

## Spietips

### Red Baron 2

Für einen sinnvollen Einstieg in die WWI-Flugsimulation Red Baron 2 bietet es sich an, vor Beginn einer Kampagne die Einzelmissionen zu fliegen. Dabei werden Sie mit allen möglichen Missionsarten vertraut, gewinnen an wertvoller Flugerfahrung und lernen die Vor- und Nachteile der jeweiligen Flugzeuge und Verhaltensweisen kennen.

### Einstellungen

1. Die folgenden Tips + Tricks wurden mit der US-Version, aktualisiert mit dem Beta Patch vom 2.1.1998 ( V. 1.002), "erflogen". Das Programm beinhaltet in dieser Version noch einige Grafikbugs und läßt sich gelegentlich nicht kontrolliert beenden.
2. Die Realismus-Einstellungen sollten Sie für einen problemlosen Einstieg wie folgt vornehmen: Vulnerability, G-Force, Collision, Sun Glare, Gun Jams einschalten, Ordnance und Fuel auf "limited" setzen, die Instrumente auf "Balanced", den Skill-Regler für die Feindflugzeuge in etwa zwei Drittel nach rechts schieben und das "authentische" Flugmodell wählen (die Flugzeuge verhalten sich dadurch keineswegs authentisch; sie verzeihen fast alle Fehler).
3. Verfügen Sie über einen fixen Rechenknecht (P200 aufwärts), dürfen Sie alle Grafikdetails außer den Prop-Animationen anschalten, letztere werden in der KP7- und KP9-Sicht fehlerhaft dargestellt.
4. Die Missionsnachbesprechungen sind oft fehlerhaft und geben nicht den tatsächlichen Kampfverlauf wieder.
5. Die Erklärungen für die kursiv angeführten Begriffe finden Sie im Glossar.

### Allgemeine Flugtips

1. Im Gegensatz zum problemlosen Start erfordert die Landung etwas Geschick. Nehmen Sie bereits in größerer Entfernung von Ihrem Flugfeld Gas weg und gehen Sie tiefer. Fliegen Sie möglichst flach und mit geringer Geschwindigkeit (maximal 60 Knoten) an. Halten Sie die Flugzeugnase hoch (Vorsicht: Die Maschinen werden buglastig, je langsamer Sie fliegen!). Schalten Sie eventuell noch in der Luft den Motor aus, um die Geschwindigkeit zu verringern. Beachten Sie, daß Sie, sobald Sie rollen, nicht mehr steuern können; halten Sie sich deshalb von Gebäuden fern!
2. Sollten Sie einen analogen Gashebel besitzen, beachten Sie bitte, daß der Motor sehr träge reagiert. Alle Maschinen neigen durch die Rotationskräfte des Motors dazu, in eine bestimmte Richtung (Drehrichtung des Propellers) zu ziehen. Sie müssen bei geringen Geschwindigkeiten deshalb leicht korrigieren.
3. Sollten Sie Ruderpedale besitzen, so können Sie im Kurvenflug damit wesentlich engere Kurvenradien fliegen. Außerdem wird natürlich die Rollrate beschleunigt. Sollten Sie keine analogen Steuerungshilfen (Joystick, Gashebel, Ruderpedale) besitzen, ist es ratsam, bei den Realismuseinstellungen den Schwierigkeitsgrad zu vermindern.

### Die Einführungsmissionen

Anhand der Kampagnen-Missionen werden Ihnen nun exemplarisch die Flugzeugtypen nähergebracht. Da sich die Missionstypen im weiteren Spielverlauf nicht wesentlich unterscheiden (lediglich mehr Gegner sind zu erwarten), können Sie die erlernten Manöver ohne weiteres später immer wieder anbringen, um zum Erfolg zu kommen.

### Tutor 1

Flugzeug: Nieuport28  
Flugdauer: ca. 5 Minuten

Bei dieser Mission, die eigentlich als CAP-Mission aufgeführt ist, handelt es sich um einen kurzen Spazierflug, der dazu dient, Sie mit grundlegenden Dingen wie Start und Landung vertraut zu machen. Sie starten nach Osten, nehmen Kurs auf die im Norden gelegene Brücke, umrunden diese und fliegen zurück zu Ihrem Flugfeld. Nach erfolgreicher Landung dürfen Sie sich über rund 20.000 Punkte freuen.

## Tutor 2

Flugzeug: SpadXIII  
Flugzeit: ca. 10 Minuten

Diese Mission ähnelt der Tutor 1; Sie haben hier jedoch insgesamt drei Wegpunkte (Truppenstellung, Bahnhof und Fabrik) zu patrouillieren. Navigieren Sie anhand Ihres Kompasses und gelegentlicher Blicke auf die Missionskarte (mit Taste KP0 aufrufen) oder benutzen Sie den Autopiloten mit Navigationsfunktion (ALT A). Vorsicht beim Landen: Ein kleiner, schlecht zu sehender Hügel liegt in der Einflugschneise!

## Tutor 3

Flugzeug: SpadXIII  
Flugzeit: 1 bis 10 Minuten

Hierbei werden Sie erstmals einem Feindflugzeug begegnen. Eine deutsche Albatross kreuzt in geringer Höhe Ihren Kurs. Sie können sie visuell nicht entdecken und schalten deshalb (mit Taste e) in die Padlock-Sicht. Ihr Blickfeld wird sich nun auf das Feindflugzeug ausrichten und Sie versuchen, die Maschine so zu steuern, daß Sie sich wieder in der Vorwärtssicht befinden, ohne die entsprechende Taste (KP8) zu betätigen. Da sich das Ziel deutlich unterhalb Ihres Flugzeuges befindet, nehmen Sie Gas weg und fliegen eine weite Kurve, um sich hinter dem Feindflugzeug zu positionieren. Sobald sich die Maschine vor Ihnen befindet und den Bereich zwischen Ihren beiden Maschinengewehren vollständig ausfüllt, gelangen Sie nun mit einer großzügig bemessenen Maschinengewehrgarbe zu Ihrem ersten Luftsieg. Die beste Zielsicht ist die "Bild hoch"-Sicht, natürlich nur, wenn sie in der 6 Uhr-Position des Feindflugzeuges sind.

## Tutor 4

Flugzeug: Fokker Dr. I  
Flugzeit: 1 bis 10 Minuten

Diese Mission gleicht Tutor 3; Sie fliegen jedoch einen deutschen Dreidecker und bekämpfen eine Airo D.H.2. Diese englische Maschine ist sehr wendig, und Sie haben deshalb die Möglichkeit, etwas Kurvenkampf zu üben. Sollten Sie die Feindmaschine aus der Sicht verlieren, benutzen Sie einfach wieder die Padlock-Sicht, um sich hinter ihr zu positionieren.

## Tutor 5

Flugzeug: Nieuport24  
Flugzeit: ca. 5 Minuten

Ihre Aufgabe ist es, einen deutschen Beobachtungsballon abzuschießen. Sie navigieren anhand der Missionkarte und dem Kompaß und sehen nach kurzer Zeit den Ballon vor sich auftauchen. Über der von Granattrichtern zernarbten Front werden Sie von deutscher Flak herzlich begrüßt. Zerstören Sie den Ballon unbedingt im ersten Anflug, da die Flak recht genau schießt und Sie sonst mit großer Wahrscheinlichkeit abgeschossen werden.

## Tutor 6

Flugzeug: Sopwith Camel  
Flugzeit: ca. 10 Minuten

Bei dieser Mission ist es Ihre Aufgabe, eine Fabrik vor einem deutschen Bomberangriff zu schützen. Sie beginnen in der Luft und bemerken mit Schrecken, daß die Camel stark nach rechts zieht und sehr hecklastig ist. Kreisen Sie so lange über der Fabrik, bis die Luftschuttsirenen die Ankunft der Bomber ankündigen. Schalten Sie mit der Taste "e" in die "Feind-Padlock-Sicht" und kurven Sie hinter die Bomber. VORSICHT! Die Bomber haben einen nach hinten feuernenden Maschinengewehrschützen an Bord. Fliegen Sie also etwas tiefer und zielen Sie auf den Rumpf. Schießen Sie nur kurze Feuerstöße, da die Maschinengewehre zu Ladehemmungen neigen.

## Tutor 7

Flugzeug: S.E. 5a (mit Flügelmann) plus zwei Bomber  
Flugzeit: ca. 20 Minuten

Sie fliegen zusammen mit Ihrem Flügelmann eine Begleiteskorte für zwei englische Bomber. Sie beginnen in der Luft und können durch wiederholtes Drücken der Taste "n" alle freundlichen Maschinen in die Padlock-Sicht schalten. Schließen Sie zu den Bombern auf und begleiten Sie sie auf ihrem Flug ins Zielgebiet. Beim Überfliegen der Front werden Sie von starkem Flakfeuer begrüßt, welches Sie während des Fluges auf der feindlichen Seite der Front ständig gefährdet. Schalten Sie den Kampfmodus-Autopiloten ein (STRG A), und Sie können sehen, wie der Autopilot versucht, durch wellenförmiges Fliegen von Schlangenlinien dem Flakfeuer auszuweichen. Setzen Sie diese Technik bei späteren Flügen während der Kampagnen ein! Nachdem die Bomber über dem Zielgebiet Ihre Bomben abgeworfen haben, beginnen Sie den Rückflug. Erst über eigenem Gebiet begegnen Ihnen zwei deutsche Jagdflugzeuge, von denen Sie eines Ihrem Flügelmann (STRG E) zuweisen. Die S.E. 5a ist sehr einfach zu fliegen; leider ist Ihre Feuerkraft sehr gering, und Sie müssen ausdauernd am Heck Ihres Gegners kleben.

### Mission 1

Flugzeug: Nieuport 24 (mit Flügelmann)  
Flugzeit: ca. 10 Minuten

Diese Mission ähnelt Tutor 6. Hierbei haben Sie aber einen Flügelmann und müssen einen Bahnhof beschützen. Die feindlichen Bomber werden durch die Luftschuttsirenen angekündigt, und Sie holen sie mit "e" in die Padlock-Sicht. Sind Sie nahe genug dran, befehlen Sie Ihrem Flügelmann anzugreifen und suchen sich selbst ein Opfer aus. Es sollte für Sie problemlos möglich sein, die Bomber aus der "low-six position" (6 Uhr-Position mit etwas geringerer Flughöhe) abzuschießen.

### Mission 2

Flugzeug: Sopwith Pup  
Flugzeit: ca. 15 Minuten

Bei dieser Mission fliegen Sie eine Luftkampfpatrouille über einer Brücke. Ihr Flugzeug ist sehr leistungsschwach und nur mit einem Maschinengewehr bewaffnet. Sie werden von zwei feindlichen Jagdflugzeugen angegriffen. Schießen Sie sofort, wenn Ihnen die Flugzeuge entgegenkommen; mit etwas Glück haben Sie den ersten Gegner dann schon stark beschädigt. Da Sie an Geschwindigkeit und Steigfähigkeit unterlegen sind, fliegen Sie unbedingt ausdauernd im Kreis und versuchen, mit snapshots den zweiten Jäger zu beschädigen. Nehmen Sie sich bei den head-on-shots zu Beginn vor einer Kollision in acht!

### Mission 3

Flugzeug: SpadXIII (mit 3 Flügelleuten)  
Flugzeit: ca. 30 Minuten

Sie sollen über deutschem Gebiet deutsche Ballons attackieren. Nach längerem Flug ins Zielgebiet begegnen Ihnen über der Front zwei deutsche Jäger. Befehlen Sie Ihren Flügelleuten mit "STRG E" anzugreifen. Die feindliche Flak vermeiden Sie am besten durch ständige Kurvenmanöver. Ihre Flügelleute sind in den Luftkämpfen keine große Hilfe, sie lenken die Gegner jedoch von Ihnen ab, und so können Sie relativ unbehelligt die feindlichen Flugzeuge beschießen. Die Ballons waren allerdings bei 4 Versuchen trotz maximaler Flugzeit (Tank leer) nicht zu finden.

### Mission 4

Flugzeug: SpadXIII (plus ein Flügelmann)  
Flugzeit: 20 bis 30 Minuten

Sie fliegen eine Patrouille, bei der Ihnen am Wegpunkt 1 vier feindliche Flugzeuge begegnen werden. Die grundsätzliche Verhaltensweise gleicht allen bisherigen Missionen. Nach dem Abschluß der Feindflugzeuge können Sie zurück zu Ihrem Flugfeld fliegen. Erstaunlicherweise wird bei Ihrer Ankunft Luftalarm ausgelöst, es erscheinen aber keine weiteren Feindflugzeuge.

#### Mission 5

Flugzeug: Nieuport28 (plus 5 Flügelleute)  
Flugzeit: 15 bis 20 Minuten

Ihre erste Bodenangriffs-Mission. Greifen Sie feindliche Geschützstellungen im braunen Frontstreifen an. Die Texturen der Bodenoberfläche schalten bei Kampfbeginn automatisch ab, und Sie können leicht die Ziele ("Inseln im braunen Meer") identifizieren. Rollen Sie etwas zur Seite und blicken Sie mit der Seitensicht zu Boden. Bringen Sie das MG-Visier mit den Stellungen in Übereinstimmung. Vergessen Sie nicht, beim Hochziehen nach dem Feuern Schlangenlinien zu fliegen, um der gegnerischen Infanterie das Zielen zu erschweren.

#### Mission 6

Flugzeug: Fokker DVII (plus 2 Flügelleute)  
Flugzeit: ca. 40 Minuten

Als Mitglied der deutschen Jagdstaffel 2 sollen Sie drei Gotha-Bomber eskortieren. Nehmen Sie eine Position etwas über und leicht vor der Bomberformation ein. Beim Hinflug werden Sie von zwei feindlichen Jagdflugzeugen angegriffen. Bekämpfen Sie sie in bekannter Weise. Bedauerlicherweise leisten Ihre Flügelleute Ihnen nur wenig Unterstützung, sie bleiben lieber bei den Bombern. Nach dem Bombenabwurf gehen die Bomber sofort auf Heimatkurs. Schalten Sie während der langen Flugzeit in den "combat auto pilot". Vorsicht: Kurz vor Ihrem eigenen Flugfeld werden Sie nochmals von zwei feindlichen Jägern angegriffen.

#### Mission 7

Flugzeug: Morane Bullet (plus 1 Flügelmann)  
Flugzeit: 10 Minuten

Sie fliegen direkt auf zwei Ihnen entgegenkommende Fokker E III zu. Sowohl Ihre Maschine als auch die des Gegners ist sehr leistungsschwach. Feuern Sie sofort ein paar head-on-shots ab, um mit etwas Glück den ersten Gegner zu beschädigen. Vorsicht! Ihre Maschine bekommt leicht einen Strömungsabriß und schmiert dann ab.

#### Mission 8

Flugzeug: Sopwith Snipe (plus 2 Flügelleute)  
Flugzeit: ca. 10 Minuten

Sie fliegen einen Luftkampf gegen vier deutsche Pfalz Jäger. Da Sie sich in der Unterzahl befinden, wenden Sie wieder die bewährte snapshot-Taktik an. Fliegen Sie nie länger als wenige Augenblicke geradeaus und konzentrieren Sie sich niemals auf einen einzelnen Gegner. Sobald Sie ein Feindflugzeug beschädigt haben (es muß dabei nicht abstürzen!), wenden Sie sich dem nächsten Gegner zu.

#### Mission 9

Flugzeug: Nieuport28 (plus 1 Flügelmann)  
Flugzeit: ca. 15 Minuten

Ein Abfangeinsatz von vier feindlichen Tieffliegern. Sobald Ihre Padlock-Sicht aufgeschaltet hat, fliegen Sie einen großen Bogen und greifen den letzten der Feinde an. Fliegen Sie nie lange geradeaus, um den Bordschützen das Zielen zu erschweren.

## Mission A

Flugzeug: Fokker Dreidecker  
Flugzeit: ca. 20 Minuten

Sie kämpfen in der Person des roten Baron nacheinander gegen drei alliierte Flieger-Asse. Eine sehr spannende Mission, bei der ihr gefährlichster Gegner die feindliche Flak ist. Bei Luftkämpfen gegen einen einzelnen Gegner wechseln Sie zwischen der padlock- und der "Bild hoch"-Sicht, um sich hinter dem Gegner zu positionieren. Um diesen Einsatz siegreich zu beenden, sollten Sie eventuell die Wirksamkeit der Flak herabsetzen.

## Mission B

Sie müssen einen feindlichen Ballon zerstören. Überlassen Sie diese Aufgabe Ihrem Flügelmann, da Sie während des Einsatzes von vier feindlichen Jägern angegriffen werden. Dieser Einsatz ist sehr schwierig, und Sie können ihn nur gewinnen, wenn Sie ständig kurven und – wann immer möglich – kurze snapshots auf die Gegner abfeuern.

## Mission C

Flugzeug: Fokker DVII ( plus 2 Flügelleute )  
Flugzeit: ca. 15 Minuten

Attackieren Sie feindliche Bodenziele. Zusätzlich kann auch ein feindlicher Ballon über der Front abgeschossen werden. Die Flak ist während dieser Bodenangriffs-Missionen extrem gefährlich. Vermindern Sie eventuell die Treffgenauigkeit wie im Extrakasten beschrieben. Fliegerische Vorgehensweise wie Mission 5.

## Mission D

Flugzeug: Fokker Dr. I  
Flugzeit: ca. 8 Minuten

Sehr einfacher Abfangeinsatz. Starten Sie schleunigst und steigen Sie so schnell wie möglich. Verfolgen Sie die feindliche Aufklärungsmaschine und schießen Sie sie ab. Vorsicht beim Landen, Ihre Fokker ist sehr buglastig.

## Mission E

Flugzeug: Spad XIII (plus 1 Flügelmann)  
Flugzeit: ca. 25 Minuten

Eine Nacht-Mission, bei der Sie ein feindliches Flugfeld angreifen. Beim Überfliegen der Front begegnet Ihnen ein einzelnes feindliches Flugzeug. Beachten Sie die Hoheitsabzeichen im Luftkampf, da sich die feindliche Maschine farblich nicht von Ihrem Flügelmann unterscheidet.

Bekämpfen Sie beim Angriff des gegnerischen Aerodromes zuerst die Flugabwehrkanonen, da diese die größte Gefahr darstellen. Sollten Sie noch Munition übrig haben, sind auch die Gebäude und Fahrzeuge lohnende Ziele.

## ACE 1

Flugzeit: ca. 5 Minuten

Sie werden von Manfred von Richthofen zum Duell gefordert! Sie treffen sich mit dem Roten Baron über der Front. Vergessen Sie alles, was Sie über "authentische" Flugmodelle und technische Unterschiede im Handbuch gelesen haben. Ihre Sopwith Camel verzeiht Ihnen (fast) jeden Flugfehler, und Ihre Kurvengeschwindigkeit ist mindestens so gut wie die des roten Dreideckers. Fliegen Sie in der "Bild hoch"-Sicht und feuern Sie, wann immer v. Richthofen Ihr Visier durchfliegt. Fliegen Sie Rechtskurven. Wenn Sie einige Treffer erzielt haben, wird der Rote Baron abtauchen, und in diesem entscheidenden Moment hängen Sie sich an sein Heck.

## ACE 2

Flugzeit: ca. 5 bis 10 Minuten

Greifen Sie zusammen mit dem deutschen Flieger-As Boelcke fünf englische B.E.2 Bomber an. Fliegen Sie tiefer als die Bomber, und feuern Sie bereits aus größerem Abstand. Nehmen Sie sich vor den feindlichen Bordschützen in acht!

ACE 3/4

Flugzeit: ca. 5 Minuten

Duell zwischen zwei Flieger-Assen. Sie fliegen entweder als Ernst Udet eine Albatros D Va (besser bewaffnet, aber nicht so wendig) oder als C. Guynemer eine Nieuport17. Wenn Sie sich für die französische Maschine entscheiden, können Sie sich in aller Ruhe hinter das Heck von Udet manövrieren und gezielte MG-Garben feuern. Als deutscher Pilot sollten Sie schießen, wann immer sich die Gelegenheit bietet.

ACE 5

Flugzeit: ca. 5 Minuten

Wie ACE 1, nur mit älteren (schlechteren!) Flugzeugen auf beiden Seiten.

Frank-Jürgen Wörner

EXTRAKASTEN:CODES

Nie wieder Flak-Probleme

Die feindliche Flak schießt sehr oft genau und macht Ihnen das Pilotenleben sehr schwer. Sie können die Wirksamkeit der Flak verringern, wenn Sie die Datei groundf.ini im Programmverzeichnis editieren. Vermindern Sie die numerischen Werte in dieser Datei.

Wenn Sie sich im Wirkungsbereich der Geschütze befinden, sollten Sie dennoch ständig leichte Schlangenlinien fliegen.

Glossar

CAP (Combat Air Patrol) – Luftkampfpatrouille: Patrouillieren von vorgegebenen Wegpunkten und Bekämpfen von eventuell angetroffenen Feindflugzeugen

Padlock - Ausrichtung der Sicht auf ein bestimmtes Objekt (z. B. Feindflugzeug ) im Gegensatz zu starrer (z. B. Vorwärts-)Sicht.

Rollrate - Drehung um die Längsachse des Flugzeuges

Snapshots - Kurze Maschinengewehrgarben, wenn Ihr Gegner kurzzeitig Ihr Visier durchfliegt

head-on-shots - Schüsse auf Kollisionskurs, die rechtzeitiges Ausweichen erfordern

Dogfights

1. Der entscheidende Faktor bei Luftkämpfen ist es, den Gegner ununterbrochen in Padlock-Sicht zu haben und dann mittels geschickter Flugmanöver die feindliche Maschine ins eigene Visier zu bekommen.
2. Sie können bei Red Baron 2 mit "STRG E" = target enemy oder "STRG D" = target dogfight feindliche Maschinen padlocken. Allerdings bieten Ihnen diese Sichten keinerlei Bezugspunkte, um die Fluglage der eigenen Maschine zu erkennen, und Sie können leicht die Orientierung verlieren. Desweiteren schalten die beiden Sichten bei Luftkämpfen mit mehreren feindlichen Maschinen unerwünschterweise zwischen den Gegnern hin und her und bieten damit mehr Nachteile als Vorteile.
3. Bei wilden Luftkämpfen mit mehreren eigenen und feindlichen Maschinen sollten Sie nur in der "Bild hoch"-Sicht fliegen und versuchen, die Flugzeuge anhand der Farbe und Form zu unterscheiden. Sobald ein Feind vor Ihnen auftaucht, versuchen Sie, ihn zu verfolgen und einige Treffer zu landen.
4. Fliegen Sie nur kurz geradeaus! Kurven Sie soviel wie möglich, und behalten Sie die Kurvenrichtung bei! Die Flughöhe wird gezwungenermaßen immer geringer, und die Feinde neigen zu Bruchlandungen. Nutzen Sie

diese Schwäche der gegnerischen Piloten aus.