



FLYING ACE

KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE ROLLENSPIEL
DEUTSCHLAND

10 JAHRE

WING COMMANDER

ONLINE ROLLENSPIEL

DEUTSCHLAND

IMPRESSUM

Herausgeber	Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland
Redaktion	Flame
Artikel	Akiraburn, Crio, Flame Falcon, Flotte Biene, Hammer Icewolf, Shepherd
Layout	Flame
Erscheinungsweise	Der Flying Ace erscheint zweimonatlich
Hinweise	Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommer- ziellen Zweck; jegliche Ähnlichkeit der hier er- wähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragendes Waren- zeichen von Origin Systems und Electronic Arts

INHALT

TCS Firewall Im Namen des Phoenix	3
TCS Hathor Die Tiger der Hathor	7
TCS Langley Nordische Krieger	10
TCS Pulsar Ende einer Ära	12
TCS Sewastopol Todesengel	26
TCS Washington Washington Crows	27
Top Secret Nachrichten nur für Befugte	28
Beförderungen 2ndLt, 1stLt, FCap, Maj, Col, Commodore	29
Versetzungen Firewall, Langley, Hathor, Washington	30
Abschussliste Hathor, TopTen	31
Nachrichten Politik	32
Sonderbereich 10 Jähriges Jubiläum	34
Schiffsdatenbank Schwere Jäger	49



IM NAMEN DES PHOENIX

Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace.

Sie haben länger nichts mehr von mir gehört. Und ich möchte ihnen, soweit ich darf den Grund hierfür nennen. Aber zuerst das Ergebnis der Schlacht, deren Anfänge ich ihnen in der letzten Ausgabe schildern konnte. Nun ja, wie sie sicher schon vermuten. Da ich überhaupt noch berichte.

Ja wir haben gewonnen.

Die Schlacht stellte sich als sehr schwer heraus, aber die war ja erwartet worden. Dennoch, die Firewall BG (Battle Group) schlug die Flotte der Mantu vernichtend. Das Athena System ist nun wieder frei. Und die Exilanten werden hier in naher Zukunft einen stabilen und starken Stützpunkt haben. Jedoch gab es leider auch Verluste zu beklagen. Unter den Besatzungen wie unter den Piloten. Hier die vorläufigen Daten von Ship Cap. Dios, die TCS Phoenix bekam zwei direkte Torpedotreffer ab. Dabei und durch weitere kleinere Treffer innerhalb der ganzen Flotte starben nach der neuesten Zählung 571 Besatzungsmitglieder.

Außerdem wurden leider bei der Eroberung von Athena IV 35 Marinesoldaten getötet. Sie gerieten in einen Hinterhalt der Nachhut der sich zurückziehenden Mantubodenstreimacht. Die Nachhut wurde anschließend eingekesselt und aufgerieben. Sie konnte den restlichen Kräften aber das Abheben erkaufen. Man schätzt, dass sich Einheiten in ungefährer Bataillonstärke zurückziehen konnten.

Aber die Mantu hatten nicht mit der entschlossenen Reaktion der Exilanten gerechnet. Die Truppentransporter, die zum Schutz abgestellten Jäger, sowie ein Begleiterzerstörer konnten von Jägern der Exilanten gestellt und vollständig zerstört werden. Damit endete die letzte Bodenpräsenz der Mantu im Athenasystem.

Von Ship Cap. Dios bekamen wir noch die Namen der Piloten welche aufgrund der Aufzeichnungen sicher als im Einsatz getötet gelten. Diese sind:

Captain deVille, Pilot einer WASP mit welcher er die Flotte schützte. Er flog mit seiner halbzerstörten WASP in einen Torpedo welcher ansonsten die Brücke

der TCS New Berlin getroffen hätte. Er hatte bereits Order bekommen sich zurückzuziehen aufgrund seiner Schäden.

2nd Lt. Schmitt, Pilot einer Hellcat. Er starb als er drei Mantujäger von seiner angeschlagenen Kameradin abzog. Die drei Kegel zerlegten die kleine HC regelrecht. Dem Lt. blieb keine Zeit zum Aussteigen. Seine Kollegin konnte sicher landen. Dies war der erste Einsatz des Lt.

1st Lt. Neumann und Chief Mitchel, Besatzung einer Longbow. Die beiden wurden im Dreiseitenanflug auf einen Mantuträger vom Abwehrfeuer, sowie der Begleitjägern angegriffen und getötet. Ihnen blieb die Zeit zum Aussteigen, aber sie verblieben im Schiff und brachten die Torpedos auf den Weg welche den Träger vernichteten.

TCS FIREWALL		
Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	252	149
Seldom	228	125
Asmodis	191	101
KipDotter	152	77
Stalker	133	107
Fireman	93	93
Nexiod	35	48
Bulldog	31	54
Black Dragon	29	58
Icewolf	16	27
Lone Wolf	15	26
Kove	6	16
Artemis	3	8
Bad Beat	2	4

Den Familien und Kameraden dieser Piloten unser aller Beileid zu ihrem Schmerz. Der Heldenmut dieser Piloten wird immer mit dieser Schlacht verbunden bleiben.

Leider ist auch nach dieser Schlacht die Dunkelziffer noch sehr hoch.

Es sind noch etliche Marines und Piloten im Einsatz vermisst. Zwar werden sicherlich wieder einige Piloten verletzt auf anderen Schiffen oder auf dem Planeten gefunden. Und noch ein paar versprengte Marines werden sicher auch gefunden. Aber für den Grossteil wird wahrscheinlich wieder gelten, dass sie weiterhin „vermisst“ bleiben.

Auf unserer Internetseite (<http://flyingace.osd.mil>) können sie die Namen aller Gefallenen und Vermissten

nachlesen. Klicken sie dazu einfach auf den Link Schlacht um Athena. Diese Seite wird auch regelmäßig aktualisiert.

Zum Thema hat die Regierung des Athenasystems noch eine Pressemitteilung veröffentlicht. Welche sie auch in dieser Ausgabe, etwas weiter hinten, finden.

Abgänge und Verstärkung

Ich melde mich aus einem mir unbekanntem System. Gott allein weiß wie dieser Bericht an die Zentrale des FA's gekommen ist. Aber eins kann ich ihnen sagen. Wir befinden uns in Feindesland. Was wir hier tun, oder versuchen sollen ist geheim und uns selbst nicht bekannt. Was ich ihnen sagen kann ist, dass wir schon eine ganze weile hier sind und es mit Piraten, Miliz und natürlich Mantu zu tun bekommen haben.

Ich hoffe ich kann ihnen nach Abschluss der Mission das Ziel und dessen Ort nennen. Wenn wir es überhaupt zurück schaffen. Wenn nicht enden wir wie die Träger der TCN im Kilrathi-Krieg, die hinter die Feindlichen Linien geschickt wurden und deren Schicksal immer noch unbekannt ist.

Aber im Interesse meiner Leser und natürlich auch in meinem eigenen Interesse will ich dies nicht hoffen.

In der letzten Zeit hat es auf der Firestarter, auf welcher die Firebirds und wir Marines gerade stationiert sind einige personelle Veränderungen unter den Piloten gegeben.

Die Majore Simon „Beastmen“ Cross und Daniel „Soulkeeper“ Lessel, über die wir ja schon berichtet haben. Der 1st Lt. Michael „HohesHaus“ Willner und die 2nd Lt. Elayne „Deatbird“ von Maltzahn haben alle die Firebirds verlassen. Die Majore wurden zur TCS Pulsar und den Black Panthers versetzt. Auf eigenen Wunsch wir mir zugetragen wurde. Lt. „HohesHaus“ Willner wurde ebenso auf eigenen Wunsch auf die TCS Langley und den Sacred Warriors versetzt. Lt. „Deathbird“ von Maltzahn wurde ins HQ (Headquarter =Hauptquartier) der Navy versetzt.

Wie mir berichtet wurde von der Gerüchteküche des Trägers wurde sie auf Besterben eines nahen Verwandten aus der „Schusslinie“ versetzt.

Ich wünsche auf diesem Wege allen vieren auch weiterhin alles Gute und für

sie bei ihren neuen Aufgaben viel Erfolg. Leider konnte ich Lt. Willner nicht mehr für die FA interviewen konnte. Er soll ein besonderer Mensch sein, welchen ich ihnen nur ungern vorenthalte.

Aber um diese Weggänge zu kompensieren wurden auch einige neue Piloten zu den „Birds“ versetzt. Fangen wir mal klein an. Frisch von der Akademie der Exilanten, 2nd Lt. Samantha „Artemis“ Walker. Mit ihr kommt eine weitere Frau in das sehr von Männern dominiert Geschwader. Ich werde wie auch bei den anderen versuchen, ein Interview mit diesen Neuzugängen zu bekommen.

Zwei Majore gehen, zwei kommen. Es handelt sich um Major Alan „Bulldog“ Harcourt der von der TCS Langley kam. Sowie den Major Rick „KipDotter“ O'Connel. Der von der Pulsar auf die Firewall wechselt.

Ebenfalls von der Pulsar wechselt ein Mann, den ich den Lesern sicher nicht vorstellen brauche. Es wechselt

zumindest zeitweise Admiral Aleksandr „Paladin“ Kerensky auf die Firewall.

Außerdem bekam ich gestern noch einen Piloten zu Gesicht. Der nicht offiziell auf das Schiff versetzt wurde. Wer er ist, wo er herkommt und was er hier macht werde ich versuchen bis zum nächsten mal herauszu bekommen. Oder ich habe Glück, und er läuft mir über den Weg und ist gleich bereit ein Interview zu machen. Ich kenne bis jetzt nur sein Rufnamen: es lautet Bad Beat.

Allen „neuen“ ein herzlichen Willkommen auf der Firewall, bzw. momentan auf der Firestarter. Wir werden uns sicher noch kennen lernen. Ich hoffe sie stehen mir alle für ein Interview zur Verfügung.

So der Abgabetag ist nun gekommen. Leider konnte mir aufgrund der permanenten Alarmzustandes und der vielen täglichen Erkundungsflüge kein Pilot, ob alt und neu ein Interview geben. Wir Marines hatten auch unsere Einsätze, Wie z. B. den leider erfolglosen

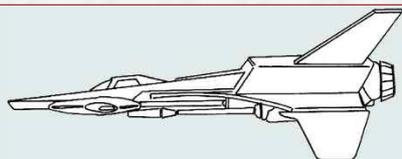
Sturm auf eine Mantufabrikanlage.

Aufgrund dieser Erfordernisse muss ich so leid es mir tut das Personalkabinett aussetzen. Ich hoffe in der nächsten Ausgabe wieder ein paar Interviews mit schicken zu können.

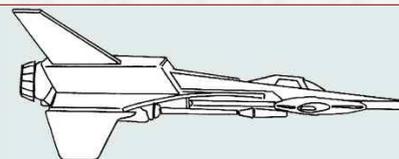
Damit verabschiede ich mich bis zur nächsten Ausgabe.

Und würde mich freuen wenn ich sie das nächste Mal auch wieder unterhalten darf.

*Mit Kameradschaftlichen Grüßen
Gunnery Sergeant Takeshi Sangi TCMC.*



**10 Jahre
Wing Commander
Online Rollenspiel
Deutschland**



Historischer Artikel TCS Firewall

Der vorliegende Bericht über die Firewall aus den Anfangstagen unseres Rollenspiels, hat Jumpstar gefunden und uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Der Bericht umfasst, neben einigen technischen Daten über die Firewall und ihrer Ausrüstung, auch einen Einblick auf ihre Besatzung und einige ausgewählte Staffeln, die den Teilnehmern in Erinnerung geblieben sind.

Es wird Zeit, daß Sie etwas mehr über das Flaggschiff der TCN erfahren. Die TCS Firewall wurde als Schwesterschiff der TCS Midway in Dienst gestellt. Der Stapellauf erfolgte noch unter Marschall Hobbes, dem ersten Oberkommandanten des Wing Commander Online Rollenspiels und sie hat bislang alle Oberkommandanten überlebt.

Das Schiff

Die TCS Firewall ist ein Träger der Midway-Klasse und als solcher sehr robust. Die Panzerung des Schiffes besitzt eine Stärke von 500 Einheiten und kann damit zahlreiche Treffer einstecken. Man schätzt, daß zur Zerstörung der Firewall in einem einzigen Anflug mindestens 50 Mantas erforderlich wären und selbst die müßten sich mit den Laserbatterien auseinandersetzen, die eine effektive Stärke von 100 haben und somit bis zu 5 angreifende Mantas pulverisieren können, bevor diese überhaupt zum Angriff kommen.

Als einziges Schiff der Navy verfügt die TCS Firewall über die Plasmawaffe der außerirdischen Schiffskiller, welche jedoch aus Sicherheitsgründen nur in äußersten Notfällen

eingesetzt wird.

An Bord befinden sich 12 WASP sowie einige Dutzend Shrikes und Vampires sowie einige Hellcats und Arrows. Außerdem beherbergt sie quasi als privates Museum des Marschalls einzelne alte Schiffsmodelle wie die Sabre, Morningstar und Tarsus.

Die TCS Firewall bietet Mannschaftsquartiere kleiner bis mittlerer Größe, komfortablere Suiten für Diplomaten oder andere Passagiere sowie das Büro des Marschalls, welches als mobiles Flottenhauptquartier fungiert.

Besatzung

Der erste kommandierende Offizier der TCS Firewall war Captain Ian „Loanstar“ St. John, der sie noch immer befehligt, inzwischen jedoch Marschall geworden ist. Bei der TCS Firewall kann man nie sicher sein, auf welche Hindernisse man während der Mission stoßen wird, da der Kommandant gleichzeitig Leiter der Entwicklungsabteilung ist und die Piloten gerne hin und wieder als Versuchskaninchen für eine spontane Neuregelung verwendet.

Erster Geschwaderführer der Firebirds war CAG Sheridan. Der Posten des CAG wurde später aufgelöst, da an Bord jedes Schiffes nur ein Geschwader stationiert werden sollte. Sheridans Nachfolger war der damalige 2nd Lt. „Viper“ Maxestic. Bald darauf erhielten die Firebirds einen äußerst prominenten Piloten und zwar Christopher „Maverik“ Blair. Die genauen Umstände, wie er an Bord kam, sind an späterer Stelle beschrieben. Zahlreiche Krisen, die das RS geschüttelt haben, führten jedoch dazu, daß die Firewall nach und nach fast alle der ersten Piloten verloren hat. Aus den Anfangstagen ist uns nur der heutige Major Huber erhalten geblieben. Nach dem Verschwinden von Geschwaderführer Viper wurde Blair neuer Kommandant über die Firebirds und zu den häufiger anwesenden Piloten zählten weiterhin Lt. Hunter und Lt. Crusher. Hunter wurde bald zum stellvertretenden Geschwaderführer ernannt.

Zeitweise hatte die TCS Firewall sogar einen medizinischen Offizier und einen Wissenschaftsoffizier. Da jene allerdings während der Missionen nichts zu tun hatten, wurde von diesen Konzepten schnell Abstand genommen.

In den folgenden Wochen waren hauptsächlich Blair, Maniac und Hunter das Rückgrat der TCS Firewall, da sie sich durch ihr Engagement am stärksten hervor taten. Sie erhielten das Geschwader am Leben und waren dabei, wenn es darum ging, neuen Pilotenanwärtern eine Demonstration des Rollenspiels zu geben. Mit großer persönlicher Freude erfüllte mich auch die Tatsache, daß Mrs. Aurora St. John auf die TCS Firewall stoßen konnte. Im Herbst '98 stießen mehr Piloten zu den Firebirds, deren Namen man auch heute noch in der Navy kennt.

Darunter ein enthusiastischer 2nd Lt. Jumpstar und 2nd Lt. Fowler. Nach dem ungeklärten Verschwinden von Lt. Hunter wurde Maniac zum stellvertretenden Geschwaderführer und stieg durch den ähnlich mysteriösen Abgang von Blair zum Geschwaderführer der Firebirds auf, die er noch heute sehr erfolgreich leitet. Abgesehen von Zwischenfällen wie der Verurteilung von Lt. Carson und der berühmten Solo-Mission von Blair gab es dann einen relativ reibungslosen Ablauf auf der TCS Firewall. Hawk wurde stellvertretender Geschwaderführer während Jumpstar ein Kommando erhielt. Bald nach der Scheidung von Marschall St. John verließ Captain Aurora St. John die TCS Firewall.

Ruhmreiche und weniger ruhmreiche Momente

Blairs Solo-Mission

In einer Zeit, da die Piloten nicht sehr zahlreich zu ihren Missionen erschienen, kam es einmal vor, daß nur der Kommandant und Blair zu einem Termin anwesend waren. Nach kurzer Absprache waren beide überein gekommen, die Mission zu fliegen, gleich-gültig, ob Blair sie alleine bestreiten muß oder noch andere Piloten hinzu kamen.

Es blieb bei Blair als einzigem Piloten auf einer Verteidigungsmission im Aurora-System. Er schlug sich tapfer,

doch jeder aktive Pilot weiß, wie launisch die Zielsysteme der konföderierten Raketen sein können und als auch die vierte Rakete nicht im Triebwerk einer angreifenden Corvette einschlagen wollte, war der Feind nicht mehr aufzuhalten und Blair kehrte geschlagen aus der Schlacht zurück, das Aurora-System fiel wieder an die Insekten und mußte unter großen Anstrengungen zurück erobert werden...

Blairs Ankunft auf der TCS Firewall

Es ist wohl eine der kompliziertesten Geschichten unserer Navy, wie Christopher Blair an Bord der TCS Firewall kam. Den Anfang stellte eine schwere Mission dar. Die Katzen hatten sich eines Sternentores bemächtigt und schafften es, die Technologie für sich zu nutzen. Sie konnten das Tor in ein Zeittor umwandeln und sandten eine Expedition aus, um den damaligen Captain Christopher Blair an der Zerstörung der Raumstation K'tithrak Mang im Enigma-Sektor zu hindern. Diese Mission damals besiegelte einen der größten Siege der Menschheit über die Kilrathi und indem sie die Geschehnisse widerrufen, wollten die Katzen sichern, daß sie in der Gegenwart die Oberhand haben und diejenigen sind, die den



ruhmreichen Teil der Schlachten gegen die Käfer schlagen.

Die Firewall folgte den Katzen jedoch bei ihrem Versuch und versteckte sich in einem Asteroidenfeld von dem wir aus alten Berichten wußten, daß es in der fraglichen Zeit nicht patrouilliert wird. In Sabres konnten die Firebirds die Schiffe der Katzen an ihrem Angriff auf Blair hindern und den Eingriff in die Geschichte verhindern. Auf dem Rückflug jedoch wurde Blair auf die abfliegende TCS Firewall aufmerksam, da er Spuren unseres Kampfes verfolgte und wurde zunächst von uns unbemerkt mit in unsere Gegenwart gerissen.

Da das Zeittor von uns zerstört wurde, um weitere Zwischenfälle zu vermeiden bevor wir von Blairs Ausflug in die Gegenwart erfuhren, konnte er nicht in seine Zeit zurück geschickt werden und wurde als 2nd Lt. in die Besatzung der TCS Firewall aufgenommen, wo er bald lernte, mit der modernen Technik umzugehen und uns im Kampf gegen die Käfer zu unterstützen...

Der Fall Carson

Einer der bedauerlichsten Fälle in der Geschichte der TCN. 2nd Lt Tiberius J. „Diamond“ Carson war an sich ein vielversprechender junger engagierter Pilot. Leider wurde es schwierig mit der Disziplin als Diamond nur unter Murren dem Rückzugsbefehl von Maniac folgte und es vorgezogen hätte, allein in einer Shrike gegen eine Corvette, einen Träger und

ein Dutzend Mantas und Devilrays zu kämpfen. Es folgten kleinere Befehlsverweigerungen gegen die Anweisung, in Formation zu gehen anstatt den Feinden nachzujagen und geringe Auseinandersetzungen mit der Spielleitung was die Wertung von Treffern angeht. Nach der Mission wollte Diamond von Jumpstar eine Wertung, ob er weiterhin fliegen soll oder vom Dienst zurücktreten. Jumpstar hatte jedoch nach den anstrengenden Kämpfen keine Nerven, die Zukunft eines jungen Piloten zu entscheiden und so wandte sich Diamond an seinen kommandierenden Offizier. Dieser war aber wie Captain Jumpstar der Ansicht, daß Diamond selbst entscheiden müsse, ob er im aktiven Dienst bleiben will oder nicht. Auf die Frage hin, was besser für alle wäre, konnte ich ihm nur sagen, daß er weiterhin mitfliegen sollte wenn er sich unter Kontrolle halten und Teamwork lernen kann.

Es folgte eine betretene Mine und einige aus unserer Sicht unnötige Wutausbrüche gegen Avenger und den Rest der

Durch die Hilfe eines Kolaborateurs (NPC) konnte Carson jedoch entkommen und einen Jäger der TCN für seine Flucht stehlen. Er wurde von Marschall Sheridan für vogelfrei erklärt und zum Abschluß mit einer Prämie von 50.000 © freigegeben.

Da er vorhatte, zu den Käfern überzulaufen, gehen unsere Strategen davon aus, daß Tiberius J. Carson nach wenigen Stunden starb oder gefangen genommen wurde, da die Insekten nie an Verrätern interessiert waren...

Die Schlacht gegen die Erde

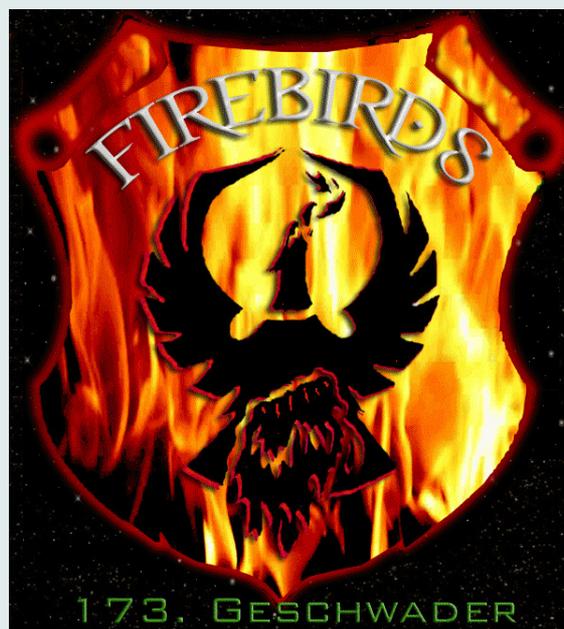
Als die TCS Firewall sich im Sol-System befand, erreichte uns eine seltsame Bitte vom General der Erdstreitkräfte. Die Firebirds sollten einen Angriff gegen die Erde simulieren, um die Effizienz der Heimatverteidigung zu überprüfen. Es war ein seltsames Gefühl, gegen die eigenen Leute zu kämpfen und obwohl mit scharfer Munition trainiert wurde, gab es keine



Firewall Besatzung.

Nun vielleicht war es ein Fehler von mir, zu fragen, ob seine Bestürzung daher kommt, daß nicht sämtliche Piloten gebrüllt haben „Bitte geh nicht, du bist unser liebster Pilot“.

Er hat daraufhin seine sofortige Dienstquittierung eingereicht und mich ins Gesicht geschlagen mit einer anschließenden Platzierung seiner Speichelflüssigkeit in meinem Gesicht. Ich habe davon abgesehen, ihn exekutieren zu lassen, was nach Kriegsrecht eigentlich vorgeschrieben wäre. Stattdessen sollte Tiberius Carson auf einem Kilrathiplaneten ausgesetzt werden. Die Sicherheit nahm ihn nach seinem Bekenntnis, daß er all dies wegen mangelnder Aufstiegschancen getan hätte, in sein Quartier mit, wo er bis zur Ankunft in Shangri La verbleiben sollte.



Unfälle bei der Mission und beide Seiten hielten sich an die Spielregeln, so daß niemand ernstlich verletzt wurde. Wir konnten problemlos die Verteidigung bei Pluto durchbrechen, hatten jedoch beim Mars-Ring größere Schwierigkeiten. Dennoch habe ich meine Wette mit dem General gewonnen und die Firebirds durchbrachen auch diesen inneren Verteidigungsgürtel bevor wir schließlich kurz vor der Erde aufgehalten wurden. Captain Tengu beeindruckte alle Anwesenden mit einem halbsbrecherischen Manöver gegen die Erde, doch die Streitkräfte konnten auch gegen diese Selbstmordtaktik geeignete Maßnahmen ergreifen.

Daten über die TCS Firewall

Indienststellung:	2684
Aktueller Kommandant:	Commodore Asmodis
Ehemalige Kommandanten:	Loanstar, Toaster, Beastman
Typ:	Super-Träger
Klasse:	Midway
Spieler-Geschwader:	173. Geschwader "Firebirds"
Geschwaderführer:	Colonel Seldom
Ehemalige Geschwaderführer:	Ravenmoon, Flame
Pilotenzahl:	13

DIE TIGER DER HATHOR

Der 2. und 5. Kommandant der Hathor

Interview mit Commodore Rufus "Reverent" Mislik

Aktuelle Daten: 76 absolvierte Missionen, 79 bestätigte Abschüsse, 89 geleitete Missionen

FA: Wie kamen sie damals zu diesem Posten

Reverent: Der damalige und heute wiedergewählte Oberkommandant Marschall Jumpstar ist an mich herangetreten und bat mich in die Fußstapfen von Commodore Tepes zu treten.

FA: Hatten Sie Ziele, als sie die Hathor übernahmen, wenn ja welche?

Reverent: Nun, mein Ziel war es den Anforderungen die an mich gestellt wurden gerecht zu werden und mit meiner Crew die uns zugeteilten Aufgaben zu bewältigen. Im Prinzip jene Ziele, die wohl jeder Kommandant hat. Nichtsdestotrotz habe ich immer versucht im Auge zu behalten meine Besatzung damals nicht in unnötige Gefahr zu bringen.

FA: Fiel es ihnen schwer aus dem Fliegerischen Dienst auszuschneiden und

den Stuhl des Kommandanten zu übernehmen?

Reverent: Nun ja..... ja, es ist etwas anderes nun statt Befehle auszuführen, diese zu geben.

FA: Was war die gefährlichste Stunde während ihrer Zeit als Kommandant der TCS Hathor?

Reverent: Meine gefährlichste Stunde? *überlegt* Nun, ich glaube vieles hatte so seine gefährlichen Momente. Ich kann Ihnen aber sagen was mitunter zu den schwersten Stunden auf der Hathor gezählt hat wenn Sie möchten. Das war der Einsatz im Arraman-System im Enigma Sektor, als dort eine planetar übergreifende Epidemie stattfand und wir gezwungen waren ein ausbreiten auf weitere Planeten oder gar Systeme, auch durch Gewalt, zu unterbinden. Ich glaube dies hat damals die gesamte Besatzung bewegt.

FA: Was war ihre schönste Stunde an Bord der TCS Hathor?

Reverent: Jeder Zeitpunkt an dem meine Piloten sicher das Flugdeck betreten haben. *zwickert*

FA: Warum haben sie das Kommando der TCS Hathor abgegeben?

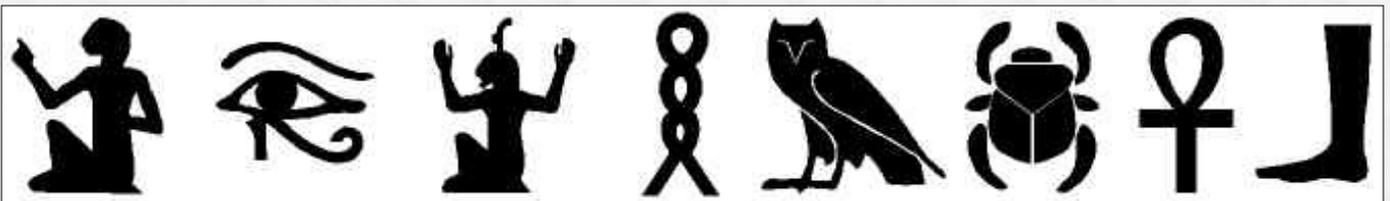
Reverent: Ich wurde zu anderem Berufen, darüber kann ich jedoch nicht offen sprechen.

FA: Möchten sie ihrer alten Mannschaft vielleicht etwas sagen?

Reverent: mm.. ja..... Gebt niemals auf.

FA: Danke für das Gespräch, Commodore.

Reverent: Vielen Dank für die Einladung.



Der 3. Kommandant

Interview mit Major Chris "Starsign" Quarter

Aktuelle Daten: 71 absolvierte Missionen, 70 bestätigte Abschüsse, 9 geleitete Missionen

FA: Wie kamen sie zu diesem Posten?

Starsign: Wie die Jungfrau zum Kind. Ich wurde gerade frisch zum Flight Captain befördert, als unser damaliger Kommandant Commodore Mislik abkommandiert wurde. Das Oberkommando meinte wohl, das es eine gute Idee wäre, mich zu Kommandanten zu machen.

FA: Hatten Sie Ziele, als sie die Hathor

übernahmen, wenn ja welche?

Starsign: Ziele? Nun ja. Meine Leute immer heil nach Hause bringen, wenn man das als Ziel bezeichnen kann. Beim Militär hat man eben nur bedingte Entscheidungsfreiheit. Man befolgt Befehle, nicht mehr und nicht weniger.

FA: Wie war es für sie nicht im Cockpit zu sitzen, sondern auf der Brücke bleiben zu müssen?

Starsign: Die ersten Missionen die das Geschwader ohne mich ausrückte, waren schon seltsam. Aber mit der Zeit wird man in den Job so sehr eingebunden, das keine Zeit für Wehmut bleibt.

FA: Was war die gefährlichste Stunde in ihrer Zeit als Kommandant der TCS Hathor?

Starsign: Im Krieg ist es immer gefährlich. Aber man hat eine hoch

spezialisierte Mannschaft hinter sich, auf die man sich verlassen kann. Jedoch wenn man unter Torpedobeschuss steht, kneift man schon die Arschbacken zusammen und hofft das die Verteidigungsmaßnahmen greifen!

FA: Was war ihre schönste Stunde an Bord der TCS Hathor?

Starsign: Jedes mal wenn ich gesehen

habe, das meine Piloten in einem Stück nach Hause gekommen sind. Glauben Sie mir, solche Momente waren selten!

FA: Was sehen sie für ihre weitere Zukunft auf der Hathor?

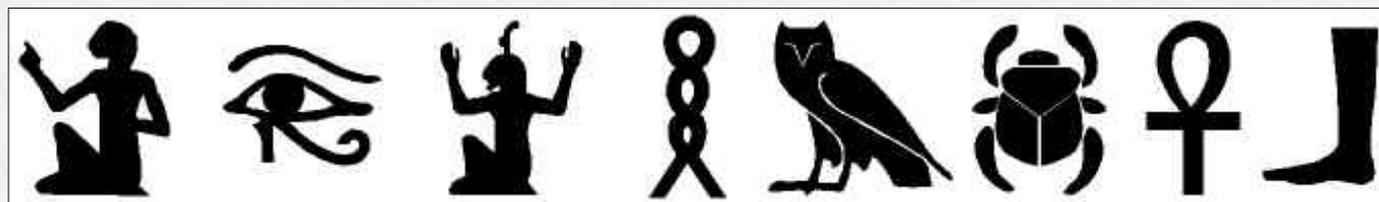
Starsign: Ich hoffe ich überlebe meine Beförderung zum Colonel. Hab gehört ab dann sind die Kekse in der Kantine umsonst!

FA: Möchten sie vielleicht noch etwas sagen?

Starsign: Kann ich nen Keks haben?

FA: Natürlich * muss nun auch schmunzeln. Gibt ihm dann einen Keks.* Hier bitte. Vielen Dank, dass sie sich für dieses Interview Zeit genommen haben.

Starsign: Klar, kein Thema!



Der aktuelle und 6. Kommandant

Interview mit Ship Captain Tomaso "Ferro" Eisenmann

Aktuelle Daten: 73 absolvierte Missionen, 124 bestätigte Abschüsse, c.a. 46 geleitete Missionen

FA: Wie kamen sie zu diesem Posten

FERRO: Durch einen Schicksalsschlag des Krieges. Ich war vom HQ als unabhängiger Ermittler in einem Fall von Friendly Fire auf die Hathor abkommandiert worden, Commodore Mislik war zu diesem Zeitpunkt ihr CO. Kurz vor Abschluss meiner Untersuchungen verschwand der Commodore und zwei andere Piloten - einer davon der GF der Tigers - unter mysteriösen Umständen während eines Patrouillen-Flugs - man fand nur noch die Überreste ihrer völlig zerstörten Jäger. Der Verlust hat mich persönlich getroffen, da den Commodore und mich eine lange Freundschaft verband. Ich beendete also meinen Auftrag und war bereits auf dem Rückflug zur Langley, als meine Shuttle-Eskorte in einen Hinterhalt geriet. Das Shuttle wurde vehement angegriffen und schließlich zerstört, und ich verdanke mein Überleben nur der Tatsache, dass ich nicht darin sondern in einer Panther saß. Mit zu Hilfe eilenden Jägern der Tigers konnten wir den Feind schließlich abwehren und sicher zur Hathor zurückkehren. An einen weiteren Versuch zur Langley zu fliegen war dann nicht mehr zu denken... unter anderem, weil kurz darauf ein Befehl vom HQ mich zum Acting Captain der Hathor berief.

FA: Hatten Sie Ziele, als sie die Hathor übernahmen, wenn ja welche?

FERRO: <denkt kurz nach> Nun, um mir über Ziele als Kommandant eines Midway-Trägers konkrete Gedanken zu machen, hatte ich vorher nicht die Zeit - dafür kam alles zu überraschend.

Unabhängig von der Dienstzuteilung hatte und habe ich aber immer das Ziel, egal auf welches Kommando ich befohlen werde, dieses mit allen Kräften zu erfüllen. Und jedes birgt neue Herausforderungen, wie auch die Zeit immer neue Situationen mit sich bringt. So gesehen hat sich ein Ziel erst nachher herauskristallisiert. Während ich so rasch als möglich versuchte mich auf der Hathor einzugewöhnen, spitzte sich gleichzeitig die Lage mit der Mantu-Okkupation rasant zu.

Nach Jahren im Exil und ständigem Zurückweichen vor der alten Konföderation fand ich, es reicht. Da auch im HQ diese Stimmung vorherrschte, und beim CO einer nahe unseres Sektors operierenden Kampfgruppe ebenso, verbanden sich unsere Gruppen in einer gemeinsamen Aktion, um einem Big Player des Feindes hier im Grenzgebiet gehörig wo hin zu treten. Das nenne ich doch ein erstrebenswertes Ziel, oder? <lacht> Und das ist uns ganz gut gelungen - deswegen werden wir auch so weiter machen.

FA: Was war die gefährlichste Stunde in ihrer Zeit als Kommandant der TCS Hathor

FERRO: Ich denke wohl der Moment, als feindliche Bomber dieses gegnerischen Verbandes auch unseren inneren Verteidigungsperimeter durchdrangen und Torpedos auf die Hathor und andere Schiffe unserer Kampfgruppe abfeuerten. Nun ja, aus der subjektiven Sicht eines ehemaligen Kampfpiloten war es für mich schon eine neue Erfahrung "nur" auf der Brücke stehen zu können und zusehen zu müssen, wie diese Jagdbomber auf Kernschussweite herankamen, ohne im Sitz eines Jägers etwas dagegen tun zu können. Gleichzeitig konnte ich mich aber von der gefassten Führung und der professionellen Arbeit aller Abteilungen im Gefecht überzeugen, sodass durch diesen Angriff auf keinem unserer Kampfschiffe die operative Einsatzfähigkeit verloren ging.

FA: Was war ihre schönste Stunde an Bord der TCS Hathor?

FERRO: Ein schöner Moment war sicher, wie der Mut und die Opferbereitschaft unserer Besatzungen endlich Früchte trugen, und wir gemeinsam mit der Langley Kampfgruppe unseren Gegnern die erste, große Niederlage zufügten: nach wochenlanger Verfolgung konnten wir einen ihrer Flottenverbände unter dem Kommando von Ritter Vintar Iboneus ~Windhauch~ Kalahaazer vernichtend schlagen. Der Ritter suchte sein Heil in der Flucht, kam aber nur bis

auf Orsini 3, wo ihn unsere Marines in seinem Versteck aufstöberten und gefangen nahmen. Aber es ist nicht die Zeit, sich auf den Lorbeeren auszurasen... noch lange nicht. Nicht bevor alle Feinde einer friedlichen Galaxie vernichtet sind.

FA: Was sehen sie für ihre weitere Zukunft auf der Hathor?

FERRO: Genau darin: dieses Ziel einer friedlichen Galaxie zumindest in unserem Quadranten durchzusetzen - nicht mehr, aber auch nicht weniger.

FA: Möchten sie vielleicht noch etwas sagen?

FERRO: Nun ja... wenn, dann möchte ich an alle Soldaten der Exile Navy und des Marine Corps appellieren - Kommandanten, Offiziere, Unteroffiziere und Chargen - Schiffsbesatzungen, Marinesoldaten und Piloten gleichermaßen: verliert nie den Mut und die Entschlossenheit für die Freiheit zu kämpfen. Und jeder soll sich bewusst machen, dass die TCN der letzte Schutzwall für alle freien System vor der Tyrannei, und die einzige Hoffnung für die

besetzten Systeme ist, eines Tages die Unterdrückung abzuwerfen.

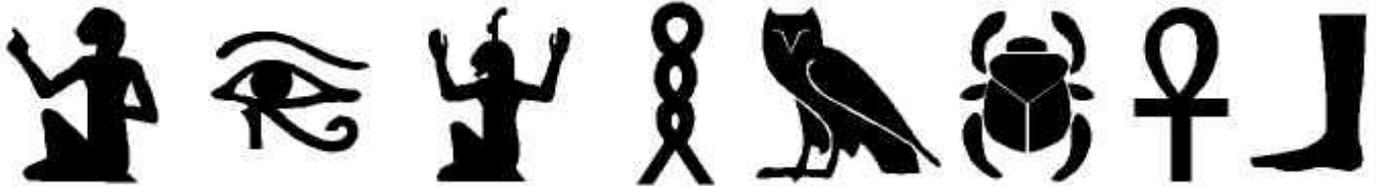
FA: Vielen Dank, dass sie sich die Zeit für dieses Interview genommen haben

FERRO: Gerne, Mr Lvonan

Für die nächste Ausgabe können wir noch ein Highlight ankündigen. Commodore Tengu „Devil“ geheim wird uns für ein Interview zu Verfügung stehen.

Daten über die TCS Hathor

Indiensstellung:	2684
Aktueller Kommandant:	Ship Captain Ferro
Ehemalige Kommandanten:	Tengu, Tepes, Reverent, Starsign
Typ:	Super-Träger
Klasse:	Midway
Spieler-Geschwader:	74. Geschwader "Flying Tigers"
Geschwaderführer:	Major Starsign, Hammer, Dark Lord
Ehemalige Geschwaderführer:	Havoc, Maverick
Pilotenzahl:	9



Daten über die TCS Washington

Indiensstellung:	2688
Aktueller Kommandant:	Ship Captain Nobody
Ehemalige Kommandanten:	---
Typ:	Schwerer Träger
Klasse:	Lexington
Spieler-Geschwader:	306. Geschwader "Dismal Crows"
Geschwaderführer:	Lieutenant Colonel Archimedes
Ehemalige Geschwaderführer:	Ravenmoon
Pilotenzahl:	7

Daten über die TCS Olympic

Indiensstellung:	2686
Aktueller Kommandant:	Commodore Reverent
Ehemalige Kommandanten:	Jumpstar, Cid, Hammer
Typ:	Kreuzer
Klasse:	Hades
Spieler-Geschwader:	Namenlos
Geschwaderführer:	Nicht vergeben
Ehemalige Geschwaderführer:	---
Pilotenzahl:	5

NORDISCHE KRIEGER

Unsere Arbeit in Orsini ist fürs Erste getan. Daher bricht die Battlegroup nun nach Tali auf. Die TCS Washington ist bereits nach Tarnayou gesprungen um dort nach weiteren Informationen bzgl. Der Mantus zu suchen. Die Warriors erhielten die Order nach Tali zu springen um dort ebenfalls nach den Mantu zu suchen. Die TCS Hathor wird inzwischen hier die Ordnung wieder herstellen und auch noch auf dem schnellen Weg den sie hier her gelegt hat ein wenig aufarbeiten

Die Warriors starteten aus dem Bauch der Langley und formierten sich. Nach kurzem Aufbau der Funkordnung und Sensorik ging es los zu Nav 2 - dem Sprungpunkt nach Tali.

Unser Autopilot warf uns mit gellendem Kollisionsalarm aus dem Reiseflug. Dich wartete hier kein Feindschiff, keine Flotte und kein Hinterhalt, sondern lediglich unser eigenes Minenfeld.

Es gab Sprungbefehl - und wie üblich funktionierten die Sprungcomputer der Warriors nicht wirklich. Flotte Biene und Birdseye schafften Ihre Maschine erst nach dem x-ten Versuch in das andere System. Flashback, der im Vorfelde zurück gesprungen ist um zu überprüfen warum die beiden nicht rüberkamen - musste auch noch einmal Nachtanken, was den Einsatz einer Redeemer erforderlich machte.

Willkommen in Tali. Zuerst wirkte alles sehr ruhig im schönen Tali System - doch dann gleissten Geschosse aus dem Nichts auf die Warriors ein.

Ein langes Gefecht gegen einen unsichtbaren Feind begann, in welchem die Warriors kräftig zusammengeschossen wurden. Knapp 1 1/2 Stunden kämpften die Warriors gegen den unsichtbaren Feind, und vernichteten diesen nach wahrhaft hartem Kampf.

Die Battlegroup sprang herüber und die Reste des Feindschiffes wurden geborgen.

Piraten in Tali

Unsere Mission in Tali begann langsam. Auch wenn wir noch keine weiteren Spuren des getarnten Jägers finden konnten, gab es roten Alarm als am Rande der Scannerreichweite etliche Kontakte auftauchten.

Wir lösten uns aus der Formation der Langley und jagten auf die Kontakte zu.

Bei Näherkommen erkannten wir etliche rote Blips um einige blaue Kontakte. Nähere Scans zeigten etliche Bastarde, welche um einige Pelikan Transporter herumwuselten.

Der Angriff wurde befohlen, und nach kurzer Zeit waren die Bastarde nur noch kleine Geröllhaufen.

Wir näherten uns weiter den Pelikanen, hoffentlich würden wir die Schiffe retten können. Unsere Sensorik - fiel aus.

Auf zu den Pelikanen

Unser Flug auf die Kontakte offenbarte einige neue blaue Blips. Wir hoffen nun die Pelikane zu erreichen.

Wir jagten nach kurzer Aufladephase auf die Pelikane zu. Ein heisses Feuergefecht entbrannte - die gesamte Sensorik fiel aus. Nicht einmal Funkkontakt war möglich. Das Feuer wurde daraufhin auf den Screecher massiert, welcher hinter den Pelikanen auftauchte. Offenbar war dies der Bastard der den Funk störte.

Weiter gleißten die Geschütze auf, und nicht nur die Feindschiffe verloren

TCS LANGLEY		
Pilot	Siege	Einsätze
Flashback	95	65
Phoenix	94	43
Zorro	76	81
Destiny	42	46
Flotte Biene	31	40
Lionart	30	48
Birdseye	13	30
Krenox	11	26
Hohes Haus	10	36

Panzerplatten. Als es noch knapp die Hälfte der Feindschiffe gab, flog die Excalibur von Birdseye auseinander, welcher sich jedoch mit nur leichten Prellungen in einer Kapsel retten konnte. Nach einer Schleppaktion zur TCSe Potter konnte er daraufhin in eine Piranha umsteigen.

Als auch der letzte Pirat ausgeschaltet wurde, konnte man mit den Pelikanen reden. Flashback nahm Kontakt mit den Pelikanen auf, welche davon berichteten dass Ihre Eskorte, bestehend aus einem Träger und Begleitschiffen, scheinbar ins Nichts verschwunden seien und gleichsam die unbewaffneten Transporter den Flug nach Venice fortsetzen wollten.

Nicht nur Flashback war nach dieser

Information stark mißtrauisch, jedoch kam vom Langley Command die Meldung die Schiffe zu eskortieren und heimzukehren.

Irre Wissenschaftler und andere Piraten

Unsere Patrouille setzte uns von einigen Möglichen Punkten in Kenntnis, wo die Piraten sich zusammenrotten könnten. Unser Job war es nun, diese anzufliegen und nachzusehen, wer sich dort versteckte.

Wir starteten gegen 0600 zu einer längeren Patrouille vom Startdeck 2 der Langley. In einer einfachen Diamantformation flogen wir in Richtung der Navpunkte, wo jedoch Nav 1 und 2 sich durch erschreckende Leere kennzeichnete.

An Nav 3 stiessen wir zum ersten mal auf aktiven Feindkontakt - es gab ein heftiges Feuergefecht, welches wir jedoch ohne weitere Verluste für uns entscheiden konnten. Auf dem folgenden Weg nach Nav 4 fingen wir einen Notruf eines Shuttles auf, welches scheinbar von Piraten angegriffen wurde.

Todesmutig stürzten wir uns in das Gemetzel und schlugen das Shuttle in einem langen Kampf aus den Reihen der Piraten, welche jedoch immer weiter Unterstützung erhielten. Während wir das Shuttle deckten und zur Langley eskortieren liessen - scheinbar war ein Weisskittel an Bord - hatten wir gut mit den Nachrückenden Feinden zu tun.

Als es immer mehr von den Piraten wurden, gab der Geschwaderführer die Order zum Rückzug, wobei Krenox, HohesHaus und Birdseye den Rückzug deckten. Als wir endlich den Sicherheitsperimeter der Langley erreichten rotzten die Spiders die Ladung Ihrer Wasps quer durch die Feindschiffe und schafften es einen der Anführer in seine Rettungskapsel zu scheuchen.

Der Befehl erging, das feindliche S&R Shuttle abzuschliessen um den Piraten selbsttätig bergen zu können. Daraufhin begann ein Blutgemetzel, in dessen Verlauf zwar einige Feindschiffe, jedoch auch die Piranha von Birdseye den Feuertod fanden. Nun, durch einen eigenen Piloten in der Kapsel im All zu Verhandlungen gezwungen, wurde zwischen den Geschwadern eine freie Bergung samt freiem Abzug verhandelt.

Perimeteralarm!

Wir stecken mitten im Feindgebiet und erhielten einen Perimeteralarm - scheinbar haben die Feinde uns gefunden. Flashback wurde dem Geschwaderführungsposten entbunden und ist nun der CAG der TCS Langley. Krenox wurde dem Posten des Stellvertretenden Geschwaderführers entbunden und ist nun der Geschwaderführer der Sacred Warriors Bulldog wurde vom Flight Captain zum

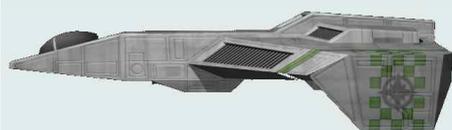
Major befördert. stellvertretenden Geschwaderführer ernannt.

Die Lage hat sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht gerade verbessert, wir wissen noch nicht in wie weit sich die Regierung von den Piraten lenken lässt und in wie weit sie mit den Piraten unter einer Decke stehen. Unsere vorherige Aufgabe können wir zum jetzigen Zeitpunkt nicht mehr wahrnehmen und ich werde der Hathor eine entsprechende

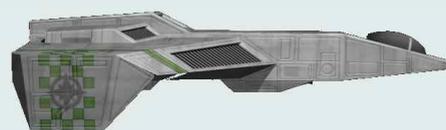
Destiny wurde vom Geschwaderführer

Nachricht zukommen lassen.

Nach einem Alarmstart galt es die Battlegroup zu verteidigen. Wir erhoben uns auf den Schwingen heiliger Engel in das All. Der Kampf war hart und blutig, doch wir kämpften wie Kriegerpoeten und verteidigten unter hohem Zoll an Material die Battlegroup. Ein weiterer Tag möge kommen, auf dass wir dem Feind die ewige Erlösung schenken können, nach welcher er sich zu sehnen so scheint.



10 Jahre Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland



Interview mit Zorro

Flotte Biene: Wie wurden Sie auf das Wing Commander Rollenspiel aufmerksam?

Zorro: Google Wing Commander - suchte nach Hinweisen zum Spiel.

Flotte Biene: Welche Erwartungen und Vorstellungen hatten Sie zu Anfang vom WCRS?

Zorro: Keine, hatte mir AOL besorgt damals und bin gleich voll eingestiegen, war früher alles einfacher als jetzt.

Flotte Biene: Wurden diese Vorstellungen und Erwartungen erfüllt oder steht das noch aus?

Zorro: Teilweise, hab schon viele Höhen und Tiefen miterlebt im RS.

Flotte Biene: Wann wurden Sie zum SL befördert und was war das für ein Gefühl?

Zorro: Das liegt schon eine ganze Weile zurück, und es war ein gutes Gefühl.

Flotte Biene: Wo liegt der große Unterschied zwischen Shipcaptain und Pilot? Kann man diese beiden Posten, wie in Ihrem Fall, überhaupt miteinander in Einklang bringen?

Zorro: Als ShipCaptain liegt die Verantwortung darin das man seinen Piloten stets gute Missionen vorgibt und als Pilot

versucht man diese zu erfüllen. Es gibt die Möglichkeit auch weiterhin als Pilot auf einem anderen Träger zu fliegen, und es ist gut so.

Flotte Biene: Erzählen Sie doch unseren Lesern die Geschichte wie Sie zu ihrem eigenen Schiff gekommen sind!

Zorro: Als st. GF hatte ich die Verantwortung übertragen bekommen die Trägerführung zu übernehmen, da unser derzeitige ShipCaptain zeitlich stark verhindert gewesen ist und dadurch Missionen ausfielen usw.

Flotte Biene: Wieviele Leute sind derzeit auf der Langley? Haben Sie einen Spieler/in besonders ins Herz geschlossen?

Zorro: Zur Zeit sind wir 8 Piloten und es gibt sicherlich gute Spieler und jeder hat einen Platz bei mir im Herzen gewonnen, jeder ist auf seine Art und Weise etwas besonderes.

Flotte Biene: Und die letzte Frage: Würden Sie auch gerne Marschall werden, wenn Sie zur Wahl antreten dürften?

Zorro: Geträumt habe ich davon schon öfters, aber sehen wir es mal realistisch, ich würde der Aufgabe nicht gewachsen sein, da wo ich jetzt bin, bin ich genau richtig.

Daten über die TCS Langley

Indienststellung:	2610	Spieler-Geschwader:	Sacred Warriors
Aktueller Kommandant:	Ship Captain Zorro"	Geschwaderführer:	Krenox
Ehemalige Kommandanten:	Fireman	Ex-Geschwaderführer:	Flashback
Typ:	Leichter Träger	Pilotenzahl:	8
Klasse:	Ranger		

FIGHTING PULSAR

Das Ende einer Ära Kommandoübergabe auf der TCS Pulsar

Lange wurde es geheim gehalten und als es soweit war, fühlte sich selbst die Besatzung von der Neuigkeit über-rumpelt. Admiral Patrick 'Flame' Barker gibt das Kommando über die Pulsar auf und wird im Hauptquartier seine Karriere fortsetzen.

„Ich wurde mir erst nach einer Weile über die Bedeutung der Nachricht bewusst. Das der Admiral abgezogen wird empfand ich beunruhigend und ich war traurig.“ so 2nd Lt. Kate 'Kitty' Brysons erster Eindruck.

Die Sympathie für den Admiral zieht sich durch das gesamte Geschwader. Wir haben auch mit Col. Fox 'Cisco' McCloud sprechen können. Seine Worte waren:

„Nun im ersten Moment war es ein Schock, ist der Admiral doch äußerst beliebt und wird von den allen sehr geschätzt. Besonders mich stimmt es sehr traurig, hatte er doch immer hohes Vertrauen in mich gesetzt, wofür ich ihm sehr dankbar bin. Sein Weggang ist zwar ein großer Verlust für die BG, allerdings bin ich der festen Meinung, dass sein Nachfolger seine Aufgaben ebenfalls zuverlässig und mit sehr viel Engagement bewältigen wird. Das Geschwader ist eingespielt und wird ihn mit aller Kraft dabei unterstützen.“

Was bringt die Zukunft?

Zu diesem Zeitpunkt war die Neubesetzung des Postens bereits klar gewesen, sie war jedoch im Vorfeld ein gut gehütetes Geheimnis gewesen. Auch hier konnte Admiral Flame mit einer

Überraschung aufwarten: 1st Lt. Krycho 'Crio' Nelson wird vorübergehend das Kommando übernehmen. Als Acting Captain wird er die Geschicke leiten, bis ein Nachfolger gefunden wurde.

„Anfangs war ich skeptisch ob mein Kamerad ein "würdiger Nachfolger" sein kann. Doch wurden meine Bedenken weggefegt in der Einarbeitungsphase von Lt. Crio.“ sprach 1st Lt. Dave 'Azrael' Wilk sich voller Zuversicht für die Zukunft aus.

Auch Lt. Kitty empfand die Vertrautheit mit dem neuen Kommandanten als beruhigend. Eine weitere Stimme zu dieser überraschenden Wende in der Personalpolitik der TCS Pulsar wusste 1st Lt. Elric 'Raven' von Melniboné zu vertreten:

"Als ich die Meldung hörte, dachte ich zunächst an meinen Kameraden Crio. Innerlich jubilierte ich, denn Flame hätte niemand besseres als seinen Nachfolger wählen können. Flame selbst stand ich nie wirklich nahe, weil wir jüngeren Panthers ihn nie richtig kennengelernt haben."

Doch bevor wir uns mit der Zukunft weiter beschäftigen wollen wir noch einmal in die Vergangenheit der Pulsar schauen.

Die Vergangenheit der Pulsar

Die Zeit vor Flames Kommando-übernahme wurde zu großen Teilen von 2 Männern geschrieben. Marshall Jumpstar und Admiral Aleksandr 'Paladin' Kerensky.

Als die TCS Pulsar das Raumdock zur

Sternenzeit 2683.084 verließ, leitete seinerzeit noch Kommandant Jumpstar die Geschicke. In ihrer ersten Mission musste das damals noch 'Diamond-Backs' genannte Hautgeschwader sich vieler Nephilim erwehren. Ein Gegner, der unter Jumpstars Amtszeit der Pulsar noch viele Problem bereiten sollte.

„Eine der wichtigsten Missionen, war die erfolgreiche Verteidigung des Sol-Systems gegen die Nephilim.“ erinnert sich Jumpstar Viele solch wichtiger, erfolgreicher Missionen unter Jumpstars gut dreijährigem Kommando verschafften der Pulsar einen hervorragenden Ruf.

Schließlich wandte sich Jumpstar anderen Aufgaben zu und übergab das Kommando an seinerzeit noch Lt. Col. Paladin. Auch dieser schaffte es mit neuem Elan die Pulsar über 1 ½ Jahre erfolgreich zu prägen. Paladins größter Moment ist jedoch die Eroberung der TCS Sewastopol, das Schiff auf dem er bis heute Kommandant ist und weiter den Erfolg der Exilanten mehren konnten.

Karrieresprungbrett Pulsar

Das Kommando auf der Pulsar, brachte dem Kommandanten bisher immer ein großes Prestige ein und gilt, als Sprungbrett für eine große Karriere. Die bisherigen drei Kommandanten, haben es zu hohen Rängen gebracht, so ist ihr erster Kommandant: Jumpstar, im Rang eines Marschalls, der derzeitige Oberkommandant der Exilstreitkräfte, Paladin als Admiral sein Stellvertreter und Flame hat den Rang eines Vice Admirals inne.

Die Kommandanten der TCS Pulsar

Marschall Jumpstar

Kommandant der Pulsar von 2684-2686

Admiral Paladin

Kommandant der Pulsar von 2686-2688

Vice Admiral Flame

Kommandant der Pulsar von 2688-2692

Acting Captain Crio

Kommandant der Pulsar von 2692-???

Admiral Flame und die Pulsar

Ein (fast) unzertrennliches Paar

Interview mit Vice Admiral Patrick "Flame" Barker

Aktuelle Daten: 42 absolvierte Missionen, 57 bestätigte Abschüsse, 108 geleitete Missionen

Zur Sternzeit 2688.007 wurde Flame als Kommandant der Pulsar vereidigt und machte die Pulsar zu dem, was sie heute ist: Ein rundum komplettes Schiff, mit einer perfekten Crew und Piloten, die ihres gleichen suchen. Die Flying Ace hat ihn exklusiv für sie interviewt.

FA: Admiral Barker, sie sind nun volle 4 1/2 Jahre Kommandant der Pulsar gewesen. Schmerzt sie der Abgang?

Flame: Ja sicher, wenn man solange die Geschicke eines Schiffes geleitet hat und durch zahlreiche Schlachten gegangen ist, ist der Abgang nicht leicht. Ich werde die Zeit an Bord der Pulsar vermissen.

FA: Sie haben mit viel Geschick und Erfolg die Pulsar geleitet. Was glauben sie war ihr größter Erfolg?

Flame: Mein größter Erfolg? Hm es ist schwer zu sagen, welches der größte Erfolg in meiner Zeit als Kommandant der Pulsar gewesen ist. Wir haben hier viel durchgemacht und genau zu bewerten, was davon am meisten wiegt ist nicht leicht, da alle Erfolge auf die eine oder andere Weise ihre positiven Auswirkungen mit sich brachten.

FA: Versuchen sie es.

Flame: Nun einer der größten Erfolge den wir hatten war wohl die Befreiung der Familien von Botschaftsmitgliedern der Konföderierte Botschaft auf Firekka.

FA: Erzählen sie unseren Lesern was genau passiert ist zu der Zeit und wann genau das war.

Flame: Das war noch zu der Zeit als wir noch eine Konföderation waren. Die Familien wurden im Auftrag von korrupten Senatoren entführt. Ich wurde damals angewiesen nichts zu unternehmen, aber der Botschafter De Lima, den man mit der Entführung unter Druck setzen wollte, bat mich um Hilfe.

FA: Die sie ihm gewährt haben?

Flame: Da ich nicht tatenlos zusehen konnte, habe ich damals meine Befehle

verweigert und die Panthers in einer Geheimaktion auf die Suche nach den Entführern geschickt.

FA: Hatte das für sie irgendwelche Konsequenzen zur Folge?

Flame: Nein Glücklicherweise nicht, da die Panthers nicht nur die Familien wohlbehalten zurückbringen konnten, sondern auch Beweise finden konnten, dass hinter der Entführung einige mächtige Senatoren standen. Mit den Beweisen konnte ich ein Verfahren abwenden, aber leider gelang es den Senatoren sich ebenfalls der Verantwortung zu entziehen.

FA: Ein großes Risiko, dass sie da eingegangen sind. Doch ich habe schon bei früheren Interviews gehört, es seien diese Momente, die einem das Gefühl bringen, etwas zu bewegen. Nun hat sie das HQ zitiert. Da werden sie nicht so schnell die Gelegenheit haben etwas bewegen zu können. Oder sehen sie das anders?

Flame: Das HQ hat neue Aufgaben für mich vorgesehen, die mich Fern von der Front führen werden. Allerdings werde ich in der Abteilung für Presse und Öffentlichkeitsarbeit, sicherlich immer noch meinen Teil leisten können, denn die Aufgaben dort sind im Kampf gegen die Propaganda der Mantu, von großem Nutzen.

FA: Ihre Nachnominierung für den Posten hat für viel Aufruhr gesorgt. Ich kann mich nicht erinnern, dass jemals ein 1st Lt. die Geschicke einer Kampfgruppe geleitet hat. Wie sind sie auf ihren Nachfolger gekommen?

Flame: Vor einigen Jahren wäre das sicherlich nicht so einfach möglich gewesen, aber bei den Exilanten fehlt es an vielen Stellen, sodass hier weniger auf den Rang geschaut als vielmehr auf die gebotenen Leistungen geachtet werden muss. Ich bin mir bewusst, dass ein 1st Lieutenant für diesen Posten ein Risiko ist, allerdings ist das auch nur eine Übergangslösung bis das HQ jemanden anderes gefunden hat.

FA: Man munkelt, dass 1st Lt. Krycho Nelson einer ihrer Schützlinge war und ist. Glauben sie ihn ausreichend auf die ihm vorliegende Aufgabe vorbereitet zu haben?

Flame: Ich denke Lieutenant Nelson wird sein Aufgabe zu meiner vollsten Zufriedenheit erfüllen. Er hat sich als äußerst fähig erwiesen und in der Kampfgruppe stehen ihm einige erfahrene und fähige Leute zur Seite.

FA: Wenn sie ihm und der Pulsar einen Rat auf dem Weg mitgeben müssten. Wie würde der lauten?

Flame: Lieutenant Nelson sollte an sich Glauben und seinen Fähigkeiten vertrauen. Als Kommandant sollte er natürlich nie seine Zweifel gegenüber seinen Untergebenen zeigen.

FA: Hatten sie denn jemals Zweifel gehabt?

Flame: Ja, Zweifel sind ein ständiger Wegbegleiter eines jeden Kommandanten und sie haben auch mich viele Stunden gequält. Auch wenn es niemand mitbekommen hat. Zweifel zu haben ist normal, sie zu zeigen ist jedoch Gift für die Moral der Truppe.

FA: Ist die Dauerbelastung und die ständigen Zweifel ein Grund dafür, dass sie das Angebot des HQs angenommen haben?

Flame: Ja zum Teil, denn die ständigen Zweifel zermürben einen irgendwann und daher war es einfach an der Zeit was anderes zu machen. Aber nicht nur die Zweifel haben mich dazu bewogen, sondern auch dass nach so langer Zeit mein Akku einfach leer ist und ich eine Pause von dem harten Job eines Kommandos brauche.

FA: Dann wünsche ich ihnen, dass ihr 'Akku' bald schon wieder aufgeladen ist und sie mit dem gleichen Geschick ihre neuen Aufgaben bewältigen

Flame: Vielen Dank

FA: Ich danke ihnen für das Gespräch

Lieutenant Crio der Acting Captain der Pulsar

Ein ungeschriebenes Blatt

Interview mit Acting Captain Krycho "Crio" Nelson

Aktuelle Daten: 29 absolvierte Missionen, 7 bestätigte Abschüsse

Wenn man diesen Namen hört, so kann man erst einmal nicht viel damit anfangen. Nach den Größen der Vergangenheit liegt das ganze Vertrauen auf einem relativ unerfahrenen Piloten, der sich nur durch ihm zugesicherte Qualifikationen auszeichnet. Was hat sich das HQ dabei gedacht, was hat Admiral Flame dazu bewogen? Und noch wichtiger die Frage: Müssen die Exilanten um eines ihrer wichtigsten Flaggschiffe bangen? Die Flying Ace hat das erste Exklusivinterview mit dem frisch gebackenen Acting Captain gehalten.

FA: Lt. Nelson, herzlichen Glückwunsch zu ihrer Ernennung zum Acting Captain der TCS Pulsar.

Crio: Vielen Dank. Ich bin überglücklich mit dieser Ernennung und freue mich darauf die kommenden Aufgaben anzugehen.

FA: Wann und wie haben sie davon erfahren, dass sie als Nachfolger für Admiral Flame in Zukunft die Geschicke der Pulsar leiten sollen?

Crio: Flame hatte mich schon einige Wochen vor seiner Bekanntgabe getestet und mir die Leitung in der Taktik übergeben. Hätte ich damals schon geahnt, was die eigentlichen Pläne des Admirals waren, wäre ich vielleicht darauf gekommen, dass er einen Nachfolger sucht. Als er mir dann seine Absichten vor 3 Wochen in seinem Büro mir und Col. Cisco kundtat, war ich sprachlos

FA: Ihre Ernennung war nicht unumstritten. Sie sind den Exilanten erst vor gut 1 1/2 Jahren beigetreten. Fühlen sie sich trotz ihrer noch jungen Laufbahn

den Anforderungen und der Verantwortung, die ein solcher Posten mit sich bringt gewachsen?

Crio: Admiral Flame hatte mir verraten, dass er bei seiner Ernennung auch nicht viel Erfahrung mitbrachte. Ich glaube man kann nur in eine solche Position hineinwachsen. Ich habe hier einen guten Rückhalt auf der Pulsar. Das Geschwader der Panthers -meine ehemaligen Pilotkameraden- sowie auch die Führungskräfte stehen hinter mir. Das gibt mir viel Kraft und lässt mich zuversichtlich in die Zukunft blicken.

FA: Fürchten sie nicht, dass ihnen vielleicht einer ihrer ehemaligen Kameraden den Erfolg missgönnt, weil er sich übergangen fühlt? Es gibt doch höherrangige Piloten in ihrem Geschwader, welche Qualifikationen bringen sie mit die diese Piloten nicht haben?

Crio: Das ist natürlich für einen Außenstehenden die erste Befürchtung die sich einem aufdrängt. Doch kann ich ihnen versichern, dass das Panthersgeschwader eine Einheit bildet und sich gegenseitig stützt. Als die Meldung von der Ernennung durch die Lautsprecher kam wollte kein einziger es sich nehmen lassen, mir zu gratulieren und sich mit mir zu freuen. Was meine Qualifikationen anbetrifft muss ich wohl wieder den Admiral zitieren: Er sagte, dass ich mit meinen diplomatischen und taktischen Fähigkeiten die Qualifikationen für einen Kommandanten mitbringe. Meine Vermutung ist ja, er wollte mich aus dem Cockpit holen *lacht* Im Ernst...Flame hatte etwas in mir gesehen, das ich mir selbst nicht zugestehen

wollte. Und ich bin ihm dankbar dafür, dass er mich getestet hatte und mir diese Chance gibt.

FA: Gibt es eine Situation, oder ein Szenario vor dem sie sich fürchten?

Crio: Ich habe momentan den Kopf zu voll, um mir Gedanken über Worst-Case-Szenarien zu machen. Eine Kampfgruppe zu leiten heißt nicht nur die Geschwader auf Missionen zu schicken, es bedeutet auch einen unglaublichen Verwaltungsakt zu stemmen. Gerade zur Anfangszeit habe ich eine Menge zu tun, das zu bewältigen

FA: Da bleibt sicher nicht viel Zeit für Privates. Denken sie so einem Druck kann man lange standhalten?

Crio: Es war mir schon vorher bewusst, dass für Freizeit nicht viel Platz sein wird. Umso wichtiger ist es mir, dass die Leute um mich herum wie eine Familie für mich sind. Ein Träger bildet eine Art Symbiose, die durch ständiges geben und nehmen am Leben erhalten wird. Und solange das in Ordnung ist, wird man auch mit dem Druck fertig, den auch jeder einzelne Pilot aushalten muss.

FA: Dann bleibt mir nur noch ihnen viel Glück zu wünschen und dass sie die ihnen zugedachte Aufgabe stets souverän meistern werden.

Crio: Ich danke ihnen.

Daten über die TCS Pulsar

Indienststellung:

2684

Aktueller Kommandant:

Acting Captain 1st Lt. Crio

Ehemalige Kommandanten:

Jumpstar, Paladin, Flame

Typ:

Super-Träger

Klasse:

Midway

Spieler-Geschwader:

13. Kampfgeschwader "Black Panthers"

Geschwaderführer:

Colonel Cisco

Ehemalige Geschwaderführer:

Avenger, Asmodis, Tristan

Pilotenzahl:

8

Ein hoffnungsvoller Start

Die FA ist natürlich auch vor Ort gewesen, als die Übergabe des Kommandos vollzogen wurde. In einer überwältigenden Zeremonie bei der das FD der Pulsar geschmückt und ausstaffiert wurde hielt Flame zunächst eine kurze aber prägnante Rede, die die wichtigsten Stationen der Pulsar in den letzten Jahren unterstrich. Anschließend beförderte er als letzte Amtshandlungen Chief Patty Officer Simpson zum Senior Chief, Lieutenant Rinoa Jenkins zum Lieutenant Commander, Lieutenant Commander Ward zum Commander, Captain Hicks zum Major und Captain Chi ebenfalls zum Major. Sie alle hatten in den vergangenen Jahren ihre Aufgaben mit Bravour gemeistert und so zum Erfolg der PKG beigetragen. Das Highlight war jedoch Lt. Col. Cisco, der zum Colonel befördert wurde. Er hatte als GF der Panthers den größten Teil zum Erfolg beigetragen und erhielt mit dieser Ernennung seine verdiente Belohnung. Zur Kommandoübergabe konnte Lt. Crio noch mit einer Überraschung aufwarten. Er ehrte Admiral Flame indem er den frisch eroberten Zerstörer umtaufte in die TCS Barker.

Als Flame schließlich unter Fanfaren die Pulsar im Shuttle verließ gab es kaum einen, der seine Rührung verbergen konnte. In dem anschließenden Briefing, welches nicht unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfand, da es sich um eine reine Übungsmision handelte, konnte ich mich zum ersten Mal von Lt. Crios Qualitäten überzeugen. Mit klarer Stimme gab er die Vorgaben und jeder Panther hing an seinen Lippen. Dass die anschließende Übung mit äußerster Disziplin zu einem absoluten Erfolg wurde lässt mich positiv in die Zukunft blicken. Meine Prognose für den neuen Kommandanten ist, dass wir noch viel von ihm erwarten können und er seinen Weg gehen wird.

Schatten der Vergangenheit

Acting Captain Crio hatte herausgefunden, dass das Verschwinden seiner Mutter unmittelbar mit dem Versagen der Pulsar-Triebwerke zusammenhing. Eine heiße Spur einer mafiösen Struktur führte unmittelbar ins Gobeski-System

Ziel war es während der Mission das System zu erkunden und mögliche Verstecke oder Aktivitäten der „Mafia“ auszukundschaften.

Die auffälligsten Flugkörper des Asteroidengürtels, der das System umgibt wurden als erstes Ausge-

kundschaftet und mit Sonden bestattet. Der zweite der beiden großen Planetoiden zeigte Aktivitäten im Sinne von Funksignalen. Schnell wurde klar, dass die Gegner wieder im Begriff waren einmal mehr ein Schiff mysteriös von der Bildfläche verschwinden zu lassen.

Als bald ging man auf Abfangkurs mit der Handelsroute zwischen Gobeski und Goktan, den beiden Planeten des Systems. Es gelang den Panthers die „Mafia“ auf frischer Tat zu ertappen, und den Transporter, der das Opfer der Intrige war, zu retten. Der Feindpilot in einer TS tötete sich selbst, nachdem er keinen Ausweg mehr fand.

Der Transporter und die gekaperte TS wurden zu weiteren Untersuchungen zur Pulsar gebracht. Beim Debriefing wurden 1st. Lt. Azrael und 2nd Lt. Kitty befördert.

Besichtigung mit Hindernissen

Es wurde eine TS gekapert, auf der Rückstände von einer Legierung gefunden wurde, die nur von dem Goktanplaneten gewonnen werden konnte.

TCS PULSAR		
Pilot	Siege	Einsätze
Cisco	218	133
Soulkeeper	145	114
Raven	19	40
Azrael	16	42
Progenitor	15	25
Beastmen	17	41
Crio	7	29
Fairy	6	14
Prophet	5	14
Kitty	5	29

Aus diesem Grunde sollten die Panthers eine Art touristischer Besichtigung der Minen bewohnen und eine Führung durch die Fabrik erhalten. Ziel war es Informationen zu sammeln und die Augen offen zu halten.

Nach einer doch recht ereignislosen, wenn auch interessanten Flugrunde durch den Minenplaneten landeten die Panthers im Hangar der Fabrik. Mitten im Getümmel des Empfangskomitees wurden 3 Techniker beobachtet, die sich an den Jägern der Panthers zu schaffen machten.

Sogleich kam es zum Schusswechsel und zu einer Verfolgungsjagd, bei der einer der Techniker getötet wurde und ein anderer in einem Jäger die Flucht ergriff. Major Beastmen nahm die Verfolgung auf und traf sich später mit den Wölfen um die Piranha gemeinsam mit anderen Jägern anzugreifen.

Der Rest der Panthers versuchte zum einen die Manipulationen an den Jägern rückgängig zu machen und zum anderen den letzten Techniker gefangenzunehmen. Hierbei kamen sie in Konflikte mit dem Sicherheitspersonal. Während Azrael den Flüchtling stellte und gefangennehmen konnte, kamen die restlichen Panthers ihm zu Hilfe während Col. Cisco aufgrund eines verstauchten Beines auf die Schiffe aufpasste. Als die Panthers endlich wieder den Hangar erreichten, hatte Col. Cisco den zuvor gerufenen Marines gewaltsam Zutritt verschafft und die Lage unter Kontrolle gebracht.

Das Debriefing fiel sehr negativ aus. Zwar wurden die Missionsziele erreicht, doch das ungebührliche Verhalten eines jeden Panthers zwang die PKG zum Rückzug aus dem System, da sie zuvor nur geduldet und nach den militärischen Aktionen ausgesprochen unerwünscht waren.

Die Suche nach einem Weg zurück

Aufgrund des ungebürtigen Verhaltens der Black Panthers in der Minenanlage, wurde der PKG ein Ultimatum gestellt, dass System zu verlassen. Auftrag

Im Briefing wurde sehr schnell klar, dass die Führungsriege nicht im Traum daran dachte, einfach aufzugeben. Deshalb wurde ein Plan ausgearbeitet um unbemerkt in das Gobeski System einzudringen. Dafür bekamen die Panthers den Auftrag einen Schiffsfriedhof in einem Nachbarsystem zu durchkämmen, dort einen geeigneten Transporter zu finden, diesen flugfähig zu machen und damit zur PKG zurückkehren.

Die Lieutenants Kitty und Fairy sowie Captain Azrael bekamen den Auftrag den Friedhof zu durchsuchen und ein passendes Objekt zu finden.

Auf der zweiten, von Lieutenant Prophet, errechneten Route, fand Azrael, durch Zufall, ein passendes Schiff.

Kurz darauf gingen Major Beastmen und Lieutenant Prophet an Bord um die grundlegenden Systeme wieder zum Laufen zu bringen. Nachdem das erledigt war, ging der Transporter Pilot an Bord um das Baby nach Hause zu schippern und der Major sowie der Lieutenant begaben sich wieder in ihre Schiffe.

Währenddessen hatte Captain Azrael den Auftrag bekommen, um die Position Patrouille zu fliegen um böse Überraschungen zu vermeiden. Wie der Zufall es so wollte, ortete er acht

Kontakte als sich die Reperaturarbeiten dem Ende neigten.

Nachdem der Befehl zum Rückzug gegeben wurde und klar war, dass die Kontakte, welche mittlerweile als Piraten identifiziert wurden, auf das Geschwader zuhielten, bekamen Major Beastmen und Captain Azrael den Befehl mithilfe ihrer Tarnkappen die Gegner zu verwirren, damit der Transporter ungeschoren fliehen konnte. Die Taktik ging nur bei zwei von acht Kontakten auf. Nach einer Salve der Gegner, erarbeitete Colonel Cisco, mit diplomatischen Können und etwas Geld, die Möglichkeit unbehelligt zu fliehen.

Nach der Landung begab sich Lieutenant Prophet in die Arrestzellen und ließ sich selbst einweisen, aufgrund von Befehlsverweigerung und da er den Geschwaderführer beleidigt hatte.

Eine Verhandlung wurde für den nächsten Tag angesetzt.

In dem abschließenden Debriefing wurden die Panthers gelobt, da sie im Vergleich zur letzten Mission, wie ausgewechselt erschienen.

Rückendeckung

Die Panthers hatten einen passenden Transporter auf dem Friedhof gefunden und ihn nach Hause geschafft. Chief Simpson gelang es diesen wieder auf Vordermann zu bringen.

Der Geheimdienst bekam den Auftrag, mithilfe des Transporters in das Gobeski System zurückzukehren und dort weitere Nachforschungen anzustellen.

Die Panthers erhielten die Aufgabe das Schiff nach getaner Arbeit vom Rand des Systems zur PKG zu eskortieren. Für

diese Mission bekam Captain Azrael den Befehl über das Geschwader.

Die Panthers flogen die 3-Nav Route ab, auf der sie patrouillieren sollten, bis das Signal kam, um den Transporter zu eskortieren. Bei Nav 3, registrierten 1st Lieutenant Fairy und Captain Azrael ein kurzes Flackern auf ihren Sensoren. Allerdings war dies zu kurz als das man hätte reagieren können.

Nachdem die Panthers das Signal bekamen, flogen sie zum Transporter um diesen vor zwei Piranhas und vier Hellcats zu beschützen.

Als das Geschwader ihren ersten Angriff starten wollte, enttarnten sich hinter ihnen drei Phantoms.

Nach einem zermürenden Kampf, gelang es den Panthers die Piranhas und die Hellcats zu vernichten sowie die Phantoms in die Flucht zu schlagen.

Einige Operationen der TCS Pulsar unter Admiral Barker

Die Schlacht in Delius 2688

Im ersten Jahr unter dem Kommando von Flame, brachen in Delius und benachbarten System eine neue Art von Seuche auf. Die Pulsar die zur Durchführung einer Quarantäne, in den Quadranten geschickt wurde, konnte einer Nephilim Kampfgruppe auf die schliche kommen, die mittels Biowaffen, für die Seuchen verantwortlich waren. Der Pulsar gelang es die Käfer bei Delius zu stellen und zu vernichten.

Verschwörung in Firekka 2688

Nach den Kämpfen bei Delius, wurde die Pulsar nach Firekka entsandt, um dort eine diplomatischen Mission unter Senator Omara zu schützen. Ungewöhnlich war jedoch die Tatsache, dass die Pulsar dem direkten Befehl von Omara gestellt wurde. Im Laufe der Verhandlungen, wurden die Familien der Botschaftsmitglieder, der konföderierten Botschaft auf Firekka, die auf einem Ausflug gewesen waren, entführt. Botschafter De Lima bat daraufhin die Pulsar um Hilfe, doch Omara verweigerte dies und Befehl Captain Flame, sich aus den Ermittlungen rauszuhalten. Flame ignorierte diesen Befehl jedoch und schickte die Panthers heimlich, auf einem firekkanischen Frachter der Goldenen Wind auf die Jagd nach den Entführern. Die Panthers konnten der Spur der Entführern, durch mehrer Systeme folgen und ihre Basis ausfindig machen. Den Panthers gelang es die Familien sicher und ohne Gewalt durch Verhandlungen zu befreien und den Drahtzieher der Entführung zu ermitteln: Senator Omara. Omara ein Hardliner, hatte gehofft mit der Entführung den gemäßigten De Lima zu erpressen und aus dem Amt zu treiben. Dank der Beweise konnte Flame ein Disziplinarverfahren abwenden, doch durch einflussreiche Freunde und geschickten Verfahrensverzögerungen, gelang es auch Omara einer Verurteilung zu entgehen.

Exodus 2688/89

Ende 2688 kristallisierte sich immer mehr der Bruch innerhalb der Konföderation und der TCN. Im Senat drängten immer mehr Hardliner in den Senat und verdrängten die gemäßigten Politiker und eine aggressive Politik gegen die Kilrathi und Oppositionelle nahm drastische Züge an. Auch innerhalb der TCN übernahmen immer mehr Hardliner wichtige Positionen und Kommandos, so auch den Marschallsposten, während die Anhänger der alten Werte der Konföderation ihren Kommandos enthoben wurden. Schließlich war der Bruch nicht mehr zu vermeiden und jeder Kommandeur musste sich einer Seite anschließen: den Loyalisten oder den Exilanten. Die Pulsar wurde zu jener Zeit in die Task Force 144 integriert, die aufgestellt worden war, um gegen die Exilanten vorzugehen. Flame von der Entwicklung besorgt, überzeugte seine Untergebenen das die Loyalisten, alles wofür die Konföderation stand, verraten hatte und schloss sich den Exilanten an. Die TF 144 jagte die Pulsar daraufhin durch mehrer Systeme doch der Pulsar gelang es, sich den Angriffen der TF 144 zu erwehren und schließlich zu entkommen.

Kampf um Nemo 2690

2690 traf die Pulsar, bei der Verfolgung eines Nephilim Kreuzers, auf eine zahlenmäßig, überlegene Flotte der Nephilim im Nemo System. Die Nephilim hatten das System unterjocht und bauten im System ein Sternentor auf, um einer weiteren Nephilim Invasion in den terranischen Raum zu ermöglichen. Trotz der Unterzahl nahm die Pulsar Kampfgruppe der Kampf gegen die Käfer auf und erhielten in ihrem Kampf, unerwartete Hilfe von Nephilim-Rebellen. Zusammen mit ihren Ungewöhnlichen Verbündeten, gelang es der Pulsar das Sternentor zu zerstören. Doch erlitt die Pulsar schwere Schäden durch den Treffer, eines Shipkillers.

Bündnis von Grovsner 2691

Anfang 2691 schickte das Oberkommando der Exilanten, die Pulsar Kampfgruppe in das autonome Grovsner System, um es von einem Bündnis mit den Exilanten zu überzeugen. Differenzen zwischen den beiden bewohnten Planeten Grovsners: Wellington und Gisborne und ein Untergrundbewegung von Mantuanhängern, die gegen die Exilanten Stimmung machten, erschwerte es Flame und seinen Leuten, Grovsner für ein Bündnis mit den Exilanten zu überzeugen. Mit viel Geduld, Mut und diplomatischen Bemühungen, gelang es den Panthers hinter das Geheimnis der Untergrundbewegung, mit den Namen Manticore zu kommen, die nicht wie zuerst Vermutet von Mantuagenten, sondern von einem Bündnis zwischen Piraten und der Außenministerin von Grovsner, ins Leben gerufen worden war. Die Manticore hatte nur dazu dienen sollen, das System zu destabilisieren und den Gouverneur als Schwach dastehen zu lassen. Zusammen mit den Piraten die als Söldner getarnt sein sollten, hatte die Außenministerin vorgehabt, die Untergrundbewegung zu besiegen und sich als strahlende Retterin zur nächste Gouverneurin des Systems wählen zu lassen. Dank der Pulsar konnte dies Verhindert und die Machenschaften aufgedeckt werden. Das Dankbare Grovsner unterzeichnete daraufhin einen Bündnis-Vertrag mit den Exilanten.

EINSATZBERICHT
DIAMOND-BACK GESCHWADER (BLACK PANTHERS)
1.MISSION 1.STAFFEL

BERICHT

Die Pulsar sollte aufgrund sich immer mehr häufender seltsamer Energieentwicklungen den M'Shrak-Sektor erforschen. Sie jumpete planmäßig am 25.03.99 gegen 21:45 in dieses System. Gerade angekommen, gab es einen Alarmstart für alle Piloten des Diamond-Back Geschwaders. Denn keiner hatte damit gerechnet, daß wir dort einen Planeten der Kilrathi entdecken, der zeitgleich mit unserem Erscheinen von den Insekten angegriffen wurde. 10 Kilrathischiffe versuchten beinahe erfolglos die Schlacht für sich zu entscheiden, jedoch war das wohl eher eine hoffnungslose Schlacht.

Dank des Diamond-Back Geschwaders unter Avengers Führung gelang es uns jedoch, wenigstens einen der Kilrathi zu retten. Dieser wurde dann zur Pulsar eskortiert.

Der Kilrathi erzählte später im briefing-room noch eine Legende, die von seinen Vorfahren übermittelt wurde. Diese handelt von einem aussichtslosen Kampf der Kilrathi gegen eine unbekannte Macht in diesem Sektor. Das Schiff, welches damals seine Freunde tötete, hinterließ nur eine Platte. Auf dieser befanden sich 7 OBELISKEN in Form eines HEPTAGON mit Schriftzeichen, die keiner lesen konnte.

PILOTENBEWERTUNG

Besondere Anerkennung gilt Kadett Pina (Demon), die sich für Ihren ersten Einsatz sehr gut gemacht hat. Sie flog eine Vampire, die sie mit 25% Schilden und 6 Abschüssen unversehrt nach hause brachte. Sehr gut geflogen Demon !!!!!

Avenger hatte leider ein paar Probleme mit einem Träger, der Ihm 3 Treffer bei einem Angriff bescherte. Dennoch kam er auf 5 Abschüsse und diverse vorbereitende Treffer.

Devil hatte sich scheinbar in einen der Käfer verknallt, er brauchte mehr als 4 Anläufe (ca das halbe RS) um einen Manta zu erledigen (Manta 3). Doch letztlich mußte dieser vor Tengu's Treffsicherheit seinen Hut ziehen. Zu Achten sei darauf, daß Devil mit 50% Schilden die Pulsar erreichte...Alle Achtung..weiter so !

Outlaw konnte Ihre Treffsicherheit bedeutend steigern! Sie brachte es auf 6 Abschüsse und brachte ebenfalls Ihren Bomber heil nach hause...weiter so!

Loanstar verhielt sich wie immer ruhig. Weder mit, noch ohne Brille vermag es Ihn mehr als 4 Abschüsse in seine Vampire eingravieren zu lassen. Aber immerhin.... dieses kleine Manko konnte er durch elegante Flugmanöver wegbügeln.

Sei noch zu erwähnen, daß Krock eigentlich auch dabei war... (eigentlich). Er versuchte krampfhaft in den Raum zu gelangen.

Alles in allem war diese Mission erfolgreich, da 5 Diamond-Piloten mit einem Träger und 17 feindlichen Jägern abgerechnet haben. Fast alle brachten Ihren Jäger unversehrt nach hause.

Captain Jumpstar
Kommandant der TCS Pulsar

**EINSATZBERICHT
DIAMOND-BACK GESCHWADER (BLACK PANTHERS)
2.MISSION 1.STAFFEL**

BERICHT

Nachdem die Mannschaft der Pulsar die Legende des Kilrathi gehört hatte, machte sie sich auf den Weg, tiefer in den M'Shrak-Sektor vorzudringen. Da die Energieentladungen immer größer wurden, wurde ein Erkundungsflug angesetzt. Das Diamond-Back-Geschwader sollte 5 Nav-Punkte abfliegen. An Nav 2 bestand aufgrund der Energieentladungen keine Chance, mit der Pulsar zu kommunizieren. An Nav 4 wartete ein Bergungsschiff / Tankschiff auf das Geschwader. Alle Piloten, bis auf Avenger, flogen eine Vampire. Casey sollte einen Bomber fliegen.

PILOTENBEWERTUNG

Devil ist sehr gut geflogen. Er brachte es auf 2 Abschüsse und hat einen vorbereitet. Seine Schilde wurden kaum beschädigt, so daß er seinen Jäger tadellos zur Pulsar zurück brachte. Es sei noch zu erwähnen, daß Devil sein Manta-3-Syndrom scheinbar abschütteln konnte. Durch die guten Leistungen von Devil, konnte er sich souverän und im Moment scheinbar nicht greifbar an die Spitze der Abschußliste setzen. Glückwunsch!

Outlaw kann sich freuen, daß sie bei dieser Mission am Besten abgeschnitten hat. Sie schoß 5 Käfer ab und Ihre Schilde waren fast unbeschädigt (75%). Diese Superleistung katapultierte sie auf der Abschußliste an Platz 2. Sicherlich ist Ihr Flugstil daran schuld, den sie in den letzten Wochen stark verbessern konnte. (oder war es das 14-tägige-Marrathon-Schrubben auf dem Flugdeck ?)

Loanstar scheint taktisch der Beste Pilot auf der Pulsar zu sein. Er durchschaute sofort den Fehler, den Avenger im Begriff war zu begehen. Sowohl den Angriff auf eine Sendeboje, als auch den Befehl, vor den Käfern DIREKT zur Pulsar zu fliehen, stellte er zurecht in Frage. (Die Flucht zur Pulsar hätte den Käfern geradewegs die Position der Pulsar verraten.) Die Erfahrung, die Loanstar mit in unser Geschwader gebracht hat, ist unbezahlbar. Hoffentlich wird in Zukunft mehr auf ihn gehört. Pech jedoch hatte er diesmal mit den Devilrays, die ihm seine Schilde komplett zerstörten. Zu erwähnen sei jedoch, daß er 4 Abschüsse hatte (und das ohne Brille !!!)

Avenger führte das Geschwader wie immer mit Entschlossenheit. Diesmal jedoch war er völlig auf sich allein gestellt, da bei Nav 2 kein Funkkontakt zur Pulsar bestand. Seine Entscheidungen dienten scheinbar in erster Linie der Sicherheit des Geschwaders. Er befahl, eine Sendeboje zu zerstören, obwohl weder ein Befehl, noch ein einleuchtender Anlaß ihn dazu ermutigen konnte. Wahrscheinlich sorgte er sich darum, daß die Sendeboje Verstärkung anforderte. Da die Zerstörung dieser genau das bewirkte, da die Käfer aufmerksam wurden, konnte er nicht ahnen. Dennoch sei gesagt, daß von der Boje keinerlei Gefahr ausging und das Diamond-Back-Geschwader auf Erkundungsflug war, um INFORMATIONEN zu sammeln. Eine Sendeboje wäre eine gute Infoquelle gewesen. Da jedoch weder Avenger, noch das Diamond-Back-Geschwader "alteingesessen" ist, möge man ihm diesen Fehler verzeihen. Unverzeihlich ist jedoch, daß Avenger nur mit 2/5 Rumpf zur Pulsar zurückkehrte. An diesem Mißstand muß dringendst gearbeitet werden, da er bis jetzt bei allen Missionen mit beschädigtem Rumpf nach Hause kam. Nungut...das hat er mit Aurora abzuklären <ggg>. Was Avenger an Rumpfschäden hat, wird jedoch bestens von seiner Abschußquote ausgeglichen. Mit 18 Abschüssen in 3 Missionen ist er einsame Spitze !!!!!

Lt. Pina (Demon) hatte ein wenig Pech. Sie kam einem unbeschädigten Ray in die Quere, der ihr mit nur einem Schuß sämtliche Schilde nahm. Ein Manta und ein Devilray sorgten für den Rest. Leider mußte Demon frühzeitig aussteigen, da sie zunehmend von ihren Kameraden dazu angehalten wurde. Bei 2/3 Rumpf und einem bevorstehendem Angriff eines Devilrays überredete man sie zum Ausstieg (zu früh meiner Meinung nach, da sie selbst bei einem Treffer noch immer hätte aussteigen können). Leider wurde Pinas kleine Vampire zerstört.

Ich werde jedoch dafür sorgen, daß sie zur nächsten Mission einen nagelneuen Jäger bekommt. Demons Treffsicherheit ist enorm gestiegen. Kaum ein Schuß scheint daneben zu gehen. Sie brachte es auf 2 Abschüsse, jedoch half sie zusammen mit Devil unglaublich bei der "Schwächung" der 6 Rays mit. Weiter so Pina :o)

Darkwings erste Mission auf der Pulsar verlief bestens. Er brachte es auf 3 Abschüsse und etliche Vorbereitungen durch Guns. seine Schilde waren zwar auf Null, dennoch war sein Rumpf nie in Gefahr. Gut geflogen Darkwing !!!!

Toaster schien diese Mission zu heikel...er blieb fern :-)

Lt. Krock kam kurz vor Ende der Mission, um unsere Jungs da draußen noch unter die Arme zu greifen. Danke im Namen aller Krock, doch nächstes Mal bitte ich um Pünktlichkeit, da dies schon der 2. Ausfall von 3 Missionen war.

Zu Gast flog zum ersten Mal Lt. Teds mit. Seine erste Mission verlief zwar nicht gerade erfolgreich für die Diamonds und die Pulsar, jedoch war das nicht seine Schuld. Er konnte wichtige Vorarbeit mit Geschützen leisten und hat nur 25% Schilde verloren. GLÜCKWUNSCH TEDS !!!! Weiter so !!!!

NACHSPANN

Leider ist diese Mission gescheitert. Aufgrund des Abschusses der Sendeboje, konnten wir keine Info's erbeuten. Wir verloren die gesamte Mannschaft des Bergungsschiffes (4 Piloten mit Familie) und eine Vampire. Eine Trauerfeier zum Gedenken an die gefallenen Piloten wird in Kürze stattfinden. Nun fliegt die Pulsar immernoch ohne jegliche Ahnung im M'Shrak-Sektor umher, auf der Suche nach Gründen für diese Energieentladungen.

Äußerst positiv war die Beteiligung an dieser Mission. Dafür danke ich allen anwesenden. Mit 8 von 7 Piloten (und mir) war diese Mission mehr als gut besucht (ja, 8 von 7 Ihr habt richtig gelesen, da Teds ein Gastpilot war)

Captain Jumpstar
Kommandant der TCS Pulsar

EINSATZBERICHT
DIAMOND-BACK GESCHWADER (BLACK PANTHERS)
3.MISSION 1.STAFFEL

BERICHT

Aus der letzten Mission konnte die Besatzung der Pulsar leider keine positive Resonanz ziehen. Im Gegenteil. Stattdessen sollten wir an dieser Stelle eine Gedenkminute für unsere Kameraden aus dem von den Käfern zerstörten Bergungsschiff einlegen.

Da das Diamond-Back-Geschwader die Sendeboje zerstörte, war die Pulsar gezwungen, weiter nach den seltsamen Energieentladungen zu suchen. Unsere Sensoren orteten jedoch eine Sendestation der Insekten, so daß Hoffnung aufkam. Jedenfalls wenn unsere Piloten diesmal alles richtig machten.

Die Pulsar bezog in relativ sicherer Entfernung Stellung zur Sendestation und schickte seine besten Piloten ins All. Colonel Dekker und Lt. Gump sollten in je einer BEK (Bemannte Einschleusungskapsel) zur Sendestation geschossen werden, um auf dieser den Bordcomputer zu finden. Der Auftrag für unsere tapfereren Marines lautete, das Sendeloggbuch zu kopieren.

PILOTENBEWERTUNG

Devil übernahm das Kommando über das Diamond-Back-Geschwader. Sein erstes Kommando schien ihn ein wenig abzulenken, so dass er es nur auf einen Abschuss brachte. Seinen Jäger brachte er mit 25% Schilden nach Hause, was zwar nicht schlecht ist, jedoch auch nicht als Spitzenleistung interpretiert werden sollte. Diese Tatsache erscheint jedoch völlig unwichtig, wenn man bedenkt, dass er es trotz nur 30%iger Wahrscheinlichkeit schaffte, die Mission zu unseren Gunsten ausfallen zu lassen.

Glückwunsch Devil !!! (Glaubt mir Piloten, Ihr seid 5 mal haarscharf am Scheitern der Mission vorbeigeschrammt)

Outlaw scheint sich so gut vom Schrubben des Flugdecks erholt zu haben, dass sie sich bei dieser Mission auf Platz 1 der Abschussliste katapultieren konnte. Sie bereitete mit Ihren Geschützen die Käfer auf Ihren Tod vor. Zwei weitere Raketentreffer und die Tatsache, dass sie mit 50% Schilden zurück kam, sorgten dafür, dass sie Devil von Platz 1 vertreiben konnte. Doch Vorsicht Cindy... Devil und Teds sind nicht weit weg!

Teds scheint ein Naturtalent im Cockpit zu sein. Hätte er nur einen Abschuss mehr erzielt, wäre er auf Platz eins der Abschussliste. Teds war mit Abstand der Beste Pilot bei dieser Mission. Er atomisierte 5 Käfer und übertrifft somit alle anderen Piloten an diesem Abend. Seine Schilde fielen lediglich auf 75%, was ebenfalls das Beste Ergebnis dieser Mission war. Alle Achtung Teds!!! Das macht Dir so schnell keiner nach ! Schon gar nicht wenn man bedenkt, dass Du bisher immer mit 75% Schilden zur Pulsar zurückkehrtest. Wir freuen uns, Dich auf der Pulsar begrüßen zu dürfen. Weiter so !

Lt. Loanstar hielt sich diesmal zurück. Fast ein bisschen zuviel für meinen Geschmack. Erklärung dafür war vermutlich ein Computerfehler der Vampire (AOL schmiss ihn öfters raus) Doch ohne die Hilfe von ihm wäre Outlaws Bomber garantiert nicht mehr in der Lage gewesen, Dekkers BEK mit dem Traktorstrahl aufzunehmen. Diese Tatsache ist es durchaus wert, auf ein paar Abschüsse zu verzichten. Danke Loan !

Toaster Erscheinen hat mich sehr gefreut. Für diese Mission war es enorm wichtig, dass ein erfahrener Pilot einen Bomber mit einer BEK daran fliegt. Er brachte Lt. Gump sicher zur Station und holte ihn auch souverän wieder ab. Als ob es das normalste der Welt wäre, schoss er in der Zwischenzeit 4 Käfer ab. Sicherlich war Toaster einer der wichtigsten Faktoren, die zum Gelingen dieser Mission führte. Zur Zeit werden Verhandlungen bezüglich eines Kommandopostens mit ihm geführt. Wäre schön, wenn seine Beteiligung in Zukunft stabil bliebe, denn Piloten mit viel Erfahrung sind heutzutage rar.

Lt. Demon's Treffsicherheit ist unschlagbar. Wiedereinmal konnte sie beweisen, dass wohl nur sie in der Lage ist, die Raketen abzurichten. Sie zerfetzte 4 Gegner und verlor nur 50% Schilde. Sei noch zu erwähnen, dass Demon eine neue Vampire bekam. Sie flog das gute Stück so souverän und elegant, dass sich jeder davon eine Scheibe abschneiden könnte. Ich habe noch nie jemanden gesehen, der sich so über einen neuen Jäger freute. Demon...aus Dir könnte ein Fliegerass werden !

Lt. Krock fliegt einen sehr ruhigen Stil, völlig unscheinbar nähert er sich seinen Gegnern, um sie dann volle Kanne aufs Korn zu nehmen. 3 Abschüsse wurden auf seinem Konto verbucht. Diese hinterlistige Taktik gab Krock die Möglichkeit (als einzigem) alle seine Raketen abzufeuern. Seine letzte schoss er auf auf Manta 3 (Devil hätte Ihn wahrscheinlich eh nicht getroffen) Dieser Flugstil verleiht Krock die Möglichkeit, all seine Stärke im All zu zeigen. Das nenne ich Effizienz.

Darkwing hatte ein wenig Pech mit einem Devilray. Dieser traf seinen Jäger so stark, dass er mit nur 2/3 Rumpf die Pulsar erreichte. Dennoch brachte er es auf sagenhafte 4 Abschüsse. Was die Schäden an seinem Jäger betrifft, so steht ihm ein schweres Los in Form von Aurora bevor. Ein Tip Dark....Nimm einen Feuerlöscher mit, der verleiht Dir gegenüber Aurora ungeahnten Respekt <g> (huhu Aurora <wink>) Was die Flugkunst von Darkwing angeht, so paßt er jedoch zu 100% in das Gefüge des Diamond-Back-Geschwaders.

Avenger konnte leider nicht an der Mission teilnehmen. Ich bin mir jedoch sicher, er hätte es mindestens genauso gut gemeistert, wie Devil. Mit seinen 18 Abschüssen bleibt er dennoch Schützenkönig.

NACHSPANN

Tja...und so hat jeder Pilot seine Eigenarten und Macken. Devil, dessen Manta-3-Syndrom sich scheinbar auf alle fliegenden Insekten ausweitet, Outlaw die trotz allem genügend Zeit findet, alle Knöpfe und Schalter eines Jägers auszuprobieren, Demon, die sich prompt in den Autopiloten ihres neuen Jägers verknallte (Vorsicht Tengu), Loanstar, der weder mit, noch ohne Brille zu treffen scheint :o), Darkwing, der im Kopfhörer garantiert {S because hört, usw, usw, usw....}

Diese Mission war in jeder Hinsicht ein voller Erfolg !!! Zwar ist das Diamond-Back-Geschwader mehrmals am Scheitern vorbeigeschrammt, aber niemand hätte erwartet, dass sie es nach der letzten Mission überhaupt schaffen.

Mit einer Rekordbeteiligung von 12 Leuten geht diese Mission wohl in die Geschichte ein. Ich hoffe, dass der 2. Handlungsstrang (die Marines) für genügend Abwechslung zwischen den Angriffen und Gegenangriffen des Feindes sorgen konnte.

Dank diesem Erfolg sollte es der Besatzung der Pulsar nun möglich sein, die Staffel erfolgreich zu beenden. Doch Vorsicht !!! Das Finale steht Euch noch bevor.

Ganz besonders möchte ich Colonel Dekker und Lt. Gump danken. Ohne deren Ausbildung im Bodenkampf hätte die Pulsar niemals das Sendeloggbuch kopieren können. Ich danke der Confederation, dass Marines ausgebildet werden. Anhand von unseren beiden Helden sehen wir wiedereinmal, wie dringend wir sie brauchen. Danke auch für die super aktion, die Ihr in die Mission bringen konntet. Ihr habt einen gut bei mir :o) Ich bin fest davon überzeugt, daß das Diamond-Back-Geschwader Eure Leistung würdigen und in Erinnerung behalten wird.

Auf diesem Wege möchte ich allen noch die Information zukommen lassen, dass es in Kürze ein zweites Geschwader auf der Pulsar geben wird. Den Posten des Geschwaderführers hat sich Toaster wirklich verdient. Ich hoffe, er nimmt diese Herausforderung auch an.

Captain Jumpstar
Kommandant der TCS Pulsar

**EINSATZBERICHT
DIAMOND-BACK GESCHWADER (BLACK PANTHERS)
4.MISSION 1.STAFFEL**

BERICHT

Die Pulsar nahm in relativ sicherer Entfernung zum Sternentor der Käfer position ein. Das Diamond-Back-Geschwader sollte aufbrechen, um einen Sieg aus diesem Sternensystem mitzubringen. Nunja... man könnte sagen, sie haben es tatsächlich geschafft. Ziel der Mission war es, nicht das Sternentor, sondern einen Träger der Käfer zu zerstören, der für die Synchronisation der Obelisken an dem Heptagonförmigen Tor zuständig war. Das Tor selber durfte nicht zerstört werden, da sich in der Nähe eine Sonne befand, die aufgrund der dann eintretenden Implosion des Tors in Mitleidenschaft gezogen worden wäre. Dies hätte wiederum zur Folge, daß kein Leben mehr in diesem System mehr möglich wäre. Unsere Wissenschaftler haben das erkannt und uns rechtzeitig davor gewarnt.

Diese spektakuläre "final mission" wird uns wohl noch lange in Erinnerung bleiben. Danken möchte ich vorallem Tengu (Devil) und Cindy (Outlaw), die mir enorm bei der Planung der Staffel geholfen haben. Sei es, Scrolls vorzubereiten (z.B. das Sternentor, welches garantiert nicht so aussah, wie eine Weltraummöhse!!), oder Tips und Anregungen von Tengu bezüglich dem Inhalt der Staffel (Ich habe die Secret Ops nie gespielt)

Leider wurden auch einige Schatten über die ich hoffe lang ersehnte Abschlußmission geworfen, doch dazu später noch mehr. Kommen wir erstmal zu unserer üblichen Pilotenbeurteilung :-)

PILOTENBEWERTUNG

2nd Lieutenant Teds hat nun hoffentlich begriffen, daß Alkohol im Briefingroom absolut tabu ist. Die Strafe, 3 Wochen das Flugdeck zu schrubben wird Ihm eine Lehre sein. Jedoch ragt er im Moment auch sehr positiv heraus. Lt. Teds (laßt Euch das mal auf der Zunge zergehen) ist der EINZIGE Pilot, dem es bislang gelungen ist, bei jeder Mission mit 75% Schilden zurückzukehren....nur er weiß, woran das liegt...oder nicht? Diese Wahnsinns Leistung katapultierte Ihn unangefochten und vorerst nicht einholbar auf Platz EINS der Abschußliste!!! Mit einer Note von 1.1 laut Leistungsberechnung (Abschußliste Excel) kann er sich zur Zeit als Bester Pilot der Pulsar schimpfen. 2ndLt. Teds wird hiermit zum "Piloten des Quartals" benannt. Glückwunsch Teds...Du hast nun die Möglichkeit, Dich während Du schrubbst zu freuen ;-)))

1st Lieutenant Outlaw steht mit einer Leistung von 1,6 und 19 Abschüssen auf Platz 2. Sie konnte dem Druck, der von Teds kam nicht standhalten. Dennoch zählt sie zu den absoluten Favoriten der nächsten Staffel, zu der ich später noch etwas schreiben werde. Sie konnte 4 Käfern den Weg in die Hölle zeigen und brachte so manchen Ray zum schwitzen. Auch hier möchte ich nochmals für Deine Unterstützung in Bezug auf den Scroll danken.

Tja....und unser Teufelchen (für Euch 1st Lieutenant Devil ;-)) läßt sich nach wie vor von einem Manta mit einer gewissen Nummer an der Nase herumführen...ohoh Devil...wie wird das nur enden ? 3 Versuche auf Manta 3 ---> ohne Erfolg. Muß denn immer erst ein Loanstar kommen, um Dir zu zeigen, wie man Manta 3 abschießt ? ;-)) Wenn es jedoch darum geht, den wichtigsten Käferträger zu vernichten, ist er wieder ganz der alte. Chancen läßt er keinem Käfer (außer...) Beweis dafür dürfte seine Abschußquote von 17 sein. Auch eignet sich Devil sehr gut als Rettungsschiff, er nahm Avenger auf, nachdem er abgeschossen wurde. Aber mal im Ernst...kann das gut gehen, wenn der Geschwaderführer und sein Stellvertreter in einem Boot sitzen ??? Wie gerne hätte ich zu dieser Zeit eine Wanze in Devils Bomber gehabt <g>. Auch Devil möchte ich auf diesem Wege nochmals Dank für seine inhaltliche Unterstützung der Staffel sagen.

2nd Lieutenant Loanstar kam etwas später, jedoch hatte ER vorab Bescheid gegeben ! Mit 15 Abschüssen und einer vorbildlichen Disziplin hält er sich wacker im oberen Drittel der Abschußliste. Als ich Loanstar fragte, ob er nicht ab und zu auf der Pulsar

mitfliegen möchte, gab er mir die Antwort: "GERNE...jedoch werde ich nicht immer Zeit haben." Nunja....mit einer Teilnahmequote von 100% scheint er sich wohl ein wenig unterschätzt zu haben :o)) Was Deine Schilde angeht, so brauchst Du vor Deiner Frau Aurora (Chefmechanikerin der Firewall) keine Angst zu haben. Laut Leistungsberechnung kommst Du durchschnittlich mit 3% Schilden zurück zur Pulsar. Knapp, aber scheinbar perfekt berechnet :o)

Über 2nd Lieutenant Demon kann ich leider nicht viel sagen. Ich vermute, daß sie probleme mit AOL bekam. Sie verschwand leider mitten in der Mission :o(. Dennoch brachte sie es auf 3 Abschüsse und 0% Schiden...beachtlich ;o)) Ihre Treffsicherheit ist jedoch nachwievor unschlagbar. Böse Zungen munkeln, das läge an Ihrem neuen Jäger, doch dem muß ich widersprechen.

1st Lieutenant Toaster war diesmal in sehr guter Form ! Er konnte 6 Käferschiffe zunichte machen. Trotz eines Fehltreffers auf die Schilde des Trägers, hat er sich mit Tengu behaupten können. Glückwunsch !

Es kommt allen zugute, daß ein erfahrener Pilot wie Toaster mit in unserem Geschwader fliegt.

1st Lt. Avenger spielte jedoch die Hauptrolle in dieser Mission. Seiner Korrektheit und Entscheidungsgewalt verdankt das Diamond-Back-Geschwader diesen gigantischen Erfolg. Pech hatte er jedoch mit einem übermütig gewordenen Ray, der Seine Schilde mit einem gezielten Schuß auf Null brachte. Geschütztürme, gegen die er sich nicht wehren konnte besorgten den Rest. Casey's Jäger wurde zerstört, doch ein Teufel war zur Stelle. Mir als Spielleiter fiel leider zu spät auf, daß BEIDE Führungsoffiziere des Diamond-Back-Geschwaders in EINEM Bomber saßen..... <grummel> Aber dennoch ist Avenger ungeschlagen in seiner Abschlußquote. Mit 20 Abschüssen ist er Schützenkönig des DBG's. Weiter so Avenger!

2nd Lieutenant Krock zeigte Mut zur Lücke. Er nutzte die erst-beste Möglichkeit, seinen Trägerton zu verlieren. Schade Krock, daß Du das finale nicht miterlebt hast.

2nd Lieutenant Anakin hatte es nicht leicht, sich gegen diese Käferübermacht zu behaupten. Doch mit 7 Abschüssen zeigte er allen, wie man Käfer schlachtet. Auch hier meinen Glückwunsch. Jedoch sollten Sie an Ihrer Disziplin arbeiten. Auf Dauer kann das den Tod bedeuten, denn....die Käfer können auch schießen. Denken Sie darüber nach, daß Sie nicht nur sich, sondern auch Ihre Kameraden gefährden. Zum Nachdenken haben Sie zusammen mit Teds jedoch nun genügend Zeit.

2nd Lt Darkwing blieb der Mission komplett fern. Mit einer Teilnahmequote von 40% tümmelt er sich zur Zeit im unteren Drittel der Abschlußliste rum. FREDDY... KOMM IN SCHWEIß !!!

Unsere weibliche Verstärkung 2nd Leutenent Iron schaffte es ebenfalls nicht zur final mission...naja die 2. Staffel beginn in Kürze...wäre das nicht ein guter Einstieg ?

NACHSPANN

Zu erwähnen ist noch, daß das Diamond-Back-Geschwader in dieser Mission mit: 6 Ray's, 16 Manta's, 4 Devilray's, 8 Moray's, 8 Geschütztürmen und einem Träger fertig wurden. Wenn das keine Leistung ist, weiß ich auch nicht mehr weiter ;-)

Ich hoffe, Ihr seid nun hoch oben auf Eurer Wolke 7, denn nun hau ich mal auf die Kacke!

Da ich es hier jedoch mit Erwachsenen Leuten zu tun habe, überlasse ich Euch die Entscheidung, ob Ihr zur Zeit fair seid, oder ob Euch nicht selber etwas auffällt. Ich habe soeben beschlossen, mich nicht aufzuregen, in der Hoffnung, Ihr wißt selber, was mich zur Zeit stört.

Als Gedankenregung könnt Ihr Euch in diesem Bericht das Logbuch der letzten Mission runterladen. Vielleicht fällt Euch ja etwas auf.

Somit erkläre ich die erste Staffel für erfolgreich beendet und freue mich schon auf die Zweite :o)

Vorschau auf die nächste Staffel:

Die 2. Staffel wird wesentlich schwerer werden. In dieser wird nämlich auch offline viel von Euch abverlangt werden. Solltet Ihr die "Rätzel" nicht lösen können, wird ein erfolgreiches Staffelende schwer ;-)

Es folgen nun noch ein paar interessante Statistiken:

Durchschnittliche RS-Beteiligung:.....	8,2 Leute.....
Durchschnittliche Abschußquote:.....	3,15 Jäger.....
Durchschnittliche Schildheimkehr pro Pilot:.....	4/5 Rumpf.....
Anzahl abgefeuerte Raketen:.....	233.....
Abgeschossenen Käfer:.....	129.....
Treffwahrscheinlichkeit einer Rakete:.....	42,4 %.....
Durchschnittsleistung pro Pilot (Note):.....	2,21.....
Durchschnittliche RS-Dauer:.....	125 Minuten.....
Durchschnittliche Beteiligung am RS:.....	74,5 %.....
Durchschnittliches Jägeraufkommen pro M.:.....	32.....

Abschließend möchte ich mich bei Euch bedanken. Denn je mehr Spaß Ihr habt, desto mehr Spaß hab ich daran :o)

Captain Jumpstar
Kommandant der TCS Pulsar

TODESENGEL

Die Engel waren auf Teile der Mantu Flotte Grün 1 in Hubble's Star aus Hells Kitchen getroffen und hatten dieser erhebliche Schäden zugefügt. Die Eigenverluste waren dabei nahezu null. Dies war nur ein kurzes Geplänkel gewesen, das die Engel davon abbrachte ihre neuen Missionsziele in Port Hedland zu erhalten.

Während dem Flug zur Raumstation bewies der Admiral sein außerordentliches Flugtalent und seine Zähigkeit. Eher ungewollt geschah es dabei, als er den Transporter wie eine Piranha herumwarf, dass die Kompensatoren und Dämpfer nicht mehr ausreichten um die Effekte auszutrackieren.

Mehrere erfahrene Piloten, darunter der frischgebackene Captain Dederichs und die Lieutenants West und Stenson, mussten ihre letzten Mahlzeiten erbrechen. Angekommen auf der Station wurde der Transporter erstmal vollständig gesäubert.

Im Konferenzraum eingefunden erklärte Admiral Herioshi Tani den neuen Auftrag der Sewastopol Battlegroup. Ziel war es ein Stück Vergangenheit der Konföderation wiederzufinden, genauergesagt die TCS Midway. Laut Berichten sei sie damals, im Auftrag die Sprungtore der Nephilim zu finden und sie zu vernichten, verschwunden, aber man hätte niemals Beweise dafür gefunden, dass sie zerstört worden sei. Der Auftrag wird die Engel in den Raum der Kilrathi und dahinter führen, wo man vermutet, dass sie möglicherweise noch immer sein könnte.

Aufgrund der unbeschränkten und unbekanntes Auftragsdauer wurde den Engeln ein 3 tägiger Landurlaub eingeräumt. Desweiteren tadelte der

Geschwaderführer die neue Pilotin Mondfalke dafür, dass sie sich dem Kommandanten, ihren leiblichen Bruder, nicht ihrer Position gebührend verhalten habe. Er verwies sie darauf, dass er im Dienst ihr Vorgesetzter sei und dementsprechend mit Rang und oder Sir anzusprechen sei und nicht wie ein Zivilist mit Spitz-, Vor- oder Kosenamen.

Alarmstart

Die Engel hatten den Auftrag bekommen sich auf die Suche nach der lange verschollenen TCS Midway zu machen. Da die Sewastopol für unbestimmte Zeit für diesen Auftrag eingeteilt ist, wird sie seit langem wieder vollständig bestückt mit Versorgungsgütern und Ressourcen. Somit erhielten die Engel zum ersten mal seit dem Staffellauf des Trägers 3 Tage Landurlaub.

Überraschenderweise wurde die Sewastopol nach dem Sprung ins Freya System direkt von Feinden angesteuert. Trotz der bestehenden Verträge zwischen Exilanten und Kilrathi schienen diese den Engeln feindlich gesonnen. Die 1. Welle bestand aus 2 Paktahn, 3 Darkets, 1 Vaktoth und 2 Dralhti. Diese konnten relativ mühelos ausgeschaltet werden, lediglich die defekten Geschütze der Panther des Erzengels werfen einen Schatten hierauf. Während dieser mit Fehlfunktionen am eigenen Schiff zu kämpfen hatte versuchte er mehrfach die Kilrathi zur Einstellung des Feuers zu überzeugen, diese setzten unentwegt mit ihrem Angriff fort. Die Engel gaben ihr Bestes, denn auf dem Radar waren bereits neue Angreifer zu sehen. Diese bestanden aus 1 Strakha, 2 Jrathek, 1 Sorthak, einer Paktahn und einem Kreuzer. Welle 2: Noch während die Engel in ein Gefecht mit der 2. Welle verwickelt

war, erhielten sie von Kalralahr Melek nar Kiranka einen Funkspruch, der die Angreifer als Abtrünnige erklärte. Scheinbar hielten diese Kilrathi jeden Menschen für einen Verbündeten der Mantu. Diese Feinde waren jedoch erstaunlich widerstandsfähig und setzten den Engeln schwere Schäden zu, darunter musste vorallem Lt. Ofu und ihre Piranha leiden.

Bei dem Versuch auf dem Flugdeck der Sewastopol zu landen musste Lt. Ofu eine schwere Bruchlandung hinnehmen. Auch wenn die Angreifer komplett abgewehrt wurden, musste der Verlust eines Geschützturms und einer Piranha hingenommen werden. Der medizinische Zustand Lt. Ofus war soweit stabil, jedoch sah der Erzengel nicht davon ab sie ohne Geleit zur Krankenstation gehen zu lassen, was von den Sanitätern grob fahrlässig vergessen wurde.

Admiral Paladin bewertete diese Mission dennoch als erfolgreich, auch wenn es ihn verwunderte, dass trotz erst kürzlicher Missionserteilung, bereits feindliche Organisationen die Sewastopol erwarteten.

TCS SEWASTOPOL

Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	252	149
Darth	113	71
WarLord	111	75
Shark	78	73
Waterboy	56	41
Mondfalke	46	35
Tofu	31	41
Grim Reaper	30	17
Typhoon	26	31
Smasher	12	13
Cortana	3	11

Daten über die TCS Sewastopol

Indienststellung:	2688
Aktueller Kommandant:	Admiral Paladin
Ehemalige Kommandanten:	---
Typ:	Schlachtkreuzer
Klasse:	Plunkett 2
Spieler-Geschwader:	282. Luft/Raumjägerschwader "Engel der Apokalypse"
Geschwaderführer:	Major Warlord
Ehemalige Geschwaderführer:	Asmodis
Pilotenzahl:	10

WASHINGTON CROWS

Die Crows haben den Auftrag nach Krieger zuspringen und die Gegend zu erkunden.

Nach dem Briefing starteten die Crows und flogen zur Ohio. Zusammen mit der Ohio sprangen sie nach Krieger. Akiraburn scannte die Gegend aktiv und empfing ungewöhnliche Daten aus der Richtung von Nav 2. Mineralien und Kunststoffe. Nur da dürfte nichts sein. Sie flogen weiter Richtung Nav 2.

Als sie sich den Navpoint näherten, scannte Akira nochmal aktiv und hatte Wrackteile und sonstigen Schrott auf den Schirm.

Ein von den Mantu angelegten künstlichen Schiffsfriedhof, dahinter ein Großes Asteoriedenfeld. Akiraburn versuchte den Schiffsfriedhof zu scannen, hatte aber nur Interferenzen auf den Schirm. Er flog mit Thunder in das Feld und die anderen herum. Das Feld war viel zu groß und es war zu gefährlich da noch weiter rein zufliegen. Thunder und Akiraburn flogen wieder zu den anderen, ohne was entdeckt zu haben.

Die Crows flogen langsam in das Asteroriedenfeld. Im Feld hörten sie ein Funkspruch. -Sie befinden sich in einer strikten Sperrzone, da sie damit gegen die, für dieses System, aufgestellten Gesetze verstoßen werden sie nun die Konsequenzen tragen...- Bevor die Crows überhaupt reagieren konnten wurden sie von drei Kegeln angegriffen. Akiraburn konnte als einziger rechtzeitig reagieren und brachte sich in eine perfekte Schussposition. Und konnte als einziger angreifen. Die anderen hatten nicht das Glück und wurden angegriffen. Im weiteren Kampfverlauf konnte die Kegel ohne eigene Verluste vernichtet werden. Holys Arrow wurde aber so schwer getroffen das sie sich kurz aus dem Kampfgebiet zurückziehen musste. Nach dem Kampf ging es weiter nach Nav 4.

An Nav 6 angekommen, scannten die Crows nach der Ohio. Diese aber war nicht am vereinbarten Treffpunkt. Die Crows flogen weiter zu zum JP nach Tarnayou, auch dort war die Ohio nicht. Nach ein paar Minuten öffnete sich das Sprungtor und die Washington BG sprang ins System. Die Crows landeten

Ein kleiner Gefallen

Die Crows haben den Auftrag ein Konvoi im System Krieger abzufangen, den

Geleitschutz zu vernichten und die Transporter Manövrierunfähig zu schießen.

Sie flogen zum Jumpoint Krieger, sprangen in das System und flogen weiter zum Abfangpunkt. Kurz nachdem die Crows angekommen waren, kam auch der feindliche Konvoi. Bestehend aus drei Pelikan und deren Begleitschutz aus fünf Piranha und zwei Panthers. Die Crows griffen an, wurden aber zurückgedrängt. Nach ein erbarmungslosen Kampf in deren Verlauf alle Crows ihre Schilde einbüßten, zogen sie sich zurück um den Konvoi direkt am Jumpoint abzufangen. Die Crows erreichten den JP noch gerade rechtzeitig und konnten diesmal alle Feindjäger vernichten und die Transporter manövrierunfähig machen. Nach diesen sehr knappen Sieg flogen die Crows zurück zur Washington.

Eskorte

Die Crows haben den Auftrag als Sicherheitsfirma getarnt ein Konvoi nach Proxima bringen, Nobody lies die Piloten wie beim letztenmal im Unklaren wieso sie die Mission durchführen. Nach dem Briefing starteten die Crows und flogen nach Krieger 1. Bei Krieger 1 sendeten sie ihren gefälschten ID Code und flogen mit dem Konvoi los. Nach ein langen Flug wurden sie von einer kleinen Patrouille aufgehalten. Wieder sendeten sie ihren ID Code und konnten unbehelligt weiter fliegen. Am Jumpoint nach Proxima mussten sie warten, als Feindjäger auftauchten und ein Paar Piraten vernichteten. Danach sprangen sie nach Proxima und lieferten den Konvoi an einer Forschungsstation ab. Anschließend flogen sie wieder zurück zur Washington.

Gemeinsame Ziele

Die Washington BG ist immer noch im System Krieger und die Crows führen immernoch Missionen für Nobody durch, dessen Hintergrund sie nicht kennen oder verstehen.

Nach dem Briefing, starteten die Crows zu ihren Auftrag. Am JP Luyten trafen sie dann auf den Konvoi, bestehend aus zwei Pelikan, zwei Panther und einer Vampire. Nach ein kurzen Smalltalk flogen sie dann weiter in Richtung JP Tarnayou.

Auf halben Wege trafen sie auf eine Mantu Patrouille. Jenkins, der Anführer des kleinen Konvois, sprach mit den Mantu und lenkte sie ab, Während die Crows, versteckt im Radarschatten der Pelikan, ein Überraschungsangriff starteten. Nach ein kurzen Gefecht wurde die Mantupatrouille komplett vernichtet. Der weitere Flug verlief ohne Zwischenfälle und die Crows brachten den Konvoi sicher zum JP Tarnayou.

Verteidigung der Washington

Die Crows befinden sich zur Zeit in einer Ruhephase und erholen sich von den langen Diensten der letzten Tage. Diese Ruhe wird schnell gestört, als der Schiffsalarm ertönt und einen Notstart fordert. Jeder auf der Washington gingen gerade seiner Beschäftigung nach, als der Alarm ertönte. Alle rannten auf ihr Gefechtsstationen und die Piloten zu ihren Jägern.

Der Feind kam aus mehreren Richtungen. Die Crows bekamen ein Abfangpunkt zugeteilt und flogen los. Da angekommen griffen sie auch sofort den Feindlichen Verband an. Bestehend aus drei Hellcats, zwei Thunderbolds, zwei Piranha, einer Vampire und zwei Longbows. Der Kampf war heftig und die Crows musste schlimme Treffer einstecken, so das ihnen nichts anderes übrig blieb, als um Verstärkung zu rufen. Im weiteren Kampfgeschehen konnte alle angreifenden Maschinen vernichtet werden. Aber nicht ohne eigene Verluste. Thunder wurde abgeschossen, konnte aber leicht verletzt aussteigen. Sämtliche Maschinen der Crows waren zum teil schwer beschädigt.

Nachdem die Crows gelandet waren und sich im BR I eingefunden hatte, folgte eine Ansprache von Ship Captain Norten und es wurden einige Sicherheitsmaßnahmen, die die Piloten arg einschränken, erhoben. Man geht von Verrätern in der eigenen Crew aus.

TCS WASHINGTON

Pilot	Siege	Einsätze
Tristan	217	83
Archimedes	156	87
Akiraburn	59	36
Nobody	43	25
Shepherd	21	14
Thunder	9	19
Red Ferret	6	10
Feuerdrache	1	7

TOP SECRET

DIESER BEREICH ENTHÄLT GEHEIMINFORMATIONEN VON DER TCS XXXXXXXX

UM ZUGANG ZU ERHALTEN GEBEN SIE BITTE IHRE SICHERHEITSNUMMER UND IHR KENNWORT EIN.

NUMMER: XXXXXXXX

KENNWORT: XXXXXXXX

SIE SIND BERECHTIGT, DIESES STRENG GEHEIME DOKUMENT ZU LESEN. MÖCHTEN SIE JETZT FORTFAHREN?

DOKUMENT WIRD ENTSCHLÜSSELT....

Staffel 7 Mission 1

Die Olympic eskortiert in einem Mantel der Verschleierung einige Nephilim durch die Sektoren um ein Sprungtor nach Sk-1.4 zu bringen. Dabei müssen Sie Gebiete unter der Kontrolle der Grenzwellenunion durchqueren. Mit einer List und Glück gelingt es eine Durchflugerlaubnis durch deren Roheitsgebiete zu bekommen. Dabei kommt es zu einem Zwischenfall. Der Saboteur, der bisher im Verborgenen bleiben konnte, kommt aus dem Schatten herausgetreten und es gelingt dem Mantuimperium mit dessen Hilfe die Crew der Olympic und den Angriffskreuzer ohne größere Probleme zu kapern.

Die Crew sitzt aufgeteilt in den Zellen, in einer Zelle befinden sich der Bordarzt Dr. Reynolds, der erste Offizier Hudson, der Steuermann Davis, der GHD-Offizier Winters, so wie der Captain der Olympic, Harris und seine Piloten Kun, Darkwood und Kruz. Sie warten darauf wie es weiter geht.

Nach Tagen des Wartens werden Sie genauer aufgeklärt. In einem Schauprozess soll die Crew der Olympic vorgeführt werden, als Krönung, abgeführt aus dem eigenen Kreuzer. Der Crew wird keine Chance gegeben zu entfliehen oder irgendwie etwas zu unternehmen. Man wartet also weiter bis zum Tag des Überfluges zur Olympic. Einige Stunden vor dem Erreichen der Erde wird die Besatzung aus ihrer Zelle geholt und zu einem Shuttle gebracht. Der Rest der Crew fliegt über ein anderes Shuttle zur Olympic. An Bord des Shuttles befinden sich ein Mantupilot, ein Mantusoldat und Reverent.

Es geschieht in wenigen Augenblicken und der Soldat liegt niedergestreckt vor den Füßen der Gefangenen, der Schütze, der Mantupilot. Irritiert über diese Tat weiß die Olympicbesatzung erst nicht so recht wie sie die Situation einschätzen sollen. Dann

werden die Fesseln gelöst und der Mantupilot geht wieder nach vorne in das Cockpit. Wenige Augenblicke kommt Rufus Mislik und macht sich an einer Kiste zu schaffen, er erklärt knapp was als nächstes passiert. Das Shuttle landet auf der Olympic, es befinden sich einige Mantusoldaten an Bord, allerdings gelingt es der Besatzung sie mit Leichtigkeit auszuschalten, auch das ankommende Shuttle wird erobert und die restliche Besatzung gerettet. Die Olympic scheint wieder unter Kontrolle, doch um endgültig zu entweichen muss die Jägereskorte um die Olympic ausgeschaltet werden.

Staffel 7 Mission 2

Nachdem die Olympioniken zurückgebracht wurden auf die Olympic und klar wurde, dass Rufus ein doppeltes Spiel spielte, sollte jedoch noch nicht alles vorbei sein, den die Olympic befand sich immernoch zwischen ihrer Begleitung.

Die größte Herausforderung war es nun eiligst die Begleitung zu liquidieren um dann schnell zum Sprungpunkt nach Bernard's Star zu gelangen um das Sol-System zu verlassen. Es war ein überraschender Moment für die Mantu als Jäger aus der Olympic selbst Kampfflieger starteten und das Feuer eröffneten. Es war ein heißes und schnelles Gefecht in dem die Piloten der Olympic die Oberhand gewinnen konnten. Weitere anrückende Jäger jedoch Probleme brachten.

Bis zum Sprungpunkt schaffte es die Truppe jedoch den Bezwinger den Gar auszumachen und in das System Bernard's Star zu springen. Probleme in den Sprungsystemen von Dark Lord zwangen ihn nach dem Sprung dazu, die Maschine aufzugeben. Er konnte glücklicherweise mit nur leichten Verletzungen erfolgreich aussteigen. Bei der Bergung der Rettungskapsel zeigten sich weitere Aktivitäten am Sprungpunkt, zwei Jäger und drei Bomber tauchten in

das System ein. Terranische Bauart. Nach einiger Verwirrung und Misstrauen stellte sich heraus, dass es sich um das Geschwader des Schwesterschiffes der Olympic handelte, der TCS Hades. Der Kommandant des Schiffes gab der Olympic Koordinaten an denen man sich in Ruhe austauschen können sollte.

Staffel 7 Mission 3

Die Olympic konnte der Überlieferung auf die Erde und einem Schauprozess entgehen und traf auf die TCS Hades, einem, anderen Geheimdienstträger, der gekommen war um der Olympic beizustehen. Nun sind die beiden Schiffe auf dem Weg zu einer sichereren Position um sich auszutauschen.

Der Flug in Richtung des Roundevoupunktes verlief dank einer ausgefeilten Tarntechnologie für die beiden Angriffskreuzer, TCS Hades und TCS Olympic recht friedlich, friedlich im All.

Rufus Mislik stand der Crew und dem Kommandanten Rede über sein Vorgehen und seine Absichten. Es kam heraus, dass Major Mislik noch auf der Olympic angefangen hat ein doppeltes Spiel zu spielen. Ursprünglich durch ein altes, von der Konföderation untersagtes Spionageprogramm des Geheimdienstes, wurde die Kontrolle über Rufus Mislik gewonnen. Eher durch einen glücklichen Zufall kommt er sich selbst auf die Tat und kann die Manipulation überwinden, nutzt aber die Chance um tiefer in das Mantureich vorzudringen, jedoch ohne das Wissend er anderen Crewmitglieder der Olympic. Der Kommandant, Michael Harris, war darüber nicht sehr erfreut, selbst wenn er verstand was es mit dem Projekt Lazarus auf sich hatte.

BEFÖRDERUNGEN

**ZUM
2ND LIEUTENANT**



NICOLAI "RED FERRET" FELTON
RICO "GONZO" GONZALES
ERIC "GEIST" HARTUNG
PHIL "BAD BEAT" SLEVIN
CHRISTIAN "FEUERDRACHE" SPERBER
SAMANTHA "ARTEMIS" WALKER

**ZUM
1ST LIEUTENANT**



BAHZELL "ERRTU" BARNAKSON
KATE "KITTY" BRYSON
PHIL "LONE WOLF" GORN
SHAWN "THUNDER" MICHAEL
RACHEL "FAIRY" O'THUATHAIL

**ZUM
FLIGHT CAPTAIN**



DASH "AKIRABURN" BLACK
MAX "METAL-HEAD" CAVALERA
SULTANA "SULTA" DEL CRUS
DAVE "AZRAEL" WILK

**ZUM
MAJOR**



KIARA-MARIA "BLACK DRAGON" BONIM
ALAN "BULLDOG" HARCOURT
MICHAEL "HAMMER" HARRIS
LAR "DARTH" STOIL

**ZUM
COLONEL**



FOX "CISCO" MCCLLOUD

**ZUM
COMMODORE**



SID "ASMODIS" DIOS

NEUZUGÄNGE**TCS Firewall**

2nd Lieutenant Phil "Bad Beat" Slevin
2nd Lieutenant Samantha "Artemis" Walker
Major Rick "KipDotter" O' Connel
Major Alan "Bulldog" Harcourt
Admiral Aleksandr "Paladin" Kerensky

TCS Hathor

2nd Lieutenant Rico "Gonzo" Gonzales

TCS Langley

1st Lieutenant Shawn "HohesHaus" Michael

TCS Washington

2nd Lieutenant Nicolai "Red Ferret" Felton
2nd Lieutenant Eric "Geist" Hartung
2nd Lieutenant Christian "Feuerdrache" Sperber

TCS HATHOR

Pilot	Siege	Einsätze
FERRO	124	73
Reaper	94	58
Zorro	76	81
Starsign	70	71
Galahad	43	70
Sulta	37	58
Metal-Head	31	56
Errtu	14	24
Falcon	11	22
Gonzo	4	11



TOP TEN

Platz	Name	Siege
1	Paladin	252
2	Maverick	249
3	Toaster	234
4	Seldom	228
5	Cisco	219
6	Tristan	217
7	Asmodis	191
8	Ghostfire	181
9	Spawn	179
10	Archimedes	156

NEUES AUS ALLEN SEKTOREN

Gründung der Liga der freien Republiken

Hawking. Weitgehend unbemerkt von den im Krieg befindlichen Mächten, hat sich im Sektor Hawking ein neuer Regierungsbund etabliert, die Liga der freien Republiken (LdFR). Zu den Gründungsmitgliedern der LdFR zählen neben Hawking selbst noch die bislang autonomen Systeme Mercury, Galileo, Gauss, Eagle Base, Newton und Apollo. Die LdFR sieht sich selbst als indirekten Nachfolger der Konföderation, auch wenn sich das föderale System in einigen Punkten von dem der ehemaligen Konföderation unterscheidet. Die einzelnen Mitgliedssysteme stellen neben Kampfschiffen auch Delegierte für einen Rat, der den Systemregierungen übergeordnete Entscheidungen trifft und den Einsatz der gemeinsamen Flotte befiehlt. Der Rat und die LdFR an sich werden von einem Ratspräsidenten vertreten, dem in erster Linie repräsentative und diplomatische Aufgaben zukommen. Laut neuesten Informationen wurde der verschollen geglaubte ehemalige Konföderations-senator Jacob Carter von den Delegierten zum ersten Ratspräsidenten gewählt. Carter soll auch maßgeblich an der Ausarbeitung der Gründungsurkunde beteiligt gewesen sein. Man sagt ihm auch außerhalb der LdFR großen Einfluss nach. Erklärungen der übrigen Fraktionen zur Gründung der LdFR stehen bislang noch aus. Man munkelt jedoch, dass die GWU und die Kilrathi mit der neu gegründeten Föderation sympathisieren. Die LdFR hat ihren Nachbarsystemen indessen wirtschaftliche und militärische Hilfe bei der Bekämpfung von Piraten angeboten. Es ist zu erwarten, dass in naher Zukunft weitere autonome Systeme der LdFR beitreten werden.

*Für den Flying Ace aus Hawking
Jeremy Irons*

Unruhe im Gemini Sektor

Der Gemini-Sektor, ein Gebiet mit vielen Ereignissen. Jüngst nach der Abspaltung der Exilanten und dem endgültigen Zerfall der TCN organisierten sich mehrere Piratengruppen um das Chaos zu nutzen. Hier möchte ich besonders drei Piratengruppen hervorheben die sich durchgesetzt haben und die stark zu den

letzten Ereignissen beigetragen haben. Nach den Informationen der Stationsbehörden handelt es sich um die Hunters Creepers unter der Leitung von Gudaja Katana, die schwarze Sonne unter Leitung der Geschwister Unischia und Agdal H'raflie, so wie der unter unbekanntem Leitung, mysteriösen Gruppe die unter dem Psoidonym die Herren bekannt sind.

Was hat es mit Ihnen auf sich?

Nicht längst wurde die Stationsleitung, Admiral Terrel, entführt und gefangen gehalten, wie seine Adjutant Major Goodin uns berichtet.

Lange Zeit konnte von Perry aus nichts unternommen werden, Rear Admiral Gibbson, Ersatzmann für Adm. Terrel, hatte alle Hände voll mit der Bereitstellung von Jägereskorten für Handelsschiffe.

Seit kurzem jedoch befindet sich Admiral Terrel wieder auf der Station. Er berichtet uns, dass die Herren versucht haben die Perry-Streitkräfte durch eine Inszenierung gegen die anderen großen Piratenfraktionen aufzubringen. Das Ende wäre ein Piratenkrieg gewesen in dem höchstwahrscheinlich die Herren in einem Streich die Kontrolle über die Perry Naval Station und somit den Gemini Sektor bekommen hätten.

Admiral Terrel sagte: *"Ich bin froh, dass alles anders gekommen ist und ich nicht alleine zurückgekommen bin, sondern mit neuen Verbündeten. Meine Rettung habe ich Herrn Katana und den H'raflie-Zwillingen zu verdanken und Sie sind an mich mit einem Bündnis herangetreten um den Gemini-Sektor sicherer zu machen, dem ich wohlwollend zugestimmt habe."*

Jedoch kehrt noch lange keine Sicherheit und kein Frieden in den Gemini-Sektor ein.

Neben den Piratenaktivitäten gibt es Berichte die sagen, dass ein Einsatzkommando der Mantu gezielte Angriffe auf Versorgungsstrukturen ausführt.

Dieser Einsatztrupp der Mantu treibt noch immer Ihr Unwesen und es werden erst Kräfte organisiert werden müssen um die Verluste auszugleichen und dieser Gefahr Herr werden zu können, erst dann wird man sich der schleichenden Gefahr, die von den Herren ausgeht, widmen können und erst dann wird sich zeigen wie weit ihr Einfluss in Gemini

wirklich reicht. Es wird gewiss keine leichte Zeit werden und es werden richtige wie falsche Entscheidungen getroffen werden, doch vielleicht zählt der Gemini-Sektor bald wieder zu einem Gebiet, der loyal zu dem steht, wofür die Terran Confederated Navy einst stand. Ein alter Mann versucht zumindest dies zu erreichen.

Stephan Folk, Korespondent von der Perry Naval Base

Die Perry Naval Base

Die Perry Naval Base ist das Herz des Gemini-Sektors, heute mehr den je. Zur Zeit der TCN beherbergte die Station die 16te Flottille, bestehend aus mehreren GKS- und Jägerverbänden. Damals sorgten sie für Ordnung im gesamten Sektor, nach dem Exilantenvorfall und der Auflösung der TCN hat sich die Naval Base für unabhängig erklärt, sympathisiert aber mit Mantugengern.

Die 16te Flottille besteht nicht mehr, und nur noch ein Bruchteil der Besatzung ist auf der Station geblieben. Gerade genügend um nicht ganz die Kontrolle über den Sektor zu verlieren, auch wenn die weiter entfernten Gebiete zur Station mehr auf sich selbst gestellt sind.

Bis vor kurzem wurde die Station noch von Admiral Terrel geleitet ehe sie, nach einem Zwischenfall, in die Hände von Rear Admiral Gibbson übergeben wurde.

Die Perrybase war früher schon nicht nur ein Flottenfort, sondern offen für die Bewohner des Gemini-Sektors und Handelsbasis für umliegende und entfernte Systeme.

Diese Funktion ist nach den Geschehnissen der letzten Jahre stark ausgeprägt und quasi alle Handelsgeschäfte laufen über diese Station ab.

Sie finanziert sich durch den Schutz der Handelsschiffe und es wird versucht wieder eine schlagkräftige Truppe zusammen zu stellen um Herr über die Piraten zu werden und eine gesicherte Ordnung wieder herzustellen.

Pressemitteilung

Betreff: Athena endlich wieder frei!

Die Streitkräfte der Exil-TCN konnten nach längeren Kämpfen nun endlich vermelden, dass das System Athena nun wieder frei von den Mantu Unterdrückern ist.

Auf allen bewohnten Planeten sowie den Schiffen im Orbit wird gerade ausgiebig gefeiert. Nach den nun fast ein halbes Jahr dauernden Kämpfen ist dies für alle Bewohner ein Segen. Der aussichtslose Kampf gegen die Mantu konnte erst nach der Ankunft der TCS Firewall und ihre Battle Group beendet werden. Die Soldaten der Exil-TCN kämpften lange und hart gegen Mantu, Nephilim und die Piraten die sich hier breit machen wollten. Es waren sehr verlustreiche Kämpfe, die mit vielen materiellen, aber auch mit personellen Opfern erkaufte wurden.

Bald werden in Athena wieder Wahlen stattfinden und die Exil-TCN wird das System zu einem Stützpunkt ausbauen. Wir hoffen, dass nun endlich wieder bessere Zeiten für unsere Bewohner anbrechen.

Den Streitkräften hiermit noch einmal unseren besten Dank. Besonders erwähnen wollen wir die Fearbringer, die Lightnings, die Angry Angels und natürlich die Firebirds. Diese Geschwader mussten die Hauptlasten der Verlust, personell und materiell, tragen.

© Athenasystem Außenministerium
Auswärtiges Amt
Abteilung Öffentlichkeitsarbeit

In dieser Form zur feien Verwendung in der Presse.
Urheber Hr. von Lieb. Athena System.



10 Jahre Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland



10 Jähriges Jubiläum

Es war in den frühen Tagen des Jahres 1998, als ein einige wenige Leute, auf die Idee kamen, das Internet und die aufkommenden Chaträume zu nutzen, um ein Chat-Rollenspiel ins Leben zu rufen, das auf einer bekannten Computerspielreihe basierte. Mit einem einfachen Regelwerk und den Möglichkeiten die einem, die AOL-Chaträume zu Verfügung stellten, suchte man die Räume nach Mitspielern ab und begann mit den ersten Spielabenden. Damit war der Grundstein gelegt für ein Rollenspiel, das es schaffen sollte die Tücken des schnelllebigen Internets zu widerstehen und es auf ein stolzes Alter von 10 Jahren zu bringen. Dieses Rollenspiel, das Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland feiert nun sein 10 Jähriges Jubiläum.

10 Jahre, das ist nun wirklich eine außerordentliche Leistung, für ein Chat-Rollenspiel, wo viele andere Rollenspiele aus dem Boden sprießen und so schnell wieder vergehen, wie sie entstanden sind. Um diese Leistung zu würdigen, hat der FA in dieser Ausgabe eine Sonderbereich eingerichtet, Rund um das Jubiläum. Wir haben uns daher auch Zeit gelassen, weswegen diese Ausgabe solange gebraucht hat und wie man unschwer erkennen kann, haben wir dem FA einen neuen Anstrich verpasst.

Auf den folgenden Seiten finden sie einige Interviews, mit einigen Legenden aus der Anfangszeit des Rollenspiels, die wir erreichen konnten und die uns interessante Auskünfte aus jenen ersten Tagen liefern, unter anderem die Person ohne die unsere Rollenspiel nicht das wäre was es Heute ist: **Jumpstar**. Ein Dank geht auch an Akiraburn, der für den FA, die Interviews geführt hat.

Des weiteren werden sie hier, einen Rückblick auf die letzten 6 Jahre vorfinden, die ich selbst erlebt habe und eine kleine Einführung für die Neulinge in die aktuellen.

Flames RS-Erinnerungen

Eigentlich hatte ich vor gehabt hier jetzt einen Artikel zu verfassen der möglichst alle Stationen unseres Rollenspiels eingehend behandelt, doch es ist nicht einfach über eine Zeit zu schreiben, die man gar nicht kennt und nur über hören sagen mitbekommen hat und daher dachte ich mir, schreibe ich einfach über die letzten 6 Jahre, die ich selber miterlebt habe. Über die Zeit davor geben ja die Interviews mit Jumpstar, Paladin, Toaster und Loanstar gute Einblicke aus erster Hand.

So dann wollen wir mal: es war März 2002, als ich aus Langweile auf Idee kam das Internet nach Seiten über Wing Commander abzusuchen und dabei stieß ich auf unser Rollenspiel, das damals noch unter wc-rollenspiel.de zu erreichen war. Das aktuelle Theta-Terminal, war damals gerade erst einpaar Tage Online und im vergleich zum Eta-Terminal (was man sich immer noch ansehen kann) optisch um Meilen voraus. Ich durchforstete das Terminal und war von der Vorstellung von einem Wing Commander Rollenspiel fasziniert und so entschloss ich mich, das Rollenspiel auszuprobieren – ohne zu ahnen wohin mich mein Weg noch führen sollte.

2002 gab es im RS nur 4 Träger: die Firewall, die Pulsar, die Hathor und die Ragnarok.. Die allesamt der Midway-Klasse angehörten. Die Firewall als Flaggschiff unter dem Kommando von Commodore Toaster, war unterbesetzt und

die Firebirds besaßen nicht mal einen Geschwaderführer. Daher verpflichtete ich mich auf der Firewall, nachdem ich meine Ausbildung unter Paladin, auf der Akademie beendet hatte.

Die Pulsar stand unter dem Kommando von Marschall Jumpstar und alles was Namen und Rang im Rollenspiel hatte, flog als Pilot bei den Black Panthers; die zu jener Zeit das absolute Elite-Geschwader der Rollenspiels waren. Namen wie Avenger, Paladin, Pina und Toaster verrichteten dort ihren Dienst.

Das Schiff, das den Namen einer ägyptischen Göttin trägt, die Hathor, wurde in jenen Tagen von Tepes befehligt und hier flogen Piloten wie Maverick und Havoc, in einem soliden Geschwader.

Die Ragnarok war der jüngste Träger und flog damals immer Freitags. Das besondere an ihr war, dass es zwei Kommandanten besaß: Avenger und Lancelot, von denen beide aber selten Zeit hatten und so einige Missionen ausfielen. Hier dienten unter anderem Ravenmoon, Dust und Maniac. Da dieser Zustand nicht auf dauer Tragbar war, übernahm im Laufe des Jahres, Radio das Kommando.

Eine Masterstory die eine ungefähre Richtung, in die sich das RS storytechnisch bewegen soll, gab es zu jenem Zeitpunkt noch nicht und die Träger machten ihr komplett eigenes Ding, bekämpften Nephilim, abtrünnige Kilrathi und Piraten, ohne auf eine grobe Einheitlichkeit zu achten. Die Staffeln und Missionen in dieser Zeit, waren gegenüber den Heutigen oft anders, so kamen diverse Einsätze mit einem Paralleluniversum, Zeitreisen oder sogar Missionen vor, die am Ende nur in einem Holoraum stattgefunden haben.

Auf der Firewall begann ich also meinen Dienst und aus Mangel an Piloten und alternativen, wurde ich nur wenige Monate später schon GF der Firebirds. Nebenbei hatte ich mich auch der Presse angeschlossen, die Frostie von Loanstar übernommen hatte und der Mitte 2002 die erste Ausgabe des Flying Ace, rausbrachte. Doch bei einer Ausgabe blieb es und da Frostie keine Zeit und diverse PC-Probleme hatte, übernahm ich die Leitung der Presse und brachte, einschließlich des aktuellen Ausgabe, nun schon 29 Ausgaben in 6 Jahren heraus.

Ende des Jahres gab Jumpstar das Kommando der Pulsar auf und übergab sie an Paladin, während er selbst das Kommando auf einen neuen Träger übernahm – der TCS Olympic. Die Olympic war nicht nur der erste Träger im RS, der nicht der Midway-Klasse angehörte, sondern wartete mit einem ganz neuen Konzept auf. Hier sollten nur altgediente

Piloten des RS, stationiert sein und die Staffeln waren stark Rollenspiel orientiert und boten weniger Kämpfe.

Mit der Einführung des neuen Trägers, verließen einige der besten Panthers die Pulsar um auf dem Träger für Geheimoperationen, zu dienen. Die Black Panthers verloren dadurch ihre Stellung, als DEM Elite-Geschwader und mussten einen Neubeginn wagen.

So verging dann das Jahr 2002 in dem ich es am Ende des Jahres bis zum Flight-Captain geschafft hatte und mich mit einem sehr lebhaften Geschwader herumschlagen musste. Neue Piloten waren gekommen und wieder gegangen.

2003

Das Jahr 2003 brachte einige Veränderungen, von denen am Anfang des Jahres die Zweitcharakter-Regel für besonders großen Wind sorgte. Konnten zuvor alle Spieler, mit so vielen Charakteren spielen, wie sie Zeit und Lust hatten, beschränkte die Regelung von nun an, die Anzahl der Charaktere, auf einen pro Spieler unterhalb des Major-Ranges und zwei für Spieler mit einem Majorcharakter oder höher. Diese Regelung wurde hart diskutiert und führte zu einigen Austritten, doch musste der Flut von Zweit- und Drittcharakteren, die die Geschwader stark anschwellen ließ, entgegen gewirkt werden.

Doch die Wohl größte Veränderung im RS, war die Einführung einer neuen Konsole: die Spielkonsole Version 6. Die neue Konsole, stellte die alte Konsole in Punkto Funktionalität und optischer Atmosphäre in den Schatten, auch wenn sie sich als genauso launisch Herraustellen sollte, wie die Alte.

In diesem Jahr erhielten die Firebirds einige neue Piloten dazu, die noch Heute im RS unterschiedlich Stark vertreten sind, unter anderem: Seldom der mein Stellvertreter als Geschwaderführer wurde, Black Dragon und Soulkeeper. Die Firebirds machten mir wie 2002, auch 2003 oft genug das Leben schwer, doch gelang es uns über die Runden zu kommen und ich wurde schließlich zum Major befördert.

Mit der Einführung der Masterstory, Begann in unserem RS, sich so langsam ein Roter Pfaden durch Staffeln zu ziehen. So Kämpften in der Schlacht in Vega, in dem es darum ging ein Sternentor der Nephilim zu zerstören, alle Geschwader in einer Supermission, die von Toaster geleitet wurde mit. In der darauffolgenden Invasion des Sol-Sektors durch die Käfer, beteiligten sich mehrere Träger, an unterschiedlichen Schauplätzen und mit unterschiedlichen Aufträgen mit.

Im Oktober kam es zu einigen personellen Wechseln auf Kommandoebene: Toaster trat die Nachfolge von Jumpstar als Marschall an, Ravenmoon übernahm die Ragnarok und Tepes übergab das Kommando der Hathor an Reverent.

Mit der Aphrodite ging am Ende des Jahres ein weiterer neuer Träger an den Start, einem zu einem Leichten Träger umgebauter Kreuzer der Tallahassee-Klasse unter Loanstars-Kommando.

Ich erhielt Ende 2003 ein unerwartetes Angebot von Paladin, ihn als Kommandant der Pulsar im Januar 2004 nachzufolgen. Ich überlegte nicht allzu lange, da mich ein eigenes Kommando reizte und da neben mir auch Dust gefragt worden war, also sagte ich zu. Ich bekam schließlich die zusage und bereitete mich auf den Job als Spielleiter vor. In Absprache mit Toaster, fiel die Wahl für meine Nachfolge

als GF der Firebirds auf meinen Stellvertreter Seldom, der bis Heute die Firebirds anführt.

2004

Im Januar 2004 übernahm ich dann die Führung der Pulsar und da ich auch noch fliegen wollte, aber nicht wie andere mit einem Char sowohl Pilot, als auch Kommandant sein wollte, nutzte ich mein Recht auf einen Zweitchar und legte mir, mit Galahad einen Pilotencharakter zu. Mit Galahad ging ich nach Beendigung der Akademie auf die Aphrodite, wo ich bis zu ihrem Ende blieb.

Im April nach nur einer Staffel, kam es auch schon wieder zu einem Kommandantenwechsel, als Loanstar, die Geschicke des Trägers an Mungo übergab.

Mitte des Jahres wurde ich dann zum ersten mal in den Rat gewählt, der das Neue Regelwerk durchbringen sollte und nebenbei mit einigen unschönen Forumsspielen konfrontiert wurde, in denen Spieler meinten, sie könnten ungestraft Morde an NSCs verüben. Der Rat ging dagegen vor und die jeweiligen Chars wurden entfernt.

2005

Anfang 2005 kam das Neue Regelwerk heraus und wie nicht anders zu erwarten, ging es nicht Reibungslos über die Bühne, da nicht jeder mit dem Regelwerk einverstanden war. Trotz dem schwierigen Start und den hitzigen Debatten überstand das Regelwerk, seine Testphase und wurde von großen Teilen des RS, akzeptiert. Das Regelwerk war deutlich Komplexer als das Alte Regelwerk und die Kämpfe wurden damit länger, aber es bot auch mehr Möglichkeiten und machte das Spiel meiner Meinung nach wesentlich interessanter.

Auf der Aphrodite kam gleich zu Anfang wieder zu einem Wechsel des Kommandanten, da Mungo dem Neuen Regelwerk nichts abgewinnen konnte und das RS verließ, übernahm HitButton seinen Posten. Doch HitButton sollte ihr letzter Kommandant werden, den nur 9 Monate später, im September 2005, ging die Aphrodite samt ihres Kommandanten im Kampf verloren. Die überlebenden Piloten verteilten sich auf die anderen Träger und mein Zweitchar, ging auf Hathor wo er bis Heute dient.

Paladin von dem ich die Pulsar übernommen hatte, packte die Lust auf ein Kommando wieder und brachte im April mit der Sewastopol, einen weiteren Träger an den Start. So einige meiner Piloten wechselten von der Pulsar zur Sewa rüber, wodurch die Pilotenliste der Pulsar stark abnahm. Bei der Sewastopol handelte es sich wie bei der Aphrodite und der Olympic, als Träger dienender Kreuzer.

Die Aphrodite sollte allerdings nicht der einzige Kommandantenwechsel im Rollenspiel bleiben: denn Cid übernahm die Olympic, der bis dahin ein guter und vielversprechender Pilot und Spieler gewesen war und unter mir auf der Pulsar gedient hatte.

Am Ende des Jahres übernahm der zurückgekehrte Loanstar die Ragnarok und wurde im November auch zum Nachfolger von Toaster, in das Marschallsamt gewählt. Unter ihm ging jedoch die Ragnarok verloren und die Piloten mussten auf die Langley, einem alten Ranger-Träger, übersiedeln.

Die Hathor wurde von Starsign übernommen, nachdem Reverent aus Zeitgründen zurücktrat, aber wieder mehrmals in den Kommandobereich zurückkehren sollte.

2006

Auch im Jahre 2006 sollte das Wechselkarussell, seine Arbeit tun, so ging die Langley an Fireman, nachdem Loanstar plötzlich verschwunden war. Loans längere nicht Erreichbarkeit, führte auch zu vorzeitigen Wahl, eines neuen Marschalls, die Ravenmoon für sich entscheiden konnte. Starsign Übergab im Mai, die Hathor an Maverick, der das Kommando auch schon wieder im Juli an Reverent weitergab. Doch dabei sollte es nicht bleiben, denn schon im Dezember überlies Reverent die Hathor: Ferro, um selber Cid als Kommandant der Olympiac zu ersetzen.

2007

Anfang des Jahres nahm ich mir für drei Monate, eine Auszeit von meinem SL-Posten und überlies Cisco für eine Staffel die Zügel über die Pulsar, um danach, erfrischt und gestärkt die Pulsar durch die nächsten 17 Monate zu führen. Bei den Black Panthers kam am Anfang des Jahres ein Schwung neuer Piloten, die sich zu zuverlässigen Stammspielern entwickeln sollten und was nach Jahren ständiger Fluktuationen, den Panthers endlich Stabilität einbringen sollten.

Im März ging mit der Morrighan unter Shock, der nun schon insgesamt 8. reguläre Spielerträger an den Start. Bei der Morrighan handelte es sich um einen der berühmten Eskortträger, die in der letzten Jahren des Kilrathi-Krieges Ruhm ernteten.

Im Juli trat Jumpstar nach Jahren, wieder zur einer Marschallwahl an und ging als Sieger hervor. Mit einem Plan für eine Umwandlung der Akademie ging er ans Werk. Die Akademie wurde mit Asmodis umgekrempelt, und stärker ins Rollenspiel integriert, was eine längere Ausbildungszeit mit sich zog, aber dafür besser ausgebildete Piloten hervorbringt. Und die Rollenspielaktivität in den Akadmieforen, zeigt das sich diese Umwandlung gelohnt hat und das die Akadmie nun nicht nur einfach die Regeln näher bringt, sondern die Piloten auch durch die stärkere Rollenspiel Einbindung, auf die Zeit in den Spielergeschwadren gut vorbereitet werden.

Reverent, der schon mehrere Kommandos durchgemacht hatte, trat im Oktober wieder von einem SL-Posten zurück und übergab die Olympiac, in die Gefilde von Hammer.

2008

Mit dem aktuellen Jahr, viel mir das Führen der Pulsar immer schwieriger, ich merkte wie mir immer mehr die Motivation verloren ging und hatte das Gefühl keine spannenden Staffeln und Missionen mehr zusammenzubekommen. Daher entschloss ich mich nun entgültig eine längere Pause vom Leiten, einzulegen und informierte Jumpstar über meine Pläne. Nach einigen Wochen der Suche nach einen Nachfolger, wurde schließlich Crio als mein Nachfolger bestimmt, der sich in seinem Rollenspiel ausgezeichnet hatte und in dem ich meine ganze Hoffnung setze. Im August war es dann soweit und ich Übergab Crio das Kommando über die Pulsar, die er erstmal als Acting Captain führen soll bis er, genügend Prestige für den Captain gesammelt hat.

Ansonsten gingen zwei weitere Kommandos über in andere Hände über, so übergab Shock die Morrighan, an Nobody über, der die Morrighan gegen einen Träger der Lexington-Klasse, eintauschte. Und die Olympiac ging wieder zurück an Reverent.

Nun fliege ich nur noch mit Galahad auf der Hathor, während ich meinen Kommandantenchar erstmal ins HQ versetzt habe, wo er warten wird bis ich vielleicht wieder bereit bin, die Leitung über einen Träger zu übernehmen.

Ein Ausblick

Nun das war es dann von meinen Rückblick, der nicht allumfassend ist und daher seine Lücken hat. Die 6 Jahre die ich hier nun mit dabei bin, war bisher eine schöne Zeit, mit den Auf und Abs die das Leben, mit sich bringt und ich möchte keinen Moment davon missen. Ich Hoffe das wir nun weitere 10 spannende Jahre vor uns haben.

Mit den kommenden Jota-Terminal, werden wir jedenfalls wieder einen Schritt nach vorne machen, da es die Verwaltung des Rollenspiels noch weiter vereinfachen wird. Die Pflege von Trägerseiten, bei denen sich der SL Teilweise noch an den Admin wenden müssen, wie etwa die Informationen über NCS und Begleitschiffe, können im Jota direkt von den SLs schnell und einfach editiert werden. Und viele weitere Funktionen, die es bisher noch nicht gab, erwarten uns im Jota.

Nach Jota wird das nächste Highlight, sicherlich eine neue Konsole sein, sodass uns in den nächsten Jahren, noch so einige positive Neuerungen erwarten werden und die Position unseres Rollenspiels im Internet, noch weiter verbessern wird. Die Aussichten für uns, sind also doch gar nicht so schlecht und wenn jeder seinen Teil für das Rollenspiel beiträgt, werden die nächsten 10 Jahre zu schaffen sein.

Packen wir es an. Auf die nächsten 10 Jahre.

Mit freundlichen Grüßen

Flame

Indienststellungen der Spiel-Träger

TCS Firewall	1998
TCS Pulsar	1999
TCS Hathor	2000
TCS Ragnarok*	2001
TCS Olympiac	2002
TCS Aphrodite**	2003
TCS Sewastopol	2005
TCS Morrighan***	2007

*** 2006 ersetzt durch die TCS Langley**

**** 2005 zerstört**

***** 2008 ersetzt durch die TCS Washington**

Interview mit Jumpstar

Rückblick auf 10 Jahre RS

Akiraburn: Wie bist Du auf das Spiel aufmerksam geworden?

Jumpstar: Ich weiß nicht mehr, ob ich Lonestar in einem AOL-Chat ansprach, oder ob er mich ansprach. Jedenfalls war das Thema Wing Commander. Ich war bei einem Freund zu Besuch, ich selber hatte nicht einmal einen Computer. Wir hatten beide vom Internet und von Rollenspielen keine Ahnung, aber haben es uns dann beibringen lassen. Tja, und dann war ich dabei.

Akiraburn: Ich habe gehört das Wing Commander zuerst im AOL Chat stattfand. Erzähl mal ein bisschen wie es da abgelaufen ist.

Jumpstar: Richtig. Das war schon eine irre Zeit. Chatten war groß in Mode und etwas Besonderes. Damals gab es eigentlich nur in AOL und im IRC Chaträume, die man nutzen konnte. Im AOL trieben sich Millionen von Chattern in Hunderten von Räumen herum. Viele Räume wie z. B. "Frisch verliebt" oder "Nette Abendrunde" waren immer da. Manche Chaträume wurden von so genannten FSCTs moderiert; AOL-Forenscouts auch genannt. Man konnte aber auch selber Chaträume eröffnen und hoffen, dass sich mal jemand dahin verirrt. In solchen Chaträumen gab es einen Würfelgenerator, der damals im Internet einmalig war. Daher wurde AOL auch zu einem Paradies für würfelbasierte Rollenspiele. Wir haben uns also regelmäßig in einem bestimmten Chatraum getroffen, der immer den gleichen Namen hatte, z.B. "TCS Firewall Mission" und dann ging es los ;-)

Akiraburn: Hattet ihr da schon feste Zeiten so wie heute oder musstet ihr warten bis zum Beispiel ein Raum Frei wurde?

Jumpstar: Man konnte sich selber Räume eröffnen, unendlich viele aber wir haben uns natürlich zu festen Zeiten verabredet, wie heute auch schon... . Etwa 2 Jahre später habe ich FSCT Thor kennen gelernt, ein alter AOL-Scout, der zufällig auch noch Moderator der AOL Rollenspielsektion war. Ihn habe ich gefragt, ob er uns in AOL ein paar Seiten über unser Rollenspiel erstellt, was er auch tat. Ich glaube die Seiten gibt es heute noch... nur habe ich kein AOL um das zu prüfen ;-)

Akiraburn: Wie lange wart ihr in AOL bevor es dann eine feste Seite vom Spiel gab?

Jumpstar: Das muss differenziert werden. Ich weiß nicht mehr wann ich mit einer Trägerinternen Seite angefangen habe, aber ich würde schätzen etwa Ende 1999. Diese Seiten waren aber anfangs nur für die TCS Pulsar geplant. Da ich aber um die Problematik von unserer "offiziellen Seite" wusste, nämlich, dass Gathon diese nicht mehr pflegen konnte, war mir eigentlich schon kurze Zeit später klar, dass ich auch die Seite des ganzen RS irgendwann übernehmen würde. Und so wurde aus dem ersten Terminal, dem Alpha-Terminal, was damals wie gesagt nur eine Trägerinterne Seite war, schnell ein Beta-Terminal für das ganze RS. Wir sind aber dennoch noch bei AOL gewesen um zu spielen, aber wir hatten jetzt eine eigene Präsenz im Internet und auch eine

Anlaufstelle für alle die wir beim allabendlichen durch die Chaträume tingeln geworben hatten. Mir wurde Woche für Woche klarer, dass die Zukunft des Rollenspiels nicht innerhalb der AOL-Community liegt, denn die Chaträume - so praktisch wie sie waren - hatten auch Nachteile.

Akiraburn: Was für welche?

Jumpstar: Zum einen konnten nur AOL-Mitglieder darin chatten, was z.B. alle T-Onliner oder Leute von anderen Providern ausschloss.

Akiraburn: War es dann deine Idee die Konsolen zu machen?

Jumpstar: AOL hatte zwar den Löwenanteil am Markt, aber die Leute, die sich abends in den Chats rumtrieben waren irgendwie auch immer die gleichen. Es waren schlichtweg zu wenige um ein solches RS auf Dauer am Leben zu halten. Der zweite große Nachteil war, dass ein solcher AOL-Raum nur 22 Leute beherbergen konnte; gut... wir hatten nicht mal so viele Mitglieder, aber ich hatte da ja schon andere Visionen ;-). Ja. Irgendwann habe ich mir überlegt, dass es gut wäre, wenn wir uns von AOL lösen könnten und unsere eigene Spielkonsole hätten. Ich habe einen Provider gesucht, der es mir erlaubt, Java-Anwendungen auf deren Servern 24 Stunden am Tag auszuführen... Damals war das ein Service, der sehr sehr sehr selten war. Bei diesem Provider sind wir übrigens heute noch...

Akiraburn: Und Du hast dann alleine die Konsolen programmiert oder haben Dir noch andere geholfen?

Jumpstar: Die habe ich alleine programmiert. Erst mal habe ich Java gelernt und mich dann hingesetzt und versucht eine einfache Chatapplikation zu schreiben, als diese tatsächlich funktionierte, habe ich sie immer weiter perfektioniert und aufgebohrt. So entstand dann nach vielen Monaten und Testphasen die erste Konsole. Die ähnlich aussah wie sie heute noch auf dem Eta-Terminal zu sehen ist. Als diese dann stabil genug für unser RS lief, sind wir aus AOL ausgezogen und haben uns dem Internet gestellt – was im Nachhinein ein kluger Schachzug war, muss ich mir eingestehen ;-). Ach über so was könnte ich Stunden reden ;o)

Akiraburn: Das Stimmt. Immerhin ist das Spiel ja schon 10 Jahre alt und welchen anderen Browsergame kann das von sich behaupten.

Jumpstar: nicht viele

Akiraburn: hättest Du gedacht das das Spiel solange durch hält?

Jumpstar: Ja. Sonst hätte ich mir die Mühe mit den Terminals und den Konsolen ja nicht gemacht ;o)

Akiraburn: Sehr optimistisch^^ Dann wollen wir hoffen das das Spiel noch lange da sein wird

Jumpstar: wenn Du solange durchhältst, sehen wir uns in 10 Jahren hier wieder ;-)

Akiraburn: Ich nehme Dich beim Wort! Wie lange hast Du das alles alleine gemacht bis Du noch andere ins Boot geholt hast und wer war das?

Jumpstar: Du meinst die Programmierung?

Akiraburn: Ja

Jumpstar: Das ist noch gar nicht so lange her... . Das Theta-Terminal und diese Konsole hier habe ich noch komplett alleine programmiert. Das Forum hat ManEater installiert, welches ja eine Fremdsoftware ist. Das war auch sein Einstieg als Junior Admin. Kurze Zeit später kam auch schon Archimedes, also vielleicht so um 2004 herum, seither hilft Archi tatkräftig mit und im Moment macht er 90% der Administration alleine und das sehr gut.

Akiraburn: Ja machst du auch am Jota mit?

Jumpstar: Ich habe das Design von Jota entworfen und entscheide zusammen mit Archi wie was passiert. Aus der eigentlichen Programmierung musste ich mich LEIDER aus zeitlichen Gründen raus ziehen, das macht Archi alleine, weil ich es nicht schaffe.

Akiraburn: Ist das auch der Grund das Du kein Kommando mehr hast und nicht mehr als Pilot fliegst?

Jumpstar: Der Hauptgrund, ja

Akiraburn: Was hast Du in Zukunft noch so geplant für das Spiel? Kannst Du dazu was sagen?

Jumpstar: nun, also es gibt ein paar Überlegungen von mir, leider holt mich im Moment immer wieder mein Zeitproblem ein und lässt diese Ideen auf Eis legen, nebst Jota und einer neuen Spielkonsole gibt es aber noch ein paar Dinge, die ich anstrebe. Mit der RS-Struktur oder dem Inhalt von unserem RS haben diese nichts zu tun, wohl aber damit wie wir im Internet stehen und wie wir uns strategisch in diesem positionieren.

Akiraburn: Also Werbung für das Spiel?

Jumpstar: Ist ein Teilbereich davon, ja, es sind aber noch ungelegte Eier.

Akiraburn: Ich merke schon Du hast noch eine Menge vor.

Jumpstar: Ich habe Pläne, ja... aber diese zu verwirklichen ist nicht einfach.

Akiraburn: Wie stellst Du Dir Privat die Zukunft des RS vor?

Jumpstar: ich verstehe die Frage nicht

Akiraburn: Naja allgemein gefragt

Jumpstar: das war eben eine private Antwort ;-)

Akiraburn: was wünschst du dir für die Zukunft des RS?

Jumpstar: mmh. Ich wünsche mir viele gute Leute, die das RS in meinem Sinne weiterführen, wenn ich es nicht mehr kann. Ich wünsche dem RS Stabilität und dass die Spielfreude stets erhalten bleibt.

Akiraburn: Möchtest Du noch etwas zu unseren Lesern sagen?

Jumpstar: Höchstens einzelnen Leuten, der Masse wünsche ich viel Spaß in den nächsten 10 Jahren :o)

Akiraburn: dann danke ich dir erst mal für das Interview

Alle Marschälle auf einen Blick

Anfang 1998 - April 1998
Hobbes

April 1998 - August 1998
Gathon

August 1998 - Mai 1999
Sheridan

Mai 1999 - Mitte 2000
Loanstar

Mitte 2000 - Mitte 2001
Dreamer

Mitte 2001 - Mitte 2002
Jumpstar

Mitte 2002 - Oktober 2003
Jumpstar

Oktober 2003 - Mitte 2004
Toaster

Mitte 2004 - November 2005
Toaster

November 2005 - Mitte 2006
Loanstar

Juni 2006 - Juni 2007
Ravenmoon

Juli 2007 - Juli 2008
Jumpstar

Juli 2008 - ???
Jumpstar

Interview mit Paladin

Der Weg des Chefquälers

Akiraburn: Wie bist Du auf das RS aufmerksam geworden?

Paladin: Da muss ich gleich ausholen. Das war noch zu Zeiten als ich AOL hatte und in meinem Profil stand das ich WC-Fan bin. Da wurde ich eines Tages per Tele angesprochen ob ich da nicht Lust hätte an einem WC-Rollenspiel teil zu nehmen. Ich habe es mir angeschaut und bin geblieben.

Akiraburn: Wie war das damals was warne die Unterschiede im RS vom damals und heute?

Paladin: Nach einer Zeit zerfiel es und alle die Lust hatten wurden hier "adoptiert". Erst später erfuhr ich das der Leiter des ersten RS auch hier ausgebildet wurde und dann das RS verlassen hat weil es ihm zu schlecht war und es besser machen wollte. Die unterschiede waren doch sehr deutlich. Keine eigene Page. Würfeln nur in einem AOL-Chat, weniger Piloten, weniger Träger, weniger Eigenschaften usw. Das war eine sehr kleine Truppe damals.

Akiraburn: Wann kamt ihr auf die Idee eine eigene Page zu machen?

Paladin: Das muss zu der Zeit gewesen sein als sich zeigte das AOL für das was wir spielen wollten nicht die richtige Plattform ist, bzw. auch einfach zu viele Piloten anwesend waren um das in einem Chat gut zu Händeln.

Akiraburn: Und wer hat die Page gemacht?

Paladin: Das hat Jumpstar gemacht.

Akiraburn: Wie viele Träger gab es denn in der Anfangszeit nach AOL?

Paladin: Zwei. Die Firewall und recht neu die Pulsar.

Akiraburn: Und wie hast Du angefangen? Also Deine Werdegang im RS?

Paladin: Im "anderen" RS hatte ich einen netten Rang und auch eine ordentliche Abschusszahl auf dem Konto. Beim Wechsel wurde mir zwar das besuchen der Akademie erlassen aber Rang und Abschüsse wurden gestrichen. Ich glaube Marschall Jumpstar wird sich noch gut erinnern das ich extrem gut gelaunt war deswegen.....

Akiraburn: Das glaube ich gerne.

Paladin: Dann habe ich unter Captain Jumpstar als Pilot auf der Pulsar angefangen. Das müsste in der dritten Staffel gewesen sein. Erst war ich wirklich reiner Pilot, war zu den Missionen da sonst nichts. Mit der Zeit fing ich an im Forum mal was zu schreiben und ich habe mir ein paar Staffeln ausgedacht die Jumpstar auch gespielt hat. Und dadurch kam auch die Lust etwas für das RS zu machen. Erst mal nur Staffeln und Missionsberichte schreiben. Später dann Kadetten an der Akademie ausbilden. Dann wurde ich sogar

Akademieleiter und wurde mit dem Kommando über die Pulsar betraut, damit Jumpstar die Olympic ins Leben rufen konnte. Und so ging es dann weiter. Ich wurde Ratsmitglied und gab nach 17 Monaten die Leitung über die Pulsar in die Hände von Flame. Ausschlaggebend dafür waren mehrere Gründe primär aber das ich auch wieder fliegen wollte, so wechselte ich zur Firewall unter dem Kommando von Huber. In der Zwischenzeit gab ich den Posten des Akademieleiters aus Protest gegen den Führungsstill von Marschall Loanstar ab. Wie die Geschichte zeigte zurecht da der Marschall später das RS im Stich gelassen hat um eine Wette zu erfüllen. Mit genügend abstand ohne das ich Missionen leiten musste kam die Lust wieder und so bastelte ich im geheimen die Sewastopol. Als ich damit fertig war durfte ich sie in Dienst stellen und leite sie seitdem. Und um nicht gelangweilt zu sein bin ich noch Pilot. Erst zurück auf die Pulsar um ein paar Personen aus dem Weg zu gehen und später wieder zurück zur Firewall wo ich noch heute meinen Dienst verrichte.

Akiraburn: Kommst da nicht in Konflikt mit deinen Kommando? Ich meine Missionen erstellen usw. und dann noch Fliegen?

Paladin: Würde ich meine eigenen Missionen fliegen ganz sicher. Allerdings fliege ich ja auf einem anderen Träger und das Risiko abgeschossen zu werden und evt. auch zu sterben muss ich in kauf nehmen.

Akiraburn: Du hast doch bestimmt ein Zweitchar warum also auch mit Paladin fliegen und das Risiko das Du stirbst im kauf nehmen?

Paladin: Ja ich habe einen Zweitchar. Mit diesem halte ich auch nicht hinter dem Berg. Gut klar sage ich nicht immer sofort "Hallo ich bin KipDotter der Zweitchar von Paladin" aber wenn mich jemand fragt sage ich es auch. Er ist Major ebenfalls auf der Firewall. Nun fragt man sich sicher "Ist der Blöd beide Chars zur gleichen Zeit am selben Ort zu fliegen". Da sage ich es ist Faulheit. Ich habe schon so 2 Spieltermine da brauche ich keinen dritten um beide Chars einzeln zu fliegen. Und so was wie "Char A macht WD bei Char B" oder "Char A ist WM von Char B" gibt es nicht.

Akiraburn: Ok

Paladin: Es sind zwei eigenständige Chars die sich nicht gegenseitig puschen weil ich das sonst als unfair erachte

Akiraburn: Noch mal zurück zu Deinem Kommandos. Wie lange warst Du Kommandant der Pulsar und wie lange hast Du das Kommando der Sewa?

Paladin: Das Kommando über die Pulsar hatte ich für 17 Monate. Die Sewastopol habe ich per Storyline im Januar 2005 "erschaffen" und ab April 2005 ist sie im aktiven Dienst.

Akiraburn: Du hast ja eigentlich schon alles erreicht im Spiel. Was sind denn Deine Ziele für die Zukunft?

Paladin: Eine gute Frage. Eine sehr gute Frage. Ich könnte noch versuchen Marschall zu werden. Aber zum einen möchte ich das nicht und zum anderen kenne ich einige Spieler die dann anfangen zu kxxxx. Aber im ernst. Nach fast 9 Jahren ist die Triebfeder die ich habe der Spaß am RS und an den Chaoten hier (und in die Riege der Chaoten schließe ich mich ein) Spaß daran nur Pilot zu sein und anderen die Sorge zu übertragen zu entscheiden was richtig ist um mich darauf zu konzentrieren GKS zu jagen.

Akiraburn: Das ist doch mal schön zu hören das so ein alter Hase noch richtigen Spaß am Spiel hat

Paladin: Spaß daran mal zu Leiten und zu versuchen meine Piloten am Spaß teilhaben zu lassen (auch wenn ich sie gerne Quäle)

Akiraburn: Ich nehme mal an Du bleibst uns noch eine weile erhalten? Ja Du hast ja bei manchen Piloten den Spitznamen Chefquäler weg.

Paladin: Und auch Spaß daran dieses RS als Rats und Entwicklungsmittglied voran zu treiben und dafür zu sorgen das möglichst viele ihren Spaß am Spiel nicht verlieren,

Akiraburn: Das ist ne Aufgabe die Dich noch lange beschäftigen wird.

Paladin: Ich sage extra möglichst viele weil man es nie allen rechtmachen kann und spezielle Entscheidungen die auch mal tiefe Änderungen bedeuten bei einigen auch auf Widerstand stoßen. Den "Chefquäler" habe ich noch aus der Zeit als Dozent da ich sehr gerne Kadetten habe leiden lassen. Natürlich nur die die es verdient haben.

Akiraburn: Allen kann man es nie rechtmachen aber Du machst Deine Aufgabe schon ganz gut wie man an deiner Laufbahn sieht.

Paladin: Und wenn mich meine Piloten und mein Chef nicht weghaben wollen werde ich sicher noch eine Weile dabei sein auch wenn solche Aufgaben den Nachteil haben das man früher oder später in ein Loch fällt und eine Pause braucht.

Akiraburn: Und was glaubst Du wann brauchst Du ne Pause?

Paladin: So was kündigt sich bei mir nicht Monate vorher an. Das kann auch schnell gehen wenn mehrere Gründe gleichzeitig auftreten. Aber im Moment läuft so ziemlich alles rund.

Akiraburn: Mir und bestimmt auch andere ist aufgefallen das Du meistens in einer Schwarzen Uniform ohne irgendwelche Abzeichen oder Insignien rum rennst.

Paladin: Und nun möchtest du wissen warum ich das tue nehme ich an?

Akiraburn: Und das du auch z.B. zu Beförderungen mit einen Geschwader von Schwarzen Jägern und Bomber auftauchst. Warum Und was hat das zu bedeuten?

Paladin: Die schwarze Uniform ist am einfachsten zu

erklären. Ich habe im Gegensatz zu den meisten Piloten meine Laufbahn als Marine begonnen und bin praktisch im zweiten Bildungsweg erst Pilot geworden. Und durch die schwarze Uniform zeige ich das ich mal Marine war. Das mit den Abzeichen ist auch nicht schwer zu erklären. Zum einen finde ich es zu "auffällig" im Alltag mit dem ganzen Lametta rum zu rennen und zum anderen ist es ein physiologischer Effekt wenn der Gegenüber nicht sofort weiß wenn er vor sich hat. Das mit den schwarzen Schiffen das ist eine kleine "Macke" von mir. Der Marschall hat mich ja als seinen Stellvertreter eingesetzt um sich auf die wichtigen Aufgaben zu konzentrieren und weil es mir spaß macht verdiente Piloten zu ehren. Und da nutze ich meine Position aus um gleich durch die Schiffsauswahl und Farbe zu zeigen wer hier ankommt. Auch zum einschüchtern damit man nie weiß will der jetzt was gutes oder hat ein Pilot hier richtig Probleme.....

Akiraburn: Benutzt Du die Schiffe auch in den Missionen?

Paladin: Ich fliege auch in den Missionen am liebsten eine Devestator. Diese ist zwar schwarz lackiert aber durch den großen Phönix fällt sie doch eher auf. Die schwarzen Vampires sind nur meine persönliche Eskorte

Akiraburn: Quasi Deine Bodyguards?

Paladin: Genau. Ein hoher Rang hat nicht nur Vorteile und es gibt Fraktionen die sicher nichts dagegen hätten wenn ich bei so einem Auftrag abgeschossen werden würde. Und nur in einem Shuttle zu fliegen ist nicht meine Welt.

Akiraburn: Das würde auch gar nicht zu Deinem Char passen.

Paladin: Meine Piloten sehen es auch nicht sehr gerne wenn ich sie im Shuttle fliege.....

Akiraburn: Dann danke ich Dir das Du Dir die zeit für meine Fragen genommen hast.

Paladin: Bitte es war mir eine Ehre.

Akiraburn: Es war mir eine Ehre.

Interview mit Loanstar

Der kritische Aspekt

Akiraburn: von wann bis wann warst du im Spiel?

Loanstar: Gleich so was schwieriges zum Start. Angefangen hat alles am Anfang. Das war zwischen Ende 1997 und Anfang '98. Das genaue Datum liegt auf einer defekten Festplatte auf meinem Dachboden. Jedenfalls war ich einer der sechs Spieler, mit denen das Spiel gestartet ist.

Akiraburn: Wie wurdest Du auf das Spiel aufmerksam?

Loanstar: Gathon hat mich angesprochen, dass es diese Idee gäbe, ein Wing Commander RS zu starten und hat gefragt, ob ich so was mitmachen würde. Er kam wohl auf mich, weil er mit meiner damaligen Freundin bekannt war. Das Spiel gab es ja zu dem Zeitpunkt noch gar nicht, es war erstmal nur eine Idee. Wing Commander ist mir eine der liebsten Science Fiction Welten also habe ich ohne zu zögern ja gesagt.

Akiraburn: Du gehörst also zu den Mitentwicklern des Spiels?

Loanstar: Auf jeden Fall. Mit den ursprünglichen Spielregeln hat es nur eine oder zwei Missionen gegeben. Danach habe ich neue Regeln verfasst, die dann sehr lange gültig waren. Ich bin dabei gut von Sheridan beraten worden, der ja später auch vor mir Marschall wurde.

Akiraburn: Was waren denn die Unterschiede zwischen den ursprünglichen Regeln und Dein Regelwerk?

Loanstar: Die ursprünglichen Regeln lauteten: Man würfelt wenn man angreift und bei einer 6 oder mehr auf 2W6 hat man getroffen, für eine Rakete braucht man mindestens eine 8. Allerdings hatten Schiffe damals noch keine Werte. Wenn der Spielleiter Gegner angesagt hat, haben alle wild durcheinander gewürfelt und Aktionen getextet bis irgendwann einer gesagt hat "Ich glaube, wir haben alle erwischt" Dann ist man weiter geflogen. Das war zwar ganz witzig aber Sheridan und ich haben schnell gesehen, dass das auf Dauer nicht ausreichen wird.

Akiraburn: Das glaube ich. Das ging bestimmt sehr zu Lasten der Übersicht.

Loanstar: Übersicht war ja wurscht. Hat auch keinen wirklich interessiert und wie viele Abschüsse man gemacht hat, lag nur daran, wie schnell man würfeln und tippen konnte ;-). Ich hab mich dann hingesezt und das ausgearbeitet, was man heute "das alte Regelwerk" nennt. Man macht Aktionen in Reihenfolge, Schiffe mit Trefferpunkten (damals ca. 3 Schildpunkte, 3 Rumpfpunkte und 1 Punkt Schaden pro Treffer). Bald darauf kamen Fähigkeiten, die man mit Beförderung erworben hat und so weiter. Dadurch wurde ein richtiges Spiel daraus, das auch langfristig erfolgreich sein konnte (und auch war)

Akiraburn: Hattest Du irgendetwas als Vorlage oder hast Du Dir die Werte ausgedacht?

Loanstar: Die Werte hab ich mir ausgedacht. Das System an sich war grob an D&D angelehnt. Soviele Werte waren das zu Anfang auch gar nicht, spätere Schiffe wurden ja dann auch von Mitspielern eingebracht. Ich glaube, Jumpstar hatte damals den Ray 'erfunden'. Die ganze Abteilungsstruktur entspringt dem alten Star Trek Chat RS, was damals in AOL lief.

Akiraburn: Hättest Du jemals angenommen das dass RS 10 Jahre alt wird?

Loanstar: Ich glaube nicht, dass ich so viel darüber nachgedacht habe, wie alt das Rollenspiel mal werden wird, jedenfalls nicht am Anfang. Wir haben in den ersten Jahren auch hin und wieder kämpfen müssen. Und auch ganz am Anfang standen wir schon hin und wieder mal ziemlich wacklig da.

Akiraburn: Stand es so schlecht um das Spiel?

Loanstar: Wenn man nur mit drei oder vier Spielern spielt und das mehrmals hintereinander und nicht nur auf irgendeinem sondern dem einzigen Träger, dann kann man schon mal kurzfristig den Mut verlieren. Wir haben uns schließlich von unserem Mitbegründer Gathon getrennt, weil ich ihn dabei ertappt habe, wie er einer Freundin geraten hat, nicht einzusteigen, weil das Spiel eh nicht mehr lange hält. Das war wie wir damals fanden, die falsche Einstellung für den Marschall. Auch später gab's Probleme zum Beispiel als ein unzufriedener Spieler ging und ein eigenes RS eröffnete wo er behauptete, er hätte alles ursprünglich erfunden und wir hätten nur seine Ideen geklaut.

Akiraburn: Und dann habt ihr nur zu fünft weitergemacht?

Loanstar: Nein, bis dahin waren es schon mal der eine Spieler mehr oder weniger. Damals wurde auch nicht so genau gezählt, wer alles da ist. Und die Gründer Kartoth und Schmorf/Hobbes, die die Admiräle gemimt haben, sind zu den Missionen eh so gut wie nie aufgetaucht. Wir haben mehr danach gesehen, wie viele zur abendlichen Mission anwesend sind und nicht, wer in einer Liste als Mitglied eingetragen ist. Und diese Zahlen waren halt zeitweise nicht besonders doll, ich hab auch schon Missionen mit nur einem oder zwei Anwesenden gemacht. Damals gab's auch schon das Sommerloch und andere Schwankungen. Ständig mussten wir durch die AOL-Chats tingeln und neue Mitglieder suchen, das war alles ziemlich zeitintensiv. Richtig stabil und besser ist es geworden, als Jumpstar die alte Page von Gathon durch eine neue ersetzt hat und die ständig weiter ausbaute. Dadurch gab es eine beständige Anlaufstelle für interessierte Spieler und das Rollenspiel bekam ein vorzeigbares Gesicht.

Akiraburn: Wieviele Träger gab es denn?

Loanstar: Na am Anfang erst mal einen, die Firewall, die von Anfang an unter meinem Kommando stand. Die Pulsar ist irgendwann später dazu gekommen, als die Mitgliederzahlen

kräftig angewachsen sind. Unter dem alten System konnte man viele Piloten gleichzeitig managen, da kam es einem erst ab ca. 14 Mann zu voll vor.

Akiraburn: Wie war eigentlich Dein Werdegang im Spiel?

Loanstar: Ich habe als Captain (O6) der Firewall angefangen und bin da ziemlich lange geblieben, später zum Vice Admiral befördert worden. Dann wurde Sheridan Marschall und hat mich zur Strafe zum Admiral befördert. Das bin ich geblieben bis Sheridan aufhören musste und ich ohne Gegenkandidat einstimmig zum Marschall ernannt wurde. Das hat sich ja bisher alles ganz nett angehört Admiral, A IV geleitet, dann Marschall aber das sind nur die ersten zwei bis drei Jahre oder so.

Akiraburn: Wie war denn Dein weitere Werdegang?

Loanstar: Ich habe mich schließlich mit meinem Stellvertreter Jumpstar überworfen und bin ziemlich spontan ausgestiegen.

Akiraburn: Dürfen wir erfahren warum Du so Spontan ausgestiegen bist?

Loanstar: Na hab ich doch gesagt, weil ich mich mit Jumpstar überworfen hatte. Er war nach Sheridans Abschied mein engster Vertrauter und auch ein guter Freund. Die Situation war komplex, teilweise lag es an meinem damaligen übertriebenen Idealismus aber was wohl noch wichtiger war, war dass ich seine Ziele und Beweggründe völlig falsch eingeschätzt hatte. Jedenfalls hab ich die Situation damals als untragbar empfunden und hab meinen Hut auf den Ständer geworfen. Ich hab dann immer mal wieder auch als Pilot angefangen manchmal auch mit anderem Namen und es war soweit alles relativ nett und schön und harmlos bis ich vor ein oder zwei Jahren mit der Aphrodite angefangen habe. Das ging gut bis mit plötzlich die Zeit wegbrach, also wieder aufgehört. Später wieder eingestiegen und sogar noch mal Marschall geworden aber das hat auch nicht lang gehalten.

Akiraburn: Nochmal unter den Namen Lonestar oder unter ein anderen?

Loanstar: Das war auch unter diesem Namen, ich habe nie unter falschem Namen versucht, irgendwelche leitenden Positionen einzunehmen. Ich habe mich mit dem Rat überworfen, der mir einige ziemlich verletzend Worte ins Gesicht geworfen hatte und habe wieder hingeworfen obwohl ich vorher noch ein Misstrauensvotum knapp überlebt hatte.

Akiraburn: Wieso kam es dazu?

Loanstar: So wie es zu den meisten tragischen Situationen im Leben kommt, durch ein dummes Missverständnis, eine Reihe von fehlgeschlagenen Kommunikationsversuchen und einer Portion Emotion.

Akiraburn: Hast Du darüber nachgedacht wieder ins Spiel zu kommen?

Loanstar: Über so lange Jahre, da wachsen nun mal auch Egos und Gräben, die sich zwischen den Leuten aufbauen. Je länger man im 'Geschäft' ist, desto mehr kann man von sich

überzeugt sein und um so größer wird das Ego und ich war * sehr* lange im Geschäft. Nachgedacht immer wieder. Nach einer kurzen Ruhepause bin ich mit einem anderen Namen zurückgekommen und hab ein paar Wochen mitgespielt aber es hat mir unter dem neuen Regelwerk keinen Spaß mehr gemacht. Ich hab lange Zeit gedacht, dass auch mal eine gute Mission kommt und von einem Tag auf den anderen hatte ich schlagartig das Gefühl, dass es mir nichts mehr gibt, hier mitzumischen.

Akiraburn: Dann hast Du auch von ein Tag auf den anderen wieder aufgehört?

Loanstar: Ich hab ja vorher auch immer wieder selbst wenn ich nicht mitgespielt habe, mit anderen Kontakt gehalten und vor allem beim Regelschreiben meinen Senf dazu gegeben, weil das nun mal meine Spezialität ist aber irgendwann musste ich einsehen, dass meine Vorschläge anscheinend nichts mehr bringen, weil sie nirgendwo mehr ankommen. Ja, einfach so. Aber im Gegensatz zu sonst, hat mich diesmal auch nicht mehr interessiert, mal heimlich zu gucken, was so in den Foren steht oder nachzufragen, wie es im RS so läuft. Vielleicht hab ich diesmal tatsächlich damit abgeschlossen.

Akiraburn: Das ist schade. Also keine Chance das man Dich noch mal antrifft im Spiel?

Loanstar: Vielleicht bei irgendwelchen Sonderveranstaltungen. Wenn mir jemand was vom Nostalgie-Turnier gesagt hätte, wär ich da gewesen aber da ich nicht mehr Forum gelesen habe, hab ich's nicht erfahren. Jedenfalls bin ich zu jedem Gespräch bereit, wenn jemand dazu ein Bedürfnis hat aber ich habe das Gefühl, dass die meisten Leute den Eindruck haben, ohne meinen Senf auszukommen zu können und mir soll das erst mal Recht sein.

Akiraburn: Es sind ja auch nicht mehr viele aus Deiner Zeit hier. Ich glaube nur noch Jumpstar und Paladin.

Loanstar: Radio ist soweit ich weiß deutlich länger dabei als Paladin, prominent ist nicht immer auch lange dabei. Manche alte Spieler sind eher unscheinbar oder ruhiger geworden. Toaster war ja auch einer der allerersten und der hüpft doch bestimmt noch unter irgendeinem Namen hier herum. Es gibt schon noch einige die ich zu meinen guten Bekannten oder gar Freunden zähle, dazu gehören auch Archimedes, Reverent und Ferro.

Akiraburn: Stimmt Toaster ist unter anderen Namen wieder hier, ok das war es von meiner Seite. Hast du noch was du unseren Lesern mit auf den weg geben möchtest?

Loanstar: Ich wünsche mir generell mehr Beteiligung bei den Wahlen. Der ganze Mist mit Wählen und einem Rat war meine Idee, um sicherzustellen, dass die Interessen von allen gewahrt werden. Das funktioniert aber nur dann, wenn auch möglichst viele mitmachen und sich auf dem laufenden halten, welche Standpunkte ihre Vertreter überhaupt immer so durchzuboxen versuchen.

Akiraburn: Das sind wahre Worte. Ich danke dir noch mal für die Zeit und das Interview.

Interview mit Toaster

Längstes Kommando in einem Rutsch

Akiraburn: Seid wann bist Du im Spiel?

Toaster: Ähm..1998 ? So in etwa.

Akiraburn: Wie bist Du in Das Spiel gekommen? Wie wurdest du darauf aufmerksam?

Toaster: Ach das war drollig. Ich hab damals noch nicht lange Internet gehabt und bin durch AOL-Chaträume gestromert. Irgendwann bin ich einem gewissen Loanstar01 begegnet, der Interessenten für ein Wing Commander Rollenspiel suchte. Ich muss dazu sagen: ich habe vorher noch nie von Wing Commander gehört, ich wusste nur was Rollenspiel ist - darauf bin ich angesprungen und der Einladung Loanstars in den Akademieraum gefolgt. Und so gings los mit 2nd Lt. Huber :-). Wir hatten ja noch kein Terminal, ich glaube nicht mal eine Internetseite...deswegen wars ein "Learning-by-Doing"

Akiraburn: Damals gab es ja nur die Firewall. hast Du Dich vom 2nd zum Kommandanten da hochgearbeitet? Oder warst Du zwischendurch auf ein anderen Träger, als diese dann ins Spiel gebracht wurden?

Toaster: Also, angefangen hab ich auf der Firewall und blieb da erst mal eine ganze Weile. Später bin ich dann aus Zeitgründen zur Pulsar gewechselt.

Akiraburn: Erzähl mal was über dein Werdegang?

Toaster: Uff...da muss ich dich leider enttäuschen, mein Werdegang war recht simpel. Ich habe mich nur über Missionen bis zum Major hochgedient und versucht, die Figur eines perfekten Romantikers zu verkörpern, mit mehr oder weniger Erfolg. Als ich Major wurde, flog ich wieder auf der Firewall...und irgendwann beschloss Loanstar, als Kommandant der Firewall, einen längeren Urlaub anzutreten und übergab mir recht überraschend das Kommando.

Akiraburn: Wie lange warst Du Kommandant der Firewall?

Toaster: Einschließlich meiner SL-Zeit als Major um die 7 Jahre.

Akiraburn: Ok das erklärt auch, dass man den Namen Toaster mit der Firewall verbindet.

Toaster: Tut man das ?

Akiraburn: Ich hab mir mal sagen lassen das man den Namen Toaster sofort mit der Firewall verbindet. Wieso hast Du nach 7 Jahren Kommandant der Firewall aufgehört?

Toaster: Weil ich mit einigen Aspekten im Rollenspiel nicht mehr einverstanden war und ich nicht länger diesen Kurs mittragen wollte. Ich habe ja nicht nur das Kommando abgegeben, sondern den Charakter in Ruhestand versetzt.

Akiraburn: Ich habe gehört das der Charakter Fahnenflucht begangen hat? Stimmt das?

Toaster: *herzlich lacht* Nein. Toaster war schon vieles, aber niemals ein Verräter.

Akiraburn: Gibt es die Option das Toaster wieder zurück kommt oder verlebt er friedlich seinen Lebensabend auf irgendein Planeten?

Toaster: Gegenwärtig ist Toaster in unbekannter Position innerhalb des HQ tätig. Eine Reaktivierung wäre denkbar, wenn er gebraucht wird. Ich bin schon zu lange im Rollenspiel, als dass ich meine Hilfe verweigern würde, wenn sie benötigt wird.

Akiraburn: Was hat dich eigentlich dazu gebracht mit ein anderen Charakter wiederzukommen?

Toaster: Nun ja, ein bekanntes Mitglied des RS sagte mal: "Jeder kommt irgendwann wieder." Ich habe eingehend darüber nachgedacht und für mich entschieden, mit neuem Charakter nochmals von Null anzufangen, um die neuen Situationen von der Basis her zu betrachten.

Akiraburn: Und Deine Einschätzung zum Spiel? Bist Du enttäuscht oder Positiv überrascht?

Toaster: Es wandelt sich einiges, ich denke zum Besseren.

Akiraburn: Und zum Abschluss noch ein Paar Worte an unsere Piloten?

Toaster: Liebe Spieler, genießt das Wing Commander und vergesst nie, wie viel Arbeit und Liebe darin steckt. Behandelt das RS und eure Mitspieler respektvoll, und ihr werdet eine unvergleichliche Gemeinschaft finden.

Akiraburn: Ich danke für Deine Zeit und wünsche Dir mit dein anderen Charakter vie erfolg im Spiel.

Toaster: War mir eine Ehre. Vielen Dank

Akiraburn: und viel Erfolg bei der Mission

Form und Förmlichkeit

Über das Spiel im Spiel

(Anders als viele Artikel, die du im Flying Ace finden wirst, richtet sich dieser Text ausschließlich an dich als Spieler, nicht als Rollenspielcharakter)

Nun hast du aus welchem Grund auch immer deinen Weg in die Reihen der Exilanten gefunden und stehst bereit, ihre Ziele und Ideale mit deinem Leben zu verteidigen.

So weit, so gut – doch auf welche Weise gestaltest du deinen Dienst auf einem unserer Träger, hauchst deinem Charakter Leben ein und pustest Unmengen von Feinden aus ihren Maschinen?

Um aktiv am Geschehen auf einem Träger oder während einer Mission teilzunehmen, stehen dir mehrere Wege zur Verfügung. Dieser Artikel befasst sich mit den Spielplattformen, die unser Rollenspiel bietet, ihrer intendierten Benutzung und den Möglichkeiten für dich als Spieler.

Das Trägerforum

Das Forum deines Trägerschiffs dient mehreren Zwecken: Hier wird einerseits organisatorisches besprochen, es werden Spieltermine vereinbart und trägerinterne Regeln aufgestellt. Solche „offiziellen“ Threads erkennt man für gewöhnlich an der Kennzeichnung „Ankündigung“ oder „Wichtig“:

Der weitaus größere Teil der Threads ist jedoch für dich als Piloten gedacht – hier findet Rollenspiel zwischen den Charakteren statt. Wenn du schon ein wenig Erfahrung mit

- Die Beschreibung deines Charakters, seiner Handlungen und Gedanken sollte deutlich von der wörtlichen Rede zu unterscheiden sein. Solche Texte sollten daher mit Sternchen gekennzeichnet oder in kursive Schrift gesetzt werden. Ob du bei deinen Beschreibungen mehr Wert auf eine erzählerische Ausgestaltung legst: *Wildcats Augen blitzten zornig auf, als sie vom Rückzug des Betaflügels hörte – der Ausgang der Schlacht war nun wieder offen* oder du lieber kurz und knapp die Fakten zusammenfasst: *Jester nimmt einen Schluck und lacht*, bleibt hier deiner persönlichen Neigung überlassen.

- Die meisten Spieler stört es, wenn man mit seinem Posting in irgendeiner Form in das Verhalten anderer Charaktere eingreift – ein solches „interaktives“ Spiel ist zwar nach Absprache mit dem Rest des Trägers möglich, allerdings fühlt sich der Großteil der Spieler durch einen Satz wie: *Pyro wirft Vixen einen strafenden Blick zu, so dass sie mit rotem Kopf die Augen senkt* in der Handlungsfreiheit ihres Charakters beschnitten.

Die Spielkonsolen

Die Konsolen bieten die Basis sowohl für unsere Missionen als auch für ungezwungenes, spontanes Chatrollenspiel oder die Livekurse der Akademie.

Das Spiel hier unterscheidet sich im Grunde nicht sehr von dem in den Trägerforen – wörtliche Rede und Funksprüche

	Ankündigungen: (Organisatorisch) ACHTUNG REGELÄNDERUNGEN!!
	Wichtig: Offtopics [ Gehe zu Seite: 1 ... 19 , 20 , 21]
	Wichtig: Jägerzuteilung der Flying Tigers
	Wichtig: Piloten und ihre Fertigkeiten der Hathor

Pen & Paper- oder Textrollenspielen hast, sollte das für dich nichts ungewohntes sein.

Grundsätzlich beschreibst du, wenn du dich an einem solchen RP(Roleplay)-Thread beteiligst, deinen Charakter und seine unmittelbare Wirkung auf die Umgebung. Dazu gehören Handlungen, Auftreten, Erscheinungsbild und natürlich die direkte Rede.

Für die Form und die Ausgestaltung deiner Beiträge gibt es keine verbindliche Regelung, allerdings haben sich einige Konventionen eingebürgert, die das Spiel miteinander erleichtern:

- Wörtliche Rede wird farbig dargestellt. Deine persönliche Farbe wählst du für gewöhnlich zu Beginn deiner Laufbahn auf einem Träger und behältst sie in Forenpostings und in den Spielkonsolen in der Regel bei. Alternativ kannst du deine wörtliche Rede auch mit normalen Anführungszeichen kennzeichnen.

(siehe Kadettenskript) sind von beschreibenden Texten oder Gedanken abzuheben, wobei jeder Teilnehmer der Übersicht halber eine eigene Farbe verwendet.

In den temporeichen Gefechten einer Mission bleibt selbstverständlich nicht immer Zeit, eine romanhafte Schilderung auszuarbeiten und einzutippen, daher finden hier Abkürzungen, Kurzwörter etc. größere Verwendung als in den Foren.

Einige allgemeine Richtlinien für das Spiel in den Konsolen (speziell während einer Mission):

- Ein flüssiger Austausch ist hier wichtiger als lange, aufgebauchte Texte. Versuch also, nicht jedes Detail in einem einzigen Beitrag unterbringen zu wollen. Länger als die Eingabezeile des Chatfensters sollte eine einzelne Absendung in der Regel nicht sein, um die Lesbarkeit und einen Spielablauf ohne größere Verzögerung zu gewährleisten. Während einer Mission mit sieben Piloten kann sich der Abend nämlich sehr in die Länge ziehen,

wenn jeder noch ein tiefenpsychologisches Gutachten seines Charakters mit dem: „Verstanden, Ma'am!“ abliefern.

- Natürlich heißt dies nicht, dass anschauliche Ausformulierungen und Beschreibungen unerwünscht sind – im Gegenteil. Eine Kurze Darstellung z.B. eines Kampfmanövers bringt Abwechslung und Leben ins Spiel. *Prowler heftet sich an die linke Flanke des Morays und beharkt das Alienschiff mit Lasersalven* liest sich weitaus angenehmer als das hundertste Guns auf den Moray und benötigt in der Regel auch nicht viel mehr Tippzeit. Hier sollte eine Balance gefunden werden, die von deiner Erzähllust und deiner Tippgeschwindigkeit andererseits abhängt. Diese Balance hat bisher aber noch jeder gefunden, also keine Angst ;)
- Kommentare, die nicht zum Spiel gehören, sind wie auch in den Foren in Klammern zu setzen, um sie klar von den Spieltexten abzuheben. Grundsätzlich sollten sich solche Beiträge während Missionen in Grenzen halten. Der Grund ist klar: wenn Flachwitze und Bemerkungen über

Fußballergebnisse überhand nehmen, wird sowohl der Spielfluss unterbrochen als auch die Immersion (das Abtauchen in eine Welt voller Raumjäger, Aliens und Kriegshelden) massiv gestört. Natürlich wird sich aber auch keiner (am allerwenigsten der Verfasser dieser Zeilen) jemals alle Witzchen verkneifen können, die sich im Verlauf einer Mission ergeben. Auch hier ist es wichtig, eben ein für alle akzeptables Mittelmaß zu finden und sich ab und zu auch mal selbst zur Ordnung zu rufen.

Die Welt ist da draußen – hol sie dir!

Hier endet unser Streifzug durch die Spielplattformen des WCRS. Spätestens jetzt solltest du über das Handwerkszeug verfügen, um mit deinem Charakter einen Träger der TCN-Exilanten besiedeln, sein Leben zu gestalten, mit ihm Schlachten zu schlagen und – am allerwichtigsten – Spaß an der Teilnahme am Wing Commander Onlinerollenspiel zu haben.

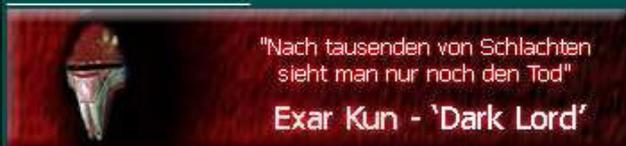
Und nun weggetreten!

sieht Sam ernst an

"Ok, ich weiß dass Reaper hier nicht gerade einen Fanclub hat und ich wäre auch der letzte, der dem beitreten würde... Aber er hat wenigstens versucht sich zu bessern und war auch gerade dabei das zu schaffen - und dann kommt Baccara und jetzt beginnt wahrscheinlich wieder alles von vorne. Also ICH definiere einen Kriegshelden anders."

sieht kurz auf den Boden und dann wieder etwas entspannter zu Sam

"Es geht ihm körperlich gut - aber ich weiß nicht, ob er noch in der Lage sein wird in einen Jäger zu steigen."



Rang: Major _ Status: Beim Geheimdienst

[profil](#)
[pm](#)
[email](#)
[ICQ](#)

Verfasst am: Mo Nov 20, 2006 2:41 pm Titel:

zitat

Sam nickt während Darks Ausführungen bedächtig und wendet sich dann wieder schweigend seinem Kartenhaus zu. Ruhig ergreift er eine weitere Karte und versucht, sie auf der Kante des obersten Stockwerks in Balance zu bringen.

Ah ja...weißt du, irgendwie kommt mir die Hathor ein wenig wie dieses Kartenhaus vor. Solange es nirgendwo ein störendes Element gibt, steht es tadellos. Doch lockert man nur irgendwo eines dieser kleinen, unbedeutenden Teilchen...

Er schnippt mit dem Finger sanft gegen eine Karte des untersten Stockwerks, worauf mit einem halblauten WATSCH der eindrucksvolle Kartenturm in sich zusammenfällt.

Daten über die TCS Eternity

Kommandant:	Commodore Asmodis	Standort:	Athena
Typ:	Flottenträger	Dozenten:	7
Klasse:	Concordia	Kadetten:	0
Funktion:	Schulungs-Träger		
Ausbildungsgeschwader:	Lionhearts		

Das Wing Commander Online Rollenspiel

Einblick in die Struktur des Rollenspiels

"Willkommen, Kadett!"

So oder ähnlich wird die Begrüßung Ihres Ausbilders lauten, wenn Sie sich dazu entschlossen haben, dem einzig offiziellen Wing Commander Online Rollenspiel in Deutschland beizutreten, um selbst als Pilot die Menschheit zu retten (und ganz nebenbei noch ein wenig Ruhm und Ehre einzusacken).

Wie, Sie wissen noch nichts über Wing Commander, oder sind sich noch nicht sicher, ob es das richtige für Sie ist? Kein Problem, in diesem Artikel werde ich versuchen, Ihnen einen Einblick in die Struktur unseres Rollenspiels zu geben, und wer weiß, vielleicht fliegen wir ja schon bald Flügel an Flügel.

Sie kennen sicher genug andere Rollen- und Browser Spiel, die oftmals tausende von gesichterlosen Mitgliedern haben, und sich doch meist um das Gleiche drehen. Ressourcen scheffeln, Allianzen schmieden, Flotten bauen, Kämpfe ausfechten usw. Meist benötigt man dafür viel Zeit und einen gut trainierten Zeigefinger. Ohne das kommt auch unser Rollenspiel nicht ganz aus, doch werden Sie schnell merken, dass Ihnen Wing Commander die Möglichkeit bietet, Ihre Kreativität voll auszuleben, ohne jeden Tag online sein zu müssen, um ja nichts zu verpassen. Und das der Spaß dabei nicht zu kurz kommt, zeigt sich an vielen unserer Mitglieder, die oftmals schon seit vielen Jahren mit Begeisterung spielen, und noch lange nicht ans aufhören denken.

Aber jetzt erst einmal genug der Selbstbeweihräucherung! Schließlich möchten Sie ja wissen, was wir Ihnen zu bieten haben. Wing Commander hat sich von einer kleinen verschworenen Gruppe Ende der 90' er zu einem derzeit etwa 80 aktive Piloten umfassenden RS gemausert, welches im Jahr 2008 bereits sein 10-jähriges Bestehen feiert. Vertreten ist dabei alles, vom frischen Lieutenant bis zum altgedienten Admiral. Wie weit Sie kommen möchten, wie viel Verantwortung Sie übernehmen möchten, bleibt dabei völlig Ihnen überlassen. Alle Spieler, besser gesagt deren Charaktere, sind auf verschiedenen Trägerschiffen stationiert. Derzeit sind sechs reguläre, ein Geheimdienst- und ein Ausbildungsträger im Dienst, mit je ca. 5-15 Piloten. Jeder Pilot beginnt als Kadett auf unserer Akademie, wo Sie die Grundlagen unseres RS kennen lernen, und Schritt für Schritt von Ihrem Dozenten in das Regelwerk von Wing Commander eingeweiht werden, welches als Basis für das Rollenspiel dient. Es werden verschiedene Kurse mit unterschiedlichen Lerninhalten angeboten, für die Sie mit Ihrem Ausbilder und den Dozenten individuelle Termine vereinbaren, ja nachdem wann Sie Zeit haben. Auf dem zur Akademie gehörigen Träger, der TCS Eternity, absolvieren Sie erste Missionen und sammeln ein wenig Erfahrung, bevor Sie auf einen der regulären Träger versetzt werden. Dort finden 14-tägig die gemeinsamen Missionen statt, je nach Träger an unterschiedlichen Wochentagen und -zeiten. Zwischen den Missionen wird das Rollenspiel in den verschiedenen Trägerforen textbasiert weitergeführt, dazu aber später mehr.

Jeder Träger hat seinen eigenen Kommandanten/ Spielleiter und meist auch einen Geschwaderführer/Co-Spielleiter. Der Kommandant ist ein erfahrener Pilot, der sich entschlossen hat in die Kommandoebene zu wechseln und

seine eigenen Missionen und Feldzüge zu kreieren, die er dann mit seinen Piloten in den Missionen und den Foren ausspielt. Der Geschwaderführer, sofern vorhanden, assistiert dem Kommandanten und hilft ihm bei seinen Aufgaben. Eine freiwillige Gruppe von Piloten entwickelt die so genannte Masterstory, d.h. die grobe Geschichte des RS, auf die alles aufbaut, und die sich nah an den gleichnamigen Computerspielen orientiert. Die Geschichte entwickelt sich dabei dynamisch immer weiter, wobei Ihre Taten und die Ihrer Kameraden die Masterstory beeinflussen können und umgekehrt. Durch diesen lockeren Grundriss haben die Spielleiter eine Orientierungshilfe, gleichzeitig aber auch nahezu grenzenlose Freiheit bei der Gestaltung des Rollenspiels auf ihren Trägern.

In den 14-tägig stattfindenden Missionen treffen Sie den Rest Ihres Trägers für zwei bis drei Stunden in einer der Spielekonsolen. Dort finden Raumgefechte statt, wobei die Gegner wie zum Beispiel bei DSA vom Spielleiter gelenkt werden. Natürlich kommt auch hier das direkte Rollenspiel nicht zu kurz, was aus stupidem Geballere eine lebendige Geschichte werden lässt, die dann im Forum weitergeführt wird. Sie benötigen für die Missionen keinen Joystick, trotzdem aber ein glückliches Händchen. Über den Ausgang der Kämpfe entscheidet ein Würfelgenerator, den Sie jedoch mit der Wahl ihres Schiffes und ihren individuellen Eigenschaften beeinflussen können, um so Ihrem Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen.

Ihr Pilot entwickelt sich dabei im Laufe seiner Karriere immer weiter. Zu Beginn wählen Sie aus einer umfangreichen Liste von Vor- und Nachteilen aus, die Ihren Charakter je nach Stärke bis an sein Lebensende begleiten werden. Wenn Sie möchten, können Sie auch eine entsprechende Hintergrundgeschichte, einen Lebenslauf für Ihren Piloten kreieren, für bestimmte Vor- und Nachteile sogar eine zwingende Voraussetzung. Während der Missionen und für besondere Tätigkeiten (dazu später mehr) erhalten Sie je nach Ihren Taten Erfahrungspunkte (XP) und Prestigepunkte, aufgeteilt in Pilotenprestige (PP) und Kommandoprestige (KP). Ihre XP investieren Sie nach und nach in besondere, z.T. in Stufen steigerbare Eigenschaften, durch die Ihr Charakter zum Beispiel unterschiedliche Würfelboni im Kampf erhält, oder auch besonders gut Schiffe reparieren, Lügen oder Verhandeln kann. Je mächtiger die begehrte Eigenschaft, desto länger müssen Sie Ihre XP aufsparen um sie kaufen zu können. Die Prestigepunkte als zweiter Faktor entscheiden über das Voranschreiten Ihrer Laufbahn, da jeder Rang einen bestimmten Prestigewert voraussetzt. Ein vorbildlicher Charakter wird demnach schneller befördert werden als ein aufsässiger Quertreiber. Trotzdem gibt es in unserem RS nicht nur Musteroffiziere, wäre ja auch langweilig wenn in jedem Cockpit der immergleiche Standardcharakter sitzen würde. Und wer weiß, vielleicht fühlen Sie sich ja bald schon berufen, selbst ein Kommando zu übernehmen? Hierfür absolvieren Sie eine Eignungsprüfung, um Ihre Kreativität und Ihre Koordinationsfähigkeit zu testen. Aber auch als Kommandant müssen Sie nicht auf den Spaß der Fliegerei verzichten, da Sie als hochrangiger Spieler einen zweiten Charakter erschaffen dürfen. Für besondere Leistungen in- und außerhalb der Missionen können Sie

darüber hinaus auch mit einem Orden von der Rollenspielführung ausgezeichnet werden.

Da wären wir auch schon beim nächsten Thema. Wie Sie sicher schon vermutet haben, muss man so ein komplexes Rollenspiel gut organisieren, wenn es dauerhaft funktionieren und Spaß machen soll. Dafür wurden verschiedene Abteilungen geschaffen, in denen die Spieler abseits der Geschehnisse auf den Trägerschiffen Verantwortung für das RS übernehmen können.

Die AI, das Oberkommando, wird von unserem Marschall geführt, ein Offizier den es nur einmal im RS gibt, und der jährlich demokratisch von allen aktiven Spielern gewählt wird. Der Marschall gibt dem RS seine Richtung, er sorgt dafür dass nichts aus dem Ruder läuft und bringt neue Ideen ein, wie sich das RS entwickeln könnte. Der Marschall ist auch Mitglied im Konföderationsrat, dessen restliche Mitglieder ebenfalls von den aktiven Spielern einmal jährlich gewählte Piloten sind, die über Regeländerungen abstimmen und neue Ideen diskutieren.

Die AII ist die Personalabteilung, die sich um die Akten kümmert, Beförderungen ausspricht, Versetzungen durchführt, und darauf achtet, dass nicht auf einem Träger drei und auf einem anderen zwanzig Piloten fliegen.

Die AIII wurde weiter oben schon einmal erwähnt, ihre Mitglieder führen die Masterstory fort.

Die AIV ist die Entwicklungsabteilung, ihre Mitglieder kreieren und testen Neuerungen für das Regelwerk.

Die AV ist der Geheimdienst, wenn Sie also wissen möchten was hier geschieht, müssen Sie schon

Geheimdienstoffizier oder Marschall werden.

Die AVI schließlich ist die Akademie, in der engagierte Piloten als Dozenten und Ausbilder die Verantwortungsvolle Aufgabe wahrnehmen, künftige Piloten zu schulen.

Und zu guter letzt, die Abteilung Presse, deren Mitglieder 2008 ebenfalls ein Jubiläum zu feiern haben, nämlich die Veröffentlichung des 30. Flying Ace, der Zeitung des Wing Commander RS.

Wie Sie sehen kann jeder Spieler großen Einfluss auf das gesamte Rollenspiel nehmen, was uns hilft Wing Commander ständig zu verbessern und nach den Wünschen der Spieler zu gestalten.

Ach ja, ich wollte noch etwas über unser Forensystem erzählen. Um ein übersichtliches und strukturiertes Spielen zu ermöglichen, gibt es mehrere Foren bei Wing Commander. So besitzen die Träger, die Abteilungen, der Rat und die Gäste, um nur einige zu nennen, jeweils eigene Foren, in denen Sie sich im und rund um das RS äußern können. Auch Themen Abseits des RS sind heiß diskutiert, von Sport bis Politik.

Und kennen Sie ein Online Rollenspiel, das jährlich ein offizielles Treffen veranstaltet, um seine Mitglieder außer am Bildschirm auch einmal am Lagerfeuer zusammen zu führen?

Ich hoffe ich konnte Sie für unser Rollenspiel begeistern. Wenn Sie jetzt schon ganz begierig darauf sind loszulegen, dann zögern Sie nicht. Besuchen Sie uns auf www.wingcommander.de. Sehen Sie sich um oder noch besser, melden Sie sich gleich an, Sie werden es garantiert nicht bereuen. Sollten Sie noch weitere Fragen haben, ist ein Besuch in unserem Gästeforum genau das richtige für Sie.

Wir Suchen euch!

Wing Commander, das ist eine futuristische Welt, die einst Chris Roberts geschaffen hatte. Seit dem ersten Spiel, das nach dem Erfolg des PC-Spiels auch für den Amiga aufgelegt wurde, stand Wing Commander für aktionsreiche aufregende Schlachten im All. Aber auch für faszinierende mitreißende Geschichten um Kameradschaft, Verrat, Tapferkeit und Menschlichkeit, die stets mit viel Aufwand in Szene gesetzt wurden. Später fand die Idee auch ihren Weg auf die Kinoleinwand allerdings mit sehr bescheidenem Erfolg.

Im Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland halten wir seit 1998 die Idee von Wing Commander am Leben. In unserem Chatraum fehlt uns zwar der Glamour modernster Grafiktechnologie doch in diesem Spiel, wo jeder Spieler in die Rolle eines Piloten der Konföderation schlüpft und wir gemeinsam den Kampf zur Rettung der Menschheit mit einem Regelsystem mit Würfeln nachstellen und das Bordleben und Miteinander der Piloten im Kasino Chatraum und in Foren nachgespielt werden kann, erhalten wir vieles von dem Glanz, der den Erfolg von Wing Commander ausgemacht hat und bereichern die Spielwelt mit den Ideen, die jeder Einzelne dazu beiträgt.

Das alles ist nicht weit entfernt also wenn es Euch reizt, mehr über die Welt von Wing Commander und unser Spiel zu erfahren und wenigstens 2 mal 2 Stunden im Monat für die regelmäßigen Missionen aufbringen könnt, dann seht Euch nur um und der Weg in die Reihen unserer Spieler und somit in die der mehr oder weniger heldenhaften Verteidiger der Erde steht Euch offen...



Wir gedenken unseren gefallenen Brüdern und Schwestern

2nd Lieutenant
Mike "Angelnight" Aston
Gefallen 2691.036 (05.02.2007)
TCS Firewall

2nd Lieutenant
Ahmed "Prophet" ibn Aban ibn Mustafa
Gefallen 2692.310 (06.11.2008)
TCS Pulsar

2nd Lieutenant
Zanthia "Zanthia" nar Kiranka
Gefallen 2691.186 (05.07.2007)
TCS Firewall

2nd Lieutenant
Mausi "Chibi" McKinley
Gefallen 2685.334 (01.12.2001)
TCS Hathor

1st Lieutenant
Antwuan "Baccara" del Krus
Gefallen 2692.045 (14.02.2008)
TCS Hathor

1st Lieutenant
Karl "Freakie" La Fong
Gefallen 2690.025 (19.04.2006)
TCS Pulsar

1st Lieutenant
Ruud Dutchman van Loogmar
Gefallen 2688.165 (14.06.2004)
TCS Ragnarok

Flight Captain
Josh "Viper" Gerio
Gefallen 2690.242 (30.08.2006)
TCS Sewastopol

Flight Captain
Kurohito "Samurai" Hernandez
Gefallen 2691.325 (21.11.2007)
TCS Olympiac

Flight Captain
Gabriel "Griever" Pryde-St.John
Gefallen 2688.214 (02.08.2004)
TCS Ragnarok

Commodore
Tengu "Devil" (Geheim)
Gefallen 2683.359 (26.12.1999)
TCS Hathor

SCHWERER JÄGER DER THUNDERBOLT-KLASSE



Die F-66 A Thunderbolt VII wurde 2668 vorgestellt und ersetzte die F-57 C Sabre im Jahre 2669 als den primären, schweren Jäger der Konföderation. Sie opferte Beweglichkeit und Geschwindigkeit für schiere Feuerkraft und die Möglichkeit, sehr lange unter feindlichem Feuer durchzuhalten. Ihre enorme Geschützbewaffnung sowie die zahlreichen Raketen und der einzelne Torpedo ergeben einen tödlichen Cocktail, der jeder Kitty in Reichweite den Tag verderben kann. Die Erfolgsrate der Thunderbolt gegen mittlere und schwere Jäger der Kilrathi ist beispielhaft. Ihre für einen Nicht-Bomber massive Feuerkraft ließ Thunderbolt-Piloten herausragende Ergebnisse gegen leichte GKS wie Transporter, Korvetten, Fregatten und Zerstörer erzielen. Lediglich leichte Jäger können dem Feuersturm entgehen und die Thunderbolt von hinten attackieren. Aus diesem Grund besitzt sie einen Geschützturm an ihrem Heck. Obwohl es die meisten Piloten vorziehen, das Schlachtfeld mit einem endlosen Regen aus Laser-Strahlen zu überziehen, können geübte Piloten den gewaltigen Vogel an seine Grenzen manövrieren und scheinen fast unverwundbar zu sein. Und den letzten Fehler in ihrem Leben, den eine Katze begehen kann, ist es, die Thunderbolt frontal anzugreifen.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilde:	35	Name:	F-66 Thunderbolt
Panzerung:	20	Klasse:	Schwerer Mehrzweckjäger
Geschütze:	2w6+4	Ausführung:	VIII (8. Ausführung)
Raketen:	3 Klasse 2	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	1 Leichter	Masse:	20 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	34 Meter
MV:	-2	Einführung:	2668
Mindestrang:	1st Lieutenant	Sprungantrieb:	nein
		Höchstgeschwindigkeit:	380 Kps

Größenvergleiche



Excalibur

Bearcat

Thunderbolt

Panther

Vampire

SCHWERER JÄGER DER EXCALIBUR-KLASSE



Die Excalibur wird noch von vielen Piloten als der Elitejäger angesehen. Dieser Jäger kann es immer noch mit jedem Feind aufnehmen, was ihren weiteren Einsatz im laufenden Krieg gerechtfertigt. Gute Geschwindigkeiten, eine gute Bewaffnung und starke Schilde sowie die Atmosphärentauglichkeit zeichnen diesen Jäger aus. Wegen zu hohen Kosten wurde die Tarnvorrichtung bei vielen Schiffen nicht serienmäßig eingebaut. Die sehr große Reichweite und lange Ausdauer machen diesen Jäger universell einsetzbar. Das einzige was man kritisieren kann ist die schwache Panzerung, jedoch hat man dafür als Ausgleich die Schutzschilde verstärkt. Trotz all der neuen Schiffe greift man gerne auf diesen bewährten Jäger zurück. Heute steht das Schiff in der dritten Ausführung als umgebauter Jagdbomber zu Verfügung. Da der Konföderation ein leichter Bomber in den Arsenalen fehlte, hat man die Excalibur kurzerhand mit Torpedos ausgerüstet, da sie durch ihre stabile Konstruktion am besten dazu in der Lage war (gemerkt hat man dies schon am Ende des Kilrathi-Krieges, als man Christopher Blairs Excalibur ohne größere Probleme so umrüsten konnte, damit sie die schwere Temblor-Bombe tragen konnte). Somit musste man nicht auf die Einführung einer ganz neuen Jagdbomber-Klasse warten, denn die Umbauten der Excalibur verliefen relativ schnell und unkompliziert und vor allem leicht zu finanzieren. Das Torpedofeuereitsystem ist das gleiche wie bei der Shrike und musste nachträglich eingebaut werden, was zu einigen Veränderungen am Cockpit-Design führte. Die mit der Umrüstung verbundene Gewichtszunahme verringert die Manövrierfähigkeit der Excalibur, jedoch nicht so stark, dass sie nicht auch als Jagdmaschine eingesetzt werden kann.

Die Excalibur gehört trotz ihres Alters zu einem der ausgewogensten schweren Jägern der TCN.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilde:	35	Name:	F/A-103 Excalibur
Panzerung:	15	Klasse:	Jagdbomber
Geschütze:	2w6+2	Ausführung:	C (3. Ausführung)
Raketen:	4 Klasse 1 oder 2 Klasse 1*	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	1 Leichter*	Masse:	18 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	32 Meter
MV:	0	Einführung:	2668
Mindestrang:	1st Lieutenant	Sprungantrieb:	ja
		Höchstgeschwindigkeit:	500 Kps

*Nur im Torpedomodus

Größenvergleiche



Piranha

Tigershark

Excalibur

Wasp

Panther

SCHWERER JÄGER DER BEARCAT-KLASSE



Die Bearcat ist nach wie vor einer der modernsten und fortschrittlichsten Jäger der Konföderation. Im Jahr 2673 wurden Prototypen der Bearcat während der Black Lance Affäre in Kampfhandlungen verwickelt, als die Konföderation sie noch testete. Mittlerweile ist sie zum schweren Standard-Jäger auf allen Schiffen (außer Midway-Klasse) und Raumstationen der TCN geworden. Bei der Bearcat stechen die starke Geschütz-Bewaffnung sowie die beeindruckende Höchstgeschwindigkeit mit und ohne Nachbrenner hervor. In diesen Punkten ist sie zum Beispiel der Panther überlegen, die sie nur in der Manövrierbarkeit und der Raketen-Bewaffnung unterbietet. Die Bearcat verfügt darüber hinaus über einen von der Dragon stammenden Materie-/Anti-Materie-Antrieb, wodurch die Bearcat auch für die Nachbrenner keinen Treibstoff verbraucht.

Die Bearcat gilt als einer der modernsten Jäger der TCN und ist eine gute Wahl um schweren Widerstand erfolgreich zu brechen.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilde:	40	Name:	F-104 Bearcat
Panzerung:	15	Klasse:	Schwerer Jäger
Geschütze:	2w6+4	Ausführung:	B (2. Ausführung)
Raketen:	4 Klasse 2	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	keine	Masse:	14 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	27 Meter
MV:	-1	Einführung:	2673
Mindestrang:	Flight Captain	Sprungantrieb:	nein
		Höchstgeschwindigkeit:	550 Kps

Größenvergleiche



Piranha

Wasp

Bearcat

Phantom

Strike

Flying Ace Ausgabe 30



@WING COMMANDER ONLINE ROLLENSPIEL DEUTSCHLAND 2008