

Sprengen Sie den Todesstern

# X-Wing Alliance

Probleme mit Sternenerstörern und Weltraumpiraten? Unsere Komplettlösung macht den Kampf gegen das gemeine Imperium leichter.

LucasArts' Weltraumspiel X-Wing Alliance ist mehr Simulation als Balleraction. Dementsprechend stellt das komplexe Handling des rebellischen Flugparks vor allem Einsteiger auf eine harte Probe. Damit Ihnen die Missionen keine Schwierigkeiten bereiten, haben wir als Ace Azzameen alle Kampfgebiete für Sie abgeklappert.

## Prolog

**KOMMANDOS** lernen

### Mission 1

**TIP 1:** Folgen Sie Aeron's Anweisungen, und üben Sie die Andock-Kommandos.

Alle Ziele **ZERSTÖREN**

### Mission 2

**TIP 2:** Zerstören Sie bei den ersten beiden Sprungpunkten sämtliche Ziele. Am Sprungpunkt 3 unterstützen Sie Ihren Bruder gegen die Feindschiffe.

Jede **FRACHT** checken

### Mission 3

**TIP 3:** Der erste Sprungpunkt ist friedlich. Fliegen Sie an den Containerreihen entlang, und schalten Sie dabei immer einen Container weiter, sobald der vorherige identifiziert ist. Sollte Aeron eine Fracht übersehen, prüfen Sie sie nachträglich.

**PIRATEN** vernichten

**TIP 4:** Bei Sprungpunkt 2 lauert ein Piratenschiff. Stürzen Sie sich sofort darauf, und erledigen Sie dann die Identifikation. Schalten Sie die wenigen Jäger bei Sprungpunkt 3 aus, bevor Sie zur Basis zurückkehren.

### Mission 4

**CONTAINER** ausschalten

**TIP 5:** Attackieren Sie die ankommenden Feindjäger. Behalten Sie Ihre Schildanzeige im Auge, und laden Sie die Laser frühzeitig nach. Um die 25-Prozent-Zerstörungsrate gegnerischer Schiffe zu erreichen, dürfen Sie auch Container abschießen.

**VENIX** zerstören

**TIP 6:** Sobald das Imperium anrückt, schalten Sie Laser und Schilde ab, fliehen zur Nav-Boje und verschwinden. Zuvor demolieren Sie die Venix, falls die Imperialen schon auf zwei bis drei Kilometer heran sind.

### Mission 5

**TIP 7:** Folgen Sie den anderen zum Sprungpunkt. Stoppen Sie nahe des angedockten Transporters. So-

**KANONEN-BOOT** zuerst

bald das feindliche Kanonenboot auftaucht, greifen Sie an. Anschließend sind die Jäger und zuletzt die eher ungefährlichen Arbeiter an der Reihe.

### Mission 6

**BOMBER** abschießen

**TIP 8:** Verharren Sie bei der Raumbasis, bis der Sternenerstörer seine TIE Bomber abschießt, und überlassen Sie die TIE Fighter den Rebellen. Nehmen Sie die Bomber aufs Korn (bei Geschwader 37 beginnen und dann mit **T** die nächsten anwählen). Sobald Sie alle vernichtet haben, sind die Angriffstransporter dran.

Vor **Missionsende** **FLIEHEN**

**TIP 9:** Nachdem mindestens 60 Prozent der Rebellen in Sicherheit sind, verlassen Sie das Gebiet schnellstens per Hypersprung – Chaffs helfen gegen die Raketen der folgenden Kanonenboote.

### Mission 7

Aeron's **Aktion** **ABWARTEN**

**TIP 10:** Der gesuchte Container befindet sich im linken der beiden kleinen Hangars der Raumstation. Begeben Sie sich dorthin, und nehmen Sie den

Behälter auf. Nun warten Sie, bis Aeron Ihren Auftrag erledigt hat. Ignorieren Sie die imperialen Raketen. Sobald Aeron flieht, schalten Sie Schilde und Laser aus und fliegen mit Höchstgeschwindigkeit zur Nav-Boje. Sobald Ihr Bruder bei der Hei-



**Prolog, Mission 7:** In diesem Hangar der Station finden Sie den gesuchten Container.

matbasis seine Rede beendet hat, ziehen Sie sich mit Höchstgeschwindigkeit zur neuen Nav-Boje zurück.

## Beitritt zur Allianz

### Mission 1

Vorsicht **EXPLOSION**

**TIP 11:** Achten Sie bei Sprungpunkt 1 auf die Raumstation selbst. Die explodiert nach etwa einem Dutzend vernichteter Container und beschädigt Ihr Schiff, falls Sie nicht rechtzeitig wegfliegen.

**ANFLUG von unten** **TIP 12:** Fliegen Sie das Raumdock bei Sprungpunkt 2 von unten an, und schießen Sie von dort alle Ihre Torpedos auf die Brücke des feindlichen Kreuzers ab. Auf der Defiant wird nachgeladen, anschließend geht's weiter zum Sprungpunkt 3.

**Mit TORPEDOS kämpfen** **TIP 13:** Schalten Sie Schilde und Laser ab, und vernichten Sie die Container mit Torpedos. Schießen Sie aus kürzester Entfernung, damit die Torpedos nicht vor dem Aufprall zerstört werden. Die Angriffs-transporter lassen Sie links liegen.

**Zuerst gegen die BOMBER** **TIP 14:** Achten Sie vor allem auf Hilferufe Ihres Flügelmanns, und greifen Sie sofort ein. Folgen Sie ihm schnellstmöglich ins nächste Kampfgebiet. Beim folgenden Gefecht haben die tödlichen TIE Bomber oberste Abschußpriorität.

**Mission 2**

# Schlacht 1

**ESKORTE vernichten** **TIP 15:** Die TIE-Eskorte ist schwach. Kümmern Sie sich stets um den nächsten Gegner, und kommen Sie dem Angriffskreuzer nicht zu nahe. Sobald alle TIE Fighter zerstört sind, helfen Sie Ihren Kameraden bei der Vernichtung des Konvois.

**Mission 2**

**NACHLADEN an der Station** **TIP 16:** Attackieren Sie die planetaren Jäger. Sobald keine neuen mehr auftauchen, docken Sie an der Raumstation an. Dort werden Laser und Schilde mit maximaler Energie geladen. Bekämpfen Sie neu erscheinende Gegner vom Geschützturm aus. Sobald Emkay Antans erfolgreiche Bergung meldet, stellen Sie Laser und Schilde ab und fliegen schnurstracks die Nav-Boje an. Zurück am Rendezvouspunkt docken Sie an Emons Schiff an und kehren heim.

**Mission 3**

**RAKETEN gegen Drohnen** **TIP 17:** Mit abgeschalteten Lasern drehen Sie Ihre Runde um die Kampfschiffe. Wenn diese vollständig identifiziert sind, schalten Sie die Drohnen per Rakete aus. Kümmern Sie sich nicht um die TIEs.

**Mission 4**

**Dreadnought VERFOLGEN** **TIP 18:** Bei Sprungpunkt 1 identifizieren Sie zunächst den Dreadnought und knöpfen sich dann die Kanonenboote vor. Sobald sich der Dreadnought zurückzieht, folgen Sie ihm durch den Hyperraum. Am Ziel schießen Sie die TIE Fighter ab und, sobald sie gemeldet werden, die TIE Bomber. Warten Sie, bis sich der verbündete Angriffstransporter zurückgezogen hat, und fliegen Sie danach selbst heim.

**Mission 5**

**FRACHTER abschießen** **TIP 19:** Sobald Sie aus dem Hyperraum kommen, schalten Sie die Schilde ab und fliegen mit Voll-

dampf auf die nächste R-41 Starchaser zu. Nachdem Sie zwei R-41 im ersten Anflug erledigt haben, steuern Sie auf den feindlichen Transporter zu und vernichten ihn, bevor er den Droiden erreicht. Dann geht's den restlichen Starchasern an den Kragen.

**Alles IGNORIEREN** **TIP 20:** Nehmen Sie den Droiden auf, und springen Sie ins nächste Gebiet. Mit abgestellten Schilden und Lasern geht's schnell zur Nav-Boje. Achten Sie nicht auf Raketenwarnungen! Im Asteroidenfeld halten Sie neben Aeron's Schiff und klinken den Droiden aus.

**Mission 6**

**FRACHTER torpedieren** **TIP 21:** Schießen Sie möglichst viele Frachtschiffe mit Torpedos ab, bevor sie in den Hyperraum gehen. So-



Schlacht 1, Mission 6: Wenn die Fregatte keine Fähren aussetzt, wird sie selber zum Hauptziel.

bald die Reste der imperialen Flotte geflohen sind, folgen Sie ihnen und schalten am neuen Sprungpunkt erst flugs die restlichen Frachter und dann die Jäger aus.

**TIP 22:** Achten Sie sorgfältig auf Ihren Nachrichtenbildschirm. Sobald die Annäherung einer

**FÄHREN ausschalten** Fähre gemeldet wird, attackieren Sie sie. Wenn alle Shuttles vernichtet sind, geht's nach Hause. Sollte die Fregatte keine Fähren aussetzen, zerstören Sie statt dessen gleich die Fregatte, was mit sechs gekoppelten Geschützen kein Problem sein sollte.

**Mission 7**

**Fliegen Sie AUSWEICH-MANÖVER** **TIP 23:** Die imperialen Piloten sind recht schlapp, und beide Missionsziele dürften für Ihre Staffel kein Problem sein. Da Sie ein Hauptziel der Gegner sind, besteht höchste Gefahr, daß Sie selbst abgeschossen werden. Rufen Sie im Bedarfsfall Flügelmannen zu Hilfe, und fliegen Sie ständig Ausweichmanöver. Greifen Sie vor allem die Bomber an.

**Fähre AUFWALTEN** **TIP 24:** Nach Zerstörung der Raumstation flieht eine Fähre. Schießen Sie das Boot mit Torpedos ab, und kehren Sie dann zum Mutterschiff zurück.

# Schlacht 2

**Mission 1**

**Mit Raketen ABLENKEN** **TIP 25:** Sobald Sie den zivilen Konvoi erreichen, rasen Sie mit abgeschalteten Schilden und Lasern auf die Experimental-TIEs zu und eröffnen das Feuer mit Raketen. Verfolgen Sie immer einen anderen Jäger als Ihre Flügelfrau, und schießen Sie Raketen zur Ablenkung auf jene Jäger ab, die gerade Frachter angreifen. Der feindliche Transporter zieht sich von selbst zurück, sobald alle TIEs Weltraumstaub sind.

**Mission 2****NAH** heran fliegenMit **TORPEDOS** erledigen

**TIP 26:** Konzentrieren Sie sich auf Ausweichmanöver und vereinzelte Attacken. Die Torpedos sparen Sie für den Eskorttransporter, schießen Sie ihm aber zuerst mit dem Laser die Schilde weg. Dann fliegen Sie mit ständigen Ausweichbewegungen und abgeschalteten Lasern möglichst nahe an ihn heran und jagen eine Torpedosalve los. Nach dem Abtransport der Prototypen zerstören Sie die restlichen Feinde.

**Mission 3**Defensive **GESCHÜTZE**Aus der **DISTANZ** vernichten

**TIP 27:** Identifizieren Sie zunächst die Viraxos-Raumyacht. Das Unternehmen ist eine Falle. Bekämpfen Sie zuerst die R-41 und dann die Z-95. Da letztere wenig sind, setzen Sie die Geschütztürme im Defensivmodus ein und fliegen Ausweichmanöver.

**TIP 28:** Sobald nur noch die muurianischen Transporter übrig sind, fliegen Sie etwa 1,5 Kilometer weit weg, kehren dann um und vernichten die Frachter aus der Distanz. Schalten Sie Laser und Schilde ab, und flüchten Sie schnell durch den Hyperraum.

**Mission 4****MINEN** schnell zerstören

**TIP 29:** Die stationären Geschütze sind eine große Gefahr für den Angriffstransporter, schalten Sie diese zuerst aus. Dann sind die TIE Fighter und Prototypen dran. Ziehen Sie sich zur Nav-Boje zurück, sobald der letzte Jäger abgeschossen wurde, denn die Imperialen kommen mit TIE Jagdbombern an. Nach Sprengung der Station können Sie fliehen.

**Mission 5****TRANSPORTER** haben Priorität

**TIP 30:** Konzentrieren Sie sich auf die Eskorttransporter, denn die sind für die Steuerung der Prototypen zuständig. Weisen Sie unter Umständen Ihre Staffel an, Ihnen dabei zu helfen. Gehen Sie bei der zweiten Welle genauso vor wie bei der ersten.

**Mission 6****KONTROLLSCHIFF** abschießen

**TIP 31:** Erstes Ziel ist die SFS Sardis. Bombardieren Sie das Schiff mit allen Torpedos und geben Sie ihm dann per Laser den Rest. Achten Sie dabei stets auf TIE-Jäger-Attacken in Ihrem Rücken. Nach Zerstörung der Sardis kümmern Sie sich um die Eskorttransporter und zuletzt um die gegnerische Raumstation.

**Schlacht 3****Mission 1****SKLAVEN** suchenEin Schiff pro **GRUPPE**

**TIP 32:** Beginnen Sie sofort mit der Identifizierung der imperialen Transporter bei Schiff 30-1. Sobald Sie Sklaven entdecken, schalten Sie den betreffenden Frachter per Ionengeschütz aus und fahren fort. Insgesamt befindet sich in jeder der fünf Dreiergruppen ein Sklavenschiff. Sobald alle identifiziert und lahmgelegt sind, kapern Ihre Verbündeten die Pötte.

**AUFLADEN** und **Transporter** **SCHÜTZEN**

**TIP 33:** Nutzen Sie die relative Ruhe, und laden Sie Geschütze sowie Schilde auf. Beteiligen Sie sich dann an den Gefechten gegen die Jäger, bis die Angriffstransporter die geglückte Bergung der Sklaven melden. Den Rest überlassen Sie vertrauensvoll den X-Wings. Kehren Sie heim, wenn alle Angriffstransporter aus dem Gebiet gesprungen sind.

**Mission 2****GESCHÜTZE** richtig nutzen

**TIP 34:** Stellen Sie das Turmgeschütz auf defensives Feuer, und fliegen Sie dann Ihre Angriffe gegen die Razor-Jäger. Wenn Sie einen Jäger ins Fadenkreuz bekommen, schalten Sie den Turm wieder nach vorne. Nehmen Sie sich zwischen zwei Wellen kurz Zeit, die Geschützplattformen auszuschalten. Anschließend identifizieren Sie die Container.

Bei Frachtern **WARTEN**

**TIP 35:** Stellen Sie sich den anrückenden Supra-Jägern möglichst bei Ihren eigenen Frachtschiffen, so daß der Gegner bereits im All verteilt ist, wenn Sie angreifen. Nachdem die Frachter abgerückt sind, schalten Sie Laser und Schilde ab und fliegen in einer großen Schleife zurück zur Nav-Boje.

**Mission 3****SATELLITEN** angreifen

**TIP 36:** Nähern Sie sich der Raumstation und erledigen Sie die darüber und darunter stationierten

Kommunikations-satelliten mit Torpedos, die restlichen Flugkörper schießen Sie auf die Station ab. Halten Sie sich anschließend die Kanonenboote vom Hals.

**TIP 37:** Sobald Sie die Meldung erhalten, daß die Schilde der Station ausgeschaltet wurden,



**Schlacht 3, Mission 3:** Nach Zerstörung des Reaktors ist ein eiliger Rückzug angesagt.

**REAKTOR** beschießen

suchen Sie eine Luke in ihrer Wand. Dazu entfernen Sie sich einen Kilometer vom Ziel und schalten im CMD mit  auf die Luke um. Schießen Sie das Ding auf, und fliegen Sie dann soweit in den Innenraum, bis Sie in der Mitte des Raums einen dünnen Stab sehen. Feuern Sie darauf, bis der Reaktorkern schließlich explodiert. Danach folgt ein schneller Rückzug zur Nav-Boje.

**Mission 4**Zuerst **UNTERSUCHEN**

**TIP 38:** Identifizieren Sie mit abgeschalteten Lasern die Satelliten, während Ihre tapferen Flügelmänner sich um die Jäger kümmern. Vor dem sechsten Satelliten passieren Sie auf Ihrer Route die Station, die Sie ebenfalls untersuchen. Anschließend räumen Sie noch eben die Minenfelder ab.

Zum **TRÄGER**

**TIP 39:** Nach Zerstörung aller Gegner laden Sie Schilde und Laser nach und fliegen den Eskortträger an, sobald

**FORMATION**  
aufbrechen

seine Ankunft gemeldet wird. Wenn Ihre Korvette mit dem Entermanöver beginnt, starten Bomberstaffeln vom Träger. Greifen Sie die sofort an. Geben Sie beim ersten Anflug auf die Staffel ein paar Schüsse auf jedes Schiff ab, so daß sie die Formation aufbrechen und ihr Angriff sich verzögert. Nach der Flucht der Korvette folgen Sie ihr durch den Hyperraum.

**Mission 5**

**Minenfeld**  
**RÄUMEN**

**TIP 40:** Vor Missionsbeginn wechseln Sie Viraxos Bordbewaffnung. Nach der Vernichtung der Angriffskanonenboote (Geschützturm auskoppeln) schalten Sie Ihre Laser ab und die Schilde auf Maximum. Zerstören Sie die Minen mit arretiertem Turmgeschütz. Nachdem anschließend Laser und Schilde auf Maximum geladen wurden, setzen Sie Aeron beim Satelliten Nr. 6 ab.

**SCHUTZ**  
für Aeron

**TIP 41:** Dann erscheint ein Angriffstransporter. Sie hängen sich an sein Heck, stoppen kurz dahinter und geben ihm eine Doppelladung Torpedos. Den Rest erledigt Ihr Laser. Kümmern Sie sich nun schleunigst um die Truppen. Laden Sie die Schilde, und erledigen Sie das erste der bald auftauchenden TIE-Geschwader. Danach nehmen Sie Aeron auf und fliegen im großen Bogen die Nav-Boje an.

Das **ERSTE**  
Geschwader  
vernichten

**Mission 6**

**KONTROLLE**  
der Fähren

**TIP 42:** Wenn alle TIEs erledigt sind, feuern Sie mit Lasern auf die Station. Sobald ihre Schilde unten sind, versuchen einige Fähren zu fliehen. Schalten Sie die Geschütze ab, und identifizieren Sie die Flüchtigen. Danach geht's zurück zum Rendezvous-Punkt.

**KREUZER**  
vertreiben

**TIP 43:** Achten Sie vor allem auf TIE Bomber, und schießen Sie nach deren Vernichtung Ihre Torpedos auf den Abfangkreuzer ab. Den Rest erledigen Ihre mutigen Staffelkameraden. Kümmern Sie sich um TIE Jäger, bis Fregatte und Kreuzer zur Flotte zurückgekehrt sind, und folgen Sie ihnen dann.

**Mission 7**

**SOFORT**  
schießen

**TIP 44:** Sofort nach dem Sprung peilen Sie Kupalos Fähre an und schießen fünf Raketen auf sie ab – das zwingt ihn zur Aufgabe. Identifizieren Sie die Fähre, und kümmern Sie sich um die Kanonenboote.

Bomber-  
attacken  
**VER-**  
**HINDERN**

**TIP 45:** Nach Auftauchen des Sternenzerstörers sind seine Bomber das Hauptziel – lassen Sie sich nicht auf Kämpfe mit Jägern ein. Sobald der Angriffstransporter der Rebellen geflohen ist, bringen auch Sie sich per Hyperraumsprung in Sicherheit.

# Schlacht 4

**Mission 1**

Gegner  
**ABWEHREN**

**TIP 46:** Erstes Ziel ist das Patrouillenschiff. Fliegen Sie ständig Schleifen um den Feind, und überlassen Sie die Arbeit den Geschütztürmen. Mit denen erledigen Sie auch die danach ankommenden Jäger.

**MARAUDER**  
zerstören

Achtung – nach der Zerstörung aller Jäger bleibt eine Marauder-Korvette übrig, die nicht per **[R]**-Taste anwählbar ist. Vernichten Sie das Schiff rasch, und folgen Sie dann den Frachtern ins Asteroidenfeld.

**AUSWEICH-**  
**MANÖVER**  
fliegen

**TIP 47:** Vier feindliche Supra-Jäger greifen an – fliegen Sie bei defensiv geschalteten Geschützen Ausweichmanöver. Nachdem die Raumstation geentert wurde, geht's schnell zurück nach Hause.

**Mission 2**

Im **VORBEI-**  
**FLUG** checken

**TIP 48:** Ihre Aufklärungsmission beschränkt sich auf die Frachter, lassen Sie also die Kriegsschiffe links



Schlacht 4, Mission 2: Checken Sie die riesigen Containerfrachter im frontalen Anflug.

liegen. Mit abgeschalteten Schilden und Lasern klapfern Sie im Eiltempo die Transporter ab. Fliegen Sie die langen Containerfrachter von vorne an, und schalten Sie im Vorbeiflug die anvisierten Ziele im CMD durch. Ziehen Sie sich anschließend zurück.

**Mission 3**

Zur **STATION**  
rasen

**TIP 49:** Rasen Sie zur Asteroidenstation. Ihre Turmgeschütze erledigen die TIE Jäger, Torpedos weichen Sie solange aus, bis den Dingen der Sprit ausgeht. Sobald Sie die Station geentert haben, setzen Sie Laser- und Schildaufladung auf Maximum.

Zerstören  
**AUS-**  
**WEICHEN**

**TIP 50:** TIEs schalten Sie per Turmgeschütz aus, das Sie ausnahmsweise selber bedienen. Sobald Aeron an Bord ist, unterfliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit die Sternenzerstörer in großem Bogen und springen an der Nav-Boje aus dem System.

**Mission 4**

Kontrolliert  
**ANGREIFEN**

**TIP 51:** Schalten Sie die Suprosa per Ionengeschütz aus, und springen Sie den nächsten Sprungpunkt an. Kümmern Sie sich um den Abfangkreuzer. Bei auf Mittelpegel gesetzten Geschützen und Schilden fliegen Sie unter ständigen Ausweichmanövern bis auf 1,5 Kilometer heran, schießen Ihre Waffen ab und fliehen. Während der Flucht ist Zeit, Schilde und Kanonen nachzuladen. Dann greifen Sie erneut an. Sobald der Kreuzer geflohen ist, fliegen Sie mit ausgeschalteten Lasern die Nav-Boje an und springen. Commander Skywalker passiert übrigens garantiert nichts.

**Mission 5**

**BOMBER**  
aufhalten

**TIP 52:** Wählen Sie Lenkraketen als Bewaffnung. Kümmern Sie sich vor allem zu Beginn um die Bomber. Sobald die Razor geflohen ist, sind die TIE Fighter wieder Ihre Hauptziele. Ziehen Sie sich zurück, sobald die Liberty aus dem System gesprungen ist.

**Mission 6****JÄGER**  
abfangen**TIP 53:** Passen Sie beim Angriff auf die Kanonenboote stets die Geschwindigkeit an. Attackieren Sie die TIEs, nachdem alle Boote zerstört sind. Danach geht's zum Treffpunkt, wo Sie die Ankunft des imperialen Sternenzerstörers erwarten.**ÜBERGABE**  
schützen**TIP 54:** Jagen Sie auf den Zerstörer zu, und erledigen Sie rasch die sechs Bomber. Anschließend sind wieder TIE Jäger fällig, gehen Sie während des Gefechts auf Distanz zu den Waffen des Sternenzerstörers. Nach dem Kampf folgen Sie der Liberty.

## Schlacht 5

**Mission 1****Auf JÄGER**  
konzentrieren**TIP 55:** Zuerst greifen einige Piraten an. Lassen Sie die Korvette links liegen, und vernichten Sie nur die Jäger. Bald darauf treffen imperiale Kampfschiffe ein. Zerstören Sie das Scoutschiff im ersten Frontalanflug, und schießen Sie dann die Angriffskanonenboote ab. Sparen Sie dabei nicht an Flares. Sorgen Sie sich nicht um die TIE Fighter des anrückenden Sternenzerstörers, sondern fliehen Sie mit Ihrem Transporter zum Mutterschiff.**Mission 2****Jäger**  
**VERFOLGEN****TIP 56:** Peilen Sie exakt das Schiff des Konvois an, welches am weitesten von der imperialen Basis entfernt ist, und fliegen Sie schnurstracks darauf zu. Nachdem Sie es identifiziert haben, hängen Sie sich ans Heck eines der Schmugglerjäger. Eröffnen Sie das Feuer auf den Jäger, sobald dieser über Funk ankündigt, daß er gleich angreifen wird.**TIEs rechtzeitig**  
**ABFANGEN****TIP 57:** Nachdem alle Schmuggler ausgeschaltet sind, stürzen Sie sich auf die von der Raumbasis gestarteten imperialen Abfangjäger. Sollten die TIE Fighter den Frachtern zu nahe kommen, schicken Sie ihnen Ihre Flügelmänner auf den Hals und nehmen sich die Schmuggler alleine vor. Überwachen Sie den Abtransport der Frachter bis zum Ende.**Mission 3****BOMBE**  
plazieren**TIP 58:** Ignorieren Sie die patrouillierenden TIE Jäger. Statt dessen picken Sie den Tankcontainer »Bebel Gas Co. 2« auf. Springen Sie danach zu Emons Gefängnis, und laden Sie den Container in etwa 1,5 Kilometer Entfernung zur Basis ab.**VER-**  
**WIRRUNG**  
nutzen**TIP 59:** Hängen Sie sich hinter den nächstbesten gegnerischen Jäger, und schießen Sie ihn ab, sobald der abgesetzte Tank explodiert. Kämpfen Sie, bis der muurianische Transporter flüchtet. Halten Sie ihm dann die gefährlichen Kanonenboote vom Hals.**Mission 4****Fähre**  
**BEWACHEN****TIP 60:** Greifen Sie die imperialen Kanonenboote an. Bald erhalten Sie Meldung über das Auftauchen ei-

ner Fähre. Wenn die meisten Kanonenboote zerstört sind, folgen Sie der Orion und beschützen sie vor den TIE Fightern. Nach dem Sprung der Orion verteidigen Sie das Kasino gegen Bomber. Nach Dunaris Flucht ziehen Sie sich zurück.

**Mission 5**

**Nahe der MERTE-Fähre bleiben**

**TIP 61:** Fliegen Sie zunächst die Raumstation an, und schwenken Sie zu den Hurrim-Jägern, wenn diese in Reichweite kommen. Schießen Sie so viele wie möglich ab, verfolgen Sie jedoch die Fähre Merte, sobald neue Hurrim-Jäger gemeldet werden. Hängen Sie sich bei deren Angriff hinter die Hurrim, und geben Sie auf jedes Schiff ein paar Schüsse ab, so daß sie den Angriff kurzzeitig unterbrechen. Nehmen Sie die Gegner dann schnell auseinander, und geizen Sie nicht mit Raketen. Da diesmal ausschließlich Geschwindigkeit und Feuerkraft zählen, sollten Sie gestrost Energie von den Schilden abzapfen.

**Feind ABLENKEN**

**Schilde RUNTER**

**Nur JÄGER zerstören**

**TIP 62:** Einen Sprung später ereilt Sie ein weiterer Angriff. Während Ihr Flügelmann den Transporter ausschaltet, zerstören Sie wie gehabt die Jäger.

**Mission 6**

**SPEICHER 22 anfliegen**

**TIP 63:** Der Datenspeicher ist in Speicher 22 zu finden. Bringen Sie Emkay dort hin, und bekämpfen Sie danach die anrückenden T-Wings. Zerstören Sie möglichst viele beim ersten Anflug, drehen Sie dann bei, und achten Sie darauf, daß keiner der feindlichen Jäger Emkay zu nahe kommt. Wenn Emkay erfolgreich war, sammeln Sie ihn ein und kehren zur Liberty zurück. Dort docken Sie zunächst an das Schiff ihres Bruders an und fliegen schließlich heim.

**Emkay SCHÜTZEN**

**Mission 7**

**WERFER abschießen**

**TIP 64:** Erstes Ziel sind die auf Asteroiden versteckten Raketenwerfer. Rücken Sie ihnen mit Torpedos auf den Pelz, ohne unvorsichtig zu werden.

**FÄHREN kontrollieren**

**TIP 65:** Achten Sie nach der Deaktivierung der Basis auf flüchtende Fähren, und schalten Sie diese sofort

per Ionenkanone aus. Anschließend geht's zum Sternenzerstörer. Schießen Sie erst die von dort startenden TIE Bomber und dann die restlichen Jäger ab.

**TIP 66:** Wenn alle lästigen TIE Fighter vernichtet sind, schalten Sie den imperialen Sternenzerstörer erst mit Ionenkanonen aus und zerstören ihn dann. Nachdem Sie schließlich noch die Piratenbasis zu Weltraumschrott verarbeitet haben, können Sie endlich nach Hause fliegen.



Schlacht 5, Mission 7: Achten Sie nach Deaktivierung der imperialen Basis auf fliehende Fähren.

**ZERSTÖRER vernichten**

per Ionenkanone aus und zerstören ihn dann. Nachdem Sie schließlich noch die Piratenbasis zu Weltraumschrott verarbeitet haben, können Sie endlich nach Hause fliegen.

**Schlacht 6**

**Mission 1**

**FÄHRE schützen**

**TIP 67:** Schießen Sie zunächst die behäbigen Schnellboote ab. Bald taucht eine Marauder auf. Jetzt fliegen Sie der Fähre Jade hinterher und wehren einen Angriff auf sie ab. Dann geht's zurück zu den Bothanern.

**KAPSEL vorerst ignorieren**

**TIP 68:** Kurz vor ihrer Zerstörung spuckt die Korvette eine Rettungskapsel aus. Identifizieren Sie diese Kapsel nicht. Eskortieren Sie statt dessen die Jade nach Hause. Schießen Sie auf dem Weg ein Schiff ab, das die Kapsel kapern will. Nach dem Verschwinden der Bothaner kümmern Sie sich um alle verbliebenen Raumjäger. Nun kann gefahrlos die Rettungskapsel überprüft werden.

**Mission 2**

**KUPPEL-GESCHÜTZE nutzen**

**TIP 69:** Docken Sie an den Kreuzer an. Aus der oberen Geschützkuppel erledigen Sie die ersten drei Preybirds und, nachdem das Entermanöver abgeschlossen ist, die restlichen neun.

**Auf DISTANZ gehen**

**TIP 70:** Springen Sie weiter, und entfernen Sie sich sofort von den Sternenzerstörern. Sobald Emkay den neuen Kurs berechnet hat, fliegen Sie im Bogen um die Zerstörer herum zur Nav-Boje und verschwinden.

**Erneut ANDOCKEN**

**TIP 71:** Docken Sie an die Raumstation an, und wehren Sie dabei die IRD-Jäger ab. Nach vollendetem Andocken springen Sie zu Ihrer ehemaligen Heimat, identifizieren Ihre Basis und ziehen sich danach schnellstens zur Liberty zurück.

**Mission 3**

**TURBOLASER ausschalten**

**TIP 72:** Greifen Sie auf keinen Fall die stationären Verteidigungsanlagen an. Ihr erstes Ziel ist der Kreuzer, vernichten Sie

beim ersten Anflug bereits die meisten Turbolaser. Danach erst sind die Söldner an der Reihe. Wenn alle Jäger ausgeschaltet sind, geben Sie dem Kreuzer den Rest und erledigen die übrigen stationären Lasergeschütze.



Schlacht 6, Mission 3: Der Kreuzer ist als erster fällig.

**SCHNELL-BOOTE gegen AERON**

**TIP 73:** Nach den Transportern der Rebellen kommt eine übermächtige Marauder-Korvette an. Erledigen Sie deren Jäger, aber ignorieren Sie die Korvette. Vernichten Sie die Staffel eintreffender Schnellboote schnellstmöglich, und kehren Sie dann schleunigst heim.

**Mission 4**

**KREUZER vertreiben**

**TIP 74:** Attackieren Sie den Abfangkreuzer. Konzentrieren Sie sich beim Angriff auf die Waffen-

**BOMBER**  
abfangen

systeme, und schießen Sie Ihre Torpedos aus nächster Nähe ab. Helfen Sie danach Ihren tapferen Kollegen bei der Zerstörung der Jäger.

**TIP 75:** Nachdem die meisten Jäger vernichtet sind, starten TIE Bomber einen Angriff auf die Bothaner. Fangen Sie die ab, ohne die Nähe des Sternenzerstörers zu verlassen. Schalten Sie nach den Bombern die Waffensysteme des Zerstörers aus, bis die Bothaner geflohen sind. Dann geht's nach Hause.

**Mission 5**

Patrouillen  
**UNTER-FLIEGEN**

**TIP 76:** Weichen Sie den TIE-Patrouillen aus, indem Sie sie unterfliegen. Springen Sie, sobald die Erlaubnis erteilt wurde, ins Zhar-System, wo Sie weiteren TIEs aus dem Weg gehen. Docken Sie an der Station an.

**BOMBER**  
abwehren

**TIP 77:** Identifizieren Sie alle Fähren, und fordern Sie Verstärkung bei den Rebellen an. Nach Abschluß der Andock-Operation verlassen Sie die Basis und greifen die TIE Jäger an. Bleiben Sie in der Nähe der Raumstation, und vernichten Sie die TIE Bomber, sobald sie die Station verlassen. Nach dem Kampf können Sie sich auf den Weg zur Liberty machen.

**Mission 6**

**SPRUNG**  
und weiter

**TIP 78:** Wählen Sie einen schnellen A-Wing aus, und fliegen Sie mit der Staffel die erste Flotte an. Ihre Flügelmänner können den Eskortauftrag alleine erledigen, kehren Sie daher nach Sullust zurück, und springen Sie zur zweiten Flotte.

**ZERSTÖRER**  
beschädigen

**TIP 79:** Die Sternenzerstörer sind schon da, werden jedoch erst Jäger starten, wenn die erste Flotte vollständig in Sullust angekommen ist. Nutzen Sie die Zeit, um bereits einige Waffensysteme auf den imperialen Zerstörern auszuschalten.

Mit **RAKETEN**  
gegen  
Bomber

**TIP 80:** Sobald nach etwa acht Minuten Bomber von den Zerstörern starten, greifen Sie an. Setzen Sie Ihre Raketen ein, und laden Sie auf der Independence nach. Wenn auch die zweite Flotte sicher in Sullust angekommen ist, kehren Sie dorthin zurück.

**Mission 7**

**ANDOCKEN**  
und schießen

**TIP 81:** Treffen Sie sich mit Emon und Antan bei Ihrer Heimatbasis, und fliegen Sie dann nach Kessel weiter. Dort docken Sie an der Gefängnisstation an.

Dann schalten Sie Ihre Laser aus und schießen mit den Turmkanonen die TIE Fighter ab, bis eine neue Nav-Boje aktiviert wird.

**TIP 82:** Springen Sie aus dem System, und schalten Sie Ihre Schilde ab. Mit höchster Geschwindigkeit geht's zur nächsten



Schlacht 6, Mission 7: Die Basis Kessel gibt eine gute Deckung gegen die angreifenden TIEs ab.

Zur **LIBERTY**  
rasen

Nav-Boje, wobei Sie den TIEs möglichst knapp ausweichen und die Verfolger Ihren Geschützen überlassen. Nun folgt der Hyperraumsprung zur Liberty.

# Schlacht um Endor

**Phase 1**

**GESCHÜTZE**  
gegen TIEs

**TIP 83:** In dieser Phase kämpfen Sie gegen massenhaft TIE Fighter und Abfangjäger, die dem flinken Millennium Falcon allerdings kaum gefährlich werden können. Geraten Sie nicht zu nahe hinter die heißen Triebwerke eines der zahlreichen Großkampfschiffe, und nutzen Sie den Vorteil Ihrer Kuppelgeschütze. Schalten Sie diese nur in Flugrichtung, wenn Sie einen Gegner im Visier haben.

**DÜSEN**  
meiden

**Phase 2**

Generatoren  
**TORPEDIEREN**

**TIP 84:** Diesmal ist der Supersternenzerstörer Executor Ihr Opfer. Schießen Sie zuerst alle TIE Fighter ab, die direkt Ihr Schiff angreifen. Anschließend fliegen Sie die Executor an. Ihr Ziel sind die beiden Schildgeneratoren, die sich auf der Brücke des Zerstörers befinden. Bringen Sie den Falken davor zum Stillstand, und erledigen Sie beide Generatoren mit Torpedos, den Rest besorgen Ihre Flügelmänner.

**Phase 3**

Jäger  
**ABWEHREN**

**TIP 85:** Konzentrieren Sie sich voll auf die Abwehr der zahlreichen gegnerischen Jäger, und achten Sie auf die Triebwerke der Großkampfschiffe. Vergessen Sie getrost den Zerstörer Vehement – der fällt sowieso Ihren guten Flügelleuten zum Opfer.

**VEHEMENT**  
ignorieren

**Phase 4**

Geschwindigkeit  
**SENKEN**

**TIP 86:** Schalten Sie die Laser ab, die Schilde auf Maximum und die Geschützkuipeln in den Defensivmodus. Die Geschwindigkeit sollte auf maximal zwei Drittel gesenkt werden, da Sie sonst leicht mit den Einheiten hinter dem Falcon kollidieren. Manche Stellen des Korridors sind so eng, daß der Falcon nicht durchpaßt. Drehen Sie Han Solos bestes Stück dann 90 Grad um seine Flugachse.

Der **RICHTIGE**  
Weg

**TIP 87:** Nutzen Sie die größeren Hallen, um Verfolger abzuschießen und (im Kreis fliegend) Ihre Schilde aufzuladen. An der Abzweigung wählen Sie den schlecht beleuchteten Weg zum Reaktor. In der folgenden Halle visieren Sie das Lafettengeschütz an – dort befindet sich der Ausgang. Nun geht's geradewegs zum Reaktor des Todessterns.

**AUSGANG**  
beim  
Geschütz

**SCHIESSEN**  
und fliehen

**TIP 88:** Sobald Ihr Flügelmann Rot 1 mit seiner Rakete getroffen hat, schießen Sie Ihre auf den Reaktor ab (er muß auf 12 Prozent beschädigt worden sein) und verschwinden schnellstens durch den freigemachten Haupttunnel an die Oberfläche. Herzlichen Glückwunsch – das üble Imperium ist geschlagen! Das hätte Lando Calrissian auch nicht besser hinbekommen.

