

FLYING ACE

AUSGABE 41



WING
COMMANDER
ONLINE ROLLENSPIEL DEUTSCHLAND

FLYING ACE

Liebes WCRS

Ein großes Hallo zur 2. Ausgabe :

Da sind wir wieder mit ein paar News und mehr Neuigkeiten. In dieser Ausgabe werden wir nach dem Geschwadertunier „Blood on Snow“ schauen. Natürlich schauen wir auch auf das Eröffnungsmatch im neuen „VeniceSportCenter“ zwischen den „Venice Hornet’s“ und den „Asgard Raser“. Wir werden uns die TCSe Eternity ein wenig ansehen. Dort werden wir mit den Ausbildern sprechen sowie die Kadetten zu Wort kommen lassen. Einige kurze Sätze werden wir über die Geschwader verlieren. Ein Auge wollen wir auch auf das Killboard werfen.

Zum Flying Ace:

Ein wenig habe ich mich verändert. Ich bin ein wenig bunter geworden. Und versuche mich hier und da ein wenig an Flame’s Ausfertigungen zu messen. Ob mir das gelingt? Sagen könnt Ihr das nur. Aber ich will hier keinen Wettstreit haben. Flame hat eine sehr gute Arbeit geleistet und ich möchte mich da nochmals bedanken. 10 ½ Jahre sind eine kleine Ewigkeit. Ich hoffe das wir noch viele Jahre zusammen verbringen werden. Ihr sorgt für den Stoff und mache hier und da daraus eine Story.

Und nun viel Spaß

Inhalt

„Blood on Snow“
Geschwadertunier
Seite 3

Pilotenhoroskope
Seite 4

Aufruf
Seite 5

TCSe Eternity
Seite 6-14

Geschwaderseiten
Seite 15-20

Killboard
Seite 21

Sportblock
Seite 22-30

Geschichte der
Raumfahrt
Seite 30-35

Verantwortlich
„RedDevil“

Einen besonderen DANK an die Mitschreibern Helfern.....
WarLord Icewolf Kiowa Typhoon

„Blood on Snow“

FLYING ACE

Bericht: Jones Strak

Triebwerke glühen

Eigentlich sollte das Geschwadertunier schon beendet sein.

Eigentlich sollte jetzt und hier die Namen des Gewinnergeschwader stehen.

Eigentlich ...!

Und dennoch merkt man doch, das in einer Raumflotte so nichts Eigentliches gibt.

Die Dienstpläne der verschiedenen Träger lassen diesen eher langsamen Verlauf des Tuniers nur zu. Da leider die Geschwader die Termine anpassen müssen. Das sind bei 6 Piloten doch eine ganze menge. Dieses Tunier wird neben den CAPs und Missionen sowie den Aufgaben geflogen die ein Träger für seine Crew bereit hält.

2 Gefechte wurden aufgetragen. Wir berichten von diesen....

Und bleiben an Ball beim

„BLOD on SNOW“

Piloten sehen ROT

*The Show
Must
Go On*

Schilde bersten,
Schilde halten,
Schilde versagen

Die Gunns speien Ihr Feuer

Kämpfer
fluchen
und Siegen

*Rak's
Treffen*

Zwischenstand nach 2 von 6 Runden

<i>1. Lousy Mites</i>	<i>1:0</i>
<i>2. Drooling Death</i>	<i>1:1</i>
<i>3. Rider of the Apocalypse</i>	<i>0:1</i>

FLYING ACE

Fische:

Sie haben noch Kraftreserven, die Sie nicht für Extrawünsche veräussern sollten.

Widder:

Sie sind fit und ab dem kommenden Missionen werden Sie eine grosse Hilfe sein

Stier:

Zeigen Sie Ihren Gegner das Sie ein guter Diplomat sein können. Nicht jeder Kill ist ein Treffer

Zwillinge:

Im CP können Sie ab mitte des Jahres durchstarten.Mars hilft dabei.

Krebs:

Sie sollten ihren Jäger aus der Schussbahn befördern.Bald erwartet Sie neue Durchsetzungskraft

Löwe:

In Punkto Beförderung könnte bald der grosse Wurf folgen. Aber Vorsicht..... Es hat alles seine 2 Seiten!

Skorpion:

Erledigen Sie Anstrengendes. Danach haben Sie wieder etwas Power

Jungfrau:

Ihr Motto lautet für die kommenden Aufgaben: Schuster bleib bei deinen Leisten.

Waage:

Eine Extraportion Kraft können Sie im CP nutzen. Krempeln Sie die Ärmel hoch

Wassermann:

Die Sterne sagen Ihnen viele Kill vorraus. Die nächsten Missionen erwartet Sie ein Hoch

Schütze:

Merkur ist an Ihrer Seite. Bis dahin sollten Sie zeigen das Sie ein Teamplayer sind

Steinbock:

*Immer die selbe Arbeit...
Sein Sie offen für neue Aufgaben*

Aufruf

FLYING ACE

Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland

50 Jahre des Kriegs in der Galaxie sind vorbei. Zeit für einen ruhigen Farmerjob, richtig? FALSCH! Die Zeichen stehen erneut auf Sturm!

Ein neuer Feind hat die Bühne betreten und mit einer gefährlichen Kombination aus Muskelkraft und Hinterlist die Terranische Konföderation gespalten und selbst die Macht ergriffen.



Wie spielen wir:

- Spielgruppen bis 10 Personen
- eigener RPG-Chat mit Würfeln
- selbst gehostetes RPG-Forum

Was spielen wir:

- Setting basiert auf der WC-Reihe
- würfelbasiertes Pen&Paper mit eigens entwickeltem Regelwerk

CARRIER - TIGERS CLAW PILOT	SCORE	KILLS
MAJOR CASBY	28	43
MAJOR OSMY	35	37
MAJOR TAGGNET	42	39
CAPTAIN ST. JOHN	25	32
CAPTAIN EKUMALD	18	23
CAPTAIN DEVERENKX	22	20
1ST LT. TANMCA	11	19
2ND LT. KARKWALL	3	7
2ND LT. BLANE	0	0



Besucht uns auf

www.wingcommander.de



FLYING ACE

Bericht:

Frank Versdestens

Technische Daten

TCS_e Eternity

Schiffsklasse: Concordia
Ausführung: Flottenträger
Einführung: 2633
Gewicht: 78000 BRT
Länge: 800m
Maximalgeschwindigkeit: 150Kps
Max Jäger: 30
Hartes Ziel: ja
Geschütztürme: 20
20 Doppellasertürme
Trefferwert: 11
Antrieb: 40
Brücke: 40
Hangar: 20
Rumpf: 150
Schilde: 50



Hintergrund

Die Concordia-Klasse ist DER Standard-Träger der Konföderation. Von Beginn des Kilrathi-Krieges an bildete dieser Flotten-Träger das Rückgrat der TCN und erfüllte diese Aufgabe bis heute. Mit der Indienststellung der ersten Schiffe im Jahre 2633 galt es, dem wachsenden Interesse der Kilrathi, Träger für ihre eigene Marine zu nutzen, zu begegnen. Die Concordia-Klasse wurde gezielt auf Massenproduktion ausgelegt, da die Konföderation bereits kurz nach Kriegsausbruch hohe Verluste zu beklagen hatte und eine lange Dauer des Krieges zu erwarten war. So begann man kurz nach der Kriegserklärung damit, diese Schiffe am Fließband zu produzieren, um die zahlenmässige Überlegenheit der im Einsatz befindlichen Kilrathi-Schiffe zahlenmässig auszugleichen.

Die Träger waren durch starke Schilde und schwere Panzerung geschützt, jedoch sehr empfindlich gegen direkte Geschütz- und Raketentreffer, wenn die Schilde einmal versagten. Daher mußten sich diese Träger immer auf ihre Jäger und Bomber als ihre Hauptschlagkraft und auf die sie begleitenden Großkampfschiffe zur Unterstützung und Verteidigung verlassen.

FLYING ACE

Im Laufe der Jahre wurde die Concordia-Klasse immer wieder überarbeitet und modifiziert, um mit den neuesten Entwicklungen der Waffentechnik Schritt zu halten. Alle Einheiten dieses Typs wurden mit den fortschrittlichsten Panzerplatten, Phasenschild-Generatoren, Sensoren und Verteidigungs-Waffen ausgerüstet. Und trotz der zahlreichen, teilweise stark spezialisierten Varianten im konföderierten Trägerbau wie zum Beispiel den Angriffs-Trägern oder den Schlachtkreuzern verlor die Concordia-Klasse niemals ihren zentralen Platz innerhalb der Flotte und konnte zu jeder Zeit, sogar noch im dunklen Jahre 2669, als die Überlegenheit der Kilrathi auf 2:1 angeschwollen war, ihren Gegenstücken, der Banthkara-Klasse, Parolie bieten.

Heutzutage weichen die klassischen Flottenträger zugunsten größerer, moderner Schiffe wie der neuen Midway-Klasse, allerdings sind sie bei anderen Fraktionen wie GWU oder Landreich nach wie vor im Einsatz.

Die Eternity beherbergt bei den Exilen die eigene Akademie. Liebevoll wird Sie auch „Tante E“ genannt. Leiter der Akademie ist Admiral Sid Dios Callsign „Asmodis“. Er hat ein starkes Team von Ausbildern um sich versammelt damit die Kadetten von und nur von den besten lernen. Zu Beginn der Ausbildung hat man eine ganze Menge Kurse zu besuchen. Welche sich wie folgt staffeln.

Kurs I

Inhalt: In dem Kurs wird der Grundstein für den weiteren Verlauf gelegt. Im Teil A erfolgt die Einweisung und Erklärung zur Konsole und in Teil B die militärrechtliche (Grund-)Ausbildung.

Kurs II

Inhalt: Das Regelwerk des Rollenspiels. Nach dieser Lektion sollte der Kadett in der Lage sein eine einfache Mission im Rahmen der Ausbildung zu absolvieren.

Kurs III

Inhalt: In diesem Kursus wird den Kadetten die Schiffe der Exilanten gezeigt, erläutert und näher gebracht.

Der Kurs ist zweigeteilt. Kurs III.A ist Pflichtlektüre. Jeder der auf Bomber verzichten will ist nun entlassen. Wer Bomber oder Jagdbomber fliegen will, muß den Kurs A absolvieren. Dieser findet im Rahmen der Weiterbildung der Piloten statt.

FLYING ACE

Kurs IV

Inhalt: Vorteile, Nachteile.

Im Anschluß an den Kurs kann mit dem Dozenten der Charakterbogen entworfen werden, sowie Fragen zu dem Lebenslauf sind stellbar.

Kurs V

Inhalt: Bodenkampf, Regeländerungen, -erweiterungen, sowie Weiterentwicklung des Charakters durch die Missionsteilnahme

Kurs VI

Inhalt: Piloten- und Kampffertigkeiten. Hier werden nun die möglichen Erweiterungen des Charakters mittels Kampffertigkeiten gezeigt. Auch typische Archetypen werden aufgezeigt.

Kurs VII

Inhalt: Die anderen Fraktionen im RS-Universum werden kurz angerissen und die Beziehungen zwischen den Fraktionen erläutert

Kurs A: Bomber und Torpedoangriff

Inhalt: In diesem Kurs wird der Torpedoangriff erklärt und in einer Simulation trainiert. Daneben werden noch sinnvolle Details über die Bomber erläutert. Nach Abschluß des Kurses darf ein bombergesperrter Pilot auf Bomber schulen und jeder Teilnehmer bekommt ein permanenten MV-Bonus auf den Torpedoangriff von +1. Wiederholtes Besuchen des Kurses erhöht diesen MV-Bonus nicht.

Kurs B: Pilotenfertigkeiten und Kampffertigkeiten

Inhalt: In diesem Kurs werden die einzelnen Fertigkeiten mit Beispielen versehen erklärt.

Kurs C: Geschichte – Offiziell und vom unserem Rollenspiel

Inhalt: Grob gesagt ist der Kurs in zwei Teile geteilt. Die offizielle Geschichte endet, wo unser Rollenspiel beginnt. Der erste Teil ist feste geschichte und wir arbeiten alle an dem zweiten Teil der Geschichte.

Kurs D: Refresher

Inhalt: Aktive Piloten, die einige Regeln vergessen haben oder nicht verstanden haben, können sich hier noch einmal nachschulen lassen. Der Kurs D findet nur auf Nachfrage statt.

Diese Kurse werden unterschieden in:

- A) Ausbildungskurs Kurse I – V B) Freiwilliger Ausbildungskurs Kurse VI – VII
C) Freiwilliger normaler Kurs Kurse A - D

FLYING ACE

Stellen wir doch, bevor wir einen Ausbilder und eine Kadettin zu Wort kommen lassen, Admiral Sid Dios Callsign „Asmodis“ vor.

Vorname: Sid
Rufname: Asmodis
Nachname: Dios
Rang: Admiral



Träger folgender Auszeichnungen und Orden

Golden Sun Star, Confederation Star, Bronze Star, Silver Star, Gold Star sowie dem Flying Cross.

Admiral Dios leitet die Akademie seit dem 091.2691. Als Dozent war er seit dem 335.2686 tätig. Man hört diesen Mann also besser zu wenn man ihn trifft. Sollten Sie sich entscheiden bei uns Ihren Dienst abzuleisten. Ferner gilt Admiral Dios als Experte was die Wissen um die Menschen, Kilrathi, Mantu, Nephelim sowie Firekaner angeht.

Nun haben wir uns mit Commodore West Callsign „Typhoon“ getroffen. Commodore West ist Befehlsgeber der Yamato Battlegroup und Dozent der Akademie. Wir trafen Commodore West im Kasino der Tante E.

FA: Guten abend Sir Danke das Sie sich die Zeit genommen haben

Typhoon: Immer wieder gerne, danke für die Einladung.

FA: Sir dieses Interview ist für die kommende Flying Ace Ausgabe und wird sich nur mit Ihrer Dozentenstelle auf der Akademie befassen!

Wie fühlen Sie sich dabei die selben Räume zu betreten wie früher nur von einer anderen Seite gesehen?

Typhoon: Es ist die Chance etwas weiter zugeben, neue Piloten heranzuziehen und sie von der eigenen Erfahrung im Raumdienst profitieren zu lassen. Zu meiner Akademiezeit hätte ich mir eine ähnlich fundierte Ausbildung gewünscht. Heute erhalten unsere neuen Asses diese Ausbildung.

FLYING ACE

FA: Heist die Ausbildung von heute ist besser?

Typhoon: Sehr viel besser, sie fängt mit dem ersten richtigen Schritten auf unseren Trägern an und hört mit dem richtigen Abflugwinkel vom FD weg auf. Die Kadetten erhalten ein Paket an Informationen zum Aufbau an Regelwerkswissen, Charaufbau, Dogfight, Bomberanflug, GKS-Bekämpfung und klassifizierung so wie Bodenkampf.

FA: Sie sind Dozent seit dem 343.2695..... Wann kam die Anfrage und was haben Sie dabei gedacht?

Typhoon: Als die Anfrage kam habe ich den Posten den stellvertretenden A3 Leiters abgetreten um in der Akademie tätig sein zu können. Ich brauchte keinen Moment zu überlegen.

FA: Haben Sie mit dieser Anfrage gerechnet oder kam Sie überraschend?

Typhoon: Für mich persönlich war es eine Überraschung.

FA: Neben Ihrer Aufgabe hier läuft ja auch das Geschehen in der Yamato BG weiter. Wie bewerkstelligen Sie diese Doppelbelastung?

Typhoon: Ich muss ehrlich sagen das ich auf der Yamato/Sewastopol eine sehr gute Führungscrew mit Warlord und Smasher habe, die mir sehr gern zur Hand gehen und mir Aufgaben so gut es geht abnehmen. Ebenso kann ich mich auf die Piloten beider Geschwader verlassen.

Es sind einzigartige Charaktere die wissen wie der Hase läuft und mir dadurch sehr viel abnehmen. Dadurch kann ich mich zeitweise sehr stark auf die Kurse und Kadettenmissionen konzentrieren. Ohne diese Unterstützung wäre es ungemein schwieriger.

FA: RedDevil: Mit der Eternity befindet sich die Akademie ja auf einem Träger. Teilweise weit weg vom HQ. Finden Sie dies noch Zeitgemäß? Oder sollte die Ausbildung nicht auf einem Planeten stattfinden!

Typhoon: Die Ausbildung auf einem Träger ist das beste Umfeld um den Kadetten klar zumachen wie ihr Dienst für die nächsten Jahre aussehen wird. Sie sitzen in einer Metallbox, gefüllt mit Luft, umgeben von Sturkturfeldern in den tiefen der ewigen Nacht des kalten Alls. Sie wissen das ein falscher Schritt oder Handgriff sie und die anderen in Gefahr bringen kann.

FA: Gefahr ist hier ein gutes Stichwort! Die Kadetten begeben sich von der ersten Sekunde an in Lebensgefahr!...entweder durch sich selber, oder durch andere Lebenseinstellungen oder durch oberflächliches Fehlverhalten. Wie machen Sie darauf aufmerksam?

Typhoon: Psychologische Tests für die Eignung zum Raumdienst. Nach Ankunft auf den Träger gibt es Sicherheitseinweisungen. Bis jetzt hat es zum Glück keine Unglücksfälle gegeben.

FLYING ACE

FA: Sie bilden ja auf den Hornets aus. Auf den Träger wo die Kadetten später hinkommen gibts dieses Flugsystem nicht mehr. Ein Problem?

Typhoon: Würden sie einem Fahranfänger auch gleich einen Formel 1 Boliden hinstellen oder doch lieber ein Kart? Die Hornet ist die Grundbasis von jedem Nachfolger, egal ob Mittel, schwer oder gar Bomber. Sie ist Wartungsfreundlich, wirtschaftlich und leicht zu handhaben, außerdem reicht ihre Kräfte für aktive Kadettenmissionen. Von dort aus können die Kadetten ohne Probleme auf andere Raumjäger umlernen.

FA: Wenn Sie als Commodore den Hörsaal betreten, haben viele Kadetten einen solchen noch Nie gesehen. Wie leicht finden Sie da vertrauen?

Typhoon: Es ist wichtig authentisch zu sein. In solchen Momenten muss man seinen Rang vergessen und einfach das sein was man ist oder war: Pilot Ich versuche den Kadetten immer klar zu machen das jeder mit Wasser kocht und auch das Legenden wie Admiral Asmodis oder Colonel Seldom genauso angefangen haben. Sobald man diese wichtige Message vermittelt hat, ist das Vertrauen da, zumindest habe ich diese Erfahrung des öfteren gemacht.

FA: Es sind Unterschiedliche Kadetten die da zu Ihnen kommen. Wie formen Sie eine Einheit daraus?

Typhoon: Auch das Dozententeam ist sehr vielfältig und dennoch arbeiten wir Hand in Hand. Wir geben den Kadetten somit ein Vorbild, wenn ich kurz ein zitat anwenden darf: Einigkeit entsteht aus Vielfältigkeit wenn es ein Ziel gibt.

FA: Vielfältigkeit zeigt auch die Ausbildung hier auf.....Ein MUß im heutigen Krieg oder?

Typhoon: Die Zeiten wo man sich auf ein Spezialgebiet festlegen musste sind vorbei. Das was man weiß kann einem keiner nehmen. Das ist ein wesentlicher Ausbildungsfaktor.

FA: Hoffen Sie darauf hier mal nur noch Piloten auszubilden die nur noch den Frieden erhalten sollen....statt diesen mit Krieg zu bringen?

Typhoon: Ich denke wir kämpfen solange schon in diesem Krieg das wir nicht mal mehr wissen was Frieden bedeutet. Wenn dieser Krieg tatsächlich enden sollte, endet auch meine Zeit und ich denke das es dann beste ist wenn eine neue Generation von Ausbilder dann das hier übernimmt. Die auch mit den Begriff Frieden mehr anfangen können als ein altes Schlachtross wie ich. Das wäre alles was ich dazu zu sage habe.

FA: : Ein schönes Schlusswort Sir.....Ich danke nochmal für Ihre Zeit

FLYING ACE

Die Hornet ist der klassische Ausbildungsjäger der Exilen. Die Wirtschaftlichkeit, der sogenannte Nutzen/Kosten Faktor, ist hier unschlagbar. Die Hornet ist ein Allroundjäger. Sie bildet das Rückrat der Ausbildung für Piloten.



Bezeichnung:	Hornet
Fraktion:	Exile
Schiffklasse:	Leichter Jäger
Ausführung:	B
Mindestrang:	Kadett
Manövrierfähigkeit:	0
Schidpunkte:	15
Rumpfpunkte:	10
Geschütze	2w4
Slots für Raketen der Stufe 1	2
Sprungfähig	nein
Tarnfähig	nein
Kabelfresser	nein
Schildbrechergeschütze	nein
Hersteller	TCNe Werft
Kosten	1000 Credits

FLYING ACE

Wir haben uns mit Kadett An-Mei Katai-St. John „Orchid“ getroffen. Eine Kadettin die kurz vor Abschlussprüfung steht. Als Ort haben wir uns im Kasino auf der TCS_e Eternity getroffen. In anbetracht der in wenigen Tagen stattfindenden Prüfung müssen wir doppelt Danke sagen.

FA: Kadett Katai-St.John warum haben Sie den Exilen angeschlossen?

Orchid: Das hat zwei Gründe:

Orchid: der erste ist wahrscheinlich der logische

Orchid: Ich will den Menschen auf der Erde helfen, sich von den Mantu zu befreien....

FA: und der 2te?

Orchid: Der zweite ist, dass meine Eltern beide Jägerpiloten waren und ich will fliegen

FA: Haben Sie es sich Ihre Ausbildung so vorgestellt?

Orchid: in Etwa ja. Allerdings habe ich nicht mit so viel Unterstützung gerechnet von Seiten der Ausbilder.

Orchid: Das ist ganz große Klasse.

FA: Das werden diese gerne hören.

Orchid: Aber immer doch.

FA: Sie fliegen hier eine "Hornet" welchen Jägertyp stellen sie für sich vor?

Orchid: Den kann ich zwar erst später fliegen.

Orchid: aber ne Excalibur würde mich reizen.

FA: Ihre Ausbildung hier ist sehr zeitintensiv, wie gehen Sie damit um?

Orchid: ganz einfach: richtige Zeiteinteilung

Orchid: und da es Spaß macht, ist die investierte Zeit eher sekundär

FA: : Nochmal zurück zu Ihren Gründen..... Wenn die Erde von den "Mantu" befreit worden ist...werden Sie weitermachen? Egal wie weit der Dienst dann von der Erde entfernt ist?

Orchid: Wenn ich bis dahin nicht verheiratet sein und Kinder haben sollte, ja egal wie weit weg von der Erde

FA: Die Ausbilder hier haben einen guten Ruf....könnte man was verbessern?

Orchid: Nein, meiner Meinung nach ist alles in Ordnung so wie es ist

FA: Sie haben ja bald Prüfung....wie waren Ihre Einsätze bei den Kamis?

Orchid: Sehr abwechslungsreich und natürlich lehrreich.

Orchid: Wir hatten auch mal eine Bodenmission.

Orchid: Das war auch eine gute Abwechslung.

FA: sehr schön auf welchen Träger gehts danach?

Orchid: Auf die Hammerfest

Wir wünschen Kadettin Katai-St.John alles gute auf der TCS_e Hammerfest

FLYING ACE

*Wir stellen jetzt die Spielerin vor, die „Orchid“ ins Leben geholt hat.
Vielen Dank „Conny“ das du uns ein paar Fragen beantwortet hast.*

FA: Wie hast du zu Wing Commander gefunden?

Orchid: Zum RP oder zu WC allgemein?

FA: zum Rollenspiel.

Orchid: Ich hab gegoogelt

Orchid: Nach WC Fanfic gesucht.

Orchid: Da ich selbst welches schreibe, die Inspiraton war dann ein Volltreffer.

FA: Wie wurdest du aufgenommen, oder besser wie fühlst du dich aufgenommen?

Orchid: Sehr gut. Sehr herzlich.

FA: Wie empfindes du das Sytem hier erst Aka dann Träger?

Orchid: ist sinnvoll. Die Leute sollen erst mal die Grundlagen lernen bevor man sie ins "echte" RP loslässt

Orchid: Außerdem überlegt man es sich zweimal, ob man mitmachen will also dauerhaft, wenn man Zeit investieren muss

FA: Kannstes du vorher solche Spiele und hast du an welchen mitgemacht?

Orchid: Nope. Ist das erste Mal.

FA: Welche Hobbys hast du?

Orchid: Eine Menge....reisen, lesen, Musik hören, Kino, Theater, Sport

FA: Was hältst du davon so zur Sprache zukommen, darüber im Flying Ace Vorge stellt zu werden?

Orchid: Überrascht mich etwas. Find ich aber gut. Man möchte ja auch wissen, wer hinter dem Char steckt

FA: Was sind deine Stärken und Schwächen?

Orchid: Stärken: Ausdauer, viel Fantasie, Offenheit

Orchid: Schwächen Sturkopf

*Vielen Dank dir Conny für die Antworten.
Wir wünschen dir viel Spass beim Play.*

Geschwaderseiten

FLYING ACE



TCS e Yamato

Bericht: Ingmar Stenzen

Von den Engeln informiert uns Ship Captain Buloth , Callsign „WarLord“

Ah, der Flying Ace..eine Ehre endlich auch mal zu Wort zu kommen. Ich stelle mich kurz vor, ich bin Ship Captain Ghad Buloth, der amtierende CAG auf der Yamato und stellvertretender Geschwaderführer der Engel. Ich gehörte noch der ersten Generation der Engel an und habe jeden Piloten in diesem Geschwader kommen und gehen sehen.

Die Engel sind aktuell das gefährlichste Großkampfschiff-Vernichtungs-Geschwader der Exilanten, was sich in der Sol-Offensive bisher bewahrheitet hat. Wir haben binnen weniger Wochen die komplette Flotte der Loyalisten aufgerieben und die Mantu erheblich geschwächt.

Unter der Geschwaderleitung von Lt. Colonel Bull, auch bekannt als "Smasher", wurden dabei eine Plunkett, eine Tallahassee, eine Savannah und mehrere Murphys und Coventrys vernichtet.

Bisher sind wir ohne große Verluste ausgekommen, was erfreulich ist, aber wir müssen uns immer wieder selbst ermahnen, dass es jeden Tag anders kommen kann, wie wir mit Bedauern an dem Verlust von 1st. Lt. McBrenton aus dem Schwester-Geschwader spüren mussten.

Hierbei sei angemerkt, dass die Star Wolves und die Engel eng miteinander arbeiten und die Geschwader sich gegenseitig ergänzen und die Schwächen ausgleichen. Trotzdem heißen wir neue Piloten immer willkommen und freuen uns dabei über unseren letzten Zuwachs, 2nd Lt. Khitz nar Kuratak "Bloodfang".

Hochachtungsvoll
Ship Captain Buloth, Rufname "WarLord"

Geschwaderseiten

FLYING ACE



TCS e Hathor

Bericht: Dennis Kraus

Wir durften uns mit Max Cavallera unterhalten. Unter dem Callsign „Metal-Head“ ist er der Geschwaderführer der Flying Tigers.

Metal-Head kann und darf nach überstandener Verletzungen (Schleudertrauma, Prellungen und Rippenbrüche) seinen Job als Geschwaderführer voll ausüben. Das Geschwader befindet sich zur Zeit im Epsilon-Eridanisektor. Die Hauptaufgabe der Mädels und Jungs liegt darin den „Mantu“ und deren Aufklärungsrotten einhalt zu bieten. Diese Rotten sollen abgefangen und ausgeschaltet werden. Ebenso soll das Geschwader die „Mantu“ mit Ablenkungsmanövern stören. Was sehr gut gelingen soll. Im Geschwader befinden sich 7 Piloten weshalb man auch auf Nachschub von Kadetten hofft welche noch zur Ausbildung auf der Aka sind. Schwer getroffen haben muß das Geschwader der Verlust von Mc Queen. Leider wurde er Kampfeinsatz abgeschossen und gab sein Leben für unseren Einsatz.

Wir wollen bald wieder mit den Tigers in Kontakt treten um neues berichten zu können.

FLYING ACE



TCSe Hammerfest

Bericht: Nelson Brusco

Derzeit gibt die TCSe Charleston dem Schattengeschwader eine Heimat. Die Charleston ist hierbei ein Träger der Tallahassee-Klasse.

Laut Aussage des Kommandanten sieht man selbst die Beteiligung an der Sol-Offensive als „sehr gering“ an. Man ist eher damit beschäftigt eine Gießerei-Flotille der „Mantu“ zu stoppen. Leider kooperieren einige Kilrathi-Clans, die als Abtrünnig anzusehen sehen sind, mit den Mantu. Wie dieses genau Abkommen der Zusammenarbeit zwischen Kilrathis und Mantu aussieht ist hier nicht bekannt. Fest steht das dieses Bündniss die Schatten ganz schön auf trapp halten.

Das Missionsziel hat sich aus der Situation heraus geändert. Aus einer Seek & Destroy Mission ist ein ständiges Rückzugsgefecht geworden. Aber die Schatten machen aus Ihrer Situation das beste. Zwischen dem 050 und 057.2697 gelangen den Schatten sage und schreibe 14 Kills.

Wir hoffen auf mehr Infos von der Hammerfest zur nächsten Ausgabe des Flying Ace zu bekommen. Wir wünschen den Schatten alles gute.

FLYING ACE



TCS_e Yamato

Bericht: Falk Feulner

Von den Star Wolves war es schwer eine Stellungnahme zu bekommen. Deshalb müssen wir leider aus der Entfernung über die Wolves berichten.

Das Geschwader macht zur Zeit eine Verwandlung durch wie kein anderes in der Flotte. Vom Alphawolf über den Betawolf bis hin zu Welpen ist bei den Wolves ein komplett neues Rudel entstanden. Frischer neuer Alphawolf ist 1st Lt. Ashley-Rebecca Young Rufname „Kiowa“. Pilotin der Wolves seit dem 309.2696. Wurde Sie durch das Verlassen durch Major Derek am 038.2697 durch das Geschwader zum Alphawolf gewählt. Captain Tom E`Lar Rufname „Mako“ wollte dem Neustart des Geschwaders nicht im Wege stehen und gab aus verschiedenen Gründen die Aufgaben des Stellvertretenden Geschwaderführers an den nun neuen Betawolf Chiko Kitagawa Rufname „Sera“ weiter. Dieser ist seit dem 105.2696 als Pilot im Geschwader und nun seit dem 048.2697 Stellvertretender Geschwaderführer. Beide genießen das Vertrauen des Geschwaders sowie des Acting Captains.

Ebenso begrüßen die Wolves als neue Rudelmitglieder 2nd Lt. Joanna Terry Clark Rufname „Foehammer“ und 2nd Lt. Patrick-James Davenport Rufname „Jester“ Erstgenannte machte in Ihrer ersten Mission bei den Wolves mächtig von sich reden. 4 ganze Kills gehen bei Ihrer ersten Mission auf Ihr Konto. Man muss also sehr lang in den Büchern der Wolves zurück schlagen wann ein Wolves so einen einstand machte.

2nd Lt. Davenport wird am 062.2697 ins Geschehen eingreifen. Allerdings kommt da ein weiterer sehr Intressanter und zu beachtender Pilot zu den Wolves.

Ship Captain Ghad Buloth Rufname „WarLord“ CAG der Wolves, wird das Geschwader trotz neuer Aufgabenverteilung stets zu Höchstleistungen antreiben.

Wir hoffen in der nächsten Ausgabe des Flying Ace eine Stimme von den Wolves zu bekommen.

FLYING ACE



TCS_e Pulsar

Bericht: Tikao Yakato

Wir haben uns mit Captain 06 William Brocios Callsign „Lance“ unterhalten.

Die TCS_e Pulsar ist Captain Brocions erstes Kommando auf einem Träger. Vorher war er Kommandant auf einem Zerstörer. Lance trat den Exilen nach der Machtübernahme durch die Mantu bei. Und schlug eine einmalige Laufbahn ein, diese wollen wir in einer späteren Ausgabe uns genauer anschauen.

Die TCS_e Pulsar ist mit ihrem Geschwader der „Sacret Warriors“ im Sol-Sektor stationiert. Lance ist besonders stolz auf dieses Geschwader welches aus erstklassige Jagdflieger sowie einem „erfahrenen Bomberwing“ besteht. Auf die Frage welches Ziel Lance mit den Warriors verfolgt bekamen wir folgende Antwort.

„Wir werden unseren Beitrag zu Operation Sturmreiter leisten und mithelfen, SOL von der Herrschaft der Mantu zu befreien.“

Lance fordert seine Piloten zu 100% indem er Sie immer zu anhält, das Sie so Denken mögen wie Ihre Feinde. Nur so könne man diese vernichten. Dem Geschwader wird stätig die Konsequenz des Handels vor Augen geführt. Desweiteren fügte Lance hinzu mit Geschwadern der anderen TCS_e Träger im Sol-System gern zusammen zu arbeiten. Auch innerhalb der Missionen um sich besser abzustimmen, oder eine Mission zusammen zu gestalten.

Geschwaderseiten

FLYING ACE



Athena HQ

Bericht: Dennis Kraus

Auszug aus einer Pressemitteilung!

Hiermit gibt das Flottenoberkommando bekannt:

Die TCSe Firewall unter dem Kommando von Admiral Sid „Asmosdis“ Dios ist zu einer Mission aufgebrochen. Das Ziel der Mission ist weder den Piloten noch einigen Offizieren der Brückenbesatzung bekannt. Nur der Admiral und sein Geschwaderführer der Firebirds Colonel Kray „Seldom“ West kennen das Ziel. Funkkontakt mit der Firewall sowie Missiondaten werden nur gesendet wenn Admiral Dios dazu bereit ist. Auf keinen Fall darf diese Mission gefährdet werden. Admiral Dios und seine Mannen werden sich beizeiten melden, wann das sein wird können aber nur sie für sich selber entscheiden.

Wir wünschen der TCSe Firewall und Ihren Piloten auf deren Mission viel viel Glück

KILLBOARD

FLYING ACE

Name Kills / Missionen

1. <i>Seldom</i>	318 / 186
2. <i>WarLord</i>	234 / 158
3. <i>Asmodis</i>	191 / 101

4. <i>Stalker</i>	178 / 180
5. <i>Phoenix</i>	143 / 104
6. <i>Dark Lord</i>	132 / 119
7. <i>Tofu</i>	124 / 138
8. <i>Zorro</i>	114 / 124
9. <i>Ridden</i>	99 / 78
10. <i>Smasher</i>	94 / 106
11. <i>Nobody</i>	91 / 68
12. <i>Phelan</i>	88 / 62
13. <i>Metal-Head</i>	80 / 139
14. <i>Sulta</i>	74 / 150
15. <i>Errtu</i>	71 / 101
16. <i>RedDevil</i>	69 / 39
17. <i>Typhoon</i>	66 / 79
18. <i>Estefania</i>	58 / 65
19. <i>Flame</i>	57 / 43
20. <i>Mako</i>	55 / 46
21. <i>Ranger</i>	54 / 70
22. <i>Nexiod</i>	51 / 98
23. <i>Rootbeer</i>	43 / 70
24. <i>Lone Wolf</i>	43 / 99
25. <i>Shepherd</i>	40 / 36
26. <i>Wikingar</i>	40 / 65
27. <i>Priest</i>	37 / 38
28. <i>Buckthorn</i>	35 / 46
29. <i>Icewolf</i>	34 / 70
30. <i>Falcon</i>	30 / 57
31. <i>Kiowa</i>	29 / 19
32. <i>Sera</i>	29 / 27

33. <i>Looser</i>	27 / 74
34. <i>D-Man</i>	26 / 33
35. <i>Aeshma</i>	26 / 34
36. <i>Quit</i>	22 / 59
37. <i>Stilleto</i>	20 / 30
38. <i>Vile</i>	18 / 19
39. <i>Spectral Tiger</i>	17 / 26
40. <i>Babels</i>	17 / 33
41. <i>Ogar</i>	16 / 51
42. <i>Nemesis</i>	14 / 12
43. <i>Asteroid</i>	13 / 48
44. <i>Baer</i>	10 / 21
45. <i>Valen</i>	10 / 25
46. <i>Kasumi</i>	9 / 19
47. <i>Foehammer</i>	8 / 5
48. <i>Tomcat</i>	7 / 9
49. <i>Bloodfang</i>	4 / 6
50. <i>Mad Max</i>	3 / 4
51. <i>Artemis</i>	3 / 17

(Stand 050.2697)

Sportblock

FLYING ACE

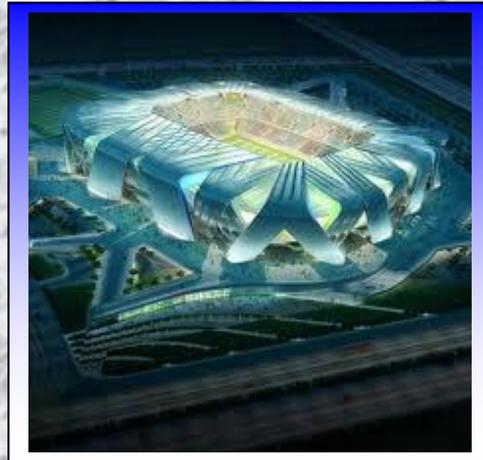
Eröffnungsmatch

Venice Hornet's

vs.

Asgard Raser

VeniceSportCenter



Aus dem VeniceSportCenter berichten:

Mark Allman, Kevin Schütz, Rachel Hunter, Denise Fox, Tjatjana Hizter, Max Heilman

Bericht zur Eröffnung des VeniceSportCenter

Kevin Schütz

Voller Stolz betrat Sportminister Justus Baker das „VeniceSportCenter“. Stolz auf seinen Heimatplaneten Venice. Stolz auf seine Bewohner. Stolz darauf das man hier etwas geschaffen hatte was andersorts für undenkbar gehalten wurde. Das mit 245.000 Zuschauern ausverkaufte SporCenter stand Kopf als Baker sich erhob und zum Podium schritt. Als er nun auf dem Podium angekommen war, schaute er sich um. Auf den, in jeder Ecker angebrachten Videowänden, sah man wie Baker voller Stolz sich ein paar Tränen aus dem Augen wischte. „Schaut es euch an...Schaut es euch an,da steht es in ganzer Pracht“ sprach Baker „2690 wollten wir etwas schaffen, um was uns alle ausserhalb von Venice beneiden werden. Mit dem Bau dieses SportCenter's liebe Venicer ist uns dies gelungen. In diesem Center werden nicht nur Sportgrößen zu Hause sein. Nein, in diesem Center werden Shows, Konzerte und einiges mehr ihr „zu Hause“ finden. Von der Planung bis hier hin, bis zum Tage der Eröffnung sind ganze 7Jahre ins Universum gezogen. Als wir damit begannen sagte man uns „Das schafft Ihr nie“. Und nun, was sagen die selben Leute nun. Sie sagen voller erfurcht garnichts. Sie haben sich wieder in Ihren löchern verkrochen. Sie bestaunen aus der sicheren Entfernung was wir „Venicer“ im Stande sind zu Erschaffen. Das wir hier nun das Eröffnungsmatch unserer „Venice Hornet's“ gegen unsere Gäste die „Asgard Raser“ feiern können, sowie das Finale der AEVT Footballliga hier sehen werden, ist für uns schon ein Sieg. Aber und das sage ich auch „Wir wollen mehr“. Wir sind mit dem Zeitplan nie in verzug gekommen. Die Kosten sind nicht Expoldiert. Unsere Ingenieure haben in allen Bereichen eine wundervolle Arbeit geleistet. Unsere Handwerker haben allen unkenrufen getrotzt. Wir sind Stolz auf euch!!!

FLYING ACE

Fortsetzung

weiter sprach Baker „Das dies hier mal eine Industriearuine war, sieht heut keiner mehr. Aber wir haben darauf wert gelegt, einen Standort zu finden, wo schon immer der Schweiß des Fleisses geflossen ist. Und nun liebe Gäste und Mitbürger. Erheben wir uns von unseren Plätzen. Zusammen singen wir nun zur Eröffnung unsere Planetenhymne. Wer nicht Textsicher ist kann den Text auf den Leinwänden ablesen.

*Venice, Venice wir haben dich so lieb
begehren dich, beschützen dich,
wir haben dich so lieb.*

*Venice so sollst du sein, meine Heimat
so groß und fein, ich will auf immer
beschützen dich, dich zu verlassen das
will ich nicht. In meinen Herzen ist nur
Platz für dich. Venice so sollst du sein.*

*Venice, Venice wir haben dich so lieb
begehren dich, beschützen dich,
wir haben dich so lieb.*

*Nun ist es soweit. Hiermit liebes Stadion
Taufe ich dich auf den Namen*

„VeniceSportCenter“

*245.000 Zuschauer gaben Baker eine
Standig Ovation. Baker machte nun das
Podium frei und ging zu seinem Sessel
zurück während für die Zuschauer noch
Fakten über das SportCenter zu hören
und sehen bekamen.*

Fakten VeniceSportCenter

Das Areal beträgt eine größe von 50x10 Km. Inklusiv Planung hat die Bauzeit 7 Jahre betragen. Die Kosten beliefen sich auf 807,4 Milliarden Credits. 427.786 Millionen Tonnen wurden verbaut. Alle 245.000 Plätze sind überdacht. Zum Center gehören Raumhafen, Schwebbahn, Erlebnisswelt, Museum, ShoppingCenter, Bars, Kasino, Stadion und Restaurants sowie Hotels. Der Raumhafen hat 8 feste Andockstationen, er ist aber auf bis zu 32 Stationen flexibel ausbaubar. Fahrzeit mit der Schwebbahn 5 Minuten. Alle 2 Min fährt eine Bahn. Ca 379.845 Arbeiter haben dies erschaffen. 203.098 haben eine Arbeit hier gefunden.

Motto: *aus Alt mach Neu*



alt



neu

FLYING ACE

Spielbericht

Max Heilman

Stellen wir uns doch eine Frage vor dem ersten Kickoff in dieser Saison. Welches Team aus den 4 Sektoren wird am Ende die Hände an diesem Pokal haben? Sind es aus dem Avalon Sektor die „Russ Rocket’s“ oder die „Athena Giants“. Es könnten aber auch die „Venice Hornet’s“ oder die „Delius Thor’s“ aus dem Vega Sektor sein. Oder diesen Teams machen aus dem Epsilon Sektor die „Deneb Cowboys“ bzw die „Asgard Raser“ einen Strich durch die Rechnung. Lachen am Ende gar die „Grovsnor Hammer’s“ oder die „Gamboon Cat’s“ aus dem Tik Pahr Sektor.



Drust C O K E *präsentiert* *die* *Mannschaftsaufstellungen*

Offense

(QB) Summer 86
(HB) Pläfter 22
(FB) Bach 12
(TE) E Lore 56
(WR) Drostel 34
(OT) Times 4
(OT) Raft 78
(OG) Jester 36
(OG) Lift 11
(C) Hulk 44

Quarterback (QB)
Halfback (HB)
Fullback (FB)
Tight End (TE)
Wide Receiver (WR)
Tackle
Guard
Center

67 Tides (QB)
49 Right (HB)
99 Set (FB)
12 Heintz (TE)
45 Ritch (WR)
76 Hummer (OT)
33 Wagner (OT)
77 Karter (OG)
65 Town (OG)
1 Zuma (C)

FLYING ACE

Defense

(DE) Fist 7
(DE) Tomsen 77
(DT) Roger 32
(DT) Höfting 80
(OLB) Itze 67
(OLB) Koster 33
(MLB) Üfting 3
(SS) Schmand 6
(FS) Back 55
(CB) Genter 46
(CB) Schaft 5
Brinkman

Defense End (DE)
Defense Tackle (DT)
OutsideLinebacker(OLB)
MiddleLinebacker(MLB)
Strong Safety (SS)
Free Safety (FS)
Cornerback (CB)

2 Unger (DE)
90 Pfast (DE)
32 Hutch (DT)
34 Bomber (DT)
6 Hofman (OLB)
55 Hutchen (OLB)
46 Jackson (MLB)
8 Knop (SS)
63 Uckerman (FS)
88 Ritch (CB)
22 Gunner (CB)
Valmer

Coatch

Trikots



Cheerleaders



FLYING ACE

Spielfakten

Aussentemperatur 25°

Flutlichtspiel

245.000 Zuschauer

Spielbericht

Die 245.000 Zuschauer zählten die letzten Sekunden runter. 4,3,2,1 Dann hatte Kicker Dave Manaman (87) von den „Asgard Raser“ seinen großen Auftritt. Mit seinem Kick beginnt die Spielzeit 2697. Dieser ging bis zur 10 Yardlinie der Hornet's. (FS) Back (55) nahm den Ball auf und setzte sich in Richtung der Endzone der Raser in Bewegung. Er war sichtlich motiviert und so gingen die Versuche ihn zu stoppen in Richtung 0%. Er überrannte die 45 Yard in der Hälfte der Raser. Die 30, die 20, die 10 und dann gab es kein Halten mehr. TOUCHDOWN Hornet's.... Kicker Raven (85) kam zum Einsatz und erzielte sicher den Zusatzpunkt 7:0 für die Hornet's. Welch ein Start in die Saison nach gerade mal 24 Sekunden waren die ersten Punkte auf der Tafel. Um den (QB) Tides (67) der Raser versammelte sich seine Offense. (FS) Back (55) machte dies mit seiner Defense. Nach kurzer Absprache nahmen beide Teams ihre Aufstellungen auf. Diesmal war es (QB) Tides (67) den ein Fehler unterlief. Er konnte den Ball nicht festhalten, den Fumble konnte (CB) Schaft (5) nutzen. Er nahm den Ball auf und trug diesen erneut in die Endzone der Raser. Kicker Raven (85) haute den Ball zum 14:0 für die Hornet's durch die Stangen. 1:45 waren jetzt gespielt. Für die Raser ging jetzt erstmal darum sich zu sammeln und wieder ins Spiel zurück zu kommen. Nach einigen Versuchen hüben wie drüben passierte im ersten ¼ nicht mehr viel.

Nach 3:23 im zweiten ¼ gab (QB) Summer (86) von den Hornet's eine Kostprobe seiner Qualität und zeigte warum er der beste QB zur Zeit ist. An der eigenen 10 Yardlinie bekam er den Ball. Machte einen Hacken nach links und warf den Ball auf den schnellen (WR) Drostel (34). Dieser entwischte seinen Bewacher und bekam den Ball an der 45 Yardlinie der Raser zu fassen. Fassen konnte (WR) Drostel (34) von den Raser keiner mehr. TOUCHDOWN Hornet's und Zusatzpunkt durch Kicker Raven machten so aus einem 14:0 ein 21:0 für die Hornet's.

Sportblock

FLYING ACE

Die ca 15.000 Asgard Fans hatten Ihr kommen bisher bitter bereut. Aus dem Gästeblock kam nur noch stille hervor. Doch für die Raser kam es noch bitterer. (QB) Summer (86) machte in der 12 min erneut ernst. Schickte mit einem Laufspielzug seinen (TE) E`Lore (56) auf die Reise mit dem Ziel Endzone Raser. Dies gelang (TE) E`Lore (56) auch, womit Kicker Raven wieder zum Einsatz kam. TOUCHDOWN und Zusatzpunkt Hornet`s machten den Spielstand 28:0 sicher. Danach ließen die Raser die Zeit runter laufen. Die Hornet`s gaben Ihr OK und so ging es zur Halbzeit mit 28:0 für die Hornet`s. Und man wurde das Gefühl nicht los das es den Raser passte, um sich neu zu ordnen.

Aus der Halbzeit kamen beide Teams mit breiter Brust. Nach dem Kickoff zur zweiten Halbzeit verflachte das Spiel allerdings. Die Raser waren froh das die Hornet`s das Tempo aus der ersten Halbzeit nicht fortsetzen wollten. Zu sehen bekamen die Zuschauer einige schöne Spielzüge von beiden Seiten. Allerdings brachten diese auf das Scoreboard keine Punkte. Aufreger im Dritten ¼ war allerdings die Verletzung von (CB) Gunner (22). Beim Fumble kam er mit dem Knie auf, brach sich die Kniescheibe sowie das Schienbein. Dies war ein Schock für alle Spieler auf dem Spielfeld. Danach stockte das Spiel und bis zur Drittelpause passierte nicht mehr viel.

Das letzte ¼ began wieder mit einer Aktion vom Überraschenden Summer. Der QB brachte es fertig einen Laufspielzug anzusagen und einen anderen auszuführen. Seine Mitspieler wustun worauf Sie bei Ihm zu achten haben. Blitzschnell änderte die Ansage des Spielzug durch ein Handzeichen. Nachdem (QB) Summer (86) den Ball sicher hatte, kreuzten (WR) Drostel (34) und (TE) E`Lore (56) die Laufwege. Dieser Zug brachte die Defense der Raser erneut zum stocken. (QB) Summer (86) machte eine Spiel der Superklasse. Sein Pass über 60 Yard landete sicher in den Händen von (TE) E`Lore (56) der sich schon wieder auf dem Weg in die Endzone der Raser machte. Ohne auch nur gefährdet zu sein diese zu erreichen machte er seinen 2ten TOUCHDOWN für die Hornet`s. Kicker Raven schlug erneut zu, nach 46.32 Spielminuten stand es für die Hornet`s 35 : 0 Raser. Das Spiel war für die Raser verloren und so spielten beide Teams die Zeit runter.

Ende Spielbericht

FLYING ACE

Bericht von der Pressekonferenz

Rachel Hunter

Im Pressezentrum war reges treiben nach dem Kanter Sieg der Hornet´s. Das Podium war noch leer, sollte sich als bald füllen. Nach und nach erschienen der Pressesprecher der Venice Hornet´s sowie die beiden Coaches Brinkman (Venice Hornet´s) und Valmer (Asgard Raser) und deren QB Summer (Hornet´s) bzw Tides (Raser). Gleich zu Beginn machte der QB der Raser eine Aktion die auf Asgard für Gespräche sorgen wird. Er nahm vor Summer seine Teammütze ab und verbeugte sich als Anerkennung für dessen Leistung. Sportminister Baker der auch anwesend war übergab nun die Auszeichnung zum „Man of the Match“.

Es war keine Überraschung das es der QB der Hornet´s war. Summer war erleichtert das erste Spiel gewonnen zu haben. „Es war sicher gut für uns, das den Raser zum Anfang 2 Patzer passiert sind. Und das wir so leichter ins Spiel kamen als wir es selbst angenommen haben. Aber wir haben immer noch eine sehr harte Saison vor uns. Wir wollen und werden das Finale zu Hause als Spieler buchen und nicht auf der Tribüne sitzen und tatenlos zusehen wie andere unseren Pokal entführen.“



gab er zum besten. Der QB der Raser gab zu das dieses Spiel ganz und gar an ihm vorbei gelaufen ist. „Wir hatten einen schlechten Tag, ich hatte einen schlechten Tag. Aber wir werden zurück schlagen. Und wenn wir am Finaltag wieder hier sein werden, dann nur auf dem Spielfeld um diese Schmach zu tilgen“. Sportminister Baker fügte hinzu „Wir haben ein klasse Spiel gesehen. Die 245.000 Zuschauer die mit hier waren werden Jahre daran zurück denken. Aber es waren ja nicht nur diese Zuschauer hier. Im ganzen Venice SportCenter waren HotSpot gebaut worden. So das alle die Live dabei sein wollten und keine Karte hatten, ihre Stars doch recht nah zu kommen. Im ganzen Center kamen wir so auf 3,78 Mio Zuschauer. Das mal ne Zahl ist“. Beide Coaches gaben sich recht nüchtern. Es sei noch nichts erreicht worden und die Saison dauert noch ewig lang. Die nächsten Aufgaben werden wieder 120% von den Teams fordern. Die Hornet´s müssen da zu den Russ Rocket´s. Die Asgard Raser werden die Athena Giant´s empfangen. Vielen Dank das Sie zur PK gekommen sind wir wünschen ein gute Heimkehr.

Sportblock

FLYING ACE

Endspielstände sowie Spieltage und Tabelle

Denise Fax

Deneb Cowboy's vs Russ Rocket's 10:17

Venece Hornet's vs Asgard Raser 35:0

Grosvner Hammer's vs Delius Thor's 21:14

Athena Giant's vs Gamboos Cat's 14:10

<i>Team</i>	<i>W / L</i>	<i>Punkte</i>
<i>1. Venice Hornet's</i>	<i>1/0</i>	<i>35:0</i>
<i>2. Grosvner Hammer's</i>	<i>1/0</i>	<i>21:14</i>
<i>3. Russ Rocket's</i>	<i>1/0</i>	<i>17:10</i>
<i>4. Athena Giant's</i>	<i>1/0</i>	<i>14:10</i>
<i>5. Delius Thor's</i>	<i>0/1</i>	<i>14:21</i>
<i>6. Gamboos Cat's</i>	<i>0/1</i>	<i>10:14</i>
<i>7. Deneb Cowboy's</i>	<i>0/1</i>	<i>10:17</i>
<i>8. Asgard Raser</i>	<i>0/1</i>	<i>0:35</i>

2. Spieltag

Russ Rocket's vs Venice Hornet's
Asgard Raser vs Athena Giant's
Delius Thor's vs Deneb Cowboy's
Gamboos Cat's vs Grosvner Hammer's

3. Spieltag

Venice Hornet's vs Delius Thor's
Athena Giant's vs Russ Rocket's
Grosvner Hammer's vs Asgard Raser
Deneb Cowboy's vs Gamboos Cat's

4. Spieltag

Gamboos Cat's vs Venice Hornet's
Russ Rocket's vs Grosvner Hammer's
Asgard Raser vs Deneb Cowboy's
Delius Thor's vs Athena Giant's

!!!Hinweis!!!

**Spieltage 2-4
gibt es in der
Mai Ausgabe**

**Spieltage 5-7
folgen in der
Juli Ausgabe**

FLYING ACE

Saisonmodus *Mark Allman*

*Die Saison wird im folgenden Modus
gespielt.*

Vorrunde:

Jeder gg Jeden

Hin und Rückrunde

Zwischenrunde:

*KO Modus 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6
sowie 4 vs 5*

Halbfinale:

Best of three. Auslosung der Partien

Finale: KO Spiel

Drumrum

Tatjana Hitzer

*Auf dem gesamten Areal lag der Stimmungspegel weit oben. An dieser Stelle hier
haben wir einige Aussagen der Gäste gesammelt:*

Man hat keine
Bagger mehr
gesehen. Die ganz
und gar fertig
geworden

Tolles
VeniceSportCenter

Mir hat das Feuerwerk am
besten gefallen!

Geil, Geil
Ein super
Jop wurde
hier gemacht

Wir werden
Zu Haus
MEISTER



Sowas sollen uns andere erstmal
Nachmachen!

Baker hat das geschafft, was
andere für Unmöglich
gehalten hatten

Ein Geiles Spiel

Geschichte der Raumfahrt

FLYING ACE

Im 21. Jahrhundert war die Weltbevölkerung immer noch in selbstständige Staatsgebiete aufgeteilt. Jeder Staat hatte seine eigenen Interessen und wollte diese in vielen Aktionen selbstständig durchdrücken. War zum Anfang der Raumfahrt 2-3 Staaten sehr aktiv, so waren es im 21. Jahrhundert mehr als eine Hand voll. Hier mal die bekanntesten:

Europa

- [Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt](#) (DLR)
- [Europäische Weltraumorganisation](#) (ESA)
- [Europäischer Weltraumrat](#) (regelt die Zusammenarbeit zwischen der ESA und der EU)
- [Centre national d'études spatiales](#) (CNES, Französische Raumfahrtbehörde)
- [Agenzia Spaziale Italiana](#) (ASI, Italienische Raumfahrtbehörde)
- [Roskosmos](#) (Russische Luft- und Raumfahrtagentur)
- [State Space Agency of Ukraine](#) (NSAU, Ukrainische Raumfahrtbehörde)

Weltweit

- [Comisión Nacional de Actividades Espaciales](#) (CONAE, Argentinische Weltraumbehörde)
- [Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais](#) (INPE, Brasilianische Weltraumbehörde)
- [China National Space Administration](#) (CNSA, Chinesische Raumfahrtagentur)
- [Indian Space Research Organisation](#) (ISRO, Indische Weltraumbehörde)
- [Iranische Weltraumagentur](#) (ISA)
- [Israel Space Agency](#) (ISA, Israelische Raumfahrtbehörde)
- [Japan Aerospace Exploration Agency](#) (JAXA, Japanische Weltraumagentur)
- [Canadian Space Agency](#) (CSA, Kanadische Weltraumagentur)
- [Korea Aerospace Research Institute](#) (KARI)
- [Malaysische Weltraumagentur](#) (ANGKASA)
- [National Aeronautics and Space Administration](#) (NASA, US-Raumfahrtagentur)

*Geschichte
der
Raumfahrt*

FLYING ACE

Anfang 2013 hatte man die Raketen in 6 Klassen unterteilt.

- 1) Höhenforschungsraketen
- 2) Satellitenraketen
- 3) In unterschiedliche Kombinationen verwendbare Raketenstufen
- 4) Militärische Raketen
- 5) Projekte
- 6) Projekte wiederverwendbare Trägersysteme

Einige Staaten hatten all diese Typen. Einige nur eine, wieder andere 2-3. Wenn wir auf anfang 2013 zurück schauen, so blicken wir auf eine anzahl von nicht weniger als 24 Staaten die Raketen verschiedener Klassen ihren besitz nannten.

1. USA
2. Sowjetunion jetzt Russland und Ukraine
3. Europa
4. Deutschland bis 1945
5. Bundesrepublik Deutschland
6. Großbritannien
7. Frankreich
8. Italien
9. Spanien
10. Polen
11. Rumänien
12. Schweden
13. Schweiz
14. Israel
15. China
16. Nordkorea
17. Südkorea
18. Japan
19. Indien
20. Pakistan
21. Argentinien
22. Brasilien
23. Iran
24. Neuseeland

Geschichte der Raumfahrt

FLYING ACE

Auf der folgenden Karte sind die Weltraumbahnhöfe im 21. Jahrhundert eingetragen.



2001

setzte die europäische Raumfahrt-Agentur (ESA) einen Plan für 2033 auf. Der beinhaltet einen Plan für 2033 Menschen auf dem Mars zu bringen.

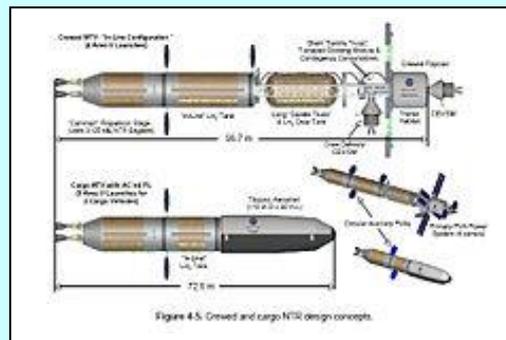
2004

Der Amerikanische Präsident George H.W. Bush beauftragte die NASA einen Kostenplan für eine bemannte Marsmission zu kalkulieren. Die NASA stellte einen Kostenrahmen von ca. 400 Milliarden Dollar zusammen. Auf Grund dieser Kosten wurde dieser Plan aber verworfen. Dies war 1992. Sein Sohn George W. Bush nahm diese Idee 2004 wieder auf. In einer langfristigen Planung wurde auf eine bemannte Mond und Marsmission hingearbeitet. In diesen Kostenrahmenplan wurde auch das auslaufende Shuttle (Spaceshuttle) sowie die ISS (Internationale Space Station) Programme eingearbeitet. Für diesen Plan wurde ein Zeitraum von 30 Jahren vorgesehen.

Geschichte der Raumfahrt

FLYING ACE

Für die Umsetzung dieser Ziele musste ein neues Raumfahrtprogramm Constellation gestartet. Im Rahmen dieses Programms sollte für 2010 das Raumschiff Orion gebaut werden. Dieses Raumschiff sollte erst den Namen „Crew Exploration Vehicle“ tragen. Dieses neue bemannte Raumschiff sollte nach Plänen der USA erst Astronauten zum Mond bringen. Im zweiten Abschnitt dann Astronauten zum Mars weiter tragen. Des Weiteren sollte bis 2024 eine dauerhaft bemannte Mondstation erschaffen worden sein, von der dann aus zum Mars gestartet werden würde. Am 2. Feb. 2010 wurde dieses Programm aber durch eine Kürzung der Kosten im Haushalt gestrichen. Somit verzögerte sich der Bau der Raumfahrzeuge, die für einen bemannten Gebrauch vorgesehen waren.



2010

US-Präsident Barack Obama stellte in einer Rede auf dem Kennedy Space Center einen 4-Punkteplan vor.

- : Die Orion wird zu einer Rettungskapsel umgebaut.
- : Bemannte Missionen bringen 2025 Menschen hinter dem Mond auf einen Asteroiden.
- : Mitte der 2030er Jahre sollten Menschen in die Umlaufbahn einschwenken und zur Erde zurück fliegen.
- : Darauf folgt dann die Landung auf den Mars.

Im gleichen Zeitraum plante die russische Raumfahrt-Agentur Roskosmos für die erste Hälfte des 21. Jahrhunderts ebenfalls eine bemannte Marsmission. Im Rahmen dieses Raumfahrtprogramms wurde auf der Erde bis 2015 eine Testmission mit dem Namen Mars 500 durchgeführt.

Witali Lopota, leitender Konstrukteur von RKK Energija, gab 2010 bekannt, dass die Russen mit der Entwicklung eines Megawatt-Kernreaktors begonnen haben. 2012 sollten die Planungen für die Computermodellierungen und -simulationen abgeschlossen sein.

*Geschichte
der
Raumfahrt*

FLYING ACE

2015 – 2018

Die Entwicklung der kerntechnischen Anlage sollte bis 2015 das Transportmodul bis 2018 fertiggestellt werden. Mit der Umsetzung des Kernreaktors wurde Rosatom beauftragt. Für den Bau der Triebwerke, Verdichtungsturbinen und Generatoren war Roskosmos selbst zuständig. Der Kostenrahmen für dieses Projekt lag bei 17 Milliarden Rubel. Im Haushalt von 2010 waren aber nur 430 Millionen Rubel für Rosatom und 70 Millionen für Roskosmos vorgesehen. Sinn des ganzen war ein bis zu 20mal höherer spezifischer Impuls als bei Chemischen Raketentriebwerken. Dies hatte eine zur Folge, dass die Flugzeit zum Mars 4-6 Wochen kürzer sein sollte als bei den Programmen der USA.

Hier noch die Logos der Raumfahrt-Agenturen



Europäische Raumfahrt-Agentur



National Aeronautics and Space Administration



РОСКОСМОС Roskosmos

weiter geht es in der nächsten Ausgabe

(Bilder und evt Textzeilen von Wikipedia)