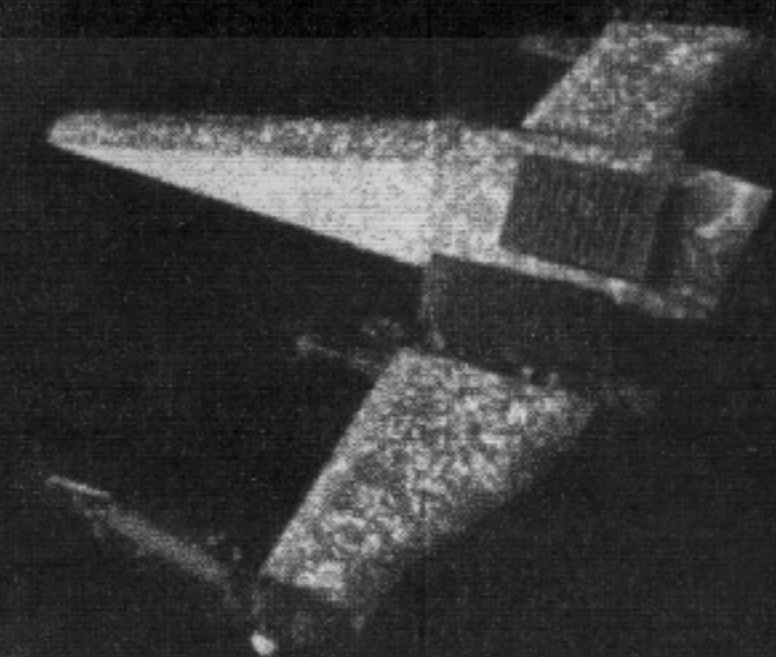
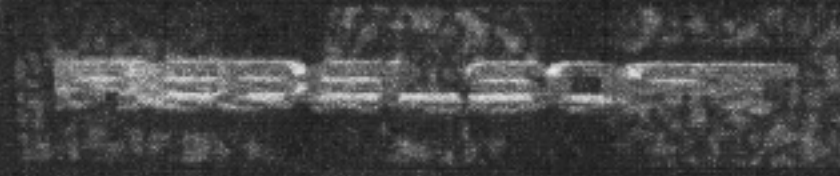


CROWN CREATION

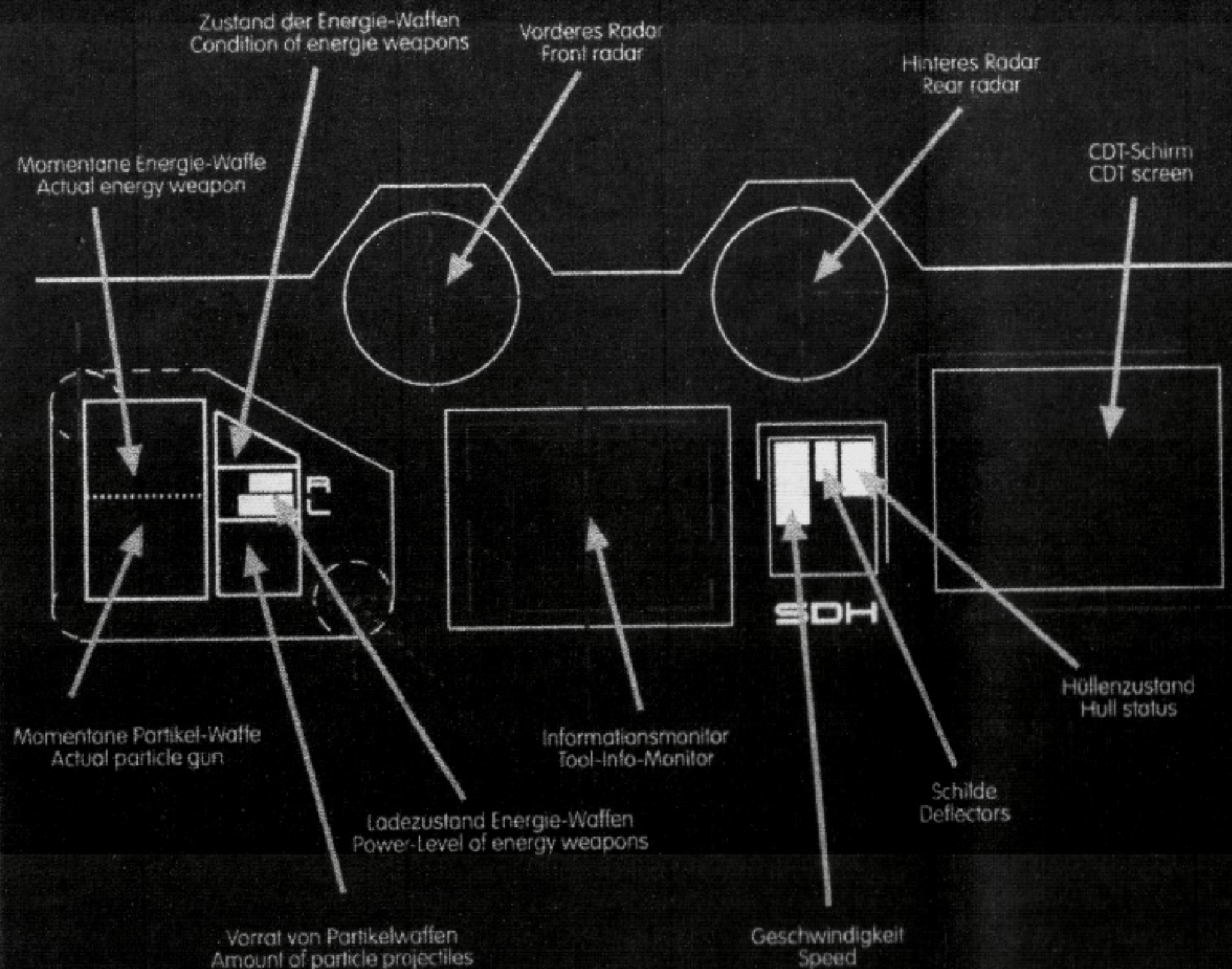


© MCMXCVI REBELSOFT



TR

[COCKPIT]



[INHALT]

PILOTENHANDBUCH	2
DIE EREIGNISSE	2
TASTATURBELEGUNG	5
AUF DER BASIS	6
IM LH 14	8

[CONTENTS]

PILOT'S MANUAL	13
WHAT HAPPENED	13
KEYBOARD MAP	16
ON THE BASIS	17
INSIDE THE LH 14	18

[DIE EREIGNISSE]

Ihre Anmeldung war erst seit einer Minute verschickt, und schon regten sich erste Zweifel in Ihnen. War es die richtige Entscheidung gewesen? Doch ein Rückzieher würde Ihren Ruf als einem der besten und tollkühnsten Piloten der PanAmerikanischen Raumflotte (PAF) für ewig zunichte machen und ausserdem Ihren ehrgeizigen Karrierezielen unangenehm schaden.

"Ach was!" dachten Sie, "Ich bin der Beste".

Denn obwohl die vergangenen Wochen an der PanAmerikanisch-Asiatischen Raumgrenze eher langweilig verlaufen waren, hatten Sie es auf Ihren Patrouillenflügen immerhin auf 4 Abschüsse gebracht. Dummerweise zeigten die Friedensverhandlungen zwischen den beiden Großmächten überraschende Erfolge, und die kommenden Wochen versprachen noch weniger Abwechslung für einen Kampfpiloten. Da kam Ihnen die Aufforderung, sich freiwillig für ein Geheimprojekt zu melden, gerade recht. Codename Omega! Seit einiger Zeit warb man in den Reihen der PAF Elitepiloten für dieses neue Projekt. Die wenigen Gerüchte, die durchgesickert waren, sprachen von irgendeiner geheimen Raumbasis und einer neuen Bedrohung trotz Beendigung des ersten Raumkrieges. Der spärlichen offiziellen Infodatei war nur zu entnehmen gewesen, daß alle Freiwilligen ein 6-monatiges Trainingsprogramm absolvieren mußten und während der Projektdauer vollkommen von der Außenwelt isoliert sein würden. Wie dem auch sei, umgestimmt hatte Sie schließlich die Randnotiz, daß eine erfolgreiche Teilnahme für die Karriere äußerst förderlich sei, außerdem klang die Bezahlung vielversprechend...

Das Ausbildungsprogramm war seit drei Tagen beendet, Sie waren nicht der Beste gewesen. Sie hatten Zeit gehabt, über vieles nachzudenken und ruhten sich gerade von diesen Strapazen aus, als am 6. September 2060 um 9:47 Stationszeit eine kurze Nachricht auf ihrem Terminal einging:

"Gratulation,

da der Bewertungsbeste (269 Pkt.) leider bei einem ersten Testflug Opfer einer bedauerlichen Fehlfunktion wurde, rücken Sie als zweitbesten Absolvent (183.3 Pkt.) nun auf den Posten eines "executive pilote" nach.

Melden Sie sich um 10:00 bei Admiral O'Connour.

S.D.F."

Als Sie die Nachricht überflogen haben, sind sie plötzlich hellwach! Noch 13 Minuten... Als Sie in Rekordzeit in die Hygienezelle hasten, um zumindest äußerlich etwas Eindruck zu machen, schaffen Sie es gerade noch zu verarbeiten, daß Sie es schließlich doch noch geschafft haben. Doch was bedeutet S.D.F. ? Oder warum kam diese Nachricht gar von außerhalb der Centauri-Station ? Um 10:01 betätigen sie den Summer von Admiral O'Connours privaten Besprechungsraum. Als sich die Tür zischend öffnet, sehen Sie zu Ihrem Entsetzen neben Admiral O'Connour einen Admiral der Asiatischen Allianz stehen...

Um 12:37 lassen Sie sich erschöpft und verwirrt in Ihre Kojen fallen. Die letzten 2,5 Stunden haben Ihr Weltbild vollständig auf den Kopf gestellt, zerschlagen und die Trümmer atomisiert.

DIE MENSCHHEIT WAR NICHT ALLEIN IM UNIVERSUM !

Was 2045 nur Exobiologen interessierte, ist jetzt zu einer akuten und tödlichen Bedrohung geworden. Tödlich besonders für Sie, denn Sie sollen den neuen Feind an vorderster Front bekämpfen. Erst nach und nach rekapitulieren Sie, was Sie in den letzten 2,5 Stunden zu hören bekommen haben.

Am 27. August 2058 brach jeglicher Funkkontakt mit der asiatischen Fujimaha-Station im Beteigeuze-System ab. Während Asien sofort die PanAmerikanische Allianz der Sabotage an der Station beschuldigte, beklagten diese kurze Zeit später selbst den Verlust einer Raumbasis. Kurz vor Ausbruch eines 2. Raumkrieges meldete ein asiatisches Erkundungsschiff aus dem Beteigeuze-System ein nichtidentifiziertes, gigantisches Raumschiff nichtirdischen Ursprungs. Wenig später brach auch zum Erkundungsschiff der Kontakt ab. In den folgenden Wochen versuchten beide Großmächte intensiv, zu ihren Gunsten mit den Fremdwesen in Kontakt zu treten, was lediglich zu einer unangenehmen Dezimierung beider Raumflotten führte. Nach Zerstörung einer weiteren Station kam es dann zu ersten Spitzengesprächen über die neue Gefahr. Drei Wochen später gelang es asiatischen Elitetruppen in der verlustreichen Schlacht von Prokyon IV, ein kleineres Scoutschiff zu vernichten und den Piloten gefangenzunehmen. Admiral O'Connour hatte nur beiläufig das sehr effiziente Verhör des feindlichen Piloten erwähnt, bei dem erstmals das wahre Ausmaß der Bedrohung erkannt wurde. Als Sie sich jetzt im Zusammenhang mit 'effizient' wieder an Ihre Vorlesungen über militärische Verhörtaktiken erinnern, vergeht Ihnen auch der gerade aufgekommene Hunger wieder. Der asiatische Admiral, der Ihnen als Yokkomuzzi vorgestellt worden war, hatte ein Holograph des Piloten vorgelegt und Sie versuchen, sich an die abgebildeten Gesichtszüge zu erinnern. Trotz seiner überraschenden Ähnlichkeit mit einem Menschen war er von einer erschreckenden Fremdartigkeit gewesen, und ohne es zu wollen, hatten Sie plötzlich ein überwältigendes Gefühl von Abscheu. **Srintrianer !**

An den Srrins würde die Menschheit Stärke beweisen müssen oder für immer zerbrechen. Auf dem Holo hatte sich auch eine Sprachprobe des Alien befunden, die Sie nur als unverständliche Mischung aus Knack- und Zischlauten in Erinnerung haben. Admiral O'Connour hatte dazu erklärt, daß das Sprachsystem der Srintrianer erstaunlicherweise sehr ähnlich sei. Nur deshalb habe man an soviel Information herankommen können.

"Eine raffgierige Händlerasse, nur auf ihren Profit bedacht" hatte Yokkomuzzi mit einem verächtlichen Gesichtsausdruck bemerkt, "sie selbst bezeichnen das als Föderalismus und scheinen wohl auch relativ dezentral organisiert zu sein."

Ein Raumsan des srrintranischen Erzsindikats war der Menschheit zum Verhängnis geworden, denn Sol und seine rohstoffreichen Nachbarsysteme versprachen guten Profit. Als die Erkundungsonden, die danach ausgesendet wurden, zurückkehrten, wurden auch die Menschen entdeckt, doch die Srintrianer erwarteten keinen ernstzunehmenden Widerstand von dieser unterentwickelten Primatenasse.

"Die scheinen ein Standardverfahren für solche Fälle zu haben, die Mistkerle", sagte O'Connour, "eine interstellare Abbaueinheit und einige Schlachtschiffe werden in das System entsandt; während die Truppen alles "Störende" eliminieren, werden nach und nach alle Planeten des Systems ausgebeutet. Die Kampfschiffe sollten scheinbar den Abbautrupp nicht nur gegen Eingeborene sichern, sondern auch vor einer merkwürdigen Bedrohung schützen, die sie Ke'nath nennen, und vermutlich eine andere Rasse darstellen."

"Die Srrins", fuhr Yokumuzzi fort, "scheinen insbesondere vor dem überraschenden Auftauchen der Ke'nath Einheiten Angst zu haben. Mehr war aus dem Gefangenen nicht herauszubekommen, und unser Ziel bleibt sowieso die Erforschung und Bekämpfung der srrintranischen Bedrohung..."

Nun hatten Sie plötzlich die Erklärung für den überraschenden Friedensschluß der beiden Großmächte, der wochenlang die Weltmedien in Aufregung versetzt hatte. Tatsächlich hatten also die offiziell verfeindeten Machtblöcke schon länger hinter den Kulissen zusammengearbeitet und auf der streng geheimen Raumstation "Stars End" mit der Entwicklung eines neuen Raumjägers begonnen. Durch die intensive Zusammenarbeit war nicht nur das Hypersprungproblem technisch gelöst worden, auch versorgte eine neuartige Energiequelle Schilde und Waffen mit bisher ungeahnter Leistung. Der vollkommene beiderseitige Austausch aller technologischen Entwicklungsdaten ermöglichte eine schnelle Realisierung von Komponenten, die vorher nur als nicht einsatzfähige Teillösungen existierten. Dies alles führte schließlich zum Aufbau eines kleinen Geschwaders von Kampfschiffen, die unter dem Codenamen LH14 von "Stars End" aus operieren sollten. O'Connour hatte betont, daß durch die Materialüberlegenheit des Gegners die Erde im direkten Schlagabtausch schnell unterliegen würde.

Die Strategie der LH14-Staffel mußte also sein, in hochgefährlichen Einzelmissionen die Eigenschaften des Gegners zu erkunden, gezielt strategische Ziele auszuschalten und dem Gegner wenig Angriffsfläche zu bieten.

Mit gemischten Gefühlen steigen Sie am nächsten Tag in das Shuttle Richtung "Stars End". Vor allem der mitleidige Blick, den Ihnen O'Connour beim Abschied zuwarf, läßt Sie etwas besorgt in die Zukunft schauen...

TASTATURBELEGUNG

F1	HUD	F9	Außenkamera
F2	Schadensmonitor	F4	Optionen
F3	Energiemonitor	F10	Hyper-Rücksprung
TAB	Control	LShift	Setting auswählen
P	Pause	R	Raketenansicht ein/aus
Feuer	Energiewaffe feuern	T	CDT wechseln
Space	Partikelwaffe feuern	V	CDT Geschwindigkeit übernehmen
LShift	Energiewaffe wechseln	+	Beschleunigen
RShift	Partikelwaffe wechseln	-	Geschwindigkeit verringern
A	E-Waffe synchron/asynchron	U	O Rotiere um 3. Achse

Jaguar-Pad Sonderfunktionen

A	Energiewaffe feuern	links/rechts + C	Rotiere um 3. Achse
B	Partikelwaffe feuern	hoch/runter + C	Geschwindigkeit ändern

[AUF DER BASIS]

DAS HAUPTMENUE

Nach der atemberaubenden Intro-Sequenz findet man sich auf diesem Menue wieder, von dem aus sämtliche Ereignisse konfiguriert und gestartet werden können. Die "Profile"-Menüpunkte verwalten verschiedene Pilotencharaktere. Um im Kampf gegen die fremdartigen Außerirdischen sein Leben zu riskieren, muß man zunächst in die Haut eines Piloten schlüpfen. Der Werdegang eines Piloten und seine aktuelle Situation werden in seinem Profil erfaßt.

'**New Profile**' erweckt nun einen neuen Piloten im Jahre 2060.00 (Sol-Standardzeit) zum Leben, der als Fähnrich beginnt und sich nun Rang und Namen erarbeiten muß.

Mit '**Load Profile**' kann man einen erfahreneren Krieger reaktivieren und den Kampf an der zuletzt gespeicherten Stelle fortführen.

'**Save Profile**' schließlich ermöglicht dem müde Kämpfer seine Ruhmestaten zu speichern, um wenigstens eine Nacht voll Schlaf zu schöpfen, bevor er wieder an gleicher Stelle weitermacht.

Mit '**Continue**' und '**Single Fight**' stürzt man sich endlich todesmutig in die Schlacht.

'**Continue**': Als Elitepilot der SDF wird man je nach Kampferfahrung mit geheimen Kommandounternehmen betraut, die den Kriegsverlauf entscheidend beeinflussen und fortführen. Zusätzlich kann man mit

'**Single Fight**' sein Leben im Patrouillendienst aufs Spiel setzen und Einzelkämpfe gegen versprengte Feindverbände fliegen. Doch Vorsicht! Hier hat schon mancher geglaubt, es werde ein Spaziergang, und ist anschließend nicht mehr zurückgekehrt...

Der Menüpunkt '**Options**' erlaubt das Verändern globaler Parameter, welche für jedes Profil getrennt gespeichert werden. Bei '**Credits**' kann man zinsgünstige Darlehen erhalten.

'**Quit to TOS**' bringt einen in den farblosen und langweiligen Alltag zurück.

'**Mission Disk**' schaltet zwischen den mitgelieferten Missionen und denen der Zusatzdiskette um.

DAS TERMINAL

Als Sie am Morgen verschlafen in Ihrem Quartier auf "STARS END" erwachen, tönt Ihnen schon das aggressive Piepsen Ihres Data-Terminals entgegen. Erneut sind Sie bereit, Ihr Leben zur Rettung der Menschheit zu riskieren.

Nach der automatischen Aktivierung des Terminals zeigt es zuerst Ihre eingegangenen persönlichen Mitteilungen. Klicken Sie '**NEWS**', um eine Übersicht des TerraNews(TM) Kanals und des SDF-internen Informationsdienstes anzuzeigen. Unter '**MISSION PROFILE**' erhalten Sie die Geheiminformationen Ihres Kommandoauftrages, die Sie sich gut einprägen sollten, damit Sie das Missionsziel vollständig erfüllen und auch vollständig zurückkehren. Bevor Sie den Kampf aufnehmen, sollten Sie Ihre potentiellen Gegner kennen und sich mit '**FOE INFO**' über sämtliche den SDF bekannten Feindschiffe informieren.

Wenn Sie sich zur Übernahme der Mission durchgerungen haben, deaktivieren Sie Ihr Terminal und verlassen Sie das Quartier mit '**ARM LH14**' Richtung Waffenhangar. Brauchen Sie mehr Bedenkzeit, so gelangen Sie mit '**GO BACK**' zum Hauptmenue zurück.

Verwenden Sie die Pfeiltasten um in sämtlichen Anzeigemodi seitenweise umzublättern.

DER WAFFENHANGAR

Vor dem Hypersprung in das Feindgebiet stehen Sie vor der schwierigen Aufgabe, den LH14 für die Mission optimal zu bewaffnen und mit neuester Technologie auszurüsten. Doch bevor Sie jede Komponente einbauen, die angeboten wird, bedenken Sie, daß sowohl die vom Generator zur Verfügung gestellte Energie als auch das maximale Startgewicht begrenzt sind. Nur ein gelungener Kompromiß zwischen Defensiv- und Aggressivpotential ermöglicht Ihnen, im Kampf erfolgreich zu taktieren. Für die Elitepiloten der LH14-Staffel ist eine eigene Abteilung damit beschäftigt, die Bordsysteme ständig zu verbessern und vollkommen neue Entwicklungen zu realisieren. Diese Innovationen, die die Kampffähigkeit des LH14 entscheidend weiterverbessern, werden vom SDF Informationsdienst allen persönlichen Terminals mit alpha-Priorität übermittelt. Durch diese Entwicklungstätigkeit stehen je nach Missionsstufe verschiedene Bordsysteme bereit, die in drei Unterbereiche eingeteilt werden. '**PARTS**' aktiviert die Basiskomponenten des Raumschiffs. Die Mindestkonfiguration besteht dabei aus Flugantrieb und Energiequelle, denn tollkühne Piloten verzichten sogar auf ihre Schilde zugunsten einer noch größeren Feuerkraft.

'**WEAPONS**' geben genau diese Feuerkraft. Hier können sämtliche todbringenden Energie- und Partikelwaffen ausgewählt werden. Das '**TOOLS**'-Interface des LH14 ermöglicht über vier Slots das Ankoppeln verschiedenster Zusatzgeräte mit weitgestreutem Einsatzbereich. '**SELECT**' befiehlt den Technikern, den angewählten Ausrüstungsgegenstand in Ihren LH14 einzubauen, und mit '**DROP**' dürfen sie es auch gleich wieder herausreißen. Besteigen Sie den LH14 und schnallen Sie sich gut an, denn mit '**ENGAGE**' starten Sie den Hypersprungantrieb, der Sie in kürzester Zeit ins Zielgebiet bringt. Sie sind für die Mission noch nicht bereit? Kehren Sie mit '**GO BACK**' in Ihr Quartier zurück.

[IM LH 14]

SCHILD UND SCHWERT

Sie haben es vielleicht schon bemerkt: Es herrscht Krieg! Und nur der wird die Schlacht überstehen, der dank überlegener Waffen- und Verteidigungssysteme den Feind vernichtet, bevor das eigene Schiff den Weg in die ewige Milchstraße antritt, mitsamt Pilot, versteht sich. Mit Waffen sollte man den LH14 im Waffenhangar auch wirklich bestückt haben, ansonsten ist dieser Abschnitt zu überblättern und unter 'Ein Leben in Sklaverei' weiterzulesen. Die Waffensysteme werden als erstes in Energie- und Partikelwaffen unterteilt. Energiewaffen sind solche Systeme, die vom Energiesystem des LH14 geladen werden. Sie feuern mit reiner Energie, benötigen somit keinen materiellen Munitionsvorrat. Prinzipiell kann dieser Waffentyp also unbegrenzt eingesetzt werden, doch hängt die Feuergeschwindigkeit ausschließlich von der verfügbaren Energie ab. Zu beachten ist auch, daß das Trefferpotential mit zunehmender Entfernung stark abnimmt, deshalb sind diese Systeme zur Bekämpfung von Fernzielen eher ungeeignet. Montiert wird die Waffengattung auf Trägereinheiten, die sich auf jeder Flügelseite des LH14 befinden.

Unter Partikelwaffen werden alle munitionsabhängigen Kampfsysteme zusammengefaßt. Diese besitzen unterhalb der Pilotenkanzel einen Werfer, der mit unterschiedlichen Raketen bestückt werden kann. Zu den Vorzügen dieses Waffenkonzepts zählt zweifelsohne seine Energieunabhängigkeit, wodurch weder die Energiematrix des LH14 belastet, noch bei totalem Zusammenbruch der Energieversorgung seine Funktionsfähigkeit eingeschränkt wird. Auch durchschlagen die Explosivgeschosse distanzunabhängig selbst härteste Panzerung. Als vielversprechende Innovation könnte sich die Sensorinterface-Kopplung erweisen, welche den Werfer ständig mit Zieldaten des CDT-Systems versorgt. Entsprechende intelligente Waffensysteme befinden sich bereits in der Entwicklung; auch wird an elektronischen Abwehr- und Störmaßnahmen gegen verschiedene Feindsysteme heftig gearbeitet.

Der offensichtliche Nachteil aller Partikelwaffen besteht in ihrer massebedingten Trägheit, sie erreichen erst nach einer Beschleunigungsphase ihre relativ geringe Endgeschwindigkeit.

Doch eines Tages kommt der Moment, da der Gegner anfängt zurückzuschießen. Zu diesem Zeitpunkt entwickelt jeder Pilot ein gesteigertes Interesse an seinen **Defensivsystemen**. Schildgeneratoren erhöhen die Abwehrfähigkeit der Schiffshülle gegenüber Feindbeschuß enorm. Ohne diesen Schutz zerstört jeder Treffer direkt einen Teil der Hüllenintegrität, während die Schilde einen erheblichen Schadensanteil abwehren können. Dabei verlieren sie jedoch an Leistung, ihre Ladezeit hängt von der zufließenden Energie ab.

DAS ENERGIESYSTEM

Das vielleicht ausgeklügeltste System des ganzen LH14 ist die Energiematrix. Hier ist fast jede Komponente mit fast jeder vernetzt und fast alle Energieflüsse frei konfigurierbar. Die Energie im LH14 wird dabei von der Power Source geliefert. Je nach ihrem Status und ihrem technischen Entwicklungsstand können alle Komponenten im Schiff von ihr einen bestimmten Energiebetrag pro Zeiteinheit beziehen. Von den Komponenten nimmt die Batterie eine besondere Stellung ein. Sie kann nämlich sowohl Energie von der Energiequelle aufnehmen und sie speichern, als auch Energie an die Komponenten abgeben. Ihre Aufgabe als Speicher und Energiequelle ist dabei nur von ihrer aktuellen Kapazität bzw. Ladefluß beschränkt. Je mehr Energie sie dabei abgibt, desto schneller wird sie natürlich entladen. Allerdings hat dieses Wunderwerk der Technik auch einen Haken: Es ist noch nicht fertiggestellt, und der Zeitpunkt der Serienreife steht in den Sternen. Die anderen beeinflussbaren Komponenten sind die Energiewaffen, der Antrieb, die Deflektoren und das Radar. Sie können jeweils einen bestimmten Energiebetrag anfordern, der im günstigen Fall von der Energiequelle (und der Batterie) auch gedeckt wird. Wird mehr Energie gefordert als verfügbar, so verteilt sie sich anteilmäßig auf die einzelnen Verbraucher. Deshalb sollte man immer dafür sorgen, daß die kampfentscheidenden Komponenten im Ernstfall mit ausreichend Energie versorgt sind. Dies kann man folgendermaßen erreichen: Jeder Verbraucher besitzt auf dem Energie-Screen ein Icon mit zwei vertikalen Balken, wobei der rechte den Soll-Wert und der linke die tatsächlich zufließende Menge mißt. Wenn man per Joystick einen Verbraucher auswählt, kann man über Feuerknopf+hoch/runter den Soll-Balken verändern und somit jeder Komponente mehr oder weniger Energie zuweisen. Eine Besonderheit gilt es beim Radar zu beachten: Die Energieabsorption dieses Systems ist so minimal, daß sie in der Bilanz keine große Rolle spielt. Deshalb wird über die zugeführte Energie vorwiegend bestimmt, wie groß die Reichweite des Radars ist.

Es gilt: je mehr Energie, desto mehr Reichweite, aber auch umso größere Gefahr der Entdeckung durch feindliches Radar. Der Energiefluß zum Antrieb beeinflusst sowohl die aktuelle Beschleunigung- und Bremsleistung, als auch die maximal erreichbare Endgeschwindigkeit. Nicht regelbar sind Energiequelle und Batterie, bei der die Höhe der linken Leiste der gespeicherte Energiemenge, die der rechten dem Lade- bzw. Entladefluß entspricht. Als besonderes Feature kann man mit bis zu drei Energie-Settings arbeiten, die in verschiedenen taktischen Situationen jeweils unterschiedliche Erfolgsaussichten ermöglichen.

SCHADEN UND SYSTEMAUSFALL

Es läßt sich halt nicht vermeiden: irgendwann macht es 'rumms', und der LH14 ist getroffen. Jetzt gibt es mehrere Möglichkeiten: Entweder die Schilde haben den Großteil des Angriffs abgefangen, oder eben nicht. Entweder die Schiffshülle wurde beschädigt, oder nicht. Entweder eine Komponente wurde getroffen, oder nicht. Die Hülle repariert sich ja selbst, aber was passiert, wenn die Hülle komplett abgebaut ist? In dem Fall können Sie froh sein, wenn Sie eine Rettungskapsel dabei haben, mit der Sie noch entkommen können. Wenn nicht, sieht es schlecht aus für Ihre Pilotenkarriere. Was machen Sie nun, wenn zum Beispiel Ihr Antrieb nicht mehr so will wie Sie? Speziell dafür ist der Schadens-Screen entworfen worden. Hier hat der Pilot volle Übersicht über den Zustand der entscheidenden LH14-Teile. Zu diesen gehören neben den bereits bekannten noch Flugkontrolle und Optik Interface. Der Flugkontrollcomputer regelt die Flugstabilisatoren, setzt also die Steueranweisungen des Piloten in exakte Drehmanöver um. Ein Ausfall dieses Systems könnte zum Beispiel bei einem Zielanflug äußerst unangenehm werden. Das Optikmodul ist für die Informationsbearbeitung und -aufbereitung im Cockpit verantwortlich. Bei allen Bordeinheiten gibt es die Möglichkeit, daß sie voll funktionstüchtig ('Ready'), halb angeschlagen ('Malfunction') oder völlig im Eimer ('Failed') sind. Ist einmal ein System beschädigt, haben die tüchtigen Erd-Ingenieure inzwischen hoffentlich schon die so wichtige Reparaturdrohne entwickelt. Wenn nicht, kann man nur voll Entsetzen zusehen, wie jeder Treffer weiteren Schaden anrichtet. Falls man in weiser Voraussicht die Reparaturdrohne an Bord haben sollte, kann man ihr mitteilen, welches Teil als nächstes repariert werden soll. Dazu kann man zwischen den 'Malfunction'-Teilen per Feuerknopf hin- und herschalten, der eingedrückte Button markiert die Komponente, welche zur Zeit repariert wird. Außerdem wird die voraussichtliche Zeit bis zur vollen Funktionstüchtigkeit angegeben. Wenn man sich nicht selbst darum kümmert, wird vielleicht ein nicht ganz so wichtiges Teil vorgezogen.

Ach ja, für zerstörte Teile kommt natürlich jede Hilfe zu spät. Mit ihnen muß man die Mission schon zu Ende fliegen. Und es gibt Schäden, mit denen es wirklich keinen Spaß macht, stundenlang gegen Srintrianer zu kämpfen. Oder sind Sie schon mal ohne Flugstabilisatoren geflogen? Oder haben mit defekten E-Waffen gekämpft? Oder mit halber Geschwindigkeit navigiert? - Und das waren noch die angenehmen Sachen...

ALLEIN IM LH 14

Nachdem Sie von der bizarren Welt des Hyperraums in den nur 4-dimensionalen, aber um nichts weniger faszinierenden Normalraum geschleudert werden, wird Ihnen zum ersten mal bewußt, wie allein Sie sind. Völlig auf sich gestellt driften Sie nun durch eine feindselige, völlig unbekannte Galaxis. Bevor Ihnen erste Zweifel an Ihrer heroischen Tat, sich freiwillig zu melden, kommen (Sie hatten sich schon gewundert, warum Sie keinen Ihrer Vorgänger zu sehen bekommen hatten...), bemerken Sie auf Ihren Radarschirmen einen blinkenden Punkt. Da fällt es Ihnen wieder ein: Die hochintelligente Radar-Sensorik projiziert Ihren umgebenden Raum je nach eingestellter Radarreichweite auf die zwei radialsymmetrischen Monitore. Der linke Schirm repräsentiert dabei die vordere sie umgebende Raumhälfte, der rechte die hintere. Der Mittelpunkt des vorderen Radars entspricht dem Zentrum Ihres Fadenkreuzes; haben Sie nach langem Manövrieren endlich geschafft, einen Objektpunkt in Ihrem Frontradar zu zentrieren, so befindet sich der Feind direkt vor Ihren Kanonen. Sollte er allerdings in der Mitte Ihres Heckradars auftauchen, so haben Sie vermutlich ein Problem. Er hängt Ihnen nämlich genau im Nacken! Das Radar erlaubt Ihnen auch eine Abschätzung der Distanz, denn die Intensität des reflektierten Radarsignals wird von der Elektronik in Helligkeitswerte der Ortungspunkte umgesetzt. Erstkontakte werden Ihnen zusätzlich zur Radaranzeige auch vom Schiffcomputer gemeldet. Doch zur Zeit sollten Sie keine bedrohlichen Feinde orten, sondern nur die Meldung "OUT OF MISSION AREA" und den blinkenden Punkt sehen. Dieser weist Ihnen den direkten Weg in Ihr Zielgebiet, denn auch die neueste Generation von Hypersprungantrieben kann kleine Ungenauigkeiten in der Zielortberechnung nicht vermeiden. Erhöhen Sie nun Ihre Geschwindigkeit, beobachten Sie, während Sie umbarmherzig in den Sitz gepreßt werden, anhand der Geschwindigkeitsleiste das stetige Beschleunigen des Schiffes, und tauchen Sie wagemutig in unbekanntes Feindgebiet ein...

Plötzlich werden Sie von der "CONTACT!"-Warnung Ihres Schiffcomputers hochgeschreckt. Ihr erster Feindkontakt! Die Ortungspunkte auf Ihrem Radar werden heller und heller! Im Geiste gehen Sie Ihre auswendig gelernte Checkliste noch einmal durch. Als erstes optimieren Sie Ihre Energiekonfiguration auf dem Energiescreen, dann wenden Sie sich der Waffensektion zu. Das zweigeteilte Waffenkontrolldisplay informiert sie nicht nur über die aktuelle Energie- und Partikelwaffe, sondern auch deren aktuelle Einstellung und Status. So sehen Sie anhand der Energiebalken, daß linke und rechte Energiewaffe voll geladen und einsatzbereit sind, und auch die Munitionsanzeige Ihrer Partikelwaffe unterhalb des Raketensymbols stimmt Sie optimistisch. Sie haben noch wenig Vertrauen in Ihre Zielfähigkeiten? Dann schalten Sie die Energiewaffen auf asynchron, um die Schußfrequenz zu erhöhen. Durch einen kurzen Blick auf den LED-Monitor vergewissern Sie sich, daß sowohl Hüllen- als auch Schildzustand hundertprozentige Einsatzbereitschaft signalisieren. Zu allem entschlossen beenden Sie Ihre Checkliste, umgreifen mit fester Hand Ihren Pilotenknüppel, Ihr Daumen ruht gelassen auf dem Feuerknopf....

Endlich ist es soweit! Sie haben den Feind von Angesicht zu Angesicht auf dem Hauptschirm. Um nicht vollkommen die Orientierung zu verlieren, aktivieren Sie das Zielerfassungssystem (CDT), um einen Feind sowohl auf dem Radar als auch in Ihrem HUD farbig zu markieren und Zieldaten an den Partikelwerfer zu übermitteln. Gleichzeitig erwacht der CDT-Screen zum Leben und zeigt ein von der Zoom-Sensorik eingefangenes Bild des Gegners sowie elementare Feindinformationen.

Selbstverständlich reagiert der LH14 mit einer gewissen Trägheit auf Lenkversuche. Das ist kein Fehler der LH14-Ingenieure, sondern zwingende Konsequenz der physikalischen Gesetze. So sollte man bei diversen genialen Ausweichmanövern mit bedenken, daß das Schiff kurzzeitig noch in die ursprüngliche Richtung driftet. Wenn Sie siegreich sämtliche Feinde in Ihrem Raumquadranten vernichtet oder Ihr Missionsziel erfüllt haben, weckt die Einsamkeit des umgebenden Raumes vielleicht Sehnsüchte nach der heimatlichen Basis. Netterweise hatten die Ingenieure den Hyperantrieb nicht nur mit ausreichend Energie versorgt, um Sie ins Zielgebiet zu bringen, auch ist genügend Energie für einen Rücksprung vorhanden, denn so ein LH14 ist schließlich teuer. Doch Vorsicht: In der Hitze des Gefechts werden Sie sich mit dem Hypersprungantrieb kaum aus der Affäre ziehen können, denn für eine exakte Erfassung der Zielkoordinaten dürfen keine störenden Massen und somit Raumschiffe in unmittelbarer Nähe sein.

[WHAT HAPPENED]

Your announcement had just been transmitted, when already first doubts began to arise. Had it really been the right decision? But backing down at this point would destroy your reputation as one of the best and foolhardy pilots inside the PanAmerican Spaceforces (PAF), besides you could forget your ambitious career plans.

"Nonsense!" you thought, "I'm still the best."

For although the last weeks at the PanAmerican-Asiatic space border had passed in a rather boring way, you finally succeeded in shooting four asiatic intruders during patrol. Unfortunately the peace negotiations between both great powers were surprisingly promising, and thus the next weeks would probably turn out to be even less exciting for a fighting pilot. In this situation you naturally welcomed the order to voluntarily apply for a secret project. Codename Omega! For some time there had already been great efforts to recruit members among the PAF elite pilots for this new project. The few rumours going round treated some top-secret space base and a new menace despite the First Space War's end. The official info file was similarly scanty and only revealed that all volunteers had to pass a 6-months drill and would be completely isolated during the project. However, the most important argument for your decision was that little footnote that treated the career expectations after a successful participation. Besides the payment sounded really good...

The training had been over for three days, and you hadn't been the best. Now, you'd had some time to reflect on a lot of things and you were just taking a rest from these strains, when on September 6th, 2060 at 9:47 a short message was displayed on your terminal:

"Congratulations,

as the best-rated cadet (269 pts.) unfortunately became a victim of a malfunction during his first test flight, you as the second-rated (183.3 pts.) become his successor and thus one of our "executive pilots".

Report to Admiral O'Connour at 10:00.

S.D.F"

After having read the message you're suddenly wide awake. Only 13 minutes... You immediately leap up and hurry into the hygienics cell because your current conditions aren't quite adequate for a real admiral. Simultaneously you manage to comprehend that you finally are inside the project. But what on earth is the meaning of S.D.F.? Or why did this message even come from outside the Centauri station? At 10:01 you push the buzzer of Admiral O'Connour's private conference room. When the door opens, you recognize an Admiral of the Asiatic Alliance besides O'Connour and you frighten away with horror...

At 12:37 you wearily and confoundedly sink into your berth. The last 2.5 hours have entirely destroyed your view of life.

There are other intelligent creatures in universe!

The subject that 2045 interested only some exobiologists, now turns into a fatal menace of mankind. Fatal especially for you, for you have to risk your life in the fight against the new enemy. Only step by step you realize what you have come to know in the past 2.5 hours. On August 27th, 2058 radio contact to the asiatic Fujimaha station in the Beteigeuze system was suddenly interrupted. Whereas Asia immediately accused the PanAmerican Alliance of having sabotaged the station, these announced the loss of a space base only a little later. Very close to the start of the 2nd Space War, an asiatic scout ship reported a non-identified huge vessel with unknown origin. Later on, contact to the scout ship broke down, too. In the following weeks, the great powers intensively tried to communicate with the aliens to their own favour, which didn't lead to anything but a further decimation of both space fleets. After the destruction of another station, there finally were first official negotiations about the new danger. Three weeks later, asiatic elite troupes succeeded in destroying a little foe scoutship and in arresting the pilot, nevertheless with great losses. Admiral O'Connour only casually mentioned the very efficient interrogation of the enemy pilot, in the course of which the real dimensions of the menace were recognized for the first time. As you now remember your lecture on military examination tactics, your former appetite disappears at once. The asiatic Admiral, who was introduced to you as Yokkomuzzi, had put forward the pilot's holograph and you now try to remember the displayed lineaments. Despite his surprising similarity to a man, he was awfully alien and unwillingly you had an overwhelming feeling of abomination. **Srintrians!**

Mankind had to withstand them or give way to them. The holo also included an alien speech sample, which you can only remember as an unintelligible mixture of cracking and hissing sounds. Admiral O'Connour had explained that the Srintrian's speech system were surprisingly similar to human languages and that's why so much information could've been obtained.

"A greeding race of traders, only interested in their profits" said Yokkomuzzi contemptuously. "they consider it themselves a kind of federalism and actually they seem to be organized in a quite decentralized way."

A space scan of the Srintrian ore syndicate had become mankind's doom, for Sol and its resourceful neighbour systems promised good profits. When the reconnaissance probes, being sent out afterwards, returned, mankind was discovered, too, but the Srintrians didn't expect any serious resistance from this inferior primates race.

"They seem to have a standard process for such cases, those bastards", said O'Connour. "An interstellar mining unit and some battleships are sent into the system; while the troops eliminate all "disturbances", all system's planets are exploited one by one. Apparently, the battle ship's task isn't only to protect the mining troops against natives, but also against some curious threat, they call "Ke'nath" and which presumably represents another race."

"The Srins ", continued Yokkomuzzi, "especially seem quite afraid of the sudden appearance of the Ke'nath units. Unfortunately, the prisoner wasn't able to tell us much more, and our main purpose is the exploration of and the combat against the Srintrian menace, anyway..."

So you suddenly had an explanation for the astonishing peace treaty between both great powers, which for some weeks had been the sensation in all world media. So, there had been a secret and close cooperation between the officially hostile powers for some time already, which especially consisted of the joint development of a new space fighter on the top secret space station "Stars End". The hyperjump engine for example was a product of this intensive cooperation, which also created a different energy source to provide shields and weapons with yet unknown power. The complete mutual exchange of all engineering data allowed a fast realization of components that before had only existed as non-serviceable demi-solutions. All this finally led to the setup of a little squadron of fighting ships, named LH14, which were to operate from "Stars End". O'Connour had emphasized that earth would quickly lose in direct battle because of the enemy's material superiority. Therefore the LH14-squadron's tactics should be to explore the opponent's attributes in highly dangerous single missions, to eliminate strategic targets and to survive.

The next day you enter the shuttle towards "Stars End" with quite unhappy emotions. Especially the compassionate look of Admiral O'Connour makes you expect your future quite suspiciously...

KEYBOARD MAP

F1	HUD	F9	Outside view
F2	Damage screen	F4	Options
F3	Energy screen	F10	Hyperjump home
TAB Control LShift choose setting			
P	Pause	R	(De-)Activate Missile View
Fire _{Joy}	Fire energy weapon	T	Change CDT
Space	Fire particle weapon	V	Adjust to speed of CDT
LShift	Change energy weapon	+	Accelerate
RShift	Change particle weapon	-	Decelerate
A	Synchronous/Asynchronous	U	O Rotate around 3rd axis

Special functions of Jaguar-Pad

A	Fire energy weapon	left/right + C	Rotate around 3rd axis
B	Fire particle weapon	up/down + C	Accelerate/Decelerate

[ON THE BASIS]

THE MAIN MENU

After the breathtaking intro-sequence, you find yourself back at this menu, where all events may be configured and started. The 'Profile'-menu points manage different pilots. To risk your life in battle against strange aliens you first of all have to choose a pilot's character. The pilot's career and his current status are recorded in his profile. Thus, '**New Profile**' creates a new pilot in the year 2060.00 (Sol-Standard-Time) who starts as an ansign and now has to acquire reputation and ranking. Clicking '**Load Profile**' reactivates an experienced warrior and makes him carry on the fight at the latest saved position. Finally, '**Save Profile**' enables the weary combatant to save his famous deeds, at least to get some sleep before continuing the war.

After all, 'Continue' and 'Single Fight' allow to enter the battle recklessly. '**Continue**': As an SDF elite pilot you are charged with secret command projects, which decisively influence and carry on war progress. These tasks grow harder according to your battle experience. Additionally, '**Single Fight**' allows you to risk your life during patrol and to fly single engagements against scattered enemy units. But be careful! Many of those expecting a walkover have never returned again...

The topic '**Options**' permits the alteration of global parameters, which are separately saved with every profile. At '**Credits**', unexpensive loans may be obtained, and '**Quit to TOS**' is the exit into a colourless and boring everyday life. '**Mission Disk**' switches between the basic missions and those of the additional disk.

THE TERMINAL

As you drowsily wake up in the morning in your quarter at "STARS END", you find yourself mistreated by the aggressive peeping of your data terminal. Once more you're ready to risk your life for the deliverance of mankind. After your terminal's activation, urgent personal messages are being displayed on the screen. Click '**NEWS**' for a summary of TerraNews(TM) channel and the SDF-internal information service. Under '**MISSION PROFILE**' you may receive secret information on your command operation, which you ought to bear in mind in order to completely fulfill the mission purpose and to return alive. Before entering the fight you should however become acquainted

with your opponent's potential and inform on all enemy vessels known to the SDF. Therefore, use **'FOE INFO'**. When you've finally decided to accept the mission, deactivate your terminal and directly leave your quarter towards the weapon hangar with **'ARM LH14'**. In case you need more time for reflection, you may **'GO BACK'** to the main menu. Use the arrow-buttons to turn over the pages in all display modes.

THE WEAPONS HANGAR

Before hyperjumping into enemy territory, you face the hard task to arm and to equip the LH14 with the latest technology for the mission. But before you start installing every available component, bear in mind, that both the energy provided by the generator and the maximum start-weight is limited. Only a successful compromise between defensive and aggressive potential allows you to chose adequate tactics during the fight. A proper division exists for the elite pilots of the LH14 squadron, which permanently improves the on-board systems and realizes completely new developments. These innovations, that decisively increase LH14's fighting abilities, are transmitted to every personal alpha-priority terminal by the SDF information service. In the course of this technical evolution, there appear various components, subdivided into three categories, from which you may chose, according to your mission level. **'PARTS'** activates the ship's basic components. The minimum configuration then consists of flight propulsion and energy source, as the dare-devil-pilot even dispenses with his shields in favour of a still greater fire power. **'WEAPONS'** are just providing this fire power. Here, all death-bringing energy- and particle weapons may be selected. The LH14's 4-slot-**'TOOLS'**-interface enables to couple various additional devices with wide-spread application fields. **'SELECT'** commands the technicians to equip your ship with the chosen part, whereas **'DROP'** makes them tear it out again. Now, please enter the ship and fasten your seat belts, because it's time to **'ENGAGE'** the mission by starting the hyperjump aggregate, which takes you to the destination area before long. You are not yet ready to take over the mission? Then return to your quarter with **'GO BACK'**.

[INSIDE THE LH 14]

SHIELD AND SWORD

Even you may have noticed it: There is war! And only he will survive the battle, who destroys his enemy due to superior weapon- and defence systems. Therefore you should have equipped your LH14 with weapons, else leap over the following paragrap and continue the reading under 'A life in slavery'.

First of all, the weapon systems are subdivided in energy- and particle weapons. Energy weapons are the systems, that are being loaded by the the LH14's energy system. They fire with pure energy, and therefore need no material ammunition store. In principle, this weapon type therefore may be employed unlimited, only the fire frequency depends exclusively on the available energy. Please consider that the hit potential lowers with increasing distance, and that's why these systems are not quite suited to fight remoted targets. The installation of this weapon kind is performed by carrier units on every wing of the LH14. The type of particle weapons comprises all ammunition-related fighting systems. These include a launcher below the cockpit, which can be armed with different rockets. Undoubtedly, this weapon concept has got the great advantage of energy-independence, by which neither the ship's energy matrix is charged, nor a complete energy collapse limits its functionality. Besides, the explosives penetrate, independent of distance, even the hardest armours. Maybe the sensor-interface coupling, that constantly provides the launcher with target data of the CDT-system, turns out to be a promising innovation, too. Corresponding intelligent weapon systems are just being developed; also, there are great efforts being made to create electronic counter measures against diverse enemy sytems. The obvious disadvantage of all particle weapons consists of their mass-related inertia, which makes them reach their relatively low maximun speed only after a certain acceleration time. But one day the moment has come, that the enemy starts shooting back. At this point every pilot develops an increasing interest in his **defensive systems**. Thus, shield generators enormously improve the defence abilities of the ship's hull against foe strikes. Without this protection, every hit directly destroys a part of hull integrity, whereas shields may ward off a considerable part of the damage. Yet in doing so, they lose parts of their power, which results in a reload time, according to the provided energy.

THE ENERGY SYSTEM

The probably most ingenious system of the whole LH14 is its energy matrix. Here, nearly every component is connected with nearly all others and all energy flows can be manipulated to a great extent. So the energy in the LH14 is provided by the power source. Depending on its technical state, all components can procure a certain energy amount per unit of time. Among these components, the batteries take a special position. This means, that it can both absorb energy from the power source and deliver it to the other components. Its task as an energy collector and -source is only restricted by its current capacity and loading flow. The more energy it delivers, the faster it's being unloaded, of course. But even this masterpiece of technical development has its weakness: it has not yet been completed and the date of its mass production is still a secret even to the engineers involved.

The energy weapons, the propulsion, the deflectors and the radar are further adjustable components. They may each demand a certain amount of energy, which at best will be provided by the power source. In case more energy is being demanded than offered, it is distributed among all consumers, according to their current demand level. So one should always take care to supply those battle-deciding components with sufficient energy. That can be attained like this: Each consumer is in possession of an icon with two vertical beams, from which the right one represents the aspired quantity, the left one the actually provided. When choosing a consumer per joystick, one can alter the target beam by fire+up/down and thus assign more or less energy to each component. The radar system owns a peculiarity in all this: Its energy absorption is too low to play an important role in the balance. Therefore, the demanded energy mainly determines its range. It's right for: the more energy, the greater range, but also the higher the danger of discovery by enemy radar. The energy flow towards the engine influences both the current acceleration- and braking abilities and the maximum speed. In contrast to all this, neither the power source nor the batteries, whose left strip's height answers the accumulated energy amount and the right strip's the (un)loading flow, are adjustable. As a special feature one can work with up to three energy settings, that make possible different prospects of success in every tactical situation.

DAMAGE AND SYSTEM FAILURE

It just can't be avoided: one time there's a loud 'boom' and the LH14 is hit. Now there are several possibilities: either the shields could absorb the main part of the attack, or not. Either the ship's hull was damaged, or not. Either a component was hit, or not. Luckily, the hull is self-repairing, but what will happen, if the hull is completely destroyed? In this case you may be quite happy to have your rescuing capsule aboard. If not, there'll be no future for your pilot career. For example, what will you do, if your engine doesn't work any longer the way you like it? The damage screen was designed especially for such situations. Here the pilot has got full survey on the state of all important LH14 parts, among which are the flight control and the optic interface, besides the already known. The flight control computer checks the flight stabilisation, that means it realizes the pilot's manoeuvres with exact, undisturbed rotations. A failure of this system might get rather uncomfortable for you when for example trying to approach a target. The optic module is responsible for the information adaption and -preparation. All on-board units have three possible conditions: **'Ready'**, **'Malfunction'** and **'Failed'**. If a system turns out to be damaged, the capable earth engineers hopefully have succeeded in realizing a repair drone. Cause if you have none aboard, there only remains a despaired look on the accumulating damages.

If you however happen to carry a drone, you can order which component has to be repaired next. To that, it's possible to switch between the 'Malfunction'-parts per fire; the pushed button marks the one to be repaired at the moment. Besides, the assumed time until completion is displayed. If you don't care for the repair priority yourself, the drone might chose a part not quite that important for the fight. By the way, of course there's no help for 'Failed' parts anymore; you have to finish the mission with them. And there are damages that turn your walkover into a horror trip. Or have you ever tried to fight a squadron of Srintrians without flight stabilisation? Or fought with damaged E-weapons? Or navigated at half speed? - **And there are things even worse...**

ALONE IN THE LH 14

After being flinged from the bizarre world of hyper space into the only 4-dimensional, but not less fascinating normal space, you are suddenly aware of being really alone for the first time. Completely on your own, you're now drifting through a hostile, entirely unknown galaxy. Before first doubts on your heroic deed of voluntariness can arise (you had already wondered, why on earth you hadn't get to know only one of your predecessors...), you notice a blinking dot on your radar screen. Then you remember everything: The highly intelligent radar sensors project the surrounding space according to the adjusted radar range onto both radial-symmetric screens. The left one represents here the fore surrounding half of space, the right one the back view. The center of the front radar corresponds to the center of your cross wires; if after extended manoeuvres you have succeeded in bringing an object dot into your fore radar's focus, your enemy is just in front of your guns. But should he happen to appear in the middle of your back radar, you're facing a serious problem as you have him quite on your neck. Furthermore, the radar allows you an assumption of distances, for the intensity of the reflected radar signal is transposed into brightness values of the position dots by the electronics. Primary contacts will be announced by the ship's computer, additionally to the radar screen. But at the moment, you shouldn't locate any threatening enemies, but only see the message "OUT OF MISSION AREA" and the blinking dot. The latter directs you exactly towards the destination area, for even the latest generation of hyperjump engines can't prevent little inaccuracies when calculating destination position. Increase now your velocity, watch the ship's permanent acceleration by means of the speed strip as you're unmercifully being pressed into your seat, and engage bravely into unknown enemy territory...

Suddenly you leap up, when the "CONTACT"-warning of your ship's computer sounds out of your speakers. Your first foe contact! The location dots on your radar grow brighter and brighter! In your mind you once more repeat your checklist learned by

heart. First of all, you optimize your energy configuration on the energy screen, then turn towards your weapon section. The subdivided weapon control display doesn't only inform about the current energy- and particle weapon, but also about their topical configuration and state. So you can see by means of the energy strips that both left and right energy weapon are completely loaded and ready, and the ammunition display of your particle weapon below the rocket symbol disposes you optimistic, too. You've still got little confidence in your target abilities? Then switch your energy weapon to asynchronous mode in order to increase the shooting frequency. A short look on the LED-screen displays that both hull- and shield state signal entire readiness for action. Highly determined, you finish your check list, you seize the control stick with a hard grip, your thumb rests calmly on the fire button...

Ultimately the time has come! You face your foe on the main screen. In order not to lose orientation, you activate the computer detected target (CDT) system, which both marks your enemy on the radar and on the HUD and transmits target data to the particle launcher. Simultaneously, the CDT-screen awakens to life and shows an image of your foe taken by the zoom sensors and adds elementary ship information. Naturally, the LH14 answers with a certain inertia to directing attempts. That's no mistake of the terran engineers, but a conclusive consequence of physical laws. Thus, one should always consider a temporary drift to the original direction when trying diverse ingenious avoid manoeuvres. If you succeeded in annihilating all enemies in your space quadrant or in fulfilling your mission purpose, the loneliness of surrounding space might awaken strong yearnings for the home base. Fortunately, the engineers didn't only provide the hyper engine with sufficient energy for the jump to the destination area, but there's even enough power for return, for such an LH14 is quite expensive in the end. But be careful: It won't be possible to escape during battle by hyper jump, as a lock onto the destination coordinates is only possible in a void, that means ship-free, space.

[CREDITS]

MICHAEL NAU

DSP-System, Additional Code

BJOERN VORTISCH

Idea, Project-Management, Main Engine, Mission-Design

PATRICK MEISSNER

3D-Design, Raytracing (-animations), Layout

MICHAEL STEINBACH

Pixel-Graphics-Design, (animated) Sprites

ANSELM POTTHAFT

RENE SCHMITT

Music-Themes, SFX

BJOERN SPRUCK

ACHIM SETTELMEIER

Additional Effect-Code

[SPECIAL THANKS]

SONJA VORTISCH, CARSTEN MEISSNER,
AXEL GRUETTNER, ANNKATRIN BLASSL,
ALEXANDER DRESSLER, HEIDE DRESSLER,
INGOLF HELMES