Crimson Skies

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.02 und dem Schwierigkeitsgrad „Schwer“. Die Screenshots wurden mit 800×600 bei 4X Antialiasing auf einem Athlon XP 2200+ und einer GeForce4 Ti4800SE gemacht. Bevor die einzelnen Missionen besprochen werden, hier noch einige **Tipps**:

- Sollte bei Ihnen auch ab und an irgendwelche Soundfiles plötzlich hängenbleiben, so muss man nur per Esc-Taste ins Menü und dann wieder zurück wechseln. Ob dieser Bug am Spiel oder an der verwendeten Soundhardware (SB Audigy) liegt, war nicht festzustellen.
- Crimson Skies ist nicht nur eine Kampfsimulation, wobei es für eine Simulation wohl schon fast zu actiongeladen ist, sondern auch eine Art Stunt-Fliegerei! Besonders waghalsige Manöver werden von den Wingmen erwähnt und manche Aktion landet mit einem Foto in Ihrem virtuellen Foto-Album!
- Fliegt man auf den Boden oder einen Berg zu und versucht erst in letzter Minute auszuweichen, so schafft man dies meist aufgrund einer etwas unrealistischen „Auftriebhilfe“. Nutzen Sie diese beim Bodenkampf!
- Auch wenn die Cockpitperspektive realistischer ist, sollte man auf die Außenkamera oder zumindest die „Ohne-Alles-Kamera“ schalten, da man so mehr Überblick hat und vorbeifliegende Gegner schneller erkennen und dann oft auch direkt abschießen kann!
- Schafft man eine Mission auch beim vierten Anlauf nicht, kann man die Mission überspringen. Lehnt man ab, wird man alle vier Versuche die Möglichkeit zum überspringen erhalten. Das Spiel ist also auf jeden Fall „machbar“!
- Und genau deshalb gibt es hier auch keine Savegames..! :)
- Setzen Sie den Nitro-Booster nur in der Bloodhawk öfter ein. In anderen Flugzeugen kann der Motor bei häufigem Gebrauch Schaden nehmen und zeitweise ausgehen!

Kampagne 1: Hawaii

Mission 1: Der Verlorene Schatz von Sir Francis Drake

Die erste Mission ist natürlich Mangels Tutorial noch verdammt einfach, wenngleich man auch hier schon böse abstürzen kann. Da das Spiel jedoch nicht allzu schwer zu beherrschen ist und der Schwierigkeitsgrad recht moderat erscheint, wird man die erste Mission alsbald erfolgreich absolvieren!



Fliegen Sie dazu nach Beginn direkt auf den ersten markierten Punkt zu. Hier kann man schon mal ein bisschen der waghalsigen Rolle Nathan Zacharys nachkommen und durch die Höhle beim ersten Kontrollpunkt fliegen. Damit beeindruckt man dann die eigene „WingWoman“ und bekommt ein schönes Foto für das Album.
Direkt hinter der Höhle trifft man dann auch auf ein paar Engländer, die gerade eine Brücke überqueren und recht unfreundlich reagieren. Schalten Sie schnell und feuern Sie einfach auf den Laster in der Mitte, was die ganze Brücke dann zum Einsturz bringt.
Über den zweiten Kontrollpunkt dahinter fliegt man dann weiter zum dritten markierten Punkt in der kleinen Lagune. Bevor man hier beim zweiten Überflug den Kopiloten abwirft kann man noch an der Seite ein seltsames Tor aufschießen, was dazu führt, dass aus der Lagune Wasser entweicht und man das Wrack etwas besser sieht. Das bringt aber dann scheinbar nicht viel, außer ein paar weiteren Eintragungen fürs Album.
Hat man den Kopiloten abgeworfen kommen die ersten Gegner.



Fliegen Sie ihnen direkt entgegen und versuchen Sie beim ersten Vorbeiflug die Wasserstofftanks unter dem Zeppelin hochzujagen, so dass man sich anschließend nur noch um die drei Jäger kümmern muss. Sind die vom Himmel geholt fliegt man zum eigenen Zeppelin zurück, wo man automatisch per A-Taste andocken lässt oder sich selbst langsam dem Fanghaken nähert.

Mission 2: Der große Überfall auf britische Bomber

Direkt nach Missionsbeginn stößt man auf die gegnerischen Flieger. Holen Sie zuerst die drei Jäger vom Himmel, bevor Sie zwei der Bomber abschießen.
Bevor man dann jedoch den dritten kapert muss man noch einmal eine Staffel Jäger abschießen, die vom Fliegerass „Sir Charles Emmett Winthrop“ angeführt wird. Das hilft den Tommies jedoch auch nichts, da man deren Maschinen problemlos vom Himmel putzen kann.
Fliegen Sie dann mit Vollgas zum Bomber, der es auf Ihren Zeppelin abgesehen hat und nähern Sie sich ihm langsam von hinten an. Hat man die richtige Entfernung und Geschwindigkeit, beginnt automatisch eine Sequenz. Danach fliegt man den Bomber und muss nur noch zur Pandora zurückkehren.

Mission 3: Die geheime Invasion



Nochmal eine verdammt leichte Mission. Welches Flugzeug hier wählen ist absolut ohne Bedeutung, ein flotter Jäger ist natürlich durch seine Geschwindigkeit vielleicht zu empfehlen..!
Nach Beginn fliegt man über das Lager und den Flugplatz hinweg (Vorsicht am Flugfeld sind zwei Flaks stationiert!) zur gegnerischen Basis in der Bucht. Hier schießt man zunächst die kleinen Geschütz-Zeppeline ab und zerstört dann die Gebäude auf dem Berg über der Bucht. Danach vernichtet man noch einige Gebäude unter dem Zeppelin selbst und schon ist die Mission gewonnen!
Bevor man dann jedoch zur Pandora zurückkehrt sollte man alle Gebäude beim Flugfeld und dem Gefangenenlager vernichten, da man dadurch die hawaiianische Prinzessin rettet und somit ein neues Foto für die eigene Kabine erhält (mehr aber auch nicht).

Mission 4: Das finstere U-Boot



Hier kann man zum ersten mal auf den Bomber umsteigen und effektiv Gebrauch von ihm machen. zwar muss man kurz nach Missionsbeginn erst mal eine Staffel Jäger bekämpfen, doch auch das ist mit dem Bomber noch einigermaßen möglich. Zwar ist das Ding sehr langsam und einfach deutlich unter-motorisiert, doch mit Hilfe der beiden Bordgeschütze kann man die gegnerischen Flieger zumindest in Schach halten, so dass die Wingmen zuschlagen können.
Dann kommt es jedoch Dicke. Ein unbekanntes Objekt gilt es zu untersuchen, dass sich der Bucht nähert. Ist man dann näher dran erkennt man, dass es sich um ein U-Boot handelt, dass sogar Flugzeuge startet.
Das muss Sie dann schnellstmöglich verhindern. Fliegen Sie dazu möglichst direkt auf das U-Boot zu und feuern Sie auf die kleine schwarze Öffnung am Turm. Da man unter Feuer genommen wird, sollte man direkt mit allen Waffen und vor allem mit allen Raketen zuschlagen und rechtzeitig wieder abdrehen.
Da das Boot recht viel aushält, braucht man schon einige Anflüge bis man genügend Schaden angerichtet hat. Hier ist der Bomber dann im Vorteil, da man deutlich mehr gefährliche Raketen mitführen kann! Mit einem Jäger ist es zwar auch zu schaffen, doch hier muss man deutlich mehr fliegerisches Geschick zeigen um nicht im heftigen Abwehrfeuer unterzugehen!
Ist das Boot schließlich versenkt muss man nur noch die gestarteten Flieger abschießen und dann

etwas warten bis die Mission automatisch endet.

Mission 5: Die Rache des Union Jack



Der Titel dieser Mission ist etwas irreführend, da man alsbald von Jägern der Black Swan angegriffen wird. Wählen Sie deshalb eine Devastator und statten Sie diese mit Explosiver Munition aus, die meiner Meinung nach den größten Schaden anrichtet!
Schießen Sie dann einfach schnellstmöglich alle Jäger ab und achten Sie auf die Brigand-Jäger, die ein Geschütz im Heck haben. Nutzen Sie hier einfach Ihre Raketen um den Gegner schnellstmöglich von hinten wegzuhauen, so dass man selbst auch recht wenig Schaden abbekommt!
Achten Sie beim Kampf um und nahe am Zeppelin auf Ihre Schüsse und warten Sie beim Vorüberflug eines Gegners lieber etwas bis ein gefahrloses Schießen möglich ist!
Nach der ersten Welle hat man etwas Zeit und kann „waghalsig“ unter der Pandora durchfliegen oder erneut das seltsame Tor an der Außenseite der Lagune aufschießen und so das Wasser darin erneut entweichen lassen (wer bloß das Tor wieder repariert und das Wasser zurückgepumpt hat?).
Lassen Sie diese Spielereien jedoch nicht zu lange Ihren Geist besetzen, denn die zweite Welle wird von einem „Fliegerass“ angeführt, das sich vermutlich für die letzte Nacht mit Nathan „bedanken“ möchte 😉
Sind alle abgeschossen endet die Mission wieder automatisch.

Kampagne 2: Nordwesten

Mission 6: Die rote Gefahr



Direkt nach Missionsbeginn muss man eine russische Staffel abwehren, die die Pandora angreift. Erst dann fliegt man auf den Passagier-Zeppelin zu, der alsbald auch schon die nächste Staffel ausstößt!
Nehmen Sie sich hier wieder zuerst den Jägern an und bleiben Sie dabei möglichst außerhalb der Reichweite der Zeppelin-Geschütze. Ist auch die zweite Staffel ausgeschaltet, fliegt man am besten von unten her auf die „Worker´s Voyage“ zu und feuert auf die Motoren zu beiden Seiten.
Hat man den Bombe gewählt, kann man länger

im Gegenfeuer ausharren und mehr Motoren
vernichten, bevor man für den nächsten Anflug abdrehen muss.
Sitzt man im Jäger braucht man mehr Anflüge, am besten mit voller Geschwindigkeit von unten her, um den gleichen Schaden anzurichten ohne selbst abgeschossen zu werden.
Natürlich kann man die Bordgeschütze auch vorher ausschalten, was die ganze Sache dann natürlich deutlich erleichtert!
Bevor man dann alle Motoren erledigen kann wird meistens auch noch die dritte Staffel gestartet, der man sich sofort wieder annehmen sollte!



Sind dann endliche alle Verteidigungsflieger und die Hälfte der Motoren erledigt muss man wie bei der Pandora langsam von hinten anfliegen um am Haken anzudocken.
Nach der „Übergabe“ zieht man vom Zeppelin weg, so dass man nicht weiter dessen Feuer ausgesetzt ist und fliegt den Jägern der „Black Swan“-Truppe entgegen. Erst wenn alle erledigt wurden und sich deren Zeppelin wieder zurückzieht sollte man wieder am Sowjet-Zeppelin andocken um Dr. Fassenbiender einzusammeln.
Zuletzt geht es wieder zurück zur Pandora.

Mission 7: Der gestohlene Prototyp

Wählen Sie hier unbedingt den Jäger, mit dem Bomber wird man nur mit deutlich mehr Können und Glück erfolgreich sein!
Direkt nach Missionsbeginn gibt man vollen Schub und fliegt erst mal den hereinkommenden Jägern entgegen, da der Zug erst mal eine Brücke überqueren muss, bevor man überhaupt an ihn ran kommt!
Versuchen Sie deshalb direkt ein oder zwei gegnerische Jäger abzuschießen, da Ihre Wingmen sonst noch schlechter aussehen, als sie es sonst schon tun!



Dann fliegt man zum Zug. Nähern Sie sich ihm wie gewohnt von hinten und drosseln Sie rechtzeitig Ihre Maschine. Wenn die Leiter heruntergelassen wird, ist man auf dem richtigen Weg und muss sich nur noch etwas mehr dem Dienstwagen nähern um die gute Frau Doktor aufzunehmen!
Sollte es einem nicht gelingen Dr. Fassenbiender aufzunehmen, muss man einen weiteren Anflug versuchen. Schafft man es diesmal auch nicht, muss man etwas länger warten, da der Zug erst mal durch ein enges Tal fährt, erst dahinter kann man auf einer größeren Freifläche wieder „angreifen“. Sollte der Zug es bis in den Tunnel schaffen, hat man quasi verloren. Zwar kann man tollkühn durch den Tunnel fliegen (Fotoalbum!) aber der Platz reicht dann einfach nicht mehr!
Hat man sie dann jedoch an Bord, geht die Action so richtig los.
Helfen Sie Ihren Wingmen mit den Verteidigern und warten Sie bis die beide Laster bei der Tankanlage angekommen sind.



Beschießen Sie dann die beiden Fahrzeuge (zwei Raketen sind am effektivsten!), so dass das ganze Lager hochgeht.
Fliegen Sie dann etwas umher und warten Sie bis sich die Hangartore öffnen. Fliegen Sie durch den Hangar, es folgt eine kleine Sequenz und schon steuert man den Prototypen!
Nun muss man sich einem weiteren Piloten-Ass in der gleichen Maschine stellen. Hier entscheidet einfach nur Können, wobei der Gegner natürlich nicht allzu stark ist. Er hat jedoch gute Nerven und versucht beispielsweise mit einem Flug durch den Eisenbahntunnel Sie abzuschütteln! Sie können das Gleiche jedoch auch beim Tunnel und beim anderen Hangar mit dem Zeppelin machen!
Hat man dann das Ass und die anderen Jäger vom Himmel geholt ist die Mission gewonnen!

Mission 8: Die Ölverschwörung

Da man direkt nach dem Start schon auf den Generator zufliegt muss man eigentlich nur noch eine kurze Salve in die Höhle jagen und schon ist die erste Aufgabe erfüllt. Man kann zwar auch durch die Höhle fliegen, doch das ist äußerst schwierig und bringt wie bereits bekannt nur ein Foto im persönlichen Album.
Danach fliegt man der Black Aviation Staffel entgegen und bekämpft diese. Ist das geschehen fliegt man ein paar Runden und sieht sich die Umgebung etwas genauer an bis die Patrouillenboote aus dem kleinen Hafen beim Leuchtturm kommen.
Diese müssen Sie nun schnellstmöglich versenken. Dann nimmt man sich den angreifenden Sowjet-Jägern an und bekämpft diese möglichst schnell, so dass sie nicht allzu viel Schaden an der Pandora anrichten können.
Ob Sie dann so „nebenbei“ die Motoren des Sowjet-Zeppelins angreifen oder den Tanker in Brand schießen ist egal, wobei man das Erstere während des Tankens tun kann, so dass die Mission insgesamt kürzer ist.

Mission 9: Gefahr für Paladin Blake



Fliegen Sie zunächst Richtung Zeppelin, stoßen Sie jedoch unterwegs auf die startenden gegnerischen Flieger nieder, die man am Boden schon mit etwas Glück stark dezimieren kann. Danach geht es aber nicht direkt zum Zeppelin, sondern zur Funk-Antenne auf dem Berg dahinter.
Erst nachdem man diese zerstört hat kann man sich dem Zeppelin widmen. Feuern Sie hier nur auf die vier Kanonenöffnungen, denn wenn die dortigen Sprengstoffe hochgehen, explodiert jeweils eine der vier Abteilungen des Zeppelins. Sind alle vier hochgejagt worden, knallt die „Promised Lands“ endgültig zu Boden.
Nehmen Sie sich nun der Blake Aviation Flieger an und vernichten Sie diese schnellstmöglich, denn die Pandora wird unterdessen meist schon attackiert. Stoßen Sie deshalb schnellstmöglich durch die Wolkendecke zur Pandora vor.
Die angreifenden Bloodhawks sind recht schnell, halten aber insgesamt recht wenig aus. Erst wenn beide angreifenden Staffeln, inklusive Paladin Blake höchstpersönlich, abgeschossen wurden, ist die Mission bestanden!

Mission 10: Humanitärer Einsatz



Sehr simpel. Fliegen Sie zum Schiff und versenken Sie zunächst einige kleine Patrouillenboote. Danach muss man weitere daran hindern auf dem Wasser aufzusetzen. Fliegen Sie deshalb nach oben und schießen Sie die herabsinkenden Angriffsballons ab, was glücklicherweise recht einfach ist. Greifen Sie die Ballons aber nur von unten an, da die Dinger auf der Oberseite Geschütze besitzen. Unterdessen greifen noch Black Hat Jäger an, die man erst bekämpfen sollte wenn keine Ballons mehr zum Abschießen sind, da die Jäger primär auf Ihre Staffel feuern und das Lazarett-Schiff in Ruhe lassen!
Da die Hats vor allem auf Brigands setzen muss man mitunter recht viel austeilen bis man endlich die Staffel um Ace Dixon abgeschossen hat.

Kampagne 3: Hollywood

Mission 11: Das geraubte Starlet



Da sich diese Mission erstmals recht lange hinzieht, sollte man sich einen neuen, besser gepanzerten Jäger kaufen! Meine Empfehlung geht an eine normal gepanzerte Brigand mit leicht aufgerüstetem Motor (Stichwort Nitro-Booster). Mit der fliegt man dann nach Missionsbeginn am besten erst mal den Stuntjägern nach. Zuerst geht es durch das Hollywood-O, dann durch den Durchgang bei der ägyptischen Fassade und zuletzt durch den Felsen im Wasser.
Das bringt zwar nichts, aber ist lustig und fordernd. Dann fliegt man zum Tor und schießt es auf, was schließlich vier Flugschrauber auf den Plan bringt. Diese kann man zwar schon vorher attackieren, da sie neben dem flachen Hangar mit der Kulisse davor stationiert sind, doch das bringt aufgrund des schnellen Starts der Maschinen maximal einen Vorteil von 2 Abschüssen.
Das kann man für noch eher unerfahrene Piloten durchaus wichtig sein, da die Flugschrauber zunächst deutlich schwerer zu bekämpfen sind, da ihr Wenderadius kleiner und ihr Tempo deutlich geringer sind.
Mit der Brigand ist man hier jedoch etwas im Vorteil, da das Heckgeschütz die wendigen Biester gut bekämpfen kann!



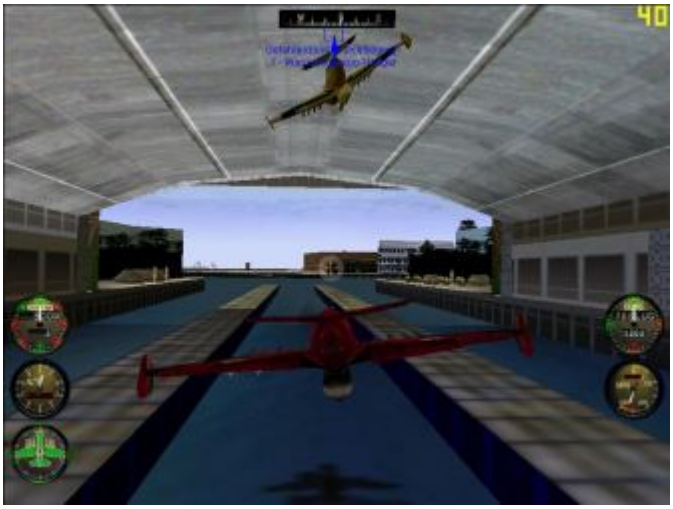
Hat man schließlich die vier Maschine vom Himmel geholt ist die Diva meist auch schon auf dem Weg, so dass man direkt zur ersten Straßensperre fliegen sollte, die neben den Pyramiden errichtet wurde. Vernichten Sie hier alle Fahrzeuge, auch wenn diese mitunter nicht leicht zu treffen sind, denn nur dann ist die Sperre wirklich verschwunden.
Anschließend erledigt man noch das hintere Tor und fliegt dann schon mal ein Stückchen voraus, da bald eine weitere Staffel angreift. Lassen Sie sich beim Kampf gegen die Flieger die Zeit, die sich brauchen, da der Wohnwagen bei der nächsten Straßensperre zwar aufgehalten, aber nicht „gekapert“ wird!
Hat man die Gegner und die Fahrzeuge der Straßensperre erledigt folgt man dem Wohnwagen hinauf zum Hügel. Dort greifen jedoch wieder Gegner an, die Hollywood Knights!
Erst wenn man auch die wieder erledigt hat kann man dem Wohnwagen folgen, der wegen der Zerstörung des Fluchfliegers wieder vom Hügel verschwindet. Sie müssen nun erneut während der Fahrt einen Passagier aufnehmen. Wie bekannt fliegt man dazu langsam von hinten an und nähert sich dem Fahrzeug bis die Übername-Sequenz startet. Zuletzt geht es dann zur Pandora.

Mission 12: Der große Flugzeugraub

Nach dem Start fliegt man zunächst unter der Hängebrücke durch um den entgegenkommenden Flugschraubern kein allzu gutes Ziel zu bieten. Stossen Sie dann nach oben und schiessen Sie alle Flugschrauber ab. Dann fliegt man zur Rückseite der Halle und dort dann in das Gebäude rein. Verringern Sie das Tempo etwas, so daß man genügend Zeit hat um den zentralen Gastank zu

sprengen. Das auseinanderbrechende Tor kann man dann zum Glück durchlfiegen ohne beschädigt zu werden!
Nun muss man den Weg des Flugbootes säubern. Zunächst gilt es die Boote zu versenken, die Schleppschiffe versuchen in den Weg der Spruce Goose (die es übrigens wirklich gab, für alle die gegenteiliges vermuten!) zu ziehen!
Hat man diese leicht versenkbaren Dinger aus dem Weg geräumt muss man sich noch mit drei Patrouillenbooten herumschlagen, die aus dem antiken Teil der Studios kommen.
Versuchen Sie hierbei möglichst schnell aus dem Himmel herabzustossen und die Schiffchen von oben zu versenken, sonst nähern sie sich der Spruce Goose soweit an, dass man sehr gut Zielen muss um jene nicht zu beschädigen!
Zuletzt muss man dann wieder zwei Fliegerstaffeln abschiessen, wobei die Hollywood Knights Staffel von Charlie Steele, einem Fliegerass, angeführt wird.
Hat man alle Flieger ausgeschaltet und die Spruce Goose ist auf der Flucht, endet die Mission alsbald!

Mission 13: Der gemeine Hinterhalt



Wie man am Missionstitel schon erkennen kann, wird diese Mission nicht ganz so friedlich verlaufen wie angekündigt. Da man jedoch keinen Flieger wählen kann ist das dann natürlich doppelt blöde. Zwar kann man schon während des Rennens die Mitflieger attackieren, die wehren sich noch nicht einmal, doch wenn man beispielsweise Black Swan abschiesst ist die Mission genauso gelaufen, wie wenn man später abgeschossen wird!
Es bleiben daher zwei Möglichkeiten: Sie fliegen langsam hinter dem Feld her und versuchen einfach nur alle Hindernisse zu durchfliegen oder drehen einfach Runden bis die anderen das getan haben und Johnson gewonnen hat. Oder Sie geben volle Power und gewinnen das Rennen, was zwar nicht unmöglich ist, aber doch enorme Sicherheit am Knüppel erfordert! Natürlich ist letztere Option die ehrenvollste und spannendste, doch das Ergebnis ist in jedem Fall gleich: Johnson setzt nach dem Rennen ein Kopfgeld aus und man muss mit Hilfe von Black Swan die anderen vom Himmel schiessen!
Nun aber zunächst zum Parcours, der enorme Anforderungen stellt!
Zuerst fliegt man einfach nur durch die Halle durch, wobei man hier wie überall besonders auf die Mitflieger achten muss, da diese das nicht tun und oft einfach in Ihre Maschine reinknallen oder Sie abdrängen! Sollte es also etwas eng werden, sollte man lieber das Tempo deutlich zurücknehmen (was man zwecks besserer Kontrolle eh tun sollte!) oder einfach eine kleine Runde drehen. Leider kann man die Hindernisse nur direkt nacheinander durchfliegen.
Dahinter gehts dann zum bereits bekannten agyptischen „Motiv“, das hier jedoch schwieriger zu fliegen ist, da durch die Gegner der Platz mitunter zu eng werden kann. Schiessen Sie deshalb am besten mit Ihren Kanonen den Bereich über dem Spalt weg, so daß man dort sehr bequem durchgleiten kann! Anschließend gehts zum ebenfalls bereits bekannten Felsen, den man problemlos meistern sollte. Nun muss man durch die Hängebrücke fliegen, was mit eines der schwersten Hindernisse ist. Bremsen Sie hier ab und wagen Sie den Durchflug nur quer und wenn keine Gegner in Reichweite sind.



Danach durchfliegt man die Brücke beim „Hollywood-Berg“, was deutlich einfacher ist als das nachfolgende O des Hollywood-Schriftzuges. Hier kann man zwar auch wieder etwas Verkleidung wegballern, aber das Grundgerüst bleibt, so daß man hier wieder viel Fingerspitzengefühl braucht um gerade durchzukommen.
Zuletzt gilt es dann noch durch die Wolkenkratzerattrapen zu fliegen, was aufgrund der engen Strasse nochmal recht schwierig ist. Bevor man hier dann jedoch an einer Attrape endet sollte man lieber einen zweiten Anflug versuchen! Sieg hin oder her, ständiges neustarten der Mission ist auch nervig! Nach dem Ende muss man sich dann gegen die anderen Flieger verteidigen. Zwar hilft einem Black Swan, doch wirklich viel bringt das nicht, da man schon selbst genügend fliegerisches Geschick aufbringen muss um mit den ganzen Assen fertig zu werden! Leider kommen die eigenen Wingmen auch erst relativ spät hinzu, so daß man direkt den Kampf aufnehmen sollte!
Alsbald kommt dann noch eine weitere gegnerische Staffel hinzu, doch dann ist meist auch schon die eigene Mannschaft zugegen, so daß man mit denen noch ganz gut fertig werden sollte!

Mission 14: Kampf der Schlachtschiffe



Wählen Sie hier einen Flieger, der viel austeilen und auch einstecken kann, da man beim Angriff auf den gegnerischen Zeppelin mitunter einiges abbekommt!
Nach Missionsbeginn gilt es dann aber erstmal schnellstmöglich die zahlreichen Feinde abzuschiessen, was in dem wolkenverhangenen Gebiet gar nicht so einfach ist.
Später taucht dann die Gemini auf. Erledigen Sie zunächst alle Jäger, so daß man sich dann komplett der Gemini widmen kann. Da man den Zeppelin ganz hochjagen muss, kann man sich das Feuern auf die Motoren sparen und einfach warten bis sich die Luken der Kanonen öffnen.
Das erste mal wird dabei ein Funkspruch abgesetzt, alle späteren „Öffnungen“ werden dann durch ein kurzes akustisches Signal verdeutlicht.
Sobald die Kanonen ausgefahren werden sollten Sie dann auch zielsicher eine Rakete draufschiessen. Mit einem guten Treffer kann man dann auch eine ganze Sektion hochgehen lassen!
Sind alle vier Teile vernichtet, sinkt die Gemini zu Wasser und man muss eventuell noch die letzten Jäger abschiessen.

Mission 15: Die Schlacht um die Figaroa

Die Mission hört sich deutlich schwieriger an, als sie schlussendlich ist!
Fliegen Sie nach dem Start auf die Figaroa zu und nehmen Sie sich zunächst der Begleitjäger an. Erst wenn die vernichtet wurden sollte man sich der Figaroa nähern. Ob man dann zuerst die Geschütze auf und unter der Zigarre ausschaltet oder die drei Zeppelinteile durch Vernichtung der Haken abschiesst ist egal.
Ist das dann getan und die Kapermannschaft auf dem Weg muss man noch einmal zahlreiche Jäger abschiessen, die die Figaroa startet. Erst wenn alle Jäger erledigt wurden gilt die Mission als gewonnen!



Kampagne 4: Rocky Mountains

Mission 16: Angriff auf den Goldzug

Da sich die ganze Mannschaft scheinbar wirklich „weggesoffen“ hat, muss man diesmal allein mit Black Swan, der es ebenso ergangen ist, antreten.
Wählen Sie einen strammen Flieger, der viel aushält, da die beiden angreifenden Staffeln gut austeilen können!
Nach Missionsbeginn fliegt man am besten in das Tal und versucht den ersten Salven der Black Hats zu entgehen. Zwar kann man hier verdammt viele Stunt-Dinger drehen und so sehr viele Fotos fürs Album sammeln, doch man darf damit nicht zu viel Zeit verbringen, sonst kann man Sparks nicht mehr retten! Bei der ersten Staffel hat man jedoch noch genug Zeit, man kann also die ein oder andere Showeinlage machen. Erst wenn alle Black Hats abgeschossen wurden kommt der Zug in Reichweite. Er wird jedoch von einer starken Staffel von ST verteidigt, die man schnellstmöglich vernichten muss, sonst fährt der Zug unter die Stadt, wo man niemanden mehr aufnehmen kann!
Nutzen Sie deshalb alle noch verfügbaren Raketen und holen Sie die Kerle so schnell wie möglich vom Himmel.
Dann fliegt man zum Zug und vernichtet die drei Geschütze. Seien Sie hier mit dem Feuern jedoch achtsam, sonst geht der ganze Zug in die Luft. Erst wenn die Geschütze erledigt sind und Nathan noch etwas mit Sparks gequatscht hat kommt dieser auf den Zug und man muss in bekannter Manier das Mannschaftsmitglied retten.
Die folgende Sequenz beendet die Mission dann auch sofort, so daß man sich keine Gedanken mehr um Ausweichmanöver machen muss.





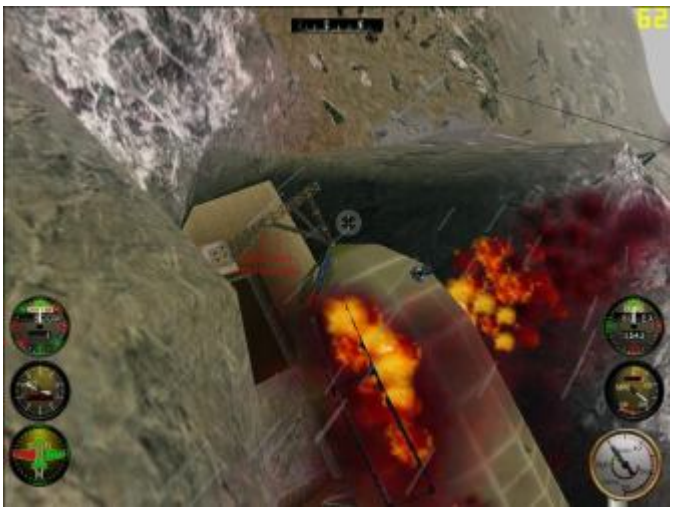
Mission 17: Das Duell der Piraten

Dies ist die erste Mission, bei derm man aufgrund eines höheren Schwierigkeitsgrades wirklich Probleme bekommt! Der zwangsweise zu nehmende Flugschrauber ist relativ schwach gepanzert. Leider kann man mit Beweglichkeit hier recht wenig anfangen. Zusätzlich kann man nicht einmal genau sagen wo Boothe genau steckt, da dies zufällig vom Programm gesetzt wird!
Fliegen Sie deshalb nach Belieben die jeweiligen Ziele ab. Hier muss man einfach nur durchfliegen, was zwar nicht sonderlich schwer ist, doch man sollte schon die nötige Aufmerksamkeit aufbringen, sonst endet der Flug direkt an einer Wand!
Blöderweise tauchen nach jeder überprüften Station zwei Black Hat Jäger auf, die man dann am besten sofort bekämpft, sonst schiessen sie einem vielleicht noch schneller ab!



Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht direkt auf die Brigands zufliegen und auch nicht in zu geringem Abstand hinter Ihnen fliegen (Heckgeschütz!!), sonst erleidet man schon bei den ersten beiden Gegnern totalen Schiffbruch.
Wenn man Pech hat wird man alle vier Orte aufsuchen müssen und dann insgesamt acht Jäger abzuschiessen haben, mit etwas Glück ist Boothe aber auch gleich beim ersten Ort.
Bei dieser Mission kommt es also vor allem auf Glück an, da man bei höheren Schwierigkeitsgraden kaum mehr als vier Brigands ohne schwere Schäden abschiessen kann.
Hat man Boothe dann jedoch gefunden, muss man ihn und die zwei obligatorischen Brigands abschiessen. Ist dies geschen, tauchen noch einmal zwei auf, man hat also alles andere als leichtes Spiel! Erst wenn auch diese beiden erledigt sind kann man zur Pandora zurückkehren!
Übrigens: Doof wenn plötzlich noch jemand im Flugschrauber hängt!

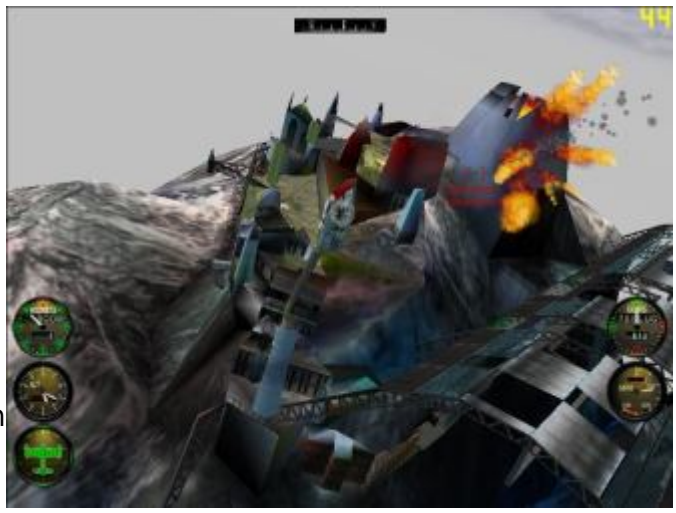
Mission 18: Die Falle am Devil´s Horn



Fliegen Sie zunächst zum Devil´s Horn. Dort muss man nur durchfliegen und schon word Boothe autmatisch ausgestiegen!
Nun muss man mit Vollgas zum Transporzeppelin fliegen, wo die Mannschaft gefangen gehalten wird. Versuchen Sie so schnell wie möglich die vier Seilwinden und die Andockkralle zu zerstören. Erst dann ist der Zeppelin frei und man könnte andocken.
Könnte da man zuerst noch die feindlichen Jäger abschiessen sollte, die kurz nach der Befreiung des Zeppelins auftauchen.
Behalten Sie dabei jedoch den Zeppelin im Auge! Sollte der Kampf zu lange dauern sollte man sich überlegen doch noch anzudocken während die Black Hats angreifen, sonst ist die Mission verloren! Um abzudocken muss man dann wie gewohnt von hinten anfliegen (wenns auch unlogisch erscheint da der Zepplin rückwärts driftet) und sich ganz langsam dem seitlichen Haken nähern.

In der folgenden Sequenz werden dann zahlreiche Jäger gestartet, mit deren Hilfe man dann einen weiteren Angriff abwehren muss. Nehmen Sie sich im Folgenden chaotischen Kampf vor allem der schweren Warhawks an, die es auf die Pandora abgesehen haben.
Mit Hilfe der Befreiten kann man die Feinde meist jedoch recht schnell zurückschlagen und kann dann zur Pandora zurückkehren, wo man jedoch aufgrund der Lage zielsicher andocken muss.

Mission 19: Black Swans Rettung



Hier empfiehlt sich die brigand in doppelter Hinsicht, da sie durch das heckgeschütz in doppelte Richtung austeilen kann, was im hier zu führenden Kampf von Vorteil sein kann.
Nach dem Start fliegt man auf die Bergfeste zu und schiesst am besten zuerst das Kraftwerk kaputt. Nun kümmert man sich um die startenden Flugschrauber und kann im Vorbeiflug auch immer mal auf die Flakgeschütze in den spitzen Türmen feuern.
Sind alle Verteidigungsballons und die gegnerischen Flieger abgeschossen gilt es alle Flakgeschütze zu vernichten, denn erst dann kann die Pandora die Torpedos klauen. Bevor man dann jedoch selbst im Hangar andockt, sollte man noch die startenden Bomber abschiessen. Die halten zwar einiges aus, fliegen nach dem Start jedoch eine Zeit lang nur gerade aus, so daß man sie leicht vom Himmel holen kann.
Dann fliegt man aus nördlicher Richtung kommen langsam in den Hangar. Nach der Befreiung sitzt man dann aber in einem Warhawk und muss mit diesem gegen zahlreiche Black Hat Jäger antreten. Sobald dann jedoch die Nachricht vom Auffahren mobiler Flak-Geschütze hereinkommt, sollte man sich sofort dieser beiden LKWs annehmen, da sie bald großen Schaden an der Pandora anrichten können!
Sind dann die Flaks und alle Jäger vernichtet muss man nur noch die restlichen Gebäude vernichten und zur Pandora zurückkehren.

Mission 20: Die unselige Allianz



Für diese Mission ist die Bloodhawk scheinbar die perfekte Maschine, da man schnellstmöglich alle Gegner vom Himmel fegen muss. Weniger gewandte Piloten sollten aber besser zu einem stärker gepanzerten Flieger greifen, der dann aber wenn möglich mit einem Motor ausgestattet werden sollte, der Nitro-Einspritzung ermöglicht (Kaufen Sie einfach eine neue Maschine und bauen Sie dort einen anderen Motor ein).
Nach Missionsbeginn fliegt man sofort mit vollem (Nitro-)Schub den beiden Frachtzeppelinen entgegen. Obwohl die Verhandlungen mit Blake

sich etwas in die Länge ziehen sollte man sofort in
den Kampf eingreifen. Die wenigen BAS-Jäger feuern scheinbar überhaupt nicht auf Ihre Maschinen. Leider kann man einen Zeppelin nicht retten, trotzdem sollte man die Warhawk schnellstmöglich abschiessen, denn bald wird eine zweite Staffel gestartet. Achten Sie dabei darauf, nicht zu direkt durch die Wolkendecke nach unten zu stossen, da die Wolken hier sehr tief hängen!
Ist auch diese abgeschossen muss man noch einmal zwei Jägerstaffeln, angeführt von Dixon und Boothe, abschiessen, die von weiter weg kommen. Erst dann sollte man sich der Dark Derby widmen. Hier wird wieder beim Öffnen der Luken ein kurzer Warnton abgegeben, so daß man das Öffnen abpassen kann. Versuchen Sie die geschütze schnellstmöglich zu vernichten, sonst wird auch noch der andere Zeppelin abgeschossen und die Mission ist verloren.
Sind alle Gaszellen in Brand geraten und die Dark Derby auf dem Weg zum Boden, endet die Mission schon.

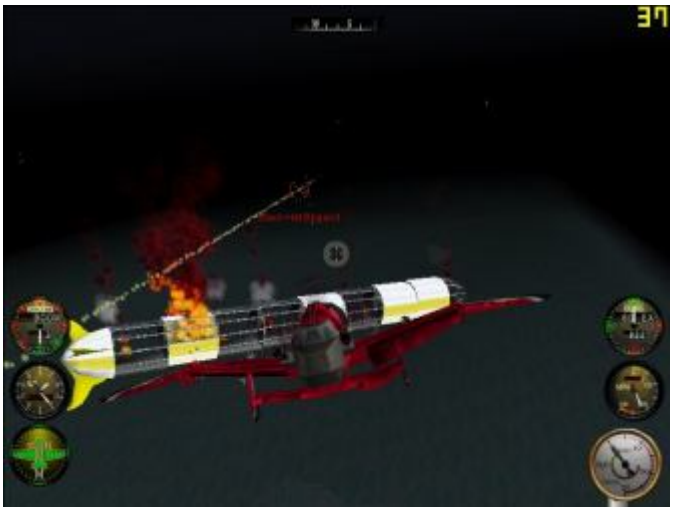
Kampagne 5: Manhattan

Mission 21: Tod am Dock



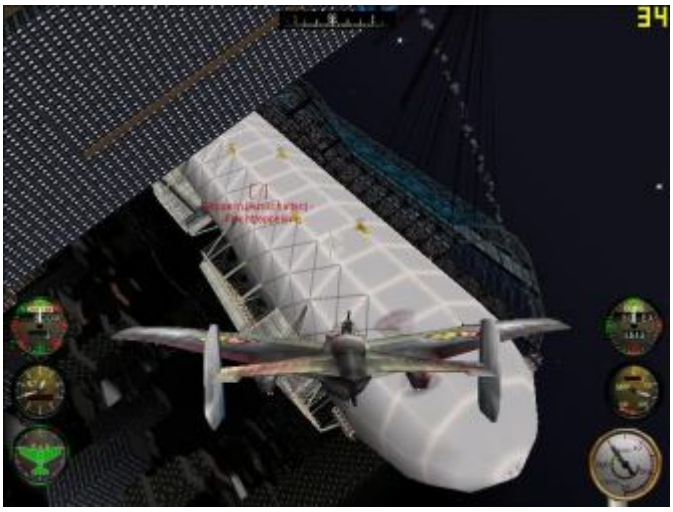
Für diese Mission braucht man eigentlich zwei verschiedene Untersätze! Während man zu Beginn dem Spitzel in seinem Flugschrauber nachfliegen soll, muss man später gegen einige Flieger und ein ein paar bodengestützte Geschütze antreten. Meine Empfehlung geht an einen Flieger, da man dem Spitzel nicht zwangsläufig nachfliegen muss und dies mit einem Flugzeug auch fast unmöglich ist! Zwar erreicht man dann dieses Missionsziel nicht, doche die Gesamtmission ist absolut problemlos zu meistern. Weiterhin sind die Manöver, die man Cabbie nachmachen soll durchaus als sehr schwierig zu betrachten. Zudem scheint es in der Stadt seltsame Strömungen oder Luftlöcher zu geben, da bei Nutzung des Flugschraubers teils die Kontrolle über die Maschine plötzlich extrem schwierig wurde!
Fliegen Sie nach Missionsbeginn einfach zum Polizeigebäude, wo Cabby wartet. Folgen Sie ihm nun grob, passen Sie aber auf nicht an einem Hochhaus zu enden, was durch die mangelhafte Sichtweite (LoD-System auf schwache rechner ausgelegt) nicht gerade erleichtert wird.
Nachdem er Sie genug runtergemacht hat fliegt er wieder nach oben und dann direkt zum Hafengelände. Hier sollte man zuerst die beiden Patrouillenboote versenken und dann die anfliegende gegnerische Staffel zerschiessen. Dann kümmert man sich um den Frachter, dem man einfach nur alle Aufbauten wegschiessen muss, und die Lagerhalle. Hier muss man die Stützstreben wegschiessen, was jedoch nicht gerade einfach ist.
Erledigen Sie zuerst am besten die Geschütze am Boden, so daß die automatische Zielvorrichtung nicht ständig auf diese abgeht und man die Streben dann deutlich leichter treffen kann. Ist die Halle Schutt und das Schiff ein „U-Boot“ kann man zur Pandora heimfliegen.

Mission 22: Der flüchtige Zeuge



Hier kann man auf einen beliebigen Jäger setzen. Maximale Panzerung bringt einem auch nicht viel, da die Übermacht einfach zu groß ist!
Empfehlenswert ist jedoch ein Flugzeug mit Nitro-Einspritzung, damit man Verfolgern besser entkommen kann. Natürlich ist die Bloodhawk hier natürlich sehr im Vorteil, doch das wird durch die schwache Panzerung wieder wett gemacht, die man im ersten Kampf brauchen kann! Fliegen Sie nach Missionsbeginn mit maximaler Geschwindigkeit in Richtung der Arcadia.
Diese wird bei der Ankunft meist schon attackiert und versucht auf die offene See zu flüchten. Da die Black hats jedoch Saboteure auf dem Zeppelin haben kann man ihn noch so tapfer verteidgen - er wird auf jeden Fall in die Luft fliegen und dann ins Wasser stürzen.
Sie haben also nur eine begrenzte Zeit zum Retten des Zeugen. Leider musste ich in dieser Mission deutliche Einbussen beim Sound hinnehmen und konnte stets nur halbe Funkgespräche mithören. Das wichtigste wurde jedoch gesendet, nämlich die Meldung, dass carney auf der Oberseite des Zeppelins auf mich wartet.
Sollten Sie auch das nicht hören, muss man sich wohl oder übel auf die Zielanzeige verlassen, die ab dann die „Andockmöglichkeit“ anzeigt.
Versuchen Sie bis dahin einfach möglichst viele gegnerische Jäger abzuschiessen. Wenn Carney dann bereit ist fliegt man zum Zeppelin und nähert sich dann langsamer an. Nachdem man ihn hat wirds dann noch einmal etwas schwieriger. Sie müssen nun unbedingt zum Polizeihauptquartier fliegen. Versuchen Sie nicht alle gegnerischen Flieger abzuschiessen, denn das ist scheinbar unmöglich (was ein Wingmen zumindest andeutet).
Stattdessen sollte man sofort vollen Schub geben und auf das NYPD-Gebäude zusteuern. Versuchen Sie dazu am besten direkt über die Stadt zu fliegen, denn je weiter Sie sich dem Stadtkern nähern, desto größer werden die Gebäude und Sie können das als Deckung gegen die anfliegende Sacred Trust Staffel nutzen. Zudem sollte man beim Kreuzen mit diesen Fliegern möglichst den Nitro-Schub aktivieren, so daß man nicht viele Kugeln einstecken muss.
beim Polizeihochhaus steuert man dann den „Durchflugbereich“ an und verlangsamt etwas, so daß man nicht als Fleck endet. Sobald die Animation beginnt ist die Mission gewonnen, da nach der Übergabe nicht mehr weiter gekämpft wird!

Mission 23: Exodus der Kriminellen



Für diese Mission brauchen Sie einen Flieger mit guter Panzerung und vor allem Können, da Ersteres Letzteres nicht ersetzen kann und diese Mission sich sehr in die Länge zieht!
Nach Beginn fliegt man auf den ersten Zeppelin zu. Versuchen Sie jedoch nicht direkt der angreifenden ST-Staffel in die Arme zu fliegen, da man sonst zuviel Panzerung verliert, die man später noch dringend braucht!
Hat man die drei Jäger abgeschossen muss man etwa die Hälfte der Zeppelinmotoren zerstören, dann gilt dieser als erledigt.
Fliegen Sie dann zum zweiten Zeppelin. Dieser liegt noch im Dock, so daß man die umliegenden Hochhäuser gut als Deckung gegen die anfliegenden Jäger nutzen kann. Schiessen Sie dann wieder alle Jäger ab und nehmen Sie sich dann dem Zeppelin an. Der ergreift erst die Flucht wenn man einen Motor zerstört hat. Warten Sie dann bis der Zeppelin frei durch die Gegend fliegt, so daß man ohne Kollisionsgefahr angreifen kann.
Nachdem wieder etwa die Hälfte der Motoren vernichtet wurden ist auch dieser Frachtzeppelin erledigt. Der dritte ist nun etwas weiter entfernt, weshalb man Nitro-Beschleunigung nutzen sollte um ihn zu erreichen.
Nach der gleichen Taktik wie zuvor werden auch hier der Begleitschutz und dann die Maschinen vernichtet. Zuletzt muss man dann die plötzlich auftauchende Spruce Goose lahmlegen. Erledigen Sie zuerst noch die angreifenden Jäger und beginnen Sie dann erst mit dem Angriff auf die Goose.
Dieser ist durchaus etwas schwierig, da man auf die Triebwerke zielen muss, sonst passiert überhaupt nichts. Scheinbar ist das Seeflugzeug auch nahezu unverwundbar, da selbst massive Raketenattacken auf den Rumpf keinen Totalschaden nach sich ziehen. Zudem fliegt die Goose später teils direkt durch einen Zeppelin durch ohne Schaden zu nehmen - Respekt!



Versuchen Sie möglichst nur direkt von vorne anzugreifen, da man so die Triebwerke am besten anvisieren kann. Man braucht dann zwar ein paar Anflüge, doch ist diese Taktik einfach die Beste und auch wohl die Schnellste.
Braucht man dann aber doch zu lange hebt die Spruce Goose ab und fliegt zu einem deutschen Zeppelin (die Beowulf) ausserhalb der Stadt. Dieser startet dann weitere Jäger, so daß man die Goose verloren geben muss, da ein Abschuss nun sehr schwierig wird. Wahrscheinlicher ist es, dass man von den Deutschen selbst abgeschossen wird, da der eigene Flieger meist schon einiges einstecken musste! Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad kann man es jedoch durchaus schaffen die deutschen Jäger und anschließend noch die Beowulf abzuschiessen!
Übrigens: Den umherfliegenden „Rundflugschrauber“ sollte man nicht ärgern, da die Passagiere wohl eine klasse Show geboten bekommen! Selbst die Zeppeline schiessen mit Laserkanonen!

Mission 24: Die Schlacht über dem Broadway



Wählen Sie für diese Mission eine Maschine mit guter Bewaffnung und Panzerung. Wendigkeit braucht man nicht unbedingt, da die späteren „Anforderungen“ eh kaum zu schaffen sind! Ob man dann Torpedos oder Explosivraketen mitnimmt ist eigentlich Geschmackssache, wobei ich eigentlich meist Raketen aufgrund deren universelleren Einsatzmöglichkeit nutze!
Nach Missionsbeginn muss man erstmal einen heftigen Angriff einer Staffel Warhawks auf die Pandora abwehren. Da man die gestarteten Torpedos kaum abschiessen kann sollte man einfach versuchen so schnell wie möglich alle Bomber abzuschiessen!
Dann fliegt man der Dante entgegen, die bald eine Staffel Hellhound startet, die zudem noch von einer weiteren Staffel, die bereits in der Luft ist, unterstützt wird. Im folgenden heftigen Luftkampf muss man darauf achten den Gegnern nicht blind nachzujagen, da diese oft waghalsige Manöver dicht über den Gebäuden fliegen!
Da der eigene Flieger nicht vom Programm bevorteilt wird so daß man diese Manöver mitfliegen kann sollte man sich notfalls schnell ein anderes Ziel aussuchen.
Erst wenn alle gegnerischen Jäger abgeschossen wurden sollte man sich der Dante annehmen. Diese versucht wieder mit den Kanonen die Pandora abzuschiessen und man muss in die Öffnungen schiessen um jeweils eine Gaszelle abzufackeln!
Alternativ feuert man Torpedos ab.
Sind alle Gaszellen in Brand gesetzt wird ein letzter Flieger gestartet. Während die Dante in bewohntes Gebiet stürzt (was scheinbar nicht sonderlich tragisch ist) muss man nun Miles folgen, der zunächst einige Runden um seinen abschmierenden Zeppelin dreht.



Miles fliegt im Folgenden dann zahlreiche verdammt gewagte Manöver. Diese nachzumachen erfordert extrem viel Können und vor allem auch Glück. Lassen Sie es deshalb besser, es wird am Endergebnis so oder so nicht viel ändern.
Bleiben Sie einfach immer grob bei Miles und warten Sie, bis er auf die Wasseroberfläche zusteuert. Der Versuch Miss Cooper rauszuwerfen scheitert dann jedoch und die Schauspielerin segelt alsbald am Fallschirm zu Wasser.
Nun gilt es Miles abzuschiessen. Da er quasi den Endgegner darstellt muss man schon gut kämpfen. Sein Flugzeug ist aber scheinbar nicht viel besser gepanzert als die normalen Gegner, so daß man ihn doch recht schnell abschiessen kann. Die Mission endet dann nach einem kurzen Funkgespräch einfach...

© A. Neumann 2004

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/crimsonskies?rev=1414940646

Last update: **2014/11/02 15:04**