

Das Magazin für das Wing Commanderrollenspiel Deutschland

FLYING ACE

Herausgeber:

Presseabteilung TC HQ Terra 2699

Ausgabe 48



Alle Namen und Figuren sind frei erfunden.
Jede Übereinstimmung von Namen, Figuren und
Personen sind nicht beabsichtigt und rein zufällig.
Dieses Magazin dient keinem kommerziellen Zweck.

Im Einsatz für dieses Magazin waren

Redakteur: "REDDEVIL"

Reporter: "TYPHOON", "ICEWOLF", "BULL", "ORCHID"
"WILD HORSE", "DARKLIGHT"

Terran Confederated Navy Recruiting Program - melde dich noch heute in deiner zuständigen Wehrersatzstelle und werde Pilot. Nenne bei der Musterung einfach das Codewort "Freiwillig" und du wirst sofort in eines unserer Elitegeschwader versetzt. Du bekommst einen eigenen Jäger, freie Versorgung und einen tollen Sold. Nach einer kurzen Ausbildung geht es los - DU wirst der neue Held des Weltraumes"

**SUCHST DU ABENTEUER? WILLST DU DIE WELT RETTEN?
WILLST DU MODERNSTE TECHNIK SEHEN UND FÜHLEN?
WILLST DU DEINEN EIGENEN STARFIGHTER FLIEGEN?**



Werde berühmt - werde ein Held!

MELDE DICH FREIWILLIG TERRAN CONFEDERATED NAVY

Die TCN ist eine militärische Organisation zur Verteidigung des Territoriums gegen fremde Mächte. Alle Angebote der Werber gelten ausschließlich für Friedenszeiten. Eine Sonderbehandlung kann nicht garantiert werden, alle Piloten werden abhängig von ihrem Rang ausgestattet

Wir haben in dieser Ausgabe wieder sehr interessante Themen gepackt.

Flugmanöver

Killboard

Neuigkeiten von unseren Trägern

Beförderungen

Die Geschichte des Christopher Blair

Vorstellung neuer Spieler

"Grantelbart" der neue Chef der
Öffentlichkeitsabteilung stellt sich vor

und vieles mehr

TCN - SPACE ACADEMIE

Space combat maneuvering / Der Taktische Raumkampf

Die Grundmanöver

In dieser neuen Kategorie werden wir euch kontinuierlich taktische Grundfertigkeiten des Fliegens und des Raumkampfes vermitteln - brandneu und druckfrisch aus dem Pilotenhandbuch der TCN.

LESEN PILOT!

Willkommen,

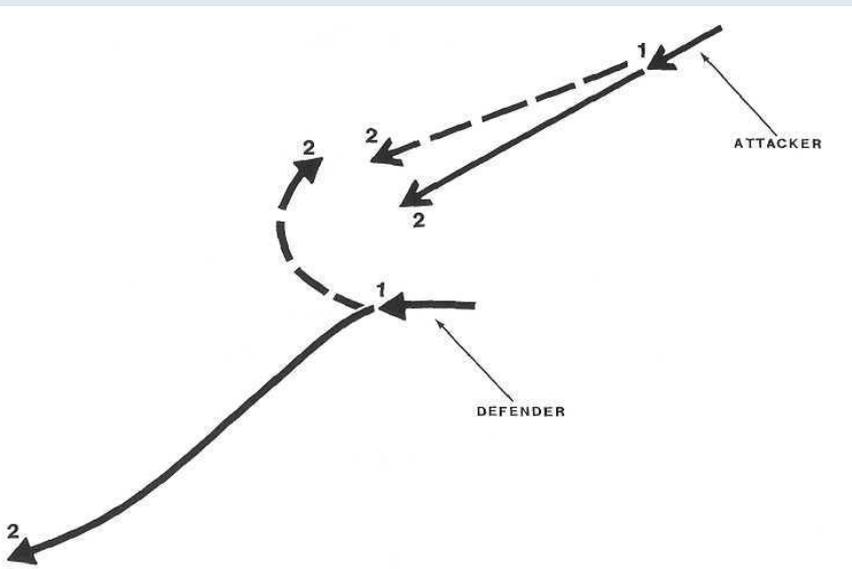
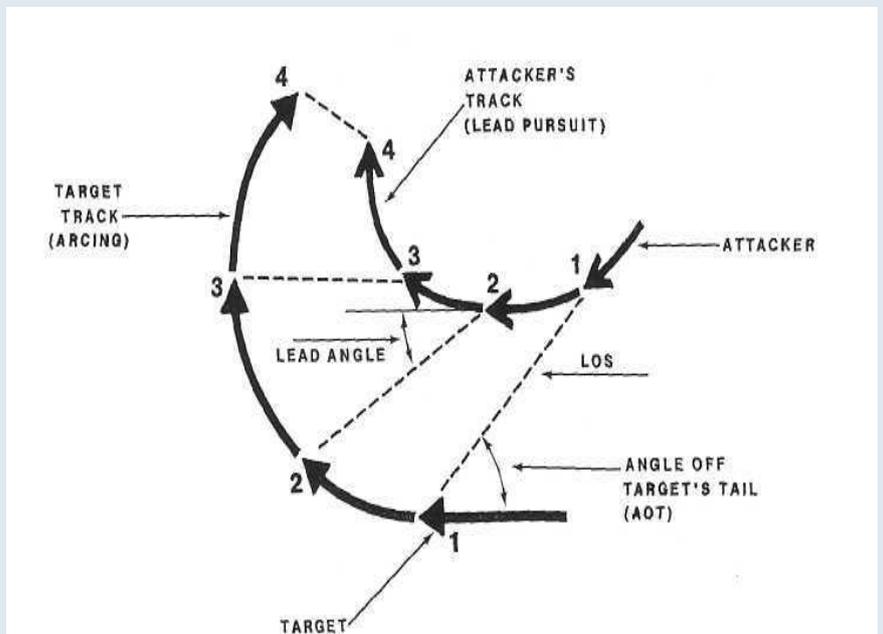
zum neuen Taktikleitfaden des FA. Hier werden noch einmal die grundlegenden Raumkampfaktiken für alle Piloten und die, die es werden möchten erklärt. In dieser Ausgabe widme ich mich den einfachen, flachen Manövern.

Das Nachführen im Kurvenflug

Als einfachstes Geschützmanöver kann man das Nachführen im Kurvenflug ansehen. Im rechten Bild versucht das Ziel durch ein Kurvenmanöver die Winkelgeschwindigkeit zum Angreifer zu erhöhen, indem er eine Kurve zum Angreifer fliegt. Dieser fliegt nun ebenfalls eine Kurve um den Gegner möglichst lange beschossen zu können.

No guts, no glory. If you are going to shoot him down, you have to get in there and mix it up with him.

Major Frederick C. "Boots" Blesse, USAF, 10 Victories, Korean Conflict

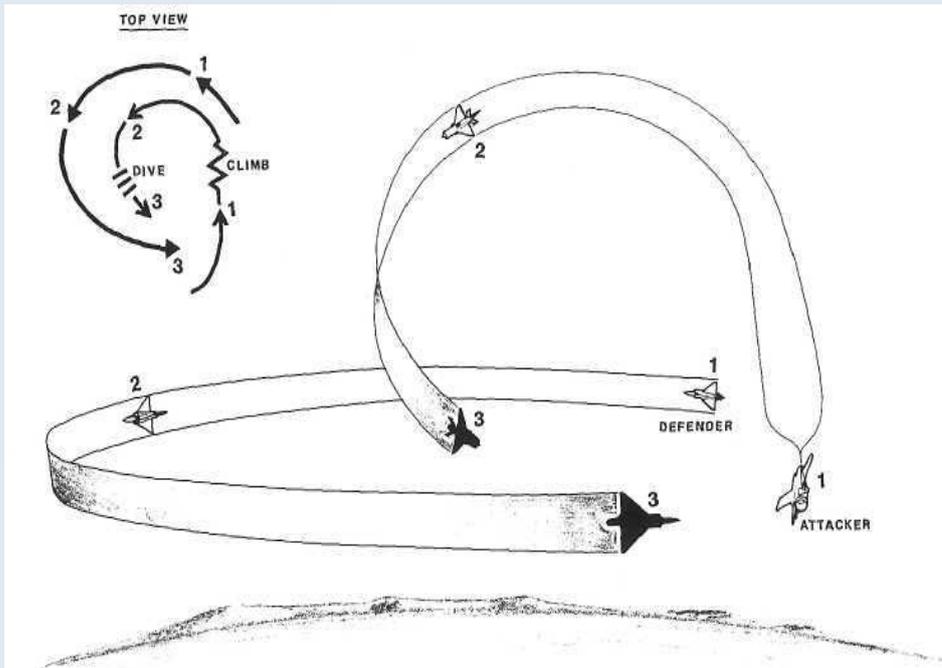
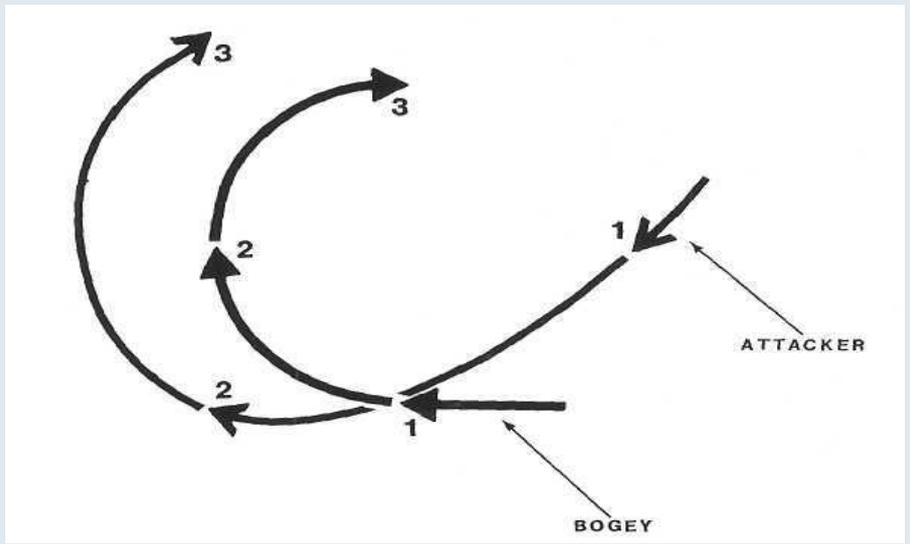


Als Verteidigungsmanöver kann nun ein starkes Bremsmanöver mit einer Kursangleichung folgen. Der Angreifer hat dann bestenfalls nur eine kurze Gelegenheit die Hecksilhouette zu treffen und schießt schlimmstenfalls über das Ziel hinaus. Des Weiteren kann man in den Zeichnungen erkennen, dass der Angreifer stets die "Nase" auf das Ziel richtet. Dadurch erreicht er den Vorteil einer möglichst geringen Sensorrückstrahlfläche. Man bedenke das sämtliche TCN Jäger darauf optimiert sind eine möglichst geringe Frontsilhouette aufzuweisen.

Months of preparation, one of those few opportunities, and the judgement of a split second are what makes some pilot an ace, while others think back on what they could have done.

Colonel Gregory "Pappy" Boyington, USMC 28 Victories, WW-II

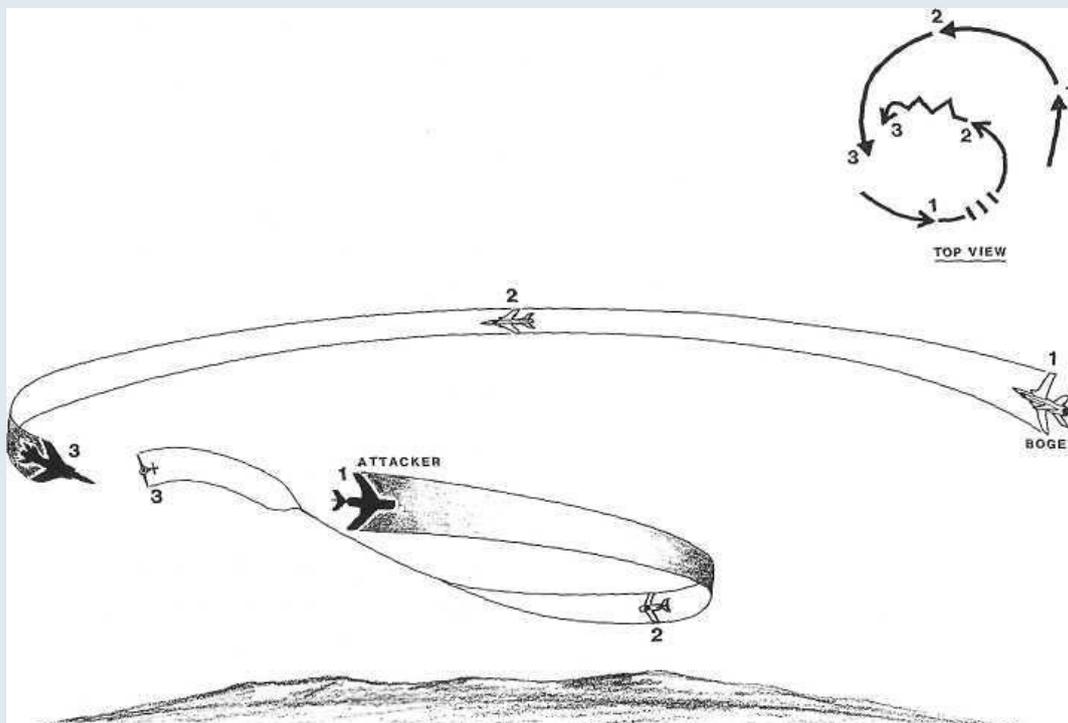
Sollte der Angreifer feststellen, dass er einen hohen Geschwindigkeits- und Manövriervorteil gegenüber dem Gegner hat kann er seine Nase kurz hinter das Heck richten. Er ist somit in der Lage scheinbar vorbeizuschossen und den Gegner an Position 3 erneut anzugreifen. Sollte der Verteidiger vor Position 2 auf den Angreifer eindrehen dann besteht die Gefahr eines Overshot. Dieser wird in der nächsten Ausgabe genauer erklärt.



Die Yo Yo Manöver

Dieses Manöver ist nach dem chinesischen Pilotenass benannt der es im Vorfeld des 2. Weltkrieg um 1930-40 gegen japanische Flieger anwandte. Er war damit in der Lage, die wesentlich agileren Gegner auszukurven, indem er den dreidimensionalen Raum ausnutzte. Nach dem erfolgten Angriff an Position 1 ging er in den Steigflug und zog eine engere Kurve als der Gegner indem er Geschwindigkeitsenergie in Höhenenergie umsetzte. Zugleich verlängerte er durch den Steigflug den zurückgelegten Weg.

An Position 2 beginnt er mit dem Sinkflug und hält die Nase auf den Gegner gerichtet. Somit ist er nun in der Lage, den Gegner bis Position 3 zu beschossen. Während des Sinkfluges tauscht er die gewonnene Höhenenergie in Geschwindigkeitsenergie um.



Die zweite Möglichkeit ist ein low Yo Yo. Hierzu muss der Angreifer jedoch wesentlich agiler als der Gegner sein. Als Beispiel wäre hier das Abfangen von Bombern zu nennen. Der Angreifer zieht hierzu eine enge abfallende Kurve und führt zwischen Position 2 und 3 ein Rollmanöver durch, das negative Beschleunigungskräfte verhindert. Er ist somit in der Lage den Gegner während der gesamten Kurve zu beschossen.

Leider ist diese Energieumwandlung nur in den Gravitationsfeldern von Planeten oder im näheren Sonnenbereich möglich. Das Wieso, Weshalb, Warum, sollten Sie sich sicherlich selbst erarbeiten können. Jedoch bietet sich im Zeitalter des Raumkampfes auch die Möglichkeit die dritte und vierte Dimension auszunutzen. Durch das Zurücklegen des größeren Weges über die Vektorverschiebung (Steigflug) und gezieltes einsetzen ihrer Schubeinstellungen (Bewegungsenergie) sollten sie mit diesem Manöver ungeschulten Feinden gegenüber klar im Vorteil sein. In der nächsten Ausgabe werde ich weiter auf die dreidimensionalen Flugmanöver eingehen. Bedenken Sie aber, dass eine Änderung der Geschwindigkeit grundsätzlich eine weitere Dimension der Einwirkung bieten kann.

Quelle: Fighter Combat - Tactics and Maneuvering / Robert L. Shaw / ISBN: 0-87021-059-9

F4U-1 Corsair

Die F4U Corsair war in ihrer Zeit eines der längsten eingesetzten Modelle. Sie wurde 1938 entwickelt und die letzten Maschinen ihres Typs wurden 1971 außer Dienst gestellt.

Anfänglich bekam sie den Ruf eines Kadettenkiller da sie sehr stark auf Steueranweisungen reagierte. Die Anfänger die das Glück hatten ihren ersten Luftkampf heil zu überstehen verunglückten so oftmals bei der Landung.

Ein Trainingsprogramm durch Charles Lindbergh brachte jedoch schnell eine Lösung dieses Problems.

Die Corsair war der erste Flugzeugtyp, mit dem die 214th BlackSheep Squadron ausgerüstet wurden.



Gewicht:	leer 4025 kg, normal beladen 5388 kg, maximal 6280 kg
Länge/Spannweite/Höhe:	9,99 m / 12,49 m / 4,58 m
Flügelfläche:	29,17 m ²
Antrieb:	18-Zylinder-Doppelsternmotor Pratt & Whitney-R-2800-8 mit 2800 Kubikzoll Hubraum (entsprechen etwa 45.884 cm ³), 1 470 kW (2000 PS) am Boden, bzw. 1231 kW (1675 PS) in 1700 m Höhe Drei-Blatt-Propeller mit 4,04 m Durchmesser
Tankgröße:	1366 l sowie ein abwerfbarer Zusattank mit 662 l Fassungsvermögen Leistung bei Standardbeladung: maximale Reichweite: 1722 km maximale Reichweite mit maximaler Betankung und Zusattank: 2792 km (in 1 500 m Flughöhe bei 285 km/h Marschgeschwindigkeit) Höchstgeschwindigkeit: 671 km/h (in 6600 m Höhe)
Steigfähigkeit:	von 0 m auf 3000 m in 5 Minuten
Dienstgipfelhöhe:	11.310 m
Bewaffnung:	6 × 1 2,7-mm-MGs Browning M2
Munition:	400 Patronen für die vier inneren MGs; 375 Patronen für die zwei äußeren MG bis zu 1800 kg Bombenzuladung

FLYING ACE

Träger und

Geschwaderseiten

TCS Firewall

Kommandant Marshall Mitchel "RedDevil" Fink

173. Geschwader "Firebirds"

Geschwaderführer

Colonel Kray "Seldom" West



Standort:

Jigada-System / Landreich-Sektor

Geschwaderstatus: **Aktiv**

Freie Pilotenplätze: **Keine**

Neuigkeiten von der TCS Firewall

Die Lage auf der Firewall ist derzeit als eine besondere einzuordnen. Durch den Angriff der Nephilim sind Millionen von Lebewesen auf der Flucht. Auf der Suche nach einer sicheren Unterkunft traf ein Flüchtlingskonvoi auf die Firewall. Der Zustand einiger Schiffe in diesem Konvoi war durch Überbelegung und Angriffe, nicht mehr als zufriedenstellend einzu-stufen.

Zur Zeit sind ca. 15.000 Flüchtlinge an Bord der Firewall die darauf warten von einen zivilen Schiff unter militärischer Hilfe in Sicherheit gebracht zu werden. Die Crew der der FW versucht derzeit alles, um den Flüchtlingen ein angenehmes Leben an Bord zu ermöglichen.

Viele dieser Flüchtlinge sind traumatisiert und benötigen eine besondere Ansprache oder Aufmerksamkeit sowie ärztliche Hilfe.

Vor allem die vielen Kinder, welche von Eltern getrennt wurden, liegen der Crew besonders am Herzen.

Die Flüchtlinge sind derzeit in einem abgesperrten Aerial auf dem Flugdeck untergebracht. Sicherlich ist dies keine angebrachte Unterkunft für diese in Not geratenden Flüchtlinge.

Es fehlt einiges, um diesen Lebewesen gerecht zu werden. Marshall Fink dazu: "Wir dürfen nicht vergessen das die TCS Firewall ein militärisches Großkampfschiff ist welches im Normalfall für andere Aufgaben ausgelegt ist. Für uns, die Crew, ist es eine riesige Aufgabe die wir versuchen für beide Seiten so angenehm wie möglich zu gestalten. Es gibt jedoch eine vielzahl an Berührungspunkten die eine Herausforderung ergeben. Beide Seiten zeigen sich jedoch sehr kooperationsbereit. Für viele dieser Seelen ist so ein Träger nach den letzten Ereignissen der blanke



Horror. Sich jetzt für eine Gewisse Zeit auf einem Träger zu befinden, löst bei einigen großes Unbehagen aus, zumal der dienstliche Alltag ja weitergeht.

Zum Glück sind unsere Sicherheitsstandart so hoch, dass unsere Gäste durch startende oder landende Jäger keiner Gefahr ausgesetzt sind.

Eine solche Anzahl Personen von jetzt auf gleich unterzubringen ist von der Logistik mal abzusehen nicht einfach aus dem Ärmel zu schütteln und das Flugdeck sollte kein Spielplatz für Kinder sein.

Ich habe aber die Überzeugung das wir bald eine geeignete Lösung finden werden."

Geschwaderneuigkeiten der Firebirds

Die Firebirds brachten den Unterhändler Sous-Marin nach Kulrag, um Melek davon zu überzeugen im Kampf gegen die Nephilim der TCN zwei kilrathische BGs zur Verfügung zu stellen. Was dieser nach einigem Hick-Hack und diplomatischen Missverständnissen auch tat. Derweil wurde zwei neue Piloten von der Sewastopol auf die Firewall abkommandiert, 1st. Lieutenant Jack „Cerberus“ Cross-Katai und Captain An-Mai „Orchid“ Cross-Katai.

Die zunehmenden Attacken der Nephilim verursachen gewaltige Flüchtlingsströme. Auch auf der Firewall wird einen Teil vorübergehend aufnehmen muss.

Ein Flüchtlingstransporter mit dem Namen Rosa Rose brachte diese und musste dann aufgrund irreversibler Zerstörungen gesprengt werden.

Die Firebirds beginnen mit einer ausgiebigen Erkundungsmission der umliegenden Systeme (siehe Karte) und treffen dort nur auf durch die Insekten verursachtes Chaos und Vernichtung. Ganze Planeten wurden im wahrsten Sinne des Wortes „leer gefressen“. Ein paar kleinere Scharmützel mit Piraten und Nephils finden statt, aber sonst nichts erwähnenswertes; bis eine Nachricht von der Hathor auf der Firewall eintrifft, die mehr als nur beunruhigend ist:

Die Nephilim setzen eine Art Kapseln oder Kokons aus, die sich selbständig an die Jäger oder anderen Schiffen festsetzen. Diese Kapseln stoßen ein Gas aus, welches die Schiffe der Nephilim orten können. Werden die Kapseln also nicht rechtzeitig entdeckt und vernichtet, ist es für die Feinde ein leichtes, den Standort einer BG bzw. eines Schiffes ausfindig zu machen.





TCS DUNDEE



Kommandant Commander Aidan "Highlander" MacLeod



214th Black Sheep

Geschwaderführer

1st Lieutenant Einar "Grantelbart" Tyrgadson



Standort:

Pandey-System / Argend-Sektor



Neuigkeiten von der Dundee



Die Dundee befindet sich seit geraumer Zeit in Verteidigungsposition nahe des Nephilim verseuchten Gebietes.

Natürlich merkt man auch hier an Bord die stetige Anspannung vom Krieg, aber bisher scheint die Crew recht zuversichtlich zu sein die Käfer zumindest so sehr Belästigen zu können, dass bei einem etwaigen Durchbruch einfach zu viel Material verloren gehen würde, als dass sich der Versuch lohnte.

Leider haben aber auch wir unsere Opfer zu beklagen. So verloren wir neulich einen unserer Geleitzerstörer bei einem Angriff. Auch wenn ein Großteil der Crew gerettet werden konnte verloren wir hierbei doch einen sehr Geschätzten und Erfahrenen Officer. Aber ich kann eines Versprechen: Wir werden Stand halten und den Angriffsflotten den Rücken frei halten...



Geschwaderneuigkeiten der Black Sheep



Seit dem das Geschwader aktiv in den Nephilim-Krieg eingetreten ist, hatten die Black Sheep einige turbulente Ereignisse und Missionen zu erdulden. Nicht nur Piraten und Nephilims setzten den Black Sheep zu, sondern auch eine interne Unruhe bestehend aus Aufsässigkeit und Disziplinlosigkeit innerhalb des Geschwaders sorgte dafür, dass der Posten des Geschwaderführers das eine oder andere mal neu besetzt werden musste. Zurzeit ist der aktuelle Geschwaderführer der noch recht unbekannt Einzelgänger 1st Lieutenant Einar "Grantelbart" Tyrgadson, der ein schweres Erbe antreten musste. Nicht nur, dass er wieder Ordnung in das Geschwader bringen muss, sondern auch die Versetzungen von Captain Peter "Waterboy" Dederichs, 1st Lt. Mitch "Ravenclaw"

Baker und 1st Lieutenant Vivienne-Reneé "Shiara" Young, die aufgrund eines psychologischen Ausstiegs-traumas zur Behandlung auf die TCS Sewastopol zu ihrer Schwester versetzt werden musste, trafen das Geschwader hart, doch durch die Verstärkung eines neuen Piloten, den 2nd Lt. John "Dracon" Silber, ist für die Sheeps endlich wieder ein Licht am Ende des Tunnels zu sehen... Und da die Herde personell wieder etwas aufgestockt wurde, schaut das Geschwader motiviert und kampfbereit in die Zukunft, bereit für neue Heldentaten, bereit den Käfern heftigst in den Arsch zu treten...



BAA BAA BLACK SHEEP!





Geschwaderstatistiken der Black Sheep



(seit der Versetzung des Geschwaders zur TCS Dundee)



Versetzung des Geschwaders zur TCS

Dundee: 2698.156



Chronik der Geschwaderführer

der 214th Black Sheep auf der TCS Dundee:



- 1st Lt. Mitch "Ravenclaw" Baker
2698.169 - 2698.226 (57 Tage)



- 1st Lt. Lucius "Teddybär14" Peddersen
2698.246 - 2699.058 (177 Tage)



- Captain Jeanette "Sternenfee" Fischer
2699.058 - 2699.208 (150 Tage)



- 1st Lt. Einar "Grantelbart" Tyrgadson
- 2699.208 - heute

Abschüsse der 214th Black Sheep

Raumjäger: 106

Großkampfschiffe: 15

Absolvierte Staffeln

- Ein neuer Anfang
2698.164 - 2698.251
- Tabula Rasa
2698.251 - 2699.034
- Gestrandet
2698.034 - 2699.105

Aktuelle Staffel

- Unterstützung an der Argent Front
2699.105 - heute

Absolvierte Missionen auf der TCS

Dundee: 29



Verluste (Schiffe) der 214th Black Sheep:

- Hornet Mk II
- Hornet Mk II
- Duress
- Geleitzerstörer TCS Shetland

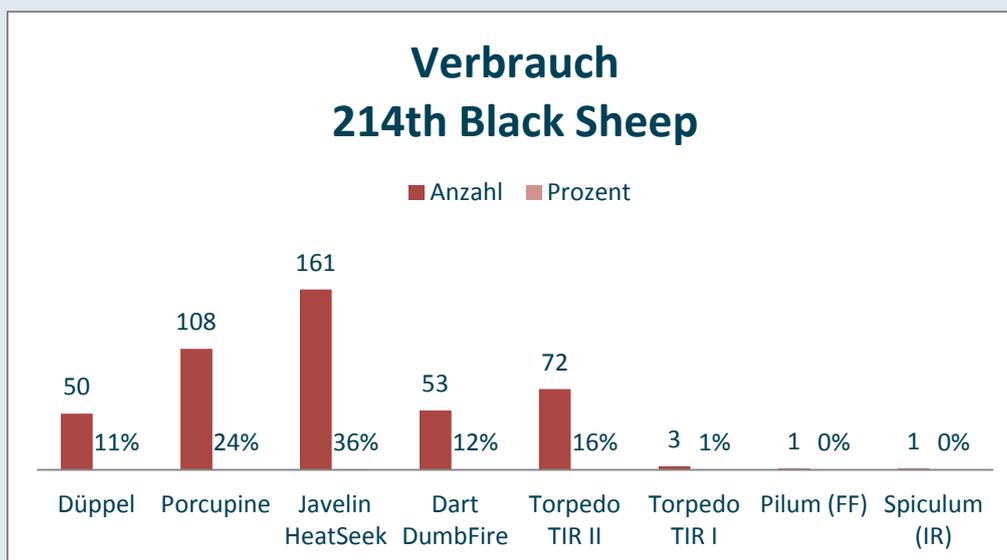


Verluste (Piloten) der 214th Black Sheeps:

- 2nd Lieutenant Nestor "Muni" Yuriev - GEFALLEN -
- Kadett David "Raptor" Forrester - VERSCHOLLEN -
- Kadett Rob "Chaster" Robbgerts - VERSCHOLLEN -
- Kadett John "Courage" Wesker - VERSCHOLLEN -

Verbrauchsmaterial:

- Düppel 50 - 11 %
- Porcupine 108 - 24 %
- Javelin HeatSeek 161 - 36 %
- Dart DumbFire 53 - 12 %
- Torpedo TIR II 72 - 16 %
- Torpedo I 3 - 1 %
- Pilum (FF) 1 - 0 %
- Spiculum (IR) 1 - 0 %





*Ich hatt' einen Kameraden,
Einen bessern findst du nit.
Die Trommel schlug zum Streite,
Er ging an meiner Seite
In gleichem Schritt und Tritt.*

*Eine Kugel kam geflogen,
Gilt's mir oder gilt es dir?
Ihn hat es weggerissen,
Er liegt mir vor den Füßen,
Als wär's ein Stück von mir.*

*Will mir die Hand noch reichen,
Derweil ich eben lad.
Kann dir die Hand nicht geben,
Bleib du im ew'gen Leben
Mein guter Kamerad!*

*Die Terra - Confederation - Navy
trauert
um die gefallenen Kameraden der
TCS Dundee Battle-Group*

*Viel zu früh sind in Ausübung ihrer
Pflicht folgende Kameraden von uns
gegangen*

Besatzung

<i>Marines:</i>	<i>Crewman:</i>
<i>Pvt. 2nd Class:</i>	<i>Sally Herschel</i>
<i>Terry Sola</i>	<i>Sven Erikson</i>
<i>Kim Cheng Ho</i>	<i>Pawel Czillie</i>
	<i>Jonathan O'Leary</i>
<i>Pvt. 1st Class:</i>	<i>Takeshi Rai</i>
<i>Jesse Meyers</i>	
<i>Juan Carlos</i>	<i>Spec.:</i>
<i>Esperanza</i>	<i>Jason Stalker</i>
<i>Martin Schmitt</i>	<i>Maggi Severide</i>
<i>Kelly Baxter</i>	
<i>Chloe Cypher</i>	<i>Senior Spec.:</i>
<i>Ben Azzouma al</i>	<i>Harvey Osborne</i>
<i>Salam</i>	
	<i>Captain Mariko</i>
<i>1st Sgt.:</i>	<i>"Teacher" Ahjura</i>
<i>Thomas O'Sullivan</i>	<i>Major Serdan</i>
<i>Paul Welkers</i>	<i>Cheylan, genannt</i>
	<i>Crusader,</i>





TCS Hathor

Kommandant Admiral Partick "Flame" Barker



74th Flying Tigers

Geschwaderführer

Colonel Max "Metal-Head" Cavalera



Standort
Jigada-System/Landreich-
Sektor

Geschwaderstatus: **Aktiv** Freie
Pilotenplätze: **3**
+2 Überhangplätze



Neuigkeiten von der TCS Hathor



Nach der Generalüberholung legte die TCS Hathor um 12:56 Uhr Ortszeit Zuluzeit von der Werft im Orbit der Erde ab. Mit an Bord sind neben der technischen Neuheiten jedemange Greenhorns. Viele Piloten und Crewmans sind versetzt oder in den wohl verdienten Ruhestand gegangen. Jetzt heißt es Drill, Drill und nochmals Drill um wieder diese perfekte Organisation in den brenzlichen Situation zu bekommen die Barker und andere gewohnt sind. Das erste Training, wenn man denn von einem Training sprechen kann sah wir folgt aus. Es wurde ein Alarmstart simuliert. Auf dem Flugdeck lief darauf alles kreuz und quer durcheinander. Jeder Handgriff wurde statt einmal drei bis fünf mal durchgeführt. Jäger wurden

in den vorgesehenen Katapulte gezogen. Doch nicht nach dem festgelegten Plan sondern durcheinander, was zur folge hatte das alle startbereiten Jäger nach gut 2 Stunden ins All geschossen waren. Eindeutig zulang. Bei der Landung bot sich ebenfalls ein Bild des Chaos an.

Nach und nach wurde jedem neuen Crewman und Piloten klar, welcher Standart hier an Bord der TCS Hathor erwartet wird.



TCS Sewastopol

Kommandant Vice Admiral Jonathan "Typhoon" West

278th Engel der Apokalypse

Geschwaderführer

1st Lt. Shik'kra "Dove" Krikit

58th Star Wolves

Geschwaderführer

Lt. Colonel Stefan "Icewolf" Lieb



Die Kampfgruppe der TCN Sewastopol befindetet sich derzeit im Argent-Sektor. Der Auftrag hörte sich von Anfang an sehr schwierig und kompliziert an. Die Nephilim drohen in diesem Sektor durchzubrechen und die BG soll den zentralen Sprungpunkt halten.

Aufklärungsflüge, Nachschublinien stören und dann und wann etwas größeres aus dem Weg räumen. Als zum Beispiel ein Standort eines "Käfer"-Depots bekannt wurde, welches wohl als Brückenkopf dienen sollte.

Das 58th Space Wolves Geschwader übernimmt bei diesem Katz- und Mausspiel meist die Aufgabe des Jägers und Scouts, das 278th Engel der Apokalypse hingegen kümmern sich um die stabilieren Ziele.

Als eines der kampfstärksten Schiffe der Flotte, ist die Sewastopol, oder auch "die Lady", sehr gut in der Lage auf sich und ihre beiden Geschwader aufzupassen. Das haben Mantu, Nephilim und Piraten schon mehr als einmal feststellen müssen. Wenn dann noch die Begleitschiffe dazu kommen, ist der Verband in der Lage fast alles, was ihm entgegen kommt aufzuhalten.

Doch die Nephilim und Piraten sind nicht die einzigen dunklen Wolken am Horizont von Argent...

Das legendäre Interviewsofa des Flying Ace präsentiert

Grantelbart



Auf unserem Interviewsofa begrüßen wir heute einen Gast der praktisch aus seinen neuen Büro um die Ecke kommt.

Grantelbart der neue Leiter der A7 Öffentlichkeitsabteilung.

"Hallo Grantelbart oder ist dir Sebastian lieber?"

Hallo, ach Sebastian ist schon in Ordnung. Finde es eigentlich immer ganz gut wenn man auch mal den Menschen hinter einem Charakter kennenlernt.

Dann bleiben wir dabei. Du hast ja vor kurzem die Öffentlichkeitsabteilung von Shepherd übernommen, den wir hiermit nochmal für seine Arbeit danken.

Ja das ist richtig.

Wie bist du darauf gekommen "Ja der Job ist meiner?"

Ach eigentlich war ich da wohl zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Kurz bevor Jump* den Posten ausschrieb war ich auf der einen Seite am überlegen wie ich noch an ein paar AP für meine Zweitchar kommen kann und auf der anderen Seite wollt ich mich halt in irgendeiner Art und Weise konstruktiv mit an unserem Rollenspiel beteiligen.

Ich selber bin ja nicht immer soooo hinterher was das Forenplay angeht. Und da ich selber für ein anderes Hobbyprojekt die Öffentlichkeitsarbeit mache, passte die Ausschreibung wie die Faust aufs Auge. Ich hatte zwar erst Bedenken ob ich neben meinen weiteren Verpflichtungen in meinem Hobby "Mittelalter" für so was noch Zeit hätte aber noch einigen Tagen überlegen hatte ich dann einfach mal ne Bewerbung raus gehauen. Mir macht halt solche organisatorische Arbeit im Hintergrund ne Menge Spass. War ja kurz vorher auch erst in der A4 gelandet und das hatte mich dann irgendwie angefixt was Abteilungsarbeit angeht.

Faust aufs Auge ist immer gut und passend. Du arbeitest also gerne im Hintergrund? Da du ja dann Erfahrung hast mit dieser Arbeit kommt es dir ja sehr entgegen oder?

Ja in der Regel arbeite ich lieber im Hintergrund. Wobei ich auch kein Problem habe in der Öffentlichkeit zu stehen, wie ja meine Ernennung zum Geschwaderführer der 214th BlackSheeps zeigt. Hätte ich mit so was ein generelles Problem hätte ich das Angebot wohl nicht angenommen. Und der Posten als Leiter der Öffentlichkeitsarbeit kam sehr gelegen.

*Jumpstar oder kurz Jump alias Cord ist der Administrator und Seele der Homepage, Anm.d.Red.

Grad, da das Aufgabenfeld hier im Spiel eigentlich 1 zu 1 mit dem Aufgabenfeld gleicht was ich bis jetzt an Öffentlichkeitsarbeit so gemacht habe. War wohl so was wie ein Zeichen. Der Posten schien wie auf mich zugeschnitten zu sein.

Erzähl wie bist du über das Mittelalter zu einen Sternennoffizier gekommen? und warum ist diese Arbeit 1 zu 1?

Ha!!! das ist wirklich eine gute Frage. Bin wohl einfach Nerd wie alle anderen hier. Das Hobby "Mittelalter" und auch das Kämpfen selbst verfolge ich selber auch erst seit ca. 8 Jahren. Das Thema "Rollenspiel", vor allem der Bereich "Pen & Paper" verfolge ich halt schon seit meiner Kindheit. Hab so mit 12, wenn ich mich noch richtig erinnere mit DSA und Shadowrun angefangen. Na ja und als großer STARWARS

Fan muss ich wohlzum Thema Faszination Sci-Fi nichts mehr sagen. Allerdings war das Thema Wingcommander für mich irgendwie nie interessant. Hatte mal damals den 3. Teil angespielt aber nie wirklich verfolgt. Das es

Wingcommander Rollenspiel gibt hatte ich nur durch eine zufällige Spammail erfahren. Und zum Thema mit dem 1 zu 1: Ich habe mit ein paar Kumpels vor ca. 3 Jahren eine "Re-enactment- Schlacht/Event" mit Bezug auf die Geschichte Norddeutschlands im Frühmittelalter auf die Beine gestellt die so vom Konzept bis jetzt einzigartig in Deutschland ist. Na ja und wo wir damals im Orgateam die Ämter verteilt hatten, fiel mir da die Öffentlichkeitsarbeit zu. Und auch da war wie hier das Aufgabenfeld recht ähnlich: Teilnehmer rekrutieren, Projekt in den sozialen Medien verbreiten, generelle Pressearbeit wie Interviews mit Fernsehen & Radio sowie auch kreative Dinge wie Flyer, Pressemappen und Plakate erstellen und so weiter. Also generell einfach das Projekt bekannt machen. So wie wir hier es auch mit der kompletten A7 für dieses Spiel vorhaben.

Du hast ja mit Cord gesprochen über deine Vorstellung. Jetzt bist du verantwortliche für die sozialen Medien Facebook , Twitter und Co bist du ein in dieser Hinsicht offener Mensch?

Ohja irgendwie schon. Ich selber bin zwar schon recht vorsichtig was wirklich private Daten angeht und auch bin ich nun keiner der jeden Scheiß aus seinem Privatleben postet aber was zum Beispiel Fotos die mit dem Hobby zu tun haben angeht, bin ich da recht offen. Ich nutze solche Medien auch eigentlich nur um Kontakte zu pflegen und um innerhalb der Szene, die sich teilweise überall auf der Welt abspielt, verknüpft zu bleiben. Und da ich halt auch recht viel Kampfshows und so was mache bin ich irgendwann im Laufe der Jahre schon ne kleine Rampensau geworden. Und da kommt ein Medium wie z.B. Facebook zum Posten von Eventbildern, Videos und so was ganz gelegen. Diese Szene unterliegt halt teilweise den selben Gesetzen wie in allen anderen Szenen auch. Man braucht eine gewisse Bekanntheit um weiter zu kommen, bessere Aufträge zu kriegen und so was. Man kann sich mit so was halt gut verkaufen. Allerdings muss man so was recht dosiert verwenden. Aber die letzten Erfolge z.B. durch einfache Flyer-Aktionen über Facebook, die uns z.B. die letzten 4 Kadetten gebracht haben, sprechen für sich.

Ja die 4 Kadetten sprechen ja schon dich , es scheint so als kannst die richtigen Hebel finden. Was würdest du noch gern ändern oder haben wollen?

Hach was ich gerne haben würde... schwierig... Was ich auf jeden Fall mal haben will, sind Merchandisingprodukte wie Shirts, Kaffeebecher und so was. Mal ganz ehrlich, ein Becher auf Arbeit mit dem eigenen Geschwaderlogo ist doch irgendwie cool.

Das wäre halt so ein Projekt was mich interessieren würde und teilweise schon mit Brainstorming angestoßen wurde.

Wäre halt ne geile Sache um z.B. Cord mit der Servermiete zu unterstützen. Aber so was ist noch in einer fernen, theoretischen Zukunft. Ein weiterer Wunsch wäre, dass mal ein Artikel über unser und Deutschland ältestes Foren Rollenspiel, in irgendeiner Zeitschrift erscheint.

In welcher Zeitschrift würdest du das gern lesen?

Im Anschluß daran hast du Kontakte zu Redaktionen solcher Zeitschriften?

Puhh da gibt es so viele. Halt irgendeine Computerspiel-Zeitschrift wie z.B. "Gamestar". Zwischenzeitlich hatten wir mal mit der "Chip" geliebäugelt, vor allem da wir in deren Online-Portal in der Rubrik "Spiele" mit einer Vorstellung seit längerer Zeit vertreten sind. Aber nach einiger Recherche musste ich feststellen das eine gedruckte Ausgabe und unser Spiel nicht wirklich kompatibel sind. Die Chip z.B. behandelt ja eher Hardware und so was. Auch kommt man da wirklich schwer ran. Wir wollen ja keine kostenpflichtige Werbeanzeige schalten sondern das eine geeignete Zeitschrift einen Artikel über uns bringt. Und zu den Kontakten: Die habe ich so leider nicht. Allerdings gibt es wohl noch einen Kontakt zum Chip Online-Portal, der uns so aber zurzeit nicht wirklich was bringt. Aber so was sollte ja das kleinste Problem sein. Solche Zeitschriften haben immer Kontaktstellen die frei öffentlich sind und die sich mit solche Anliegen beschäftigen. Sobald unsere neue schriftliche Vorstellung fertig ist, werden wir da innerhalb der A7 aktiv und schauen mal was so geht.

Könntest du dir auch Vorstellen evt. mal auf einer Spielmesse einen WingCommander-Stand aufzubauen?

Klar könnte ich mir so was vorstellen!Solche Überlegungen hat es auch schon vor mir in der A7 gegeben. Genauso wie Flyeraktionen in diversen Rollenspielläden. Diese Projekte arbeite ich zurzeit wieder auf und dann werden die wieder weiterverfolgt. Und wenn ich mich recht entsinne gab es sogar mal Flyerverteilungen auf einer Rollenspielmesse.

Du bist ja frisch dabei mit deinen Char Würdest du sagen das bei uns im Rollenspiel jeder eine Chance bekommt der eine haben will?

Oder besser gesagt "Jeder der mitarbeiten will das RS zu gestalten kann es auch"

Definitiv ja! Jeder der ehrgeizig genug ist und Bock hat am RS mitzuarbeiten, kann das in der Regel tun. Und wenn es nur als Berichteschreiber ist, so wie ich auch angefangen habe. Möglichkeiten gibt es immer. Sicherlich ist man was das aufsteigen im Rangsystem angeht an das Regelwerk gebunden aber was Abteilungsarbeit betrifft, findet wohl jeder einen Job, wenn er nur will. Ich zum Beispiel, bin wie du ja sagtest noch recht frisch und auch selber erst seit Juni 2014 aktiv dabei aber dennoch schon in 2 Abteilungen vertreten und als Berichteschreiber und seit kurzem auch als Geschwaderführer aktiv. Also ja, jeder der will kann ein Teil vom großem Ganzen werden.

Würdest du uns zu guter letzt noch etwas über deine Ziele erzählen?

Als als erstes mal natürlich SPASS haben. Langfristig mit meinem Charakter Grantelbart natürlich überleben und noch die eine oder andere Mission fliegen um ne Menge Käfer und andere Bösewichte über den Jordan zu schicken. Auch könnte ich mir einen eigenen Träger als Kommandant und/oder Spielleiter vorstellen. Aber das ist in ferner Zukunft. Was die Pressearbeit angeht, liegt das Ziel darin generell etwas bekannter zu machen. Kann ja nicht sein, dass wir als Deutschlands ältestes Foren Rollenspiel doch anscheinend recht unbekannt sind. Immerhin feiern wir dieses Jahr unseren 18. Geburtstag.....und das ist schon wirklich ne krasse Sache für ein nicht kommerzielles Fan Projekt wie dieses.

Wir , das Team des Flying Ace wünschen dir Sebastian und deinen Mitarbeitern viel Glück auf dem Weg eure Ziele zu erreichen. Auf eine gute Zusammenarbeit.....



Unser Interviewsofa präsentiert unsere neuen Helden

Hashtag und Dracon



Auf dem Flugdeck der TCS Dundee und der TCS Hathor haben wir diesmal unser Interviewsofa aufgestellt. Wieder einmal ist es uns gelungen neue Helden ausfindig zu machen die uns im Kampf für Gerechtigkeit und Freiheit unterstützen.

DRACON

Auf der TCS Dundee bereitete sich grad 2nd Lt. John Silber Callsign "Dracon" auf seinen nächsten Einsatz vor als das Sofa hinter ihm aufgestellt wurde. Wir wollen euch den Spieler hinter "Dracon" ein wenig vorstellen.

Hallo Dracon oder dürfen wir beim Vornamen nennen?

Ja man darf mich auch beim Vornamen ansprechen ... Daniel

Hallo Daniel.

Erstmal schönen Dank dafür das du dich für dieses Interview bereit erklärst hast. Stell dich doch mal bitte mit einen kleinen Steckbrief vor!
Alter , Beruf , Familienstand

Alter oha ... 33 Jahre alt. Beruf ich bin gelernter Fachinformatiker Systemintegration und ledig.

Wenn man auf deine Akte klickt ist man überrascht das du ab 2010 dabei bist.

Also ein Widereinsteiger Wie lang warst du am Anfang dabei?

Ja Widereinsteiger. Nicht lange, ein paar Wochen nur .

Wie hast du dann den Weg zu uns zurück gefunden?

Och weiß nicht bei dem Heißen Wetter spät wach gewesen, Sci-Fi Film geguckt und dachte guck mal ob es die Seite noch gibt und siehe da. Noch Existent und mein Account war auch noch da. Da wurde ich dann gleich angesprochen im Chat.

Ja das Rollenspiel ist das älteste Forenrollenspiel in Deutschland. Wir feiern bald unser 18 jähriges bestehen. Und neue "Callsigs" werden immer sehr schnell angeschrieben. Wie hast du dieses ansprechen empfunden?

Wie habe ich das Ansprechen empfunden?hmm also hätte es mich nicht Angesprochen würden wir dieses Gespräch jetzt wohl nicht führen ;)

Punkt für dich. Du kennst ja dann noch unsere alte Akademie im Gegensatz zu früher bist du ja jetzt sofort bei einem Geschwader. Wie findest du das?

Die alte Akademie hatte mit Sicherheit ihre Vorteile nur da immer den richtigen zu finden der denn Passenden Kurs gibt / gab war suboptimal. Direkt einzusteigen bindet natürlich die Leute etwas schneller aber da ich n alter Rollenspielerhase bin hab ich auch nicht so das Wahnsinnige Problem mich einzufinden für andere mag das vielleicht etwas einschüchtern wirken. Um es noch mal kurz zu sagen in meinem Fall find ich es gut.

Du sagst das du ein alter Rollenspielerhase bist! Welche Rollenspiel spielst du denn noch oder besser gefragt wo liegen da deine Interessen?

Ich mach das mal besser kurz sonst wird das hier mit Sicherheit zu lang ;) . Ich habe mit ca 13 Jahren angefangen P&P Rollenspiele zu spielen und mit 18 dann Live-Rollenspiele ala Vampire und Fantasy LARP ansonsten hab ich auch noch Ultima Online auf PrivatServern miterlebt erste Online Rollenspiel :)

Ach zu lang können die Antworten nie ausfallen..... mit fast 20 Jahre Rollenspielerfahrung kannst du dich zurecht einen "alten Hasen" nennen. Welche Erwartungen steckst du in unser Spiel hier?

Erwartungen gute frage ab und zu mal ein Wenig Freizeitbeschäftigung das ist es eigentlich auch schon :) Spass und Spiel halt.

Das findest du hier bestimmt. Der Aufbau mit einer Spielkonsole und den einzelnen Trägern ist eine Form die es so nicht allzu oft gibt. Was sagst du als "alter Hase" dazu?

Die Spielkonsole ist natürlich etwas einzigartiges ich würde sagen für dieses Spiel perfekt im Rahmen des Sinnvollen :). Das mit den Trägern -hm- das sehe ich als zweischneidige Sache. Zum einen ermöglicht es natürlich die verschiedenen Spieltermine und ein größeres Spektrum im Gesamtplot ~. Zum anderen zieht es die Community etwas auseinander und dadurch kommen in Foren wenn mal Leute nicht da sind zu ruhigen Phasen. Wobei durch das System das einige Leute natürlich mehre Chars haben sich das ganze auch wieder Relativiert.

Das Spiel hat ja auch ein paar Jahre der Entwicklung hinter sich. Apropos Entwicklung.....hier sind ja verschiedene Abteilungen die sich um die Entwicklung des Rollenspiels kümmern. Z.B. A3 Masterstory oder A4 Entwicklung und Regelwerk. Würdest du dort mitwirken?

Da hab ich nicht so denn Überblick. Helfen sicherlich ist halt nur die Frage wobei genau.

Wie viel Zeit verbringst du im Schnitt vor deinen Rechner (Freizeit) ?

Ich sag jetzt einfach mal ne Menge ich benutzt den Rechner eigentlich für alles Filme Serien Musik Spielen ect.

Deine Spielart wie würdest du diese selbst beschreiben?

Uff wie soll man das beantworten? Sehr flexibel da ich halt schon ewig Rollenspiele mache und auch einige Jahre Spielleitung beim Live-Rollenspiel wahr und hunderte von P&P Sitzungen geleitet habe kann ich mich fast allem anpassen und darstellen und bin eigentlich auch nicht aus der Ruhe zu bringen.

Also da bist du ja flexibel aufgestellt..... Einen kleinen Blick in die Zukunft! Würde dich ein SL-Posten hier auch reizen?

Kann ich eigentlich noch gar nicht beantworten, da ich es noch zu wenig gespielt habe. Jetzt fliege ich die erste Mission, um mir ein richtiges Bild zu machen abschließenwürde ich es nicht .

Dann kann ich ja dich ja schon mal zu Typhoon weiterleiten ^^ .. So letzte Frage. Noch mal kurz zu deiner ersten Anmeldung hier die nur ein paar Wochen gedauert hatte....Gab es einen Grund dafür warum du es aufgegeben hast?

Zum einen RL zum anderen gab es große Hänger (wie ich oben mal erwähnte die richtige Person zu richtigen zeit zu finden) in der Ausbildung/ Akademie dann ist das halt so eingeschlafen.

Nu ja dann hoffe ich mal das wir dich länger mit Motivation füllen können! Und sagen Danke das du dir Zeit genommen hast

Wir wollen dann unseren Darcon nicht weiter vom Dienst abhalten. Irgendwo da draussen werden wir uns wiedersehen Viel Glück

Das Sofa wurde schnell eingepackt um es auf dem Flugdeck der TCS Hathor, in der Wartungsbucht von Kadett Jason O'Mara Callsign "Hashtag", wieder für unseren nächsten Interviewgast bereit zu stellen.

"Hashtag" ist ein neuer Tiger der uns auf dem Flugdeck aufgefallen ist und wird zukünftig seine Krallen gegen alle Gegner ausfahren. Dem Char "Hashtag" haucht Markus leben ein.

HASHTAG

Hallo Markus , schön das du dir die Zeit genommen das wir Dich im Flying Ace der Rollenspielgemeinschaft ein wenig vorstellen dürfen.

Hi Jörg, die Idee, die neuen Kadetten per Interview vorzustellen, finde ich sehr schön. Da mache ich gerne mit.

Beschreibe dich doch mal bitte per Stichpunkte (Alter, Familienstand, Beruf, Hobbys)!

Mit 39 Jahren kratze ich gerade an der Schallmauer, bin seit 10 Jahren glücklich verheiratet und habe zwei Kinder (7 und 3 Jahre). Mein täglich Brot verdiene ich als Innendienstmitarbeiter im Großhandel, und wenn neben Familie und Job noch Zeit bleibt, mache ich gerne Musik oder spiele Pen&Paper (hauptsächlich Fantasy) -letzteres mache ich seit inzwischen 27 Jahren, und habe immer noch Spaß dran.

Wie bist du auf unser Rollenspiel, bzw. Wing Commander gestossen?

Wenn Du damit Wing Commander im Allgemeinen meinst...?Damals, im letzten Jahrtausend, hatte ich noch zu viel Zeit und einen Amiga 500, auf dem es einen 3D Weltraumshooter mit Missionen und einer super spannenden Story gab - eben Wing Commander.

Das Gameplay war dank des langsamen Prozessors bei geschätzten 0,5 bis 3 fps eine mittlere Katastrophe, Treffer eher Glückssache und jedes Asteroidenfeld ein ziemlicher Garant dafür, sich bei seiner eigenen Beerdigung zusehen zu dürfen, aber es hat einen ziemlich gefesselt... Die Atmosphäre war schlichtweg genial. Alles, was sich in dem WC-Universum seit dem ersten Spiel ereignet hat, ist dann ziemlich an mir vorbei gegangen, aber als ich dann kürzlich in einem großen Social-Media-Network über die nette Einladung zu diesem Forum gestolpert bin, kamen gleich wieder die Erinnerung an dieses fesselnde Spiel hoch. Reingeschnuppert habe ich hier dann ziemlich direkt, und ich habe mich gleich wohl gefühlt. Der Livechat hat dazu beigetragen - schönes Feature!

Ein wenig Erfahrung zum Thema Foren-Rollenspiel habe ich vorher schon gemacht und die Kombination mit Echtzeit-Missionen klingt sehr spannend (meine erste Mission steht dato noch aus), insofern freue ich mich sehr auf das, was noch kommen mag.

***grins* ich kann Dir sagen das du dich darauf freuen kannst Schön das du dich gleich wohl gefühlt hast bei uns... Etwas Erfahrung hast du also , welches Spiel?**

Ich habe vor nicht all zu langer Zeit über knapp zwei Jahre hinweg in einem Forenthread auf aventurischem Hintergrund (sprich: DSA) gespielt. Das war sehr spaßig, wir hatten alle viel Freude am Schreiben und der Schwerpunkt lag eindeutig auf Characterplay. Würfelsequenzen gab es quasi nicht und die Gruppe war mit drei Spielern und dem SL auch recht überschaubar. Da wir uns auf einen gemeinsamen Schreibstil geeinigt hatten, kann man den Thread wie ein Buch lesen - ist schon toll, wenn man sieht, was am Ende bei sowas rumkommen kann... :) Das war so mein Einstieg zum Thema Foren-Rollenspiel. Die Gruppe hat sich dann aufgrund von Zeitgründen des SL leider aufgelöst.

Wie würdest du aufgenommen und wie angekommen fühlst du dich?

Das ist wirklich der Hammer - ich hätte Kuchen mitbringen sollen! Über den Livechat war das erste "Hallo" wirklich herzlich, Support gab's umgehend zum Anmelden und das erste Spielchen konnte auch gleich anfangen. Spaßfaktor mit Sternchen. Angekommen... na, das wird noch eine Weile dauern, bis mir hier alles vertraut genug ist. Das geht Kadett Hashtag auf der Hathor aber nicht anders... Von daher bin ich guter Dinge!

Wie würdest du deine Spielart beschreiben. Auf was für einen Typen können sich die Tigers freuen?

Ich mag Charakterspiel, also versuche ich, dem Charakter etwas Farbe zu geben durch Stärken und Schwächen. Ich mag es, Dinge auch ein wenig zu umschreiben und mich nicht nur auf den reinen Dialog zu begrenzen. Prinzipiell schreibe ich aus der dritten Person, das macht das Lesen am Stück angenehmer und es fällt mir leichter. Wenn man nachher einen Forenthread wie ein Buch lesen kann, dann finde ich das gut. Das verhält sich bei einer Mission wohl etwas anders, weil es da ohnehin schon etwas unübersichtlicher zugeht und keine Zeit für ausladende Beschreibungen bleibt. Hier liegt der Fokus aber auch ganz anders und ich vermute, die Frage nach der Spielart bezieht sich ohnehin eher auf das Forenspiel?

Ja genau! Dein Char Hashtag wird sich wie entwickeln? Oder magst du uns das nicht verraten?

Das kommt ganz darauf an, was sich so alles ereignen wird an Bord der Hathor und wie die künftigen Missionen verlaufen. Da sind alle Wege offen - vom megacoolen Kampfpiloten (zugegeben, das wäre noch ein weiter Weg) bis hin zum psychischen Wrack. Ich vermute mal, dass es irgendwas dazwischen werden wird... :)

Du hast ja jetzt deine erste Mission hinter dir gebracht. Auch deinen ersten Abschuß steht jetzt auf der "Haben" Seite. Hast du dir eine Mission so vorgestellt oder war es eine Erfahrung die du so noch nicht kennengelernt hast.

Ja, da hat Hashtag echt Dusel gehabt und tatsächlich einen kritischen Treffer gelandet - yay... Gekannt habe ich so eine Echtzeit-Mission vorher tatsächlich noch nicht, aber ich hatte mir im Vorfeld das ein oder andere Log von einer Mission mal angeschaut und auch mit Metal-Head eine Einführung mit Testspiel bekommen. Insofern hatte ich schon eine ungefähre Vorstellung von dem, wie es ablaufen würde. Aber ich hatte nicht mit dem Nervenkitzel gerechnet, der dabei tatsächlich entstehen kann. Und ich finde es schön, dass auch während des Kampfes Interaktion mit den anderen Piloten zustande kam. Kurzum: ich hatte es mir schon spaßig vorgestellt, aber es kam noch besser.

Apropos besser....wir sind ja immer auch auf der Suche nach passenden Inputs. Was könntes du dir Vorstellen könnte man noch verbessern?

Oh, dazu kann ich noch nix sagen. Hier sind erstmal richtig viele Sachen, die ich von einem normalen RPG-Forum her nicht kenne. Das toppt eh schon alles - Livechat, Konsole, Personalakte, Simulator... bis mir in den Sinn kommt, dass da noch etwas fehlt oder verbesserungswürdig ist, wird's sicher eine Weile dauern.

Wir haben verschiedene Abteilungen die unser Spiel weiter entwickeln. Könntest du dir vorstellen mal ein einer Abteilung mit zu wirken?

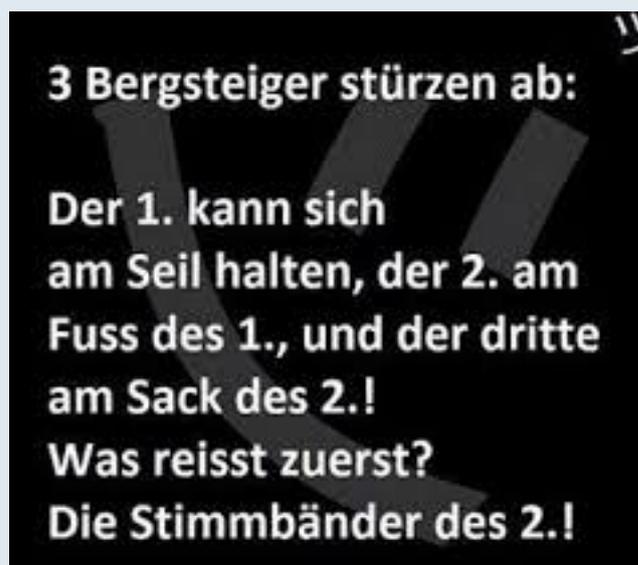
Wenn ich erstmal in das Spiel reingewachsen bin: klar, warum nicht? Im Moment fehlt mir dazu noch der Überblick bzw. mit Sicherheit auch das Wissen über den Hintergrund, aber das wird sich ja hoffentlich irgendwann mal finden...

Wenn du dir unser Flugdeck anschaust , mit den verschiedenen Jägertypen, ist eine Vielzahl von jeder Klasse dabei. Wirst du mit Hashtag alle mal Testen oder liegt dir eine Klasse schon nah?

Da ich als Kadett die Möglichkeit habe, alle mal zu testen, ohne mich darauf festzulegen, werde ich das natürlich nutzen. Meinen ersten Raumkampf habe ich jetzt mit einem mittelschweren Jäger gemacht, der leichte interessiert mich auch sehr, den werde ich beim nächsten Einsatz mal austesten. Schwerer Jäger und Bomber kann ich mir im Moment noch nicht so passend vorstellen, aber wer weiß, was der Probeflug bringt?

Da danken wir das du dir ein wenig Zeit für uns genommen hast. Der nächste "Auftrag" wird ja nicht lange auf sich warten lassen. Wir wünschen dir eine gute Jagd und das die die Götter beiseite stehen.

Vielen Dank dafür - ich bin gespannt, wie's weitergeht und freue mich darauf, alle mal kennen zu lernen!



Die Geschichte des Chrisphofer Blair

Nun könnt Ihr Geschichte des Heart of the Tiger lesen. Er war schlichthin DER Held im großen Krieg der Menschen gegen die Kilrathi, wirkte bei der Aufdeckung der Black Lance Affaire um Tolwyn mit und half beim Einfall der Nephilim im Kilrathi Sektor mit, diesen abzuwehren.



Christopher Blair – ein tragischer Held

2630.168 - 2681.061

Callsigns: Maverick, Pilgrim, Heart of the Tiger

Geburtsort: Unbekannt, wahrscheinlich Person, Luyten System

Gefallen (wahrscheinlich): Turm des Wurmlochsprungpunktes im Kilrathi System

Angehörige: Arnold Blair (biologischer Vater)
Devi Soulsong (biologische Mutter) Melissa Blair (Großmutter väterlicherseits) Jennifer (geborene Blair) (Tante väterlicherseits, Adoptivmutter)

Zugehörigkeit: Terranische Konföderation, Grenzweltenunion

Dienstjahre: 2654-2670; 2673-2681 Rang: Commodore

Einheit: 88th Fighter Wing, TCS Tiger's Claw

Kommandos: Wing Commander, TCS Concordia Wing Commander, TCS Victory Wing Commander, TCS Lexington Befehlshaber, BWS Intrepid

Schlachten/Kriege: Terranischer-Kilrathi-Krieg
Vega Sektor Kampagne
Enigma Sektor Kampagne
Schlacht um die Erde
Lancelot Flight
Grenzweltenkonflikt
Nephilim Krieg

Auszeichnungen: Bronze Star, Silver Star, Gold Star,
Ehrenmedaille der terranischen
Konföderation

Christopher Blair wurde am 2630.1 68 geboren als Sohn von Arnold Blair und Devi Soulsong. Diese wurden auf Peron während des Pilgrim Massakers getötet. Blair lebte danach zuerst bei seiner Tante, Jennifer Blair und ihrem Mann. Dann kam dieser aber durch einen Unfall ums Leben. Blair wuchs danach bei seinen Großeltern väterlicherseits auf. 2650 wurde er an der Akademie aufgenommen und beendete diese drei Jahre später mit einem Abschluss als Ingenieur.

Nach einem kurzem Abstecher auf der TCS Gilgamesch, ging er auf die Flugschule auf Sirius und beendete die Ausbildung auf der TCS Tiger's Claw im Jahr 2654. Zu diesem Zeitpunkt entdeckte er auch die Fähigkeiten, die ihm das Pilgrim Erbe seiner Mutter verschaffte: die außergewöhnliche Intuition und Wahrnehmung beim Fliegen.

Durch seinen Einsatz bei der Vega Kampagne trug er zum Sieg der Konföderation bei. Ebenso war er beteiligt an der Zerstörung des Kiltrathi Schiffes, welches die Goddard Kolonie mit einer Superwaffe zerstörte. Die ganze Hintergrundstory der Auseinandersetzung der Firekkanern mit den Katzen und der Sivar Eshrad Zeremonie würde für diesen Artikel zu weit führen und dürfte beim Publikum allgemein bekannt sein.

Im Enigma Sektor schlug dann das Schicksal zu: Die Tiger's Claw war gerade dabei dort die K'tithrak Mang Basis anzugreifen, als getarnte Strakha Jäger die Claw zerstörten. Nur wenige Piloten, die gerade auf Patrouille waren, überlebten den Angriff. Doch Blair zog den Zorn von Admiral Tolwyn auf sich, da er als einziger Überlebender, der sich bei der Zerstörung in der Nähe der Claw aufhielt,

keine Flight Recorder Disk nachweisen konnte und Geschichten von unsichtbaren Tarnjäger erzählte. Blair wurde wegen Hochverrat angeklagt auf eine abgelegene Caernarvon Station im Gwenydd System versetzt für die nächsten 9 Jahre. Die interstellaren Medien schlachteten natürlich seine Geschichte entsprechend aus. Fast wie im RL. Am 2665.110 kam Blair der TCS Concordia zu Hilfe, als diese von den Kiltrathi attackiert wurde. Die Concordia befand sich zu diesem Zeitpunkt unter dem Kommando von Admiral Tolwyn. (Was für ein Zufall) Mit Fürsprache von Jeannette Devereaux gelang es Blair an Bord zu bleiben und Zachary Colson und die Geheimorganisation der Mandarins, als den für die Zerstörung der Claw verantwortlichen Verräter zu identifizieren. Während des Dienstes auf der Concordia begann er ein Verhältnis mit Angel und war an der Zerstörung der Katzenbasis auf K'tithrak Mang beteiligt, was der Konföderation den Sieg im Enigma Sektor verschaffte. Später stellte sich das als strategisches Manöver der Kiltrathi heraus, um das Hauptquartier der Konföderation im Deneb Sektor zu erobern.

Blair wurde zur Special Operations Division versetzt und arbeitete dabei mit James Taggart an Bord der Bonnie Heather. Er half bei der Unterstützung des Aufstandes einiger rebellierenden Kiltrathi Welten. Derweil testete das Wild Eagles Geschwader, unter dem Kommando von Maniac Marshall, den neuen F-95 Morningstar Jäger und ein Komplott der Madarin Geheimorganisation wurde dabei enthüllt. Saboteure dieser Gruppe gelang es, den wegen Hochverrats zum Tode verurteilten Zachary Colson von der TCS Bastille zu befreien und einen der Morningstar Jäger zu stehen. Blair und Maniac verhinderten schlimmeres, indem es ihnen gelang, die Basis der Rebellen am Ayers Rock zu zerstören. Colson wurde von Blair 2667 schließlich getötet.

Blair blieb nach diesen Ereignissen auf der Concordia stationiert und erreichte dort mehr als 400 Abschüsse im Jahr. Während der großen Schlacht um die Erde, wurde Blairs Schiff von einer Rakete getroffen und dieser verletzt, was ihn für 6 Monate aus dem Cockpit verbannte. Die Concordia wurde in dieser Zeit abgeschossen und stürzte auf Vespus ab.

In 2669.203, übernahm Blair das Kommando über das Kampfgeschwader an Bord der TCS Victory. Mit ihm zusammen wurde auch der vermeintliche Kilrathi Überläufer Ralgha nar Hhallas, alias Hobbes, auf das Schiff versetzt. Die Victory war von Admiral Tolwyn vorgesehen als Eskorte für die TCS Behemoth, einer Superwaffe mit dem alleinigen Zweck, die Heimatwelt der Kilrathi zu zerstören. Doch die Operation lief schief und die Behemoth wurde zerstört. Prinz Thrakkath nutzte die Gelegenheit, um Blair ein Video zu überspielen von Deverauxs tragischem Tod durch die Katzen, was bei ihm einen emotionalen Zusammenbruch auslöste. Ralgha nar Hhallas entpuppte sich als der Mitschuldige an der Zerstörung der Behemoth, da er deren Schwächen an die Kilrathi weitergegeben hatte. Hobbes war eine Art Geheimagent, den die Kilrathi bei der Konföderation eingeschleust hatten. Das Video von Angels Hinrichtung enthielt versteckte Signale (Die Worte Hear of the Tiger), die Hobbes wahre Persönlichkeit aktivierten. Als alles verloren schien, naht James Taggart aka Paladin zur Rettung mit einem Notfallplan in Form einer Temblor Bombe. Blair gelingt es, diese auf die Heimatwelt der Kilrathi zu feuern und damit den Planeten zu zerstören. Vorher wird er von Thrakkath und dem Verräter Hobbes angegriffen, die er beide im Kampf besiegt. Melek, die rechte Hand des Prinzen, ergibt sich Blair persönlich im Namen des Imperiums und beendete damit den 40 Jahre währenden Krieg der Katzen gegen die Menschen.

Nach dem Krieg zieht sich Blair auf den Planeten Nephele II zurück, um dort als Farmer zu leben, zusammen mit seiner Teilzeitlebensgefährtin Rachel Coriolis. Diese Beziehung scheiterte aber ebenso wie Blairs

Versuche als Farmer. 2673.218 traf Blair sich mit Marshall am Raumhafen von Nephele II. Tolwyn versetzt Blair auf die TCS Lexington unter dem Befehl von Captain Eisen. Während der folgenden Einsätze treten seltsame Zwischenfälle auf und Eisen wird plötzlich seines Kommandos enthoben. Der neue Kommandant und die ihn begleitende Besatzung veranlassen Blair dazu, sich dem zur Grenzweltenunion übergelaufenen Eisen am 2673.220. anzuschließen. Es wird eine neue Bedrohung enthüllt, die von der Konföderation ausgeht.

Auf Seiten der Grenzwelten erhält Blair das Kommando über die BWS Intrepid. Eisen ersucht derweil die Hilfe einiger Freunde im Oberkommando der Konföderation. Schließlich kommt Blair hinter die Machenschaften einer Geheimorganisation namens Black Lance unter dem Befehl vom Admiral Tolwyn, welche Krieg zwischen der Konföderation und den Grenzwelten anzetteln will. Genetisch veränderte Soldaten führten Scheinattacken aus. Mithilfe der alarmierten Freunde von Eisen gelingt es aber, diesen Plan zu enthüllen und den inszenierten Krieg zu verhindern, worauf Tolwyn verhaftete wird und in seiner Zelle Selbstmord begeht.

Nach dem Konflikt mit der Grenzweltenunion wird Blair zum Brigadegeneral befördert und erhält das Oberkommando über die konföderierte Flotte. Er unterrichtet viele Jahre an der Akademie. Taggart, der mittlerweile Vorsitzender des Streitkräftekomitees des Senates der Konföderation geworden ist, bittet Blair, als Senior Operational Consultant das neue Programm zur Entwicklung eines Superträgers zu betreuen. Im Zuge dessen wird Blair von den Space Forces zur Navy versetzt und zum Commodore befördert.

Er spielt eine große Rolle bei der Entwicklung des Designs des neuen Schiffes. Der neue Superträger TCS Midway begegnet bei ihrem Jungfernflug einer neuen Alienrasse, der Nephilim, die aus einem Wurmlochsprungpunkt aus dem Kilrathi System kamen.

Da die Midway als einziger Träger in der Nähe ist, wird sie abkommandiert um den Katzen zu helfen. Ein junger Pilot namens Lance Casey, der Sohn des legendären Iceman, verrichtete seinen Dienst auf der Midway. Als dessen Wingman im Kampf getötet wird, erklärt sich Blair bereit, eine Mission im T'lan Meth System mit Casey zu fliegen. Blair wird an Bord der Dula 7 Raumstation von den Nephilim gefangen genommen, welche die Station erobert hatten und dort für eine Art Verhör festgehalten. Marines von der Midway entern die Basis und retten schließlich Blair.

Die Verhöre wecken in ihm Erinnerungen an vergangene Tragödien. Die Nephilim waren offensichtlich an der menschlichen Fähigkeit interessiert, ohne Mitleid zu töten und erlaubten den Marines, Blair zu finden. Schließlich erhielt Blair wieder die Freigabe zu fliegen, wenn auch gegen den Widerstand von CAG Drake. Ein Notfall zwang ihn zum Wurmloch Sprungpunkt zu fliegen und es war ihm nicht unmöglich, vom Stabilisierungsturm zurückzukehren, als dieser zusammenbricht. 2681.061 wurde die Meldung öffentlich herausgegeben, dass Commodore Blair offiziell als im Kampf vermisst gilt und mit großer Wahrscheinlichkeit tot ist. Ein Gedenkgottesdienst wird im New York City, Sol System und an anderen Orten abgehalten. Seine Farm auf Nephele wandelte man in eine historische Sehenswürdigkeit um mit einem Heart of the Tiger-Gedenkstein und einem Museum für Militärgeschichte.

Kurzfassung

2650-2653

Student, Terran Confederation Space Forces Academy, Hhithros Beförderung zum 2nd Lieutenant der Space Forces

2654-2656

Pilot, TCS Tiger's Claw
Nach der Zerstörung der Tiger's Claw wurde er wegen fahrlässigem Verhalten im Dienst vor ein

Kriegsgericht gestellt und verurteilt. Er wurde degradiert vom Lieutenant Colonel zum Captain und von den Streitkräften zur In-System Security versetzt.

2656-2664

Pilot, Carnarvon Sation, Gwynedd System

2664-2667

Pilot, TCS Concordia Beförderung zum Colonel

2667-2668

Pilot des Special Operations Command

2668

Wing Commander, TCS Concordia Ausstieg und dabei verletzt während der Schlacht um die Erde

2668-2669

Krankurlaub auf der Erde

2669-2670

Wing Commander, TCS Victory Ausscheiden aus dem aktiven Dienst nach dem Friedensvertrag von Torgo im Jahre 2670. Einige Fehlversuche als Farmer. (Welcher Storyschreiber hatte eigentlich diese Schnapsidee?)

2673

Reaktivierung durch Admiral Geoffrey Tolwyn

2673

Wing Commander, TCS Lexington : Kurzer Einsatz als Kommandant der BWS Intrepid während der Black Lance Affaire Beförderung zum Brigadegeneral, der Pilotenausbildung zugewiesen. Versetzung zur Terran Confederation Navy,

2677

Beförderung zum Commodore

2677-2681

Mitarbeit bei der Entwicklung des Superträgers der Midway Klasse

2681

Vermisst gemeldet und dann für tot erklärt während der ersten Invasion durch die Nephilim.

Pilotenspruch: Auf einem Flug mit British Airways von New York nach Paris meldet sich der Pilot mit den allgemeinen Fluginformationen. Zum Thema Rauchen erklärt er: "Ausserdem möchte ich Sie darauf hinweisen das unsere Flüge Nichtraucherflüge sind. Gehen Sie bitte zum Rauchen vor die Türe." Nach einer kleinen Pause: " Die Aussentemperatur beträgt zur Zeit -35° Celsius"

Den Namen Blair müsste eigentlich jeder Wing-Commander Fan kennen. Zuerst war er nur ein namenloser Spielercharakter, der das erste Mal 1990 im Wing Commander Videospiel auftauchte und sich mit der Zeit zur Hauptfigur der Wing Commander Spielreihe entwickelte. Mehrere Bücher zu den Spielen und nicht zuletzt der Film befassen sich mit Blair. In Wing Commander III, Wing Commander IV, Wing Commander: Prophecy und der Fernsehserie Wing Commander Academy wurde Blair gespielt bzw. gesprochen von Star-Wars Urgestein Mark Hamill. Soviel zum Off-Game Hintergrund des Christopher Blair.

Abschließend präsentieren wir euch - wie von nun an in jeder Ausgabe - die große Abschlusstafel aller aktiven Piloten, für die alle Abschnisse zusammengezählt werden, also auch die GKS Abschnisse .

TERRAN CONFEDERATION NAVY

ABSCHNUSSTAFEL AKTIVE PILOTEN

Rang	Name	Abschnisse	Rang	Name	Abschnisse	Rang	Name	Abschnisse			
1	Col.	Seldom	355	26	Cpt.	Sternenfee	60	51	1st Lt.	Shiara	10
2	Col.	Paladin	291	27	Maj.	Rootbeer	55	52	1st Lt.	Black Mamba	9
3	Col.	WarLord	253	28	Lt.Col.	Galahad	53	53	2nd Lt.	Assassin	8
4	Col.	Zorro	233	29	Cpt.	Lilly	53	54	2nd Lt.	Drachenkrieger	8
5	Lt.Col.	Velvet Iceman	196	30	Cpt.	Sabretooth	53	55	1st Lt.	Wild Horse	7
6	Lt.Col.	Phoenix	187	31	Cpt.	Prodigy	48	56	2nd Lt.	Riven	6
7	Col.	Stalker	183	32	Maj.	Quiet	47	57	2nd Lt.	Desdichado	5
8	Lt.Col.	Phelan	168	33	Cpt.	Orchid	42	58	2nd Lt.	Darklight	4
9	Lt.Col.	Ridden	162	34	Cpt.	Sternenvogel	36	59	2nd Lt.	Despair	3
10	Lt.Col.	Smasher	153	35	Cpt.	Teddybär14	35	60	2nd Lt.	Dracon	3
11	Lt.Col.	Reverent	150	36	Cpt.	Spectral Tiger	30	61	2nd Lt.	White Panther	3
12	Lt.Col.	Flashback	132	37	1st Lt.	Poseidon	28	62	Kad.	Hashtag	2
13	Maj.	Mako	128	38	1st Lt.	Dove	28	63	2nd Lt.	Jammer	2
14	Col.	Metal-Head	120	39	1st Lt.	Bull	24	64	2nd Lt.	Leviathan	2
15	Lt.Col.	Icewolf	102	40	2nd Lt.	Knives	23	65	Kad.	Demion	0
16	Maj.	Wikinger	100	41	1st Lt.	Grantelbart	22	66	2nd Lt.	Icebox	0
17	Cpt.	Deathstroke	96	42	1st Lt.	Cerberus	20	67	Kad.	Ianthian	0
19	Cpt.	Waterboy	92	43	1st Lt.	Luna	19	68	2nd Lt.	Medusa	0
18	Maj.	Estefania	90	44	1st Lt.	Malleus	19				
20	1st Lt.	Mad Max	80	45	1st Lt.	Ravenclaw	19				
21	Lt.Col.	Rocketman	79	46	1st Lt.	Joke	19				
22	2nd Lt.	Buckthorn	76	47	1st Lt.	Stinger	18				
23	Maj.	Valen	73	48	1st Lt.	Kitsune	16				
24	Cpt.	Kiowa	68	49	2nd Lt.	Black Prince	15				
25	Cpt.	Bloodfang	63	50	2nd Lt.	Curly	12				

Stand:Erste Hälfte September 2015

aktive Piloten im Sinne der Statistik sind alle diejenigen, die als Pilot in einem aktiven Geschwader fliegen derzeit regelkonforme Abschnisse erzielen.

B E F Ö R D E R U N G E N



Gewählt und Befördert zum Marschall

Mitch "REDDEVIL" Fink, Kommandant/Spielleiter der TCS Firewall



Beförderung zum Vice Admiral

Daniel "SHEPHERD" Baker, Kommandant/Spielleiter der TCS Hammerfest



Beförderung zum Geschwaderführer

Einar "GRANTELBART" Tyrgadson, Pilot und Geschwaderführer, "214th Black Sheep"

Beförderung zum stellv. Geschwaderführer

Arianhrod "STINGER" Esw Sweydyr, Pilotin und stellv. Geschwaderführerin, 173. Firebirds



Beförderung zum Major

Anniko "QUIET" Caldeira, Pilotin, "Schattengeschwader", TCS Hammerfest



Beförderung zum Captain

Slade "DEATHSTROKE" Wilson, Pilot, "Schattengeschwader", TCS Hammerfest

Lucius "TEDDYBÄR14" Peddersen, Pilot, "214th Black Sheep, TCS Dundee

An-Mei "ORCHID" Cross-Katai, Pilotin, "173. Firebirds"



Beförderung zum 1st Lieutenant

Natalja Méabh "CURLY" von Richthofe-Mariegold, Pilotin, "214th Black Sheep, TCS Dundee

Patrik "DRACHENKRIEGER" Strähle, Pilot, "173. Firebirds"

Matthew "DARKLIGHT" Main, Pilot, "173. Firebirds"



Beförderung zum 2nd Lieutenant

John "DRACON" Silber, Pilot, "214th Black Sheep, TCS Dundee

Sarah "MEDUSA" Torres, Pilotin, "Engel der Apokalypse", TCS Sewastopol

Allen Spielern gratulieren wir herzlich und wünschen für die weitere Karriere viel Erfolg!

Das Allerletzte

an dieser Stelle soll allen Beteiligten an dieser neuen Ausgabe des Flyinge Ace gedankt werden. Insbesondere danke ich den Kommandanten der Träger, ohne die unsere neue Kategorie "Neuigkeiten von der Front" nicht umsetzbar gewesen wäre.

Auch danken möchte ich allen weiteren Beteiligten und all denen, die sich bereiterklärt haben, ein Interview oder andere Artikel beizusteuern.

*Team, ihr seid klasse!
euer Red*