

Vertreiben Sie die Außerirdischen!

Wing Commander Prophecy



Unsere Komplettlösung für Origins Weltraum-Spektakel hilft Ihnen gegen die unheimlichen Insekten-Wesen.

Als frischgebackener Konföderations-Pilot haben Sie es schwer auf der Midway. Mit unseren Tips sowie der vollständigen Lösung der Missionen werden Sie der interstellaren Bedrohung Herr und erfahren auch gleich, welches Schiff (z.B. Piranha) Ihnen im nächsten Einsatz zugeteilt wird.

Allgemeine Tips

Allgemeine
TIPS

TIP 1: Warten Sie nicht, bis ein zerstörter Feind Ihren Zielcomputer freigibt. Wenige Treffer, nachdem sein Rumpf rot erscheint, ist der Alien unrettbar verloren. Wechseln Sie mit der T-Taste zum nächsten Gegner.

TIP 2: Achten Sie bei Morays und Mantas auf den Klang bei Treffern. Solange Sie ein elektrisches Summen hören (Schilde aktiv), feuern Sie mit möglichst vollen Geschützen. Ertönt ein metallisches Dröhnen, bringen auch fast aufgebrauchte Laser schnell Erfolg.

TIP 3: Bis auf die Standardschiffe Manta und Moray haben die meisten Aliens keine ablenkenden Düppel. Schießen Sie Raketen auf diese beiden nur aus naher Distanz, vorzugsweise von schräg hinten.

TIP 4: Sie haben mehr Nachbrenner-Treibstoff als in jedem Wing Commander zuvor. Nutzen Sie ihn, um den Aliens stets möglichst dicht am Nacken zu kleben.

TIP 5: Bei Missionen, in denen kein feindliches Schiff entkommen darf, sollten Sie regelmäßig alle Feinde kontrollieren. Sobald ein Alien weiter als 20.000 Einheiten entfernt ist, verfolgen Sie ihn.

TIP 6: Mit der Nav-Karte (»Strg« + »N«) pausieren Sie und wählen in aller Ruhe den nächsten Gegner aus.

TIP 7: Wenn Aliens die Midway angreifen und Ihre Einsatzzentrale vor Bombern warnt, sind meist Mantas, selten Morays gemeint – obwohl beide weder Raketen noch Torpedos, sondern vielmehr schleimig-grüne Energiebälle verschießen.

TIP 8: Beim Angriff auf Großkampfschiffe immer erst die Geschütztürme dezimieren. Das geht wunderbar mit den Heckgeschützen der beiden Bomber.

TIP 9: Keine Angst, wenn es brenzlig wird: Sie können mitten im Kampf den Schwierigkeitsgrad ändern, ohne Nachteile hinnehmen zu müssen.

1. Kapitel: H'rekkah-System

MISSION 1 Piranha

NOTRUF DER KILRATHI: Beim zerstörten Kilrathi-Schiff angekommen, ist erst alles friedlich. Wenig später erscheinen vier Morays, auf die Sie alle Raketen feuern – die Aliens kriegen keine Verstärkung.

MISSION 2 Tigershark

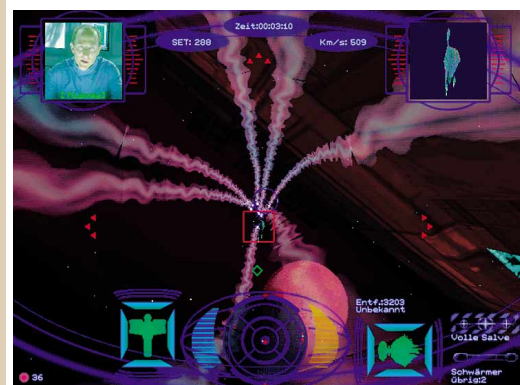
BLACK WIDOWS-RETTUNG: Sie sollen Maniac und seinem Squadron helfen. Beim ersten Nav-Punkt erwartet Sie ein riesiges Rudel Morays. Schicken Sie zwei oder drei Aliens mit zielsuchenden Raketen ins Jenseits, den Rest erledigen Sie mit den Bordkanonen. Erst bei Nav 3 verschießen Sie ihre restlichen Raketen, der Weg zurück ist sicher. Sind Sie erfolgreich, geht es mit Mission 3A weiter, andernfalls mit 3B.

MISSION 3A Piranha

RENDEZVOUS: Ein reiner Standard-Einsatz. Bei Nav 1 erwarten Sie vier Morays, bei Nav 2 ebenfalls, außerdem noch zwei Mantas.

VARIANTE MISSION 3B Piranha

PATROUILLE: Hier begegnen Ihnen bei Navpoint 1 sechs Morays, bei Nav 2 ebenfalls, und bei Nav 3 sind es vier Morays sowie zwei Mantas.



Mission 4: Per Schwärmer-Rakete schicken Sie die Mantas bei der Midway-Verteidigung effektiv ins Jenseits.

MISSION 4 Wasp

WASP-ABFANGEINSATZ: Verteidigen Sie die Midway. Sie fliegen einen Wasp, der mit der »B«-Taste für kurze Zeit den Booster anwirft und dann besonders schnell fliegt. Stürmen Sie sofort den Manta-Bombern entgegen. Erst anschließend kümmern Sie sich um die Morays. Wenn nach etwa viereinhalb Minu-

ten die Funkdurchsage der Midway zum Rückzug kommt, fliegen Sie sofort zum Mutterschiff zurück.

2. Kapitel: G'Wriss

MISSION 5 Tigershark

KONVOI-RETTUNG: Am ersten Nav-Punkt treffen Sie nur einige Morays sowie die ersten Skates. Die Transporter werden auf jeden Fall zerstört, die Redeemer müssen Sie beschützen. Bis zu dieser Stelle können Sie alle Raketen aufbrauchen. Sobald die Aliens vernichtet sind, kommt der Tanker und lädt Treibstoff und Munition nach. Auf dem Weg zurück halten Sie nochmals drei Morays auf – aber sparen Sie Ihre Raketen noch. Bei der Midway schalten Sie zuerst die Manta-Bomber aus.

MISSION 6 Tigershark

TREFFEN MIT FEINDEN: Der erste Angriff auf ein Großkampfschiff. Sie kümmern sich nur um die kleinen feindlichen Schiffe, den Zerstörer selbst erledigen Ihre Bomber. Brauchen Sie alle Raketen sofort auf, es folgen keine weiteren Feindstaffeln nach.

MISSION 7 Wasp

KREUZER-ANGRIFF: Der Zerstörer ist noch immer eine Bedrohung. Fangen Sie die feindlichen Mantas ab, bevor sie die Midway erreichen. Danach erledigen Sie die kleineren Jäger und helfen bei der Zerstörung der Geschütztürme. Das Leben von Dallas können Sie auf keinen Fall retten.

3. Kapitel: H'hrrass-Sektor

MISSION 8 Tigershark

INVASION RELAISSTATION: Bei der Relaisstation zerstören Sie zuerst drei Morays. Sobald Dekker und Blair gelandet sind, erscheint die Redeemer mit neuem Treibstoff und Raketen. Schnappen Sie sich jeweils einen der Aliens, der auf die Station schießt. Die Entführung von Blair ist nicht zu verhindern.

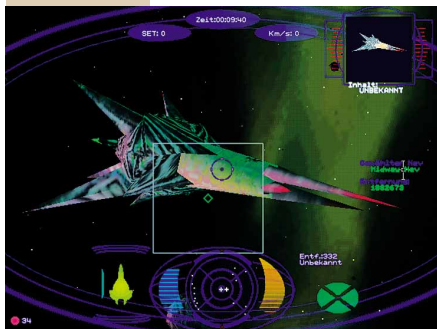
MISSION 9 Tigershark

RELAISSTATION DEFENSIVE: Diesmal beachten die Aliens die Station nicht, sondern stürzen sich auf Sie. Erst nach knapp zwei Minuten trifft Verstärkung ein. Kümmern Sie sich mit den Geschützen um die Morays. Anschließend schicken Sie auf jeden Skate je eine Rakete und kümmern sich dann um die Mantas. Locken Sie die Schiffe in die Nähe der Midway – deren Bordkanonen helfen Ihnen.

4. Kapitel: T'lan Meth

MISSION 10 Panther

SCHATZSUCHE: Sie sollen in Asteriodenfeldern einen Störsender aufstöbern. Bei Nav 1 treffen Sie nur auf geringen Widerstand, sparen Sie Ihre Raketen für



Mission 10: So sieht der Störsender aus

Nav 3. Erst wenn die Außerirdischen vernichtet sind, suchen Sie den Sender. Dabei handelt es sich um eines der länglich-spitzen Objekte. Fliegen Sie alle nacheinander mit Höchstgeschwindigkeit und als aktiviertes Ziel an, bis das richtige iden-

tifiziert ist. Wenn Sie den Sender nicht schnell genug finden, gilt die Mission als gescheitert.

MISSION 11 Panther

MENSCHENSUCHE: Sie begleiten ein Rettungsschiff. Sobald Sie am Einsatzort ankommen, zerstören Sie den Manta. Dann kümmern Sie sich so lange um die Morays, bis das Rettungsschiff »Pilot gefunden« meldet. In diesem Augenblick taucht fast unbemerkt ein weiterer Manta auf. Fliegen Sie per Nachbrenner zu ihm und bekämpfen Sie ihn mit Raketen. Anschließend ist die Mission fast geschafft. Wenn Sie den Piloten erfolgreich retten, machen Sie mit 12A weiter, andernfalls mit 12B.

MISSION 12A Panther

PATROUILLE: Bei Nav 1 treffen Sie nur wenige Aliens. Bei Nav 2 schließen Sie sich mit der Seahawk zusammen und schützen sie vor den Kakerlaken. Bei Nav 4 geht's nochmals zur Sache, danach ist diese eher einfache Mission allerdings erledigt. Bei Erfolg machen Sie direkt mit Einsatz 13A weiter, ansonsten müssen Sie die etwas schwierigere 13B erledigen.

VARIANTE MISSION 12B Panther

PANTHER-PATROUILLE: Bei Nav 1 treffen Sie ein paar kleinere Schiffe. Verschwenden Sie keine Raketen, die brauchen Sie noch. Mitten im Kampf ruft die Zentrale um Hilfe – ab diesem Moment ist Tempo gefragt. Etwa zwei Dutzend Aliens umschwärmen die Midway. Greifen Sie sich wie gewohnt zuerst die Mantas heraus.

MISSION 13A Shrike

KILRATHI-RENDEZVOUS: Sie sollen zwei große Alien-Schiffe zerstören. Bei Nav 1 treffen Sie friedliche Kil-



Mission 13A: Aus dem Toten Winkel attackieren Sie die Triebwerke des Zerstörers.

rathis. Die Aliens bei Nav 2 sollten Sie flott zerstören und ein paar IR-Raketen opfern – falls nämlich Ihr Rumpf beschädigt wird, haben Sie es später sehr schwer. Bei Nav 3 warten die feindlichen Zerstörer. Schalten Sie beide nacheinander aus.

VARIANTE MISSION 13B Panther

ABLENKUNGSMANÖVER: Bei Nav 1 treffen Sie zusammen mit Kilrathis auf ungefährliche Alien-Verbände. Bei Nav 2 stoßen Sie dann erst auf drei unbewachte Triton-Transporter (wenn sie vorher 12B bewältigen mußten, außerdem noch zwei Barracuda). Schalten Sie deren Geschütztürme aus, bis die Jäger eintreffen, und kümmern Sie sich anschließend um diese. In der Zwischenzeit erledigen Ihre Bomber auftragsgemäß die Tritons. Bei Nav 3 finden Sie einige weitere Mantas und Morays vor.

MISSION 14
Panther **KULT DES SIVOR:** Sie sollen Kilrathi sicher zu einem Konvoi begleiten. Der Einsatz ist recht einfach, lediglich ein kleines Kontingent von Aliens greift an. Um optimal durch Prophecy zu kommen, folgen Sie nicht dem Rat von Hawk, sondern lassen die Kilrathi leben – und lassen Sie sich vom De-Briefing nicht täuschen, die Mission ist erfolgreich erledigt. Wenn Sie die Kilrathi angreifen, müssen Sie in Mission 19 ohne deren Hilfe auskommen.

MISSION 15
Panther **ABTASTUNG VON DULA 7:** Wieder beschützen Sie die Seahawk. An jedem der drei Nav-Punkte muß Sie entweder 60 oder 90 Sekunden lang das Gebiet scannen. Auch hier gilt wieder: Bleiben Sie ganz dicht bei dem Schiff. An jedem Nav-Punkt zerstören Sie erst Morays oder Mantas, dann schlagen Sie sich mit den Ray.

MISSION 16
Shrike **BOMBERANGRIFF:** Die Seahawk hat ein Gespann aus zwei großen Alien-Schiffen entdeckt. Fliegen Sie hin, nehmen Sie erst die beiden Barracudas mit Raketen auseinander und dann die Zerstörer mit den übriggebliebenen Torpedos.

MISSION 17
Panther **KEINE ÜBERLEBENDEN:** Eine reine Dogfight-Mission. Vernichten Sie alle Schiffe. Achten Sie darauf, daß keiner der Außerirdischen entflieht.

MISSION 18
Panther **ANGRIFF:** Attacke auf Dula Sieben. Schalten Sie die drei Wellen Mantas schnell aus. Hier kommt es wirklich



Mission 18: Bei Dula 7 müssen Sie schnell handeln.

auf Tempo an, deshalb verwenden Sie Raketen – von dreien kommt in aller Regel eine durch und kürzt das Behacken stark ab. Die restlichen Schiffe sind lästig, stören aber nicht weiter.

MISSION 19
Panther **VERTEIDIGUNG:** Beim ersten und einzigen Nav-Punkt knöpfen Sie sich die Alienjäger vor. Sobald nur noch drei leben, ruft die Midway um Hilfe. Ab dann läuft die Zeit (je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich), und Sie müssen das restliche Trio schnellstmöglich erledigen. Heben Sie sich die Raketen für später auf. Zurück am Mutterschiff, zerstören Sie wieder erst die Mantas und kümmern sich dann um den Rest.

5. Kapitel: G'mar

MISSION 20
Shrike **HINTERHALT:** Vernichten Sie eine Relaisstation der Insekten. Die eher schwachen feindlichen Kräfte bekommen bald Verstärkung, trotzdem überlassen Sie die kleinen Schiffe Ihren Wingmen und konzentrieren sich ganz auf die Station. Auf dem Rückweg stoßen Sie

bei Nav 1 auf weitere, eher harmlose Aliens. Wenn Sie diesen Einsatz nicht schaffen, müssen Sie die Station in der nächsten Mission miterledigen.

MISSION 21
Panther **DESINFEKTION:** Beseitigen Sie bei vier Nav-Punkten jedes gegnerische Schiff. Beim ersten kümmern Sie sich nur um die Jäger, den Kreuzer erledigen Ihre Bomber – passen Sie aber auf, nicht versehentlich in eine Mine (auf dem Radar gelb markiert) zu brettern. Bei Nav 2 treffen Sie nur kleinere Jäger. Bei Nav 3 lassen Sie die Morays erst außer acht und zerstören bei beiden Transportern die Geschütze. Obwohl das Autopilot-Signal früh aufleuchtet, müssen die Transporter erledigt werden. Bei Nav 4 begegnen Ihnen weitere Mantas und Skate, die kein Problem darstellen sollten.

MISSION 22
Shrike **SCHIFFSKILLER:** Zuerst zerstören Sie die Geschütztürme auf der Oberfläche des Schiffskillers. Schalten Sie ihn dazu als Ziel fest, und wechseln Sie per R-Taste von einer Kanone zur nächsten. Fliegen Sie dicht auf der Oberfläche, und schießen Sie mit der voll aufgeladenen Partikel-



Mission 22: Direkt über der Schiffskiller-Oberfläche schalten Sie die Geschütztürme relativ sicher aus.

Schiff bewegt, nehmen Sie mit Torpedos das Triebwerk unter Beschuß, quasi als Notbremse.

6. Kapitel: Hrissith

MISSION 23
Vampire
Devastator **DIENT IST DIENST:** Vor dem Einsatz wählen Sie, ob Sie im schnellen Flitzer Vampire oder dem behäbigen Bomber Devastator fliegen wollen. Bei Nav 1 erledigen Sie in beiden Fällen ein kleines aus zwei Rays sowie Strikes. Bei Nav 2 vernichten Sie zuerst die Begleitschiffe der Aliens. Wenn Sie die Vampire fliegen, dann nehmen Sie die Geschütze der feindlichen Leviathan und anschließend deren Raketenwerfer auseinander. Anschließend geht's auch schon zurück zur Midway. Sollten Sie die Devastator wählen, sitzen Sie im Bomber und warten, bis ihre Kollegen Geschütze und Raketenwerfer weggepusht haben. Dann vernichten Sie sowohl Triebwerke als auch Brücke – die Mission ist erledigt.

MISSION 24
Vampire
Devastator **KREUZERANGRIFF:** Mit der Vampire müssen Sie nur zu Nav 1 und in Dogfights erst Jäger und dann alle übriggebliebenen Minen zerstören.

Der Devastator-Einsatz ist da schon etwas langwieriger. Bei den ersten zwei Nav-Punkten treffen Sie auf je einen Alien-Zerstörer. Bei Navigationspunkt 3 bekommen Sie es mit Mantas zu tun, bei Nav 4 schließ-

MISSION 25
Vampire

lich mit einem mittleren Kreuzer. Allerdings stellen alle dank eher schwacher Bewaffnung kein größeres Problem dar.

MISSION 26
Devastator

ASTEROIDEN-PATROUILLE: Gleich nach Missionsstart müssen Sie Mantas und Morays vom Angriff auf die Midway abhalten. Bei Nav 1, 2, und 4 zerstören Sie kleinere Alienvverbände. Bei Nav 3 genügt es, wenn Sie den Schiffskiller als Ziel markieren und so lange darauf zufliegen, bis die Einsatzzentrale Sie zurückbeordert.

MISSION 27
Vampire

SCHIFFSKILLER-ANGRIFF: Sie fliegen einen Angriff auf drei große Alien-Schiffe bei Nav 1. Beim Orca und Kraken setzen Sie auf die bereits bewährte Taktik, dicht über der Oberfläche fliegend erst die Geschütztürme auseinanderzunehmen und dann in aller Ruhe die Torpedos zu verschießen.

MISSION 28
Devastator

PLASMAKANONE: Die Insekten wollen die Plasmakanone der Midway vernichten, haben aber kaum noch effektive Truppen. Bleiben Sie beim Mutterschiff, und nutzen Sie die neuen LAIAM-Raketen – fast jeder Schuß ist ein Treffer.

ZIELMARKIERUNG: Sie sollen den Transporter Triton mit einem speziellen Flugkörper markieren. Nachdem Sie den Autopiloten betätigt haben, sind Sie wei-



Mission 28: Sie müssen nur diesen Transporter markieren.

terhin bei der Midway. Lassen Sie sich Zeit, und schießen Sie per Rakete ein paar Morays und Mantas ab. Erst wenn sich das Gebiet etwas geklärt hat, nehmen Sie die Triton als aktives Ziel, verstärken die Schilde an Ihrem Hinterteil, fliegen in Wellenbewegungen auf den Transporter zu, feuern die Markierung ab und flitzen zurück zur Midway.

Endabrechnung bei Kilrah

MISSION 29
Vampire

RESTE WEGRÄUMEN: Im Kilrathi-Sektor sollen Sie einige übriggebliebene Alien-Schiffe zerstören. Beim ersten Nav-Punkt zerstören Sie einen Träger. Drei Wellen von Aliens stürzen sich auf Sie. Sobald die erledigt sind, schalten Sie die Geschütze des großen Schiffs aus. Beim zweiten Navigationspunkt warten nur schwache feindliche Truppen. Konzentrieren Sie sich gleich auf die Geschütztürme.

MISSION 30
Wasp

TORPEDOANGRIFF ABWEHREN: Die Aliens greifen mit Torpedos an. Sie sitzen in einem Wasp-Bomber. Drücken Sie die Target-Taste, bis der erste Torpedo markiert ist – auf dem Radar leuchtet er grau-grün –

MISSION 31
Devastator

und fliegen Sie per Afterburner auf ihn zu. Sobald die LAIAM-Rakete aufgeschaltet ist, feuern Sie ab. Anschließend vernichten Sie auf die gleiche Art die restlichen drei. Jetzt kehren Sie sofort per Booster (B) zur Midway zurück und schalten Morays und Mantas aus.

MISSION 32
Vampire
Devastator

DREADNOUGHT UNTERSTÜTZUNG: Beim Zerstörer an Nav 1 kümmern Sie sich um die Geschütztürme, der andere Bomber-Pilot erledigt den Rest. Die Verteidigungssysteme der großen Schiffe bei Nav 2 müssen Sie nicht unbedingt ausschalten, sondern können auch gleich die Torpedos abschießen.

STACHEL ENTFERNEN: Vernichten Sie den zweiten großen Sternentkiller Dreadnought. Hier warten trotz des Ablenkungsmanövers größere Feindansammlungen auf Sie. Schalten Sie schnellstens so viele Aliens wie möglich aus, dann knöpfen Sie sich die Geschütztürme an den Krakenarmen der Dreadnought vor. Währenddessen erledigen Ihre Bomber den Schildgenerator und die Brücke. Den Hinweis des Briefings, mit normalen Laserkanonen auf das Schiff zu ballern, ignorieren Sie. Wieder auf der Midway, schrillt der Alarm. Sie können nicht speichern, sondern müssen sofort wieder raus, diesmal mit der Devastator. Die Einsatzleitung schickt Sie sofort weiter zur Dreadnought. Hier treffen Sie wieder auf größere Jägermengen, um die sich aber Ihre Verteidigung zuverlässig kümmert. Verschießen Sie ein paar Raketen, dann schalten Sie mit den Torpedos die Triebwerke sowie die Startrampe aus.

MISSION 33
Vampire

WURMLOCH-ZERSTÖRUNG: Am Wurmloch kümmern Sie sich nur um das eigene Leben. Die Marines melden nach rund zehn Minuten, daß sechs von sieben Türmen deaktiviert seien. Schießen Sie mit den Bordgeschützen darauf, ein paar Treffer reichen aus. Nach der Zwischensequenz geht es da weiter, wo Sie aufgehört haben. Anschließend laden Sie neue Raketen und Treibstoff. Blair ist mittlerweile eingetroffen. Sobald er meldet, auch Turm sieben sei deaktiviert, sind Sie dran und zerstören das Wurmloch endgültig. Nun müssen Sie noch etwa 20 Sekunden lang überleben, dann haben Sie es endgültig geschafft: Das Wurmloch ist geschlossen, der ankommende Schiffskiller gestoppt, die Aliens sind (vorerst) besiegt, und Sie bekommen in einem militärischen Zeremoniell den wohlverdienten Orden.

PS



Geschafft: Militärische Ehren für Casey.