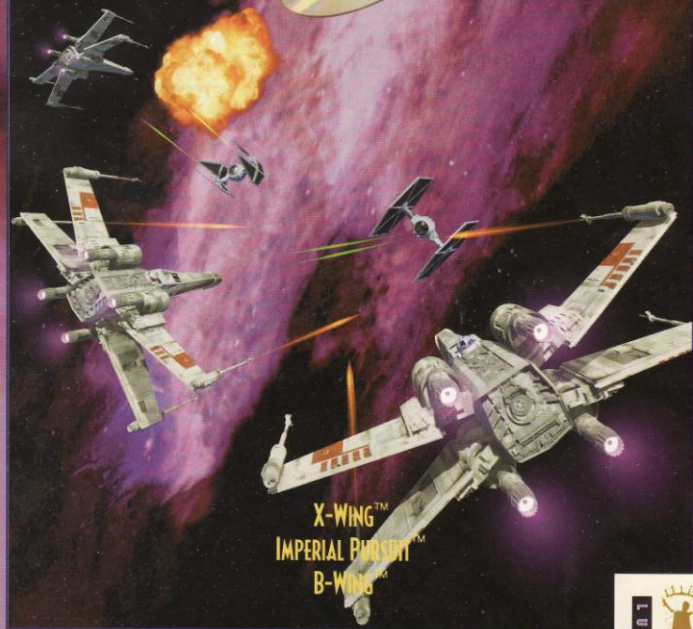
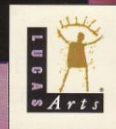


STAR  
**X  
WING**  
WARS.

CD-ROM EDITION



X-WING™  
IMPERIAL PURSUIT™  
B-WING™

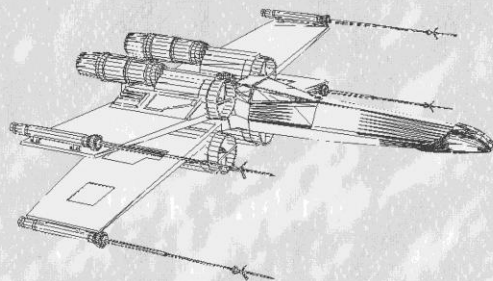




Collector's CD-ROM

# RAUMJÄGER PILOTENHANDBUCH

TECHNISCHE DATEN UND BEDIENUNGSANLEITUNG



INCOM X-FLÜGLER RAUMÜBERLEGENHEITSJÄGER  
KOENSAYR Y-FLÜGLER JÄGER/BOMBER  
DODONNA/BLISSEX A-FLÜGLER JÄGER/ABFANGJÄGER  
SLAYN & KORPIL B-FLÜGLER SCHWERER RAUMJÄGER

**W**illkommen in der Allianz der Rebellen! Dieses Pilotenhandbuch enthält streng geheime Informationen über die Raumjäger der Allianz und ihre Steuerung, Waffensysteme und ihren Einsatz. Um ein Raumjägerpilot zu werden, müssen Sie dieses Handbuch so genau studieren als ob Ihr Leben davon abhinge - denn genau das ist der Fall! Als ein Mitglied der Allianz ist es Ihre Pflicht, dafür zu sorgen, daß dieses Handbuch nicht in die Hände des Imperiums oder seiner Agenten fällt. Schützen Sie es mit Ihrem Leben! Unerlaubter Besitz oder die Benutzung ohne Genehmigung ist Verrat und wird mit der ganzen Härte des Gesetzes bestraft.

Viel Glück und möge die  
Macht mit Ihnen sein!



## Inhalt

An Bord des Kommandoschiffes Independence .....	5
◆ Pilotenregistrierung .....	6
◆ Testgelände der Piloten .....	6
◆ Historischer Kampf.....	7
◆ Kampfeinsatz .....	8
◆ Filmraum .....	9
◆ Tech-Raum.....	10
◆ Einsatzbesprechung .....	10
◆ Pilotenquartier .....	10
◆ Verdienste/Piloten-Logbuch .....	11
◆ Abschlußbesprechung .....	11
Cockpit-Instrumentierung des X-Flüglers, Y-Flüglers, A-Flüglers und B-Flüglers .....	12
Raumjäger Computersysteme .....	17
Manöverkontrollen .....	17
Cockpit-Aussichten .....	18
Antrieb .....	19
◆ Kampfsysteme .....	19
Energie.....	19
Schilde .....	20
Waffen .....	20
Zielerfassung .....	21
◆ NavCom Systeme .....	22
Bordcomputer/R2-Astromech-Droide .....	22
Kommunikation .....	23
◆ Hilfssysteme.....	24
Schleudersitz .....	24
Flugrekorder.....	24
Digitaluhr .....	25
◆ Optionsmenü .....	25
Zusätzliche Informationen (Technische Tips).....	26



## Registrierung

Um der Allianz der Rebellen beitreten zu können, müssen Sie sich korrekt eintragen. Nach der X-Wing Einleitung werden Sie auf das Flaggschiff INDEPENDENCE gebracht. Dort müssen Sie dem Protokoll-Droiden Ihren Pilotennamen mitteilen. Danach werden Ihre Angaben überprüft. Eine Wache ist ebenfalls anwesend, um sich davon zu überzeugen, daß Sie kein imperialer Spion sind!

**SCHRITT 1:** Geben Sie einen neuen Pilotennamen ein oder wählen Sie einen aus.  
**SCHRITT 2:** Bewegen Sie den Zeiger auf die Tür auf der linken Seite und wählen Sie RAUMHAFEN BETRETEN an.



# AN BORD DES KOMMANDOSCHIFFES INDEPENDENCE

Wenn Sie erstmal auf der Independence sind, haben Sie viele Möglichkeiten. Darin enthalten sind das Testgelände der Piloten (ZU DEN TRAININGSFLÜGEN), wo Sie normalerweise Ihr Training beginnen, der historische Kampf (HISTORISCHER KAMPF), wo Sie Ihre Fähigkeiten in der Simulation vergangener Schlachten mit dem Imperium verbessern können und der Kampfeinsatz (FELDZUG), in dem Sie in einer Reihe von echten Kämpfen gegen die Truppen des Imperiums eingesetzt werden. Zwischen den Trainingsflügen und den Missionen können Sie den FILMRAUM besuchen, um sich Aufzeichnungen vergangener Flüge anzusehen. Im TECH-RAUM befindet sich die Datenbank mit detaillierten Informationen über alle auftretenden Raumschiffotypen.



Um eine der Möglichkeiten auszuwählen, müssen Sie nur den Zeiger der Maus auf das Gebiet, die Tür, die Auswahl oder den Knopf bewegen und anklicken. Sobald sich der Zeiger auf einem möglichen Wahlfeld befindet, werden auf dem Bildschirm zusätzliche Informationen zu diesem Feld angezeigt. Zur Auswahl können Sie auch die Cursor-tasten und [Enter] benutzen, wenn Ihnen das lieber ist. Die [Escape]-Taste aktiviert das Spieloptionsmenü.

## PILOTENREGISTRIERUNG

Wenn Sie einem weiteren Piloten die Möglichkeit geben möchten, sich einzutragen, müssen Sie zuerst zum Registrierungsdroiden zurückkehren, um seine Daten einzulesen.

- 1 Wählen Sie REGISTRATUR durch Anklicken der untersten Tür rechts im Raumhafen.
- 2 Geben Sie den Namen des Piloten ein oder wählen Sie ihn aus der Liste. Sobald der Droid die Daten des Piloten vorliegen hat, wählen Sie die Tür links an, um den Raumhafen zu betreten.
- 3 An dieser Stelle können Sie auch die Daten und Verdienste jedes Piloten ansehen oder ihn löschen.
- 4 Am Registrierungsschreibtisch ist ein zusätzlicher Knopf mit der Aufschrift ÄNDERE PILOT angebracht. Wenn man diesen Knopf drückt, erscheint ein Fenster mit drei weiteren Knöpfen (BELEBEN, LÖSCHE und ABRUCH). Wenn man BELEBEN anwählt, wird ein inaktivierter Pilot (entweder tot oder gefangen) wieder aktiviert. Dabei wird die Punktzahl des Piloten auf 0 zurückgesetzt. Wenn man LÖSCHE anwählt, wird der Pilot von der Festplatte gelöscht. Einen gelöschten Piloten kann man nicht mehr beleben und er erscheint auch nicht mehr in der Auswahlliste. Mit ABRUCH schließen Sie dieses Fenster wieder.

## TESTGELÄNDE DER PILOTEN

Auch bekannt unter dem Namen „LABYRINTH“. Dort werden Sie eine Reihe von Flügen mit steigendem Schwierigkeitsgrad absolvieren. In jeder Missionsbeschreibung wird Ihnen mitgeteilt, auf welche Weise Sie die jeweilige Mission erfolgreich beenden können. Vergessen Sie nicht, daß die Gatter und Plattformen nur holographische Projektionen sind, mit denen Sie ohne Gefahr zusammenstoßen können. Ihre Wertung bezieht sich auf die Zeit, die Sie benötigen haben, die durchflogenen Gatter und die Zahl der zerstörten Ziele.

- 1 Wählen Sie ZU DEN TRAININGSFLÜGEN im Raumhafen an, indem Sie auf die linke Hangartür klicken.
- 2 Wählen Sie Ihr Raumschiff und Ihren Schwierigkeitsgrad im Bereitschaftsraum.
- 3 Durch Anklicken des Sichtfeldes können Sie sich die Grüße, Höchstwertungen und die verschiedenen Animationen von Raumjägern der Rebellen ansehen. Das Anklicken des Textbereichs erneuert die Anweisungen auf dem Sichtfeld.



- 4 Wählen Sie die Tür zur Rechten, um das Labyrinth zu betreten. Wenn Sie zum Raumhafen zurück möchten, wählen Sie ZURÜCK ZUM RAUMHAFEN. Sie werden nun mit Ihrem gewählten Raumjäger durch einen bestimmten Parcours fliegen. Er ist dazu angelegt worden, Ihre Fähigkeiten im Manövrieren durch Gatter und dem Abschießen von Zielen im dreidimensionalen Raum zu testen. Es gibt insgesamt acht Schwierigkeitsstufen für jeden Raumjäger. Für das erfolgreiche Absolvieren von jeweils acht Kursen gibt es ein Flugabzeichen. Sie werden eine Zusammenfassung Ihrer Leistung im Abschlusßgesprächsraum erhalten.

## HISTORISCHER KAMPF

Der historische Kampf ist sehr nah an der Realität. Dort können Sie Ihre Flugkünste weiter verfeinern und sich mit den imperialen Streitkräften in bereits geschlagenen Schlachten erneut messen. Achten Sie besonders auf die imperialen Taktiken. Durch das Fliegen in diesen historischen Schlachten können Sie sich eine Reihe von Kampftaktiken zulegen, die Sie später im echten Kampf gut gebrauchen können, um Ihre Gegner zu schlagen.

- 1 Wählen Sie HISTORISCHER KAMPF im Raumhafen durch Anklicken der mittleren Tür.
- 2 Wählen Sie Ihren Raumjäger und eine Mission aus.
- 3 Durch Anklicken des Sichtfeldes können Sie sich die Grüße, Höchstwertungen und die verschiedenen Animationen von Raumjägern der Rebellen ansehen. Das Anklicken des Textbereichs erneuert die Anweisungen auf dem Sichtfeld.
- 4 Wählen Sie die Tür zur Rechten, um an der Vorbesprechung teilzunehmen (EINSATZBESPRECHUNG). Wenn Sie zum Raumhafen zurück möchten, wählen Sie ZURÜCK ZUM RAUMHAFEN.
- 5 Eine Besprechung Ihrer Mission wird angezeigt. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Einsatzbesprechung der Missionen“).
- 6 Um zum Pilotenquartier zu gelangen, müssen Sie auf die Tür zur Rechten klicken. Die linke Tür dient als Ausgang, falls Sie wieder zurückgehen möchten.
- 7 Sie beginnen Ihre Mission, indem Sie im Pilotenquartier auf den Raumjäger-Startplatz klicken (MISSION BEGINNEN). Sie können aber auch die Spindtür anklicken, um sich die Auszeichnungen (VERDIENSTE) oder das Piloten-Logbuch anzusehen. Zurück zur Missionsbesprechung kommen Sie durch Anklicken des Helms (EINSATZBESPRECHUNG).
- 8 Die neuen Missionen der X-Wing CD finden Sie unter BONUSMISSIONEN. Wenn Sie MISSION BEGINNEN gewählt haben, befinden Sie sich nun in Ihrem Raumschiff und fliegen die gewählte Mission. Nach jeder Mission folgt eine Abschlusßbesprechung.



## KAMPFEINSATZ

Erfolgreiche Raumjägerkadetten werden zu Flugoffizieren befördert und dürfen sich für ihren ersten Kampfeinsatz melden. Der Erfolg der Rebellion hängt von der Leistung jedes Einzelnen ab. Als Raumjägerpilot werden Sie eine kritische Rolle im Kampf gegen das Imperium spielen. Es wird empfohlen, aber nicht verlangt, daß Sie die Kampfeinsätze in der vorgegebenen Reihenfolge fliegen.

- 1 Wählen Sie den Schreibtisch rechts im Raumhafen, um sich für den Kampfeinsatz zu melden. Um in einem bereits begonnenen Einsatz weiterzufliegen, müssen Sie die Hangartür hinter dem Tisch anklicken.
  - 2 Am Schreibtisch können Sie so lange auf die Pfeilsymbole klicken, bis die Mission angezeigt wird, die Sie fliegen möchten.
  - 3 Um die gewählte Mission zu beginnen, müssen Sie die Tür hinter dem Schreibtisch anklicken. Andernfalls können Sie den Schreibtisch wieder verlassen, indem Sie links AUSWAHL VERLASSEN anwählen.
- Nun gelangen Sie genau wie bei den historischen Missionen zur Vorbesprechung. Die Besprechungsprozedur ist identisch.

4 Weil einige der X-Wing Missionen sehr schwer sind, haben wir zwei Optionen hinzugefügt, die es Ihnen ermöglichen, den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Die neuen Missionen sind etwas leichter als die klassischen (NEUE MISSIONEN und KLASSISCHE MISSIONEN).

Um zwischen den beiden Versionen hin und her zu schalten, drücken Sie, bevor Sie eine Mission beginnen, die [Esc]-Taste. Drücken Sie nun im Optionsmenü auf den Knopf NEUE MISSIONEN/KLASSISCHE MISSIONEN, um die Einstellung zu ändern. Die Einsatzbesprechungstexte sind in beiden Versionen identisch. Folgende Missionen sind modifiziert worden:

Feldzug 1, Mission 4  
Feldzug 1, Mission 8  
Feldzug 1, Mission 10  
Feldzug 2, Mission 1  
Feldzug 2, Mission 5  
Feldzug 3, Mission 8  
Feldzug 3, Mission 13  
Feldzug 3, Mission 14  
Feldzug 4, Mission 20  
Feldzug 5, Mission 19  
X-Flügler Historische Mission 3  
Y-Flügler Historische Mission 6

**Hinweis:** Eine erfolgreich abgeschlossene Mission kann als eine historische Mission erneut geflogen werden.



## FILMRAUM

Die Möglichkeit sich nach und während der Missionen Ihre fliegerischen Fähigkeiten anzusehen, ist das wichtigste Hilfsmittel, um Ihren Fortschritt zu beobachten. Sie müssen die Flugkamera Ihres Raumjägers während des Fluges aktivieren, um einen Film aufzuzeichnen. Dadurch können Sie sich nach und während des Fluges die vergangenen Manöver im Filmraum ansehen. Um einen Film später im Filmraum erneut ansehen zu können, muß er am Ende der Mission gespeichert werden. Nutzen Sie den Filmraum, um Ihre Fehler zu entdecken.

- 1 An Bord des Sternenschiffes Independence können Sie den Filmraum durch Anklicken der kleinen Tür in der Mitte des Raumhafens betreten.
- 2 Wählen Sie den Film, den Sie sehen möchten, und klicken Sie auf LADE. Sobald ein Film geladen ist, können Sie die verschiedenen Filmfunktionen durch Betätigen der entsprechenden Tasten benutzen.

TASTE	NAME	FILMFUNKTION
	.....WIEDERGABE.....	Startet und stoppt den Film.
	.....RÜCKLAUF.....	Spult den Film zum Anfang zurück.
	.....VORLAUF.....	Schaltet den Vorspulmodus ein und aus.
	.....ENDE.....	Hiermit können Sie im laufenden Film genau an der Stelle weiterspielen. Allerdings kann die Kamera nicht mehr genutzt werden und die Pilotendaten werden nicht verändert.
	.....LADE.....	Lädt einen neuen Film.
	.....FOLGE/FREI.....	Schaltet zwischen Folge- und Freimodus um. Folgemodus: Die Kamera folgt dem Objekt, das in der Kamerapositionsbox ausgewählt ist.
	.....KAMERAPOSITION.....	Wechselt die Kamerapositionen.
	.....	Wechselt die Kamerapositionen in umgekehrter Folge.
	.....TRACK.....	Verfolgungsmodus an oder aus. Im Verfolgungsmodus ist die Kamera immer auf das gewählte Objekt gerichtet.
	.....OBJEKT.....	Wechselt das verfolgte Objekt.





.....Wechselt das verfolgte Objekt in umgekehrter Reihenfolge.



.....Zoomt die Kamera näher heran.



.....Zoomt die Kamera weiter heraus.

Der linke Mausknopf oder der erste Joystickknopf haben die gleiche Funktion wie die Taste [Enter]. Ebenso kann [S] durch den rechten Mausknopf oder den zweiten Feuerknopf ersetzt werden.

## TECH-RAUM

### (Technische Spezifikationen und Schemata)

Hier finden Sie detaillierte Informationen und Pläne zu allen Arten von Raumschiffen, denen Sie begegnen werden. Diese sollen Ihnen helfen, den besten Angriffsplan für jede Situation entwickeln zu können.

- 1 Wählen Sie TECH-RAUM durch Anklicken der kleinen Tür in der linken Mitte des Raumhafens.
- 2 Sie können sich die verschiedenen Raumschiffe durch Anklicken der oberen Pfeilsymbole ansehen.
- 3 In Schemazeichnungen können Sie auch spezielle Schiffssysteme mit Hilfe der Pfeilsymbole auswählen.
- 4 Um zurück zum Raumhafen zu gelangen, klicken Sie auf die linke Tür.

## EINSATZBESPRECHUNGEN

In der Einsatzbesprechung wird Ihnen eine Beschreibung der aktuellen Mission gegeben. Diese beginnt mit einer animierten Karte, die die Orte zeigt, an denen die Streitkräfte eingesetzt werden. Die Karte verschiebt und vergrößert sich automatisch zu jedem Objekt und jeder Gruppe, um die Missionsziele erhellt darzustellen. Zusätzlich erscheint ein Text und gibt Ihnen eine kurze Beschreibung Ihrer Mission.

Mit den Schaltern unter dem Sichtfeld können Sie die Besprechung anhalten, von vorne beginnen oder abspielen. Durch Anklicken des Kästchens SEITE 1 VON... können Sie sich durch die einzelnen Abschnitte fortbewegen. Weiterhin ist es möglich, durch Anklicken der unteren Links- und Rechtspfeile eine genauere Missionsbeschreibung zu erhalten. Durch Auswählen eines gezeigten Schiffes im Sichtfeld werden weitere Informationen dazu ausgegeben.

## PILOTENQUARTIER

Sie können jedem Raumjäger, der Sie in einer Mission begleitet, einen bestimmten Piloten zuweisen. Die Jäger, die Sie nicht selbst mit Piloten versehen, werden vom Computer mit Neulingen (REKRUTEN) besetzt. Um die Mission zu beginnen, müssen

Sie nur zur Rechten auf MISSION BEGINNEN klicken. Durch Anklicken des Pilotenhelms gelangen Sie zurück zum Vorberechungsraum. Sie können ebenfalls verschiedene Fluggruppen anwählen und ihnen Piloten zuteilen.

Zugewiesene Piloten werden gelb hervorgehoben und hellgrün innerhalb der gerade aktiven Fluggruppe dargestellt. Dunkelgrün dargestellte Piloten gehören zu anderen Fluggruppen. Graue Pilotennamen zeigen, daß der Pilot zur Zeit nicht im Dienst ist und zu der aktuellen Fluggruppe hinzugefügt werden kann. Durch Anwählen eines gelb hervorgehobenen Pilotennamens wird dessen aktive Zuweisung gelöscht. Dieser Pilot kann nun einer neuen Gruppe und einem anderen Raumjäger zugeteilt werden. Anwählen eines hellgrünen Pilotennamens aktiviert diesen Piloten und seinen/ihren Jäger. Dunkelgrüne Piloten können nur geändert werden, indem Sie die aktive Fluggruppe wechseln (durch Benutzung der oberen Links- und Rechtspfeile), bis er gelb oder hellgrün dargestellt wird. Die unteren Pfeilsymbole dienen zum Anwählen weiterer Piloten.

**Hinweis:** Wenn Sie die Optionen UNBEGRENZTE MUNITION, UNVERWUNDBARKEIT oder KEINE RAUMJÄGERKOLLISIONEN angewählt haben, wird Ihre Pilotenakte durch diese Mission nicht verändert.

## VERDIENSTE/PILOTEN-LOGBUCH

Wenn Sie eine Mission erfolgreich beenden, erhalten Sie hin und wieder eine Auszeichnung vom Oberkommando. Sie erhalten ein Flugabzeichen für jedes Raumschiff, in welchem Sie eine komplette Missionsserie durch das Testgelände der Piloten geschafft haben. Simulationsabzeichen gibt es für jede erfolgreiche historische Kampfmission. Für echte Kampfeinsätze gibt es Kampfauszeichnungen und spezielle Belobigungen. Diese Medaillen werden nur für besonderen Einsatz in der Schlacht vergeben, und zwar von Mon Mothma selbst, der Oberbefehlshaberin der Allianz. Um weiterzugehen, müssen Sie die [Return]-Taste oder einen Knopf drücken. Innerhalb des Logbuch-Ordners können Sie die Akte Ihres aktuellen Piloten ansehen. Medaillen und Auszeichnungen, die Sie während der Imperial Pursuit oder B-Wing Missionen erhalten haben, können Sie sich in der Schatulle ansehen. Diese können Sie über die Optionen VERDIENSTE oder LOGBUCH anwählen.

## ABSCHLUSSBESPRECHUNG

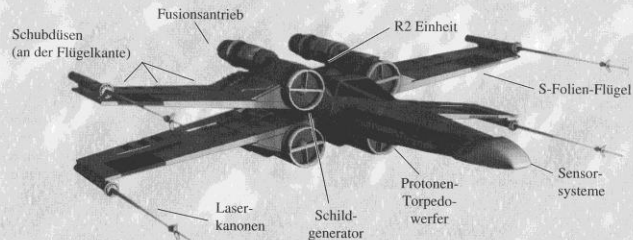
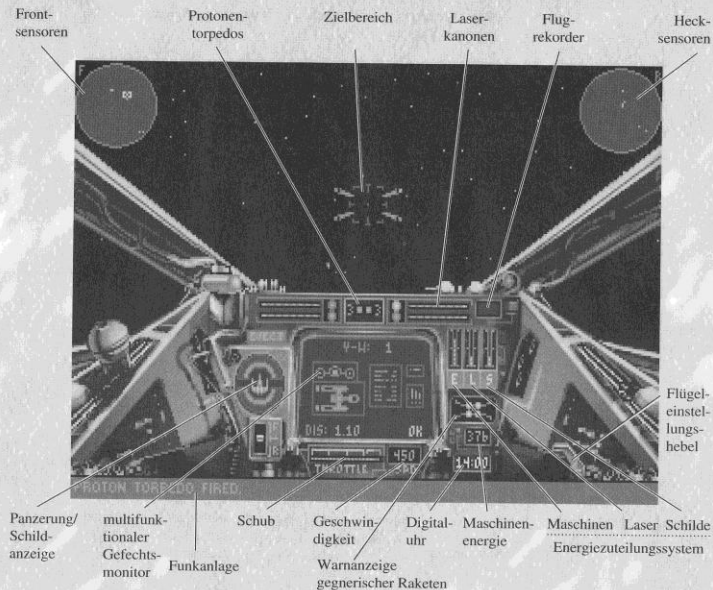
Nach jeder Mission, die Sie überlebt haben, folgt eine Abschlußbesprechung. Dort wird Ihnen eine Zusammenfassung und Statistik Ihrer geflogenen Missionen gezeigt. Achten Sie besonders auf die erreichten oder nicht erreichten Missionsziele. Damit eine Mission als erfolgreich beendet gilt, müssen alle Ziele erreicht worden sein. Wenn Sie bereit sind fortzufahren, klicken Sie auf die Tür. Dadurch gelangen Sie zurück zum Bereitschaftsraum oder der Einsatzbesprechung. Durch Anklicken der Pfeilsymbole erhalten Sie genauere Informationen zur geflogenen Mission.



## Cockpit-Instrumentierung des X-Flüglers, Y-Flüglers, A-Flüglers und B-Flüglers

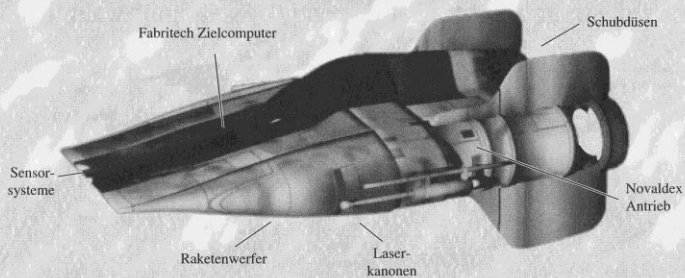
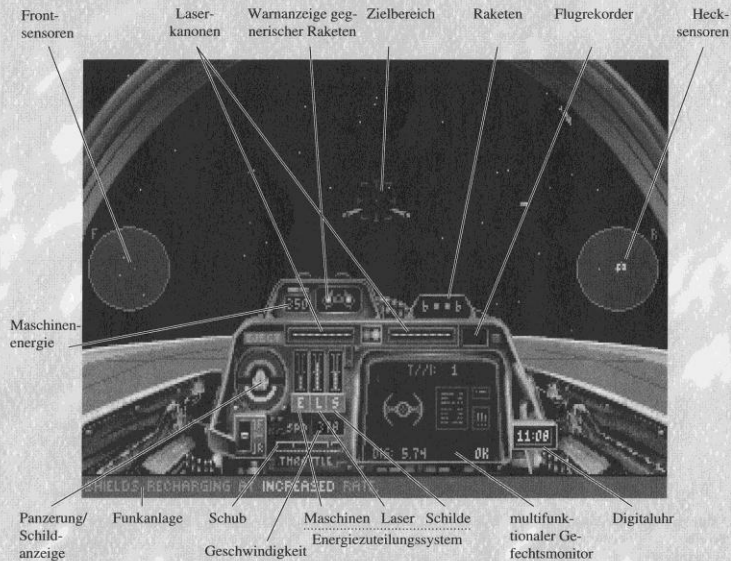
Die Cockpit-Instrumentierungen der X-Flügler, A-Flügler, Y-Flügler und B-Flügler sind so angelegt, daß sie sich in den meisten Teilen gleichen. Obwohl die Waffensysteme und Positionen einiger Instrumente verschieden sind, sollten Sie dennoch in der Lage sein, sich mit jedem dieser Typen schnell vertraut zu machen.

### INCOM X-WING RAUMÜBERLEGENHEITS-JÄGER

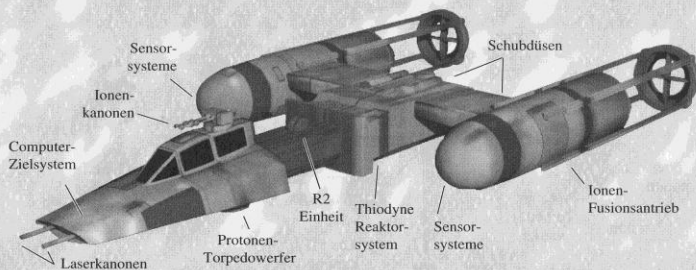
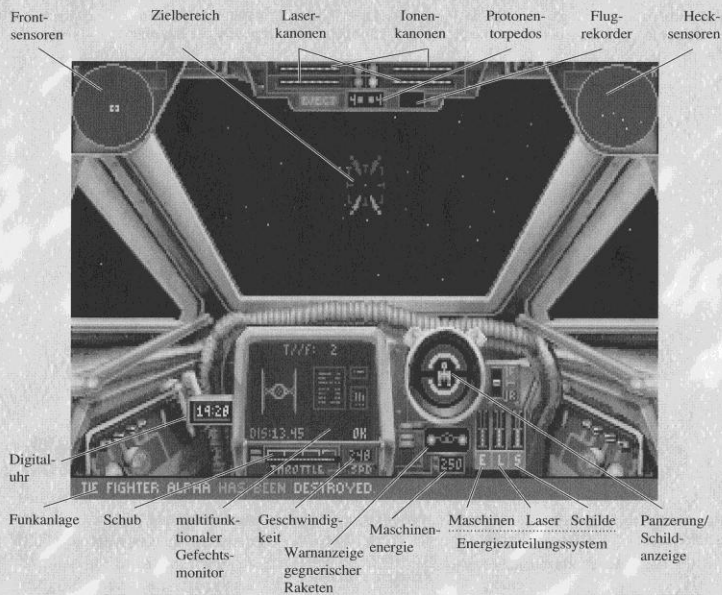




## DODONNA/BLISSEX A-FLÜGLER JÄGER/ABFANGJÄGER

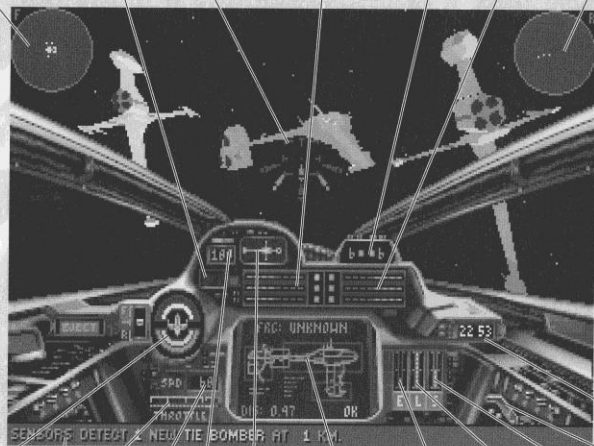


## KOENSAYR Y-FLÜGLER JÄGER/BOMBER



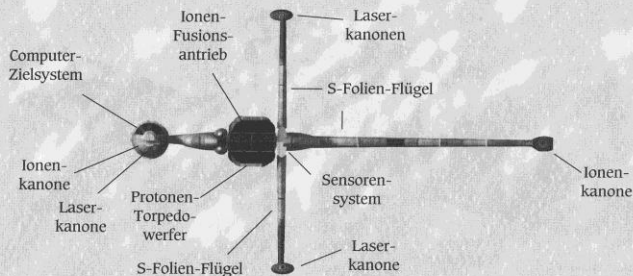
## SLAYN & KORPIL B-FLÜGLER SCHWERER RAUMJÄGER

Front-sensoren    Flug-rekorder    Ziel-bereich    Laser-kanonen    Protonen-torpedos    Ionen-kanonen    Heck-sensor



Digital-  
uhr

Panzerung/  
Schildanzeige    Schub  
Funktanlage    Geschwin-  
digkeit    Warnan-  
zeige geg-  
nerischer  
Raketen    multifun-  
ktionaler  
Gefechts-  
monitor    Maschinen  
Energie-  
teilungssystem    Laser  
Schild-  
stellungen-  
hebel



16

## Raumjäger Computersysteme

### MANÖVERKONTROLLEN

















Alle Raumjäger erhalten ihren Vorwärtsschub ausschließlich durch die Haupttriebwerke. Der Pilot kann die Geschwindigkeit durch Veränderung der Cockpit-Schubkontrolle modifizieren. Diese Kontrollen sind intern mit dem NAV-Computer oder der R2-Einheit an Bord verbunden, wodurch eine Synchronisation des Schubes und der Richtungsänderung gewährleistet ist.

### JOYSTICK-KONTROLLEN



17

## COCKPIT-AUSSICHTEN









Taste	Funktion
	.....Blick nach links vorne.
	.....Blick nach vorne.
	.....Blick nach rechts vorne.
	.....Blick über den linken Flügel.
	.....Blick nach oben.
	.....Blick über den rechten Flügel.
	.....Blick über die linke Schulter.
	.....Blick nach hinten.
	.....Blick über die rechte Schulter.
	.....Wechselt den Blickwinkel zwischen „Flügelhöhe“ und 45° Winkel.
	.....Pilotsicht ohne Cockpit.
	.....Keht zum Pilotenblick zurück.
	.....Wechselt auf die Raketen-/Torpedokamera. Wiederholtes Drücken wechselt zwischen mehreren Kamerawinkeln.
 oder 	.....Wechselt den externen Kameramodus.
	.....Erlaubt das Festlegen des Kamerablickpunktes.

- Benutzen Sie die Manöverkontrolle, um den Blickpunkt zu ändern.
- Benutzen Sie die Joystick-/Mausknöpfe zum Vergrößern oder Verkleinern.
- Drücken Sie erneut [F4], um die Flugkontrolle zurückzuerhalten.



## Antrieb





Die aktuelle Schubeinstellung der Maschinen ist auf der entsprechenden Anzeige im Cockpit ablesbar. Gezeigt wird eine horizontale Skala mit einer Digitalanzeige der aktuellen Geschwindigkeit.

Taste	Funktion
	.....Erhöht den Schub.
	.....Verringert den Schub.
	.....Setzt den Schub auf Null.
	.....Setzt den Schub auf 1/3 der Maximalleistung.
	.....Setzt den Schub auf 2/3.
	.....Setzt den Schub auf Maximalleistung.
	.....Aktiviert den Hyperraumantrieb. Dadurch wird die Mission effektiv beendet.
	.....Ändert die Flügeinstellung des X-Flüglers. Bei geschlossenen Flügeln können die Laserkanonen nicht feuern.

## KAMPFSYSTEME

### Energie

Die Energie des Raumjägers kann dem Antrieb, den Schilden oder den Lasern in jeder Variante zugeteilt werden. Dies wird in der Energiezuteilungsanzeige dargestellt. Seien Sie vorsichtig, denn wenn Sie einem System mehr Energie zuführen, schwächen Sie damit die anderen Systeme. Zum Beispiel bewirkt die Zuweisung der vollen Energie an den Antrieb eine hohe Geschwindigkeit, jedoch werden dabei Laser und Schilde stark geschwächt!


Taste	Funktion
	.....Ändert die Laseraufladungs-Einstellung.
	.....Ändert die Schildlade-Einstellung.
	.....Verschiebt Schildenergie zu den Lasern.
	.....Verschiebt Laserenergie an die Schilde.



## Schilder

Der aktuelle Schildstatus ist auf der Panzerungs-/Schildanzeige abzulesen. Er besteht aus einem farbigen und einem grauen Teil. Hellgrün zeigt, daß die Schilder auf voller Kraft sind. Gelb bedeutet halbe Kraft, Rot zeigt sehr niedrige Kraft an und bei Schwarz existieren keine Schilder. Beachten Sie, daß die Panzerung auf die gleiche Weise in der Mitte der Schildanzeige dargestellt wird. Ein helles Aufblitzen in einer der Anzeigen bedeutet, daß dort ein Treffer eingeschlagen ist.

Taste	Funktion
-------	----------

	Ändert die Schildkonfiguration. Möglich sind: Alle Energie auf den Frontschild. Alle Energie auf den Heckschild. Gleichmäßige Verteilung.
--	--

## Waffen



Oberhalb Ihres Multifunktions-Gefechtsmonitors wird der Status Ihrer Waffensysteme angezeigt. Sie können die Konfiguration für Laser, Raketen- und Torpedoabschüsse sowie das Energie-Niveau des Lasers ablesen.

Konfigurationen für Laser- oder Raketen-/Torpedoabschüsse: Der Konfigurationsindikator zeigt an, welche Waffen aktiviert sind. Er informiert Sie auch, wenn Ihre Waffen geladen und feuerbereit sind. Während das Waffensystem geladen wird, ist der Indikator gelb. Ein grünes Licht zeigt Feuerbereitschaft. Keine Anzeige (grau) zeigt, daß Sie Ihre Laser bzw. Torpedos oder Raketen nicht abfeuern können.

Um die Laser zu laden, müssen Sie die Energie Ihres Bordreaktors entsprechend zuweisen.

Laser-Energie-Niveau: Für jede Laser-Kanone an Ihrem Schiff gibt es eine Energie-Niveau-Anzeige. Jede Anzeige spiegelt die verbliebene Ladung und Stärke eines Lasers wider. Es gibt zwei Ladungsstufen: Ein gelbes Licht zeigt eine verstärkte Ladung und ein rotes Licht eine Minimalladung an.


Taste	Funktion
-------	----------

	Schaltet durch die verschiedenen Waffensysteme. X-Flügler: Laser-Kanonen und Protonen-Torpedos A-Flügler: Laser-Kanonen und Raketen Y-Flügler: Laser-Kanonen, Ionen-Kanonen und Torpedos
	Schaltet durch die verschiedenen Feuerleit-Konfigurationen.

Für Raketen und Torpedos haben Sie die Wahl zwischen nur dem rechten Werfer, nur dem linken Werfer und beiden.

Für X-Flügler Kanonen: Einzelfeuer, Feuerzusammenfassung zweier alternierender Kanonen und vierfache Feuerzusammenfassung.

Für A-Flügler oder Y-Flügler: Einzelfeuer oder doppelte Feuerzusammenfassung.

 .....Feuert ein Waffensystem ab (oder Knopf 1 am Joystick oder linker Mausknopf).

## Zielerfassung

Das Zielsystem des Raumjägers besteht aus drei hochentwickelten, miteinander verbundenen Feuerleit-Rechnern: Der Multifunktions-Gefechtsmonitor (MGM), die visuelle Zielerfassung und die Sensoranzeige. Die Kombination dieser Systeme erlaubt es dem Piloten, erfolgreich ein Ziel anzugreifen und zu vernichten.

Andere Schiffe anzuvisieren ist recht einfach. Sie richten Ihr Raumschiff auf das Ziel aus und bringen es in den Bereich der visuellen Zielerfassung. Dann drücken Sie entweder den oberen Knopf auf dem Joystick, die rechte Maustaste, [Strg] oder die Taste [U]. Das ausgewählte Ziel wird orange blinken, auf den Sensoren eingerahmt dargestellt und im Multifunktions-Gefechtsmonitor identifiziert.

## Visuelle Zielerfassung

Sie wird im vorderen Bereich über der Instrumententafel angezeigt. Sie hat einen Zielbereich sowie zwei oder vier Pfeilanzeigen, die den Bordkanonen des Raumschiffs entsprechen. Die visuelle Zielerfassung hat zwei verschiedene Modi: einen Geschützmodus und einen Raketen-/Torpedomodus.

Im Geschützmodus sind die Pfeilanzeigen hellblau und die Geschütze, die als nächste feuern, sind am Pfeilschaft grün oder gelb. Wenn eine erfolversprechende Abschussposition für ein Geschütz errechnet wurde, werden der Pfeil und der Zielbereich grün. Im Raketen-/Torpedomodus wird der Zielbereich hellblau. Da es einige Zeit dauert, um eine vernünftige Zielerfassung zu erreichen, muß das Ziel innerhalb des Zielbereichs gehalten werden. Es wird gelb, wenn Sie ein Ziel erfaßt haben und rot, wenn das Ziel sicher erfaßt wurde. Um ein großes Schiff zu erfassen, müssen Sie 6 Kilometer von ihm entfernt sein, für kleinere Ziele 2,5 Kilometer. Das ist der beste Zeitpunkt, um eine Rakete abzufeuern.

## Multifunktions-Gefechtsmonitor (MGM)

Der MGM hat zwei Modi: Den Identifikationsmodus und den Zielmodus. Der Identifikationsmodus zeigt eine Ziel-ID, ein Schema des Ziels, seine Daten und den Status sowie die Entfernung von Ihrem Schiff. Im Zielmodus hilft der Monitor dem Piloten, indem er das angewählte Ziel als grünes Kreuz zeigt: die Zielmarkierung. Wenn das feindliche Schiff sich mit der Zielmarkierung deckt, wird die Zielerfassung grün. Das ist die beste Gelegenheit zum Feuern.

Taste	Funktion
	Schaltet den MGM zwischen Identifikations- und Zielmodus um.
	Schaltet den MGM ein und wählt ein Schiff in der Zielerfassung.
	Selektiert den nächsten feindlichen Raumjäger als Ziel.
	Schaltet den MGM ein und wählt das nächste verfügbare Ziel.
	Schaltet in umgekehrter Reihenfolge durch alle verfügbaren Ziele.
bis	Speichert das derzeitige Ziel als eines von vier vorgemerkten.
bis	Wählt ein vorgemerktes Ziel.

### Sensor-Anzeige

Die zwei runden Anzeigen in den oberen Ecken der vorderen Cockpit-Ansicht zeigen die Abtastergebnisse der vorderen (links) und rückwärtigen (rechts) Sensoren. Die Anzeigen sind farbcodiert entsprechend ihres Typs und hellkeitscodiert entsprechend ihrer Entfernung. Die hellsten Punkte sind weniger als 1500 Meter entfernt, mittelhelle Punkte sind 1500 bis 3000 Meter entfernt und blasse Punkte sind mehr als 3000 Meter entfernt. Der Feuerleitrechner zeigt das angewählte Ziel in Klammern.

- Rote Punkte sind .....feindliche Schiffe.
- Blaue Punkte sind .....neutrale Schiffe.
- Weiße Punkte sind .....Minen und Satelliten.
- Grüne Punkte sind .....verbündete Schiffe.
- Gelbe Punkte sind .....Raketen und Torpedos.

### NAVCOM SYSTEME

#### Bordcomputer/R2-Astromech-Droide

An Bord von X-Flügler und Y-Flügler-Jägern assistiert bei der Navigation, Kommunikation und Schadenseinschätzung eine R2-Astromech-Einheit, bei den A-Flüglern übernimmt das Microaxial-NavCom-System diese Aufgabe. Die R2-Droiden und Navigationscomputer arbeiten wie ein zweites Besatzungsmitglied. Dadurch wird der Pilot spürbar entlastet, so daß er sich auf die Ziele seines Einsatzes konzentrieren kann,

während der Droide bzw. die NavCom-Einheit die Schiffssysteme überwachen. Ihr R2-Droide ist besonders bei der Alarmierung über anfliegende Raketen hilfreich. Er wird Sie fragen, ob Sie die Rakete anvisieren möchten. Drücken Sie die Leertaste, um mit JA zu antworten.

Eine taktische Karte zeigt sowohl Ihre und die Position anderer Raumjäger und Raumschiffe als auch die Bezugspunkte eines Sektors, wie Planeten, Satelliten usw. Die R2-/NavCom-Einheit hält außerdem Ihre Mission und deren Ziele online und wird sie auf Anfrage anzeigen.

Der Schadensmonitor wird anzeigen, welches System und welche Teile Ihres Raumschiffs beschädigt sind, ob es möglich ist, den Schaden zu reparieren und wie lange eine Reparatur dauern wird. Als Pilot können Sie die Reihenfolge bestimmen, in der Reparaturen für jedes System versucht werden.




Taste	Funktion
	Bestätigung von Meldungen des Bordcomputers bzw. der R2-Einheit.
	Aktiviert die taktische Karte.
	Schadensmonitor.
	Zeigt Anweisungen der Einsatzbesprechung.

### Kommunikation

Jeder Raumjäger ist über Unterraum-Sender mit allen alliierten Einheiten verbunden und kann direkt mit jedem anderen Piloten seines Geschwaders, Piloten anderer Geschwader und dem Oberkommando der Flotte kommunizieren. Sie können Anweisungen an andere Piloten geben, indem Sie sie anvisieren und einen der folgenden Befehle geben:

Taste	Funktion
	Ab nach Hause!
	Meldung!
	Ausweichmanöver!
	Warte auf weitere Befehle!
	Volle Energie und greif an!

**Befehle, die nur an den Flügelmann gegeben werden können:**

-  .....Gib mir Deckung!
-  .....Greif an! (vorher mit dem MGM anvisieren)
-  .....Ignoriere das Ziel!

Im Gefecht gibt es immer eine Menge Informationen auszutauschen. Daher sind viele Meldungen farbcodiert:


- Rot**.....Andere Rebellenpiloten
- Blau**.....R2-Droide oder Bordcomputer
- Grün** .....Bestätigung und Genehmigung (Antwort)

## HILFSSYSTEME

### Schleudersitz

Falls der Jäger kritisch beschädigt ist, kann sich der Pilot mit dem Schleudersitz absetzen und auf Rettung hoffen. Wählen Sie die Stelle, an der Sie aussteigen, mit Bedacht, da sofort ein Notruf abgeschickt wird, wenn ein Pilot aussteigt. Dadurch werden sowohl die Rebellen-Allianz als auch imperiale Streitkräfte alarmiert. Vorsicht, der Schleudersitz kann im Gefecht beschädigt werden.



Taste	Funktion
-------	----------

- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
|  | .....Betätigt den Schleudersitz. |
|--|----------------------------------|

### Flugrekorder

Um sich anzusehen, was Sie in der Schlacht getan haben, müssen Sie zunächst den Flugrekorder aktivieren. Eine Kontrollleuchte wird angehen und die Zahl neben der Kamera, die den Prozentsatz verfügbaren Films anzeigt, wird sich verkleinern. Vergessen Sie nicht, den Rekorder einzustellen, wenn Sie beweisen möchten, was in der Schlacht geschah!

Taste	Funktion
-------	----------

- |  |   |
|--|---|
|  | .....Schaltet den Flugrekorder an und aus.                              |
|  | .....Erlaubt es, den Einsatz, der gerade aufgezeichnet wird, anzusehen. |

### Digitaluhr

Hält die Restzeit für jeden Einsatz fest.

### Optionsmenü

Das Optionsmenü erlaubt Ihnen, im Gefecht die Configuration zu ändern. Es gibt zwei Menüs: eins an Bord des Flaggschiffs Independence und eins während des Fluges.

Taste	Funktion
-------	----------

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
|  | .....Ruft das Optionsmenü auf. |
|  | .....Kalibriert den Joystick.  |

## OPTIONSMENÜ

Musik an/aus  
Toneffekte an/aus  
Lautstärke für Toneffekte und Musik  
Anzeige von Text an/aus  
Übergänge an/aus  
Rückkehr ins DOS

### Optionsmenü während des Fluges:

Musik an/aus  
Toneffekte an/aus  
Lautstärke für Toneffekte und Musik  
Cache-Speicher für den Film an/aus  
Speicherangabe für den Film-Cache  
Unbegrenzte Waffen  
Unverwundbarkeit  
Erkennen von Zusammenstößen zwischen dem Spieler und anderen Raumjägern an/aus  
Sternenhimmel viel/wenig Details (einschließlich Hyperraumdetails)  
Planeten und Galaxien an/aus  
Weltraumschutz an/aus  
Detailauflösung des Raumjägers  
Oberflächenstruktur und Markierungen auf Raumschiffen an/aus  
Digitale Toneffekte an/aus  
Antriebsglühen an/aus  
Raumschiffdetails (einschließlich Explosionsdetails)  
Oberflächendetails des Todessterns  
Rückkehr ins DOS



## Zusätzliche Informationen

### Top Ace Pilot

Das Fliegen mit einem guten Flügelmann ist genauso wichtig wie die eigenen Flugkünste. Wir haben einen neuen TOP ACE-Piloten zu Ihrer Staffel abkommandiert. Er ist eine Menge von Einsätzen geflogen, daher können Sie ihn jederzeit als Flügelmann für eine Mission anfordern, wenn Sie jemanden brauchen, der Ihnen den Rücken freihält.

### Benutzung des Top Ace-Piloten

Der TOP ACE-Pilot kann als erfahrener Flügelmann, zum Ansehen der Animationssequenzen und zum Fliegen der alten Kampfeinsätze (unter "Historische Missionen") genutzt werden.

### Den TOP ACE-Piloten als Flügelmann nutzen:

- 1 Klicken Sie im Piloten-Zuweisungsbildschirm auf das Schiff, dem Sie Top Ace zuteilen.
- 2 Wählen Sie TOPACE5 aus der Liste der verfügbaren Piloten aus. Sein Bild wird erscheinen und der Name wird gelb hinterlegt. Er ist nun dem gewählten Schiff zuteilt.

### Fliegen eines der drei originalen Kampfeinsätze:

- 1 Wählen Sie am Registrierungsschreibtisch TopAce5 als Piloten.
- 2 Klicken Sie auf die Tür zur Linken.
- 3 Um zu den historischen Missionen zu gelangen, klicken Sie auf die Tür in der oberen Mitte des Raumhafens.
- 4 Wählen Sie die oberen Pfeilsymbole an, bis der gewünschte Kampfeinsatz erscheint.
- 5 Benutzen Sie die unteren Pfeilsymbole, um eine Mission auszuwählen.
- 6 Klicken Sie die Tür zur Rechten an, um in den Vorbesprechungsraum zu gelangen. Sie werden nun auf die Mission vorbereitet.

### Um Filmsequenzen anzusehen:

- 1 Wählen Sie TOPACE5 als Ihren Piloten am Registrierungsschreibtisch.
- 2 Klicken Sie auf die Tür zur Linken, um in den Raumhafen zu gelangen.
- 3 Wählen Sie am Schreibtisch in der oberen rechten Hälfte des Bildes ALLE SCHNITTSZENEN.
- 4 Mit Hilfe der Pfeilsymbole können Sie die gewünschten Animationen auswählen.
- 5 Wenn Sie die Tür zur Rechten anklicken, können Sie sich die Animationen ansehen.

### Falls der TOP ACE-Pilot unglücklicherweise einmal umkommen sollte, kann er mit folgenden Schritten wiederbelebt werden.

- 1 Bestimmen Sie TOPACE5 als Piloten am Registrierungsschreibtisch.
- 2 Wählen Sie ÄNDERE PILOT unter der Pilotenbeschreibung.
- 3 Klicken Sie auf BELEBEN. Die Animationen und Missionen können weiterhin angesehen bzw. gespielt werden, auch wenn die Einstufung des Top Ace-Piloten nun auf FLUGKADETT gesunken ist.

Der Pilot kann allerdings auch mit vollständiger Graduierung wiederhergestellt werden. Bei der Installation der X-Wing CD wurde neben der Datei TOPACE5.PLT auch eine Sicherheitskopie namens TOPACE5.BAK eingerichtet.

1. Im X-WingCD Verzeichnis (C:\XWINGCD\>) müssen Sie eingeben:

COPY TOPACE5.BAK TOPACE5.PLT und mit [Enter] bestätigen. Dadurch wird der Spielstand des Top Ace-Piloten mit den ursprünglichen Werten erneut überschrieben.

### Fehlerbehebung

DMA-Konflikt: Beim Spielen von X-Wing CD mit einem Soundblaster oder einer kompatiblen Karte kann der digitalisierte Sound ein- und ausgeschaltet werden, wodurch sofort auf die Festplatte zugegriffen wird. Wenn die Soundkarte und der Festplattenkontroller denselben DMA-Kanal verwenden (normalerweise Kanal 1), kann dies zum Absturz des Systems führen. Um einen DMA-Konflikt festzustellen und zu beheben, lesen Sie bitte die README-Datei:

- ① Geben Sie in Ihrem X-WingCD Verzeichnis INSTALL ein und drücken Sie [Enter].
- ② Wählen Sie READ.ME DATEI LESEN und drücken Sie [Enter].
- ③ Lesen Sie Abschnitt „VI) Soundblaster“.

Fortbewegen durch die Missionen: Sollten Sie nach einer erfolgreich beendeten Mission nicht zur nächsten Mission vorrücken dürfen, überprüfen Sie, ob die Optionen Raumjäger-Kollisionen, Verwundbarkeit und unbegrenzte Munition im Originalzustand sind. Wurde eine davon geändert, können Sie nicht vorrücken, bis Sie die Mission mit Kollision EIN, Verwundbarkeit EIN und unbegrenzte Munition AUS bestanden haben.

### Speicherplatzprobleme

Wenn Sie MS-DOS 6.0 oder höher benutzen, sollten Sie das MemMaker-Programm ausführen.

Wir empfehlen den Einsatz von EMM386, der bei MS-DOS 5.0 enthalten ist. Wenn Sie einen anderen Treiber benutzen, schauen Sie bitte im Handbuch nach.

Für die Ausgabe von Sprache, Musik und digitalisierten Soundeffekten beläuft sich die Minimalanforderung auf 2MB EMS.

MS-DOS 6.x unterstützt die Speicherverwaltungseinheit MemMaker. Wie Sie dieses Programm nutzen können, um Ihre Speicherkapazität zu erhöhen, lesen Sie bitte in Ihrem Benutzerhandbuch zu MemMaker.

Sollten Sie MS-DOS 5.0 mit einem anderen EMS-Treiber (z.B. QEMM, 386Max etc.) benutzen, prüfen Sie bei Schwierigkeiten anhand des Benutzerhandbuches, ob die Installation und Konfiguration korrekt durchgeführt wurden.

### Soundkarten

Wenn Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, sollten Sie die Diagnose-Software benutzen, die mit Ihrer Karte geliefert wurde. Die meisten Probleme sind auf Konfigurationsfehler auf der Karte selbst zurückzuführen. Sollten Sie eine Soundkarte besitzen, die auf der Packung nicht erwähnt ist und die als Emulation läuft, kann dadurch die Soundausgabe beeinträchtigt werden. Dies kann auch durch zu wenig Speicher hervorgerufen werden. Achten Sie also bitte darauf, daß Sie genügend freien Speicher zur Verfügung haben.

### Maus-Setup

Wenn Sie Probleme mit Ihrer Maus haben, prüfen Sie bitte, ob Sie den Einheitsreiber installiert und geladen haben. Windows und andere Softwarepakete haben oft eingebaute Maustreiber, die nicht außerhalb ihrer eigenen Umgebung funktionieren. Die meisten Maustreiber können durch die Eingabe (beim C: Prompt) von MOUSE oder einen ähnlichen Befehl geladen werden. Lesen Sie bitte dazu die Dokumentation, die Ihrer Maus beilieg.

Eventuell müssen Sie sich einen neuen Maustreiber beim Hersteller besorgen, wenn Ihrer veraltet ist.

### Unser Kundenservice

Sollten Sie die Probleme im Spiel auch nach Lesen dieses Handbuches nicht lösen können, rufen Sie bitte unsere Kunden-Hotline an. Sie erreichen unsere Experten montags, mittwochs und freitags von 16.00 bis 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: 02131-965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.

### Credits

Projektleitung und Design: .....Lawrence Holland, Edward Kilham  
 3D Polygon Programmierung: .....Peter Lincroft  
 Programmierung der Cinematic Engine: .....Edward Kilham  
 Programmierung der Mission AI: .....Lawrence Holland  
 Hintergrundgestaltung: .....Jon Knoles, Jim McLeod, Mark Ferrari  
 3D Animationen und Ausführung: .....Martin Cameron, Jim McLeod, Jon Knoles  
 Modelle der 3D Flight Engine: .....Wade Lady  
 Zusätzliche Modelle: .....Jon Bell und Dan Colon  
 Missionsdesign: .....David Maxwell, David Wessman  
 Musikthema: .....John Williams  
 Zusätzliche Musik und Instrumentierung: .....Peter McConnel,  
 .....Michael Z. Land und Clint Bajakian  
 Soundeffekte: .....Clint Bajakian und Robin Goldstein  
 Zusätzliche Sprachproduktion: .....Tamlynn Barra und Khris Brown  
 Zusätzliche Sprachbearbeitung: .....Khris Brown  
 iMuse™ Electronic Music System: .....Micheal Z. Land, Peter McConnell  
 Produktion: .....Kalani Streicher und Lawrence Holland  
 CD-ROM Version: .....Wayne Cline  
 LucasArts QA Supervisor: .....Mark Cartwright  
 Haupttester: .....Dan Connors, Brian Kemp  
 Kompatibilitätstester: .....Chip Hinnenberg, Doyle Gilstrap  
 Tester: .....Reed Deleth, Sean Matheis, Bill Burns  
 Marketing: .....Barbara Gleason  
 Public Relations Manager: .....Camela Boswell und Sue Seserman  
 Key Accounts Manager: .....Meredith Cahill  
 Manufacturing Manager: .....Jason Horstman  
 Handbuchautor: .....Wayne Cline  
 Handbuchdesign: .....Mark Shepard  
 Verpackungsdesign: .....Terri Soo Hoo  
 Cover Art: .....Ron Lussier  
 Technische Unterstützung: .....Mara Kaehn (Manager), Jason Deadrich,  
 .....Ian Campbell, Ed Chin, Tabitha Tosti und das Technical Support Team  
 Stimme von General Dodonna: .....Clive Revill  
 Stimme von Admiral Ackbar: .....Erik Boauersfeld

Besonderer Dank an George Lucas





**Deutsche Version:** .....Softgold Computerspiele GmbH  
Projektleitung und Sprachproduktion:.....André Bremer  
Übersetzung:.....Thomas Buchhorn, Nils Bote und Markus Ludolf  
Handbuchübersetzung: .....Jasper Bongertz  
Lektorat: .....Antje Sprekeler, Annette Khartabil  
Koordination:.....Kristin Dodt  
Tonstudio: .....G & G Tonstudio, Kaarst  
Gestaltung: .....Oliver Dannat  
Produktion: .....Oliver & Josch  
Satz/Reinzeichnung.....Cord Steinbüchel & Andreas Otte  
Belichtung.....DTK-Publishing-Service  
Druck:.....Lippert Druck & Verlag

### Copyrights

©1992, 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. X-Wing game  
©1992 LucasArts Entertainment Company. Imperial Pursuit and B-Wing games ©1993  
LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. X-  
Wing, Imperial Pursuit and B-Wing are trademarks of Lucasfilm Ltd. Imperial Pursuit,  
LucasArts and iMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. Star Wars  
is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered  
trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5.315.05.  
Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.





Published by SOFTGOLD