



WAR IN THE GULF

This manual and the software it describes may not be reproduced, in whole or in part, in any form whatsoever, without the written permission of Prism Leisure Corporation PLC, except for making a backup copy for archive purposes.

Prism Leisure Corporation PLC
Unit I, Baird Road,
Enfield, Middlesex
EN1 1SJ
England

Copyright of Empire Software. All rights reserved. War InThe Gulf and Empire are registered trademarks of Empire Software.

WAR IN THE GULF

VORSPIEL

Associated Press Nachrichten, 27. Februar 1995

Ein junger Israeli hat heute in Jerusalem sechs palästinensische Arbeiter erschossen. Dies hat zu Unruhen in den gesamten besetzten Gebieten geführt, während denen weitere sechs Palästinenser von israelischen Sicherheitskräften getötet wurden.

The Times, London, 4. März 1995

Die Situation am Gazastreifen hat sich im Verlauf Woche nach der Ermordung von sechs Palästinensern in Jerusalem am letzten Montag ständig verschärft. Über zweihundert Palästinenser und zwanzig Israelis sind in einem Wirbel wachsender Gewalttätigkeit umgekommen, der schlimmsten, die Israel in über zehn Jahren gesehen hat.

The Washington Post, 11. März 1995

Die U.S.A. haben gegen einen Sicherheitsratsbeschuß ihr Veto eingelegt, der von 14 von 15 Mitgliedern unterstützt wurde, ein UN-Team in die besetzten Gebiete zu senden, um die Lage der Palästinenser zu untersuchen. Dieser Standpunkt wird mit Sicherheit die Spannungen beim außerordentlichen Treffen der Arabischen Liga erhöhen, das nächste Woche stattfindet.

Nachrichtenagentur der Islamischen Republik, Teheran, 17. März 1995

Die heutige außerordentliche Versammlung der Arabischen Liga in Teheran hat die Greuel in den besetzten Gebieten als 'neue Aggression gegen das palästinensische Volk' und 'eine gefährliche Bedrohung pan-arabischer Sicherheit' verdammt. Der irakische Präsident Hussein schlug vor, daß irgendeine Geste der Herausforderung gemacht werden müsse, insbesondere gegen imperialistische amerikanische Kräfte, so daß die 'Welt aufstehen möge und zuhören'.

Al Jumhuriya, Bagdad, 23. März 1995

Der mächtige und ruhmreiche Führer des Revolutionsrats fordert uns alle auf, uns zu erheben und mitzuzählen. 'Sollen wir uns nicht wiederholen, was uns gehört? Der Ungläubige Bush hat uns aus unserer rechtmäßigen Heimat vertrieben. Es ist Zeit, daß wir zurückkehren, meine Brüder, uns zwar mit Stärke. Sicherlich wird die Kröte Clinton uns nicht im Wege stehen. Allah ist gnädig, Allah ist groß.' (Übersetzung)

Außenministerium, Presseerklärung, 14. März 1995

Präsident Clinton verurteilt heftig den Standpunkt von Präsident Hussein, die Gebietsquerelen wieder aufzugreifen, die der Grund für den Golfkrieg 1990-91 waren. 'Saddam muß dazu gebracht werden einzusehen, daß Aggression sich nicht bezahlt macht. Es muß jedem absolut klar sein, daß es auf jede Gebietsverletzung eine angemessene Antwort geben wird.'

The Washington Post, 25. März 1995

Verteidigungsanalytiker haben letzte Nacht enthüllt, daß zwei Divisionen der Garde der Republik 'Manöver' nahe der Grenze zu Kuwait durchführten. Die Übungen fänden im Westen von Safwan in den südlichen Ölfeldern von Rumaila statt. Spannung um den Besitz dieser Ölfelder stand im Zentrum eines guten Teils der irakisch-kuwaitischen Gebietsstreitigkeiten der letzten Jahrzehnte. Augenblicklich sind etwa 1000 amerikanische Soldaten in Kuwait

stationiert und bilden das Rückgrat der bewaffneten Streitmacht des Emirats. Seit den massiven Streichungen im Verteidigungsetat 1993-94 sind diese Truppen fast ausschließlich vom Emir aus einem neuartigen Nachkalterkriegs Schnellreaktions Versicherungsplan bezahlt worden. Es wird daher erwartet, sie bei eventuellen Verteidigungsreaktionen auf Grenzverletzungen durch die Irakis in vorderster Front zu sehen.

Fernsehnachrichten, 30. März 1995

Am späten Nachmittag haben Elemente der Hammurabi- und Nebuchadnezar-Divisionen der Garde der Republik die Grenze Irak-Kuwait überschritten und Einrichtungen in den Ölfeldern von Süd-Rumaila und Sabriya des nördlichen Kuwait besetzt. Es scheint, daß sie nur auf geringen Widerstand von kuwaitischen Truppen gestoßen sind, da der Emir als 'Friedensgeste' gestern alle amerikanischen Truppen gebeten hatte, in die Kasernen zurückzugehen. Der Umfang dieser Invasion scheint kleiner zu sein als der von 1990-91, mit einer Beteiligung von nur 3000-4000 irakischen Soldaten. Es wurde Überraschung darüber geäußert, daß die Invasion nicht weiter nach Süden geführt hatte. Analytiker glaube, dies suggeriere daß der Irak ernsthaft vor hat, einen Teil der von ihm beanspruchten Gebiete in diesen Ölfeldern wiederzuerobern.

Vereinte Nationen, Sicherheitsratsbeschuß 999, 30. März 1995

Der Sicherheitsrat. Unter Berufung und erneuter Bestätigung seiner Beschlüsse 660 (1990), 686 (1991), 687 (1991), 832 (1993), 977 (1995).

Unter Betrachtung der Tatsache, daß trotz aller Anstrengungen der Vereinten Nationen der Irak sich weigert, seiner Pflicht nachzukommen, Beschluß 660 und die oben erwähnten nachfolgenden Beschlüsse bezüglich der territorialen Integrität Kuwaits zu erfüllen. Im Bewußtsein seiner Verpflichtung und Verantwortung für die Erhaltung von internationalem Frieden und Sicherheit.

Entschlossen, die volle Erfüllung seiner Entscheidungen durchzusetzen, Handelnd unter Kapitel VII der Carta,

1. Verlangt, daß der Irak dem Beschluß 977 nachkommt und sich unverzüglich aus allen Hoheitsgebieten Kuwaits zurückzieht.

Angenommen mit 12 Stimmen zu zwei (Kuba und Jemen) und einer Enthaltung (China)

Private Mitteilung an Captain Sean Bannon, Team Kuwait, Ahmadi, 30. März 1995

An den Befehlshaber von Team Kuwait:

Der Emir hat zugestimmt, daß wir morgen früh um 9.15 Uhr eine Offensive starten, um die Teile Nordkuwaits zurückzuerobern, die von der Garde der Republik überrannt worden sind. Dieses Gebiet schließt die Inseln Bubiyan und Failaka ein, an deren Besetzung eine überraschende Anzahl irakischer Truppen beteiligt war. Team Kuwait wird aufgefordert, die Spitze des Angriffs auf diese beiden Inseln zu übernehmen. Sollte es Ihnen gelingen, die Inseln erfolgreich zurückzuerobern, überqueren Sie die Bubiyan-Brücke und vereinigen sich mit unseren Truppen, die in den Ölfeldern Nordkuwaits operieren. Denken Sie daran, daß obwohl wir unter amerikanischer Flagge stehen, es der Emir ist, der unsere weitere Finanzierung garantiert. Folgen Sie daher Ihren Anweisungen unbedingt mit größter Sorgfalt.

Warten Sie auf weitere Befehlsausgaben vor Ihrer Landung auf der Insel Failaka.

Kapitel 1: STEUERUNG

Das Spiel ist dafür gedacht, auf dem IBM PC unter Verwendung von Tastatur, analogem Joystick oder Microsoft kompatibler Maus zu laufen. Im weiteren Verlauf dieses Handbuchs sind die Sätze "klicken Sie auf Ikon X" und "drücken Sie Feuer mit dem Zeiger über Ikon X" synonym und meinen immer sowohl:

1 - Positionieren Sie den Zeiger über das Ikon X und drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks. Als auch

2 - Positionieren Sie Ihren Zeiger über das Ikon X und drücken Sie die linke Maustaste.

Die vorangestellten Tasten für Richtungen sind die Pfeiltasten; die LEERTASTE für Feuer [linke Maustaste] und ENTER für die rechte Maustaste. Sie können diese Einstellungen auf dem Installationsbildschirm ändern, wenn Sie wollen. Während des Spiels können Sie die unten aufgelisteten vorangestellten Tastatur-Kürzel benutzen. Zusätzlich, wenn Sie im Tastatur-Modus sind, können Sie jederzeit die ALT-taste gedrückt halten und irgendeine andere Taste auf der Tastatur drücken. Die Position des Zeigers wird dann gespeichert und mit dieser Taste assoziiert. Diese Position kann dann wieder abgerufen werden, indem Sie die CTRL-Taste gedrückt halten und die gewünschte Taste drücken. Dies erlaubt es Ihnen auch, für jede Taste auf der Tastatur eine Zeigerposition zu definieren, falls Sie es wünschen.

Tastatur-Kürzel

Bestimmte Tastatur-Kürzel zu verwenden statt direkt den Zeiger, ist eine schnelle Weise, bestimmte Aktionen durchzuführen, besonders wenn keine Maus benutzt wird.

<i>Taste</i>	<i>Aktion</i>
F1 oder 1	Zug 1 wählen
F2 oder 2	Zug 2 wählen
F3 oder 3	Zug 3 wählen
F4 oder 4	Zug 4 wählen
F7 oder 7	Kartensicht für gewählten Zug wählen
F8 oder 8	3D-Sicht für gewählten Zug wählen
F9 oder 9	Statussicht für gewählten Zug wählen
F10, F0 oder 0	Weiterschalten zwischen Karten-, 3D- und Statussicht für gewählten Zug
Escape	Umschalten zwischen "Quadrant" und "Vollbild"

Kapitel 2: ERÖFFNUNGS-BILDSCHIRM

Der Eröffnungsbildschirm ähnelt einem offenen Karteikasten - alle Informationen über Ihre Kampfleistungen können von hier aus abgerufen werden. Auf der Vorderseite des Karteikastens befinden sich drei große Ikone. Links ist das QUIT GAME (Spiel beenden) Ikon. Klicken Sie auf dieses Ikon, werden Sie um Bestätigung gebeten, ob Sie das Spiel beenden wollen oder nicht. In der Mitte ist das War in the Gulf Language (Sprachen) Ikon, das es Ihnen erlaubt, die Sprache der Bildschirmtexte im Spiel zu wechseln. Ihre gewählte Sprache wird auf die Diskette zurückgeschrieben und wieder abgerufen, wenn Sie Spiel das nächste Mal spielen. Rechts ist das PRACTICE (Übung) Ikon, das es Ihnen ermöglicht, eine Übungsszenario zu spielen. Dieses Szenario macht Sie mit der Steuerung des Spiels vertraut, ohne Ihre taktischen Fähigkeiten zu beanspruchen. Es wird wärmsten empfohlen, daß Sie dieses Szenario zu meistern versuchen, bevor Sie sich in eine vollwertige Schlacht stürzen.

Im Karteikasten gibt es acht Dossiers, und jedes von ihnen kann Informationen über Ihre Feldzüge enthalten. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal zu spielen beginnen, haben Sie den Dienstgrad eines Obergefreiten, und der vorangestellte Name auf der linken Seite jedes Kartenreiters ist PFC. Bannon. Auf der rechten Seite jedes Kartenreiters sehen Sie die Buchstaben #1. Sie bezeichnen das erste Kampfgebiet in Kuwait. Sie müssen fünf Inseln zurückerobern, wenn Sie War in the Gulf gewinnen wollen.

Wenn Sie das richtige Spiel beginnen wollen, müssen Sie sich als neuer Spieler eintragen. Hierzu bringen Sie den Zeiger über einen der acht Kartenreiter und drücken Feuer. Das entsprechende Dossier schnell nun aus dem Kasten hoch, und der gesamte Inhalt des Dossiers liegt vor Ihnen. Beginnen Sie damit, den Namen, den Sie zu verwenden wünschen, in das Feld oben im Eintragungsmenü einzutippen. Das Programm legt automatisch alle Ihre Kampfunterlagen unter diesem Namen in der Kartei ab. Unterhalb Ihres Namens sehen Sie Ihre Trefferquote unter KILLS (Abschüsse) und LOSSES (Verluste). Dies gibt die Anzahl feindlicher Fahrzeuge an, die Sie kampfunfähig gemacht haben, sowie die Zahl Ihrer eigenen Fahrzeuge, die verloren gegangen sind. Zu Beginn, da Sie ja noch an keiner Kampfhandlung teilgenommen haben, sind beide Werte 0. In der Mitte der Karteikarte steht

der Name Ihres Kampfgebiets. Weiter unten sind drei Ikonen.

Links ist das PLAY (Spielen) Ikon, das Sie über die Fahrzeug-Identifikations-Stufe, die im nächsten Kapitel dargestellt wird, in das eigentliche Spiel bringt. Wenn Sie PLAY wählen, bevor Sie einen Namen eingetippt haben, erscheint ein Kästchen mit einer Eintragungsaufforderung, die Sie bittet, Ihren Namen zu registrieren.

Das CANCEL (Abbruch) Ikon läßt das laufende Dossier wieder im Karteikasten verschwinden.

Das RESET Ikon löscht jegliche Feldzugsinformation, die unter dem laufenden Namen gespeichert ist, für den Fall, daß Sie Ihren gesamten Feldzug von neuem beginnen wollen.

Sie können Informationen über bis zu acht verschiedene Feldzüge in Ihrem Karteikasten speichern. Alle Ihre Feldzugsinformation wird am Ende jedes erfolgreich abgeschlossenen Szenarios automatisch in die Kartei eingetragen. Sie können zu jeder Zeit jeweils nur ein bestimmtes Szenario als eine der Personen aus Ihrer Kartei spielen. Jedesmal nachdem ein Kampf abgeschlossen ist, gewonnen oder verloren, kehren Sie zum Karteibildschirm zurück. Waren Sie siegreich, enthält Ihr Dossier die letzten Erfolge, und Sie können zur nächsten Schlacht übergehen. Waren Sie dagegen nicht erfolgreich, wird die Information über Ihre letzte Schlacht gelöscht, und Sie können ohne weitere Nachteile dort weitermachen, wo Sie zuvor angelangt waren.

Es gibt vier Regionen im Golfeldzug. Wenn Sie die erste zurückerobert haben, indem Sie all ihre Kampfgebiete gesichert haben, werden Sie zur Belohnung zum Korporal befördert. Sie gehen dann zur nächsten Region über. Die erforderlichen taktischen Fähigkeiten werden komplexer und anspruchsvoller. Sie müssen alle vier Regionen zurückerobern, um Ihren Auftrag vollständig zu erfüllen. Im Golf zu siegen wird nicht einfach sein!

Kapitel 3: FAHRZEUG-IDENTIFIKATION

Wenn Sie das volle Spiel, und nicht das Übungsszenario spielen, müssen Sie einen Fahrzeug-Identifikations-Kurs bestehen, bevor Sie beginnen dürfen. Der Bildschirm zeigt das Profil eines bestimmten amerikanischen oder feindlichen Fahrzeugs von zwölf verschiedenen Richtungen aus, mit einer sich drehenden Ansicht des Fahrzeugs in der Mitte des Bildschirms. Sie müssen das Fahrzeug identifizieren, indem Sie auf seinen Namen auf der rechten Seite des Bildschirms klicken.

Sie bekommen drei aufeinanderfolgende Bildschirme mit den Profilen dreier verschiedener Fahrzeuge gezeigt, und Sie müssen alle drei richtig identifizieren, damit Sie weitermachen können. Sie werden jeweils nur einmal am Anfang Ihrer Spielsitzung zur Fahrzeugidentifikation aufgefordert, nachdem Sie Ihren Computer eingeschaltet haben.

Im Getümmel des Kampfes ist es lebenswichtig, mit einem Blick den Unterschied zwischen einem M113 und einem BMP-2 zu erkennen, und sei es nur deshalb, daß wenn Sie auf den falschen schießen, Sie Männer umbringen, die auf Ihrer eigenen Seite sind! Wenn Sie den Teil des Handbuchs über Fahrzeugtypen studieren, erhalten Sie alle Informationen, die Sie zum Erkennen von Fahrzeugen benötigen.

Kapitel 4: KAMPFGEBIET-WAHL

Nachdem Sie die Fahrzeugidentifikation bestanden haben, wird Ihnen eine Karte Ihrer laufenden Region auf dem Kampfgebiet-Wahl-Bildschirm gezeigt. Diese Karte zeigt alle größeren Geländeeigenschaften der Region, mit allen Straßen und Dörfern von militärischer Bedeutung. Zu Beginn Ihrer Offensive in der Region sehen Sie zwei verschiedenfarbige Quadratnetze über der Karte liegen. Rote Quadrate bezeichnen Kampfgebiete - dies sind die Gebiete, wo Ihre Kampfszenarios stattfinden werden. Ihre Offensive in der Region ist nur dann ein Erfolg, wenn es Ihnen gelungen ist, die irakischen Streitkräfte in allen ihren Kampfgebieten unterworfen haben. Blaue Quadrate stellen Gebiete dar, die Sie frei durchqueren können, um die Kampfgebiete zu erreichen.

Das blinkende blaue Quadrat stellt Ihre Ausgangsposition dar. Um sich zu bewegen, müssen Sie den Zeiger über ein benachbartes Quadrat positionieren und dann Feuer drücken (d.h. Sie können sich nur direkt nach oben, unten, links oder rechts bewegen, wo es möglich ist). Wenn Sie ein rotes Quadrat erreichen und Feuer drücken, beginnen Sie Ihren Angriff in dem Kampfgebiet und gehen zum nächsten Teil des Spiels über. Die Richtung Ihrer

Annäherung bestimmt die Startposition Ihrer Panzereinheiten im Kampfgebiet.

Wenn Sie aus dem bevorstehenden Gefecht erfolgreich hervorgehen und sich dafür entscheiden, die Offensive fortzusetzen, werden Sie finden, daß das Kampfgebiet, auf dem Sie gerade gesiegt haben, gelb geworden ist. Sie können von dort aus frei über alle benachbarten Quadrate (blau oder gelb) ziehen, bis Sie ein weiteres rotes Kampfgebiet wählen. Wenn alle Kampfgebiete der Region erobert sind, gehen Sie zur nächsten Region über.

Ist Ihre Schlacht nicht von Erfolg gekrönt, kehren Sie einfach zu Ihrer vorherigen Position auf der Karte zurück. Es entstehen Ihnen keine weiteren Nachteile, Sie können es einfach noch einmal versuchen.

Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, daß Ihnen bezüglich der Reihenfolge, in der Kampfgebiete angegriffen werden können, oder der Richtung, aus welcher der Angriff erfolgen kann, einige Wahlmöglichkeiten offenstehen. Sie müssen selbst Ihre Urteile fällen, aufgrund aller Informationen, die Sie gesammelt haben, und des Vorrangs, den Sie der schnellen Zerstörung von Kommunikationseinrichtungen einräumen.

Kapitel 5: FAHRZEUG- UND MUNITIONSKAUF

Zu Beginn Ihrer Offensive existiert eine Geldsumme von fünfundfünfzig Millionen Dollar, die der Emir zur Finanzierung Ihres Feldzugs zur Verfügung gestellt hat. Dieses Kapital steht gänzlich unter Ihrer eigenen Kontrolle, und es ist Ihnen gestattet, unbegrenzt fortzufahren, bis Sie entweder einen kompletten Sieg errungen und die Iraks vollständig vertrieben haben, oder bis Sie kein Geld mehr haben. Sie bekommen keinen Überzugskredit, Sie müssen also sicherstellen, daß Sie mit Ihren Ankäufen nicht allzu verschwenderisch sind. Wenn Sie siegreich aus dem Kampf hervorgehen oder bestimmte Schlüsselinstallationen zerstören, gibt es weitere Zahlungen des Emirs auf Ihr Konto. Jedoch bekommen Sie alle grundlosen 'Nebenschäden' abgezogen, die Sie während Ihrer Einsätze verursachen, und Sie müssen für den Ersatz aller beschädigten oder zerstörten Fahrzeuge sowie für die Wiederaufstockung der während des Feldzugs verbrauchten Munition zahlen.

Das erste Mal, wenn Sie den Einkaufsbildschirm erreichen, werden Sie gefragt, ob Sie eine 'Standardauswahl' an Einkäufen tätigen wollen. Antworten Sie mit YES (Ja), werden die vier Einheiten von Team Kuwait sofort bestückt, damit Sie schnell in Ihren ersten Kampf ziehen können. Einheit 1 bekommt zwei Panzer M1 Abrams und zwei ITVs. Einheiten 2 und 3 erhalten je vier M1 Abrams. Einheit 4 bekommt zwei M2 Bradleys und zwei M113's. Alle vier Einheiten werden voll mit Munition aufgestockt. Sie können dann zum nächsten Stadium des Spiels übergehen, indem Sie auf das Ikon in der linken oberen Bildschirmcke klicken.

Wollen Sie keine Standardwahl treffen, sind Sie frei (mit finanziellen Einschränkungen) zu wählen, welche Fahrzeuge und Munition auch immer Sie für Ihre vier Einheiten haben wollen. Jede Einheit kann bis zu vier Fahrzeuge haben, was eine Höchstzahl von sechzehn Fahrzeugen für Team Kuwait ergibt. Oben auf dem Bildschirm stehen die Namen aller Einheiten. Die gelb schattierte Einheit ist die, die im Hauptteil des Bildschirms gezeigt wird. Wollen Sie zu einer anderen Einheit umschalten, klicken Sie einfach auf den Namen derjenigen Einheit.

Die gesamte Summe auf Ihrem Konto wird ganz oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Das Konto wird unverzüglich belastet, sobald Sie irgendeinen Einkauf tätigen.

Längs der rechten Seite dieses Bildschirms gibt es drei größere Ikonen:

Das oberste Ikon ist das Fahrzeugkauf-Ikon, mit Hilfe dessen Sie die Fahrzeuge für Ihr Team kaufen können. Klicken Sie auf die Pfeile unten auf dem Ikon, um durch die Liste aller erhältlichen Fahrzeuge zu blättern. Vier Fahrzeugtypen sind erlaubt - der modernste Panzer der Welt, der M1 Abrams; der Allzweck M2 Bradley; der gepanzerte Truppentransporter M113 und der TOW-Raketenträger ITV. Unter jedem Fahrzeugtyp sehen Sie seinen Kaufpreis. Sie werden finden, daß es auch unternormige Versionen aller Fahrzeuge zu Schleuderpreisen gibt. Sie können nützlich sein, wenn Sie in finanziellen Schwierigkeiten sind, doch seien Sie gewarnt, daß diese Fahrzeuge im Kampf nicht dieselbe Leistung erbringen wie ihre voll ausgestatteten Gegenstücke. Wenn Sie sich entschieden haben, wie Sie Ihre Einheit ausrüsten wollen, klicken Sie auf das Häkchen unten auf dem Ikon, um das gerade angezeigte Fahrzeug zu kaufen. Sie können bis zu vier Fahrzeuge pro Einheit kaufen, so lange Sie Geld genug haben, sie zu bezahlen. Nachdem Sie einen Einkauf getätigt haben, können Sie diesen nicht rückgängig machen, ohne die kommende Schlacht zu streichen und von vorne zu beginnen. Stellen Sie also sicher, daß Sie das bekommen, was Sie wollen!

Sie können nun Ihre Fahrzeuge mit Waffen aufstocken, und zwar mit Hilfe des mittleren Ikon zum Waffenkauf. Verwenden Sie die Pfeile unten im Ikon in derselben Weise wie vorher, um durch die volle erhältliche Waffenauswahl zu blättern und klicken Sie zum Kauf auf das Häkchen. Es sind vier verschiedene Munitionstypen zu haben - HEAT, SABOT, TOW und RAUCH Raketen. Jedes Fahrzeug kann nur bestimmte Typen von Waffen tragen, so daß wenn Sie einen Einkauf tätigen, das Programm die Waffen automatisch auf die verschiedenen Fahrzeuge verteilt, wie sie passen. Es wird Ihnen nicht gestattet, ungeeignete Waffen zu kaufen, oder mehr Waffen als Ihre Fahrzeuge tragen können. Da einige Fahrzeuge viele Waffen tragen können (z.B. kann ein einzelner M1 mit bis zu 30 SABOT-Geschossen bewaffnet werden), finden Sie in der Auswahl Gruppen von 10 Raketen, damit Sie nicht jede einzeln kaufen müssen. Sie können keine Waffen allein kaufen - Waffen sind nur für vorher gekaufte Fahrzeuge erhältlich.

Das unterste Ikon auf der rechten Seite ist das Extras-Ikon. Drei Optionen stehen durch Klicken auf die Pfeile zur Verfügung. Die Reparaturoption läßt Sie im Kampf beschädigte Fahrzeuge reparieren, oder auch unternormige Fahrzeuge. Jedes Klicken repariert einen Prozentsatz des Schadens an den Fahrzeugen der angezeigten Einheit (zu dem Preis, der unter dem Ikon angegeben ist). Wenn der untere Balken zur Rechten eines angezeigten Fahrzeugs bis zum Ende des Hauptteils des Bildschirms reicht, ist das Fahrzeug vollständig repariert. Das Moral-Ikon erlaubt es Ihnen, die Moral Ihrer Fahrzeugbesatzungen zu heben, indem Sie ihnen etwas Ruhe und Erholung verschaffen. Dies ist am Golf sehr schwierig zu bekommen und daher sehr teuer. Die Moral der Besatzung eines Fahrzeugs wird durch den oberen Balken rechts vom Fahrzeug im Hauptteil des Bildschirms dargestellt.

Denken Sie daran, daß die Reparatur von Schäden und die Hebung von Moral nicht nur Geld kosten, sondern auch Zeit. Sie werden dies in Betracht ziehen müssen, denn Extrazeit gibt dem Feind mehr Zeit sich umzugruppieren und Ihrem Angriff mit mehr Streitkräften zu begegnen.

Die Zeitoption ermöglicht es Ihnen, die Zeit in Intervallen von einer Stunde fortschreiten zu lassen. Damit können Sie die Zeit eines Angriffs bestimmen. Am meisten werden Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, wenn Sie keinen Nachtangriff starten wollen. (Es ist dunkel zwischen 11 Uhr abends und 4 Uhr morgens.)

Sie müssen sicherstellen, daß Sie Fahrzeuge UND Waffen für ALLE gewünschten Einheiten in Ihrem Team kaufen, bevor Sie zum nächsten Bildschirm übergehen. Sie können keine zuvor gewählten Fahrzeuge umtauschen.

Sobald Sie mit Ihren Wahlen zufrieden sind, können Sie zum Befehlsausgabe-Bildschirm weitergehen, indem Sie auf das Ikon in der linken oberen Ecke des Bildschirms klicken.

Kapitel 6: BEFEHLAUSGABEBILDSCHIRM

Der Befehlsausgabe-Bildschirm, zeigt alle nachrichtendienstliche Information und die Einsatzbefehle für das folgende Szenario und erlaubt es Ihnen, Artilleriefeuer einzurichten, falls möglich.

Im mittleren Teil des Bildschirms, zur Linken, sehen Sie eine volle Karte des Kampfgebiets. Sie enthält alle größeren Einzelheiten des Terrains - Wälder, Dünen, Straßen, Flüsse und Dörfer. Sie zeigt auch die Aufstellung Ihrer Streitkräfte zu Beginn der Schlacht. Jede Einheit von Team Kuwait wird durch eine amerikanische Flagge repräsentiert. Zur Rechten der Karte ist ein Notizbuch, das alle wichtigen Informationen enthält, die Ihnen vor der Schlacht zur Verfügung stehen. Sie können durch dieses Notizbuch blättern, indem Sie auf die Pfeile unten oder oben auf jeder Seite klicken, wo es geht. Nichts hält Sie davon ab, das Notizbuch durchzulesen, so oft Sie wollen. Unter der Karte sehen Sie die Startzeit der Schlacht in einer Art LCD-Anzeige.

Das Gekreuzte-Schwert-Ikon bringt Sie ins volle Schlachtgeschehen. Nachdem Sie auf dieses Ikon geklickt haben, werden Sie aufgefordert zu bestätigen, daß Sie in den Kampf ziehen wollen. Stellen Sie sicher, daß Sie voll vorbereitet sind!

Das Notizbuch-Ikon ruft das Notizbuch wieder ab, falls Sie vorher eins der nächsten beiden Ikone aktiviert hatten. Es enthält Ihren Einsatzbefehl, basierend auf allen Informationen, die vor Ihrem Eintritt in die Kampfhandlungen erhältlich waren.

Das Augen- oder Informations-Ikon ist ein Spezialfeature, mit dem Sie weitere Informationen aus der Landkarte entnehmen können. Wenn Sie im Informationsmodus sind, positionieren Sie Ihren Zeiger über die Karte, und Sie

werden merken, daß er seine Form in die eines Cursors verwandelt. Klicken Sie an irgendeine Stelle, und Sie sehen, daß ein blinkendes Kästchen auf der Karte erscheint. Dieses Kästchen erscheint an dem Punkt von besonderem Interesse, der Ihrer Cursorposition am nächsten ist. Das Notizbuch zeigt nun besondere Informationen über diese Kartenposition. Sie werden wichtige Fakten über die örtliche Topographie erfahren, wenn Sie dieses Feature benutzen. Alternativ, da Sie ja nun im Informationsmodus sind, können Sie sich alle Punkte von besonderem Interesse ansehen, indem Sie einfach auf und ab durch das Notizbuch klicken. Wenn Sie zu einer neuen Seite kommen, blinkt der neue Punkt von besonderem Interesse auf der Karte.

Das Kanonen-Ikon erlaubt es Ihnen, vor der Schlacht Artilleriesperrfeuer anzuordnen oder Minenfelder zu legen. Sie können weder auf Artillerie noch Minen während der Schlacht selbst zugreifen. Manchmal können Sie eine Anzahl von separaten Sperrfeuern mit HE (hochexplosiv), DPICM (Dual-Purpose Improved Conventional Munitions) [Doppelzweck verbesserte konventionelle Munition] und RAUCH Geschossen kreieren oder über eine gewählte Fläche von 400m x 400m Minen legen. Die genaue Verfügbarkeit von Artillerie hängt von der besonderen Schlacht ab, die Sie gewählt haben - einige erlauben keine Unterstützung durch Artillerie oder Minen. Die genauen Einzelheiten jeder Sperre, die Sie einrichten, können auf den Überlagerungen variiert werden, die auf dem Notizbuch erscheinen. Durch Klicken auf einen der beiden Pfeile beim Timer der Artillerieüberlagerung, können Sie die Startzeit für ein bestimmtes Sperrfeuer ändern. (Dies hat beim Legen von Minen keine Bedeutung.) Klicken auf das rote Kreuz läßt das gewählte Sperrfeuer nicht stattfinden.

Der Ort eines bestimmten Sperrfeuers wird durch ein blinkendes gelbes Quadrat auf der Karte angezeigt. Dieser Ort kann geändert werden, indem Sie den Cursor über die Landkarte bewegen und an der gewünschten Stelle klicken. Für weitere Informationen über verfügbare Artillerietypen, schlagen Sie im Glossar gegen Ende des Handbuchs nach.

Kapitel 7: SPIELBILDSCHIRM

Sie haben Zugang zu allen 16 Fahrzeugen im Team Kuwait, und Sie werden lernen müssen, Sie alle zusammen zu managen. Entweder im Quadrantmodus, wo alle vier Einheiten gleichzeitig gesteuert werden können, oder im Vollbildmodus, wo sich das Display auf eine einzige Einheit konzentriert, haben Sie die Flexibilität, entweder eine Kartensicht der Umgebung von oben, eine simulierte 3D-Sicht des Schlachtfelds oder eine Statussicht der Fahrzeuge einer Einheit anzuzeigen. Unabhängig davon, welchen Bildschirmmodus Sie während der Schlacht wählen, gibt es eine konstante Spalte mit Informationen rechts auf dem Bildschirm.

Direkt unter dem Spiellogo sehen Sie den laufenden Stand Ihres Bankkontos, der aktualisiert wird, sobald er während des Spiels wechselt. Darunter ist eine weiße Flagge, oder das Spiel-Beenden-Ikon, daß Sie die Schlacht verlassen läßt. Sie werden aufgefordert, diese Entscheidung zu bestätigen, bevor Sie tatsächlich beenden können. Rechts ist das Pause-Ikon, mit dem Sie in der Schlacht eine Pause einlegen können. Darunter finden Sie die Zeitanzeige, die die Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden auf 24-Stunden-Basis anzeigt. Sie sollten sie im Auge behalten, um kommende Artillerieangriffe zu vermerken oder wenn Ihr Szenario eine Frist beinhaltet. Unter der Uhr sind zwei Stärkebalken, mit amerikanischer bzw. irakischer Flagge. Sie zeigen die relative Stärke beider Seiten, berechnet aufgrund von Verlust- und Moralfaktoren. Unten in dieser Spalte sehen Sie eine grafische Darstellung Ihres Dienstgrads. Ganz unten am Bildschirm gibt es noch eine einzelne Textzeile, die lebenswichtige Informationen zeigt. Sie informiert Sie über kommende Artillerieangriffe, Verluste in Ihrem Team oder Treffer beim Gegner.

Quadrantmodus

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sind Sie im Quadrantmodus, wo der aktive Teil des Bildschirms in vier Teile aufgegliedert ist, die sich auf je eine Einheit von Team Kuwait beziehen. Die obere Reihe von Ikonen in jedem Quadranten läßt Sie ändern, was auf dem Bildschirm dargestellt wird. Das Ikon ganz links expandiert die Ansicht dieser besonderen Einheit, so daß sie den größten Teil des Bildschirms einnimmt - in diesem Vollbildmodus werden Ihnen Extrafeatures geboten - doch Sie können nicht die gesamte Aktion sehen. In der Mitte wird der Name der Einheit angezeigt.

Rechts davon befinden sich drei Ikone. Das Karten-Sicht-Ikon wechselt die Sicht zu einem Kartenquadranten mit einer Plansicht des Schlachtfelds. Das 3D-Sicht-Ikon wechselt die Sicht zu einer 3D-Simulation des Schlachtfelds. Das Status-Sicht-Ikon wechselt die Sicht in einen Bildschirm, der den Status aller Fahrzeuge der jeweiligen

Einheit detailliert anzeigt. Das der gerade gewählten Sicht entsprechende Ikon ist gelb schattiert. Kapitel 2 erklärt, wie auf diese Feature per Tastatur zugegriffen werden kann.

Zu Beginn des Spiels zeigt jeder Quadrant eine simulierte 3D-Sicht des Schlachtfelds.

3D-Sicht-Quadrant

Links sind zwei Ikonen übereinander. Das rote Stillstands-Ikon läßt Sie die Bewegung Ihrer Einheit anhalten. Es ist ein Wechselschalter, wenn es also nochmals geklickt wird, bewegt sich die Einheit mit ihrer vorher festgelegten Geschwindigkeit weiter. Bei Beginn des Spiels sind Sie immer im Stillstand. Sie können Kurs und Geschwindigkeit nur in der Kartensicht festlegen, nicht in der 3D-Sicht.

Das Zoom-Ikon vergrößert die Bildschirmsicht um den Faktor 6. Das Ikon wechselt zwischen vergrößern und nicht vergrößern.

Rechts von diesen beiden Ikonen sind zwei rote Pfeile, die ein Dreh- und Kompass-Ikon bilden, das es dem Spieler gestattet, die Sicht im oder entgegen dem Uhrzeigersinn im Bereich von 360 zu drehen. Dies entspricht der Drehung des Kanonenturms - ES ERLAUBT IHNEN NICHT, IHRE FAHRTRICHTUNG ZU ÄNDERN. Zwischen den beiden Drehpfeilen befinden sich zwei Kompass: der obere (rote) zeigt die Richtung, in die Sie sehen (und in die der Turm zeigt); der untere (grüne) Kompaß zeigt die Richtung, in die Ihr Fahrzeug fährt (zeigt). Wenn Sie in die Mitte des Kompasses klicken, dreht sich Ihre Sicht, bis sie mit der Fahrtrichtung Ihres Fahrzeugs übereinstimmt.

Nützliche Abkürzung für Spieler mit einer Maus: Wenn der Spieler die RECHTE Maustaste drückt, während der Zeiger auf 3D-Sicht steht, rotiert die Sicht mit einer Schnelligkeit, die proportional zum Abstand des Zeigers vom Mittelpunkt der Sicht ist. (Je weiter der Zeiger von der Mitte, desto schneller die Drehung.) Rechts vom Kompaß befinden sich fünf Ikonen, die die verschiedenen Waffentypen anzeigen, die der Einheit zur Verfügung stehen. Klicken auf eins davon entspricht dem Lader zu befehlen, ein bestimmtes Geschöß zu laden. Wenn das Geschöß gewählt ist, rastet das Ikon ein (wie eine Taste), sobald es geladen ist, leuchtet das Ikon auf. Sie hören auch ein Signal, wenn die Waffe feuerbereit ist.

Die Waffenladezeiten spiegeln akkurat die Zeit wieder, die ein Fahrzeug braucht, um im Gefecht nachzuladen. Nachdem eine Waffe voll geladen ist, wird der Zeiger zu einem Visier, wenn er über die 3D-Sicht bewegt wird. Klicken auf einen bestimmten Punkt in der Landschaft führt dazu, daß das Geschöß auf diesen Punkt gezielt wird (mit einigen vorgegebenen Ungenauigkeitsfaktoren). Die fünf verfügbaren Waffentypen sind, von links nach rechts:

HEAT - ein hochexplosives Anti-Panzer-Geschöß;

SABOT - ein panzerdurchdringendes Tungsten-Geschöß;

TOW - eine weitreichende Anti-Panzer-Rakete (merken Sie sich ganz besonders gut, daß sie nur abgeschossen werden kann, während sich das Fahrzeug im STILLSTAND befindet);

RAUCH - eine Rauchgranate, die die Sicht des Feindes behindert;

MASCHINENGEWEHR - steht dem Spieler immer zur Verfügung und hat eine 'unendliche' Anzahl von Schüssen.

Die meisten Einheiten werden nicht alle Waffentypen zur Verfügung haben (z.B. trägt der M1 keine TOW-Raketen). Ist eine Waffe nicht verfügbar, wird das entsprechende Ikon nicht gezeigt.

Nachdem eine Einheit keine geladenen Geschosse eines bestimmten Typs mehr hat, gibt es eine Verzögerung, bis sie wieder verwendet werden können, die den Nachladezeiten der Waffen entspricht.

Alle diese Bildschirme arbeiten im Multitasking-Modus. Das heißt zum Beispiel, während Sie darauf warten, daß eine Einheit ihre Waffen nachläßt, können Sie mit allen anderen Einheiten tun, was Sie wollen.

Karten-Quadrant

Die Karte kann in ihrer Gesamtheit auf einmal gesehen werden, oder Sie können mit Hilfe der Ikonen rechts von

der Karte auf jeden Teil des Schlachtfelds zoomen. Alle größeren Terraineinzelheiten sind auf der Karte dargestellt - Straßen sind hellgrau, Flüsse blau, Wälder und Dünen sind grün/grau schattierte Klumpen, und Gebäude sind als rote und weiße Kästchen markiert.

Die zwei Zoom-Ikone sind durch Vergrößerungsgläser dargestellt. Klicken auf das obere Zoom-Ikon vergrößert die Auflösung der Karte, Klicken auf das untere Zoom-Ikon verkleinert sie. Es gibt sieben Vergrößerungsniveaus. Auf dem niedrigsten Niveau wird die ganze Breite des Schlachtfelds - 4 Meilen (6,4 km) - gezeigt, auf dem höchsten ist die Breite der dargestellten Karte 0,2 Meilen (320 m).

Die volle Breite der Karte in Meilen wird zwischen den beiden Zoom-Ikonen angezeigt.

Wenn Sie eine Maus haben und nicht das gesamte Schlachtfeld sehen, können Sie die Karte in jede Richtung rollen, indem Sie den Zeiger über die Karte positionieren und die rechte Maustaste drücken. Die Karte rollt dann mit Geschwindigkeit und Richtung relativ zur Position des Zeigers vom Mittelpunkt der Karte.

Um Ihre Einheiten zu bewegen, müssen Sie Informationen über den gewünschten Bestimmungsort und die Geschwindigkeit liefern. Positionieren Sie den Zeiger über der Karte auf den gewünschten Bestimmungsort und drücken Sie Feuer. Ein Fadenkreuz bleibt auf dem Bildschirm, um den laufenden Bestimmungsort zu kennzeichnen. Nun gehen Sie zum Schieberegler und stellen die gewünschte Reisegeschwindigkeit ein. Sie können dies tun, indem Sie auf die Pfeile oben oder unten am Schieberegler klicken, um die Geschwindigkeit Ihrer Einheit zu erhöhen oder zu verringern, oder indem Sie den Zeiger auf die gewünschte Geschwindigkeit ziehen. Die laufende Geschwindigkeit, in Meilen/Stunde, wird unter dem unteren Pfeil des Schiebereglers angezeigt.

Die erwartete Ankunftszeit, oder ETA, am laufenden Bestimmungsort wird oben auf der rechten Seite des Karten-Quadranten gezeigt. Vergessen Sie nicht, daß jede Einheit zu jeder Zeit nur einen Bestimmungsort haben kann, und daß dieser Bestimmungsort jederzeit geändert werden kann, gleich ob der vorherige Bestimmungsort erreicht wurde oder nicht. Die Höchstgeschwindigkeit jedes Ihrer Fahrzeuge ist 50 Meilen/Stunde (80 km/h). Die höchste Geschwindigkeit, die Sie erreichen, hängt von der Art des Geländes ab, das Sie durchqueren. Wenn Sie so schnell wie irgend möglich reisen wollen, finden Sie am besten eine geeignete Straße.

Status-Quadrant

Der Status-Quadrant wird durch Klicken auf das Status-Ikon aktiviert. Jedes Fahrzeug der Einheit wird dann auf dem Bildschirm dargestellt. (Sie werden jetzt hoffentlich in der Lage sein, die Profile Ihrer Fahrzeuge zu erkennen und zu identifizieren!) Rechts von jedem Fahrzeug sind zwei Balken. Der obere stellt die Moral der Fahrzeugbesatzung dar. Moral wird gehoben, wenn dem Fahrzeug ein Treffer auf einen irakischen Panzer gelingt, und sinkt, wenn auf die Einheit geschossen wird oder die amerikanische Seite Verluste erleidet. Der untere Balken zeigt Effizienz von Fahrzeug und Besatzung. Die Effizienz nimmt ab, wenn das Fahrzeug durch feindliches Feuer beschädigt wurde.

Die Werte von Moral und Effizienz beeinflussen die Fähigkeit Ihrer Einheit, den Gegner genau und schnell zu schlagen, wenn der Befehl zum Abschuß einer Waffe gegeben wird. Wird ein Fahrzeug total und unreparierbar beschädigt, wird es auf dem Statusbildschirm rot. Dieses Fahrzeug und etwa darin verbliebenes Personal wird zurückgelassen, wenn die Einheit sich weiterbewegt. Fallen alle Fahrzeuge einer Einheit aus, wird diese Einheit untauglich und der gesamte Statusbildschirm wird rot. Sie können auch aus der Statussicht einer untauglichen Einheit zur Kartensicht des Schlachtfelds wechseln.

Vollbild-Modus

Sie können die Sicht auf eine einzige Einheit expandieren, indem Sie auf das obere linke Ikon irgendeines der Quadranten klicken. Dies bringt Sie in Vollbild-Modus für diese Einheit. Siehe Abbildung 8.3. Die obere Reihe von Ikonen ist in diesem Modus in ihrer Funktion identisch mit der des Quadrant-Modus. Der einzige merkbare Unterschied ist, daß alle Einheiten benannt sind, mit der laufend in der Sicht befindlichen gelb hervorgehoben. Wenn Sie auf einen anderen Einheitsnamen klicken, wechselt der Bildschirm zu einer Vollbild-Sicht für diese Einheit.

Vollbild-3D-Sicht

Diese Sicht ist identisch zur Quadrant-3D-Sicht, außer daß sie den vollen Bildschirm (!) einnimmt, und es sind weitere Einrichtungen verfügbar. Das Kontrollfeld unter der Sicht hat die folgenden Ikonen:

Motorqualm-Ikon. Klicken auf dieses Ikon läßt Ihre Einheit Motorqualm produzieren. Dies kann sich als sehr nützlich erweisen, um den Feind irrezuführen, wenn Sie selbst in der Klemme sind. Falls Sie feststellen, daß Sie vom Feind immer schwer beschädigt werden, versuchen Sie, Motorqualm öfter einzusetzen.

Infrarot (oder thermische) Sicht-Ikon. Dieses System ist lebenswichtig, um zu sehen, was geschieht, wenn es dunkel ist oder wenn die feindlichen Streitkräfte mit Rauch gedeckt sind. Alles was Wärme produziert kann durch ein thermisches Visier abgebildet werden - Sie werden sich bald daran gewöhnen, Fahrzeuge an ihren thermischen Bildern zu identifizieren. Dieses Feature ist sehr nützlich, um getarnte Fahrzeuge an Rändern von Wäldern und Dünen zu identifizieren. Das thermische Bild, das in modernen Panzern erzeugt wird, ist grün, nicht rot.

Dreh-Ikon und Kompass-Anzeige. Beide arbeiten wie in der Quadrant-Sicht, einschließlich der Maus-Abkürzung.

Stillstands-Ikon. Dies ermöglicht es Ihnen sehr schnell zum völligen Stillstand zu kommen. Sie werden dieses Feature sehr nützlich finden, wenn Sie plötzlich ein Ziel finden und mehr Genauigkeit brauchen oder wenn Sie TOW-Raketen verwenden müssen.

Zoom-Ikon. Wenn dieses Ikon aktiviert wird, wird der mittlere Teil des Bildschirms um den Faktor 6 vergrößert. Sie werden diese Zoom-Einrichtung lebenswichtig für das Auffinden von Fahrzeugen, die mehr als 500 m entfernt sind. Da die Reichweite einiger Ihrer (und Ihrer Feinde) Waffen über 2 km ist, kann die Verwendung des Zoom-Features Team Kuwait vor der Zerstörung bewahren. Denken Sie daran, wenn Sie Ihre Sicht im Zoom-Modus drehen, ist die Drehgeschwindigkeit langsamer als in der Normalsicht.

Waffen-Ikone. Diese Ikonen funktionieren ganz genauso wie die im Quadrant-Modus, mit dem Unterschied, daß die Anzahl verbleibender Geschosse jedes Typs unter dem jeweiligen Ikon angezeigt wird. Haben Sie mehr als 100 Geschosse eines bestimmten Typs in Ihrer Einheit, wird die Zahl 99 angezeigt.

Laserentfernungsmesser. Unter den Waffenanzeigen finden Sie den Laserentfernungsmesser, der rot aufleuchtet, wenn er in Gebrauch ist. Der Entfernungsmesser rastet auf ein reflektierendes Ziel ein (wie z.B. ein gepanzertes Fahrzeug), wenn der Schußcursor direkt auf das Objekt positioniert wird. Sie erkennen, daß das System eingerastet hat daran, daß der Cursor sich in ein Rechteck verwandelt. Der Entfernungsmesser bleibt jedoch auf einem sich bewegenden Objekt nicht dauernd eingerastet - er ist am leichtesten für unbewegliche Ziele zu verwenden, während Sie im Stillstand sind. Vergessen Sie jedoch nicht, daß Sie im Stillstand ein besseres Ziel für Ihren Gegner abgeben. Obwohl die Verwendung des Entfernungsmessers Ihre Schußgenauigkeit erhöht, gibt Ihnen das keine 100%-ige Trefferrate. Klicken auf dieses Ikon schaltet den Entfernungsmesser im Wechsel ein und aus.

Vollbild-Karten-Sicht

Die Vollbild-Karte für eine bestimmte Einheit hat alle Fähigkeiten der Quadrant-Karte, wie bereits beschrieben, mit einigen zusätzlichen Features. Auf der Karte selbst werden Sie feststellen, daß die Flaggen aller Einheiten von Team Kuwait eine Zahl neben sich haben - diese ist die Nummer der Einheit. Die zusätzlichen Ikon-Features rechts von der Karte sind die folgenden:

Roll-Ikon. Die vier Pfeile unter der ETA-Anzeige erlauben es Ihnen, die Karte in alle vier Richtungen zu rollen. Die Abkürzung, die rechte Maustaste zum Rollen zu verwenden, ist weiterhin gültig. Wenn Sie in die Fläche in der Mitte der Pfeile klicken, zentriert sich die Karte automatisch auf die Position Ihrer Einheit, und wenn Sie sich bewegen, rollt die Karte, um Ihre Einheit immer in der Mitte der Anzeige zu haben.

Stillstands-Ikon. Dieses rote Ikon, unten links neben dem Geschwindigkeits-Schiebereglern, läßt Ihre Einheit zu völligem Stillstand kommen, wenn es geklickt wird.

Weite-Formations-Ikon. Dies erhöht den Abstand zwischen Fahrzeugen in Ihrer Einheit auf 100 Meter. Sie könnten beispielsweise Ihren Formationsabstand vergrößern, wenn Sie in einer Reihe durch eine schmale Lücke zwischen Wäldern fahren. Werden Sie erspäht, während Sie die Lücke durchqueren, haben Sie mehr Zeit zu

reagieren.

Enge-Formations-Ikon. Dies reduziert den Abstand der Fahrzeuge in Ihrer Einheit auf 50 Meter.

Die unteren sechs Ikone der vertikalen Spalte links auf dem Bildschirm erlauben es Ihnen, den Formationstyp der Fahrzeuge in Ihrer Einheit zu wechseln:

- 1 - Reihenformation stellt Ihre Fahrzeuge nebeneinander in eine Reihe, so daß alle in Fahrtrichtung zeigen.
- 2 - Kolonnenformation stellt Ihre Fahrzeuge hintereinander in eine Reihe in Fahrtrichtung.
- 3 - Staffel-Rechtsformation stellt Ihre Fahrzeuge in eine rechte Diagonale in Bezug auf Ihre Fahrtrichtung.
- 4 - Staffel-Linksformation stellt Ihre Fahrzeuge in eine linke Diagonale in Bezug auf Ihre Fahrtrichtung.
- 5 - Keilformation stellt Ihre Fahrzeuge keilförmig auf (Spitze nach vorn).
- 6 - V-Formation stellt Ihre Fahrzeuge V-förmig auf (offenes Ende nach vorn).

Vollbild-Status-Sicht

Wie bei der Quadrant-Status-Sicht werden Moral und Effizienz jedes Fahrzeugs in einer Einheit angezeigt. Die zusätzliche Information in der Vollbild-Sicht ist die Anzahl der für jedes Fahrzeug in der Einheit verfügbaren Waffen. Alle Einheiten von Team Kuwait sind mit einer 'unendlichen' Anzahl von Maschinengewehrsalven bewaffnet. Besondere Schäden an Fahrzeugen werden rot dargestellt.

Kapitel 8: EINSATZBESPRECHUNGS-BILDSCHIRM

Eine Schlacht kann aus einer Anzahl verschiedener Gründe enden. Sie können gewonnen haben, da Sie den gewünschten Zielort erreicht, eine Verteidigungsstellung lange genug gehalten oder die Mehrzahl der gegnerischen irakischen Streitkräfte zerstört haben. Sie können verloren haben, da Sie eine gewünschte Angriffsstellung nicht erreicht, eine Verteidigungsstellung nicht lange genug gehalten oder zu viele Fahrzeuge von Team Kuwait verloren haben. Allgemein gesagt, wenn Sie Ihre Ziele nicht innerhalb von vierzig Spielminuten erreicht haben, werden Sie die Schlacht verlieren. Wenn Sie alle Ziele des Auftrags erfüllen, die bei der Befehlsausgabe genannt wurden, sollten Sie als Sieger hervorgehen, wenn nicht, werden Sie sicherlich geschlagen.

Wenn das Ende eines Szenarios erreicht ist, wird Ihnen der Ausgang in der Textzeile unten am Bildschirm mitgeteilt. Dann haben Sie die Wahl, auf diese Zeile zu klicken und den Einsatzbesprechungs-Bildschirm aufzurufen oder das Spiel mit Hilfe des Weiße-Flagge-Ikons zu beenden. Der Grund dafür, daß wir diese Wahlmöglichkeit geschaffen haben, ist für den Fall, daß Sie zwar ein Szenario GEWONNEN, jedoch so viele Fahrzeuge verloren oder so viel Geld abgezogen bekommen haben, daß sie es lieber noch einmal versuchen möchten.

Wenn Sie ein Szenario gewinnen und sich entscheiden, zum Einsatzbesprechungs-Bildschirm überzugehen, wird Ihre gesamte Spielinformation auf die Diskette geschrieben, zum Start des nächsten Szenarios. Vielleicht sollten Sie sich den Status aller Ihrer Einheiten noch einmal ansehen, bevor Sie sich für oder gegen die Einsatzbesprechung und damit für die Ergänzung Ihrer Spieldatei entscheiden. Im positiven Fall können Sie die Schlacht nicht noch einmal unter Verwendung der gleichen Spieler-Eintragungsdatei wiederholen. Haben Sie hingegen das Szenario sowieso VERLOREN, werden Sie es nochmals spielen müssen, und keine Information wird auf Ihre Spieldiskette geschrieben.

Wenn Sie zum Einsatzbesprechungs-Bildschirm übergehen, erhalten Sie eine Zusammenfassung Ihrer Fortschritte in der Schlacht. Nachdem Sie sich die Kommentare auf diesem Bildschirm angesehen haben, drücken Sie Feuer, um zum Karteikasten-Bildschirm zurückzugehen. Dann kann das Spiel wie zuvor fortgesetzt werden.

Kapitel 9: SPIELEN VON WAR IN THE GULF

Strategie

Bevor Sie sich in ein Szenario stürzen, ist es am besten, die Befehlsausgabe-Informationen zu verwenden, um sich für eine bestimmte Strategie für die kommende Schlacht zu entscheiden. Ziemlich oft wird von Ihnen erwartet,

gleich zu Beginn des Szenarios schnell Ihre Fahrzeuge in Stellung zu bringen oder etwas Bestimmtes zu tun (besonders wenn es sich um ein Verteidigungsszenario handelt). Durch Übung lernen Sie die Schlagkraft von Team Kuwait, aber auch die des Feindes kennen.

Dies wird Ihnen helfen, bessere Entscheidungen darüber zu treffen, welche Fahrzeuge Sie zu Beginn jedes Szenarios kaufen. Zum Beispiel hat ein BTR kaum Panzerung und ist nur mit einem Maschinengewehr bewaffnet. Wenn Sie in einer Einheit mit M1 Panzern sind, haben Sie von einem BTR sehr wenig zu befürchten und sollten ihn bequem ausschalten, wohingegen die Bedrohung durch einen T72 schon eine Menge größer ist. Die TOW-Raketen auf Ihren M2s und ITVs sind Ihre schlagkräftigsten Waffen hinsichtlich Stärke und Reichweite, doch vergessen Sie nicht, daß Ihr Fahrzeug sich im Stillstand befinden muß, bevor sie gefeuert werden können.

Da sie in War in the Gulf vier Panzereinheiten gleichzeitig steuern müssen, waren wir bei der Funktionsweise dieser drahtgesteuerten Raketen nicht allzu genau. Statt es Ihnen zu überlassen, die Rakete während ihres Flugs von bis zu 15 Sekunden zu steuern und zu zielen (und Sie so dazu zu bringen, alles andere fallen zu lassen, das noch so vorgeht), haben wir die TOW wie eine normale Rakete behandelt - einmal abgeschossen, schlägt sie in das Gebiet ein, in das Sie gezielt hatten.

Die Ladezeiten für alle Raketen sind akkurat dargestellt und spiegeln die Länge des Zeitraums wider, den es braucht, um eine Rakete zu laden, nachdem der Panzerkommandeur (Sie!) seinem Kanonier und Lader befohlen hat, ein Ziel einzurichten. Es ist Teil der Frustration des Krieges, daß es einige Zeit braucht, eine angemessene Rakete zu laden, wenn man mit einem neuen und drohenden Ziel konfrontiert wird.

Wegen der Bedeutung von Kommunikationseinrichtungen für die Iraks, spielen diese eine entscheidende Rolle in Ihrem Auftrag. Der folgende Abschnitt, Kommunikationseinrichtungen, liefert detaillierte Informationen über diesen Aspekt des Feldzugs. Es ist wert festzuhalten, daß Panzerschlachten oft über weite Entfernungen ausgetragen werden, und ganz besonders, daß eine Panzereinheit mitten in einer sandigen Ebene 'Kanonenfutter' für einen passend platzierten Gegner ist. Die Ränder von Wäldern und Sanddünen liefern sehr guten Schutz für Panzer, wegen der Deckung, die sie bieten. In War in the Gulf werden Sie finden, daß sich Sanddünen und Wälder auf Ihrer Schlachtkarte sich ca. 75 Meter weiter ausdehnen als in der dreidimensionalen Darstellung.

Dies bezeichnet die Zone, in die Sie sich begeben können, um auf das Schlachtfeld zu blicken, während Sie noch vor dem Gegner in Deckung sind. Es ist daher oftmals eine gute Idee, immer nach einem geeigneten Sanddünen- oder Waldrand auszuschauen, wenn Sie Ihre Manöver planen. Sobald Sie jedoch feuern, geben Sie Ihren Gegnern für etwa zehn bis fünfzehn Sekunden die Chance, Sie zu lokalisieren, wenn sie zufälligerweise ein wenig Rauch aus Ihrem Kanonenrohr ausmachen. Vergessen Sie nicht, daß der Gegner dieselbe Taktik zur Deckung anwenden kann. Ihre Infrarot-Visiere werden oft von unschätzbarem Wert sein, um Fahrzeuge aufzuspüren, die andernfalls in der Baumlinie versteckt wären.

Der Vergrößerungsmodus in der 3D-Sicht ist sehr wirksam. Da Sie in der Lage sein sollten, ein Fahrzeug zu zerstören, das mehr als eine Meile von Ihnen entfernt ist, werden Sie oft die vergrößerten Sichten nutzen müssen, um den Feind auszumachen, bevor er Sie erspäht. Wenn Sie angegriffen werden, versuchen Sie genau die Fahrzeuge zu lokalisieren, die auf Sie feuern, da diese die größte Bedrohung darstellen. Es ist offensichtlich dringender, mit einer Drohung aufzuräumen, die bereits angreift, statt mit einer, die noch irgend etwas anderes tut!

Die Position bekannter irakischer Einheiten ist oft auf den Kartenanzeigen durch Fahnen für jede Einheit markiert. Diese Fahnen werden gezeigt, wenn der Spieler diese Einheiten im Visier haben sollte oder wenn Informationen vom Nachrichtendienst eingegangen sind. Wenn auf der Karte keine irakische Flagge zu sehen ist, heißt das jedoch noch lange nicht, daß keine irakischen Einheiten in der Nähe sind. Wenn zum Beispiel eine gegnerische Einheit in einer Stellung ist, wo es einem Späher kaum gelingen würde, sie zu finden, wird normalerweise auch keine Information darüber auf den Kartenbildschirmen gezeigt. Es ist Ihre Sache, den Feind ausfindig zu machen und zu zerstören.

Es ist unvermeidlich, daß einige Ihrer Schlachten nachts stattfinden müssen. Es ist dunkel zwischen 11 Uhr abends und 4 Uhr morgens. In dieser Zeitspanne werden Sie finden, daß alle Ihre normalen Sichten vollständig dunkel sind. Wenn Sie nicht an einer Schlacht im Dunkeln teilnehmen wollen, dann haben Sie die Option, die Zeit auf dem Fahrzeug-Kauf-Bildschirm vorzustellen. Doch vergessen Sie nicht, daß Zeit während dieses Feldzugs von größter Bedeutung ist und daß Sie wertvolle Stunden verlieren. Wenn Sie nachts kämpfen gehen, müssen Sie die ganze Zeit über Infrarot-Visiere verwenden. Zuerst wird Ihnen das verwirrend vorkommen, doch Sie müssen lernen, damit fertigzuwerden!

Kommunikationseinrichtungen

Wie Sie bereits begriffen haben werden, ist es in War in the Gulf eins Ihrer konstanten Ziele, so viele Kommunikationseinrichtungen wie möglich ausfindig zu machen und zu zerstören. Die Iraks haben die Kommunikationseinrichtungen im ganzen nördlichen Kuwait übernommen und ergänzt.

Es ist lebenswichtig für Sie, daß die Iraks nicht in der Lage sind, Frühwarnungen über Aufstellung und Leistung Ihrer Streitmacht zu erhalten. In jeder Region, je länger Sie zum Erfolg brauchen und je länger Sie brauchen, Kommunikationszentren zu zerstören, desto härter werden Sie von irakischen Streitkräften angegriffen. Behalten Sie dies im Kopf, wenn Sie entscheiden, Reparaturen durchzuführen oder Ihren Panzerbesatzungen ein wenig Freizeit geben. Es ist ein feiner Balanceakt.

Manchmal werden Sie finden, daß der Nachrichtendienst einige Einrichtungen äußerst genau lokalisiert hat, und dies wird Ihnen bei der Befehlsausgabe mitgeteilt. Es kann jedoch einige Kommunikationsstationen geben, die ihren Augen entchlüpft sind, und Sie müssen während Ihrer Offensiven danach suchen. Ihre Schlachtkarten zeigen die Position der meisten Kommunikationseinrichtungen sowieso nicht, Sie werden also aus dieser Quelle keine zusätzlichen Informationen erhalten.

Erkundungseinheiten

In vielen Kampfgebieten gibt es auch noch isolierte Erkundungsfahrzeuge, die die Iraks benutzen, um Ihre Bewegungen zu lokalisieren und abzuschätzen. Es sind umgebaute BTR-Mannschaftswagen, die mit ziemlich hoher Geschwindigkeit fahren können. Sie erscheinen auf Ihren Schlachtkarten in gleicher Weise wie alle anderen gegnerischen Fahrzeuge. Obwohl sie Ihrem Team keinen physikalischen Schaden zufügen können, ist es äußerst wichtig, alle Erkundungsfahrzeuge in Ihrem Gebiet zu lokalisieren, damit keine Information an andere feindliche Einheiten weitergegeben werden kann.

Architektur Der Regionen

Es gibt viele verschiedene Typen von Gebäuden und Objekten, auf die Sie durch ganz Nordkuwait hindurch stoßen werden. Sie reichen von Straßenschildern und Häusern zu Fabriken und Satellitenschüsseln. Jedes Objekt, das Sie sehen, kann zerstört werden. Die dazu notwendige Menge an Explosivkraft hängt stark vom Typ der Struktur ab, die Sie angreifen.

Eine Statue oder eine Palme kippen um, wenn sie direkt von einem HEAT-Geschoß getroffen werden. Eine Fabrik kann andererseits viele direkte Treffer vom TOW-Raketen verlangen, bis sie völlig zerstört ist. Es ist wichtig, daß Sie versuchen, in die Mitte jedes Objekts zu zielen, wenn Sie es wirksam und ohne Verschwendung wertvoller und teurer Munition zerstören wollen.

Jedes Objekt, das Sie zerstören, macht sich finanziell für Sie bemerkbar. Gebäude, die ganz klar kuwaitischer Besitz sind und kein unmittelbarer Teil der irakischen Kriegführung, sollten intakt gelassen werden. Die Milliardenschäden an Eigentum während des letzten Golfkriegs geht den Kuwaits nicht so schnell aus dem Kopf. Jedes unnötige Gebäude, das zerstört wird, selbst von den Iraks, führt zu einer Geldstrafe und damit zu einer sofortigen Schwächung Ihres Kontostands. Es ist daher zu Ihrem Vorteil, die Iraks so schnell und wirksam wie möglich zu unterwerfen. Das Ausmaß dieser Belastungen wird Ihnen klar werden, wenn sie passieren, und Sie werden durch Erfahrung lernen, wie Sie vorzugehen haben. Auf der positiven Seite wird die Zerstörung von Gebäuden, die für die irakische Kriegführung nützlich sind, gut belohnt.

Praktisch fallen alle Kommunikations- und Produktionseinrichtungen unter diese Kategorie. Manchmal, wenn die Zerstörungen zu umfangreich werden, wird Ihre Schlacht gewaltsam beendet. Sie werden lernen, daß in der Mitte der 90-er Jahre übermäßige Nebenschäden politisch nicht länger akzeptabel sind! Die Haupttypen von Objekten, denen Sie begegnen, sind:

Terrain

Die Topographie jedes Kampfgebiets wird zutiefst beeinflussen, wie Sie jede Schlacht angehen. Klarerweise müssen Sie Plätze suchen, wo Sie Deckung haben und wo andererseits auch der Feind Deckung haben könnte.

Wenn Sie Aufgaben schnell erfüllen oder schnell eingreifen müssen, müssen Sie auch die Geschwindigkeit evaluieren, mit der Sie quer durch das Land vorwärtskommen. Eine Gruppe M1's erreicht auf einer Straße beinahe die doppelte Geschwindigkeit wie auf Sand. Sie sollten die verschiedenen Geschwindigkeiten untersuchen, mit denen Sie unterschiedliche Arten von Terrain durchqueren können, und diese Faktoren einbauen, wenn Sie die optimale Route für Ihren Einsatz festlegen.

Ein Extrafeature, das War in the Gulf hat, sind Krater, die erscheinen können, wenn Raketenbeschuß die Straße beschädigt hat. Sie können eine bedeutsame Verlangsamung Ihrer Geschwindigkeit über kurze Entfernungen verursachen. Sie können natürlich auch selbst Krater erzeugen, und diese verlangsamen dann die irakischen Fahrzeuge genauso wirksam wie Ihre eigenen. Wenn Sie dies nicht vergessen, kann es sich vielleicht in späteren Stadien ihres Golfeldzugs als sehr nützlich erweisen!

Kapitel 10: FAHRZEUG-TYPEN

Team Kuwait

M-1 Abrams, Schwerer Kampfpanzer

Der M-1 Abrams ist der schnellste und bestgeschützte Hauptgefechtspanzer in Betrieb in jedweder Armee der heutigen Welt. Seine 105 mm Kanone ist ausgesprochen wirksam und, obwohl er nicht die Geschwindigkeit der hyperschnellen 125 mm Kanonen mit glattem Lauf feindlicher Panzer erreicht, bilden seine fortgeschrittene Munition und sein sehr effektiver Ballistik-Computer eine Verbindung vergleichbarer oder höherer Leistung.

Neue SABOT-Munition (siehe Begriffsverzeichnis) hat letzthin seine Wirksamkeit vergrößert. Thermische Visiere, die dem Kanonier bessere Sicht durch Rauch und Dunkelheit erlauben, geben dem Fahrzeug einen einzigartigen Kampfvorteil seinen Gegnern gegenüber.

Der M-1 benutzt 'Chobham' Schichtpanzerung, die aus einer dickeren äußeren Schicht von hartem Stahl besteht, mit inneren Schichten aus anderen Metallen und Keramik. Dieser Typ von Panzerung absorbiert sehr wirkungsvoll die heißen Gase von HEAT-Munition. Die Kosten für einen M-1 Panzer liegen in der Gegend um \$2.500.000.

Spezifikationen

Besatzung	4	Gewicht (Tonnen)	54,5
Volle Länge (cm)	977	Motortyp	Turbine
Straßenreichweite	498	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	72,4
Höchstgeschwindigkeit im Gelände	48,3	Frontale Panzerung (mm)	380
Hauptkanone	Glatt	Kaliber (mm)	105
Effektive Reichweite (m)	2500	Schußfolge (Ladung/min)	8
Gesamtladungen	55	HEAT-Ladungen	ja
SABOT-Ladungen	ja	TOW-Ladungen	nein

M-113, gepanzerter Mannschaftstransporter

Der M113 ist der grundlegende gepanzerte Truppentransporter in der U.S. Armee, schon seit dem Vietnam Krieg. Er wurde gebaut 'um einen leichten, gepanzerten Truppentransporter für Panzer- und Infanterie-Einheiten zu schaffen, der zu amphibischen und Luftlande-Operationen fähig war, mit besserer Querfeldein-Mobilität und Anpassung an verschiedenartige Funktionen'.

Der durchgehend geschweißte Aluminiumrumpf schützt die Besatzung vor dem Beschuß mit kleinen Waffen und Bombensplittern. Das Fahrzeug ist voll amphibisch und wird im Wasser von seinen Ketten angetrieben. Erfolgreiche Adaptierungen sind u.a. die M163 Vulcan selbstfahrende Flugabwehr-Kanonen, der M577 Kommandoposten und das M901 Verbesserte TOW Fahrzeug.

Der M-113 wird nun durch das M-2 Bradley Infanterie Kampffahrzeug ersetzt, doch die langsame Lieferungsrate bedeutet, daß viele mechanisierte US-Einheiten den M-113 bis in die 90er Jahre hinein benutzen werden.

Spezifikationen

Besatzung (+ Mannschaft)	2 (+11)	Gewicht (Tonnen)	11,2
Volle Länge (cm)	486	Motortyp	Diesel
Straßenreichweite	321	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	64,4
Höchstgeschwindigkeit im Wasser	5,8	Frontale Panzerung (mm)	38
Hauptkanone	Maschinengewehr	Kaliber (mm)	12,7
Effektive Reichweite (m)	500	Schußfolge (Ladung/min)	N/A
Gesamtladungen	1200	HEAT-Ladungen	nein
SABOT-Ladungen	nein	TOW-Ladungen	nein

M-2 Bradley, Schützenpanzer

Der Bradley ist ein vernünftig geschützter Infanterie-Transporter und ist äußerst mobil und gut bewaffnet. Der Rumpf des M-2 besteht aus durchgehend geschweißter Aluminiumpanzerung mit zusätzlichen Schichten, die an Front, Seiten und Hinterteil angebracht sind. Er ist voll amphibisch und wird im Wasser von seinen Ketten angetrieben.

Bis 1987 waren der US Armee nur 3000 Bradleys geliefert worden, aus einem Bestellumfang von nahezu 7000 Fahrzeugen. Der M-2 ist unter beträchtlichen Beschuß der Kritiker geraten, wegen seiner Kosten und langsamen Auslieferung. Kritiker meinen auch, daß sein schlechterer Panzerungsschutz seine Fähigkeit mindern wird, mit dem M-1 Panzer zu operieren. Es werden jedoch Anstrengungen unternommen, Bataillons-Aufklärungszüge mit Bradleys auszurüsten, und dies ist der Fall im Roman Team Yankee.

Der M-2 hat zusätzliche Schießscharten seitwärts und hinten und kann eine volle Schützenmannschaft tragen. Es ist wert, bemerkt zu werden, daß die TOW-Raketen des M-2 nur abgeschossen werden können, wenn sich das Fahrzeug im Stillstand befindet.

Spezifikationen

Besatzung (+Mannschaft)	3 (+6)	Gewicht (Tonnen)	22,7
Volle Länge (cm)	645	Motortyp	Diesel
Straßenreichweite	483	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	66
Höchstgeschwindigkeit im Wasser	7,2	Frontale Panzerung (mm)	60
Hauptkanone	Kanone	Kaliber (mm)	25
Effektive Reichweite (m)	1000	Schußfolge (Ladung/min)	100
Gesamtladungen	900	HEAT-Ladungen	nein
SABOT-Ladungen	nein	TOW-Ladungen	2+5

M-901 ITV, TOW-Lafette

Dies ist eine Variante des M-113, die den gepanzerten TOW Raketenwerfer 'Hammerkopf' in einer Überkopf-Lafette trägt.

Die Raketenwerfer-Einheit enthält TOW Zwillings-Werferrohre, mit weiteren 10 TOW Raketen, die im Rumpf mitgeführt werden. Dies gibt dem ITV die Möglichkeit, mit dem ganzen Fahrzeug in Deckung zu parken und nur den Werfer zu exponieren. Der Werfer kann auch vom Innern des Fahrzeugs nachgeladen werden.

Ein gravierender Nachteil ist, daß der gepanzerte TOW Raketenwerfer und die im Innern mitgeführte Munition das Chassis weit überladen und so seine Mobilität bedeutend eingeschränkt haben. Denken Sie auch daran, daß eine TOW-Rakete nur von einem stillstehenden Fahrzeug aus abgeschossen werden kann.

Der ITV ist der Standard Panzerabwehr-Raketen Transporter der U.S. Armee, er wurde zuerst 1979 in Dienst gestellt.

Spezifikationen

Besatzung	4	Gewicht (Tonnen)	11,2
Volle Länge (cm)	486	Motortyp	Diesel
Straßenreichweite	321	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	55
Höchstgeschwindigkeit im Gelände	N/A	Frontale Panzerung (mm)	38
Hauptkanone	keine	Kaliber (mm)	-
Schußfolge (Ladung/min)	-	Gesamtladungen	-
HEAT-Ladungen	nein	SABOT-Ladungen	nein
TOW-Ladungen	2+10	Effektive Reichweite TOW (m)	4000

Fahrzeugtypen - Irak

T-62, Hauptkampfpanzer

Zuerst in den 60er Jahren auf dem Feld, ist der T-62 der erste größere Panzer mit einer Kanone mit glattem Lauf.

Er hatte beträchtliche Einschränkungen aufgrund von fehlerhafter Ingenieurplanung, z.B. konnte Nachladen nur mit bestimmtem Turmwinkel und Laufanhebung erfolgen.

Der T-62 ist nun im Frontdienst durch modernere Typen ersetzt worden, wie den T-72. Er ist jedoch immer noch in der zweiten Linie zu finden und in Armeen verbündeter Feindstaaten.

Spezifikationen

Besatzung	4	Gewicht (Tonnen)	37,5
Volle Länge (cm)	933	Motortyp	Diesel
Straßenreichweite	450	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	50
Höchstgeschwindigkeit im Gelände	N/A	Frontale Panzerung (mm)	200
Hauptkanone	Glatt	Kaliber (mm)	115
Schußfolge (Ladung/min)	3-5	Effektive Reichweite	1500
Gesamtladungen	40	HEAT-Ladungen	ja
SABOT-Ladungen	ja	Panzerabwehr-Ladungen	nein

T-72, Hauptkampfpanzer

Der T-72 ist einer von mehreren modernen Panzern, mit denen die feindliche Armee ausgerüstet ist, und war ihr Hauptgefechtspanzer während der ganzen 70er Jahre.

Er ist eine logische Weiterentwicklung des T-62, mit einer größeren Kanone, verbessertem Schuß-Kontrollsystem, besserer Panzerung und einer stärkeren Motorisierung. Die merkwürdigen Zylinder auf der Hinterseite des T-72 sind Kraftstofftanks für weite Entfernungen.

In den späten 80er Jahren wurde ein neues Modell gesichtet, das eine hervorstehende Turmvorderseite hatte und umgangssprachlich als 'Super Dolly Parton' bekannt wurde.

Spezifikationen

Besatzung	3	Gewicht (Tonnen)	41
Volle Länge (cm)	953	Motortyp	Diesel
Straßenreichweite	450	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	70
Höchstgeschwindigkeit im Gelände	N/A	Frontale Panzerung (mm)	250
Hauptkanone	Glatt	Kaliber (mm)	125
Schußfolge (Ladung/min)	6-8	Effektive Reichweite (m)	2000
Gesamtladungen	39	HEAT-Ladungen	ja
SABOT-Ladungen	ja	Panzerabwehr-Ladungen	nein

BMP-2, Schützenpanzer

BMP ist eine Abkürzung für Bronevaya Maschina Piekhota, oder "Gepanzertes Fahrzeug, Infanterie".

Der BMP-1 war das erste Infanterie Kampffahrzeug in der Welt, das mit einer Kanone und Panzerabwehr-Waffen ausgerüstet war und so der Schützenmannschaft die Fähigkeit gab, Gefechte mit feindlichen Panzerfahrzeugen in größeren Entfernungen zu führen, und das mit einer echten Aussicht auf Erfolg.

Der neu eingeführte BMP-2 ist eine verbesserte Version mit einem größeren Turm, der eine 30 mm Autokanone trägt und der AT-5 'Spandrel' Panzerabwehr-Rakete.

Spezifikationen

Besatzung (+Mannschaft)	3 (+6)	Gewicht (Tonnen)	14,5
Volle Länge (cm)	674	Motortyp	Diesel
Straßenreichweite	500	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	70
Höchstgeschwindigkeit im Gelände	N/A	Frontale Panzerung (mm)	19
Hauptkanone	Autokanone	Kaliber (mm)	30
Effektive Reichweite (m)	1000	Schußfolge (Ladung/min)	N/A
Gesamtladungen	40	HEAT-Ladungen	nein
SABOT-Ladungen	nein	Panzerabwehr-Ladungen	ja
Panzerabwehr-Reichweite (m)	4000		

BTR-60, Gepanzerter Mannschaftstransporter

Der BTR-60 ist ein gepanzerter, auf Rädern fahrender Truppentransporter, mit dem viele feindliche motorisierte Schützeneinheiten ausgerüstet sind.

Der Vorteil eines Radfahrzeuges sind höhere Straßengeschwindigkeit, geringere Herstellungskosten und ein genereller Zuwachs an Leichtigkeit der Wartung und mechanischer Zuverlässigkeit.

Der Hauptnachteil ist, daß ein Radfahrzeug mehr von seiner Straßengeschwindigkeit verliert, wenn es querfeldein fährt - es ist jedoch schnell genug auf der Straße, um mit den meisten Kettenfahrzeugen querfeldein Schritt halten zu können.

Spezifikationen

Besatzung (+Mannschaft)	2 (+12)	Gewicht (Tonnen)	10,2
Volle Länge (cm)	722	Motortyp	Benzin
Straßenreichweite	500	Höchstgeschwindigkeit (km/h)	80
Höchstgeschwindigkeit im Gelände	N/A	Frontale Panzerung (mm)	9
Hauptkanone	Maschinengewehr	Kaliber (mm)	14,5
Schußfolge (Ladung/min)	N/A	Effektive Reichweite (m)	500

Kapitel 11: GLOSSAR

BMP-2: Ein sowjetisches Vollketten-Infanteriekampffahrzeug, mit einer 30 mm Kanone, einer ferngelenkten Panzerabwehrrakete und einem 7,62 mm Maschinengewehr. Der BMP trägt eine Besatzung von drei und eine 6-köpfige Infanteriemannschaft. Der BMP lieferte die primäre Motivation für Entwicklung und Produktion des Bradley-Kampffahrzeugs.

Bradley: Ein gepanzertes Kampffahrzeug, das es in zwei Versionen gibt, die M-2 Panzergrenadier-Kampffahrzeug-Version und die M-3 Aufklärer-version. Beide haben einen 2-Mann-Turm mit einer TOW-Raketenabschußeinrichtung, einer 25 mm Kettenkanone und einem ko-axial montierten 7,62 mm Maschinengewehr.

BTR-60: Ein sowjetischer achtjähriger gepanzerter Mannschaftswagen. Dieses Fahrzeug gibt es in verschiedenen

Versionen, vom Original, das oben offen ist, bis zum BTR-60PB, das komplett geschlossen ist und einen kleinen Turm mit je einem 14,5 mm und einem 7,62 mm Maschinengewehr hat. Zusätzlich zur Truppentransportversion, dient der BTR-60 als Kommando- und Kontrollfahrzeug, zur nahen Luftunterstützung und anderen ähnlichen Zwecken.

DPICM: Kurz für "dual-purpose, improved conventional munitions." Es handelt sich um ein Artilleriegeschoss, das viele kleine Teilmunitionen oder Bömbchen enthält, die die dünne Panzerung oben auf gepanzerten Fahrzeugen durchschlagen können und auch gegen Personen oder andere "weiche" Ziele sehr wirksam sind.

HEAT: Kurz für "high explosive antitank", ein Geschöß, das auf einer geformten Ladungsexplosion beruht, um die Panzerung gepanzelter Fahrzeuge zu durchdringen. Das es hochexplosiven Sprengstoff enthält, hat es eine zweite Rolle als Materialzerstörer. Eine typische Mündungsgeschwindigkeit ist etwa 1100 Meter pro Sekunde, mit einer Durchdringung von über 150 mm reaktivierte Panzerung. Es ist jedoch sehr viel wirksamer gegen gepanzerte Truppentransporter als gegen Panzer, gegen die SABOT oder TOW Munition angemessener ist.

ITV: Kurz für "Improved TOW vehicle". Ein modifizierter M-113 gepanzelter Mannschaftswagen, der eine Abschußeinrichtung für ferngelenkte Panzerabwehraketen auf einem kleinen drehbaren Turm trägt. TOW steht für "tube launched, optically-tracked, wire-guided antitank guided missile." Die TOW-Rakete ist gegenwärtig die schwerste Panzerabwehrakete der U.S. Army, in der Lage, ein Ziel von Panzergröße bis auf 3.700 Meter Entfernung zu treffen.

Maschinengewehr: Jeder Panzer und Mannschaftswagen in War in the Gulf trägt ein M2 Kaliber 0,50 Maschinengewehr mit dem Spitznamen 'Ma Duce.' Es ist dasselbe schwere Maschinengewehr, wie es im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurde - und dient als Waffe des Panzerkommandeurs. Zusätzlich hat jeder Panzer noch zwei 'M240' 7,62 mm Maschinengewehre. Eine belgische Entwicklung, ist eins ko-axial zur Hauptkanone montiert - daher der Spitzname 'Coax.' Das zweite M240 ist freischwimmend außerhalb der Klappe des Laders montiert - sein Hauptvorteil ist, daß die beiden Maschinengewehre gegeneinander austauschbar sind, und auch, daß der Lader sich an etwas festhalten kann, wenn der Panzer sich bewegt!

M-1: Dies ist gegenwärtig der Hauptkampfpanzer der U.S. Army. Er hat vier Mann Besatzung, eine 105 mm Hauptkanone, ein M2 Kaliber 0,50 Maschinengewehr und ein M240 7,62 mm Maschinengewehr. Der 54-Tonnen-Panzer wird von einer 1500-PS Turbine angetrieben und erreicht bis zu 45 Meilen pro Stunde (72 km/h). Das Schußkontrollsystem enthält einen Laser-Entfernungsmesser, einen Halbleiter(!)-Computer, ein thermisches Visier und weitere Elektronik, die es gestattet, die Hauptkanone zu feuern, während der Panzer in Bewegung ist, und zwar mit einem hohen Grad an Genauigkeit, Tag oder Nacht.

M-113: Bis vor kurzem war der M-113 der primäre gepanzerte Mannschaftswagen. Mit einem Gewicht von 11 Tonnen hat er eine Besatzung von zwei, Fahrer und Kommandeur, und das Fassungsvermögen für eine ganze Infanteriemannschaft. Der M-113 ist normalerweise mit einem M2 Kaliber 0,50 Maschinengewehr an der Position des Kommandeurs bewaffnet. Da die Infanterie nicht kämpfen kann, wenn sie sich innerhalb des M-113 befindet, wird der M-113 durch das M-2 Bradley Kampfanzug ersetzt. Der M-113 bleibt jedoch weiterhin eine Hauptstütze in der U.S. Army und spielt eine unterstützende Rolle an oder in der Nähe der Front.

Rauch: Rauch wird bei Kämpfen erzeugt und eingesetzt, um die Position von Fahrzeugen vor dem Feind zu verbergen. Es gibt drei Wege, Rauch auf dem Schlachtfeld zu erzeugen. M-1 Panzer und M-2 Bradleys haben Rauchgranatwerfer an den Seiten des Turms. Diese können vorwärts gefeuert werden und ergeben einen kurzlebigen Rauchvorhang. Dieselben Fahrzeuge können auch Motorauspuff-Rauch erzeugen, der einen Rauchvorhang am Heck des Fahrzeugs ergibt und der sich mit dem Fahrzeug bewegt, wenn es in Fahrt ist. Artillerierauch ist sehr nützlich, wenn er kurz vor einem Angriff auf eine feindliche Stellung abgerufen wird, um Sie vor ihrer Sicht zu verbergen.

SABOT: Das Wort ist eigentlich französisch und bedeutet Stiefel. Hier ist es der Name eines Panzerabwehrgeschosses. SABOT steht kurz für "armour-piercing fin-stabilized discarding sabot" (APFSDS). Das Geschöß besteht aus einem kleinen Durchdringer aus Tungstenlegierung oder angereichertem Uran, der einen kleineren Durchmesser hat als das Kanonenrohr. Um dies auszugleichen, sitzt der Durchdringer in einer Manschette, die denselben Durchmesser hat wie die Kanone. Diese Manschette, SABOT genannt, fällt ab, nachdem das Geschöß die Kanone verlassen hat, während der Durchdringer zum Ziel weiterfliegt. Das SABOT-Geschöß hat eine sehr wirksame Panzerungsdurchdringung bis hin zu 2500 Metern. Bedeutend nützlicher gegen Panzer als ein HEAT-Geschöß.

T-62: Ein sowjetischer Panzer mit vier Mann Besatzung und einer 115 mm Glattlaufkanone, und je einem 12,5 und 7,62 Maschinengewehr. Obwohl als veraltet angesehen, ist er immer noch sehr fähig und findet sich in vielen Einheiten des Warschauer Pakts.

T-72: Ein sowjetischer Panzer mit einer dreiköpfigen Besatzung, mit einer 125 mm Glattlaufkanone, einem 12,5 mm und einem 7,62 mm Maschinengewehr. Die Eliminierung des vierten Besatzungsmitglieds wird erreicht durch einen automatischen Lader für die Hauptkanone. Spezielle Panzerung und ein raffiniertes Schußkontrollsystem machen ihn zu einem starken Feind, der nur schwer zu stoppen ist.

Team: Eine Einheit von der Größe einer Kompanie, die sowohl Panzer- als auch Panzergrenadiereinheiten enthält. Anders als in der Kompanie in Friedenszeiten, kann die Anzahl und der Typ von Zügen in einem Team je nach der ihm übertragenen Aufgabe variieren. Im Fall von Team Kuwait, hat das vorangestellte Team zwei Panzerzüge und einen Panzergrenadierzug, sowie zwei ITV-Fahrzeuge.

Thermisches Visier: Ein Visier, das Wärme erkennt, die von einem Objekt ausgeht und diese Wärme in ein sichtbares Bild für den Kanonier oder den Panzerkommandeur umwandelt.

TOW: Kurz für "tube-launched, optically-tracked, wire guided" Panzerabwehr-Fernlenkrakete. Die TOW ist die laufende schwere Panzerabwehr-Fernlenkrakete, mit einer Reichweite von fast 4000 Metern. Das Steuerungssystem bietet eine große Wahrscheinlichkeit, ein Objekt von der Größe eines Panzers bis aus der maximalen Entfernung zu treffen. Eine TOW-Rakete kann nur von einem Fahrzeug aus gefeuert werden, das sich im Stillstand befindet.

Warschauer Pakt: Eine heutzutage überholte militärische Allianz, die von den europäischen kommunistischen Ländern gegründet wurde, um sich der NATO gegenüberzustellen.

Kapitel 13: ÜBUNGS-SZENARIO

Wegen der Dringlichkeit Ihres Auftrags in Kuwait machen wir mit Ihnen einen 40-minütigen Panzerangriffstest, um Sie vorzubereiten. Wenn Sie diesen Anweisungen folgen und durch das Szenario durchkommen, dann wissen wir, daß wir unser Bestes getan haben, was immer auch passiert.

Klicken Sie auf das Übungs-Ikon auf dem Karteikasten, und Sie gehen gleich zum Befehlsausgabe-Bildschirm über. Schlagen Sie in Kapitel 7 nach, wie er funktioniert. Lesen Sie den dreiseitigen Auftrag und schauen Sie sich die Karte des Übungsgeländes an. Klicken Sie auf das Informations-Ikon, um mehr über das Layout zu erfahren. Klicken Sie auf das Artillerie-Ikon, und Sie sehen die Artilleriefunktionen. Lassen Sie HE- und DPICM-Sperrfeuer sein, aber spielen Sie ruhig mit Minen, wenn Sie wollen, um ihre Wirkung zu sehen. Nun klicken Sie auf das Ikon ganz oben links und gehen in die Übung!

Behalten Sie Kapitel 8 des Handbuchs im Auge, über die Funktionsweise all der Bildschirme, die wir im weiteren Verlauf sehen werden. Klicken Sie auf das Zoom-Ikon von Einheit 3 und drehen Sie Ihre Sicht des Gebiets (entweder mit den Kompass-Pfeilen oder mit der rechten Maustaste und dem Cursor auf der Sicht), bis Sie einen Panzer auf der Hauptstraße ins Gesichtsfeld bekommen. Dies ist einer der Panzer von Einheit 1. drehen Sie nun die Sicht von Einheit 1 und sehen Sie, wie die Türme in die Sicht von Einheit 3 drehen.

Als nächstes klicken Sie auf die Mitte des Kompasses für Einheit 1 und beobachten Sie, wie der Turm sich in Richtung auf die Fahrtrichtung des Panzers dreht. Klicken Sie auf Zoom, und Sie sehen eine Kirche geradeaus vor Ihnen. Im Hintergrund sollte es ganz schön knallen - das ist Artilleriesperrfeuer. Einheit 4 hat eine Fabrik genau vor sich. Zoomen Sie auf das Haus gleich links davon, und Sie sollten beginnen, die kombinierte Wirkung eines HE- und DPICM-Angriffs zu sehen - am Ende fliegt das Haus wohl in die Luft.

Nun spielen Sie ein wenig herum und machen Sie sich mit dem Wechsel zwischen den Sichttypen für jede der 4 Panzereinheiten vertraut - sehen Sie, wie sie ziemlich unabhängig voneinander arbeiten. Gehen Sie in eine Karten-Sicht und klicken die Vergrößerungs- und Verkleinerungs-Ikone und üben Sie das Rollen der Karte mit der rechten Maustaste.

Um ca. 19.09 Uhr wird Ihnen eine Reihe von Fahrzeugen vorgestellt, auf der braunen Piste gerade vor Einheit 1. Um dies am besten zu sehen, gehen Sie in Vollbild-3D-Sicht für Einheit 1 (indem Sie auf das Ikon in der oberen

linken Ecke klicken, während Sie in 3D-Zoommodus sind). Üben Sie, den Fahrzeugen mit dem Blick zu folgen, während sie vorbeifahren, und schauen Sie sich gut an. Nachdem der Korse beendet ist (ca. um 09.23 Uhr), ist es Zeit, sich in Bewegung zu setzen. Gehen Sie in die Kartensicht für Einheit 1. Vergrößern Sie, bis Sie zu einer Kartenbreite von 0,5 kommen, und Sie sehen jeden einzelnen Panzer auf der Karte angezeigt. Nun rollen Sie die Karte nach rechts, bis Sie den Punkt sehen, wo die Straße eine Kurve macht.

Setzen Sie Ihren Cursor auf diesen Punkt und Ihre Geschwindigkeit auf Maximum. Sie erreichen eine Höchstgeschwindigkeit von 39 Meilen pro Stunde (62 km/h) auf der Straße, doch sie wird verringert durch die nahegelegene Piste, wenn Sie sie passieren. Nun schalten Sie um auf 3D-Sicht und schauen zu, wie die Welt vorbeizieht. Wenn Sie die Brücke überqueren, sehen Sie ein rotes Stoppzeichen in der Mitte der Piste auftauchen. Schalten Sie Ihr Zoom aus und versuchen Sie, genau vor dem Zeichen zu halten, indem Sie das STILLSTAND-Ikon klicken. Schalten Sie Zoom nun wieder ein und versuchen Sie, die vier in der Nähe befindlichen Fahrzeuge zu lokalisieren und zu identifizieren. Zwei sind amerikanisch und zwei gehören zum Feind.

Gehen Sie zum Kartenbildschirm, und Sie sehen zwei feindliche Flaggen. Nun können Sie ein nützliches Feature ausprobieren. Klicken Sie auf diese Flaggen (stellen Sie sicher, daß Sie sich nicht bewegen!), gehen Sie zurück zur 3D-Sicht, und klicken Sie auf die Mitte des Kompasses. Sie sollten ein korrekt identifiziertes feindliches Fahrzeug (BMP-2) in Sicht haben. Klicken Sie auf eins Ihrer Waffen-Ikone und sehen Sie, ob Sie den BMP zerstören können. Nun schauen Sie sich um, und Sie sollten eine Radarstation und zwei Nahrungsmitteldepots ausmachen können. Sehen Sie, wie viele Raketen es braucht, um die Radarstation zu zerstören.

Nun wird es Zeit, Ihre anderen Einheiten in Bewegung zu setzen. Das Ziel dieses Übungsszenarios ist es, Sie daran zu gewöhnen, alle vier Einheiten gleichzeitig zu kontrollieren. Die Grundidee ist, die Strecke - auf den Straßen - entgegen dem Uhrzeigersinn zu durchqueren. Jedes Mal, wenn Sie ein rotes Stoppschild in der Mitte der Straße passieren, sollten Sie eine Einheit hinter sich lassen. Wir lassen Sie nun die anderen Einheiten auf die Straße und an Einheit 1 vorbei bekommen. Sie werden merken, daß keine Einheit ihre volle Straßengeschwindigkeit erreicht, bis Sie die Formation nicht in KOLONNE ändern. Dies liegt daran, daß andernfalls einige Fahrzeuge neben der Straße fahren würden - vergewissern Sie sich also, daß alle in Kolonne fahren. Wenn Sie den zweiten Haltepunkt erreichen, lassen Sie Einheit 2 zurück. Einheit 2 sollte in der Lage sein, zwei kleine Munitionsdepots und eine Kommunikationsantenne im Nordwesten zu identifizieren. Westlich und östlich sind zwei Panzereinheit, die ziemlich schwierig auszumachen sind. Schalten Sie Ihr Infrarot ein, und Sie werden erkennen, warum Infrarotsicht für den modernen Panzer so wichtig ist.

Sie werden lernen müssen, Fahrzeuge an ihren thermischen Bildern zu erkennen - und es gibt keinen besseren Moment, um damit zu beginne, als jetzt. Um Ihnen eine Hilfestellung zu geben, die im Osten sind M-113's und die im Westen BTR-60's. Versuchen Sie, die BTRs zu zerstören. Auf der Karte sehen Sie ein Gebäude im Nordosten. Zentrieren Sie Ihre Sicht darauf, und Sie sehen ein Depot. Wenn Sie es zerstören, kommen zwei BMPs heraus und fahren sehr langsam auf Sie zu. Probieren Sie, ob Sie einen sich bewegenden Panzer zerstören können. In der Schlacht wird das nicht so einfach sein!

Nun bewegen Sie Einheit 3 bis zum nächsten Haltepunkt in der Nordostecke des Kampfgebiets. Sie sehen eine Satellitenschüssel, einige Hubschrauber, zwei Treibstoffdepots, eine Gruppe von T-62's und eine Gruppe von M2 Bradleys. Sehen Sie, was es braucht, um die feindlichen Fahrzeuge und Installationen zu zerstören. Wenn Sie in Kartensicht gehen, sehen Sie auch noch zwei sich bewegende feindliche Flaggen im Nordwesten. Dies sind Erkundungsfahrzeuge.

Sie sind umgebaute BTRs und bewegen sich mit ziemlich hoher Geschwindigkeit. Sehen Sie, ob Sie sie beide zerstören können. Sie werden finden, daß es leichter geht, wenn Sie Infrarot UND Ihren Laserentfernungsmesser verwenden. BTRs sind sehr klein, selbst im Zoom auf der Entfernung (fast 2 Kilometer!).

Nun bewegen Sie Einheit 4 herum zur Endstellung. Sie werden eine Piste entlang fahren müssen. Sehen Sie, ob Sie jederzeit die Spur halten können. Im Zentrum von Wald/Düne, sollten Sie versuchen, einen T-72 auszumachen und zu zerstören. Am letzten Haltepunkt, schauen Sie nach Fahrzeugen und dem Krankenhaus aus. Nun machen Sie die Statue am Rand des Wald-/Dünengebiets aus, aus dem Sie gerade herausgekommen sind. Fahren Sie dort so nah heran, wie Sie können. Sie werden feststellen, daß Sie immer noch außerhalb von Wald/Düne sind, und trotzdem, wenn Sie auf Ihre Panzer in der höchsten Vergrößerung auf der Karte schauen, sollten sie gerade noch innerhalb der Kartenzone Wald/Düne sein.

Diese Zone um alle Wald-/Dünengebiete im Spiel (ein konzentrischer Ring von etwa 75 Metern) erlaubt es Ihnen, die ganze Aktion zu sehen und gibt Ihnen dennoch Schutz davor, vom Feind erspäht zu werden. Der einzige

Haken ist, wenn Sie auf ein feindliches Fahrzeug schießen, sehen die vielleicht den Rauch Ihres Kanonenrohrs, was es ihnen ermöglicht, etwa 10 Sekunden lang einen Blick auf Ihre Stellung zu erhaschen. Vergessen Sie also nicht, Baumlinien zu Ihrem Nutzen zu verwenden, wenn Sie Nordkuwait zurückerobern.

Nun ist die Zeit gekommen, um zu sehen, ob Sie alle vier Einheiten gleichzeitig in Aktion benutzen können! Wenn die Uhr 09.51 erreicht, hat jede Ihrer vier Einheiten eine Gruppe sich sehr langsam bewegendender feindlicher Fahrzeuge zum Zerstören in Schußweite. Versuchen Sie, sie unter Verwendung der Quadrant-Sicht zu zerstören.

Sie werden feststellen, daß eine Rauchbarrikade errichtet worden ist, die die Sicht von Einheit 4 versperrt, Sie müssen also, mindestens für diese Einheit, auf Infrarot gehen. Wenn Sie die meisten der feindlichen Panzer zerstört haben, dann haben Sie diese 'Übungsschlacht' 'gewonnen'. Das heißt, Sie können nun damit beginnen, Kuwait zurückzuerobern.

Wenn Sie sich an diesem Punkt noch nicht sicher genug fühlen, können Sie dieses Training wiederholen. Die Aktion auf dem Schlachtfeld ist viel schneller. Und dazu wird auch der Feind ordentlich bewaffnet sein, und das heißt, auch auf Sie wird geschossen!