

*
**Handbuch der
Flieger-Ersatz-Abteilungen**

- Der effektive Bombereinsatz -
Schulungsleitfaden für Fortgeschrittene
Thema: Bombenangriffe und Defensive *



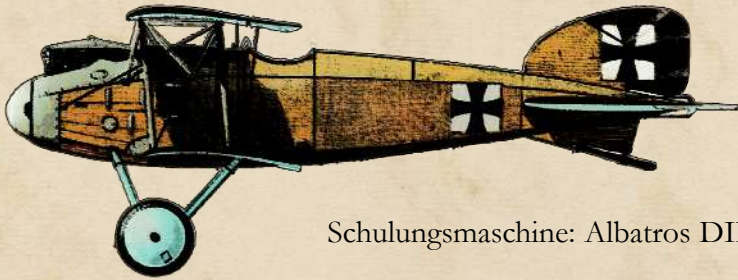
C. Schmidt

Handbuch der Flieger-Ersatz-Abteilungen

**- Der effektive Bombereinsatz -
Schulungsleitfaden für Fortgeschrittene
Thema: Bombenangriffe und Defensive**



C. Schmidt



Schulungsmaschine: Albatros DII

Inhalt

| | |
|--|----|
| 1. Allgemeine Flug- und Kampfeigenschaften der Albatros DII „Was kann meine Maschine und was kann sie nicht?“ | 4 |
| 2. Verhalten während der Etappe zum Ziel | 5 |
| 3. Defensive Luftkampfmanöver als Bomberpilot | 6 |
| 4. Effektives Angreifen von Bodenzielen | 10 |
| 5. Schlusswort | 13 |

1. Allgemeine Flug- und Kampfeigenschaften der Albatros DII

"Was kann meine Maschine und was kann sie nicht?"

Im I. Weltkrieg diente die Albatros DII als Jagdflugzeug. In Red Baron 3D wird diese Maschine zwar in den frühen Wochen des Turniers "War Forces" auch als Jagdflugzeug genutzt, da im Standard-Multiplayer aber keine Bomberzeitsitzer implementiert sind, dient die Albatros DII in den Turnieren "War Forces" und "Red Baron World League" ersatzweise als deutsches Bombenflugzeug. Alle hier beschriebenen Taktiken und Manöver sind daher auf die Albatros DII abgestimmt. Mit Ausnahme mancher Flugmanöver (aufgrund der Flugeigenschaften der DII) können sämtliche Taktiken aber auch auf die anderen eingesetzten Bombenflugzeuge (Fokker E.III, Halberstadt D.II und Albatros D.III) angewendet werden.

Um seine Maschine effektiv einsetzen zu können und um einen erfolgreichen Bombereinsatz zu fliegen, sollte man sich zuerst die wichtigsten Eigenschaften der Albatros DII vor Augen führen (gilt mit wenigen Abweichungen auch für die D.III). Gut geführt ist die Albatros DII ein gefährlicher Gegner. Trotzdem sei gleich am Anfang erwähnt, dass vor allem die Luftkampfmanöver einige Übung benötigen und auch der beste Bomberpilot gegen eine feindliches

Jägerass nur sehr geringe Chancen hat, wenn er allein ist und eine tiefer/schlechtere Flugposition innehat.

Eigenschaften der Albatros DII

Vorteile:

- sehr effektive Bewaffnung (2 Maxim 08/15 "Spandau" MG mit je 500 Schuß)
- sehr robust, kann relativ viele Treffer einstecken, ohne dass die Flugeigenschaften zu stark darunter leiden
- in Höhe über 500m und bei gutem Speed sehr wendig
- bis 500m im Geradeausflug (Autopilot) bis zu 190 kmh schnell
- bis 1000m im Geradeausflug bis zu 180 kmh schnell, darüber hinaus um 170 kmh
- hat voll aufmunitioniert 10 Bomben und 5 Raketen an Bord

Nachteile:

- in Bodennähe verliert die DII schnell an Speed, vor allem beim Kurven, und kann diesen nur sehr langsam wieder aufbauen (Gefahr eines Stall sehr hoch!)
- ohne Speed ist die DII sehr schwer fällig und ein leichtes Ziel, auch für leicht bewaffnete feindliche Flugzeuge wie die N17, wenn diese die Höhe halten können gut geführten modernen Jägern wie der Camel, der N28 oder auch der Triplane ist die DII stark unterlegen, ein Luftkampf gegen diese Maschinen sollte möglichst vermieden werden

- die DII braucht recht lange bis sie 2000m oder mehr erreicht hat

2. Verhalten während der Etappe zum Ziel

Da man als Bomber weite Strecken zurücklegen muss und ein Turniermatch nur 2,5 Stunden hat, sollte man sich genau überlegen welche Ziele man anfliegen will. Natürlich ist das auch abhängig von der Strategie des eigenen Teams, gesichteten Feindkräften im Zielgebiet, eigener Luftüberlegenheit und bereits zerstörten Zielen, sowie zur Verfügung stehenden eigenen Jägern und Bombern. Aufgrund all dieser Faktoren ist eine gute Koordination mit den anderen Bombern wichtig! Niemand ärgert sich mehr als ihr selber, wenn ihr 15 Minuten gelangweilt geflogen seid, endlich Action wollt und dann das Ziel bereits von einem anderen Kameraden zerstört wurde.

Also: Im Teamspeak (TS) oder im Chat mit den anderen Dromes im Zweifel vorher absprechen was noch an Zielen da ist und was noch zerstört werden muss. Das erspart viel Frust und weite Wege. Außerdem bleibt mehr Zeit für andere Ziele.

Habt ihr euch für ein Ziel entschieden, solltet ihr folgendes beachten:

Wo bin ich und wie komme ich dahin?

Klingt einfach, aber damit meine ich:

Schaut euch auf der Karte genau an, wo evtl. aktive feindliche Dromes sind. Wo sind deren Anflugschneisen zu uns sind (vermehrtes Feindjägeraufkommen) und welche wichtigen Ziele und Korridore könnten evtl. von feindlichen Jägern beschützt werden (Im Zweifel im Chat oder TS fragen).

Dann überlegt euch den kürzesten Weg zum Ziel (evtl. über mehrere Wegpunkte, um den Feind zu umgehen). Hierbei ist es wichtig zu wissen, dass die DII unter 1000m am schnellsten ist. Ihr habt zwar nicht so viel Höhe zum Kämpfen, kommt aber schneller zum Ziel, als wenn ihr euch erst einmal auf 3000m hochschraubt. Gegen einen modernen feindlichen Jäger könnt ihr im Zweifel auch in dieser Höhe eh nicht bestehen und es geht euch viel Zeit verloren, welche ihr viel sinnvoller nutzen könntet. Möglicherweise kann es aber schon mal sinnvoll sein auf 2000m oder mehr zu gehen, wenn ihr mit einzelnen feindlichen Bombern auf eurem Weg rechnet. Dann habt ihr einen Höhenvorteil im Kampf und könnt ggf. schnell auf ihn herabstürzen. Das müsst ihr situationsabhängig entscheiden (welche Gegner sind zu erwarten; traue ich mir den Kampf gegen diese Gegner zu, mache ich Höhe um im Zweifel andrücken zu können und zu verschwinden, erwartete ich einen schwachen Gegner den

ich besiegen kann, sind freundliche und feindliche Jäger in der Nähe, etc.).

Außerdem solltet ihr beachten, was für feindliche Ziele ihr überfliegt. Bis 1000m ist die gegnerische kleine MG-Flak sehr stark und kann euch vom Himmel holen wenn ihr nicht aufpasst. Das kann schnell passieren, wenn man z.B. den Autopilot eingeschaltet hat um kurz was zum Trinken zu holen oder so. Wenn ihr Ziele im Hinterland anfliegt und sich auf dem Weg dorthin noch aktive Ziele mit MG-Flak befinden solltet ihr auf ca. 1500m gehen um ungestört darüber hinweg zu fliegen. Es handelt sich hierbei um alle Dromes, große Brücken, Versorgungsdepots und Bahnhöfe - eben alles was kleine Flak-MG's besitzt.

Überlegt euch außerdem wie viel Munition (Bomben, Raketen und MG-Munition) und Zeit ihr noch übrig habt. Kurz vor Ende eines Matches ist es sinnlos mit nur noch einer Bombe und ein wenig MG-Muni an Bord ein völlig intaktes feindliches Drome anzugreifen. Stattdessen kann man vielleicht noch einen in der Nähe liegenden Bahnhof oder eine Stadt zerstören und damit noch ein paar Pünktchen für die Matchwertung machen.

Seid ihr auf eurem Weg zum Ziel, solltet generell auch noch folgendes tun: Sucht ständig den Himmel nach Kontakten ab. Dazu drückt ihr

regelmäßig die Taste "n" auf eurer Tastatur. Damit könnt ihr frühzeitig Flugzeuge aufspüren. Zwar wisst ihr dann noch nicht, ob es sich um einen Feind handelt, aber ihr seid rechtzeitig über Flugaktivitäten in eurer Nähe informiert und könnt euch meist noch verdrücken oder wenigstens in Richtung der eigenen Jäger fliegen. Kommt der Kontakt näher, könnt ihr ihn mit "e" oder "f" als Feind oder Freund identifizieren. Generell solltet ihr bei N-Kontakten auch immer im TS oder chat nachfragen, ob es ein Freund oder Feind sein könnte bzw. ob jemand den Kontakt vielleicht schon identifiziert hat.

3. Defensive Luftkampfmanöver als Bomberpilot

Gerade in den späteren Turnierwochen bei WF und RBWL muss man mit wesentlich besseren feindlichen Jagdmaschinen rechnen. Sitzt dann auch noch ein guter Pilot am Steuerknüppel sieht es in einem Luftkampf ganz übel aus. Daher sollte man möglichst jeden Kontakt mit feindlichen Jägern vermeiden. Anders sieht es dagegen bei der N17 (feindlicher Bomber) aus. Die N17 ist mit nur einem MG bewaffnet; langsamer, aber wendiger als die DII. Begegnet einem eine einzelne N17 oder ein noch schwächerer Gegner (N11 und Morane Bullet) und ist kein feindlicher Jäger in der Nähe kann man sich schon mal guten Gewissens auf

einen Kampf einlassen, wenn die Vorzeichen stimmen.

Kampf gegen feindliche Flugzeuge:

Da die Bomber beider Seiten versuchen werden ruhigere Korridore zu benutzen, um den jeweils feindlichen Jägern zu entfliehen kann einem auch als Bomber in einer ruhigen Ecke der Karte schon mal ein feindliches Flugzeug begegnen, nicht nur in den Hauptkampfgebieten. Dabei wird es sich als Bomber meist um die N17 handeln, da sie in beiden Turnieren über weite Strecken des Spiels als alliierter Bomber fungiert. Begegnet einem, wo auch immer, ein feindliches Flugzeug sollte man nachstehendes beachten:

Gegner:

- Wer ist es? Bomber oder Jäger? Ist es ein Noob oder eine feindliche Bombersau / Jägersau? (ergo: trau ich mir den Kampf zu oder mach ich lieber einen Schuh...)
- was für eine Maschine fliegt er bzw. welche Eigenschaften hat diese Maschine?
- Welche Befehle habe ich? Lass' ich den Gegner besser links liegen und kümmere ich mich lieber um eine wichtiges feindliches Drome?

Höhe:

- habe ich einen Höhenvorteil? Wenn ja, wie nutze ich den (siehe auch Eigenschaften der DII)? Kann/Muss ich meine Höhe opfern um ihn einzuholen oder sieht er mich nicht und kann ich bequem auf ihn herabstürzen um gleich danach wieder Höhe für einen weiteren Angriff zu machen? Wenn nein, was tue ich? Rufe ich einen Kameraden zu Hilfe und/oder drücke ich an, opfere den letzten Rest meiner geringen Höhe um ihm zu entkommen bis meine Kameraden da sind, um mich her ausboxen zu können?
- Oder nehme ich den Kampf tapfer auf und hoffe das der Feind einen Fehler macht und ich ihn mit meinen überlegenen Flugkenntnissen abschießen kann?

Bewaffung:

- das ist einfach: Habe ich noch genug MG-Munition für einen Kampf oder verdrück ich mich lieber? Vielleicht kann ich ja auch als Lockvogel dienen und den Gegner zu meinen Jägerfreunden locken...im Zweifel im Chat oder TS nachfragen wer gerade in der Nähe ist.

Da die alliierten Bomber den deutschen Bombern zumeist unterlegen oder gleichwertig sind, sind hier die oben genannten Punkte besonders von Bedeutung. Begegnet man dagegen einem feindlichen Jäger

wird man in den meisten Fällen dem Kampf nicht ausweichen können, gerade in den späteren Wochen der Turniere sind die alliierten Jagdmaschinen der DII stark überlegen. Ausnahmen bilden natürlich beschädigte feindliche Jäger, die tief fliegen und eine leichte Beute darstellen können. Aber Vorsicht! Opfert ihr zu schnell eure Höhe und ist der Feind weniger stark beschädigt als angenommen kann das ein kurzer Kampf werden...

Defensive Luftkampfmanöver:

Einige Flugmanöver sind in der Defensive wesentlich besser als andere. Nehmt ihr einen Kampf an oder habt ihr gar keine andere Wahl, kommen - aufgrund der Eigenschaften der DII - folgende Manöver (in Kombination) in Betracht um den Gegner abzuschütteln bzw. das Blatt zu wenden und ihn abzuschießen:

1. Halbe S-Kurve bzw. Split-S / Abschwung
2. Lag pursuit
3. Break-Turn
4. Hi-yoyo
5. Lo-yoyo
6. Lo-yoyo Gegenmanöver

Wie ihr diese Manöver fliegt? Dafür verweise ich an dieser Stelle auf die Lektüre "Luftkampf - Grundlagen 1" von J99°Hasso°. Hier

ist der Einsatz der Manöver "gewinnbringend" beschrieben. Die Manöver lassen sich mit der Albatros DII auch genauso fliegen.

Vermeiden solltet ihr dagegen folgende Manöver mit einer DII im Abwehrkampf:

1. Hartmann-Manöver
2. Zoom / schneller Steigflug
3. Schere
4. Immelmann (Halb-Looping)
5. Immelmann-Wende / Renversement
6. Looping
7. Rolle
8. Spiralaufstieg

Diese Manöver kosten viel Energie, die ihr mit der DII nur sehr schlecht wieder aufholen könnt. Da man als Bomber meistens in geringer Höhe fliegt kommt ihr damit im Kampf außerdem schnell in Bodennähe. In Bodennähe wird die DII aber schnell zu einem fliegenden Sarg.

Generell solltet ihr bei allen Manövern ein gutes Timing beachten. Beginnt ihr ein Abwehrmanöver zu früh, kann sich der gegnerische Pilot darauf einstellen und dementsprechend seine Strategie anpassen. Beginnt ihr dagegen zu spät, verwandelt ihr euch schnell in ein leicht zu treffendes Ziel. Versucht auch nicht ein und dasselbe Manöver gleich zweimal hintereinander, wenn es beim

ersten Versuch schon nicht hingehauen hat. Dreht eure Maschine im Zweifel zum Gegner hin, nicht von ihm weg. Das verkürzt die Dauer, in der der feindliche Pilot auf euch zielen kann. Außerdem gebt ihr dem feindlichen Piloten nicht die Möglichkeit sich ohne Probleme hinter euch zu setzen und haltet euch die Option offen, ein Manöver einzuleiten, durch welches ihr euch hinter ihn setzen könnt.

Ich möchte an dieser Stelle noch einige Hinweise geben, die sich auf die Albatros DII beziehen: Als sehr effektiv bei der Abwehr hat sich der Break-Turn in Verbindung mit einem seitlichen Abschwung und dem Loyooyo erwiesen. Die feindliche Maschine sollte hierfür allerdings ungefähr auf gleicher Höhe oder nur unwesentlich höher sein. Man kann damit hervorragend mit der DII vor den besser kurvenden Gegner verhalten und ihm von unten eine Salve aus den beiden MG's verpassen in dem man seine Maschine vor den Gegner hochzieht. Viele durchschnittliche Jagdpiloten sind auf dieses Manöver nicht gefasst, verlassen sich auf die besseren Kurbeigenschaften ihrer Maschine und versuchen euch zu umrunden um sich dann hinter euch zu setzen.

Aber Vorsicht! Die Salve muss sitzen. Meist habt ihr für dieses Manöver nur einen Versuch. Ein zweites Mal lässt sich der Gegner

größtenteils nicht übertölpeln. Außerdem verliert ihr zuerst viel Höhe und anschließend euren Speed. In Bodennähe ist diese Variante auch daher meist nur einmal möglich oder endet gleich in einem tödlichen Stall. Falls ihr eine Bodenkollision verhindern könnt, habt ihr dann zumindest keine Höhe und keinen Speed mehr und auch der größte Noob kann sich dann bequem hinter euch setzen.

Beschädigt dabei möglichst die Ruder und/oder den Motor, damit die feindliche Maschine schwerfällig wird und ihr mit einem anderen Manöver, welches weniger Höhe und Speed kostet, den Kampf siegreich beenden könnt. Eine Ballerei in den Rumpf macht zwar einen Heidenspaß, bringt euch aber dem Ziel nicht wirklich näher...

Auch erfahrene Jagdpiloten lassen sich mit dieser "Ballern-von-unten-Methode" bekämpfen. Besonders in der Anfangsphase eines Abwehrkampfes, wenn ihr noch viel Speed und Höhe habt, könnt ihr damit einem Ass mal eine nette Überraschung bereiten. Trefft ihr dann nicht so gut, dass der andere aufgibt, bleibt euch immer noch ein weiterer Abschwung oder eine harte Drehung vom Gegner weg um euch mit Fullspeed und einer abwärts gerichteten Fassrolle zu verdrücken, um dem Feind das Zielen zu erschweren.

Ist ein freundlicher Jäger in der Nähe, kann dieses Manöver auch ganz hilfreich sein um den Gegner abzulenken. Denn die meisten Piloten konzentrieren sich nur auf den Feind von dem sie beschossen werden. Hättet ihr alleine keine Chance gegen den überlegenen Gegner, könnt ihr auf diese Weise vielleicht euren Kameraden eine unentdeckte Annäherung an den Kampf ermöglichen, weil sich der Gegner darauf konzentrieren muss aus eurem Fadenkreuz zu verschwinden. Außerdem wird er vielleicht wütend und damit unkonzentriert. Das kann wertvolle Sekunden bringen. Ist euer Kamerad dann heran könnt ihr euch zurückziehen, während der freundliche Jäger den Kampf mit dem Feind fortsetzt. Bei schwereren Gegnern kann man auch wieder in den Kampf eingreifen, damit man am Ende nicht wieder vor dem gleichen Problem steht. In dieser Situation empfiehlt sich ein ständiger Kontakt mit den heranfliegenden Kameraden über TS oder notfalls über chat.

Wichtig ist, dass ihr die wenigen Manöver gut beherrscht und nicht einfach "ins Blaue hinein" kurvt. Wenn ihr wisst wohin eure DII fliegt (gut Piloten beherrschen die Manöver in Gedanken und können sich vorstellen wo sich beide Maschinen nach dem Manöver befinden werden!) seid ihr trotz unterlegener Maschine vielen Jagdpiloten einen Schritt voraus. Also: üben, üben und nochmals üben!

4. Effektives Angreifen von Bodenzielen

Habt ihr euer Bodenziel unbeschadet erreicht, in Sichtweite und befindet sich kein feindliches Flugzeug über dem Ziel, könnt ihr mit dem Sinkflug beginnen. Ihr solltet auf jeden Fall rechtzeitig eure Maschine auf Grasnarbenhöhe bringen und zwar aus zwei Gründen:

Erstens kann euch direkt auf Bodenhöhe die feindliche MG-Flak nicht erreichen und ihr könnt damit in aller Ruhe das Ziel angreifen und zerstören.

Zweitens: Ihr werdet durch den Zwangsläufig Sinkflug schneller werden. Je schneller ihr seid, desto schlechter werdet ihr aber mit euren Bomben das Ziel treffen. Je früher ihr auf Grasnarbenhöhe seid, desto mehr Zeit bleibt euch um eure Geschwindigkeit so einzupegeln, dass die Bomben noch gut treffen, ihr aber weder von der Druckwelle der eigenen Bomben beschädigt werdet, noch in einen tödlichen Stall geratet.

Jedes Ziel in RB3D bietet eine andere Herausforderung. Welche der unterschiedlichen Ziele auf welche Weise am effektivsten zerstört werden (in möglichst kurzer Zeit und mit möglichst wenig Bomben, Raketen und MG-Munition) und worauf ihr beim Bomben sonst noch achten müsst, ist sehr gut in dem Leitfaden "Red Baron 3D Grundlagen des

Bombens" beschrieben. Ich will daher an dieser Stelle nicht so detailliert auf diese Einzelheiten eingehen.

Am effektivsten hat sich beim Bombenabwurf in Bodennähe die F5-Sicht erwiesen, weil ihr so am besten verfolgen könnt, wann ihr die Bombe werfen müsst und ob ihr richtig auf den Teil des Ziels zufliegt, welchen ihr zerstören möchtet. Aber auch hier gilt: Üben, üben und nochmals üben! Jeder muss für sich selber herausfinden, welche Sicht und welche Herangehensweise für einen die beste ist.

Jeder Bomberpilot sollte sich darüber hinaus folgende, wichtige Punkte immer vor Augen führen, während er ein Ziel angreift:

- Wie viel der jeweiligen Bewaffnung habe ich noch? Kann ich verschwenderisch sein oder muss jeder Schuss sitzen?
- Habt ihr nur wenig Munition, lasst evtl. nicht ganz zerstörte Teile brennen, das schädigt ebenfalls weiter das Ziel!
- Welche Teile (Hangars, Wohnhäuser, Brückpfeiler, Fabrikgebäude, etc.) muss ich zerstören, damit das gesamte Ziel zerstört wird und welche brauche ich nicht zu niederzumähen? (Ganz wichtig!!!! Erspart unter Umständen viel Zeit und Munition! - Also nachlesen und einprägen!)

- Steigt man einmal nach einem Abwurf ein wenig zu viel, sollte man die Nase sofort wieder herunterdrücken um nicht in die feindliche Flak zu geraten. Auch wenn sie noch nicht sofort feuert, hat die Flak evtl. schon auf euch aufgeschaltet und erwischt euch beim nächsten Mal!
- Bei Dromes: Ist es ein aktives Drome und muss ich mit feindlichen Flugzeugen rechnen oder kann ich in Ruhe bomben? (evtl. häufiger mal zwischen den Bombenabwürfen die Taste "e" drücken)
- Wird mit mehreren Bombern das gleiche Ziel angegriffen, sollte man mit einigen Sekunden Unterschied seine Bomben werfen, um das Ziel nicht zu härten. Achtet außerdem auf die Druckwellen der Bomben eurer Kameraden und evtl. auf "friendly MG fire", damit ihr euch nicht gegenseitig abschießt.
- Falls ihr doch getroffen werdet und abstürzt, vermeidet unbedingt in das Ziel zu stürzen, um es nicht zu härten!
- Seid ihr nicht allein unterwegs: Sprecht euch per TS oder chat auf jeden Fall mit euren Kameraden ab, wie viel Munition sie noch haben und sucht euch dann ein Ziel aus, welches ihr gemeinsam auf jeden Fall zerstören könnt. Vielleicht kommt ihr nicht noch einmal zurück!
- Greift Baracken, Häuser, Hangars und Zelte, etc. möglichst direkt

längs an und nicht quer. Auf diese Weise wird die Bombe einen größeren Schaden anrichten.

- Hat eine Bombe einen Hangar oder ein Haus nicht voll zerstört, dann werft nicht noch eine zweite Bombe darauf. Einige Salven MG-Munition reichen völlig aus.
- Raketen sind sehr ungenaue Waffen. Meist werden ihr über das Ziel hinausgeschossen. Ihr solltet daher kurz vor dem Abschuss einer Rakete die Nase des Flugzeugs stark nach unten senken. Damit verringert ihr den Flugweg der Raketen massiv und vergrößert die Chance, dass die Rakete einen Teil des Ziels trifft. Achtet aber darauf, dass ihr bei dieser Aktion euer Flugzeug nicht in den Boden rammt. Gerade auf Grasnarbenhöhe kann dieses Manöver für ungeübte Piloten sehr gefährlich sein, also: Üben!

Habt ihr schlussendlich das Ziel zerstört und euch das Lob eurer Kameraden verdient, fliegt ihr (fast) nur noch für euch allein! Jetzt heißt es die Maschine sicher zum nächsten freundlichen Flugplatz zu bringen um aufmunitionieren zu können und zu einem erneuten Einsatz zu starten. Aber auch auf dem Rückweg gilt es noch einige Punkte zu beachten.

Wurde euer Flugzeug evtl. bei dem Einsatz stark beschädigt? Ganz häufig passiert es, dass sich Piloten an einem Hangar ihre Räder

abreißen. Das kann unmerklich passieren, weil es die Flugeigenschaften der Maschine nur unwesentlich beeinträchtigt. So könnt ihr aber die Maschine auf keinen Fall sicher landen. Schaut euch daher in der Außenansicht nach dem Bomben kurz eure Maschine an, ob die Räder noch dran sind. Falls nicht, könnt ihr die Maschine auch gleich in den Boden rammen. Einen Minuspunkt in der Matchwertung bekommt ihr so oder so angerechnet, aber ihr erspart euch einen langen Rückweg. Eine Ausnahme kann natürlich sein, wenn ihr einen Kameraden noch nach Hause geleiten müsst, der z.B. keine Munition mehr hat, aber noch voll flug- und landefähig ist oder ihr noch genügend Bomben und Munition für ein weiteres Ziel habt.

Schaut euch nach dem Bombenangriff außerdem eure Flügel und den Motor an. Sind die Flügel stark beschädigt, könnt ihr unter Umständen den Autopilot zwar noch anstellen, aber die Maschine fliegt dann nicht mehr geradeaus, sondern eine leichte Kurve. So landet ihr irgendwo in der Wallapampa, aber kommt nicht mehr nach Hause. In diesem Fall könnt ihr euch als Bomber leider nicht gemütlich zurücklehnen, sondern müsst eure Maschine von Hand zurück nach Hause steuern. Hat es den Motor getroffen, reicht euer Treibstoff meist nicht mehr bis nach Hause oder bis zu einem anderen freundlichen Drome. Evtl. fängt der

Motor sogar Feuer, wenn euer Öl ausläuft. Ein kontrollierter Absturz mit anschließendem Neustart kann dann ebenfalls von Nöten sein und Zeit für einen weiteren Einsatz sparen. Aber alles halb so wild! Denkt immer daran: Auch wenn ihr es nicht mehr nach Hause schafft, so habt ihr doch trotz des Absturzes durch die Zerstörung des Ziels immer noch Pluspunkte für die Matchwertung eingefahren...

Viel Erfolg und vor allem viel Spaß am virtuellen Himmel!

J99°CSchmidt°FWL
12. Juli 2007

* * *

5. Schlusswort

Ich hoffe, dass insbesondere die neuen Piloten aus diesem Leitfaden etwas mitnehmen können, was sie in der virtuellen Welt von Red Baron weiterbringen wird. Allen anderen hat die Lektüre hoffentlich trotzdem gefallen... :

Mein Dank gilt erstens J99°Hasso°, der mich zu diesem Leitfaden inspiriert hat, als er mich um einige Tipps und Tricks für die weitere Ausbildung der neuen Piloten der Jasta 99 in Sachen effektives Bomben und defensive Jagd gebeten hat.

Zweitens bedanke ich mich bei unserem CO Rittmeister von Fuchs, der Korrektur gelesen hat und sich um ein entsprechendes Layout gekümmert hat.