

# The Ancient Art of War in the Skies™

The World War I Strategy & Action Game



# The Ancient Art of War in the Skies

The ~~Ultimate~~ World War I Strategy & Action Game™

*Fun*

on Dave Murry, Joe Gargiulo, Barry Murry  
und Dee Dee Murry

**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

# The Ancient Art of War in the Skies

## Eine Computersimulation

MicroProse Limited  
Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD UK  
Tel: +44 (0) 666 504 326

Alle Rechte vorbehalten.

© 1992 Copyright Evryware Software, Inc. Die Urheberrechte beziehen sich auf den Text des Handbuchs.

© 1992 Copyright MicroProse Software, Inc. Die Urheberrechte beziehen sich auf die Gestaltung des Handbuchs und die Spielgrafiken. Es ist untersagt, das Buch, oder Teile davon, ohne Genehmigung durch jedwede Vervielfältigungsmethoden zu reproduzieren. Ausnahmen bilden dabei kurze Zitate von Abschnitten zu Besprechungszwecken.

Druck: 9 8 7 6 5 4 3 2 1

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Inc.  
Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation.

# HERAUSGEBER- UND MITARBEITERVERZEICHNIS

**Spielgestaltung:** Dave Murry, Joe Gargiulo, Barry Murry

**Programmierung:** Dave Murry & Joe Gargiulo

**Spielgrafiken:** Barry Murry & Dee Dee Murry

**Handbuchtext:** Barry Murry & Joe Gargiulo

**Leiter der Veröffentlichungsgestaltung:** Iris Idokogi

**Handbuchgestaltung & Layout:** Judith Koeble, Juanita Bussard

**Soundeffekte:** Dave Murry & Barry Murry

**Musikalische Arrangements von:** Roland Rizzo & Jeffery Briggs

**Produzent:** Jeff Johannigman

**Produktionsleiter:** Matt Fick

**Leiter der Qualitätssicherung:** Al Roireau

**Spieltest:** Chris Hewish, Brian Hellesen, Jim Neal, Destin Strader,

Jennifer Maclean, Dave Ellis & Mike Rea

**Testleitung:** Michael Craighead

Besonderer Dank gilt: The National Air & Space Museum, The National Archives, The Air Force Museum, The Imperial War Museum, The Smithsonian Institution & Bundesarchiv, Koblenz.

Besonderer Dank gilt weiterhin Bill Case vom Black Sheep Squadron für seine technische Unterstützung.

Besonderer Dank gilt auch Eric Sonnenstuhl für zusätzliche Programmierung und Tests.

Besonderer Dank gilt Ed Badasov und dem Rest der Truppe in Marin.

## VORWORT

Dave und Barry Murry sowie Joe Gargiulo haben Evryware im Jahre 1980 gegründet, um Unterhaltungs-Software für CP/M-Computer zu entwickeln. Als sich später ihre Aufmerksamkeit den neuen Computern von IBM zuwandte, hatte Evryware bereits 11 CP/M-Spiele entwickelt und erfolgreich vermarktet. Nach der Entwicklung des ersten IBM-Produktes entschied sich Joe, andere Interessen zu verfolgen. Dave und Barry setzten dann 1984 die Arbeit an "Championship Boxing" fort. Dem folgte über die nächsten Jahre hinweg "The Ancient Art of War" und "The Ancient Art of War at Sea". Dee Dee Murry trat der Gruppe 1987 bei und half bei der Gestaltung der Grafiken für die bekannten Adventure-Spiele "Manhunter: New York" und "Manhunter: San Francisco". 1988 schloß sich Joe den Murrays wieder für die Arbeiten an "The Ancient Art of War in the Skies" an.

Der große chinesische Krieger Sun Tzu schrieb vor 2500 Jahren das erste Buch über Strategie und Taktik. Sein Buch, "Die Kriegskunst", wurde durch die Geschichte hindurch von vielen der großen militärischen Führer studiert; unter ihnen Dschingis Khan, Napoleon und die Kommandierenden der Operation "Wüstensturm". Es wird gemeinhin als das beste Buch über Strategie und Taktik angesehen und dient daher der Spielserie "The Ancient Art of War" als Grundlage.

"The Ancient Art of War in the Skies" ist das dritte Spiel in der Serie "The Ancient Art of War", die 1984 begonnen wurde. In allen drei Spielen bestand unser Hauptziel in der Gestaltung einer Umwelt, die sich auf die strategischen und taktischen Seiten der Kriegsführung konzentriert und sich dabei des Flairs eines primitiveren Abschnittes der Kriegsgeschichte bedient. "The Ancient Art of War" findet auf dem Land statt und spielt irgendwann vor der Erfindung des Schießpulvers. Die hölzernen Segelschiffe in "The Ancient Art of War at Sea" gehen den selbstangetriebenen Metallschiffen, die die Kriegsführung zur See revolutioniert haben, zeitlich voraus. "The Ancient Art of War in the Skies" spielt während des Zeitraumes des Ersten Weltkrieges (der auch unter dem Namen Großer Krieg bekannt ist), der die dritte Art der Kriegsführung, den Luftkampf, hervorgebracht hat.

"The Ancient Art of War in the Skies" ist als Strategie- und Taktiksimulator aufgebaut. Anstelle des Nachempfindens von vielen Flugzeugtypen, deren Besonderheiten die Spieler herausfinden sollen, haben wir uns bei jeder an Krieg teilnehmenden Seite auf einen Jagdflieger- und einen Bombertyp beschränkt.



*Das Evryware-Team*

Bei den Alliierten haben wir uns für eine grüne Sopwith Camel als Jagdflieger entschieden, denn sie war der wirkungsvollste Jagdflieger in jenem Krieg. Der Jagdflieger der Mittelmächte ist die rote Fokker DR 1, der Dreidecker, der den Roten Baron berühmt gemacht hat. Die Bomber sind die britische Hadley-Page 0/400 und die deutsche Gotha.

Jedes Unternehmen in "The Ancient Art of War in the Skies" beinhaltet eine Schlachtfront, die die alliierte Seite (grün), von der Seite der Mittelmächte (rot) trennt. Sie haben die Aufgabe, die Stärken und Schwächen Ihres Gegners genau einzuschätzen, um dann die Frontlinie durch strategische Bombardierungen in das gegnerische Territorium voranzutreiben. Natürlich versucht Ihr Gegner mit Ihnen genau das gleiche.

Während der Recherchen für "War in the Skies" besuchten wir das National Air and Space Museum und die National Archives, beide in Washington D. C., sowie das Imperial War Museum und den Luftwaffenstützpunkt Hendon in England. Wir haben zu diesem Thema über 50 Bücher gewälzt und dem Projekt im ganzen weit über 13 Arbeitsjahre gewidmet.

Wir hoffen, wir haben unser Ziel erreicht, indem wir Ihnen ein unterhaltsames und herausforderndes Strategie- und Taktikspiel anbieten. Bitte lassen Sie uns wissen, was Sie davon halten.

Bemerkungen an die Autoren können Sie an die folgende Adresse senden: EVRYWARE, Dept. WIS, Box 5204, Olympia, WA 98503, USA.

# INHALT

---

## I. BUCH: BEDIENUNGSANLEITUNG

<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>6</b>
<b>SO FÄNGT MAN AN</b> .....	<b>6</b>
<b>IN DEN KRIEG</b> .....	<b>7</b>
Ausbildung für den Luftkampf .....	7
Ausbildung für die Bombardierung .....	10
Eintritt ins Kriegsgeschehen .....	12
<b>EINSATZERSTELLUNG</b> .....	<b>20</b>

---

## II. BUCH: PLANUNGSFÜHRER

<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>23</b>
<b>KRIEGSSTRATEGIE</b> .....	<b>23</b>
<b>DURCHSCHAUEN SIE DEN GEGNER</b> ...	<b>27</b>
<b>LUFTKAMPFTAKTIKEN UND</b>	
<b>KUNSTSTÜCKE IN DER LUFT</b> .....	<b>34</b>
<b>BOMBARDIERUNGSTAKTIKEN</b> .....	<b>38</b>

---

## III. BUCH: EIN GESCHICHTLICHER ABRISS

<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>41</b>
<b>DER I. WELTKRIEG</b> .....	<b>41</b>
<b>DIE KAVALLERIE VERLÄSST DAS</b>	
<b>SCHLACHTFELD</b> .....	<b>46</b>
<b>DIE JAGDFLUGZEUGE</b> .....	<b>49</b>
<b>DIE BOMBER</b> .....	<b>51</b>
<b>DIE FLUGZEUGE DES I. WELTKRIEGES</b> ....	<b>53</b>
<b>DIE GENERÄLE</b> .....	<b>55</b>
<b>DIE FLUGASSE</b> .....	<b>58</b>

---

## IV. BUCH: ANHÄNGE

<b>EINSATZBESCHREIBUNG</b> .....	<b>63</b>
<b>BOMBERNAMEN</b> .....	<b>74</b>
<b>PILOTENNAMEN</b> .....	<b>76</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>84</b>

# I: BEDIENUNGSANLEITUNG

## EINLEITUNG

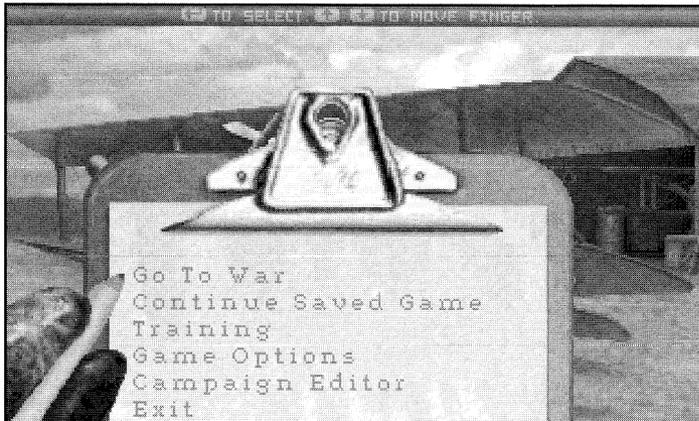
Das I. Buch ist eine Bedienungsanleitung, die Sie Schritt für Schritt durch "The Ancient Art of War in the Skies" führen wird. Sie besteht aus fünf Teilen:

1. "So fängt man an" erklärt Ihnen, wie Sie das Programm einrichten können.
2. "Go To War" (In den Krieg) stellt Ihnen die Hauptmerkmale des Programmes vor und geleitet Sie zu Ihrem ersten Einsatz. Benutzen Sie diesen Abschnitt als Übung, um sich mit dem Spiel, den Kommandos und den Steuerungen der Simulation bekannt zu machen.
3. "Training" (Training) zeigt Ihnen, wie Sie den Luftkampf und die Bombardierung üben können.
4. "Campaign Editor" (Einsatzerstellung) zeigt Ihnen mittels eines Spielgenerators, wie Sie schnell und einfach Ihre eigenen Einsätze erstellen können. Hier erfahren Sie auch, wie Sie Teile eines Einsatzes ändern können.
5. Unter "Game Options" (Spieloptionen) können Sie die Regeln, die das Spiel bestimmen, verändern.

## SO FÄNGT MAN AN

Nach dem Beginn des Spieles läuft die Titelsequenz ab. Sie können diese Einführung durch Drücken einer beliebigen Taste abbrechen. Wenn die Einführung beendet ist, befinden Sie sich auf dem Flugfeld. Das Flugfeld kann als das "Hauptmenü" für "The Ancient Art of War in the Skies" angesehen werden. Vom Flugfeld aus können Sie auf alle Teile des Programmes zugriff nehmen. Sie müssen lediglich eine der Optionen anwählen:

1. "Go To War" (In den Krieg): Spielen Sie einen Einsatz, der Ihnen vom Spiel geboten wird oder den Sie selbst erstellt haben.
2. "Continue Saved Game" (Gespeichertes Spiel fortsetzen): Spielen Sie ein bereits abgespeichertes Spiel. Nach Auswahl dieser Option wird Ihnen eine Liste bereits abgespeicherter Einsätze gezeigt. (Sollten Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, dann werden keine Einsätze angezeigt).
3. "Training": Üben Sie den Luftkampf und die Bombardierung, oder fordern Sie eines der Flugasse des Ersten Weltkrieges zu einem Duell Mann-gegen-Mann heraus.
4. "Game Options" (Spieloptionen):  
"Volume of Music" (Einstellen der Lautstärke der Musik).



Das Flugfeld

"Make Sounds when the map scrolls" (Einspielen von Soundeffekten beim Scrollen der Karte).

"Enable/Disable Mouse/Joystick" (Maus/Joystick wirksam/unwirksam machen).

"Turn Intro on/off" (Titelsequenz einschalten/ausschalten).

"Fight Delay Is Short/Medium/Long" (Die Gefechtsverzögerung ist kurz/mäßig/lang).

Wenn eines Ihrer Geschwader sich einem gegnerischen Geschwader oder seinem Bombardierungsziel nähert, wird die Begegnung bekanntgegeben. Sie haben nur wenig Zeit, sich zu entscheiden, ob Sie in einen Luftkampf eintreten oder die Bombardierung beginnen wollen. Diese Option bestimmt die Zeit, die Sie zur Verfügung haben, um sich zu entscheiden. Die Zeiten für die Verzögerung sind ungefähr: Kurz: 3 Sekunden, Mäßig: 30 Sekunden und Lang: 60 Sekunden lang. "Assign a path to your campaign fiels" (Bestimmen eines Unterverzeichnisses für Einsatzdokumente).

5. Campaign Editor (Einsatzerstellung): Erstellen Sie Ihren eigenen Einsatz usw.
6. Exit (Beenden): Beenden des Spieles und Rückkehr zu DOS.

Bemerkung: Auf der Menüleiste befinden sich Hinweise, wie Sie Ihre Auswahl vornehmen können.

---

## IHR KURS DURCH DAS SPIEL:

Die jeweilig verfügbaren Kommandos und Optionen werden in der obersten Zeile des Bildschirms angezeigt. Zur Ausführung eines jeden Kommandos müssen Sie entweder den Anfangsbuchstaben des Kommandos oder die entsprechende zugewiesene Sondertaste drücken.

Die folgenden Tasten sind während des gesamten Spieles wirksam:

**ENTER** = Wählt den Gegenstand aus, auf den der Selektor gerade zeigt.

**ESC** = Setzt mit dem nächsten Bildschirm fort oder geht einen Bildschirm zurück. Informieren Sie sich in der Menüleiste über die aktuelle Funktion von ESC.

**Maus/Joystick:**

Linker Knopf = ENTER.

Rechter Knopf = ESC.

**Pfeiltasten auf Ziffernblock:**

Bewegen den Selektor in die jeweilige Richtung.

**Sondertasten:**

**F1:** Bosstaste (Löscht den Bildschirm).

Drücken Sie F1 erneut, um das Spiel fortzusetzen oder CTRL Q, um zu DOS zurückzukehren.

**INS** (Nur Kartenlevel): Schaltet Spielmarkierung ein und aus. Im ausgeschalteten Zustand verschwindet die Markierung und Sie können die Karte schneller scrollen.

**ALT S:** Soundeffekte ein/aus.

**ALT J:** Joystick wirksam/unwirksam.

**ALT M:** Maus wirksam/unwirksam.

Nach 30 Sekunden beginnt automatisch eine Demonstrationsversion. Sie können sich diese Demonstrationsversion ansehen, um sich von den verschiedenen Funktionsmerkmalen von "The Ancient Art of War in the Skies" ein Bild zu machen.

Sollte dies Ihr erster Flug sein, dann sollten Sie zur Übungsoption gehen, um sich mit den Aspekten des Luftkampfes und der Bombardierung im Spiel vertraut zu machen. Für weitere Informationen zu Übungen sollten Sie in den Abschnitten "Das Luftkampftraining" und "Das Bombardierungstraining" weiter hinten im Text nachlesen.

---

## IN DEN KRIEG

### DOGFIGHT TRAINING (DAS LUFTKAMPFTRAINING)

Es gibt vier Arten von Luftkampfübungen sowie ein Duell Mann-gegen-Mann.

Bei allen Flugübungen besteht das Ziel darin, soviele gegnerische Maschinen wie möglich abzuschießen, bevor Ihr eigener grüner Zustandsbalken verschwindet. Das Ergebnis jeder Flugübung wird auf den Bildschirmen mit der Statistik und dem Spielstand (Stats, Scores) vermerkt. Die Statistik gibt an, wie gut Sie auf den grundlegenden Übungslevels sind. Es wird weiterhin vermerkt,

wieviel Zeit Sie mit Üben verbracht haben. Der Spielstandbildschirm vermerkt Ihre Leistungen bei Mann-gegen-Mann-Duellen gegen die verschiedenen Fliegerasse sowie den Punktstand Ihrer Bombardierungsleistungen.

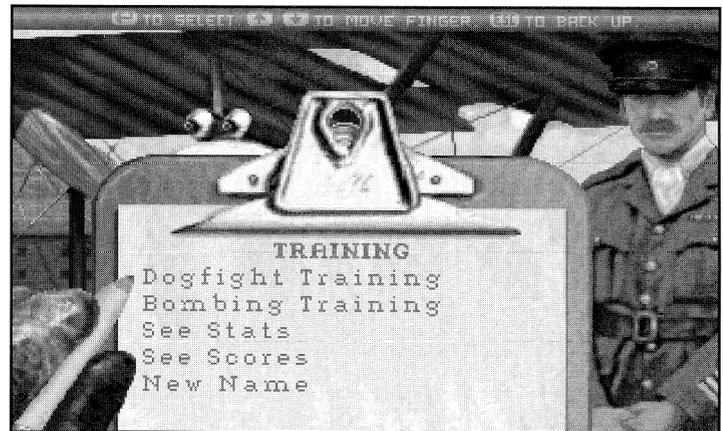
Durch Auswahl von "New Name" (Neuer Name) können Sie das Spiel unter einem neuen Namen fortsetzen. Geben Sie den Namen einfach wie zu Beginn der Übungsoption ein. Alle Übungsstatistiken und -ergebnisse werden unter dem Namen gespeichert, den Sie auswählen, wenn Sie die Übungsoption beginnen.

Zu Beginn der Luftkampfübungen stehen Sie einem leichten Gegner gegenüber. Je mehr gegnerische Maschinen Sie jedoch abschießen, desto schwieriger wird das Spiel. Für jede abgeschossene Maschine erscheinen neue gegnerische Flugzeuge. Ihr derzeitiger Punktstand wird durch die Anzahl von Symbolen gegnerischer Flugzeuge auf Ihrer Instrumententafel wiedergegeben. Jedes Mal, wenn Sie eine gegnerische Maschine abschießen, erscheint ein neues Symbol. Wenn Ihre Maschine abgeschossen wird, verwandeln sich die Symbole in Umrisse und zeigen den Gesamtpunktstand an. Daraufhin wird Ihr Gesamtzustand wieder auf volle Kraft gesetzt und Sie können versuchen, Ihren letzten Gesamtpunktstand zu überbieten.

### SO FLIEGEN SIE IHRE MASCHINE

Während eines Luftkampfes können Sie jede beliebige Maschine in Ihrem Geschwader steuern (bei der Übungsoption besteht Ihr Geschwader lediglich aus einer Maschine). Sie können die Flugrichtung Ihrer Maschine steuern, indem Sie die entsprechende Taste auf dem Ziffernblock drücken, die der gewünschten Flugrichtung Ihrer Maschine entspricht.

Zum Beispiel bewirkt das Drücken der Taste <7> das Aufsteigen Ihrer Maschine nach links oben und das Drücken der Taste <3> das Absinken nach



Übungsbildschirm mit Optionen auf Clipboard

rechts unten. Drücken Sie <8>, um den Bug Ihrer Maschine nach oben zu ziehen und <2>, um ihn nach unten absinken zu lassen. Drücken Sie <Ins>, um die Maschine halb anzukippen.

Mittels der Tasten <+> und <-> auf dem Ziffernblock, können Sie die Gashebelstellung verändern. Während Sie Ihre Veränderungen vornehmen, bewegt sich der Gashebel auf Ihrer Instrumententafel entsprechend auf oder ab.

Benutzen Sie die Leertaste, um zu schießen. Die Zieleinstellung Ihrer Waffe wird leicht vorkorrigiert, um Ihnen den besten Schuß auf Ihren Gegner zu ermöglichen.

## SONDERBEFEHLE

Alle Sonderbefehle, die Sie während eines Luftkampfes benutzen können, werden in einem Kästchen in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms angezeigt. Die verfügbaren Kommandos können variieren und hängen davon ab, ob Sie ein Jagdflugzeug oder einen Bomber fliegen und ob Sie einen Übungsflug absolvieren oder sich in einem wirklichen Luftkampf befinden. Um einen Befehl zu aktivieren, müssen Sie den entsprechenden Anfangsbuchstaben drücken.

**View (Ansicht)** - Drücken Sie <V>, um zwischen einer Nahsicht und einer Fernsicht auf das Geschehen hin- und herschalten zu können. Die Fernsicht zeigt den gesamten Luftraum, in dem der Luftkampf stattfindet, während die Nahsicht nur das Geschehen in Ihrer nächsten Umgebung zeigt. Die Fernsicht ist nützlich, um die Position des Gegners zu überprüfen und Ihre Flugzeuge entsprechend aufzustellen. Kommt der Gegner näher heran, können Sie wieder auf Nahsicht umschalten. Während Sie sich in der Fernsicht befinden, wird die Maschine, in der Sie sich befinden, von einem weißen Kästchen umgeben. Der Luftraum im weißen Kästchen ist der Luftraum, den Sie in der Nahsicht einsehen können.

**New Plane (Neue Maschine)** - Drücken Sie <N> oder <Tab>, um zu einer anderen Maschine in Ihrem Geschwader zu wechseln. Wenn Sie sich in einem Bomber befinden, lautet das Kommando "New Post" (neuer Posten). Sie können dann zwischen der vorderen und der hinteren Schützenposition im Bomber wählen.

**Pause** - Drücken Sie <P>, um das Spiel zu unterbrechen. Drücken Sie <P> erneut, wenn Sie bereit sind, das Spiel fortzusetzen.

**Leave (Verlassen)** - Drücken Sie <L>, wenn Sie zum Kartenlevel des Spieles zurückkehren wollen und der Luftkampf ohne Sie fortgesetzt werden soll.

**Escape (Rückzug)** - Sie können versuchen, sich mittels Drücken der Tasten <E> oder <Esc> aus dem Luftkampf zurückzuziehen. Alle anderen Flugzeuge in Ihrem Geschwader werden auch versuchen, den umkämpften Luftraum zu verlassen. Jede Maschine wird versuchen, in die Richtung zurückzufliegen, die sich dem Bildschirmrand am nächsten befindet. Seien Sie bei der Anwahl des Rückzuges vorsichtig. Sollte der Gegner in der Nähe sein, dann kann Ihre Maschine mit hoher Wahrscheinlichkeit abgeschossen werden. Wenn Sie einen Bomber fliegen, können Sie sich nicht zurückziehen.

**Rules (Regeln)** - Drücken Sie <R>, um die Regeln des Luftkampfes zu ändern. Wenn Sie möchten, daß die derzeitigen Regeln (auf Diskette oder Festplatte) gespeichert werden sollen, damit Sie sie ein anderes Mal wieder benutzen können, müssen Sie <S> drücken.



*Luftkampftafel (unterer Bildschirmrand) mit Sonderbefehlen*

Your bullets can/cannot hit your planes (Ihre Geschosse treffen/verfehlen Ihre eigenen Maschinen) - Wenn diese Option auf "cannot" gestellt ist, dann werden sämtliche Geschosse, die von einer Ihrer eigenen Maschinen abgeschossen wurden, gefahrlos an Ihren Maschinen vorbeifliegen.

Bullet range is short/medium/long (Die Reichweite Ihrer Geschosse ist kurz/mäßig/groß) - Stellen Sie die Reichweite nach Ihren Bedürfnissen ein. Eine große Geschosreichweite erleichtert Ihnen das Treffen der gegnerischen Maschinen. Ihrem Gegner wird jedoch die gleiche Chance eingeräumt.

Plane armor is thin/medium/thick (Die Panzerung Ihrer Maschine ist dünn/mäßig/dick) - Diese Option bestimmt die Anzahl von Treffern, der Ihre Maschine widerstehen kann, bevor sie abstürzt.

Bomber armor is thin/medium/thick (Die Panzerung Ihres Bombers ist dünn/mäßig/dick) - Diese Option bestimmt die Anzahl von Treffern, der Ihr Bomber widerstehen kann, bevor er abstürzt.

Guns heat up never/slow/fast (Die Geschütze überhitzen nie/langsam/schnell) - Wenn Sie ein Geschütz abfeuern, heizt es sich auf. Wenn es zu heiß wird, bekommt es eine Ladehemmung. Sie müssen dann erst warten, bis es sich wieder abgekühlt hat, bevor Sie es wieder benutzen können.

Your planes climb slow/average/fast (Ihre Maschinen steigen langsam/durchschnittlich/schnell) - Die langsame Einstellung ist für die grünen Flugzeuge (Sopwith Camel) realistisch, während die durchschnittliche Einstellung für die roten Maschinen zutrifft (der Fokker-Dreidecker hatte eine bessere Steigrate als die Sopwith Camel). Eine schnelle Steigrate ist zwar nicht realistisch, aber kann dem Luftkampf eine gewisse Abwechslung verleihen.

Enemy planes climb slow/average/fast (Gegnerische Maschinen steigen langsam/durchschnittlich/schnell) - Setzen Sie die Steigrate für die gegnerischen Maschinen.

Your maximum speed is slow/average/fast (Ihre Höchstgeschwindigkeit ist langsam/durchschnittlich/schnell) - Für die Sopwith Camel ist eine durchschnittliche Einstellung realistisch, während die langsame Einstellung für die Fokker zutrifft. Die Einstellung "schnell" ist zwar nicht realistisch, aber sie bringt Abwechslung in den Luftkampf.

Enemy speed is slow/average/fast (Die Höchstgeschwindigkeit Ihres Gegners ist langsam/durchschnittlich/schnell) - Bestimmen Sie die Höchstgeschwindigkeit der gegnerischen Maschinen.

Stick ahead and back are normal/reversed (Die Bewegungen des Steuerknüppels sind normal/umgekehrt) - Setzen Sie diese Option nach Ihrem Geschmack. Die normale Einstellung bedeutet, daß das Drücken des Joysticks nach vorn (8 auf dem Ziffernblock) den Bug der Maschine ansteigen und ein

Ziehen des Joysticks nach hinten (2 auf dem Ziffernblock) den Bug der Maschine abfallen läßt.

You maneuver your plane/Your plane maneuvers on its own (Sie steuern Ihre Maschine/Ihre Maschine steuert sich selbst) - Bei dieser Option können Sie sich voll auf das Schießen konzentrieren und brauchen sich dabei nicht um das Fliegen zu kümmern. Wenn diese Option eingestellt ist, können Sie zwar in den Flug Ihrer Maschine eingreifen, aber einige Befehle könnten ignoriert werden, da die Maschine ihre eigenen Flugbefehle erteilt.

<ENTER> shoots/changes View (<ENTER> feuert ab/wechselt Ansicht) - Die ENTER-Taste kann entweder zum Abfeuern der Bordbewaffnung oder in der gleichen Weise wie die Taste <V> benutzt werden.

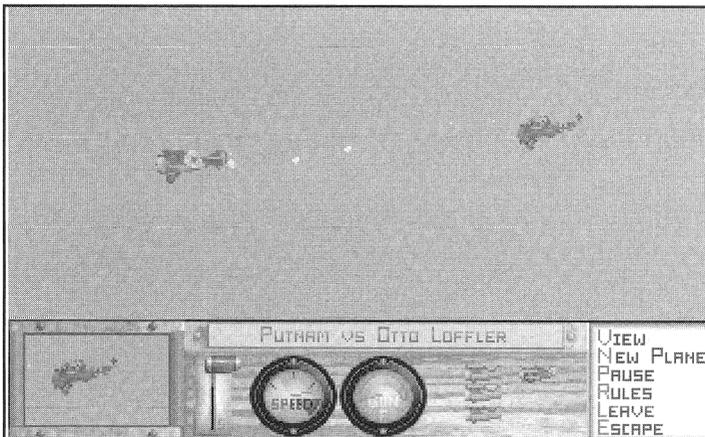
Quit (Beenden) - Drücken Sie <Q>, um das Luftkampftraining zu beenden.

## DER LUFTKAMPF-BILDSCHIRM

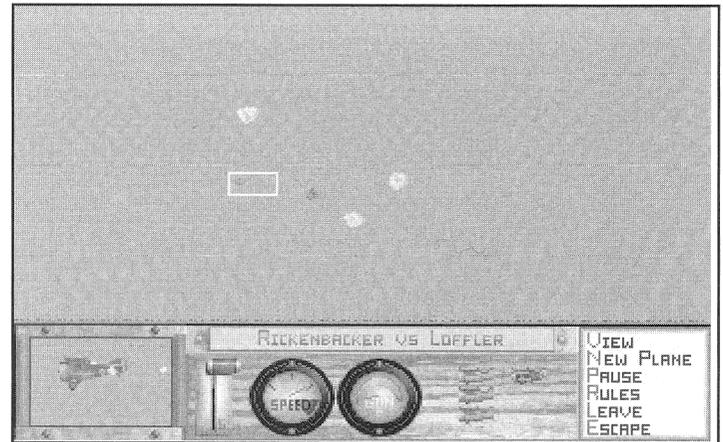
### Die Fenster

Das Hauptfenster nimmt die oberen zwei Drittel des Bildschirmes ein. Sie werden gewöhnlich die Fernsicht benutzen, um den Gegner auszumachen und sich selbst in Position zu bringen. Wenn Sie sich dem Gegner nähern, schalten Sie auf die Nahsicht um, damit Sie ihn bekämpfen können.

Fernsicht: Der Luftkampf findet im Luftraum für Luftkämpfe statt. Wenn Sie sich in der Fernsicht befinden, zeigt das Hauptfenster den gesamten Luftraum für Luftkämpfe an. Das untere Ende dieses Luftraumes ist der Erdboden. Sollte sich eine Maschine jeder anderen Begrenzung des Luftraumes nähern, dreht sie automatisch um, damit sie im Luftraum für Luftkämpfe bleiben kann. Die Maschine, in der Sie sich befinden, wird von einem weißen Kästchen umgeben. Der Ausschnitt des Luftraumes im weißen Kästchen ist genau der Ausschnitt, den Sie in der Nahsicht sehen. Sollte es mehr als eine Maschine auf Ihrer Seite geben, dann fliegen und handeln alle Maschinen, außer der Ihren, selbständig.



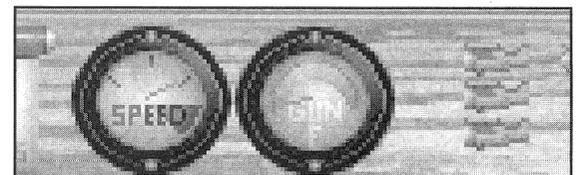
Luftkampfbildschirm: Nahsicht



Luftkampfbildschirm: Fernsicht

Wenn das Hauptfenster auf Nahsicht geschaltet ist (wenn Sie auf dem Hauptfenster Ihre Maschine nicht in Nahsicht betrachten können, müssen Sie die Taste <V> drücken), dann zeigt diese Ansicht Ihre Maschine und alle sich in Ihrer Nähe befindlichen Maschinen an. Zum Zeichen, daß Sie sie steuern, zieht Ihre Maschine weiße Kondensationsstreifen hinter sich her. Schwarzer Rauch zeigt einen Schaden an.

Sollte die nächste gegnerische Maschine nicht auf dem Bildschirm angezeigt werden können, dann bewegt sich Ihre Maschine zum der gegnerischen Maschine gegenüberliegenden Bildschirmrand. Wenn sich die gegnerische Maschine zum Beispiel links über Ihrer Maschine befindet, dann wird Ihre Maschine in die rechte untere Ecke des Hauptfensters versetzt. Am gegenüberliegenden Bildschirmrand erscheint weiterhin eine runde Markierung. Die nächstfolgende gegnerische Maschine befindet sich in Richtung der runden Markierung.



Teil der Instrumententafel mit Tachometer und Geschütztemperaturanzeige

Das Nebenfenster in der linken unteren Ecke des Bildschirms zeigt in Nahsicht eine Nahaufnahme der nächsten gegnerischen Maschine an. In der Fernsicht wird hier eine Nahaufnahme Ihrer eigenen Maschine angezeigt. Das Nebenfenster zeigt Ihnen die Handlungen der nächsten gegnerischen Maschine an, selbst wenn diese nicht auf dem Hauptfenster zu sehen ist. Wenn Sie einen gegnerischen Bomber angreifen, zeigt das Nebenfenster eine Nahaufnahme des nächsten gegnerischen Bomberschützen an.

Der Name Ihres nächsten Gegners wird zusammen mit dem Namen des Piloten, dessen Maschine Sie gerade steuern, am oberen Rand Ihrer Instrumententafel angezeigt. Auf der linken und rechten Seite des Nebenfensters befinden sich die rote und grüne Zustandsanzeige Ihrer Maschine sowie der Maschine Ihres nächstfliegenden Gegners. Sobald ein Flugzeug getroffen wird, verkürzt sich der entsprechende Zustandsbalken. Wenn der Zustandsbalken verschwindet, ist die Maschine abgeschossen.

## DAS FLIEGEN

Die Flugzeuge in "The Ancient Art of War in the Skies" besitzen die meisten Eigenschaften ihrer Originale im Ersten Weltkrieg. Einige Teile der Flugsteuerung wurden jedoch dahingehend vereinfacht, daß Sie sich auf den Luftkampf konzentrieren können, ohne versuchen zu müssen, die Maschine vollständig zu beherrschen. Hier sind jedoch trotzdem einige Dinge, die Sie beachten sollten:

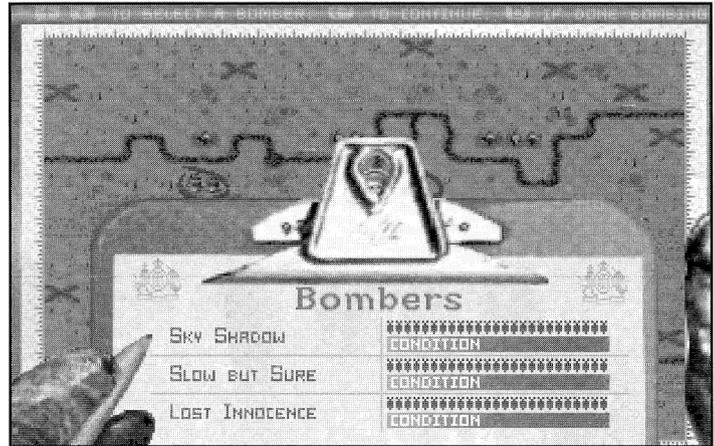
**Gun Temperature (Geschütztemperatur):** Wenn Sie Ihr Geschütz abfeuern, erhöht sich die Temperatur seines Laufs. Wenn die Temperatur den roten Bereich der Anzeige erreicht, kann eine Ladehemmung auftreten. Während einer Ladehemmung können Sie Ihr Geschütz nicht benutzen. Sie können es wieder benutzen, wenn es sich abgekühlt hat.

**Air Speed (Fluggeschwindigkeit):** Wenn die Nadel des Tachometers in den gelben Bereich absinkt, überzieht Ihre Maschine. Wenn die Nadel Ihres Tachometers in den roten Bereich eintritt, könnte Ihre Maschine Schäden davontragen.

## DAS BOMBARDIERUNGSTRAINING

Wenn Sie am Anfang eines Bombeneinsatzes mehr als einen Bomber zur Verfügung haben, wird das Clipboard zur Auswahl der Bomber angezeigt. Hier können Sie einen Bomber auswählen, mit dem Sie dann einen ersten Vorbeiflug am Zielgebiet vornehmen. Neben dem Namen des Bombers wird sein Zustand und die Anzahl der Bomben, die er mit sich führt, angezeigt. Wenn ein Bomber keine Bomben mehr besitzt, können Sie ihn nicht auswählen.

Nach der Auswahl des Bombers wird Ihnen ein Aufklärungsfoto des Zielgebietes (schwarz-weiß) gezeigt. Sie haben die Aufgabe, alle gekennzeichneten Ziele in Ihrem Zielgebiet zu zerstören.



Clipboard zur Auswahl der Bomber

Die Kreuze auf dem Photo bezeichnen die Stellungen der Flugabwehrgeschütze. Wenn Sie innerhalb deren Reichweite fliegen, eröffnen sie das Feuer auf Ihre Maschine.

## DAS TRAINING

Beim Training bestehen Ihre Ziele aus Zielscheiben, die auf den Boden gemalt sind. Sie haben die Aufgabe, die Mitte jeder Zielscheibe mit einer Bombe zu treffen. Zielen Sie auf die Mitte jeder Zielscheibe. Außer beim Hostile Training (Gegnertraining) und Proficiency Training (Genauigkeitstraining), gibt es keine Flugabwehrgeschütze.

Beim Genauigkeitstest haben Sie die Aufgabe, nur die Zielscheiben zu bombardieren, die eingekreist sind. Ihre Ergebnisse stützen sich auf folgende Faktoren:

1. Accuracy (Genauigkeit): Ihr Punktestand verringert sich, wenn Ihre Bomben ihr Ziel verfehlen.
2. Efficiency (Leistungsfähigkeit): Ihr Punktestand verringert sich, wenn Sie mehr als eine Bombe auf Ihr Ziel abwerfen.
3. Completeness (Vollständigkeit): Ihr Punktestand verringert sich, wenn Sie nicht alle Ziele vernichten.
4. Navigation (Navigation): Sie werden für Ihre Fähigkeiten beim Zielflug und beim Ausweichen von Flugabwehrstellungen bewertet.
5. Tactics (Taktik): Die fähigsten Piloten können alle Ziele bei einem einzigen Zielflug zerstören. Ihr Punktestand verringert sich jedes Mal, wenn Sie das Zielgebiet verlassen und einen neuen Zielflug durchführen.

## VORBEREITUNG FÜR EINEN BOMBENANFLUG

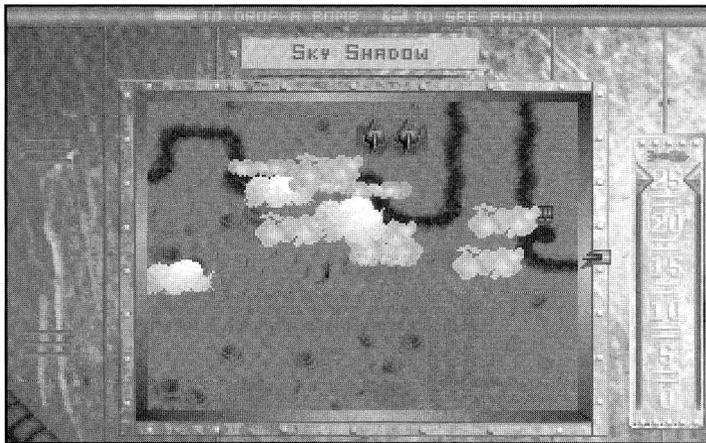
Das Bombersymbol am Rand des Aufklärungsfotos beschreibt den Ort, an dem Ihre Maschine in das Zielgebiet einfliegt. Sie können das Zielgebiet von jeder Seite überfliegen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um das Bombersymbol zu bewegen. Sie haben die Aufgabe, einen Bombenanflug durchzuführen, der Sie zu Ihren Zielen führt, aber gleichzeitig den Flugabwehrgeschützen ausweicht.

Sollten Sie sich innerhalb der Reichweite der Geschütze befinden, werden Sie erst das Aufblitzen der Geschütze und wenige Sekunden darauf die Explosionen der Granaten in der Nähe Ihrer Maschine sehen.

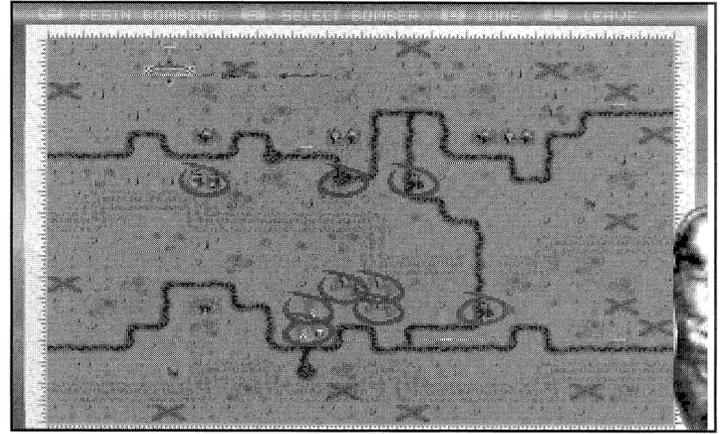
Diese Explosionen rütteln an Ihrer Maschine und können beträchtliche Schäden verursachen. Wenn Ihre Maschine stark beschädigt sein sollte, bildet sich an der linken unteren Ecke des Bildschirms ein Riß. Wenn dieser Riß den oberen Rand des Bildschirms erreicht hat, explodiert Ihre Maschine.

## EIN BOMBENANFLUG

Wenn Sie zum Bombenanflug bereit sind, drücken Sie ENTER. Während der Bomber über das Zielgebiet fliegt, blicken Sie durch eine Öffnung an der Unterseite des Bombers herab. Sie können die Flugbewegungen mit Hilfe der Pfeiltasten steuern. So zum Beispiel bewirkt das Drücken von <1> eine Änderung des Flugweges nach links unten, während sich Ihre Maschine beim Drücken von <8> dem oberen Bildschirmrand zuwendet. Wenn Sie den Bombenanflug beginnen, bewegt sich ein gelbes Markierungskästchen am Rand der Öffnung entlang und zeigt die gewählte Flugrichtung an. Ihr Bomber ist nicht sehr manövrierfähig und braucht seine Zeit für etwaige Kursänderungen.



Bombardierungstafel



Aufklärungsfoto mit Bomber

Die Mitte der Öffnung stellt die derzeitige Position Ihres Bombers über dem Boden dar.

Während des Bombenanfluges können Sie zu jeder Zeit durch Drücken von ENTER das Aufklärungsfoto einsehen. Ihr bisheriger Flugweg wird auf dem Aufklärungsfoto durch eine gepunktete Linie dargestellt. Das Kreuz am Ende dieser Linie bezeichnet Ihre derzeitige Position. Wenn Sie durch die Öffnung blicken, ist Ihre wahre Position über dem Boden in der Mitte der Öffnung. Abgeworfene Bomben werden vor Ihrer derzeitigen Position auf dem Boden auftreffen.

## DAS ABWERFEN VON BOMBEN

Bomben können durch Drücken der Leertaste abgeworfen werden. Eine kleine rote Markierung am Rand der Öffnung beschreibt den Punkt, an dem die Bomben abgeworfen werden. Ihr Bomber kann bis zu 25 Bomben tragen. Die Anzeige an der rechten Seite des Bildschirms informiert Sie über die verbleibende Anzahl von Bomben in Ihrer Maschine. Wenn Ihr Ziel zerstört wurde, gibt es eine gewaltige Explosion. Es kann sein, daß Sie mehr als eine Bombe benötigen werden, um das Ziel zu zerstören. Außer beim Genauigkeitstraining, bei dem Sie für Ihre Zielgenauigkeit bewertet werden, ist es daher eine gute Idee, mehr als eine Bombe auf das Ziel abzuwerfen.

Im Ersten Weltkrieg waren die Bomben jedoch nicht sehr genau. Sobald sie abgeworfen sind, werden Sie feststellen können, daß die Bomben abdriften. Dies ist nicht der Fall bei Übungsflügen.

Flugabwehrgeschütze können auch bombardiert werden. In einigen Situationen kann es taktisch sinnvoll sein, einige Flugabwehrstellungen zu bombardieren, um Ihren Anflugweg zu räumen.

Alle Ziele und Flugabwehrstellungen, die Sie zerstören, werden auf dem Aufklärungsfoto vermerkt.

Die Größe des Schadens, den Sie dem Zielgebiet zufügen, hängt davon ab, wie erfolgreich Sie die markierten Ziele bekämpfen. Wenn Sie nur die Hälfte der markierten Ziele zerstören, dann wird das Zielgebiet nur halb zerstört und Sie haben dessen Nutzen für den Gegner an der Front nur um 50% verringert. Die Zerstörung von Flugabwehrstellungen ist nicht immer zur Zerstörung der Ziele notwendig. Durch Drücken von <P> können Sie den Spielverlauf jederzeit anhalten.

### VERLASSEN DES ZIELGEBIETES

Wenn Ihr Bomber den Rand des Zielgebietes überfliegt, kehren Sie zum Schirm mit dem Aufklärungsfoto zurück. Der bisherige Flugweg wird auf dem Foto durch eine gepunktete Linie dargestellt. Durch Drücken einer beliebigen Taste können Sie einen weiteren Bomber auswählen, um einen weiteren Bombenanflug gegen die Ziele durchzuführen.

Wenn Sie die Bombardierung beendet haben, drücken Sie <D>. Daraufhin beendet Ihr Geschwader die Bombardierungsphase und wendet sich einem neuen Zielgebiet zu.

Drücken Sie <L>, um diesen Bombenanflug zu verlassen. Die Bombardierung findet nun ohne Sie statt.

Die Bombardierungsphase bricht immer dann automatisch ab, wenn Ihre Bomber alle Bomben abgeworfen haben, alle Ziele zerstört sind, oder Sie keine Bomber mehr zur Verfügung haben.

Ein beschädigtes Ziel wird eifrig versuchen, seine Schäden zu beheben (die Geschwindigkeit derartiger Reparaturen hängt von den Einstellungen der entsprechenden Regeln ab). Zielgebiete, die von einem Bombergeschwader beschädigt wurden, können bereits wieder intakt sein, wenn sie vom nächsten Geschwader angefliegen werden. Dem zweiten Bombergeschwader kann jedoch auch ein anderes Zielgebiet zugewiesen worden sein.

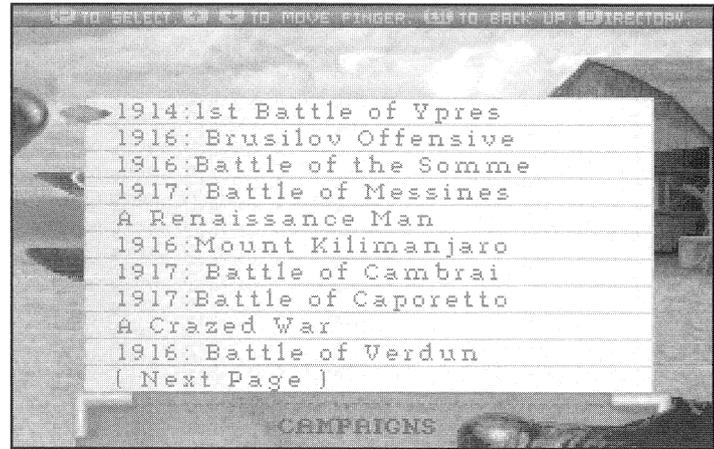
## IN DEN KRIEG

### AUSWAHL EINES UNTERNEHMENS

Campaign (Unternehmen): Ein Unternehmen ist eine Serie von militärischen Operationen, die einen Kriegszug bilden.

Nachdem Sie diese Option gewählt haben, werden Sie aufgefordert, ein bestimmtes Wort dieses Handbuchs einzugeben. Daraufhin erscheint eine Liste von Unternehmen. Es gibt mehrere Seiten mit Unternehmen, aus denen Sie wählen können. Die Unternehmen mit einer vorangestellten Jahreszahl stützen sich auf bestimmte Schlachten im Ersten Weltkrieg. Alle anderen Unternehmen sind erfunden. Solange Sie sich nicht auf der letzten Seite befinden, lautet die oberste Option "Next Page" (Nächste Seite). Durch Auswahl dieser Option wird die nächste Seite von Unternehmen angezeigt. Solange Sie sich nicht auf der ersten Seite befinden, können Sie durch Drücken von <ESC> die vorherige Seite einsehen.

Wenn Sie sich ein Unternehmen ausgesucht haben, müssen Sie es anwählen und ENTER drücken.



Erste Seite mit Unternehmen

Daraufhin erscheint das Clipboard des Unternehmens und Sie haben vier Optionen:

1. **Begin the Campaign (Beginn des Unternehmens)**  
Wählen Sie diese Option an, um mit dem Unternehmen zu beginnen.
2. **Read the Story (Lesen der Geschichte)**  
Wählen Sie diese Option an, um einen kurzen Abriss des Unternehmens zu lesen.
3. **Look at Rules (Einsehen der Regeln)**  
Wählen Sie diese Option an, um die Regeln einzusehen, oder aber auch zu ändern. Sämtliche Änderungen, die Sie vornehmen, sind nur zeitweilig und betreffen nur das Unternehmen, das Sie gerade spielen. Die Kriegsregeln betreffen das Kartenlevel des Spiels. Obwohl die Regeln für jedes Spiel vorbestimmt wurden, können Sie sie nach Ihren Wünschen abändern, um die Unternehmen interessanter oder auch einfacher zu gestalten.

**Computer plays red/green (Computer spielt Rot/Grün).**

Sie spielen gewöhnlich auf der grünen Seite (Alliierte) und der Computer auf der roten Seite (Mittelmächte). Mit Hilfe dieser Regel können Sie die Seiten wechseln.

**Enemy Is Seen When Close/When Far/Always (Der Gegner wird von Nahem/von Weitem/immer gesehen).**

Normalerweise sehen Sie die Geschwader des Gegners, sobald sie vom Flugfeld aufgestiegen sind. Für ein interessanteres und realistischeres Spiel können Sie die Regeln so ändern, daß der Gegner nicht immer gesehen wird. Dann werden Sie die gegnerischen Geschwader nur dann sehen, wenn Sie sich Ihren Geschwadern nähern.

**Aircraft Repair Rate Is Slow/Medium/Fast** (Flugzeuge werden langsam/mäßig/schnell repariert).

Wenn Flugzeuge wieder auf dem Flugfeld landen, dauert es eine Weile, bis alle Reparaturen vorgenommen wurden. Diese Regel bestimmt, wie schnell diese Reparaturen vorgenommen werden.

**Target Repair Rate Is Slow/Medium/Fast** (Schäden im Zielgebiet werden langsam/mäßig/schnell behoben).

Wenn Ziele bombardiert wurden, benötigen sie Zeit, um die Schäden wieder zu beheben. Diese Regel bestimmt, wie schnell die Reparaturen vorgenommen werden.

**Mountains Are Low/High** (Berge sind niedrig/hoch).

Ein Geschwader mit Bombern muß über 6000 Fuß fliegen, damit es sicher über niedrige Berge hinwegfliegen kann. Ein Geschwader muß über 12000 Fuß fliegen, damit es sicher über hohe Berge hinwegfliegen kann. Geschwader mit Bombern können jedoch nicht über 12000 Fuß fliegen.

**Your Aircraft Range Is Short/Medium/Long** (Die Reichweite Ihrer Maschinen ist kurz/mäßig/lang).

Die Reichweite Ihrer Maschine bestimmt die Entfernung, die sie zurücklegen kann, bevor ihr der Treibstoff ausgeht.

**Your Factories Build Fighters Never/Seldom/Often** (Ihre Fabriken bauen nie/selten/oft neue Jagdflieger).

Fabriken bauen Jagdflieger und senden sie an die Front. Diese Regel bestimmt, wie schnell die Fabriken Nachschub liefern können.

**Your Factories Build Bombers Never/Seldom/Often** (Ihre Fabriken bauen nie/selten/oft neue Bomber).

Diese Regel bestimmt, wie oft Ihre Fabriken neue Bomber bauen.

**Enemy Aircraft Range Is Short/Medium/Long** (Die Reichweite der gegnerischen Maschinen ist kurz/mäßig/lang).

Die Reichweite bestimmt die Entfernung, die der Gegner zurücklegen kann, bevor ihm der Treibstoff ausgeht.

**Enemy Factories Build Fighters Never/Seldom/Often** (Die gegnerischen Fabriken bauen nie/selten/oft neue Jagdflugzeuge).

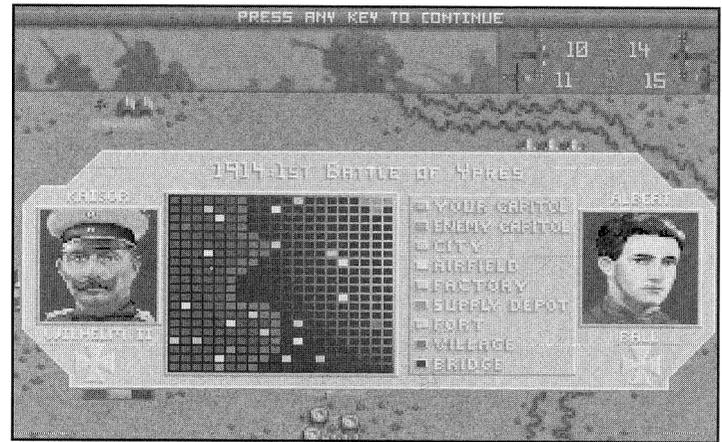
Diese Regel bestimmt, wie schnell die gegnerischen Fabriken neue Jagdflieger bauen können.

**Enemy Factories Build Bombers Never/Seldom/Often** (Die gegnerischen Fabriken bauen nie/selten/oft neue Bomber).

Diese Regel bestimmt, wie schnell die gegnerischen Fabriken neue Bomber bauen können.

#### 4. Die Namen der Gegner

Der letzte Abschnitt enthält die Namen Ihrer Gegner am Boden und in der Luft. Wählen Sie diese Option an, um sie einzusehen, oder sie zu ändern. Sie können zwischen fünf Generälen, die unterschiedliche Strategien für ihre Bodentruppen bestimmen, und sieben Flugassenen, die die Strategie der Luftwaffe und ihre Luftkampfaktiken beeinflussen,



Übersichtskarte

wählen. Lesen Sie sorgfältig nach, was Ihre Gegner sagen. Sie geben Ihnen bestimmte Hinweise, welche Strategien Sie von ihnen erwarten können. Die Gegner in den Unternehmen werden aus strategischen Gründen und nicht zur geschichtlichen Genauigkeit ausgewählt. Demzufolge kann Ihr Gegner auch der deutsche Kaiser sein, der sich mit dem französischen Flugas Rene Fonck verbündet hat.

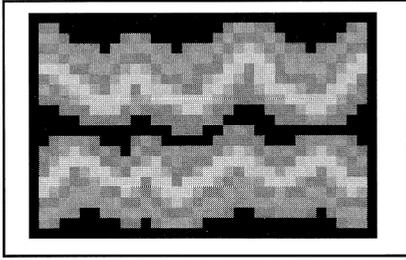
### BEGINN EINES UNTERNEHMENS

Sie haben die Aufgabe, den Gegner durch folgende Handlungen zu besiegen: Einnahme aller seiner Flugfelder, Eroberung oder Zerstörung aller seiner Flugzeuge, oder Eroberung oder Zerstörung seiner Hauptstadt.

Zu Spielbeginn sehen Sie die Übersichtskarte. Sie zeigt die Lage der strategischen Ziele sowie die Front, die Ihre Seite von der Seite des Gegners trennt. Die beiden Seiten sind rot und grün gekennzeichnet.

Auf der linken Seite der Übersichtskarte wird Ihr Gegner am Boden gezeigt und auf der rechten Seite Ihr Gegner in der Luft. Das Symbol darunter zeigt an, auf welcher Seite Sie kämpfen. Wenn es ein Ritterkreuz ist, sind Sie auf der roten Seite. Ist es das Hoheitszeichen der Alliierten, dann sind Sie auf der grünen Seite. Eine weitere Möglichkeit der Unterscheidung der beiden Seiten ist im Beschreibungstext der Hauptstädte auf der rechten Seite der Übersichtskarte gegeben.

Die Übersichtskarte hilft bei der Vorbereitung Ihrer Strategie. Von hier aus können Sie die Schwachpunkte des Gegners (aber auch die Ihren) sehen. Sie können entscheiden, welche Ziele des Gegners bombardiert werden sollen und welche Objekte auf Ihrer Seite bei gegnerischen Angriffen verteidigt werden müssen. Da sich die Bedingungen während des gesamten Spieles verändern, können Sie jederzeit die Übersichtskarte einsehen, um den neuen Stand der Front zu erfahren und vielleicht Ihre Strategie zu überdenken. Durch Drücken von <ENTER> verschwindet die Übersichtskarte und das Unternehmen beginnt.



*Teil der Front*

Sie können auf dem Bildschirm jedes Mal nur einen gewissen Teil der Karte einsehen.

Wenn Sie mehr von der Karte sehen wollen, müssen Sie die Markierung über den Bildschirmrand hinaus bewegen.

Die Front: Die Zickzacklinie, die quer über die Karte verläuft, stellt die Front dar. Wenn Sie die Front nicht sehen sollten, können Sie die Karte scrollen lassen, bis Sie sie sehen. Die Front ist die Grenze zwischen Ihrem Territorium und dem Territorium Ihres Gegners. Die Bodentruppen sind entlang der Front in Schützengräben verteilt. Jede Seite versucht, die Front weiter voranzutreiben, um mehr Territorium zu erobern. Im Verlauf der Schlacht ändert sich daher der Verlauf der Front.

Wenn die Bodentruppen auf der einen Seite eines Frontabschnittes stärker werden als die Truppen auf der anderen Seite, werden sie angreifen, um weiteres Territorium zu erobern. Wenn sich eine der beiden Seiten zu einem Angriff vorbereitet, dann ändert sich die Farbe der Front in diesem Gebiet zur Farbe der stärkeren Seite (rot oder grün). Wenn keine der beiden Seiten angreift, bleibt die Front grau. Im Verlauf des Angriffes werden Sie entlang der Front Blitze aufleuchten sehen, die schwere Gefechte anzeigen.

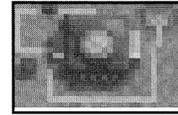
Jedes Mal, wenn sich die Front über strategisch wichtige Ziele bewegt (Städte, Brücken, Flugfelder, etc.), werden Sie eine Folge lauter Explosionen vernehmen.

Sie können die Bewegungen der Frontlinie beeinflussen, indem Sie gegnerische Stellungen, die dem Gegner an der Front helfen, schwächen. Es gibt zwei Möglichkeiten der Schwächung gegnerischer Stellungen:

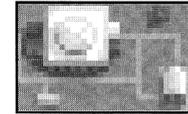
1. **Die Bombardierung der Front:** Wenn Ihre Bomber erfolgreich sind, können sie den Gegner an diesem Frontabschnitt schwächen.
2. **Die Bombardierung eines strategischen Zieles hinter den Linien des Gegners:** Wenn Sie ein gegnerisches Ziel schwächen, dann verringern Sie auch seine Fähigkeiten, den Gegner an der Front zu unterstützen. Je näher sich dieses Ziel an der Front befindet, desto größer sind seine Auswirkungen auf die naheliegende Front.

## STRATEGISCHE ZIELE

Strategische Ziele sind die Orte, die Sie (und Ihr Gegner) während des Spieles bombardieren können. Die Wichtigkeit der einzelnen strategischen Ziele wird weiter unten beschrieben. Die Bedeutung der strategischen Ziele an der Front kann unterschiedlich sein, je nach dem, wie stark die Bodentruppen Ihres Gegners sind. Zusätzlich werden einige strategische Ziele von den Spielregeln beeinflusst.

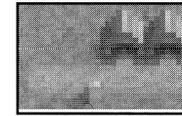


*Rote Hauptstadt*



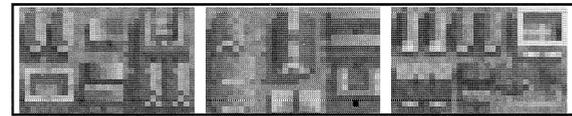
*Grüne Hauptstadt*

1. **Hauptstädte:** Obwohl die Hauptstädte die Ereignisse an der Front nicht direkt beeinflussen, sind sie jedoch Ihre wertvollsten Objekte. Sollte eine Hauptstadt von den Bombern zerstört oder von der Front überannt werden, dann ist der Krieg vorbei.



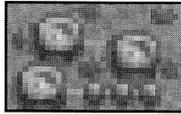
*Flugfeld*

2. **Flugfelder:** Sie sind die einzigen Orte, auf denen Flugzeuge landen können. Flugfelder tragen nicht zur Stärke der Front bei.



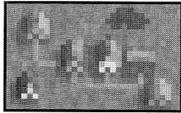
*Städte*

3. **Städte:** Städte sind äußerst wichtig, denn sie erzeugen dringend benötigten Nachschub für die Front.



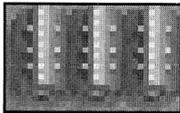
*Kartenausschnitt eines Versorgungslagers*

4. Versorgungslager: Versorgungslager liefern dringend benötigte Nachschubgüter für die Front. Sie sind äußerst wertvoll.



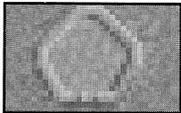
*Kartenausschnitt eines Dorfes*

5. Dörfer: Auch Dörfer beliefern die Front mit Nachschubgütern, jedoch nicht in dem Maße wie Städte oder Versorgungslager.



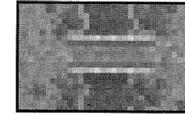
*Kartenausschnitt einer Fabrik*

6. Fabriken: Fabriken bieten zwar der Front keinen Nachschub, aber sie bauen Jagdflieger und Bomber, die sie an die Flugfelder schicken. Je mehr unbeschädigte Fabriken eine Seite zur Verfügung hat, desto schneller kann sie für diese Seite Jagdflieger und Bomber bauen. Alle Flugfelder können Flugzeuge erhalten, ganz gleich, wie weit sie von den Fabriken entfernt sind.



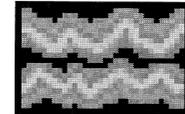
*Kartenausschnitt einer Festung*

7. Festung: Festungen beliefern die Front zwar nicht mit Nachschub, aber sie lassen die Front jedoch solange nicht passieren, bis sie vollständig durch Bombardierung zerstört wurden.



*Kartenausschnitt einer Brücke*

8. Brücke: Brücken bieten der Front keinen Nachschub, aber sie ermöglichen, daß die Nachschubgüter aus Städten, Versorgungslagern und Dörfern die Front schneller erreichen. Wenn sich eine Front zu bewegen beginnt, rückt sie weiter vor, wenn eine Brücke in der Nähe ist.



*Kartenausschnitt der Front*

9. Front: Die Bombardierung der Front kann eine Verlangsamung ihres Voranschreitens in Ihr Territorium oder einen Vormarsch einer festgefahrenen Front in das Territorium des Gegners bewirken.

## DIE MENÜLEISTE

Auf der Menüleiste befindet sich die Spielzeit. Durch Drücken von <T> oder <ENTER> können Sie die Geschwindigkeit des Spieles einstellen. Sie werden gewöhnlich eine langsamere Zeit wählen wollen, sollten Sie einmal mit dem Spielverlauf nicht mehr mithalten können. Wenn Sie sich wieder gefaßt haben, können Sie wieder eine schnellere Zeit wählen.

Durch Drücken von <ESC> können Sie sich das Clipboard des Spieles anzeigen lassen.

### 1. Overview Map (Anzeige der Übersichtskarte) (Alt-O).

Hierbei wird wieder die Übersichtskarte auf dem Bildschirm angezeigt. Während Sie sich die Übersichtskarte ansehen, hält die Spielzeit an. Drücken Sie <ENTER>, um das Spiel fortzusetzen.

### 2. Look at Campaign Rules (Spielregeln einsehen).

Hierbei werden die gesetzten Optionen der Spielregeln angezeigt. Während Sie ein Unternehmen spielen, können sie jedoch nicht geändert werden.

### 3. Show All Flight Paths (Anzeige aller Flugwege).

Hierbei werden Ihnen die Flugwege aller Ihrer Geschwader angezeigt. Während Sie die Flugwege einsehen, wird die Spielzeit angehalten. Sie können die Karte scrollen lassen, um alle Flugwege einsehen zu können. Drücken Sie <ENTER>, um das Spiel fortzusetzen.

### 4. Save Campaign (Unternehmen speichern) (Alt-D).

Hierbei wird das Unternehmen, das Sie gerade spielen, gespeichert, so daß Sie es später fortsetzen können. Folgen Sie den daraufhin erscheinenden Bildschirmanweisungen zum Speichern. Sie können einen beliebigen Namen wählen. Sie sollten jedoch einen Namen verwenden, der auf den Inhalt des Unternehmens hinweist, damit Sie sich später erinnern können, welches Unternehmen Sie gespielt haben. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, dann erscheint auf der Übersichtskarte der Name, unter dem Sie das Unternehmen gespeichert haben und nicht der ursprüngliche Name. Wenn Sie ein gespeichertes Unternehmen spielen wollen, müssen Sie vom Clipboard des Flugfeldes die Option: "Continue Saved Game" (Gespeichertes Spiel fortsetzen) anwählen.

### 5. Restart Campaign (Unternehmen neu beginnen).

Für den Fall, daß Sie verlieren sollten, läßt Sie diese Option das Unternehmen, das Sie gerade spielen, neu beginnen, damit Sie eine andere Strategie ausprobieren können.

### 6. Display Help Window (Anzeige des Hilfefensters) (Alt-H).

Mit Hilfe dieser Option können Sie das Hilfefenster aufrufen. Drücken Sie <ENTER>, um das Spiel fortzusetzen.

### 7. Surrender (Kapitulation).

Wenn Sie meinen, daß Ihre Lage aussichtslos ist, können Sie die Kapitulation wählen und sich Ihren Gegnern geschlagen geben.



Clipboard des Spieles

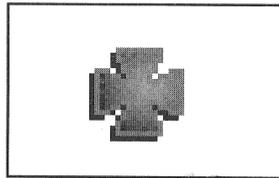
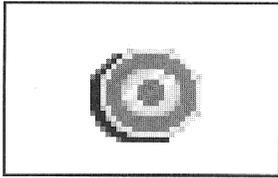
## MITTEILUNGSFELDER

In der linken oberen Ecke des Bildschirms befindet sich ein Nachrichtenfeld, in dem Nachrichten von der Front eingeblendet werden. Neue Nachrichten erscheinen in der ersten Zeile, während alle anderen, älteren Nachrichten eine Zeile weiter runter rutschen. Beachten Sie, daß das Bild hinter dem Mitteilungsfeld zu der neuesten Nachricht gehört.

In der rechten oberen Ecke des Bildschirms befindet sich ein Informationsfeld. Dies zeigt normalerweise die Gesamtzahlen von Bombern und Jagdfliegern auf beiden Seiten an. Wenn Sie jedoch die Markierung über eines der strategischen Ziele bringen, erscheint im Informationsfeld dessen Beschreibung und die Größe seiner Schäden. Wenn Sie die Markierung über ein Flugfeld halten, wird die Anzahl von Flugzeugen auf dem Flugfeld angezeigt. Wenn Sie die Markierung über ein Geschwader halten, wird die Anzahl der Maschinen im Geschwader angezeigt. Während des Spieles werden hier verschiedene weitere Informationen eingeblendet.



Linkes und rechtes Mitteilungsfeld



## DIE MARKIERUNGEN

Die Markierung ist ein Ikon, das Sie auf dem Bildschirm bewegen und mit dessen Hilfe Sie das Spiel steuern. Wenn Sie die Markierung über das Territorium der Alliierten bewegen, verwandelt sie sich in das rot-weiß-blaue Hoheitszeichen der Alliierten, wenn Sie sie über das Territorium der Mittelmächte bewegen, in das Eisenerne Kreuz. Sie können die Markierung mit Hilfe der Pfeiltasten bewegen.

Die Karte ist ungefähr viermal so groß wie der Bildschirmausschnitt, den Sie sehen können. Wenn Sie sich nicht gerade am Kartenrand befinden, können Sie die Karte durch Bewegen der Markierung über den Bildschirmrand hinaus in die entsprechende Richtung scrollen lassen. Durch gleichzeitiges Drücken von <Ins> können Sie die Karte schneller bewegen. Die Markierung verschwindet daraufhin und Sie können die Karte mit den Pfeiltasten bewegen. Die Karte scrollt so lange, bis Sie deren Rand erreicht haben. Wenn Sie die Markierung wieder benutzen wollen, müssen Sie wieder <Ins> drücken.

Bewegen Sie die Markierung über ein Flugfeld. Sie verwandelt sich daraufhin in ein Vergrößerungsglas. Die Menüauswahl ändert sich, und das rechte obere Mitteilungskästchen informiert Sie über die Anzahl von Flugzeugen auf dem Flugfeld. Ein kleines Flugzeug neben einem Hangar bedeutet, daß sich auf diesem Flugfeld mindestens eine Maschine befindet. Drücken Sie <ENTER>, um die Pilotennamen, die Bombennamen sowie den Zustand jeder einzelnen Maschine auf dem Flugfeld einsehen zu können. Der Balken hinter dem Bomber- oder Pilotennamen zeigt deren Zustand an. Wenn Sie sich über einem Ihrer Flugfelder befinden, können Sie ein Geschwader auswählen und es zu einem Einsatz berufen (vgl. unten).

## AUSSENDEN EINES GESCHWADERS ZU EINEM EINSATZ

Nachdem Sie über einem Ihrer eigenen Flugfelder <ENTER> gedrückt haben, erscheint ein "Squad-Roster" (Geschwader-Dienstplan), der die Kampffliegerpiloten und Bomber auflistet, die sich auf dem Flugfeld befinden. Der horizontale Balken hinter dem Namen zeigt den Zustand der Maschine an. Wenn ein Bomber oder ein Pilot anhaltende Schäden besitzt bzw. erschöpft ist, wird der Balken unter dem Namen kürzer, da sich sein Zustand verschlechtert. Die linke Spalte listet alle Kampffliegerpiloten auf. Die mittlere Spalte zeigt die Medaillen an, die der jeweilige Pilot erhalten hat und die sein Können und seine Erfahrungen widerspiegeln. Je mehr Medaillen er hat, desto erfolgreicher ist er in der Schlacht. Rechts neben den Medaillen werden die Bomber angezeigt.

Während Sie ein Geschwader für einen Einsatz zusammenstellen, hält die Spielzeit an. Sie brauchen also keine Angst zu haben, den Krieg zu verlieren, während Sie gerade ein Geschwader zusammenstellen.

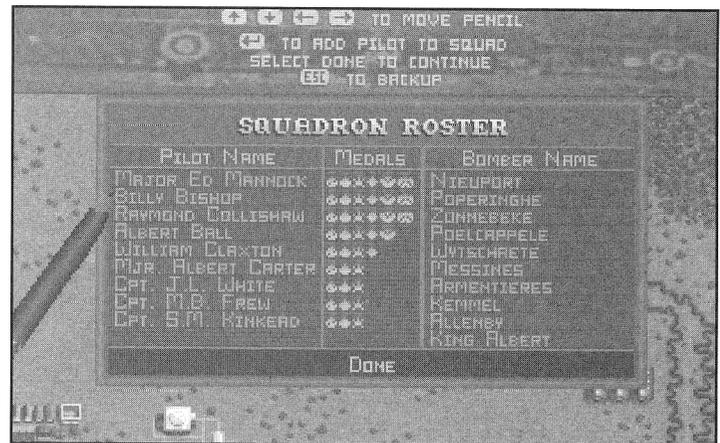
### Das Zusammenstellen eines Geschwaders

Benutzen Sie den Bleistift, um auf einen Piloten zu zeigen, den Sie im Geschwader haben wollen. Drücken Sie dann <ENTER>. Der ausgewählte Name leuchtet dann heller als alle anderen auf. Setzen Sie die Auswahl fort, bis Sie maximal drei Jagdflieger und drei Bomber ausgewählt haben. Wenn Sie eine Maschine aus dem Geschwader entfernen wollen, müssen Sie wieder auf sie zeigen und <ENTER> drücken. Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, müssen Sie am unteren Rand des Bildschirms "Done" (Fertig) anwählen.

### Flight Settings (Flugeinstellungen)

Nachdem Sie die Maschinen des Geschwaders ausgewählt haben, erscheint das nächste Fenster - das Fenster der Flugeinstellungen.

Altitude (Flughöhe): Benutzen Sie den Bleistift, um Ihrem Geschwader eine Flughöhe zuzuweisen. Ein Geschwader kann sicher über niedrige Berge fliegen, wenn es über 6000 Fuß fliegt und sicher über hohe Berge fliegen, wenn es über 12000 Fuß fliegt. Bomber können jedoch nicht über 12000 Fuß fliegen. Je tiefer ein Geschwader unter der Höhe der Bergspitzen fliegt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit eines Aufpralls. Je höher die Flughöhe eines Kampfgeschwaders ist, desto eher wird es in einem Luftkampf einen anfänglichen Vorteil haben. Um auf hohe Flughöhen zu gelangen, müssen Sie jedoch auch mehr Treibstoff verbrennen, was Ihre Reichweite einschränkt. Ihre Piloten ermüden um so schneller, je höher sie fliegen.



Einsatzplan eines Geschwaders

Der Pfeil zeigt auf die dem Geschwader zugewiesene Flughöhe, während das kleine Flugzeugsymbol auf die derzeitige Flughöhe des Geschwaders hinweist. Wenn sich Ihr Geschwader zur Zeit am Boden befindet, ist seine Flughöhe 0 Fuß. Ihr Geschwader braucht einige Zeit, bis es die vorbestimmte Flughöhe erreicht. Wenn sich in der Nähe Berge befinden, sollten Sie einen Flugweg bestimmen, auf dem das Geschwader genug Zeit hat, in eine sichere Flughöhe aufzusteigen, in der es über die Berge hinwegfliegen kann.

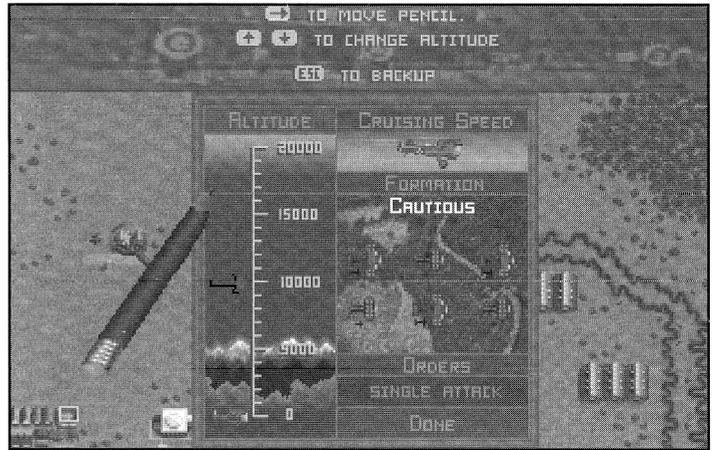
Speed (Geschwindigkeit): Zeigen Sie auf das Geschwindigkeitsfeld und drücken Sie <ENTER>, um die Geschwindigkeit zu ändern. Je schneller die Geschwindigkeitsvorgabe ist, desto kürzer wird die mögliche Reichweite Ihres Geschwaders. Wenn sich in Ihrem Geschwader Bomber befinden, dann kann die Geschwindigkeit nicht größer als die normale Reisegeschwindigkeit sein. Ein Geschwader erreicht die vorgeschriebene Flughöhe bei niedriger Geschwindigkeit über eine kürzere Entfernung.

Formation (Flugformation): Zeigen Sie auf das Formationsfeld, um die Flugformation Ihres Geschwaders zu verändern. Eine Defensivformation macht Ihr Geschwader gegenüber Überraschungsangriffen weniger anfällig, aber sie verringert auch die Reichweite. Eine Angriffsformation erleichtert es Ihnen, den Gegner zu überraschen. Sie können dabei jedoch genauso einfach überrascht werden. Eine Angriffsformation verringert den Treibstoffverbrauch. In einer Vorsichtsformation können Sie weder überrascht werden, noch können Sie Ihren Gegner damit überraschen.

Wenn ein Geschwader überrascht wurde und Sie schnell in einen Luftkampf eintreten, ist das überraschte Geschwader für einige Momente handlungsunfähig. (Das Flugzeug, das Sie steuern, ist immer handlungsfähig.) Sollte Ihr Geschwader überrascht worden sein und Sie gehen nicht umgehend in den Luftkampf über, könnten Sie im Nachteil sein.

Orders (Befehle): Kampffliegerschwader haben zwei Befehle: Fixed Flight Path (Vorbestimmten Flugweg) und Intercept Enemy (Gegner abfangen). Ein vorbestimmter Flugweg bedeutet, daß das Geschwader den Flugweg verfolgt, den Sie gesetzt haben, und dann wieder zur Basis zurückkehrt. Gegner abfangen bedeutet, daß Ihr Geschwader sämtliche gegnerischen Geschwader abfährt, die Sie ihm zuweisen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn sich gegnerische Geschwader in der Luft befinden und sichtbar sind. Bombergeschwader haben zwei Befehle: Single Attack (Einzelner Bombenangriff) oder Destroy Target (Ziel zerstören). Ein einzelner Bombenangriff bedeutet, daß Ihr Geschwader einen einzelnen Angriff gegen das zugewiesene Ziel fliegt und daraufhin wieder zum Flugfeld zurückkehrt. Ziel zerstören bedeutet, daß das Geschwader das zugewiesene Ziel bombardiert, zum Flugfeld zurückkehrt, um nachzutanken und wieder aufzutanken und den Einsatz automatisch bis zur Zerstörung des Zieles wiederholt.

Done (Fertig): Wenn Sie die Flugeinstellungen nach Ihren Wünschen geändert haben, wählen Sie "Done" (Fertig) an.



Fenster für die Flugeinstellung

### Der Flugweg

Wenn Sie mit Ihrem Flugplan fertig sind, können Sie Ihrem Geschwader einen Flugweg zuweisen. Der Flugweg wird durch Setzen einer Reihe von Vektorpunkten festgelegt.

Um einen Vektorpunkt zu setzen, müssen Sie die Markierung über den gewünschten Ort bewegen und <ENTER> drücken. Ihr Geschwader wird jeden Vektorpunkt direkt anfliegen, bis es den letzten Vektorpunkt auf seinem Flugweg erreicht hat. Sollte der letzte Vektorpunkt nicht über einem Ihrer eigenen Flugfelder liegen, kehrt das Geschwader um und fliegt auf dem gleichen Flugweg zu seiner eigenen Basis zurück und landet dort. Während der Erstellung eines Flugweges löscht das Drücken von <Esc> den zuletzt gesetzten Vektorpunkt. Sollte es keine gesetzten Vektorpunkte geben, bricht das Drücken von <Esc> das derzeitige Unternehmen ab.

Sollten Sie ein Geschwader haben, in dem sich ausschließlich Jagdflieger befinden und markieren Sie ein gegnerisches Geschwader durch Drücken von <ENTER>, dann geben Sie Ihrem Geschwader den Befehl, das gegnerische Geschwader abzufangen und in einen Luftkampf einzutreten. Daraufhin wird das gegnerische Geschwader von einem gelben Kreis begleitet, der anzeigt, daß das Geschwader markiert wurde.

Wenn sich im Geschwader Bomber befinden und Sie bewegen die Markierung über ein Ziel, dann verwandelt sich die Markierung in ein Bombensymbol. Wenn Sie <ENTER> drücken, wird über das Ziel eine Zielscheibe gelegt. Wenn das Geschwader dieses Ziel erreicht, wird es von den Bombern bombardiert.

Wenn sich Ihre Markierung über einem Ihrer eigenen Flugfelder befindet, verwandelt sie sich in ein Flugzeugsymbol, das anzeigt, daß Ihr Geschwader auf diesem Flugfeld landen kann.

Sie können jedem Geschwader bis zu 15 Vektorpunkte und bis zu 10 Bombardierungsziele zuweisen. Wenn Sie die Erstellung des Flugweges beendet haben, drücken Sie <D> oder zweimal <ENTER>.

Wenn Ihr Geschwader versucht, auf einem Flugfeld zu landen, das bereits voll ist (13 Jagdflieger und 13 Bomber), wird es landen, auftanken, wieder starten und auf dem gleichen Flugweg wieder zurückfliegen.

Sollte der Entfernungsbalken am oberen Bildschirmrand während der Erstellung des Flugweges unter die grüne Rundflugzone zurückweichen, haben Sie den Punkt überschritten, an dem es ein Zurück gibt. Ihr Geschwader wird nicht genug Treibstoff haben, um sicher zurückkehren zu können. Es gibt verschiedene Maßnahmen, die Sie nun ergreifen können, selbst wenn das Geschwader die Hälfte des Weges zurückgelegt hat.

1. Verkürzen Sie die Entfernung, die Ihr Geschwader zurückzulegen hat. Wenn Sie mehr als ein Ziel zur Bombardierung markiert haben, kann es schneller sein, wenn Sie eines Ihrer Flugfelder als letzten Vektorpunkt markieren, als daß Ihr Geschwader seinen Flugweg zu seiner Basis zurückverfolgt.
2. Markieren Sie als letzten Vektorpunkt eines Ihrer Flugfelder, das näher liegt als die Ausgangsbasis.
3. Ändern Sie die Flugeinstellungen Ihres Geschwaders und geben Sie ihm eine größere Reichweite. Ihr Geschwader hat eine größere Reichweite, wenn es niedriger fliegt, langsamer fliegt oder eine Angriffsformation einnimmt. Eine Vorsichtsformation benötigt mehr Treibstoff als eine Angriffsformation, jedoch weniger Treibstoff als eine Defensivformation.

Das Fliegen in den offenen Cockpits von Doppeldeckern über lange Strecken ermüdet Ihre Piloten und verschlechtert den Zustand Ihres Geschwaders.

Ihr Geschwader kann von einem beschädigten Flugfeld starten, denn es kann den Schäden auf der Rollbahn ausweichen. Bei der Landung auf einem beschädigten Flugfeld besteht für Ihr Geschwader jedoch die Gefahr der Bruchlandung. Je stärker das Flugfeld beschädigt ist, desto größer die Gefahr einer Bruchlandung.

Sollte Ihrem Geschwader der Treibstoff ausgehen, segelt es erst noch eine Weile, bevor es abstürzt. Sie sollten daher die Zielmarkierung auf ein Flugfeld setzen, selbst wenn der Treibstoff nicht ganz ausreichen sollte, um es zu erreichen.



*Luftkampf- und Bomben-Icon*

Befinden sich in Ihrem Geschwader Bomber, dann wird es auf der Karte durch ein großes Bombersymbol dargestellt. Kampffliegergeschwader werden durch ein kleines Jagdfliegersymbol dargestellt.

Nachdem ein Geschwader gestartet ist, können Sie es anwählen, um seinen Zustand zu überprüfen oder die Flugeinstellungen und seinen Flugweg zu ändern. Das Bild des Piloten, den Sie durch das Fernglas sehen, spiegelt den allgemeinen Zustand aller Maschinen im Geschwader wider.

### **LUFTKÄMPFE UND BOMBARDIERUNGEN**

Wenn zwei gegnerische Geschwader aufeinander treffen, und mindestens eines der Geschwader verfügt über Kampfflieger, dann verwandeln sich beide Geschwader in ein Luftkampf-Begegnungssymbol. Wenn ein Bombergeschwader sein Ziel erreicht, verwandelt es sich in ein Ziel-Begegnungssymbol. Sie haben ungefähr 30 Sekunden Zeit (abhängig von der Fight-Delay-Einstellung unter den Spieloptionen), um zu entscheiden, ob Sie am Luftkampf oder der Bombardierung teilnehmen wollen. Drücken Sie <D>, um in den Luftkampf "hineinzuzoomen" und <B>, um in den Bombenangriff "hineinzuzoomen". Sollten Sie sich entscheiden, nicht teilzunehmen, wird das Geschwader sein Bestes geben. Mit Ihnen als Geschwaderführer hat es jedoch bessere Aussichten. Wenn mehrere Begegnungen zur gleichen Zeit auftreten, "zoomen" Sie in die erstangezeigte Luftkampf- oder Ziel-Begegnung hinein. Wenn Sie sich jedoch selbst entscheiden wollen, müssen Sie die Markierung über die Begegnung halten, in die Sie "hineinzoomen" wollen, bis sie sich in ein Vergrößerungsglas verwandelt. Drücken Sie dann <D> (Dogfight - Luftkampf) oder <B> (Bomb - Bombardierung).

Sollten Sie sich entscheiden, nicht teilzunehmen, wird die Handlung nach kurzer Zeit ohne Sie beginnen. Wenn der eigentliche Luftkampf oder die Bombardierung begonnen hat, können Sie nicht mehr "hineinzoomen".

Ihr Pilot erhält für jedes fünfte abgeschlossene gegnerische Flugzeug eine Medaille.

Anweisungen, was Sie während eines Luftkampfes oder Bombenangriffes zu tun haben, finden Sie im Luftkampf- und Bombardierungs-Abschnitt des Trainingsteils dieses Handbuchs.

## EINSATZERSTELLUNG (CAMPAIGN EDITOR)

Nachdem Sie vom Flugfeld-Clipboard die Option "Campaign Editor" angewählt haben, werden Ihnen fünf Optionen angezeigt:

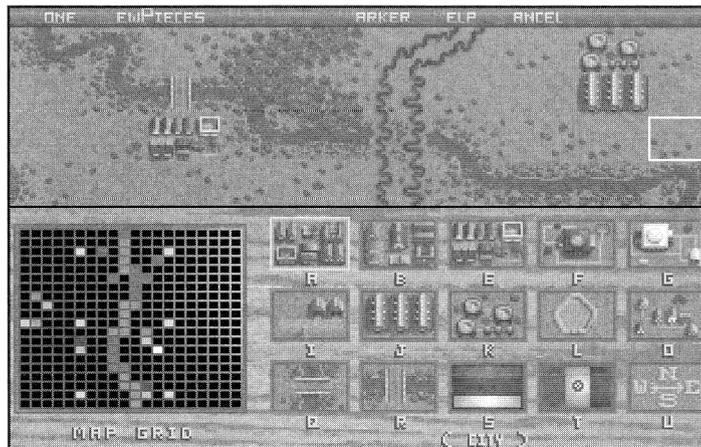
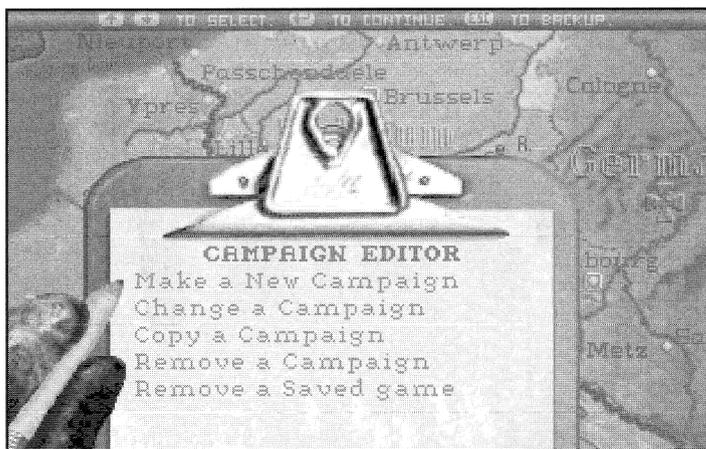
1. Make a New Campaign (Erstellen eines neuen Einsatzes):  
Erstellen Sie Ihren eigenen Einsatz nach freier Wahl.
2. Change a Campaign (Ändern eines vorhandenen Einsatzes):  
Nehmen Sie an einem Einsatz Änderungen vor.
3. Copy a Campaign (Kopieren eines Einsatzes):  
Kopiert Einsätze auf Diskette oder in andere Verzeichnisse auf Ihrer Festplatte.
4. Remove Campaign (Einsatz löschen):  
Löscht einen Einsatz, den Sie nicht länger benötigen.
5. Remove a Saved Game (Löschen eines gespeicherten Spieles):  
Löscht ein gespeichertes Spiel, das Sie nicht länger benötigen.

### 1. ERSTELLEN EINES NEUEN EINSATZES

Wählen Sie diese Option an, um Ihre eigenen Einsätze zusammenzustellen. Sie können in jedem Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte oder Diskette bis zu 75 Einsätze speichern. Diese Beschränkung wurde nur deshalb vorgenommen, um Ihnen die spätere Suche zu erleichtern. Der neue Einsatz wird in das Unterverzeichnis eingetragen, das Sie bei den Spieloptionen angegeben haben. Um dieses Unterverzeichnis zu ändern, müssen sie vom Flugfeld-Clipboard "Game Options" anwählen.

#### Map Editor (Kartengenerator)

Der erste Schritt bei der Erstellung eines neuen Einsatzes ist die Gestaltung einer neuen Karte. Jede Karte benötigt die folgenden Bestandteile:



*Kartengenerator*

1. Eine Frontlinie, die an beiden Kartenrändern endet.
2. Auf jeder Seite mindestens ein Flugfeld.
3. Eine Hauptstadt oder Fahne für mindestens eine der beiden Seiten, damit der Computer die beiden Seiten auseinanderhalten kann.

**So baut man eine Karte auf:** Sie haben vier Werkzeuge, mit denen Sie eine Karte aufbauen können: Mapboard (Kartenfeld), Marker (Markierungen), Overview Map (Übersichtskarte) und Map Pieces (Kartensymbole).

**Das Kartenfeld:** Im oberen Bildschirmteil befindet sich eine Teilansicht der Karte. Diese Ansicht wird Kartenfeld genannt. Auf diesem Kartenfeld bringen Sie die Kartensymbole an. Am Anfang besteht die Karte nur aus leerem Grasland. Sie können auf dem Kartenfeld ungefähr ein Zwölftel der gesamten Karte einsehen.

**Die Markierung:** Die Markierung ist ein weißes Kästchen auf dem Kartenfeld. Sie können die Markierung mit Hilfe der Pfeiltasten bewegen.

**Die Übersichtskarte:** Die Übersichtskarte befindet sich links unten auf Ihrem Bildschirm. Sie ist eine verkleinerte Version der gesamten Karte. Das helle Quadrat ist Ihre Markierung. Sie können somit sehen, wo Sie die Kartensymbole im Verhältnis zur gesamten Karte anbringen.

**Die Kartensymbole:** Rechts neben der Übersichtskarte befinden sich die Kartensymbole. Um ein Kartensymbol auf der Karte anzubringen, müssen Sie die Markierung über den gewünschten Ort halten und dann den Buchstaben unter dem gewünschten Kartensymbol eingeben. Das ausgewählte Kartensymbol erscheint daraufhin unter Ihrer Markierung. Um die Auswahl von Kartensymbolen zu ändern, können Sie die folgenden Tasten drücken: <5>, <->, <+> und <N> für "New Pieces" (Neue Kartensymbole).

Ein weiterer Weg, Kartensymbole auf der Karte anzubringen, besteht darin, die Markierung mittels Drücken von <Ins> vom Kartenfeld zu den Kartensymbolen zu bewegen. Bringen Sie die Markierung mit Hilfe der Pfeiltasten über das gewünschte Kartensymbol und drücken Sie <ENTER>.

**Maus/Joystick:** Bewegen Sie die Maus, um die Markierung zu bewegen. Durch Drücken des rechten Mausknopfes können Sie die Markierung vom Kartenfeld zu den Kartensymbolen bewegen. Beachten Sie, daß eine blässere Markierung auf dem Kartenfeld zurückbleibt. Bewegen Sie die Maus, um die Markierung über das gewünschte Kartensymbol zu bewegen. Klicken Sie den linken Mausknopf an, um das Symbol unter die blasse Markierung zu plazieren oder klicken Sie den rechten Mausknopf an, um das Kartensymbol zu plazieren und die Markierung wieder auf das Kartenfeld zurückzubewegen. Bewegen Sie daraufhin die Markierung dorthin, wo Sie das gerade ausgewählte Kartensymbol plazieren wollen und drücken Sie den linken Mausknopf.

Sie können bis zu 100 Zielsymbole und bis zu 25 Flugfelder auf der gesamten Karte plazieren. Weitere Informationen finden Sie unter "Tips für das Erstellen der Karte" am Ende dieses Abschnittes. Sie können ein Kartensymbol so oft ändern, wie Sie möchten.

Es gibt sechs Seiten von Kartensymbolen. Um eine andere Seite anzuwählen, brauchen Sie einfach nur die folgenden Tasten zu drücken: <+>, <->, <5> (auf dem Ziffernblock) und <N>. Im Allgemeinen befinden sich die strategischen Ziele auf Seite 1. Auf Seite 2 befinden sich Wälder und auf Seite 3 Grasland. Auf Seite 4 befinden sich Berge und auf Seite 5 Flüsse. Auf Seite 6 befinden sich verwüsteter Boden, beschädigte Ziele und Teile der Fronten.

Sie können weiterhin die Anfangsbuchstaben auf der Menüleiste benutzen. Zum Beispiel können Sie N für New Pieces (Neue Kartensymbole), H für Help (Hilfe) usw. drücken. Wenn Sie das erstellte Layout nicht speichern wollen, drücken Sie <C> für Cancel (Abbrechen). Wenn Sie mit der Arbeit auf der Karte fertig sind, drücken Sie <D> für Done (Fertig).

#### **Tips für das Erstellen der Karte**

Wenn Sie eine Karte erstellen, werden Sie wahrscheinlich feststellen, daß es am einfachsten ist, wenn Sie erst die Frontlinie ziehen und dann die Hauptstädte oder Fahnen auf beiden Seiten anbringen. Plazieren Sie zuerst die Flugfelder, danach die Zielsymbole und zum Schluß erst Flüsse, Wälder, Berge und das Bodenterrain.

Um mit dem Erstellen der Front zu beginnen, müssen Sie Ihre Markierung an den Rand der Karte bewegen und eines der Frontstücke auswählen. Die Farbe der Front spielt zu diesem Zeitpunkt keine Rolle, da sie sich zu Beginn des Unternehmens schnell dem existierenden Kräfteverhältnis der Ziele auf beiden Seiten anpaßt. Als nächstes müssen Sie ein weiteres Frontstück in ein Nachbarquadrat des ersten Frontstückes setzen. Achten Sie darauf, wie sich die Stücke automatisch miteinander verbinden. Setzen Sie diesen Vorgang fort, bis Sie eine Frontlinie erstellt haben, die beide Kartenränder miteinander verbindet.

Um die Frontlinie zu löschen, müssen Sie rückwärts arbeiten, da alle Frontstücke wie eine Kette miteinander verbunden sind. Wählen Sie das Stück "Erase Front" (Front löschen) aus und halten Sie es über eines der Endstücke der Front. Gehen Sie zum nächsten Stück weiter und setzen Sie das Löschen des entsprechenden Frontabschnittes fort.

Um die Front zu erweitern, müssen Sie weitere Stücke an den Enden hinzufügen. Zwischen zwei Frontstücken, die nicht zusammen gehören, muß sich mindestens ein leeres Kartenquadrat befinden. Wenn Sie ein Frontstück in ein unerlaubtes Kartenquadrat setzen wollen, erscheint eine Warnmeldung.

Wenn Sie die Front fertiggestellt haben, müssen Sie eine Hauptstadt oder Flagge hinzufügen, um die beiden Seiten voneinander unterscheiden zu können. Sie benötigen auf mindestens einer Seite der Front eine Hauptstadt oder Flagge.

Sie können auf einer Seite mehr als eine Hauptstadt setzen. Alle Hauptstädte auf einer Seite müssen die gleiche Farbe haben.

Die beiden Flaggen auf der ersten Seite werden dazu benutzt, die beiden Territorien voneinander zu unterscheiden. In Verbindung mit einer Hauptstadt kann die französische Flagge nur mit einer grünen Hauptstadt verwendet werden, während Sie in Verbindung mit der deutschen Flagge nur eine rote Hauptstadt verwenden können. Die Flaggen selbst haben keinen strategischen Wert.

Fügen Sie als nächstes die Zielsymbole hinzu. Zielsymbole sind äußerst wichtig, denn deren Plazierung wird Ihre Hauptstrategie für Ihr Unternehmen bestimmen. Jedes Zielsymbol trägt auf seine Weise zum Spiel bei. Der Wert eines Zielsymbols auf der gegnerischen Seite hängt von Ihrem Gegner ab. Einige Zielsymbole werden von den Spielregeln beeinflußt.

Bemerkung: Weitere Informationen zur Bedeutung strategischer Ziele können Sie auch im Abschnitt "IN DEN KRIEG" nachlesen.

Stellen Sie sicher, daß Sie eine ausreichende Anzahl von Flugfeldern auf der Karte verteilt haben, denn alle Geschwader müssen auf Flugfeldern starten und landen. Wenn sie zu weit auseinander liegen, müssen die Geschwader lange fliegen, bevor sie ihre Ziele erreichen, was die Besatzungen zusätzlich ermüden wird.

Nachdem Sie alle strategischen Zielsymbole gesetzt haben, können Sie Ihre Kriegskarte mit Sonderstücken schmücken. Dazu gehören: Kompaß, Wälder, Flüsse, Berge und verschiedene Bodenarten.

Informieren Sie sich auch auf den Karten der Unternehmen, die das Spiel bietet, über weitere Möglichkeiten, wie die einzelnen Stücke zusammenpassen. Mit ein wenig Übung können Sie im Handumdrehen großartige Karten erstellen.

### Squad Editor (Erstellen eines Geschwaders)

Um für Ihr Unternehmen eine Luftstreitmacht zu erstellen, müssen Sie die Markierung über ein Flugfeld bewegen und <ENTER> drücken. In die linke Spalte können die Namen der Kampffliegerpiloten eingetragen werden. In die mittlere Spalte werden die Medaillen der einzelnen Piloten eingetragen. Je mehr Medaillen ein Pilot besitzt, desto besser ist er im Luftkampf. In die dritte Spalte werden die Namen der Bomber eingetragen.

Benutzen Sie den Bleistift in der obersten Zeile der Pilotenspalte. Geben Sie für den Piloten einen Namen ein und drücken Sie <ENTER> oder drücken Sie <Alt-N>, damit der Computer automatisch einen Namen einfügt. Schlagen Sie im Abschnitt "Piloten- und Bombernamen" im IV. Buch, nach wo Sie eine Liste von Pilotennamen und Vorschlägen für Bombernamen finden. Sie können jeden Namen verwenden, den sie möchten. Sie können auch Namen verwenden, die sich nicht auf der Liste befinden. An einem Unternehmen können bis zu 50 Maschinen teilnehmen. Auf einem Flugfeld können bis zu 26 Maschinen (13 Jagdflieger und 13 Bomber) stationiert werden.

Die mittlere Spalte ist für die Medaillen der Piloten vorbehalten. Je mehr Medaillen ein Pilot besitzt, desto besser ist er im Luftkampf. Sie können einem Piloten bis zu 6 Medaillen verleihen. Wirkliche Flugasse haben im Krieg zwischen 5 und 80 gegnerische Maschinen abgeschossen: Wenn Sie bei der Verwendung von wirklichen Flugassen vergleichbare Fähigkeiten simulieren wollen, sollten Sie Piloten, die mehr als 60 Maschinen abgeschossen haben, 6 Medaillen verleihen. Wenn Sie 50 oder mehr Maschinen abgeschossen haben, verleihen Sie ihnen 5 Medaillen, usw. Jeder Pilot mit weniger als 10 Abschüssen, würde keine Medaille erhalten.

Benutzen Sie den Bleistift, um die Medaillen für Ihren Piloten zu ändern und drücken Sie danach <ENTER>. Drücken Sie <D>, wenn Sie mit dem Erstellen des Geschwaders fertig sind.

### Campaign Rules (Spielregeln)

Für eine Beschreibung der Spielregeln sollten Sie im Abschnitt "In den Krieg" im I. Buch nachlesen. Drücken Sie <Esc>, wenn Sie fertig sind.

### Choose Enemy (Wahl des Gegners)

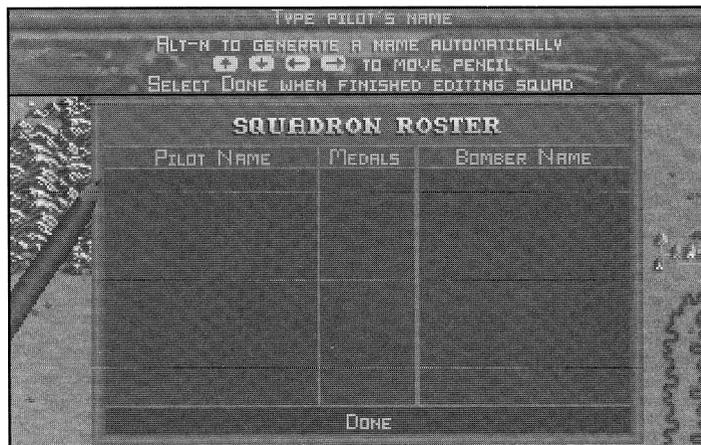
Hier können Sie den General oder das Flugas auswählen, die in Ihrem Unternehmen Ihre Gegner sein werden. Zeigen Sie auf den Namen, den Sie ändern möchten und drücken Sie dann <ENTER>. Drücken Sie <Esc>, wenn Sie fertig sind.

### Write History (Schreiben der Geschichte)

Schreiben Sie die Geschichte Ihres Unternehmens. Drücken Sie <Esc>, wenn Sie fertig sind.

### Write the Title (Schreiben des Titels)

Geben Sie Ihrem Unternehmen einen Titel. Drücken Sie <Esc>, wenn Sie fertig sind.



Nicht ausgefüllter Geschwader-Einsatzplan

## 2. CHANGE A CAMPAIGN (ÄNDERN EINES UNTERNEHMENS)

Wählen Sie diese Option, um ein Unternehmen zu ändern und wählen Sie danach das zu ändernde Unternehmen. Sie können den "Map-Editor" und den "Squad-Editor" durch Drücken von <S> für Skip (Überspringen) überspringen. Ansonsten stimmt diese Option mit der Erstellung eines neuen Unternehmens überein.

## 3. COPY A CAMPAIGN (KOPIEREN EINES UNTERNEHMENS)

Wählen Sie diese Option an und folgen Sie den daraufhin erscheinenden Bildschirmanweisungen, um ein Unternehmen auf eine Diskette oder in ein anderes Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte zu kopieren. Wenn Sie das Unternehmen in das selbe Verzeichnis kopieren, in dem sich das Original befindet, wird eine Sicherheitskopie des Unternehmens erstellt.

## 4. REMOVE A CAMPAIGN (UNTERNEHMEN ENTFERNEN)

Wählen Sie diese Option an und folgen Sie den daraufhin erscheinenden Bildschirmanweisungen, um ein Unternehmen von Ihrem Speichermedium zu löschen.

## 5. REMOVE A SAVED GAME (GESPEICHERTES SPIEL ENTFERNEN)

Wählen Sie diese Option an und folgen Sie den daraufhin erscheinenden Bildschirmanweisungen, um ein gespeichertes Spiel von Ihrem Speichermedium zu löschen.

## II. BUCH: PLANUNGSFÜHRER

### EINFÜHRUNG

Um in "The Ancient Art of War in the Skies" ein beständiger Sieger zu sein, bedarf es des Studiums von sowohl Strategie als auch Taktik.

Der strategische Teil des Spieles umschließt Handlungen auf dem Kartenlevel.

Der taktische Teil des Spieles umfaßt besondere Methoden des Luftkampfes und der Bombardierung.

Studieren Sie diesen Abschnitt gründlich, damit Sie ein fähiger Kommandeur Ihrer Truppen werden.

### KRIEGSSTRATEGIE

Der Ausspruch "Weisheit überdauert die Zeit" ist das Vermächtnis von "Die Kunst des Krieges", dem zeitlosen Buch über Strategie und Taktik, das vor etwa 2500 Jahren von dem großen chinesischen Kriegsherren Sun Tzu geschrieben wurde. Im Verlauf der Geschichte wurde "Die Kunst des Krieges" von Dschingis Khan bis zu den US-Marines im Unternehmen "Wüstensturm" von vielen der brilliantesten militärischen Köpfe studiert.

Während des Ersten Weltkrieges haben sich zwar die Waffen drastisch geändert, aber die grundlegenden Konzepte von Strategie und Taktik blieben die gleichen. Lesen Sie diesen Abschnitt, und Sie werden erkennen, daß die Lehren von Sun Tzu auch für "The Ancient Art of War in the Skies" zutreffen.

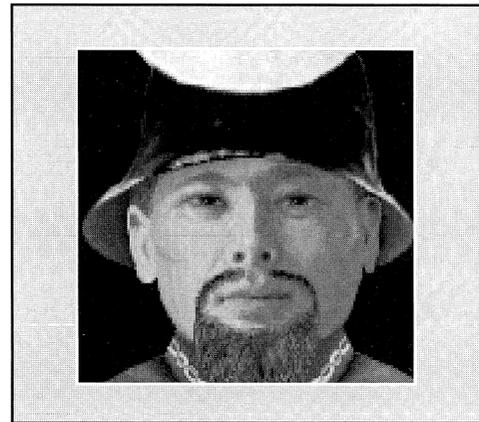
### VOR BEGINN DER SCHLACHT

Im Kapitel I der "Kunst des Krieges" schreibt Sun Tzu über die Bedeutung einer gründlichen Planung vor dem Beginn der Schlacht. Beim Schach kann selbst die stärkste Figur durch schwache Spielplanung schnell verloren gehen. Das gleiche trifft für das Schlachtfeld zu.

Im Ersten Weltkrieg verlor der französische General Nivelle während der Frühjahrsoffensive von 1917 200.000 Mann, ohne dabei irgendwelche Vorteile erzielt zu haben. Er besaß zwar eine gewaltige Truppenstärke, er hatte jedoch keinen strategischen Plan.

In "The Ancient Art of War in the Skies" müssen Sie Ihre Strategie so planen, daß Sie größtmögliche Vorteile gegenüber dem Gegner besitzen, bevor Sie Ihren Angriff starten.

Möchten Sie Ihr Territorium erweitern, indem Sie die Front voran treiben, die Flanken des Gegners schwächen oder die ausgezehnte Hauptstadt des Gegners einnehmen?



*Sun Tzu*

Im II. Kapitel seines Buches schreibt Sun Tzu über die Kriegsführung: In einem Krieg kämpfen Sie nicht nur gegen Ihren Gegner, sondern auch gegen die Zeit. Der Erste Weltkrieg war lang und über weite Strecken unentschieden. Obwohl er letztendlich im Sieg der Alliierten endete, verloren in seinem Verlauf 10 Millionen Menschen ihr Leben. Im Vergleich dazu war das Unternehmen "Wüstensturm" im Jahre 1991 kurz und wurde von den alliierten Truppen gut geplant. Deshalb gab es auf Seiten der US-Streitkräfte nur etwa 100 Opfer zu verzeichnen.

Wägen Sie ab, was die Front schneller vorantreiben wird, aber behalten Sie immer im Kopf, daß der Gegner zurückschlagen wird und Sie zurücktreiben könnte.

Obwohl die direkte Bombardierung die Front bewegt, muß sie jedoch mit der Bombardierung von Zielen nahe der Front Hand in Hand gehen. Anderenfalls setzt Ihr Gegner zum Gegenangriff an und holt sich sein Territorium schnell zurück. Dieser Umstand brachte die Front im Ersten Weltkrieg zum Stillstand. Beträchtliche Vorteile können nur durch eine gründlich geplante Strategie erzielt werden.

## **DIE KUNST DES KÄMPFENS OHNE**

### **KAMPF**

Anstatt den Gegner zu zerstören, sollten Sie ihn eher zur Kapitulation zwingen, schreibt der weise Kriegsherr im III. Kapitel der "Kunst des Krieges". Anstatt ihn direkt anzugreifen, sollten sich Ihre Bomber am Gegner vorbeischieben und seine Hauptstädte angreifen. "Schneide den Kopf ab, und die Schlange stirbt." Wenn Sie die gegnerische Hauptstadt zerstören, wird sich die gegnerische Luftwaffe ergeben und Sie brauchen nicht gegen sie zu kämpfen. Somit verringern Sie die Verluste an Leben und die allgemeine Zerstörung.

Wenn Sie die Flugfelder des Gegners einnehmen oder zerstören, kann er nicht mehr landen und der Sieg gehört Ihnen.

### **OFFENSIVSTRATEGIEN**

Im III. Kapitel, Offensivstrategien, beschreibt Zun Tsu, wie, wann und wo Sie einen Gegner angreifen sollten.

In "War in the Skies" sollten Sie Ihre Offensivstrategie von Ihrem Gegner, dem Layout der Karte sowie der Zusammensetzung der Truppen auf beiden Seiten abhängig machen. Bei der Planung Ihrer Offensivstrategie sollten Sie daran denken, daß eingenommene Flugfelder für Ihre Geschwader benutzt werden können, eingenommene Fabriken zur Herstellung neuer Flugzeuge benutzt werden können und daß eingenommene Festungen den Rückzug der Front aufhalten können, sollten Sie einmal Territorium dazugewonnen haben.

## **KENNEN SIE SICH SELBST UND**

### **KENNEN SIE DEN GEGNER**

Zun Tsu sagt weiterhin im dritten Kapitel, daß man die Methoden des Gegners studieren muß, wenn man seine Strategie vorausberechnen will. Durch Studium der Handlungen Ihres Gegners in der Vergangenheit können Sie vorausberechnen, was er in der Zukunft tun wird. Erkennen Sie die Stärken und Schwächen Ihres Gegners, damit Sie seine Schwächen ausnutzen und seinen Stärken aus dem Weg gehen können.

Durch Angriffe auf die wichtigsten Ziele Ihres Gegners und Verteidigung der Ziele, die der Gegner wahrscheinlich angreifen wird, können Sie Ihre Truppen am besten ausnutzen und Ihre Stärken dort ausspielen, wo es Ihnen am meisten nützt.

Beachten Sie das folgende Beispiel: Während Ihre Städte die Hauptquelle Ihrer Stärke an der Front sind, bewertet der Kaiser Städte und Wohngebiete nur gering. Stattdessen stützt sich seine gesamte Stärke auf Versorgungslager und Fabriken.

Wenn der Gegner im Luftkampf stark ist, müssen Sie seinen Kampffliegern ausweichen. Wenn seine Stärke im Bombardieren liegt, müssen Sie seine Bomber abfangen. Wenn er auf beiden Gebieten gut ist, müssen Sie zahlenmäßig überlegen bleiben und ihn angreifen lassen. Um mehr über Ihren Gegner zu erfahren, können Sie im Abschnitt "Durchschauen Sie den Gegner" nachlesen.

## **DER ZUSTAND**

Im vierten. Kapitel beschreibt Zun Tsu die Bedeutung der Tatsache, daß die Truppen in einem guten Zustand gehalten werden sollen.

Halten Sie Ihre Truppen in allerbesten Verfassung. Warten Sie, bis Ihre Maschinen auf der Basis repariert wurden, bevor Sie sie wieder in einen Einsatz schicken. Beschädigte Maschinen in den Kampf zu schicken, darf nur ein Mittel in allergrößter Not sein.

Wenn Ihre Maschinen bei einem Luftkampf oder Bombardierungseinsatz in Stücke geschossen werden, sollten Sie bereit sein, den Einsatz abzubrechen. Ziehen Sie sich auf Ihre Heimatbasis zurück, um Reparaturen vorzunehmen, anstatt noch mehr Maschinen zu riskieren.

Der Zustand Ihres Geschwaders wird von vielen veränderlichen Faktoren bestimmt: Flughöhe, Geschwindigkeit, Flugformation und zurückgelegte Entfernung. Das ständige Fliegen Ihres Geschwaders mit großer Geschwindigkeit in großer Höhe und mit offenen Cockpits verschlechtert den Zustand Ihrer Piloten ungemein schnell. Trotzdem Sie bei einer Defensivformation das Risiko eines Überraschungsangriffs verringern, verschlechtert sich der Zustand Ihres Geschwaders, da die Piloten bei der Ausschau nach dem Gegner ständig ihre Hälse anstrengen und verrenken müssen.

Beachten Sie auch, daß Ihre Geschwader nach jedem Luftkampf oder Bombardierungsanflug schlachtmüde werden. Halten Sie Ihre Einsätze kurz und vermeiden Sie es, Ihre Piloten zusätzlich zu ermüden und Ihre Maschinen unnötig zu belasten.

Der Zustand eines Bombers kann den Unterschied ausmachen, ob ein Bomber sein Ziel erreicht oder von den gegnerischen Flugabwehrstellungen abgeschossen wird.

## **STÄRKEN UND SCHWÄCHEN**

Ihre Truppen sollten entsprechend Ihrer Stärken und Schwächen kommandiert werden. Wenn Luftkämpfe zu Ihren Stärken gehören, dann sollten Sie sie suchen. Wenn Bombardierungen zu Ihren Stärken gehören, sollten Sie gegen die Ziele des Gegners so viele Angriffe wie nur möglich fliegen. Wenn weder das eine noch das andere zu Ihren Stärken gehört, sollten Sie trainieren und Ihre Fähigkeiten verbessern.

## **MANÖVRIEREN**

Manövrieren gehört sowohl zur Strategie als auch zur Taktik. Bei taktischen Manövern befinden Sie sich zum Beispiel in einem Luftkampf mit einem Gegner. Strategische Manöver beziehen sich auf Bewegungen Ihrer Truppen auf dem Kartenlevel, um das entsprechende Ziel zu erreichen. Während taktische Manöver von den Fähigkeiten Ihrer Piloten abhängen, erfordern strategische Manöver durchgeplante Offensiven.

Taktische Manöver können beim Training gelernt werden, denn Fehler, die Sie im Gefecht machen, sind meistens tödlich. Studieren Sie die Flugasse im Kapitel 8 des III. Buches und machen Sie sich mit ihren Fähigkeiten im Luftkampf vertraut. Strategische Manöver benötigen Zeit, um perfekt zu werden. Je mehr Erfahrungen Sie machen, desto besser werden Sie. Studieren Sie die Kommandeure am Boden, um deren Ziele zu erkennen und stellen Sie dann Ihre eigene Offensiv- und Defensivstrategie zusammen, damit Sie ihnen entgegentreten können.

## **TAKTIK**

Zun Tsu spricht im achten Kapitel der "Kunst des Krieges" über Taktik.

Wenn gegnerische Geschwader aufeinander treffen, treten sie in einen Luftkampf ein. Abhängig vom Zustand beider Geschwader zu diesem Zeitpunkt, mag ein Geschwader das andere Geschwader aus einer vorteilhaften Position (meistens direkt von hinten) überraschen und ist gefechtsbereit. Das andere Geschwader wird dann beschossen, ohne daß es die Möglichkeit hat, sich vorher zu zerstreuen.

Wann ein Geschwader überrascht wird, hängt von vielen Faktoren ab: Der Zustand des Geschwaders, die Flughöhe, die Geschwindigkeit, die Flugformation und die Anzahl von Kampffliegern und Bombern im Geschwader spielen alle eine Rolle. Sie können den Gegner aus großer Höhe, mit einer schnelleren Geschwindigkeit oder mit einer Offensivformation überraschen. Sollte jedoch der Zustand eines Geschwaders schlecht sein, dann ist es wahrscheinlicher, daß es selbst überrascht wird. Stellen Sie Ihren Flugweg sorgfältig zusammen, um Überraschungssituationen zu vermeiden. Handeln Sie nach diesen Richtlinien und Sie werden das Geschwader befehlen, das Überraschungsangriffe fliegt und nicht umgekehrt.

## **ZIELE UND TERRAIN**

Im zehnten und elften Kapitel beschreibt Tsu, wie Sie bei unterschiedlichen Terrainarten und Bodenzielen handeln sollten. Bei "The Ancient Art of War in the Skies" müssen Sie die Auswirkungen von Bodenzielen und deren Einfluß auf die Stärke der Front beachten. Je näher sich ein Ziel an der Front befindet, desto stärker ist sein Einfluß auf die Front. Daher hat ein Dorf in der Nähe der Front einen größeren Einfluß auf die Front als eine weitentfernte Stadt, selbst wenn die Stadt weitaus stärker sein sollte. Erinnern Sie sich daran, wenn Sie Ihre Ziele auswählen.

Auf dem Boden gibt es acht verschiedene strategisch wichtige Ziele sowie eine Terrainart, die Sie beachten müssen.

### **1. Flugfelder:**

Flugzeuge brauchen Flugfelder. Flugfelder besitzen Hangars, in denen Flugzeuge repariert werden können. Auf den Flugfeldern werden auch MG-Munition und Bomben gelagert.

Flugfelder haben keinen direkten Einfluß auf die Front. Sie sind jedoch für Ihre Flugzeuge lebenswichtig. Beschützen Sie sie gut. Ein erobertes Flugfeld kann sofort von Ihren eigenen Maschinen benutzt werden. Derartige Flugfelder bieten eine wichtige Landemöglichkeit nahe der Front, aber seien Sie auf der Hut. Wenn die Front in jenem Gebiet nicht sicher ist, kann der Gegner plötzlich zurückschlagen, Ihr neugewonnenes Flugfeld überrennen und Ihre Maschinen zerstören.

Nach einer Bombardierung reparieren sich Flugfelder automatisch doppelt so schnell wie alle anderen Ziele.

### **2. Städte:**

Beschützen Sie Ihre Städte vor gegnerischen Angriffen, denn sie sind die Hauptquelle Ihrer Stärke an der Front. Ihre Gegner bewerten Städte unterschiedlich. Machen Sie sich daher erst mit Ihrem Gegner vertraut, bevor Sie gegnerische Städte angreifen. Foch schätzt seine Städte, genau wie Sie, hoch ein, während der Kaiser seine Wohngebiete schnell opfern würde.

### **3. Dörfer:**

Dörfer sind das drittstärkste Versorgungsstück. Ihre Gegner werden Dörfer wieder unterschiedlich einschätzen, manche hoch und manche gering.

### **4. Hauptstadt:**

Die Hauptstadt ist auf beiden Seiten das Herzstück des Heimatlandes. Obwohl die Hauptstädte nicht zur Stärke der Front beitragen, sind sie jedoch für die Truppen auf beiden Seite Befehlsquelle. Wenn eine Hauptstadt zerstört wurde, ist der Krieg vorüber. Die Hauptstadt ist stark verteidigt und schwer zu zerstören.

### **5. Fabriken:**

Die Fabriken produzieren Flugzeuge und liefern sie an die Flugfelder. Alle Flugfelder erhalten von den Fabriken Flugzeuge, ganz gleich, wie weit sie entfernt sind. Je mehr Fabriken eine Seite besitzt, desto schneller erreichen neue Flugzeuge die Flugfelder.

### **6. Versorgungslager:**

Die Versorgungslager beliefern die Front mit Treibstoff und Munition. Nach den Städten sind sie Ihre zweitwichtigsten Spielsteine. Obwohl Ihre Gegner die Versorgungslager unterschiedlich bewerten, gehören sie doch immer zu strategisch wichtigen Zielen. Beschützen Sie sie gut, denn sie sind gewöhnlich nicht stark verteidigt.

### 7. Festung:

Eine Festung ist ein Verteidigungsobjekt, das den Vormarsch des Gegners aufhalten soll. Sie sind äußerst stark verteidigt und können nur sehr schwer zerstört werden. Die Front kann sich nur dann über eine Festung hinweg bewegen, wenn sie vollständig zerstört wurde.

### 8. Brücken:

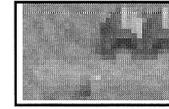
Obwohl Brücken allein die Front nicht unterstützen, ermöglichen sie jedoch, daß Nachschub und Verstärkung die Front schneller erreichen. Die Front bewegt sich schneller, wenn eine Brücke in der Nähe ist.

### 9. Berge:

Die Bodenarten haben mit einer Ausnahme keine weiteren Auswirkungen auf Flugzeuge. Berge stellen jedoch für die Flugzeuge des Ersten Weltkrieges ein entscheidendes Hindernis dar, da sie nicht in größeren Flughöhen fliegen können.

Überprüfen Sie sorgfältig Ihre Flughöhe, bevor Sie über Berge hinweg fliegen. Wenn Sie die Berge bei den Spielregeln auf "Low" (Niedrig) gestellt haben, können Sie sie in einer Flughöhe von 6000 Fuß sicher überqueren. Wenn Sie sie auf "High" (Hoch) gestellt haben, müssen Sie über 12.000 Fuß fliegen, damit Sie den Gipfeln ausweichen können. Ein Bomber kann jedoch nicht über 12.000 Fuß fliegen. Es ist natürlich möglich, Gebirge auf einer niedrigeren Flughöhe zu durchfliegen, es ist jedoch nicht zu empfehlen.

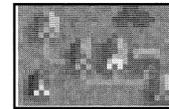
Es ist nicht damit getan, einem Geschwader einfach eine sichere Flughöhe über den Gipfeln zuzuweisen. Sie müssen ihm auch einen ausreichenden Flugweg erstellen, auf dem es genug Zeit hat, sicher auf die entsprechende Flughöhe aufsteigen zu können. Die Steiggeschwindigkeit Ihres Geschwaders ist unterschiedlich und hängt von seiner Fluggeschwindigkeit ab. Bei einer langsamen Geschwindigkeit steigt es schneller auf und sinkt schneller ab. Wenn Sie versuchen wollen, schnell aufzusteigen, um über Berge hinweg zu kommen, müssen Sie Ihre niedrigste Geschwindigkeit verwenden. Wenn Ihr Geschwader dann die entsprechende Flughöhe erreicht hat, können Sie auf eine schnellere Geschwindigkeit umschalten.



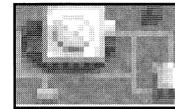
*Flugfeld*



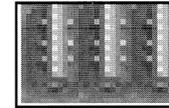
*Städte*



*Dorf*



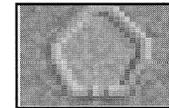
*Hauptstadt*



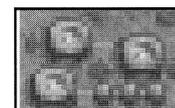
*Fabrik*



*Brücke*



*Festung*



*Versorgungslager*

---

## DURCHSCHAUEN SIE IHREN GEGNER

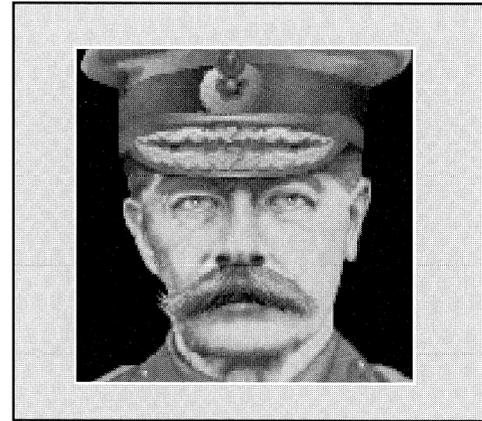
Während des Ersten Weltkrieges dienten auf beiden Seiten bei den Bodentruppen viele Generäle. Einige haben das frühe Stadium des Krieges miterlebt und kamen entweder ums Leben oder wurden wegen Unfähigkeit ersetzt. Andere gewannen während an Macht und Einfluß. Großbritannien, Frankreich und Deutschland werden jeweils durch einen General vertreten. Wir haben den alten chinesischen Kriegsherrn Sun Tsu sowie den weniger bekannten Helmut von Sike hinzugefügt. Jeder hat seinen eigenen charakteristischen Stil.

Der Kommandeur der Bodentruppen, den Sie auswählen, ist derjenige, der die gegnerischen Bodentruppen kommandiert. Die Stärke der gegnerischen Front hängt daher von der Stärke des Kommandeurs der Bodentruppen ab. Bei einigen Generälen wird die Front in der Mitte stark voranschreiten, während die Flanken stark vernachlässigt werden. Bei anderen wird sie gleichmäßig stark voranschreiten, jedoch auch langsamer. Zusätzlich wird der Kommandeur der Bodentruppen den Wert der einzelnen strategischen Ziele bestimmen (Städte, Versorgungslager, Dörfer, Fabriken usw.). Der Wert dieser Ziele bestimmt den Einfluß, den die gegnerischen Ziele auf die gegnerische Front haben.

Der Kommandeur der Bodentruppen gibt weiterhin die Einsatzbefehle an den Kommandierenden der Luftstreitkräfte. Diese Befehle könnten wie folgt lauten: "Die Bekämpfung von Flugfeldern hat allergrößte Bedeutung, gefolgt von Versorgungslagern und Städten!" Oder aber: "Die Bekämpfung von Festungen hat vor der Bekämpfung von Städten, Dörfern und anderen Wohngebieten höchste Priorität!"

Der Kommandeur der Bodentruppen entscheidet natürlich auch über Kapitulation oder Kampf bis zum letzten Mann.

Lesen Sie die strategischen Notizen jedes Kommandeurs, damit Sie die strategischen Pläne jedes einzelnen durchschauen können.



*Lord Horatio Herbert Kitchener*

---

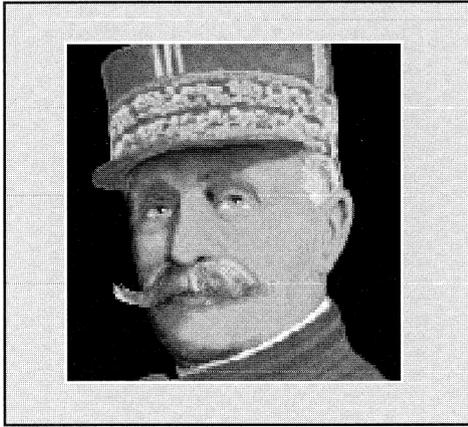
## KITCHENER - GROSSBRITANNIEN

Lord Kitchener war der britische Kriegsminister. Er stellte eine erstklassige britische Armee auf.

Wenn Sie gegen Kitchener antreten, wird sich seine Offensivstrategie zuerst gegen Ihre Flugfelder und dann gegen Ihre Industriekomplexe (Fabriken, Versorgungslager und Brücken) richten. In seiner Defensivstrategie haben Versorgungslager, Städte und Dörfer, gefolgt von Brücken, einen großen strategischen Wert. Seine Festungen sind mittelstark und seine Truppen schreiten mit durchschnittlicher Geschwindigkeit voran.

### **Unser Rat:**

Verteidigen Sie Ihre Flugfelder und Industriekomplexe und greifen Sie seine Versorgungslager und Wohngebiete an.



*Oberkommandierender der Alliierten Ferdinand Foch*

### **FOCH - FRANKREICH**

Wohngebiete und Versorgungslager haben den größten Einfluß auf Fochs Front. Greifen Sie seine stärksten Punkte an und Sie schwächen seine Front.

In der Defensive wird Foch seine Hauptstadt ungemein verteidigen. Seine Festungen sind von größter Stärke und außerordentlich gut verteidigt.

Fochs Offensivstrategie beinhaltet die Unterbrechung des Nachschubs mit Flugzeugen von Ihren Fabriken. Er wird Ihre Städte, Versorgungslager, Dörfer und Flugfelder angreifen.

#### **Unser Rat:**

Ein Angriff auf Fochs Hauptstadt ist reiner Selbstmord. Suchen Sie sich stattdessen seine stärksten Ziele heraus und bombardieren Sie sie, um die Front voranzutreiben und somit an Territorium zu gewinnen.



*Kaiser Wilhelm II.*

### **WILHELM II. - DEUTSCHLAND**

Wenn Sie gegen den deutschen Kaiser kämpfen, können Sie voraussetzen, daß seine Fabriken und Versorgungslager, gefolgt von seinen Städten und Brücken, die wichtigsten Rückhalte bilden. Dörfer interessierten ihn nur wenig Wegen seines Angriffsstils hatten Festungen für ihn keine Bedeutung.

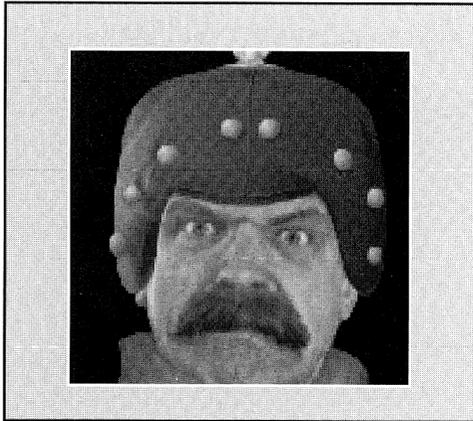
Die deutsche Front bewegt sich mit einem starken mittleren Vorstoß, aber vernachlässigt die Flanken. Wenn der Hauptvorstoß aufgehalten werden kann, bricht das Hinterland zusammen und die Front zieht sich zurück.

Die wichtigsten Angriffsziele des Kaisers werden Ihre Städte, gefolgt von Ihren Fabriken, Versorgungslagern und Dörfern sein.

Der Kaiser weiß, wann er geschlagen ist. Er wird eher kapitulieren als sich durch den Verlust seiner gesamten Luftstreitmacht erniedrigen zu lassen.

#### **Unser Rat:**

Halten Sie seinen Vorstoß der Front auf, bevor er Ihr Territorium überrollt. Fabriken und Versorgungslager bilden das Herzstück seiner Kriegsmaschinerie. Greifen Sie diese Punkte an, um seine Front zu schwächen.



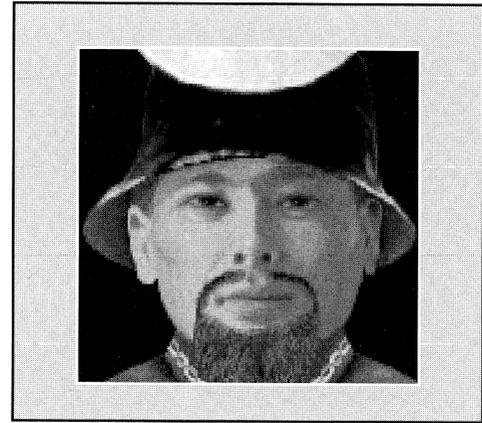
*Helmut von Spike*

### **SPIKE**

Wenn Sie gegen Spike antreten müssen Sie das Unerwartete erwarten. Spiek schätzt vor allem Brücken. Er nimmt natürlich an, daß Brücken auch zu Ihren wichtigen Punkten gehören und beginnt sofort, sie zu zerstören. Während das Gros seiner Truppen zu Brückendienst abkommandiert wurde, können Sie trotzdem mit sporadischen Angriffen auf Ihre anderen Einrichtungen rechnen. Seine Truppen an der Front schreiten wie ein Trecker im ersten Gang voran - Langsam!

**Unser Rat:**

Spikes Strategie befindet sich, wie sein Verstand, in einem Zustand der Verwirrung. Unterschätzen Sie bloß nicht seine planlose Art, denn einige meinen, es gäbe in seiner Verrücktheit ein System.



*Zun Tsu*

### **TSU - CHINA**

Zun Tsu lebte vor etwa 2500 Jahren im Königreich Wu. Er schrieb "Die Kunst des Krieges", das die Grundlagen von Strategie und Taktik beschreibt und seit jeher von Militärführern studiert wurde.

Zun Tsu ist ein ausgezeichneter Taktiker und militärischer Stratege. Er wird Ihre starken Punkte (Städte) angreifen, während er gleichzeitig versucht, Ihre zweitrangigen Ziele zu schwächen. An seinen Festungen werden Sie nicht vorbeikommen. Verteidigen Sie Ihre Versorgungsstützpunkte und halten Sie den machtvollen Vorstoß seiner Front auf. Unterschätzen Sie keines seiner strategischen Ziele, denn alle werden zu Ihrem größten Vorteil ausgenutzt.

**Unser Rat:**

Verhindern Sie, daß seine Front voranzuschreiten beginnt. Beschützen Sie Ihre Hauptstadt, indem Sie genügend Jagdflieger für Abfangmanöver zurückhalten.

---

## DIE KOMMANDIERENDEN DER LUFTSTREITKRÄFTE

Der Kommandeur der Luftstreitkräfte bestimmt die Angriffs- und Verteidigungsschwerpunkte der gegnerischen Luftwaffe, sowie die Taktiken der gegnerischen Maschinen bei Luftkämpfen und Bombardierungsflügen.

Die Strategie der gegnerischen Luftwaffe wird seinem Kampfstil angeglichen. So wird ein defensiver Befehlshaber dem Abfangen von Bombern, die seine Hauptstadt bedrohen, vor der Bombardierung der Front, die gegen einen seiner zweitrangigen Schwerpunkte vorrückt, Priorität geben. Das oberste Ziel eines offensiven Befehlshabers mag dagegen die Bombardierung von Zielen nahe der Front sein, um die Front voranzurücken zu lassen.

Der Kommandeur bestimmt weiterhin, wie sich die gegnerischen Maschinen in einem Luftkampf verhalten. Einige Kommandeure werden versuchen, in Formation zu bleiben, während andere ausschwärmen oder versuchen, ständig über Ihnen zu fliegen. Der Kommandierende der gegnerischen Luftwaffe bestimmt auch die Treffgenauigkeit der gegnerischen Piloten.

Auch die Bombardierungstaktiken werden vom Kommandierenden der Luftwaffe bestimmt. Diese umfassen die Treffgenauigkeit seiner Bomber sowie die Entschlossenheit, ein Ziel zu zerstören und dabei zu riskieren, abgeschossen zu werden.

Von den hunderten von Piloten des Ersten Weltkrieges kann nur eine Handvoll als Flugasse bezeichnet werden. Hier sind einige der besten (und einer der schlechtesten). Studieren Sie ihre Beschreibungen, um etwas über ihren Kampfstil zu erfahren.



*Rittmeister Manfred von Richthofen, der "Rote Baron"*

---

### RICHTHOFEN - DEUTSCHLAND

Als Kommandierender der Luftstreitkräfte ist der Rote Baron von Natur aus angriffslustig. Solange seine Hauptstadt nicht bedroht wird, besteht seine Priorität in der Bombardierung der Front, um Territorium zu gewinnen. Seine äußerst genauen Bomber werden selbst Ihre stärksten Ziele verwüsten. Dabei erfahren Festungen eine besondere Behandlung, wenn sie seinem Vormarsch im Wege stehen sollten.

Während eines Luftkampfes fliegt der Rote Baron gewöhnlich in einer engen Formation und wartet auf eine Lücke. Er besitzt blitzschnelles Reaktionsvermögen und ist ein genauer Schütze. Ein verletzter Gegner findet bei ihm keine Gnade. Wenn Sie ihn von hinten überraschen, wird er schnell versuchen, den Spieß gegen Sie umzudrehen.



*Capitaine Rene Fonck, das As der Asse*

### **FONCK - FRANKREICH**

Fonck führt seine Streitmacht mit einer starken Verteidigung. Er wird nur angreifen, wenn er sicher sein kann, daß keiner seiner Schwerpunkte angegriffen wird. Er verteidigt heldenmütig seine Hauptstadt. Die Genauigkeit seiner Bomber ist überdurchschnittlich.

Wenn Sie gegen Fonck in den Luftkampf ziehen, bleiben Sie am besten außerhalb seiner Sichtweite, denn wenn er feuert, verfehlt er nur selten. Seine Kampfflieger ziehen es vor, selbständig in einen Luftkampf einzutreten. Sie werden nur selten einen Ihrer Kampfflieger zu mehreren angreifen.



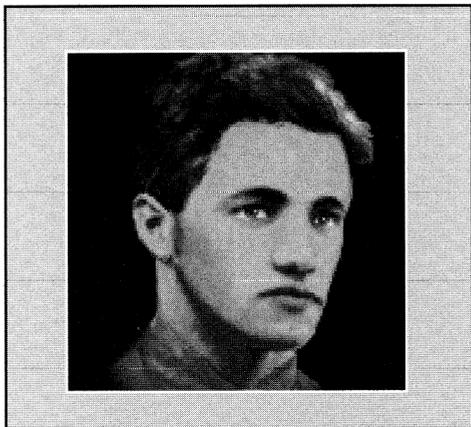
*Major Edward "Mick" Mannock, das einäugige As*

### **MANNOCK - GROSSBRITANNIEN**

Mick Mannock, das beste britische Fliegeras, war ein geborenes Naturtalent. Als Kommandeur plant er umsichtig und wiegt Offensiv- gegen Defensivstrategien ab. Während er seine eigenen Stellungen verteidigt, wird er versuchen, die Front voranzutreiben und alles, was ihm in den Weg kommt, zermahlen.

Seine Genauigkeit bei der Bombardierung ist weniger gut. Er neigt dazu, Angriffe abzublasen, sobald seine Bomber getroffen werden. Er zieht vor, sie zur Basis zurückfliegen zu lassen, anstatt seine Besatzungen zu riskieren.

In einem Luftkampf bestand seine Taktik darin, sich nah an seine Beute zu hängen, um "das deutsche Pack in Flammen in die Hölle zu senden." Wenn Sie Mannock herausfordern, werden Sie ihn selten allein kämpfen sehen. Über kürzere Entfernungen ist er sehr genau. Er wird Ihr Geschwader an seinem schwächsten Punkt angreifen.

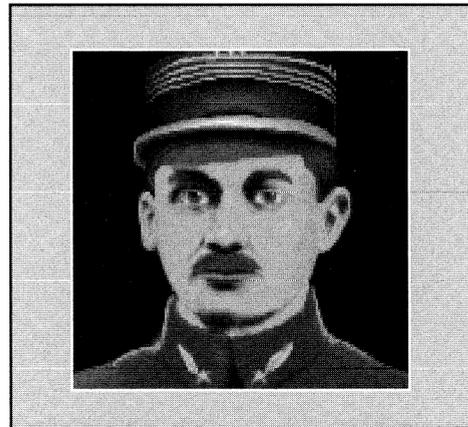


*Captain Albert Ball*

### **BALL - GROSSBRITANNIEN**

Außer der vehementen Verteidigung seiner Flugfelder ist Ball voll und ganz offensiv. Seine Bomber sind äußerst genau. Während seine Taktik sehr genau ist, wird er jedoch viele Maschinen im Feuer der Flugabwehr verlieren.

Albert Ball ist unter den Fliegerassen der klassische einsame Wolf. Seine Taktik besteht im Herabstürzen auf eine gegnerische Formation. Er benutzt dabei seine hervorragenden Schießkünste, um einen schnellen Abschluß zu erzielen. Er haßt das Fliegen in Formationen und zieht vor, allein zu fliegen und jeden möglichen Gegner anzugreifen. Eine andere Taktik besteht darin, seine Gegner zu unterfliegen und nach oben zu schießen.



*Captaine Georges Guynemer, das geflügelte Schwert Frankreichs*

### **GUYNEMER - FRANKREICH**

Am Boden war Guynemer kränklich und schwach. In den Lüften war er jedoch der Terror in Person.

Während Guynemer alles abfängt, was sich seiner Hauptstadt nähert, verfolgt er hauptsächlich eine offensive Strategie. Während einer Offensive neigt er dazu, seine Flugfelder unbewacht zu lassen. Damit wird er verletzlich. Seine Bomber haben durchschnittliche Fähigkeiten und er zieht es wie Ball vor, sich seiner Bomben zu entledigen, ohne sich um Verluste zu kümmern.

In einem Luftkampf können Sie in Guynemer einen exzellenten Scharfschützen erwarten. Seine Maschinen handeln selbstständig und neigen dazu, zuerst Ihre Schwachpunkte anzugreifen. Er wird sich Ihnen schnell und furchtlos nähern.



*Hauptmann Oswald Bölcke, der Begründer der Luftkampfaktik*

### **BÖLCKE - DEUTSCHLAND**

Bölcke beschützt sein Territorium mit einer undurchdringlichen Verteidigung und greift Ihre Geschwader an, sobald sie sichtbar werden. Im Angriff haben seine Bomber eine tödliche Genauigkeit, die nur noch von Richthofen übertroffen wird.

Wenn Sie gegen Bölcke fliegen, können Sie sich darauf verlassen, daß das gegnerische Geschwader zusammenarbeitet. Er setzte im Gegensatz zum Einzelgängertum auf das Fliegen in engen Formationen. Er lehrte seinen Jasta-Piloten, im Kampf zusammenzuhalten, und daß es nicht darauf ankäme, wer den Treffer erzielen würde, solange das Geschwader siegreich blieb. Wenn Sie auf ihn herabfliegen, können Sie erwarten, daß er sich eher herumwenden wird, um Ihnen frontal zu begegnen, als Ihnen auszuweichen.



*Lou. P. de Loupe, Loopy*

### **LOUPE - FRANKREICH**

Lou, ein Abkömmling Thor Footes, des Tyrannen der mittelalterlichen Meere, war das schwarze Schaf in den französischen Luftstreitkräften. Über diesen Piloten ist fast nichts bekannt. Lediglich eine Redewendung tauchte hier und dort in geheimen Kreisen auf: Da wo der Kopf sitzt, "rattert zwar Lous Triebwerk, aber hinter dem Steuerknüppel sitzt kein Pilot." Lous Triebwerk hat zwar noch für viele Jahre nach dem Krieg gerattert, aber ein wirklicher Pilot hat sich nie gezeigt.

Obwohl er manchmal Angriff und Verteidigung verwechselt, sollten Sie nie seine Strategie unterschätzen. Sein waghalsiger Stil wird manchmal als Ablenkungsmanöver für das eigentliche Vorhaben benutzt.

Wenn Sie Loopy herausfordern, nehmen Sie es mit dem schlechtesten Piloten der französischen Luftstreitkräfte auf. Für Anfänger ist er daher die ideale Wahl.

# LUFTKAMPFTAKTIKEN UND KUNSTSTÜCKE IN DER LUFT

## LUFTKAMPFTAKTIKEN

*“Es gibt nur zwei Arten von Flugzeugen -  
Kampfflieger und Ziele”*

*- Verfasser unbekannt*

Die Hauptfunktion von Kampffliegern besteht in der Zerstörung anderer Maschinen. Das Ziel in einem Luftkampf besteht darin, sich hinter dem Gegner in Schußposition zu bringen, damit er das Feuer nicht erwidern kann.

In einem Luftkampf ist Aggressivität der Schlüssel zum Erfolg. Wenn Sie sich in der Offensive befinden, versuchen Sie, Ihren Gegner abzuschießen. Wenn Sie sich in der Defensive befinden, müssen Sie vermeiden, selbst abgeschossen zu werden. Die beste Verteidigung ist auch hier ein guter Angriff.

Wenn sich ein Gegner an Sie angehängt hat und Sie ihn nicht abschütteln können, müssen Sie in Richtung Ihrer eigenen Maschinen fliegen, damit sie Ihnen zu Hilfe kommen können.

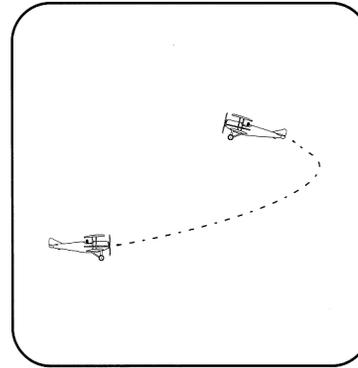
Wenn Sie sich während eines Luftkampfes zurückziehen wollen, sollten Sie erst die Maschinen in der Nähe des Bildschirmrandes wegmanövrieren. Dies gibt dem Gegner weniger Zeit, Sie zu verfolgen und abzuschießen.

Wenn Sie mehr als eine Maschine im Geschwader haben, sollten Sie die Maschine mit dem Piloten mit den wenigsten Medaillen steuern. Angenommen, Ihr Geschwader hat zwei Kampfflieger. Ein Pilot hat eine Medaille und der andere hat sechs. Der Pilot mit sechs Medaillen wird besser kämpfen, als der Pilot mit nur einer Medaille.

Wenn ein Geschwader von einem anderen Geschwader überrascht wird, dann ist das überraschte Geschwader für einige Sekunden bewegungsunfähig (außer der Maschine, die Sie steuern).

## FLUGKUNSTSTÜCKE UND KAMPFMANÖVER

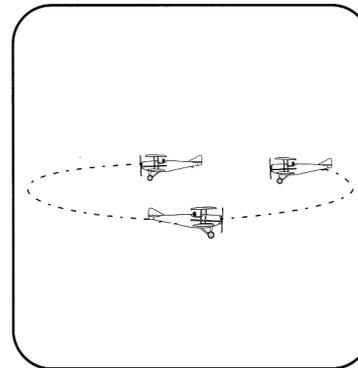
Die nachfolgenden Manöver können während der Trainingsoption auf dem Flugfeld-Clipboard geübt werden. Wählen Sie dann “NO ENEMY” (Kein Gegner) an und Sie sind dann in der Lage, ohne gegnerische Reaktionen zu trainieren.



### 1. Aufsteigende Wende

Eine aufsteigende Wende wird dazu benutzt, gegenüber einem Gegner an Höhe zu gewinnen.

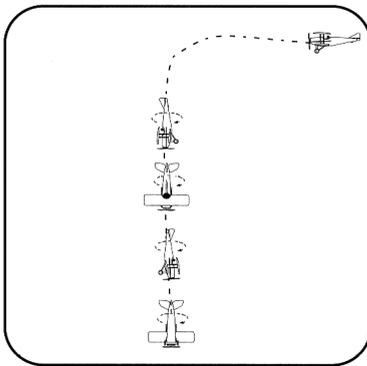
Technik: Benutzen Sie die Tasten <7> und <9>, um den Aufstieg am wirkungsvollsten auszuführen.



### 2. Jagd nach dem Schwanz

Dies ist eine enge horizontale Wende, bei der Sie mit einem Gegner an Ihrem Heck die Positionen vertauschen können.

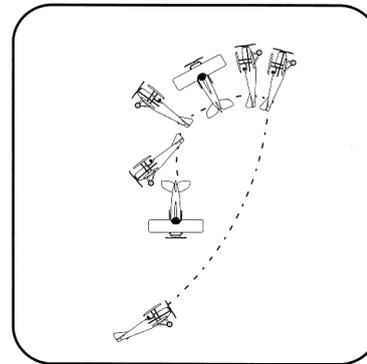
Technik: Wenn sich ein Gegner an Sie angehängt hat, müssen Sie die Tasten <4> und <6> benutzen, um ihn zu umkreisen und Ihre Maschinengewehre auf ihn ausrichten zu können.



### 3. Schraube

Eine Schraube wird dazu benutzt, einen Angreifer von Ihrem Heck abzuschütteln.

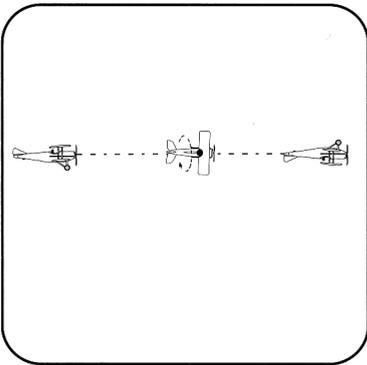
Technik: Drücken Sie den Steuerknüppel nach vorn, bis Sie senkrecht nach unten fliegen (drücken Sie dazu einige Male die Taste <2>) und fangen Sie an zu trudeln (drücken Sie <Ins>). Dieses Manöver kann gefährlich sein. Wenn Sie es zulassen, daß die Geschwindigkeit in den roten Bereich gerät, können Sie Schäden an Ihrer Maschine hervorrufen.



### 6. Hammerkopf-Überzieher

Dieses Manöver kann manchmal nützlich sein, einen Gegner von Ihrem Heck abzuschütteln. Dieses Manöver ist um so erfolgreicher, je größer Ihre Steigrate in Vergleich zu der Ihres Gegners ist.

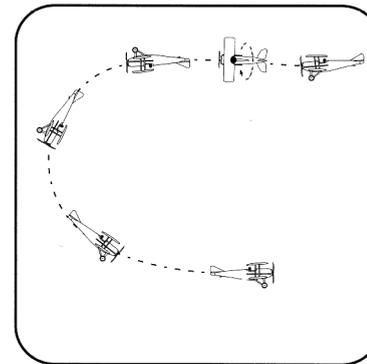
Technik: Um einen anhaltenden Aufstieg zu erzielen, müssen Sie erst einmal abtauchen (Taste <2>). Ziehen Sie dann den Steuerknüppel zurück (Taste <8>), bis Sie senkrecht aufsteigen. Die Gravitation wird bald Ihrem Bewegungsmoment entgegenwirken. Sie überziehen und vollführen eine 180-Grad-Wende der Erde entgegen. Sie sind bei diesem Manöver besonders gefährdet, da Ihre Geschwindigkeit beim Überziehen gegen Null geht.



### 4. Halbe Rolle

Eine halbe Rolle wird dazu benutzt, sich wieder auszurichten, sollten Sie während des Luftkampfes einmal auf dem Kopf fliegen. Sie ist außerdem ein Teil anderer Manöver.

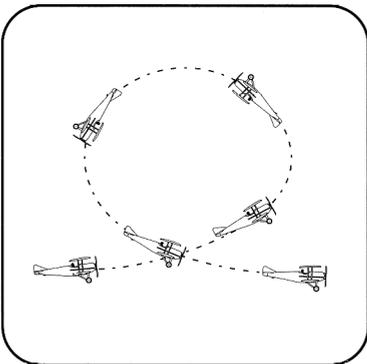
Technik: Für die halbe Rolle müssen Sie <Ins> drücken. Drücken Sie <Ins> zwei Mal, um die halbe Rolle zu vervollständigen.



### 7. Gespaltenes "S"

Dies ist ein hervorragendes Manöver, einen Gegner anzugreifen, wenn Sie beide in entgegengesetzte Richtungen fliegen und er sich unter Ihnen befindet.

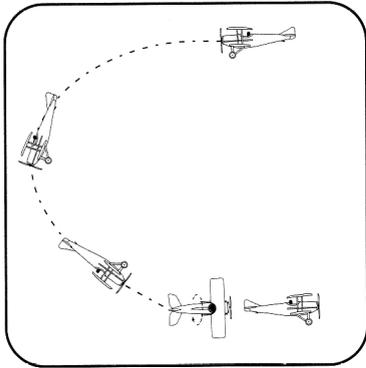
Technik: Bevor Sie sich direkt über Ihrem Gegner befinden, müssen Sie eine halbe Rolle vollführen (drücken Sie <Ins>). Jetzt fliegen Sie auf dem Kopf. Ziehen Sie sofort den Steuerknüppel zurück (Taste <8>), um die zweite Hälfte eines Looping zu vollführen. Wenn das Manöver richtig durchgeführt wurde, sollten Sie sich jetzt am Heck Ihres Gegners befinden. Sie können jetzt den Beschuß aufnehmen.



### 5. Looping

Ein vollständiger Looping kann als Ablenkungsmanöver verwendet werden, während Teile davon bei anderen Flugmanövern benutzt werden.

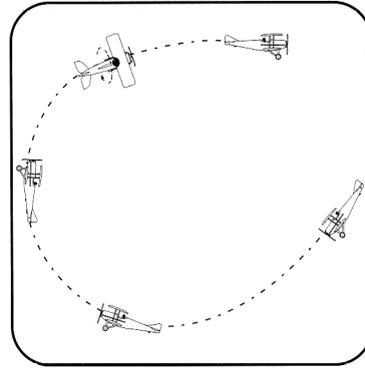
Technik: Beginnen Sie abzutauchen, bis Sie Ihre maximale Geschwindigkeit erreicht haben (drücken Sie <2>). Ziehen Sie den Steuerknüppel gleichmäßig zurück (drücken Sie <8>), bis Ihre Maschine einen vollständigen Looping ausführt und die Maschine sich wieder im Niveauflug befindet. Nivellieren Sie genauso aus, wie Sie begonnen haben.



### 8. Englischer Gording

Der englische Gording ist, wie das gespaltene "S", ein gutes Offensivmanöver zum Angriff des Gegners, wenn Sie beide in entgegengesetzte Richtungen fliegen, aber er sich unter Ihnen befindet.

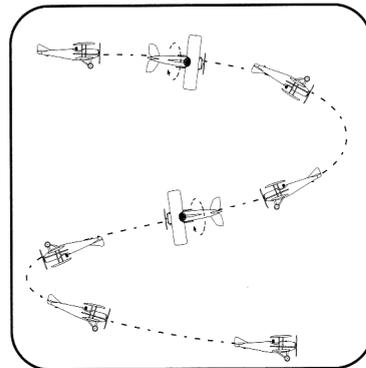
Technik: Bevor Sie sich direkt über Ihrem Gegner befinden, müssen Sie Ihren Steuerknüppel nach vorn drücken und einen äußeren Looping beginnen (Drücken von <2>). Am unteren Kehrpunkt des Loopings, wenn Sie gerade und im Niveauflug, aber auf dem Kopf fliegen, benutzen Sie eine halbe Rolle (drücken Sie <Ins>), um sich aufzurichten, und nehmen Sie dann den Beschuß des Gegners auf.



### 10. Immelmanwende

Sie wird als Ablenkungsmanöver benutzt.

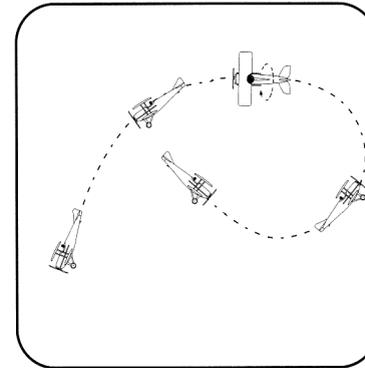
Technik: Tauchen Sie ab (Taste <2>), bis Sie Ihre Höchstgeschwindigkeit erreicht haben. Ziehen Sie den Steuerknüppel zurück (Taste <8>), um einen Looping zu beginnen. Im oberen Teil vollführen Sie dann eine halbe Rolle (Taste <Ins>), um sich aufzurichten. An diesem Punkt können Sie den Looping verlassen, oder mit dem Gegner, der Sie gerade verfolgt hat, die Plätze tauschen.



### 9. Halbe vertikale Acht

Sie wird als Ablenkungsmanöver benutzt.

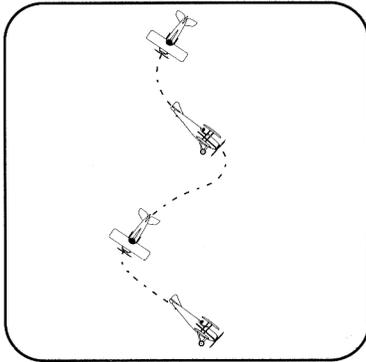
Technik: Fliegen Sie gerade und im Niveauflug (Taste <5>). Führen Sie eine halbe Rolle durch (drücken Sie <Ins>). Sie fliegen jetzt auf dem Kopf. Ziehen Sie sofort den Knüppel zurück und vollführen Sie den zweiten Teil eines inneren Loopings (Taste <8>). Wenn Sie wieder gerade und im Niveauflug fliegen (Sie haben gerade ein gespaltenes "S" vollführt), müssen Sie ein zweites gespaltenes S mit einer halben Rolle beginnen (drücken Sie <Ins>). Ziehen Sie sofort den Knüppel zurück und vollführen Sie den zweiten Teil eines inneren Loopings (Taste <8>), bis Sie wieder gerade und im Niveauflug fliegen.



### 11. Halbe kubanische Acht

Dieses Manöver beginnt als Defensivmanöver (ähnlich der Immelmanwende) und endet in einem Angriffssturz.

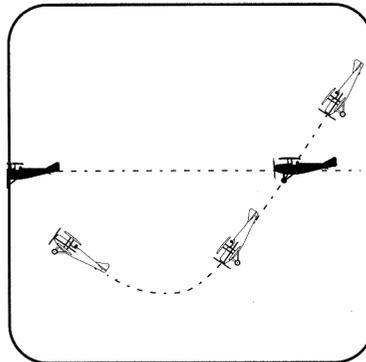
Technik: Tauchen Sie ab (Taste <2>), bis Sie Ihre Höchstgeschwindigkeit erreicht haben. Ziehen Sie den Steuerknüppel zurück (Taste <8>), um einen Looping zu beginnen. Im oberen Teil des Loopings, wenn Sie gerade und im Niveauflug, aber auf dem Kopf fliegen, müssen Sie in einen Absturz hineinrollen (Taste <1>).



### 12. Verteidigungsschraube

Sie wird als Ablenkungsmanöver benutzt. Achtung: Führen Sie dieses Manöver nicht zu nah am Boden durch!

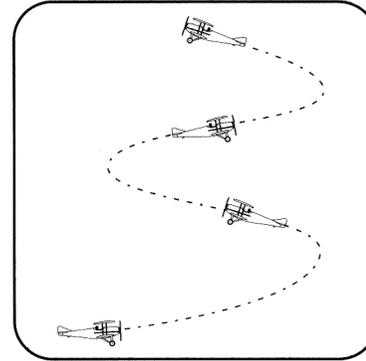
Technik: Wechseln Sie zwischen den Tasten <1> und <3> auf dem Ziffernblock und "tauchen Sie aus der Klemme heraus".



### 13. Fokker-Schwinge

Dies ist ein Angriffsmanöver, das, wenn es korrekt ausgeführt wird, Ihren Gegner in einem Zug erledigt.

Technik: Tauchen Sie auf Ihren Gegner von hinten herab (Taste <2>) und feuern Sie auf ihn. Wenn Sie hinter ihm herabgefliegen sind, müssen Sie den Steuerknüppel zurückziehen (Taste <8>) und seine Unterseite beschießen.



### 14. Chondelle

Bei dieser aufsteigenden Wende mit maximaler Steiggeschwindigkeit versuchen Sie, so schnell wie möglich an Höhe zu gewinnen.

Technik: Tauchen Sie ab, bis Sie Ihre Höchstgeschwindigkeit erreicht haben (Taste <2>). Ziehen Sie den Steuerknüppel zurück (Taste <8>) und ändern Sie schnell die Richtung des Aufstiegs (Taste <9>). Ein kleiner Tip: mit Hilfe der Taste <4> können Sie wieder nivellieren.

## **ZUSAMMENFASSUNG**

Die eben beschriebenen Manöver sollten so lange geübt werden, bis sie mit Leichtigkeit ausgeführt werden können. Einem Kampffliegerpiloten steht es frei, zu improvisieren und die Manöver der jeweiligen Luftkampfsituation anzupassen.

# BOMBARDIERUNGSTAKTIKEN

Die kleinsten Bomben, die während des Krieges abgeworfen wurden, waren kleine Stahlpfeile, die nur wenige Unzen wogen. Die größte Bombe war über 3000 Pfund schwer. Am Anfang waren die Sprengstoffbomben wie aus großer Höhe fallende Kanonenkugeln.

Die deutsche Reichswehr entwickelte 1913 die erste wirkliche Flugbombe. Sie hatte einen gußeisernen Rumpf, eine Tropfenform und Schwanzflossen. Sie war eher ein Lufttorpedo als eine Kanonenkugel. Die Bomben waren dazu konstruiert, schneller und genauer als ihre Vorgänger zu fallen. Die Schwanzflossen versetzten der Bombe auf dem Weg nach unten einen Drehimpuls, was die Flugbahn stabilisierte. Einige Bomben wurden in den Bombenschächten vertikal aufgehängt, andere wiederum senkrecht.

Die Flugabwehrstellungen hatten den Spitznamen "Archie". Dieser Ausdruck stammt von einem britischen Piloten. Wenn er auf das Feuer der Flugabwehr traf, rief er "Nicht mit mir, Archibald!". Der Ausspruch stammt aus einem Londoner Bühnenstück, als die Diva einen Lüstling zurechtwies.

Es ist gewöhnlich eine gute Idee, zuerst die Flugabwehrstellungen, die Ihnen Schwierigkeiten bereiten, auszulöschen. Dann können Sie sich auf Ihre eigentlichen Ziele konzentrieren, ohne sich um Gegenfeuer kümmern zu müssen.

Die Bombenanzeige auf der rechten Seite Ihres Fensters zeigt an, wie viele Bomben Sie noch in der Maschine mit sich führen. Benutzen Sie Ihre Bomben umsichtig, damit sie Ihnen nicht vor Ende des Einsatzes ausgehen.

Abwurf und Heimflug ist nur eine der Herangehensweisen. Hierbei wählen Sie Ihre Ziele vom Aufklärungsfoto aus und richten Ihre Bomber für einen geraden Anflug auf das Ziel aus. Bombardieren Sie die Ziele und verlassen Sie das Zielgebiet so schnell wie möglich. Wählen Sie ein weiteres Ziel aus, eliminieren Sie es und verlassen Sie wieder schnell das Zielgebiet. Setzen Sie diesen Handlungsablauf fort, bis Ihr Einsatz beendet ist.

Denken Sie daran, während eines Bombardierungsanfluges können Sie das Aufklärungsfoto jederzeit durch Drücken von <ENTER> einsehen.

## BESCHREIBUNG DER BOMBARDIERUNGSZIELE

Es gibt zehn verschiedene Ziele, die Sie bombardieren können:

### 1. Flugfeld:

Bei Flugfeldern kann es sich um Bomberhangars, Hauptquartiere, usw. handeln. Wenn Sie wollen, können Sie auch einzelne Maschinen auf dem Flugfeld direkt bombardieren.

### 2. Stadt:

Die Ziele, die auf dem Aufklärungsfoto eingekreist sind, verstecken laut Geheimdienstberichten Kriegsmaterial, Truppenansammlungen, Waffen und

ähnliches. Es gehört schon ein scharfes Auge dazu, die richtigen Ziele in einer dicht bebauten Stadt herauszufinden.

### 3. Dorf:

Dörfer werden auch dazu benutzt, Kriegsmaterial und ähnliches zu verbergen. Sie werden oft auch als Versorgungstützpunkt für die Front benutzt.

### 4. Hauptstädte:

Hauptstädte sind meistens der Sitz der Regierung. Zerstören Sie die Hauptstadt, dann "schneiden Sie den Kopf der Schlange ab." Beenden Sie Ihren Einsatz und gewinnen Sie den Krieg, indem Sie alle auf dem Aufklärungsfoto verzeichneten Ziele zerstören. Hauptstädte sind stark verteidigt und schwer zu zerstören.

### 5. Fabriken:

Gegnerische Fabriken liefern Flugzeuge an die gegnerischen Flugfelder. Es ist keine schlechte Idee, ihre Produktion so weit wie möglich einzuschränken.

### 6. Versorgungslager:

Versorgungslager beinhalten meistens Waren von kriegswichtiger Bedeutung. Zerstören Sie die Waren, bevor sie dem Gegner zugutekommen können.

### 7. Festung:

Die Front kann sich nicht an einer Festung vorbeibewegen, wenn sie nicht völlig zerstört ist.

### 8. Brücke:

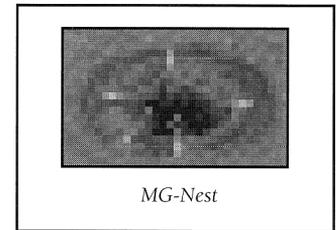
Wenn Sie eine Brücke zerstören, können Sie den Fluß von Nachschubgütern für die gegnerische Front verlangsamen.

### 9. Gräben:

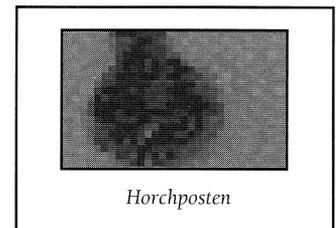
Die Westfront bestand aus einem weitverzweigten Grabensystem. Ein effektiver Bombardierungsanflug durch einen Abschnitt der gegnerischen Linien kann eine Bresche schlagen, durch die Ihre Armee vielleicht hindurchbrechen kann.

MG-Nester wurden in bestimmten Abständen errichtet und enthielten ein oder mehrere MGs.

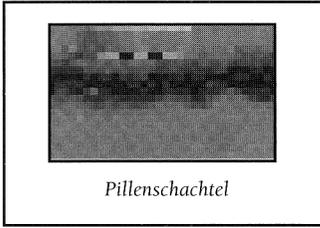
Der Dienst auf Horchposten war eine anstrengende Aufgabe. Er wurde von Posten ausgeführt, die der Front vorgeschoben waren und die auf herannahende gegnerische Soldaten horchen sollten.



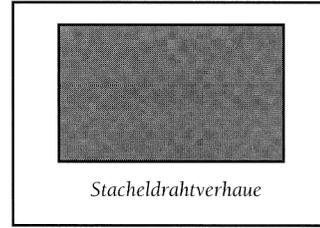
MG-Nest



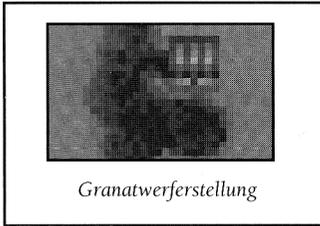
Horchposten



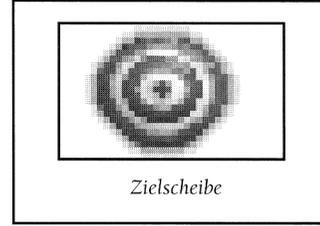
Diese Betonbunker, auch Pillenschachteln genannt, wurden von MG-Mannschaften als Schutz benutzt.



Stacheldrahtverhaue wurden in mehreren Reihen ausgelegt, die breit genug waren, daß kein Angreifer Handgranaten in den gegenüberliegenden Schützengraben werfen konnte.



Die E-förmige Granatwerferstellung trennte die Mannschaft von ihren Geschossen. Im Fall eines Unfalls wurde dadurch der Schaden begrenzt.



#### 10. Zielübungen

Bei Zielübungen ist Ihr Ziel eine auf den Boden gemalte Zielscheibe. Nicht alle Zielscheiben sind erlaubte Ziele. Lediglich solche, die auf dem Aufklärungsfoto eingekreist sind, dürfen bombardiert werden.

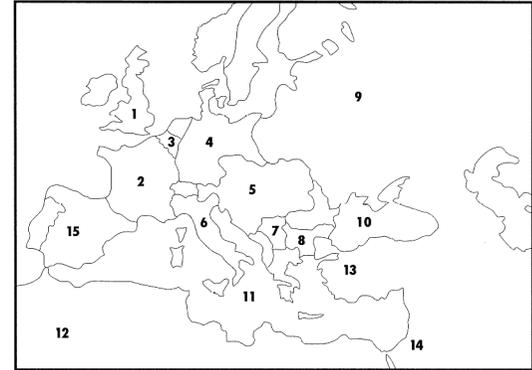
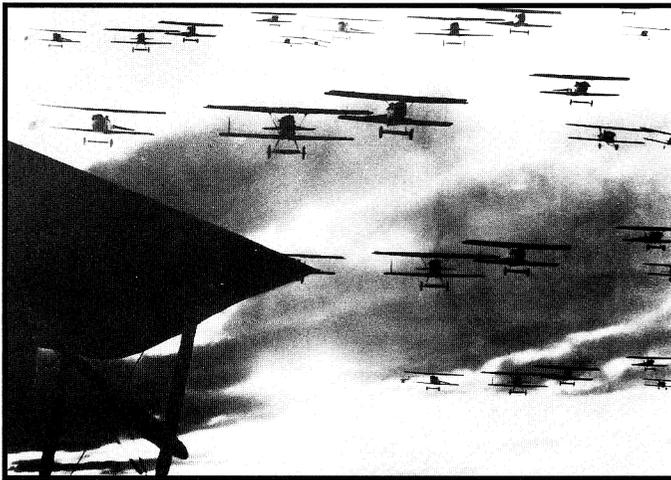
# III. BUCH: EIN GESCHICHTLICHER ABRISS

## EINLEITUNG

Das III. Buch enthält Fakten über den historischen Zeitabschnitt, in dem "The Ancient Art of War in the Skies" spielt. Obwohl die hier beschriebenen Fakten nicht zum Spielen des Spieles notwendig sind, ermöglicht Ihnen das Lesen dieses Abschnittes einen guten Einblick in eine vergangene Ära.

## DER ERSTE WELTKRIEG

Damals sah man diesen Krieg als den Krieg, der allen zukünftigen Kriegen ein Ende setzen würde, an. An seinem Ende gab es mehr Todesopfer zu beklagen als während aller Kriege der letzten 200 Jahre zusammengenommen. Frankreich verlor die Hälfte seiner männlichen Bevölkerung zwischen 20 und 32 Jahren. Zusätzlich zu den rund 16 Millionen Todesopfern kostete der Krieg über 300 Milliarden US-Dollar. Die USA gaben allein für jede Stunde des Krieges 1 Million US-Dollar aus und die Gesamtkosten für die USA waren höher als die Regierungsbudgets während des gesamten letzten Jahrhunderts.



Europa ca. 1915

- |                      |                    |                |
|----------------------|--------------------|----------------|
| 1. GROSSBRITANNIEN   | 6. ITALIEN         | 11. MITTELMEER |
| 2. FRANKREICH        | 7. SERBIEN         | 12. AFRIKA     |
| 3. BELGIEN           | 8. BULGARIEN       | 13. TÜRKEI     |
| 4. DEUTSCHLAND       | 9. RUSSLAND        | 14. PALÄSTINA  |
| 5. ÖSTERREICH-UNGARN | 10. SCHWARZES MEER | 15. SPANIEN    |

Vielleicht haben Sie schon einmal in alten Schwarz-Weiß-Filmen Soldaten und Pferde gesehen, die etwas schneller als gewöhnlich marschieren. Sie ziehen in jenen Krieg, den Großen Krieg von 1914-1918. Heutzutage kennen wir diesen Krieg als Ersten Weltkrieg.

Es wurde schon oft bemerkt, daß der Erste Weltkrieg ein Krieg war, den niemand wollte, aber an dem jedermann teilnahm. Die Ereignisse, die zu seinem Ausbruch führten, geben uns eine der wichtigsten Lehren der Geschichte - wie man wirklich alles falsch machen kann.

*“Das Buch “Die Kanonen des August” ist das beste Buch, das ich je gelesen habe, denn es beschreibt, wie man alles falsch machen kann.”*

*- John F. Kennedy*

Am Anfang des 20. Jahrhunderts wurde Europa von mehreren mächtigen Familiendynastien regiert. In Deutschland herrschten die Hohenstaufen, in Österreich-Ungarn die Habsburger, in Rußland die Romanows und in

Großbritannien die Königsfamilie von Queen Victoria und King George. Diese mächtigen Familien, die Europa über Generationen beherrschten, hatten lange Geschichten voll von Stolz, Nationalismus und Romantik. Sie waren jedoch oftmals nicht für ihre intellektuelle Brillanz bekannt.

Der deutsche Kaiser Wilhelm II. erfreute sich seiner Macht, war jedoch oftmals nicht sicher, was er damit anfangen sollte. Zar Nikolaus II. regierte Rußland mit Hilfe eines verrückten, selbsternannten Heiligen namens Grigori Rasputin. Queen Victoria und King George hatten keine weiteren Qualifikationen, Großbritannien zu regieren, als in die Königsfamilie hineingeboren worden zu sein.

Auf Rat ihrer Militärführer, bauten diese Herrscher von Europa ein kompliziertes System von Bündnissen zwischen ihren Ländern auf, bei dem sie sich gegenseitig zur Hilfe kommen würden, sollte eines der Länder in einen Krieg verwickelt werden.

Diese Bündnisse, zusammen mit der selbstsüchtigen Herrschaft der regierenden Familien, schufen eine kritische Situation, die, wie ein Luftballon, zum Platzen gefüllt war. Im Juni 1914 stieß der Ballon auf einen spitzen Gegenstand.

Einige Jahre vor dem Ausbruch des Krieges hatte das Kaiserreich von Österreich-Ungarn ein kleines Land namens Bosnien annektiert. Das benachbarte Serbien war über diesen Zug erschrocken und verärgert. Eine Gruppe serbischer Offiziere bildete einen geheimen Bund, die "Schwarze Hand", mit dem Ziel, Widerstandsgruppen zu bewaffnen und auszubilden. Im Juni 1914 stattete der Erzherzog Franz Ferdinand, der Neffe von Kaiser Franz Josef und Thronfolger von Österreich-Ungarn, der serbischen Hauptstadt Sarajevo einen Besuch ab. Er wurde von sieben Mitgliedern der "Schwarzen Hand" erwartet. Ein jeder war mit einer Pistole, einer Bombe und einem Fläschchen Cyankali, das im Falle einer Festnahme geschluckt werden sollte, ausgerüstet. Einer der Attentäter erschoss den Erzherzog und seine Gemahlin. Dieses Attentat löste eine Kette von Ereignissen aus, an deren Ende sich Europa, Rußland, die Vereinigten Staaten und Japan in einen Krieg verwickelt sahen.

Die Herrscher von Österreich-Ungarn sahen das Attentat auf den Erzherzog als Gelegenheit an, ihr Kaiserreich zu erweitern und erklärten Serbien den Krieg.

Die Russen, die sich mit den Serben verbündet hatten, waren von der bevorstehenden Invasion alarmiert und begannen mit einer teilweisen Mobilisierung ihrer Truppen, um ihren serbischen Verbündeten zu Hilfe zu kommen.

Zur Jahrhundertwende war der General Alfred von Schlieffen der Chef des deutschen Generalstabes. Er fühlte die Gefahr von Gegnern auf beiden Seiten - Frankreich im Westen und Rußland im Osten. Er befürchtete einen gemeinsamen Angriff und entschloß sich daher, einen Zweifrontenkrieg gegen die beiden Verbündeten, Frankreich und Rußland zu führen. Um zu vermeiden, daß sich die Truppen an zwei Fronten ausdünnen würden, glaubte er, daß sich

"ganz Deutschland erst gegen einen Feind werfen muß." Der sogenannte Schlieffenplan bestand in der schnellen Niederwerfung eines Gegners, bevor man es mit dem zweiten Gegner aufnahm. Da ein so großes Land wie Rußland nicht so schnell niedergeworfen werden konnte, richtete sich der Schlieffenplan zuerst gegen Frankreich.

***"Wenn man seine Rechte verstärkt, schwächt man seine Linke. Wenn man Verstärkungen überall hinsendet, bleibt man überall schwach."***

***- Sun Tzu rund 400 v. Chr.***

Frankreich, das einen Angriff Deutschlands vorausgeahnt hatte, baute um Paris herum eine Linie von Verteidigungsanlagen. Schlieffen hatte vor, diese Festungen zu umgehen, indem er über Belgien angriff. Die Deutschen, die sich mit Österreich-Ungarn verbündet hatten, stellten Rußland am 31. Juli ein Ultimatum, seine Truppen innerhalb von 12 Stunden zu demobilisieren. Die Russen weigerten sich jedoch. Am 31. August erklärte Deutschland Rußland den Krieg.

Plötzlich liefen die Dinge für Deutschland nicht mehr nach Plan. Um nach dem Schlieffenplan zu handeln, mußte Deutschland erst Frankreich erobern!

Der General Helmuth von Moltke war Schlieffens Nachfolger. Er meinte, daß der Schlieffenplan tadellos war und nicht geändert werden sollte, ganz gleich, was passieren würde. Kaiser Wilhelm II konnte sich nicht entscheiden, welches Land zuerst angegriffen werden sollte und gab von Moltkes Wunsch nach, erst Frankreich anzugreifen. Durch die schnelle Einnahme von Paris, so dachte er, würde Frankreich aus dem Weg geschafft sein, damit sich Deutschland auf Rußland konzentrieren konnte. Das war zumindest der offizielle Plan.

Die Deutschen begannen ihre Offensive am 4. August. Gemäß dem Schlieffenplan griff der starke rechte Flügel der deutschen Truppen Frankreich über Belgien an. Dies verärgerte Großbritannien, das zu jener Zeit ein Verbündeter Belgiens war. Die mächtige deutsche Armee zerschmetterte die belgischen Verteidiger und marschierte auf das Herz von Frankreich zu. Die Franzosen schafften es, die 60.000 Mann starke Angriffsgruppe der deutschen Armee rund 50 Kilometer vor Paris aufzuhalten.

Der Kriegsschauplatz war nun vorbereitet. Während alle Seiten noch Protestnoten und Ultimaten austauschten, waren die Kriegsmaschinerien Europas bereits in vollem Gange. Japan trat den Kriegshandlungen gegen Ende August, die Türkei gegen Ende Oktober und Italien gegen Ende Mai 1915 bei. Gegen Ende 1915 war das gesamte Europa in den Krieg verwickelt.

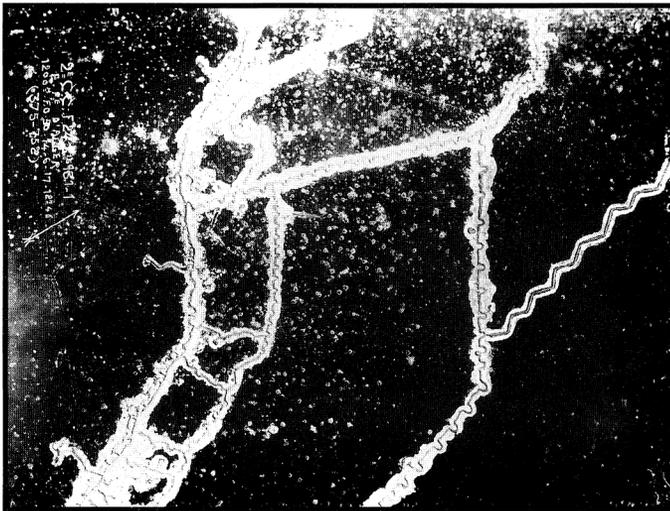
*“In einer Seitenstraße des Strand traf ich gestern einen kleinen lustigen Dackel - man kann den Dackel wohl den Hund der deutschen Nation nennen - der, hübsch mit weißen, roten und blauen Bändern geschmückt, fröhlich dahinteckelte. Um seinen Hals trug er ein kleines Schild: “Ich bin ein eingebürgerter Britel!” Er schien auf diesen Umstand sehr stolz zu sein.”*

*- London Daily Mirror, 18. August 1914.*

Am 16. April 1917 kamen die Vereinigten Staaten Großbritannien und Frankreich zu Hilfe, indem sie Deutschland den Krieg erklärten.

Die Kriegskunst erreichte nun eine neue Ära. Zum ersten Mal seit Jahrhunderten wurden Waffen benutzt, die die Kriegsführung vollkommen veränderten. Für die Soldaten des Ersten Weltkrieges waren schwere Artillerie, Panzer, Maschinengewehre, Flugzeuge und Giftgas etwas Neues. Innerhalb weniger Monate nach Ausbruch des Krieges waren beide Seiten unfähig voranzuschreiten und nicht gewillt, sich zurückzuziehen. Die einzigen Richtungen, die nicht beschränkt waren, waren nach oben in die Lüfte und herab in die Gräben.

*“Fünfhundert Meilen Deutsche,  
Fünfhundert Meilen Franzosen,  
Dazwischen Engländer, Schotten und Iren,  
Alle kämpfen für einen Graben.*



Gräben

*Und wenn der Graben genommen,  
Und viele Tausend umgekommen,  
Dann kommen unter weiterem Schlachten die Verlierer,  
Und holen sich den Graben wieder.*

*- Edwin Dwight,  
Life Magazine, 4. August 1915.*

Gräben waren bei weitem kein neues Konzept der Kriegsführung. Cäsar hat bereits Gräben benutzt, genau wie die amerikanischen Armeen während des Bürgerkrieges. Das Neue war die Anzahl von Gräben, die ausgehoben wurden. Die Gräben erstreckten sich bald vom Ärmelkanal, durch ganz Frankreich, bis zur Schweiz. Sie wurden die Westfront genannt. Entlang dieses Streifen Landes starben Millionen von Soldaten. Manchmal sogar bis zu 50.000 an einem Tag.

Die Westfront war ungefähr 50 Kilometer breit und rund 750 Kilometer lang. Jede Seite baute entlang der Front mehrere Reihen von Gräben. Die Frontlinie war der “Feuergraben”. Die erste Verteidigungslinie war äußerst stark verteidigt und bewacht. Dahinter befand sich der Truppen-Versorgungsgraben, in dem Nachschubgüter, Befehlsstellen, Erste Hilfe-Stationen und Verstärkung stationiert waren. Weiter hinten befand sich ein Reservegraben. Diese drei Grabenreihen waren durch Verbindungsgräben miteinander verbunden.

#### *“Graben-Pudding”*

*Man gebe 4 Stücke harten Zwiebacks in ein Geschirrtuch und klopfe sie mit einem Schaufelstiel, bis sie vollständig zerkleinert sind. Die Krümel werden dann in Wasser eingeweicht, bis ein Brei entsteht. Dazu gibt man eine Büchse Tommy Tickler’s Pflaumen- und Apfelmarmelade und rührt den Brei über einer großen Flamme. Wenn der Boden anbrennt, servieren Sie den Pudding mit vier Teelöffeln Kondensmilch. Für 4 Personen.*

Die Gräben waren etwa 2 Meter tief. Sie verliefen nicht in gerader Linie, sondern waren zickzackförmig. Damit konnte verhindert werden, daß der Gegner sie einfach überrannte, sowie Schäden durch Artilleriebeschuß in Grenzen blieben.

*“Wie fühlst Du Dich, wie Du so im Graben stehst  
Und auf den Ton der Pfeife wartest?  
Hast Du Angst, bist Du voller Erwartung, zitterst Du vor  
Furcht oder bist Du bereit zu stürmen?  
Keiner geht gern, aber die  
Arbeit muß getan werden.  
Mit Disziplin gehorchen wir Befehlen.*

Dennoch, für viele ist der letzte Tag gekommen.  
Ich, ich habe Angst! Aber ich zeige sie nicht.  
Es ist mein dritter Sturm über den Grabenrand.  
Ich liebe den Frieden, aber das weiß die Kugel nicht,  
Diesmal könnte ich an der Reihe sein!  
Möge Gott mir zu einer leichten Wunde verhelfen,  
Eine Wunde, die mir ermöglicht zu fliehen,  
Weg vom Grauen. Ich habe genug,  
Laßt doch "die Schlächter" ihren Spaß haben.  
So fühlen wir, wenn wir im Graben stehen  
Und auf den Klang der Pfeife warten.  
Dies sind die Gedanken, die durch unsere Köpfe rasen.

Wir wollen keine Gefühle zeigen.  
Jeder reagiert auf andere Weise  
Und nur wenige streben Heldentum an.  
Aber sollte ein Mann sich damit brüsten, daß er sich nie fürchtet?  
In meinem Buch ist dieser Mann ein Lügner!"

- Sergeant H. Fellowes

Das Leben eines Soldaten an der Front war alles andere als romantisch. Es bestand aus langen eintönigen Stunden, die nur von Augenblicken unbeschreiblichen Schreckens abgelöst wurden. Ihr Zuhause war ein stinkender Graben. Bevor sie ein Bad haben konnten oder ihre Kleider waschen konnten, vergingen Tage, meist Wochen. Die Sommer waren heiß und die Winter naß und kalt. Die matschigen Böden der Gräben hatten ständig nasse Füße zur Folge. Soldaten bekamen den sogenannten "Grabenfuß", was oftmals zu Amputation von Zehen führte. Die Soldaten wurden von vielen Parasitenplagen heimgesucht, besonders jedoch von Läusen. Die Verpflegung bestand meistens aus Kohlrübensuppe und hartem Brot. Wenn es die Situation erlaubte, schliefen die Soldaten in den Grabenwänden und auf harten Pritschen in ausgegrabenen Schlaflöchern. Die in und um die Gräben herumliegenden Leichen wurden von Ratten zerfressen. Die Verteilung der Post war einer der wenigen frohen Augenblicke.

"Du stehst in einem Graben aus übelriechendem Morast  
und der bitterkalte Wind läßt Dein Blut gefrieren.  
Die Kanonen brechen los, und Flammen erleuchten den Himmel  
und wie Du so dahinstarrst, huschen die Ratten an Dir vorbei.

Die Männer in den Gräben sind noch still und  
versuchen, zwischen dem Gestank und dem Schleim zu schlafen.

Der Mond blickt gerade über den Hügel herüber  
und die Toten auf dem Stacheldraht hängen ruhig und still.

Die Kugel eines Scharfschützen verfehlt knapp Deinen Kopf  
während Du gerade nach einem gemütlichen Bett sinnst.

Eine dreckige Decke muß jedoch genügen, die  
mehr oder weniger von Läusen wimmelt.

Haig und sein Mob ruhen friedlich dort hinten,  
leben ihr Leben in Luxus im alten St. Omer,  
in Hülle und Fülle.

Was zur Hölle wissen die schon vom Krieg?

- CSM Sidney Chaplin  
4th Battalion, Gloucestershire Regiment

Zwischen den Grabenreihen auf beiden Seiten befand sich ein verwüstetes und gefährliches Stück Land, das sogenannte "Niemandland". Weite Reihen aus Stacheldraht wurden vor den Gräben ausgelegt, die breit genug waren, daß niemand vom Rand der Front Handgranaten in den gegnerischen Graben werfen konnte. Am Stacheldraht befanden sich leere Blechbüchsen mit Kieselsteinen, die des Nachts vor möglichen Angriffen warnten.

Nach den ersten beiden Kriegsmonaten kam der Vormarsch der Front zum Stillstand. Fast der gesamte Krieg wurde aus Gräben heraus gefochten, ohne daß eine Seite irgendwelche Vorteile erzielte. Gegen 1915 nahm die Welt den Krieg als unentschieden an.

Nachdem sich die Front in Frankreich festgefressen hatte, zerfiel der Schlieffenplan. Deutschland entschied sich, Rußland anzugreifen. Somit wurde die zweite Front, die Ostfront gebildet. Auch dort entwickelte sich zwischen Deutschland und Rußland ein Grabenkrieg, der sich entlang einer fast 3500 Kilometer langen Front erstreckte. Andere Fronten entstanden im Nordosten Italiens, in Nordgriechenland, Serbien, der Türkei, in Rumänien und in Arabien.

Die Fähigkeit der Flugzeuge, über dem Kampfgeschehen zu fliegen, kann teilweise für den Stillstand der Front verantwortlich gemacht werden. Da keine der beiden Seiten größere Truppenkontingente bewegen konnte, ohne von der anderen Seite durchschaut zu werden, verschwand das Element eines Überraschungsangriffes fast vollständig aus der Kriegsführung.

Die festgefahrene Front inspirierte viele Erfinder, neue Waffensysteme zu entwickeln, die den Stillstand brechen sollten.

Im Frühjahr 1915 wurde eine neuartige Waffe in die Kriegsführung aufgenommen: das Giftgas. Die Deutschen schossen mit Chlorgas gefüllte Behälter in Richtung der gegnerischen Linien. Dies hatte verheerende Folgen. Zehntausend alliierte Soldaten flohen, von denen 5000 innerhalb der nächsten zehn Minuten starben. Ein vergaster Soldat starb einen langen und qualvollen Tod. Es dauerte nicht lange, bis die Armeen Gasmasken verteilten. Während des

Krieges wurden verschiedene Gasarten, einschließlich Phosgen und Senfgas, verwendet. Die Giftgaseinsätze forderten ungefähr 30.000 Todesopfer. Giftgase, Flammenwerfer, Maschinengewehre und Tunnel, die mit Sprengstoff gefüllt waren, wurden alle während des Ersten Weltkrieges zum ersten Mal eingesetzt.

Zu Beginn des Krieges, im Jahre 1914, wurde das Flugzeug als unzuverlässige Flugmaschine angesehen und man maß ihm keine militärische Bedeutung bei. Angespornt von den verzweifelten Bedürfnissen des Krieges, wurde das Flugzeug im Laufe der nächsten vier Jahre zur wirkungsvollsten Waffe der modernen Kriegsführung.

Zu Beginn des Jahres 1915 gründeten amerikanische freiwillige Piloten die L'Escadrille Americaine (den ersten amerikanischen Verband von Kampfflugzeugen). Im Frühjahr des nächsten Jahres waren sie bereits bei der Aufklärung von deutschen Zielen für die französische Artillerie bei Verdun im Einsatz. Frankreich verlor bei diesem gefährlichen Unternehmen in jedem Monat mindestens 70 Piloten. Sie hielten nach Truppenansammlungen und eingegrabenen deutschen Artilleriestellungen Ausschau. Wenn er dabei nicht vom Gegner getroffen wurde, vermerkte der Pilot die Aufklärungsergebnisse auf einer Karte und warf sie über seinen eigenen Artilleriestellungen ab.

Der Name des Verbandes wurde bald darauf in Lafayette Escadrille geändert, denn die Vereinigten Staaten meinten, daß der Begriff "Americaine" andeutete, daß die Vereinigten Staaten in diesem Krieg nicht mehr neutral seien. Der neue Name wurde zu Ehren des französischen Generals Lafayette und seiner Verdienste während der amerikanischen Unabhängigkeitsbewegung ausgewählt.



Das Zeichen der L'Escadrille

Gegen Ende des Jahres 1915 besprach General Eric von Falkenhayn, der nunmehr Chef des deutschen Generalstabes war, mit dem Kaiser die festgefahrene Situation des Krieges. Er wußte, das die französische Strategie darin bestand, ungeachtet der hohen Verluste, Welle um Welle von Soldaten in den Angriff zu schicken. Sie wollten gegen Frankreich eine ungewöhnliche Winteroffensive starten, die den Krieg zwar nicht gewinnen, aber immerhin am Laufen halten würde, bis die französischen Armeen bei Angriffen auf deutsche MG-Nester aufgezehrt würden. Sie entschieden sich, die Offensive bei Verdun zu beginnen.

Die deutsche Strategie ging bis zu einem bestimmten Punkt auf. Nach den ersten zehn Monaten der Schlacht bei Verdun hatte Frankreich rund 70% seiner Truppen verloren. Das waren rund 500.000 Soldaten. Falkenhayns Plan war kein vollständiger Sieg, denn Deutschland verlor selbst 400.000 Soldaten in der Schlacht.

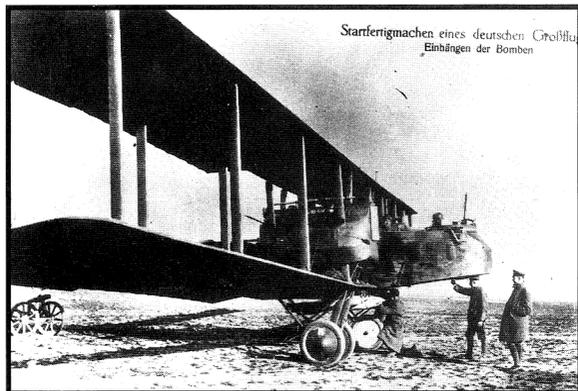
Während der letzten zwei Monate der Schlacht wurden viele Militärstrategen von den anhaltenden deutschen Angriffen, die trotz hoher Verluste immer wieder vorangetrieben wurden, überrascht. Der Wert von Verdun verringerte sich von Tag zu Tag, da die Franzosen genug Zeit hatten, neue Verteidigungslinien hinter Verdun zu errichten. Trotzdem starben deutsche Infanteristen an Orten wie dem Berg der Toten Tag für Tag und Woche für Woche in großen Zahlen.

Die vereinigten britischen und französischen Truppen entschlossen sich, die französischen Truppen bei Verdun zu entlasten und bereiteten die größte gemeinsame Offensive des gesamten Krieges vor. Die Schlacht an der Somme, an der fast 250.000 britische und französische Soldaten beteiligt waren, begann am 1. Juli 1916 mit einem siebentägigen schweren Artilleriebeschuss der deutschen Stellungen. Während der ersten Stunde des Beschusses starben fast 30.000 Soldaten. Deren Zahl erhöhte sich bis zum Ende des ersten Tages auf rund 60.000. Die Schlacht dauerte weitere 5 Monate und forderte mehr als 500.000 Todesopfer.

### *Die Legende des flandrischen Mohns*

*Man nimmt an, daß Dschingis Khan, auf seinem Feldzug nach Europa im 13. Jahrhundert, die ersten Samen des Weißen Mohns mitgebracht hat. Die Legende besagt, daß wenn dieser Mohn auf einem frischen Schlachtfeld wächst, seine Blüten rot sind und in ihrer Mitte ein Kreuz haben. Auf den flandrischen Feldern an der Somme gab es viele rote Mohnblüten.*

Im Juni 1917 kam der Krieg wieder zu einem Stillstand. Rußland trat nach der Oktoberrevolution und der Machtergreifung der Bolschewiki durch Lenin aus dem Krieg aus. Deutschland hielt noch immer Belgien und weite Teile Frankreichs besetzt. Frankreich war dem Zusammenbruch nahe. Die Frühlingsoffensive, die von General Nivelle geleitet wurde, brachte den Franzosen außer 200.000 Todesopfern nichts ein.



Der Bomber "Gotha"



Ein beschädigter Panzer

Die Moral war so niedrig wie noch nie und 54 Kampfdivisionen waren bereits desertiert. Nivelle wurde seines Amtes enthoben und durch General Henri-Phillipe Petain, dem "Helden von Verdun", ersetzt.

Bis zum Sommer 1917 war die deutsche Flugzeugindustrie soweit fortgeschritten, daß sie in der Lage war, einen Bomber zu bauen, der London erreichen konnte. Am Anfang konnten sich die Gothas ihrer Bombenlast entledigen und ohne belästigt zu werden, sicher nach Hause zurückfliegen. Bald darauf wurden die Kampfflieger von der Front abberufen, um die Bomber abzufangen.

Als die Alliierten ihre Frühlingsoffensive von 1918 vorbereiteten, wurde offenbar, daß das Zusammenwirken zwischen den einzelnen alliierten Armeen nicht funktionierte. Man benötigte dringend ein einzelnes vereinigtes Kommando. Der französische General Ferdinand Foch wurde zum Oberkommandierenden der alliierten Armeen ernannt. Er hatte die Aufgabe, die allgemeine alliierte Strategie zu bestimmen, während die jeweiligen taktischen Manöver den Oberkommandierenden der Armeen der einzelnen Alliierten überlassen wurden.

Im Jahre 1918 führte man auf beiden Seiten eine neue Taktik ein. Anstatt eines Angriffs auf der ganzen Länge eines Grabens, sandten die Deutschen speziell ausgebildete und schwerbewaffnete "Sturmtruppen" gegen Schwachpunkte in den alliierten Reihen. Nachdem die Linien durchbrochen wurden, stießen sie weit hinter die Linien vor, um die gegnerische Artillerie auszuschalten.

Die Alliierten benutzten ihrerseits eine ähnliche Taktik. Anstelle von Sturmtruppen benutzten sie eine neue britische Erfindung, den Panzer. Der Panzer war in der Lage, das rauhe "Niemandland" zu überqueren, durch den Stacheldraht zu brechen und die Schützengräben zu überfahren. Er konnte sogar MG-Nester zerstören.

Panzerangriffe wurden durch Kampfflieger unterstützt und von einem nachfolgenden Vormarsch der Infanterie begleitet. In den letzten Abschnitten des Krieges dominierten die Panzer. Durch harte Kämpfe konnten die Deutschen 1918 die Alliierten wieder zurücktreiben, aber die Alliierten konnten den deutschen Vorstoß aufhalten und mit Hilfe der Verstärkung durch die neuangekommenen Amerikaner wieder zurückwerfen. Bis September 1918 hatten die Panzer die Westfront durchbrochen. Die deutsche Regierung schien zu wanken und die Alliierten setzten ihren Vormarsch fort. Man begann mit den Verhandlungen über einen Waffenstillstand.

Im November 1918 traf man sich in den Wäldern von Compiègne mit den diplomatischen Vertretern Deutschlands. An Bord eines Eisenbahnwaggons unterzeichneten sie das bedingungslose Waffenstillstandsabkommen General Fochs. Der Große Krieg endete mit einem Waffenstillstand in der elften Stunde, des elften Tages, des elften Monats, des Jahres 1918. Der Erste Weltkrieg hinterließ bei seinem Ende nichts als zerbrechende Monarchien und zerstörte Länder. Die Monarchien in Rußland, Deutschland und Österreich-Ungarn wurden abgeschafft. An diesem Punkt der Geschichte treten die Vereinigten Staaten das erste Mal als Supermacht auf.

---

## DIE KAVALLERIE VERLÄSST DAS SCHLACHTFELD

*"Flugzeuge sind ausgezeichnete Sportgeräte - für die Armee sind sie jedoch wertlos."*

*- General Ferdinand Foch, 1914.*

Über tausende von Jahren hinweg, wurden Kriege zu Lande und auf den Meeren ausgetragen. Jetzt wurde der Himmel zum ersten Mal zum Schlachtfeld. In den vier kurzen Jahren zwischen 1914 und 1918 verwandelte sich das Flugzeug von einer wackligen Maschine, die gerade vom Boden abheben konnte, in eine der wirkungsvollsten Waffen des Krieges. Das Flugzeug wurde schnell in das Arsenal der Waffen eingefügt. Mit ihm kam eine völlig neue Form des Kampfes, der Luftkampf, die dritte Art der Kriegsführung.

Zu Beginn des Ersten Weltkrieges, am 28. Juli 1914, war das Flugzeug nur wenig mehr als eine unzuverlässige Attraktion. Mit wenigen Ausnahmen konnten die alten Militärführer nichts mit der neuen Erfindung anfangen. Das Flugzeug könnte zur Aufklärung benutzt werden, oder auch nicht. Denn immerhin wurde diese Aufgabe von der Kavallerie erfüllt. Es gab keinen Grund anzunehmen, daß diese fliegenden Vogelkäfige sich nützlicher als die Kavallerie erweisen sollten, die ihre Aufgaben über die letzten Jahrhunderte hinweg immer sehr zufriedenstellend erfüllt hatte. „Außerdem,“ so betonte ein Kavallerieoffizier, „macht das Geräusch dieser verdammten Dinger unsere Pferde scheu!“

1908 führte Orville Wright als erster die mögliche militärische Verwendung von Flugzeugen vor. Er und sein Kollege stiegen im Militärflugzeug der Gebrüder Wright auf. Diese Vorführung erregte zwar Aufmerksamkeit, aber die Militärs zeigten sich unbeeindruckt. Sie sandten Orville Wright mit Schulterklopfen und netten Worten davon: „Vielen Dank, Orville, wir werden Sie benachrichtigen.“

Die US-Armee experimentierte in den nächsten vier Jahren mit dem Militärflieger herum, aber konnte keine Verwendung für ihn finden. Am Ende gab die Armee im Jahre 1912 bekannt, daß sie keine weiteren Flugexperimente finanzieren würde und erklärte die jugendlichen Flieger als Zeit- und Geldverschwendung. Als die Vereinigten Staaten am 6. April 1917 in den Krieg eintraten, hatte deshalb das Land, in dem das Flugzeug erfunden worden war, keine nennenswerten Luftstreitkräfte.

Im Jahre 1910 besuchte Orville Wright Großbritannien und Frankreich, um seine Konstruktionspläne des Militärfliegers an deren Armeen zu verkaufen. Das Interesse für den Flieger war in Europa zwar größer, aber nicht überwältigend. Die Konservativen meinten, daß die Ausgabe von Geld für Flugzeuge närrisch wäre und daß man es viel besser für lebenswichtige Pferde ausgeben sollte. Orville wurde höflich abgewiesen.

*“England könnte heutzutage, wenn es nicht anfänglich Gleichgültigkeit gezeigt hätte, die erste Nation in der Förderung und Entwicklung der Luftfahrt sein.”*

*- Harry Harper, 1912*

Die französischen Militärs, die den Militärflieger der Wrights abgewiesen hatten, begannen im Jahre 1910 mit Experimenten an einem selbstentwickelten Flugzeug. Die Experimente endeten mit 6-tägigen Flugmanövern bei Picardy in Frankreich. Die Militärs waren mit der Vorführung der Maschinen beeindruckt, obwohl 7 der 13 Versuchsmaschinen während dieser Woche abgestürzt waren. Sie meinten, daß sich Flugzeuge eines Tages als nützlich erweisen könnten. Keine Armee könne sich jedoch eine fünfzigprozentige Ausfallquote ihrer Ausrüstung pro Woche leisten.

Im Jahre 1910 war Deutschland voll und ganz von den Arbeiten am wasserstoffgefüllten Zeppelin eingenommen (der leichter als Luft war). Die Behörden glaubten, daß die Entwicklung von Flugzeugen, die schwerer als Luft waren, lediglich vom luftfahrttechnischen Fortschritt des Zeppelins ablenken würden. Das Flugzeug wurde lediglich als Mittel zur Aufklärung angesehen, weiter nichts. Die deutschen Militärs wiesen das Flugzeug weiterhin mit der Behauptung zurück, daß es zu schnell flöge und der Aufklärer unfähig wäre, genau wiederzugeben, was er gesehen hätte. Der Zeppelin konnte dagegen weiter, höher und länger als das Flugzeug fliegen und war vor allem langsamer.

*“Ich hoffe, Gentlemen, daß keiner von Ihnen so närrisch ist, anzunehmen, daß der Aeroplan für die Aufklärung zu Kriegszwecken sinnvoll eingesetzt werden kann.”*

*- General Haig, 1914*

Die Zweifel der Militärs waren nur eines der Probleme, die das Flugzeug bis zu seiner Anerkennung zu überwinden hatte - das andere war seine Zuverlässigkeit.

Die Zuverlässigkeit und Wartung von Flugzeugen kümmerte in den frühen Jahren ihrer Entwicklung nur wenige. Erst als die Zahl von Piloten, die aufgrund von Fehlern an den Maschinen abstürzten, zu groß wurde, änderte sich diese Haltung. Es schien, daß Flugzeuge die unangenehme Eigenschaft hatten, daß ihnen während des Fluges die Tragflächen abfielen oder abknickten. Ein anderes weitverbreitetes Problem war das selbständige Loslösen der Tragflächenbespannung. Auch die Landungen forderten mehrere Pilotenleben, wenn Räder abfielen oder irgendwo hängenblieben und die Maschine umstürzen ließen. Ein weiteres Problem bestand in häufigen Triebwerksausfällen.

Beim Ausbruch des Krieges interessierten sich nur wenige Militärführer für das Flugzeug. Es gab jedoch eine Gruppe weitsichtiger Köpfe, die eine wirkliche Zukunft für das Flugzeug sahen. Bereits im Jahre 1909 schrieb der italienische General Giulio Douhet:

*“...die Kriegsführung aus der Luft verlangt die Lösung von Problemen wie der Vorbereitung, des Truppenaufbaus und dem Einsatz der Luftstreitkräfte. Sie verlangt die Schaffung einer dritten Art der Kriegsführung, der Kriegskunst aus der Luft.”*

Das Flugzeug hatte gerade begonnen, seine Fähigkeiten, in der Luft zu bleiben zu demonstrieren, als Douhet bereits 1911 seinen Aufsatz "Regeln für den Einsatz von Flugzeugen in einem Krieg" schrieb. Douhet sah in ihm die perfekte Angriffswaffe. Es hatte keine Einschränkungen seines Bewegungsspielraumes, wie die Land- und Seestreitkräfte. Es hatte die überwältigende Fähigkeit, überall hinfliegen zu können und dem Gegner durch Bombardieren gewaltige Schäden zuzufügen. Flotten von Flugzeugen, die über der gegnerischen Hauptstadt und seinen Industriegebieten auftauchten, würden zu Furcht und Chaos führen sowie den Sieg und das Ende des Krieges herbeiführen.

Douhet meinte auch, daß Generäle überall dazu neigten, rückwärts zu blicken. Sie versuchen die Probleme des nächsten Krieges auf der Grundlage des letzten zu lösen, ohne die neuen Gegebenheiten in Betracht zu ziehen. Das Flugzeug war eine neue Gegebenheit.

Die konventionelle Kriegstheorie, die um die Jahrhundertwende von allen Militärexperten von West Point bis zu den deutschen Militärhochschulen gelehrt wurde, besagte, daß die Hauptmacht einer Armee an entscheidenden Verteidigungspunkten konzentriert werden sollte. Diese Auffassung führte zu der festgefahrenen Situation und dem Grabenkrieg während des Ersten Weltkrieges. Douhet erklärte, daß eine Luftstreitmacht diese Verteidigungspunkte durch massives Bombardieren schwächen könnte. Damit war für ihn der Fall jedoch noch nicht erledigt: Rückwärtige Stützpunkte, Fabriken, Eisenbahnlinien, Produktionsanlagen, Kommunikationsverbindungen und zivile Ziele sollten in gleichem Maße angegriffen werden. Er argumentierte weiterhin, daß eine Luftstreitmacht ein eigener Truppenteil und nicht nur ein Teil der Bodentruppen oder Marine sein sollte.

Diese radikalen Vorstellungen gingen ihrer Zeit etwas voraus. Die Angriffe auf Douhets Ideen waren gewaltig. Für seinen Vorschlag, Städte zu bombardieren, nannte man ihn einen Barbaren. Seine Theorien waren zwar militärisch richtig aber die erbarmungslose Kritik seiner übergeordneten Offiziere führten schließlich 1917 zu seinem Prozeß vor dem Kriegsgericht. Er wurde für schuldig befunden und zu einem Jahr Zuchthaus verurteilt.

Er war von der Richtigkeit seiner Theorien überzeugt und verbrachte die Zeit seiner Haft mit Schreiben. Im Jahre 1921 veröffentlichte er ein umfassendes Buch über die Theorie der Streitkräfte in der Luft mit dem Titel: "Die Herrschaft über die Lüfte". Douhet beschrieb in dem Buch seine Vorstellungen über strategische Bombardierungen, taktische Bombardierungen, Luftaufklärung und den Aufbau von Luftstreitkräften als eigenständigen Truppenteilen der Streitkräfte eines Landes. Leider wurden seine Ideen von den meisten ignoriert. Erst zwanzig Jahre später, während des Zweiten Weltkrieges, wurden Douhets Ideen mit zerstörerischen Auswirkungen in die Tat umgesetzt.

Während des Ersten Weltkrieges gab es einen weiteren Propheten der Luftstreitkräfte: den Major der Vereinigten Staaten, William "Billy" Mitchell. Mitchell veröffentlichte seine Vorstellungen über die Herrschaft in der Luft, die ihrer Zeit um Jahre voraus waren. Wie auch in Douhets Fall erfuhr seine

enthusiastische Unterstützung einer Luftstreitmacht eine rigorose Zurückweisung durch die alten Armee- und Marinekommandierenden. Am Ende erlitt Mitchell das gleiche Schicksal wie Douhet - er wurde 1923 für seine ungewöhnlichen Vorstellungen über die Bedeutung einer Luftstreitmacht in den USA vor das Kriegsgericht gestellt.

Die beiden anderen Anhänger der Herrschaft aus der Luft während des Ersten Weltkrieges waren bei der Verfechtung ihrer Ideen über Luftstreitkräfte etwas erfolgreicher. Sie waren Großbritanniens General Hugh Trenchard und Deutschlands Hermann Göhring. Durch jahrelange Kriegserfahrung aus erster Hand, erwarb sich Trenchard über die nächsten zehn Jahre nach dem Krieg die Dienststellung des Stabschefs der britischen Luftstreitkräfte. Göhring war während des Ersten Weltkrieges eines der großen Flugasse und hatte bis zum Ausbruch des Zweiten Weltkrieges die stärkste Luftstreitmacht der Welt aufgebaut - die "Luftwaffe".

***"Keine Befestigungen kommen gegen diese neuen Waffen an, die blitzschnell tödliche Schläge gegen das Herz des Gegners austeilen können."***

***- Major Giulio Douhet, 1916***

Die Kriegsführung aus der Luft war bei Ausbruch des Krieges ein völlig neues Konzept. Deutschland führte das Feld mit 232 Flugzeugen und 11 Zeppelins an. Rußland hatte 226 Flugzeuge und 11 Luftschiffe. Großbritannien hatte 113 Flugzeuge und 6 Luftschiffe, während Frankreich 138 Flugzeuge und 4 Luftschiffe besaß. Österreich-Ungarn, das sich mit Deutschland verbündet hatte, verfügte über 36 Flugzeuge und ein Luftschiff. Belgien hatte 24 Flugzeuge. Die Vereinigten Staaten besaßen 100 Flugzeuge, von denen jedoch lediglich 3 als Militärflugzeuge angesehen wurden. Doch selbst diese Zahlen sind ungenau, denn gewöhnlich wurde ein Drittel der Flugzeuge eines Landes zu Ausbildungszwecken benutzt. Alle anderen Maschinen wurden für die Aufklärung eingesetzt.

Trotz der Einwände der Kavallerie, der Gleichgültigkeit der Militärführer und der Unzuverlässigkeit der Maschinen hat sich das Flugzeug während des Krieges unzählige Male bewiesen. Was als wackliger Flugapparat begann, entwickelte sich schnell zur stärksten Waffe der modernen Kriegsführung. Bis zum Ende des Krieges, am 11. November 1918, wurde das Flugzeug zu einer neuen Waffe. Mit ihr kam eine völlig neue Kriegsstrategie - die Kunst des Krieges in der Luft.

***"Wir wollen uns nicht noch zusätzliche Bürden auflasten, nur um unser Leben zu retten."***

***- RNAS Commander Boothby, 1915***

Die Flugasse des Ersten Weltkrieges hatten jedoch noch keine Fallschirme. Heutzutage erscheint es fast unglaublich, daß die Flieger, wenn es auszusteigen galt, wie die mutigen Kapitäne auf sinkenden Schiffen, in ihren Maschinen herabgingen und sich an den Sitzkissen festklammern mußten. Warum haben sie keine Fallschirme benutzt?

Der Fallschirm war bereits lange vor dem Ausbruch des Krieges im Jahre 1914 erfunden und getestet worden. Seit dem Jahre 1880 wurden bereits Schausprünge mit dem Fallschirm von Ballons aus unternommen. Bald nachdem Flugzeuge zu fliegen begannen, wurden auch Fallschirmsprünge durchgeführt. Bereits im Jahre 1912 wurden in St. Louis erfolgreiche Sprünge aus einer Höhe von rund 500 Metern durchgeführt. In England wurden 1913 auf dem Stützpunkt Hendon Sprünge aus einer Höhe von rund 700 Metern durchgeführt. Bis Mai 1914 wurde von R. E. Calthrop ein kompakter und schnellöffnender Fallschirm, der "Guardian Angel" (der Schutzengel), entwickelt. Leider wurden Calthrop und sein "Guardian Angel" von den Militärs völlig ignoriert. Die Militärführer behaupteten, daß der "Guardian Angel" "weiterer Tests und Verbesserungen bedürfe, bevor er eingesetzt werden kann." Man sollte jedoch annehmen, daß ein fast funktionierender Fallschirm besser gewesen wäre als überhaupt kein Fallschirm.

Zu Beginn des Krieges wurden Flugzeuge lediglich zu Aufklärungszwecken eingesetzt. Es gab weder Kampfflieger und Bomber, noch gab es Flugabwehrgeschütze. Da Piloten keinen Grund zur Annahme hatten, daß sie abgeschossen werden könnten, gab es auch keinen Grund, einen Fallschirm mit sich zu führen.

Als die Luftkämpfe begannen, wurde die Notwendigkeit des Fallschirmes sichtbar, aber bestimmte Hindernisse in der Konstruktion verhinderten seinen Einsatz. In einem Zweisitzer zum Beispiel mußten sich der Pilot und der Beobachter frei im Cockpit bewegen können, damit sie an die MGs reichen und sich in alle Richtungen umdrehen konnten. Ein sperriger Fallschirm, der auf den Rücken des Piloten geschnallt war, schränkte die Bewegungsfreiheit enorm ein. Piloten waren auch besorgt, daß sie mit dem Fallschirm hängenbleiben könnten, was einen schnellen Ausstieg nach der Landung verhindern würde.

Das Gewicht der sperrigen Stoff-Fallschirme war ein weiterer Grund, sie nicht zu benutzen. Ihr Gewicht wäre für die 80-PS-Triebwerke des Jahres 1914 ein gewaltiges Hindernis gewesen.

Der bei weitem fragwürdigste Grund, weshalb Fallschirme nicht eingesetzt wurden, kam von den Oberkommandierenden. Es schien, daß einige Sesselstrategen der Meinung waren, daß der Fallschirm den Piloten ermutigen würde, vorzeitig abzuspringen, was zweifellos den Verlust der Maschine zur Folge haben würde. Leider mußten viele Piloten ihr Leben lassen, bevor dieses Denken widerlegt werden konnte.

Man nahm an, daß dieser Krieg "der Krieg sei, der alle Kriege beenden würde", aber leider war auch dies nicht der Fall. Es wurden neue Militärbündnisse geschlossen und Europa war erneut geteilt. Drei neue politische Strömungen traten auf den Plan und bedrohten die Demokratie. In

Rußland war es Lenins Bolschewismus, in Italien war es Mussolinis Faschismus und in Deutschland kamen Hitler und die Nazis an die Macht.

Während des Ersten Weltkrieges änderte sich die Kriegsführung von einem System von Artilleriesperrfeuern, Kavallerieangriffen und marschierender Infanterie zu Schlachtfeldern mit Panzern, MGs und Giftgas. Durch U-Boote unter dem Meer und Flugzeuge in den Lüften wurden neue Schlachtfelder eröffnet. Die Welt war nun in das 20. Jahrhundert und in das Zeitalter globaler Auseinandersetzungen eingetreten.

*"Niemand in den Hauptquartieren konnte sich dazu durchringen, die Vorteile einer Einrichtung zu untersuchen, deren lächerlicher, kriegsunwichtiger Zweck darin bestand, Leben in der Luft zu retten."*

- R. E. Calthrop, 1916

---

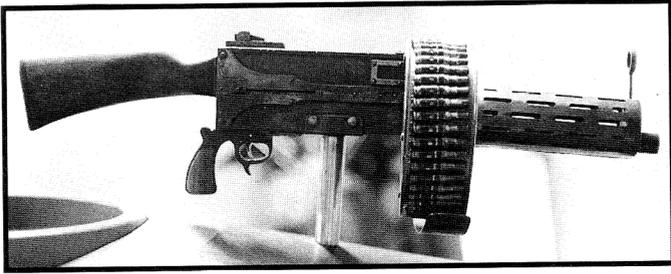
## DIE JAGDFLUGZEUGE

*"Wenn jemand von Ihnen schnell in den Himmel will, haben Sie jetzt die Gelegenheit. Wir brauchen Freiwillige, die fliegen lernen und Offiziere in der verdammten R. F. C. werden sollen. Wenn jemand von Ihnen Selbstmord begehen will, dann soll er zwei Schritte hervortreten und ich werde mir seinen Namen aufschreiben. Aber denken Sie daran, Sie werden lange fallen und Sie fallen nur einmal."*

- Britischer RFC Sergeant Major,  
Bekanntmachung für Freiwillige, 1917

Abgesehen von den Mängeln, die den frühen Maschinen immer noch anhafteten, war das Fliegen am Anfang des Krieges 1914 ein guter Dienst. Weder die Maschine noch die Piloten waren bewaffnet. Das Flugzeug wurde lediglich zu Aufklärungszwecken und zur Zieldarstellung aus der Luft für die Artillerie eingesetzt. Da sie keine Waffen mit sich führten, winkten Piloten der gegnerischen Seiten sich zu, wenn sie aneinander vorbeiflogen. Die Piloten gehörten mit 53 Cent pro Tag zum höchstbezahlten Personal im militärischen Dienst.

Das ritterliche Verhalten der Piloten zueinander änderte sich jedoch bald, als beide Seiten feststellten, daß der Pilot, dem sie zuwinkten, wichtige Informationen über Truppenbewegungen für die gegnerische Seite hatte. Die Piloten begannen sich gegenseitig mit ihren Pistolen, Karabinern und sogar Gewehren aufs Geratewohl zu beschießen. Es wurden Ziegelsteine geworfen, die durch die Tragflächenbespannung reißen oder das zerbrechliche Flugwerk zerschmettern sollten. Bei glücklichen Würfeln traf man sogar den Kopf des



Piloten. Später wurden die Ziegelsteine dann durch Handgranaten ersetzt. Die Piloten hatten jedoch Schäden an ihren eigenen Maschinen mehr zu fürchten als Schüsse aufs Geratewohl von einer vorbeifliegenden Maschine.

Bald bildete sich jedoch eine neue Idee heraus. Was müßte man tun, um ein gegnerisches Flugzeug abstürzen zu lassen? Ein Maschinengewehr würde zwar genug Feuerkraft besitzen, aber die 80-PS-Maschinen von 1914, die mit einem Piloten, einem MG und Munition beladen waren, konnten kaum vom Boden abheben. Hier mußten deutliche Verbesserungen an den Maschinen vorgenommen werden.

Alle größeren Mächte (Großbritannien, Frankreich, Italien, Rußland, die USA und Deutschland) nahmen bis 1915 an ihren Maschinen Änderungen vor. Wesentliche Fortschritte wurden bei den Triebwerken, dem Aufbau, der Fluggeschwindigkeit und dem Auftrieb erzielt. Diese Verbesserungen ermöglichten den Piloten, Maschinengewehre und Munition mit sich zu führen. Um eine Beschädigung der Propeller zu vermeiden, wurden die MGs an der oberen Tragfläche, im Cockpit des Beobachters, hinter dem Piloten, sowie vor dem Piloten, mit einem Winkel über den Propellerblättern, angebracht.

Der französische Pilot Rolland Garros dachte über Wege nach, seine Maschine zu verbessern. Er dachte, daß die beste Anordnung des Maschinengewehrs, direkt vor der Blicklinie des Piloten wäre. Leider war dafür jedoch der Propeller im Weg. Garros hatte jedoch eine Idee.

Am 1. April 1915 hob Rolland Garros das erste Mal mit einer Maschine ab, deren Maschinengewehr so angeordnet war, daß es durch den Propeller hindurchschuß. Er tat dies, indem er an der Innenseite der Propellerblätter ein Metallschild befestigte. Er berechnete, daß die meisten Geschosse problemlos durch den Propeller gelangen würden. Die übrigen 7%, welche die Propellerblätter trafen, wurden von dem Winkel, mit dem die Metallschilder befestigt wurden, sicher abgelenkt. Sein Experiment funktionierte. Garros schoß innerhalb von zwei Wochen fünf gegnerische Maschinen ab und wurde das erste Mal geflügt.

Leider stürzte Garros am 19. April aufgrund eines Triebwerksschadens hinter den gegnerischen Linien ab. Er wurde gefangengenommen, bevor er seine Maschine verbrennen und seine Erfindung geheimhalten konnte. Das Geheimnis war nun gelüftet. Innerhalb von zwei Tagen untersuchte der holländische

Ingenieur Anthony Fokker Garros' Maschine und entwickelte eine bessere Methode, zwischen den Propellerblättern hindurchzuschießen. Seine Methode wurde Unterbrechergang genannt. Er verband den Abzug des Maschinengewehrs mit einer Kurvenscheibe auf der Kurbelwelle des Triebwerkes, die das Abfeuern der Geschosse vom MG so abstimmt, daß sie nur durch den Zwischenraum im Propeller hindurchfliegen und nicht die Propellerblätter trafen. Dies war der Beginn der Fokkergeißel. Bis zum Jahre 1916 hatten Großbritannien und Frankreich jedoch auch Unterbrechergänge entwickelt.

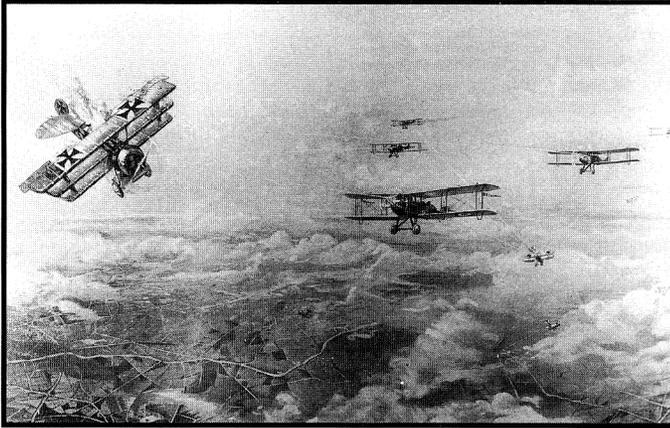
Während des Krieges wurden weiterhin Leuchtpurgeschosse entwickelt. Wenn sie mit herkömmlicher Munition gemischt wurden, waren sie für die Piloten eine große Hilfe, die Flugbahn ihrer Geschosse zu beobachten und sie wenn nötig zu korrigieren.

Die Verbesserungen in der Flugzeugkonstruktion, zusammen mit dem synchronisierten Maschinengewehr, ermöglichten den Piloten nunmehr, in der Luft gegeneinander anzutreten. Das Jagdflugzeug wurde geboren und bildete die Grundlage für die Kriegsführung in der Luft.

Jagdflugzeuge wurden bald darauf in Geschwader zusammengefaßt und in Einsätze geschickt, um die gegnerischen Maschinen vom Himmel zu holen. Der Gegner würde ebenso Geschwader aussenden. Die sich entwickelnden Gefechte wurden im anglo-amerikanischen Sprachbereich "Dogfights" (Hundekämpfe) genannt. Gruppen von Flugzeugen tauchten ab, umkreisten sich, stiegen auf und rollten - alles, um zu vermeiden, abgeschossen zu werden oder um sich selbst in eine gute Schußposition zu bringen.

Der Doppeldecker mit einem synchronisierten MG war im Jahre 1916 das grundlegende Kampfflugzeug. 1917 fügte man den Maschinen ein zweites vorwärtsfeuerndes MG hinzu und nahm entscheidende Verbesserungen bei der Fluggeschwindigkeit, der Manövrierfähigkeit, der Steiggeschwindigkeit und anderer Flugeigenschaften, besonders in großen Flughöhen (über 15.000 Fuß), vor. Für den Rest des Krieges dominierte der Doppeldecker mit zwei Maschinengewehren die Schlachtfelder, allerdings mit einer Ausnahme: im Februar 1917 stellte die britische Firma Sopwith den ersten Dreidecker in den Flugdienst. Sie begründete die neue Bauweise damit, daß wenn zwei Tragflächen bessere Flugeigenschaften bieten als nur eine Tragfläche, dann müssen drei Tragflächen bessere Flugeigenschaften bieten als zwei Tragflächen.

Und tatsächlich, der Dreidecker besaß außergewöhnliche Flugeigenschaften, aber mußte dafür Fluggeschwindigkeit opfern. Deutschland führte bald darauf seinen eigenen Dreidecker ein. Der Fokker-Dreidecker war die bevorzugte Maschine des Deutschen von Richthofen (dem Roten Baron). Um einen Dreidecker fliegen zu können, bedarf es eines außergewöhnlichen Piloten. Wenn die Maschinen gekonnt geflogen wurden, waren sie im Nahkampf unbesiegbar. Am Ende war jedoch Geschwindigkeit wichtiger als Manövrierfähigkeit, und der Dreidecker wurde noch während des Krieges abgeschafft.



Kampffliegertaktiken und -strategien wurden im Verlauf des Krieges von Piloten entwickelt, die auch nur zu gern darüber sprachen. Fast jede Form der Kriegsführung in der Luft hat ihre Ursprünge im Ersten Weltkrieg. Piloten tauschten bei ihren Versuchen, bestes Geschwader zu werden, bereitwillig Ideen und Erfahrungen aus. Diese offenen Gespräche am Ende eines ereignisreichen Tages führten zu einer Reihe von Flugtaktiken und -strategien, die noch heute angewendet werden.

*“Die Geschwindigkeiten und Flughöhen, Wendekreise und Waffensysteme haben sich zwar drastisch geändert, die grundlegenden Flugmanöver ähneln jedoch immer noch den Manövern des Ersten Weltkrieges.”*

*- Kurt Schröder  
Cheftestpilot für die F-14 Tomcat,  
Time Magazine, 16. Januar 1989*

---

## DIE BOMBER

*“Ja, wir haben Bomben abgeworfen und die eine oder andere alte Frau erschreckt.”*

*- Hauptmann Oswald Bölcke, 1916*

Seitdem der Mensch vom Fliegen träumt, hat der Gedanke der Bombardierung aus der Luft Schriftsteller inspiriert. Die Vision von gewaltigen Bombern, die Tod und Zerstörung vom Himmel regnen lassen, hat die Leser schon lange vor dem Ausbruch des Ersten Weltkrieges fasziniert.

Die erste Bombardierung aus der Luft fand am 1. November 1911 während des Krieges zwischen Italien und der Türkei statt. Lt. Giulio Gavotti lehnte sich dabei über den Rand seines Cockpits und warf einige einfache Bomben auf die türkischen Truppen in Libyen ab. Die Bomben wirbelten zwar viel Staub auf und erschreckten einige kamelreitende Nomaden, aber weiter passierte nichts. Trotzdem erregte dieses Ereignis internationale Schlagzeilen: “ERSCHROCKENE TÜRKEN FLIEHEN VOR UNERWARTETEM LUFTANGRIFF” und “FLIEGER WIRFT BOMBEN AUF GEGNERISCHES LAGER”. Hiermit begann eine neue Art der Kriegsführung - die Bombardierung aus der Luft.

Bei Ausbruch des Ersten Weltkrieges wurden zwar schon Bombardierungen vorgenommen, aber nur wenige Militärführer sahen hierin die Aufgabe des Flugzeuges. Es war einfach noch nicht in der Lage, genug Gewicht zu tragen. Man dachte dagegen, daß das Luftschiff in der Zukunft die Aufgabe der Bombardierung übernehmen würde. Obwohl es nicht sehr manövrierfähig war, konnte es jedoch eine siebenfach größere Nutzlast als das Flugzeug tragen und dreimal so hoch und zehnmal so lange wie das Flugzeug fliegen.

Das am meisten beachtete und am breitesten eingesetzte Luftschiff, war der nach dem deutschen Grafen Ferdinand von Zeppelin benannte “Zeppelin”. Die riesigen Luftschiffe waren über 150 Meter lang und konnten über 3000 Pfund schwere Bomben heben. Sie waren im Prinzip unverwundbar, denn wederr konnten die Flugzeuge so hoch fliegen wie sie, noch konnte ihnen das Flugabwehrfeuer etwas anhaben. Der Zeppelin konnte nur angegriffen werden, wenn er am Boden war oder gerade von seiner Basis startete oder landete.

Beim Ausbruch des Krieges befand sich die britische Bevölkerung wegen der Zeppelinbedrohung in einem Zustand der Hysterie. Zum ersten Mal in der Geschichte konnte ein Gegner über britische Städte hinwegfliegen und auf die nichtahnende Bevölkerung Bomben abwerfen. Man mußte etwas dagegen tun. Winston Churchill, der zu jener Zeit Stabschef der Marine war, hatte eine Antwort. Der Royal Naval Air Service (RNAS - Königlicher Marineflugdienst) sollte einen Präventivschlag gegen die Zeppelin-Hallen in Düsseldorf ausführen.

Am 8. Oktober 1914 flog RNAS Flight Lieutenant R. L. Marix mit seiner Sopwith Tabloid und vier 20-Pfund-Bomben an Bord los. Obwohl er auf schlechtes Wetter traf, konnte er die Zeppelin-Hallen bei Düsseldorf finden. Marix warf alle vier Bomben aus einer Höhe von 600 Fuß ab. Obwohl lediglich eine Bombe ihr Ziel traf, reichte diese eine aus. In der Halle befand sich der nagelneue wasserstoffgefüllte Zeppelin Z-9. Das gewaltige Luftschiff explodierte mit einer Stichflamme, die über 70 Meter hoch in die Luft schlug. Marix mußte zwar schweren Beschuß von den Bodentruppen hinnehmen, er schaffte es jedoch, seine schwerbeschädigte Tabloid unweit von Antwerpen in Belgien zu landen. Daraufhin ließ er sich von einem Bauern ein Fahrrad aus und radelte zurück zu seiner Basis.

Nach diesem Ereignis wurden die Zeppelinbasen von Flugabwehrstellungen, Bodentruppen und Abfangflugzeugen schwer bewacht. Es wurde bald äußerst schwierig, Zeppelinbasen anzugreifen. Das bedeutete, daß die gewaltigen Luftschiffe in der Luft angegriffen werden mußten. Leider hatte es bis zu diesem Zeitpunkt noch niemand geschafft, ein Luftschiff vom Himmel herunter zu schießen.

Am 19. Januar 1915 begann Deutschland mit dem ersten von 51 Zeppelinangriffen auf England. Zwei Zeppeline griffen mehrere Küstenstädte an, wobei 4 Menschen ums Leben kamen und 16 verletzt wurden. Die Furcht der Bevölkerung hatte sich nun bewahrheitet. Vier Monate später, in der Nacht des 31. Mai 1915, wurde London bombardiert. Bei diesem Angriff kamen 7 Menschen ums Leben und weitere 14 wurden verletzt. Die Öffentlichkeit war nicht so sehr von der angerichteten Zerstörung aufgebracht, sondern vielmehr von dem Umstand, daß gegnerische Luftschiffe unangefochten über ihr Land fliegen konnten...

***“Es ist ganz besonders erniedrigend, dem Gegner zu erlauben, über unsere Hauptstadt zu fliegen und Bomben auf sie abzuwerfen. Sein Ziel mag verachtungswürdig und die Opfer nur gering sein, aber der erzielte moralische Effekt ist völlig unerwünscht. Selbst wenn sie uns nur mit Konfetti beregnen hätten, haben die Zeppelins mit ihrem Flug über London einen peinlichen technischen Sieg über uns errungen.”***

***- R. P. Hearne  
Luftfahrtautor***

England machte einen entschlossenen Versuch, sich gegen den Zeppelin zu verteidigen: Suchlichter, Rauchwände, Schwefelsäureregen, Flugabwehrstellungen und Abfangjäger, die mit Brandmunition ausgerüstet waren - alle hatten wenig oder keinen Effekt. Erst am 2. September 1916 konnte ein Zeppelin über britischem Boden abgeschossen werden. Lieutenant W. Leefe Robinson holte mit seiner B. E. 2 einen Zeppelin ein, und mußte drei Munitionstrommeln verschießen, bis das Luftschiff mit einem gewaltigen Feuerball explodierte und abstürzte. Ganz England atmete bei der Nachricht, daß die Zeppeline am Ende doch abgeschossen werden konnten, wieder erleichtert auf. Robinson wurde sofort zum Nationalhelden. Er wurde mit dem Victoria Cross, der höchsten militärischen Medaille für Mut und Tapferkeit, ausgezeichnet. Er war einer von insgesamt nur 19 Fliegern, die diese Auszeichnung während des gesamten Krieges erhielten.

Dieser Sieg war seltsamerweise der Anfang vom Ende des Zeppelin-Bombers. Es erschien, als ob es den deutschen Fliegern das Herz zerriß - besonders den Augenzeugen, die während des Angriffes von anderen Zeppelinen dem Untergang des Schwesternschiffes zusehen mußten. Plötzlich änderte sich

die Moral der deutschen Flieger bei dem Gedanken, in großer Höhe in einem höchstbrennbaren Ballon zu fliegen. Die Jäger wurden nun zu den Gejagten.

Am Anfang des Jahres 1917 besaß England ein umfassendes System der Luftabwehr. Dazu gehörten unter anderem: ein Frühwarnsystem, leistungsstarke Suchlichter zur Aufklärung bei Nacht, Mehrfach-Flugabwehrgeschütze und verbesserte Abfangjäger, die in Flughöhen von über 20.000 Fuß fliegen konnten. Die gewaltigen Zeppeline wurden zurückgedrängt oder abgeschossen. Obwohl Zeppelinangriffe während des Jahres 1917 fortgesetzt wurden, verringerte sich ihre Zahl gewaltig. Bis zum Sommer 1918 wurden sie völlig eingestellt. Der gewaltige Zeppelin-Bomber war von da an Geschichte.

Während der psychologische Einfluß der Zeppelinangriffe auf die britische Bevölkerung gewaltig war, war der angerichtete materielle Schaden gering. Die Zeppeline erreichten London (ihr Hauptziel) nur selten. Wenn sie es erreichten, dann hatten sie jedoch Schwierigkeiten, es zu finden. Die großen Luftschiffe waren schwer zu manövrieren und kamen durch zu starken Wind oftmals weit vom Kurs ab. Viele stürzten wegen schlechten Wetters, Schäden und Triebwerksausfällen ab. Als das Flugzeug verbessert wurde, schien es logisch, daß das Flugzeug der Bomber der Zukunft sein würde.

Am 30. August 1914, gerade einen Monat nach dem Ausbruch des Ersten Weltkrieges, wurde Paris als erste größere Stadt von einem Flugzeug bombardiert. Ein einzelnes deutsches Flugzeug, der Eindecker “Taube”, der von Leutnant Richard von Thiedemann gesteuert wurde, warf fünf kleine Bomben auf einen Bahnhof ab. Er verfehlte den Bahnhof, aber bei dem Angriff kam eine Frau ums Leben, und einige Personen wurden verletzt. Er warf außerdem ein Propagandaflugblatt mit einem Banner in den Farben des Deutschen Reiches ab. Es lautete:

***“Die deutsche Armee steht vor den Toren von Paris. Sie haben keine andere Wahl als sich zu ergeben.”***

***- Leutnant von Hindelsen.***

Die kleine “Taube” erregte in Paris ein derartiges Durcheinander, daß die Deutschen nun jeden Tag gegen 5 Uhr nachmittags eine Maschine sandten, um Paris zu bombardieren. Die Pariser gewöhnten sich jedoch so schnell an das abendlich wiederkehrende Flugzeug, daß sie es die “5-Uhr-Taube” nannten. Einige errichteten sogar Aussichtsplattformen, um den seltsamen Eindringling zu beobachten. Die “5-Uhr-Taube” warf insgesamt etwa 50 kleine Bomben ab, die jedoch nur geringen Schaden anrichteten. Nachdem sich die Luftabwehr um Paris verbessert hatte und bereits einige Maschinen abgeschossen waren, wurde die Bombardierung eingestellt.

Die Angriffe der Taube lieferten einen Vorgeschmack auf zukünftige Ereignisse. Alle kriegsführenden Länder erkannten die Notwendigkeit von größeren Flugzeugen, die speziell für Bombenangriffe konstruiert waren. Es wurde ein schwerer Langstreckenbomber benötigt, der in der Lage war, tief in das

gegnerische Territorium einzudringen, und der genügend Zerstörungskraft mit sich führte, um ein strategisches Ziel zu beschädigen. Im Verlauf des Jahres 1915 erschienen aus Frankreich, Großbritannien und Deutschland mehrere Bombermodelle, die sich jedoch alle als nicht erfolgreich erwiesen. Die Russen und Italiener waren mit ihren Sikorsky-IM- bzw. Caproni-Ca.-4-Bombern schon weiter vorangeschritten, obwohl auch sie Verbesserungen benötigten.

Bis zum Ende des Jahres 1916 wurden entscheidende Verbesserungen bei der Triebwerksleistung vorgenommen, und das hölzerne Flugwerk wurde durch einen geschweißten Stahlrohrrahmen ersetzt. Im November 1916 rollten die ersten britischen Hadley-Page-O/400-Bomber aus den Werkshallen heraus. Mit einer Spannweite von über 35 Metern, waren sie wahre Monster. Die "O/400" konnte über 150 km/h fliegen und eine Bombenlast von einer dreiviertel Tonne über eine Entfernung von über 1000 km transportieren. Dieser Bomber war, wie ihn der britische Captain Murray Sueter bezeichnete, "ein verdammter Lahmleger". Von Deutschland und Frankreich wurden mit der "Gotha" bzw. mit der "Voison" ähnliche Maschinen in den Dienst gestellt. Gegen Ende des Jahres 1916 waren Bombenangriffe gang und gäbe.

Die Bombardierung aus der Luft eröffnete ein neues Kapitel des Luftkrieges. Die Strategie für Bombardierungen teilte sich in drei Hauptabschnitte auf: Strategische, taktische und psychologische Bombardierungen. Strategische Bombardierungen umfaßten Angriffe auf militärisch wichtige Ziele wie Fabriken, die Kriegsmaterial herstellten, Kommunikationsanlagen und Eisenbahnlinien. Taktische Bombardierungen richteten sich direkt gegen Flugfelder, Schützengräben, Hauptquartiere, Versorgungslager, Truppenansammlungen und Artilleriestellungen. Die psychologische Bombardierung hatte die Zerstörung der Moral der Zivilbevölkerung zum Ziel, damit sie den Krieg nicht länger unterstützen würde. Letztere bedeutete meistens die Bombardierung von Städten oder solchen Zielen, die das Zivilleben beeinträchtigen würden.



Am Ende des Krieges waren die Bomber die gefährlichste Waffe am Himmel. Was als gewaltige, schwerfällige, gasgefüllte Todesfalle begann, entwickelte sich schnell zu einer leistungsstarken Kriegsmaschine, die tief über dem Territorium des Gegners militärische und zivile Ziele zerstören konnte. Der Bomber war eine Waffe, vor der niemand sicher war.

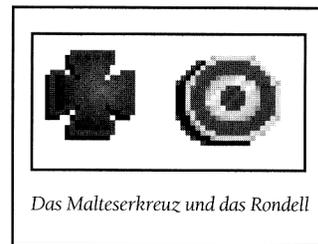
*“Es gibt dabei nur ein unlösbares Problem. Gott würde niemals erlauben, daß eine derartige Maschine jemals gebaut wird, denn sie würde unter der Bevölkerung und zwischen den politischen Regierungen vielerlei Verwirrung hervorrufen...Eisengewichte könnten auf hoher See über Schiffen abgeworfen werden, um sie zu versenken ... oder sie könnten mit Feuerbällen oder Bomben angezündet werden; nicht nur Schiffe allein, sondern auch Häuser, Festungen und Städte könnten zerstört werden, ohne daß das Luftschiß Schaden erleiden könnte, denn es wirft seine Geschosse aus gewaltiger Höhe ab.”*

*- Jesuitenvater Francesco Lana von Rom 1697  
(Auszug aus einer wissenschaftlichen  
Abhandlung über die Möglichkeit des Baus von  
Luftschiß und der Möglichkeit ihrer  
Verwendung als Waffe.)*

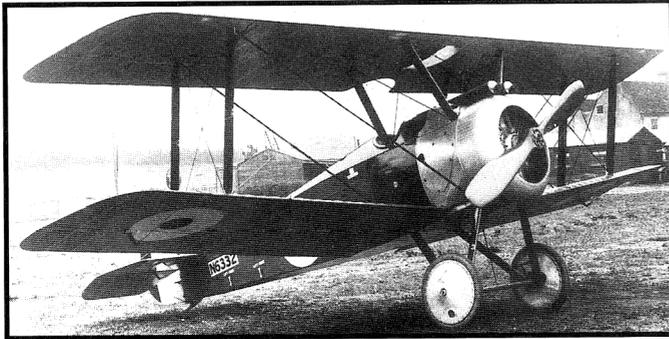
---

## DIE FLUGZEUGE DES ERSTEN WELTKRIEGES

Während der frühen Kriegsphasen war es schwierig, die verschiedenen Flugzeuge vom Boden aus zu unterscheiden. Deshalb kam es auch oft vor, daß Soldaten auf ihre eigenen Flugzeuge schossen. Gegen Ende des Jahres 1914 hatten Flugzeuge jedoch besondere Markierungen, die anzeigten, zu welcher Seite sie gehörten. Das Deutsche Reich und Österreich-Ungarn benutzten das schwarze Malteserkreuz, während die Alliierten ein mehrfarbiges rundes Kennzeichen benutzten. Die Hoheitszeichen der Alliierten waren runde, zielscheibenartige Markierungen. Frankreich benutzte Rot, Weiß und Blau, die Farben der französischen Revolution. Großbritannien benutzte die gleichen Farben, außer daß es Rot und Blau vertauschte, so daß Blau außen und Rot in der Mitte war. Die USA benutzten die gleichen Farben in der folgenden Reihenfolge: Rot außen, dann Blau und in der Mitte Weiß.



*Das Malteserkreuz und das Rondell*



*Sopwith-Camel*

Aus den Dutzenden von Kampffliegern während des Krieges, traten die Sopwith-Camel und die Fokker-Dr.-I besonders hervor. Die Camel war deshalb beliebt, weil sie einer der besten Kampfflieger war, den England während des Krieges gebaut hat und weil sie weitverbreitet war.

Die Dr.-I war der legendäre, höchstmanövrierbare Dreidecker, der vom Roten Baron geflogen wurde. Die Fokker konnte zwar höher steigen, aber dafür war die Camel schneller. Dies kommt auch im Spiel zum Ausdruck, wenn die Spielregeln normal gesetzt werden. Die Camel sollte langsamer aufsteigen als die Fokker, aber ihre Höchstgeschwindigkeit sollte schneller sein als die der Fokker. Durch Ändern der Spielregeln und Einstellen dieser Flugeigenschaften können Sie andere Flugzeuge simulieren. Tommy Sopwith wurde 1888 geboren. 1910 war er bereits einer der ersten, die den Ärmelkanal zwischen England und Frankreich überflogen. Nach der Gründung seiner Sopwith Aviation Co., Ltd. im Jahre 1912 startete er im Jahre 1917 seine berühmte Sopwith-Camel. Die Camel war das erste britische Aufklärungsflugzeug, das mit zwei synchronisierten MGs ausgerüstet wurde. Es war sehr manövrierfähig und wurde darin nur noch von der Fokker-Dr.-I übertroffen.

Die schnittige Camel war schwer zu steuern, doch für all jene, die sie in der Gewalt hatten, eine wirkungsvolle Waffe. Sie gehörte zu Großbritanniens besten Jagdflugzeugen und schoß insgesamt 1294 gegnerische Maschinen ab. Das ist die größte Anzahl von Maschinen, die von einem einzigen Flugzeugtyp während des gesamten Krieges abgeschossen wurden. Sie war das meistbenutzte Kampfflugzeug in britischen und amerikanischen Geschwadern.

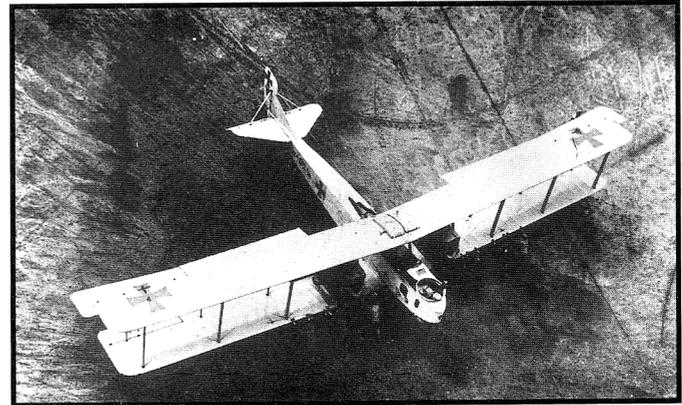
Die Sopwith Company baute insgesamt 5.490 Maschinen vom Typ Camel. Im Jahre 1933 schloß sie sich mit der H. G. Hawker Engineering Company zusammen. Nach einer weiteren Reihe von Erwerbungen entwickelte sie sich über die Jahre hinweg zur heutigen Hawker Siddeley Group.

Handley Page Limited wurde vor dem Ausbruch des Krieges von Frederick Handley Page in London gegründet. Schon zu Kriegsbeginn verlangte die britische Admiralität nach Flugzeugen, die in der Lage waren, Langstreckeneinsätze zu fliegen. Zuerst baute Page die 0/100, die eine Spannweite von über 35 Metern hatte. Die 0/400 hatte, außer ein paar Veränderungen, im wesentlichen den gleichen Aufbau. Für den letzten Teil des Krieges war sie der standardmäßige schwere Bomber Großbritanniens. Der sogenannte "Verdammte Lahmleger" war das größte Flugzeug des gesamten Krieges.

Der Gründer, Direktor und Chefkonstrukteur der Fokker-Flugzeug-Werke in Deutschland war der Holländer Anthony Fokker. Seine Firma war eine der beiden deutschen Firmen, die sich auf die Herstellung von einsitzigen Jagdfliegern spezialisiert hatten. Die Eindecker-Serie kämpfte im Himmel über Deutschland bis zum Jahre 1916, als sie von den neuen Modellen der Alliierten, welche die deutsche Vorherrschaft in der Luft brachen, abgelöst wurde.

Dann wurde der begabte Ingenieur Reinhold Platz Chefkonstrukteur bei Fokker. Er konstruierte die neue Dr.-I. Dieser farbige deutsche Dreidecker (Dr. stand dabei für Dreidecker) wurde 1917 in den Flugdienst gestellt und wurde vom Roten Baron für die letzten 21 seiner 80 Abschüsse benutzt. Sie hatte eine bessere Steiggeschwindigkeit als die Camel, aber hatte lediglich eine Höchstgeschwindigkeit von 170 km/h. Wenn sich eine Dr.-I erst einmal an Ihrem Heck festgesetzt hatte, dann hätten. Sie sie nur durch einen Sturzflug mit hoher Geschwindigkeit abschütteln können.

Die Gotha war während des Krieges der standardmäßige schwere Bomber der Deutschen. Mit einer Spannweite von über 27 Metern konnte sie in großen Flughöhen fliegen und war dabei für eine große Maschine relativ manövrierfähig. Sie hatte zwei Schubpropeller (die Propeller zeigten zum Heck der Maschine) und trug ihre Bomben außen. Die tödliche Gotha konnte über



*Gotha Bomber*

140 km/h schnell fliegen und eine Bombenlast von über 600 kg mit sich führen. Diese Maschinen flogen oft in Formation, um sich gegenseitig zu decken. Sie waren jeweils mit einem vorwärts- und einem rückwärtsfeuernden Parabellum-MG ausgerüstet. Bis zum Jahre 1917 hatte die Gotha eine ausreichende Reichweite, um London bombardieren zu können.

---

## DIE GENERÄLE

*Als der Ruf zu den Waffen  
Von Hunderttausenden beantwortet wurde,  
Gab es unzählige kleine Kerle in Britannien  
Zwischen vier und zehn,  
Die den Ruf ihres Landes beantwortet hätten  
Und in den Krieg gezogen wären,  
Hätte Kitchener die Altersgrenze auf  
vier herabgesetzt.*

*- Aus dem Gedicht "Little Folk"*

Lord Horatio Herbert Kitchener, Großbritannien

Vor dem Krieg nahm Großbritannien an, daß es nur eine kleine Armee benötigte, denn es hatte ja eine gewaltige Marine. Verglichen mit Deutschlands 4 Millionen Soldaten und Frankreichs 3,5 Millionen, hatte England gerade 125.000 Soldaten. Um eine neue Armee aufstellen zu können, wurde Lord Kitchener aus dem Ruhestand zurückberufen und zum Kriegsminister ernannt. In den ersten 8 Monaten stieg die Truppenstärke auf 750.000 Mann an. Kitchener weigerte sich jedoch, sie in den Krieg zu schicken, solange sie nicht entsprechend ausgebildet waren. Die Deutschen nannten seine Armee den "Kitcheners Mob".

Kitchener erschien auf einem berühmter gewordenen Plakat. Der amerikanische Maler James Montgomery Flagg gestaltete im Jahre 1917 das klassische Plakat "I Want You" (Ich Brauche DICH!). Dieses Plakat zeigte Uncle Sam, der auf den Betrachter zeigte und ihn ansprach: "I want you for the U.S. Army." (Ich brauche auch DICH für die U.S. Army.). Dieses Plakat stützte sich auf ein britisches Plakat aus dem Jahre 1914. Es stellte Kitchener dar, der auf den Betrachter zeigte und das berühmte "Your country needs you!" (Dein Land braucht DICH!) aussprach.

Im Juni 1916 befand sich Kitchener auf der HMS Hampshire auf dem Weg nach Rußland. Das Schiff lief auf deutsche Minen auf und sank. Kitchener ging auf hoher See verloren.

Im Spiel setzt sich Kitcheners Kampfstil aus seinem eigenen und dem seiner nachfolgenden Generäle zusammen.

Feldmarschall Sir John French führte bei Ausbruch des Krieges die Britischen Expeditionskorps an. In der Schlacht an der Marne zwang er den rechten Flügel der deutschen Truppen zum Rückzug. Bis 1915 waren sich Kitchener und French uneinig und French wurde letztendlich seines Amtes enthoben.

French wurde durch den General Sir Douglas Haig ersetzt. Haig war ein umstrittener Kommandeur, der sich weder mit den Franzosen noch mit seiner eigenen, britischen Führung verstand. Einige meinten, er sei unfähig gewesen, andere sahen in ihm jedoch einen der besten britischen Soldaten.

Sir Archibald Murray war Sir John Frenchs Stabschef. Er unterhielt kurze Nachschublinien und einen langsamen, aber ständigen Vormarsch. Er verteidigte den Suezkanal vor den angreifenden türkischen Truppen. General Hugh Montague "Boom" Trenchard versuchte, die Luftstreitkräfte so nutzbringend wie nur möglich aufzubauen. Er erhielt seinen Spitznamen aufgrund seiner brüllend lauten Stimme. Als er noch ein junger Leutnant in Indien war, nannten sie ihn "das Kamel". Dieser Spitzname berief sich auf das laute grunzende Geräusch, das er auszustoßen pflegte, "wenn jemand ihn ansprach, er aber nichts zu erwidern wußte." Manche sagen, er habe zwar an Formulierungsschwierigkeiten gelitten, war aber ein hervorragender Kämpfer. Sein Motto war: "Der Wille und die Kraft, den Gegner anzugreifen, ihn zum Kämpfen zu zwingen und ihn zu vernichten." Er schickte Flugzeuge eher in Gruppen als allein los, denn er glaubte, daß der Schlüssel zur Überlegenheit in der Luft in einem offensiven Ansatz läge. Er verlangte nach einer Luftstreitmacht, die den Krieg bis tief in das gegnerische Territorium tragen konnte. Er konnte das britische Kriegsministerium davon überzeugen, daß eine Luftstreitmacht aufgestellt werden mußte, um bedeutende Fabriken in Deutschland angreifen zu können. Sobald er sein Royal Flight Corps (Königliches Fliegerkorps) an der Front hatte, begann er mit aller Macht, die deutschen Versorgungslinien zu bombardieren. Er hörte damit nicht eher auf, bis der Krieg beendet war.

Lord Kitchener, der britische Kriegsminister, vertritt in "The Ancient Art of War in the Skies" das britische Oberkommando.



Lord Horatio Herbert Kitchener



*Ferdinand Foch,  
Frankreich*

Oberkommandierender der Alliierten  
Ferdinand Foch, Frankreich

Die französische Taktik stütze sich voll und ganz auf ein offensives Denken. Die Franzosen stürzten sich einfach Hals-über-Kopf und mit großem Elan auf die deutsche Armee. Diese Strategie beruhte auf einer bestimmten "Schule des Angriffs". Demnach waren zum Angriff nur zwei Dinge notwendig: "...zu wissen, wo der Gegner ist und sich zu entscheiden, was zu tun wäre. Was der Gegner dabei vor hat, spielt keine Rolle." Durch diese Strategie kamen viele französische Soldaten in sehr kurzer Zeit ums Leben.

Der General J. C. Joffre war bei Ausbruch des Krieges der französische Oberkommandierende. Seine Taktik bestand in der althergebrachten Zermürbungstaktik, die sich in diesem Krieg, aufgrund eines neuen Waffensystems, des Maschinengewehrs, als unbrauchbar erwies. Trotzdem wußte er, wie man Truppen kommandieren mußte und rettete 1914 die französische Armee in der Schlacht an der Marne vor ihrer Niederlage. Er nahm nur einen teilweisen Rückzug vor, um sich auf eine Frühlingsoffensive vorzubereiten.

General Robert Nivelle faßte seine Truppen meistens zu einem starken Heer zusammen. Er nannte seine Taktik: "ein gewaltiger Schlag mit einer gigantischen Faust." Leider führte er 1917 seine gigantische Faust in ein Massaker und wurde folgerichtig seines Amtes enthoben.

General Henri Phillipe Petain hatte einen aggressiven, jedoch vorsichtigen Kampfstil und hielt dabei starke Versorgungslinien offen. Man nannte ihn den "Helden von Verdun." Er war intelligent und geschickt. Er fühlte, daß Verdun, als Symbol des französischen Willens, gehalten werden sollte. Die französischen Soldaten vertrauten ihm und ihre Moral war gewöhnlich sehr hoch. Seine Taktik bestand in einer "elastischen Verteidigung in der Tiefe." Er unterhielt nur eine schmale Verteidigungslinie und zog das Gros seiner Truppen hinter die Reichweite der gegnerischen Artillerie zurück. Dies verlockte den Gegner zu Angriffen, die er dann mit Maschinengewehr- und Artilleriebeschuß zurückwarf.

Vor dem Krieg war Ferdinand Foch Professor an der französischen Kriegshochschule. Als der Krieg dann ausbrach, befahl er Teile der französischen Armee. Im Jahre 1918 wurde er zum Oberkommandierenden der vereinten, alliierten Armeen in Frankreich ernannt. Anstatt der Artillerie zog er die neuartige Waffe, den Panzer, vor, um Angriffe einzuleiten. Gegen Ende des Krieges weigerte er sich, die gesamten alliierten Truppen gegen die Deutschen zu senden und behielt eine Reservetruppe zurück. Als der deutsche Vorstoß ins Stocken geriet, führte er mit seinen Reservetruppen einen Gegenschlag aus und zwang die deutschen Truppen zur Kapitulation.

**Kaiser Wilhelm II., Deutschland**

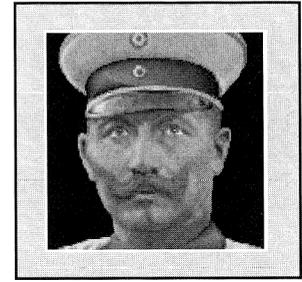
Einige der arroganten deutschen Kommandierenden hegten den Glauben, sie gehörten zu einer Herrenrasse. Aus diesem Grunde unterschätzten sie vielfach ihre Gegner. Die deutsche Taktik bestand in Schlägen gegen die Schwachpunkte in den Linien der Alliierten. Diese wurden meistens durch kurzes, aber intensives Artilleriesperffeuereingeleitet, dem schnell spezielle Stoßtruppen folgten.

Die Luftsperrung war ein Konzept, nach dem sich die Luftstreitkräfte in einer schmalen Linie entlang der Front verteilten. Diese Strategie erwies sich als unwirksam.

Obwohl sie weit verteilt waren, hatten die deutschen Luftstreitkräfte zwei bedeutende Vorteile. Zum ersten verfolgten sie einen ausgesprochen defensiven Kampfstil, bei dem sie die Alliierten angreifen ließen. Der Vorteil bestand darin, daß sie bei Luftkämpfen oftmals von der eigenen Luftabwehr unterstützt werden konnten, und wenn eine Maschine einmal beschädigt wurde und sie landen konnte, so tat sie es auf eigenem Territorium. Zum zweiten kam ihnen der Wind zugute. Der in Europa vorherrschende Wind ist ein Westwind. Wenn beschädigte alliierte Maschinen nach einem Luftkampf zu ihren Heimatbasen zurückkehrten, so mußten sie auf der ganzen Strecke gegen den Wind ankämpfen.

Man erwartete von deutschen Fliegern, daß sie ihre Befehle genauestens ausführten. Dies hinderte sie jedoch daran, ihre Eigeninitiative zu benutzen, sollte sich die Lage einmal schlagartig ändern.

Die deutsche Bombardierungsstrategie war schwach. Während der Schlacht von Verdun hatte die deutsche Artillerie das umliegende Eisenbahnnetz lahmgelegt. Damit verblieb den Franzosen lediglich eine Straße für Versorgungsgüter und Nachschub. Man nannte diese Straße "la Voie Sacree" (den heiligen Weg). Die Straße war ständig voll mit Nachschubgütern und neuen Truppen. Wenn die Deutschen diese Straße zerstört hätten, wäre der Krieg bestimmt anders ausgefallen. Stattdessen wurde befohlen, Eisenbahnknotenpunkte zu bombardieren!



*Kaiser Wilhelm II.,  
Deutschland*



*Helmut von Spike  
The Fatherland*

Kaiser Wilhelm II., der zugleich Oberster Kriegsherr und Oberkommandierender Deutschlands war, kannte man als unentschlossen, arrogante, eitle und jähzornige Person. Er hatte einen Hang zur Macht, wußte jedoch nicht, was er damit anfangen sollte. Man sagte, "daß er wie ein Schiff ohne Steuer handelte, das man entgegengesetzten Strömungen ausgesetzt hatte." Er stimmte der Bombardierung Londons nur zögernd zu. Aufgrund der Ereignisse der Novemberrevolution in Berlin mußte er am 9. November 1918 abdanken und seinem Thron entsagen. Bereits am nächsten Tag floh er nach Holland, wo er

dann den Rest seines Lebens im Exil verbrachte.

Der Kampfstil des Kaisers repräsentiert das Handeln einer Reihe von Generälen. Der Sohn des Kaisers, Kronprinz Wilhelm, befahl das 5. Deutsche Heer. General Karl von Bülow befahl das 2. Deutsche Heer und nahm es mit jedem Gegner auf.

General Helmut von Moltkes Aufgabe bestand nach Ausbruch des Krieges in der Durchsetzung des Schlieffenplans. Moltke verlor jedoch über einen rund 300 km langen Frontabschnitt die Kontrolle. Joffre nutzte die Situation aus und schlug von Moltke in der Schlacht an der Marne. Bald darauf wurde von Moltke seines Amtes enthoben und in den Ruhestand versetzt.

General Erich von Falkenhayn war der Chef des deutschen Generalstabes. Es war seine Idee, Verdun anzugreifen und "Frankreich ausbluten zu lassen." Die Meinungen teilen sich, ob dies strategischer Unsinn oder ein brillianter Zug war.

Erich von Ludendorff wurde während der Invasion Belgiens zum Held. Er umging die Stärken des Gegners und stieß mit seinen Truppen schnell voran. Somit wurden die starken Stellungen isoliert, und man konnte später gegen sie gesondert vorgehen. Zu anderen Zeiten würde er gegen einen bestimmten Abschnitt der gegnerischen Front so lange "Hammerschläge" austeilen, bis sie gebrochen war und dann seine Truppen durch die Bresche führen. Er benutzte den strategischen Rückzug, um seine Truppen neu zu formieren. Leider ließ er die Moral seiner Soldaten verkommen. Gegen Ende des Krieges war er dem Streß nicht mehr gewachsen und erlitt einen Nervenzusammenbruch.

### Helmut von Spike

Helmut von Spike war ein selbsternannter General des Vaterlandes. Dieser verrückte, schielende Germane war unberechenbar, unwirsch und aufgeblasen. Durch Heirat wurde er mit Prinz Trench Foote, dem Urenkel des Verrückten Ivan, dem Eroberer vieler sagenumwobener Inseln, verwandt. Er ist unberechenbar und unlogisch. Einige meinen jedoch, seine Verrücktheit habe ein System, aber das ist unwahrscheinlich.

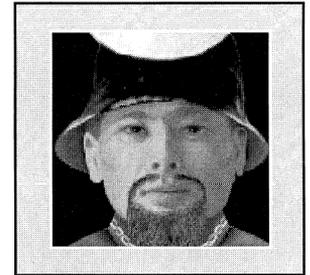
### Zun Tsu, China

Zun Tsu lebte vor langer Zeit im chinesischen Königreich Wu. Sein Buch, "Die Kunst des Krieges", beeindruckte König Wu so sehr, daß er Zun Tsu zu sich ins Schloß einlud, damit er ihm seine Führungskünste vorführe.

König Wu wollte herausfinden, ob die Vorführung auch mit Frauen durchgeführt werden könnte, die hierbei als Soldaten handelten. Dutzende der wunderschönen Nebenfrauen des Königs wurden in den Schloßhof gebracht. Der König sollte später noch bereuen, sich auf diese Weise amüsieren zu wollen.

Die Frauen wurden in zwei Gruppen geteilt und die beiden Lieblingsfrauen des Königs wurden jeweils zu deren Anführerinnen bestimmt. Zun Tsu, der als General handelte, erklärte ausführlich die Befehle, die er geben würde. Nachdem er die Befehle das erste Mal erteilt hatte, brachen die Frauen jedoch in Gelächter aus. Daraufhin erklärte er die Befehle noch einmal ausführlich, um sicher zu gehen, daß er nichts falsch gemacht habe und gab die Befehle erneut. Die Frauen brachen jedoch wieder in Gelächter aus. Zun Tsu gab zu verstehen, daß er die Befehle ausführlich erklärt habe und nicht zur Verantwortung gezogen werden könne. Die beiden Anführerinnen hatten sich eindeutig der Befehlsverweigerung schuldig gemacht und sollten deshalb hingerichtet werden.

Der König war bestürzt und gab bekannt, daß Zun Tsu seine Fähigkeiten als Anführer unter Beweis gestellt habe und dies nicht noch zusätzlich durch die Enthauptungen beweisen mußte. Zun Tsu erklärte dem König jedoch, daß er als eingesetzter Befehlshaber zu bestimmten Zeiten Befehle ausführen müsse, die der König als überflüssig erachten würde. Die beiden Anführerinnen wurden enthauptet und zwei Nebenfrauen nahmen ihre Positionen ein.



*Zun Tsu,  
China*

Wie Sie sich vorstellen können, wurden Zun Tsus Befehle nun genauestens befolgt und Zun Tsu wurde General des Königreiches Wu.

Während der nächsten zwanzig Jahre schlugen die Armeen des Königreiches Wu jeden Gegner. Nachdem der König von Wu und Zun Tsu gestorben waren, zerfiel das Königreich schnell.

Zun Tsus Buch, "Die Kunst des Krieges", wurde im Verlauf der Geschichte von den brilliantesten militärischen Köpfen studiert. Der große mongolische Anführer Dschingis Khan machte "Die Kunst des Krieges" zur Grundlage seiner eigenen Philosophie und stellte die gefürchtetste Armee auf, die die Welt je gesehen hat. Im Jahre 1782 wurde "Die Kunst des Krieges" von einem Jesuitenpriester ins Französische übersetzt. Einige nehmen an, daß diese Übersetzung den jungen Napoleon inspiriert hatte. Mao Tse Tung war stark von Zun Tsus Buch eingenommen, als er sein Kleines Rotes Buch schrieb. Auch Hitler hat in diesem Buch nachgelesen. Selbst in jüngster Vergangenheit haben die Marines, zum Beispiel während des Unternehmens "Wüstensturm", dieses Buch gelesen. "Die Kunst des Krieges" hat noch heute die gleiche Gültigkeit wie vor 2500 Jahren, als es geschrieben wurde.

---

## DIE FLUGASSE

*Junge, mein guter, flieg hinweg,  
Von dieser dunklen Welt des Unfriedens,  
Flieg zum gelobten Land,  
Flieg zum ewigen Leben.*

*- Grabinschrift für James McCudden*

Die Kampffliegerpiloten des Ersten Weltkrieges waren eine Gruppe für sich. Die meisten waren junge Männer, die fast noch in den Kinderschuhen steckten. Alle waren Freiwillige. Niemand trug einen Fallschirm. Sie flogen empfindliche Maschinen, die mit Draht, Segeltuch und Holz zusammengebastelt waren und schon bei dem geringsten Funken in Flammen aufloderten. Sie traten im offenen Cockpit in den bitterkalten Höhen mit ihren Eindeckern, Doppeldeckern und Dreideckern gegeneinander an. Sie waren eine neue Generation von Rittern, deren Duelle Luftkämpfe genannt wurden. Sie wurden während des Ersten Weltkrieges zu Helden und sind nun Legenden.

Die meisten der Asse erhielten die höchsten Auszeichnungen und Medaillen ihrer Länder. Die deutsche Medaille, der "Blaue Max", heißt "Order Pour le Merite". Der französische Name weist auf die Zeit seiner Einführung während der Herrschaft Friedrichs des Großen hin. Zu jener Zeit war Französisch die offizielle Sprache am preußischen Hof. Auf dem Orden befindet sich ein F mit einer Krone, das für Friedrich steht. Als Immelman und Bölke im Jahre 1916 ihre achte Maschine abschossen, wurden sie von Kaiser Wilhelm II. mit dem



*Richthofen und Moritz*

Blauen Max ausgezeichnet. Die gleichwertige englische Medaille war das Victoria Cross und in Frankreich der Legion d'Honneur.

Die Top-Asse waren eine bunt zusammengewürfelte Truppe. Guynemer war schwach und kränklich, Fonck war ein Angeber und Mannock war auf einem Auge fast blind. Die meisten von ihnen waren Anfang zwanzig. So jung wie sie waren - die Flugzeuge, in denen sie flogen, waren noch viel jünger. Bei Ausbruch des Krieges war die Fähigkeit der Menschen, in Flugzeugen zu fliegen, die schwerer als Luft waren, gerade einmal 10 Jahre alt! Die Gebrüder Wright flogen das erste Mal im Jahre 1903. Gegen Ende des Krieges war das Flugzeug gerade 15 Jahre alt.

Tiere und Maskottchen waren auf den Flugfeldern sehr beliebt. Hunde und Katzen gehörten fast schon zum Inventar. Richthofen hatte eine große dänische Dogge namens Moritz, und Fonck hatte einen Storch namens Helen. Albert Ball hatte eine Verschlag mit Kaninchen. Die Lafayette Escadrille adoptierte ein Paar Löwenbabies.

Alle Piloten waren während des Krieges die Helden ihrer Länder, aber nur wenige, vielleicht nur ein Prozent, wurden zur Legende. Diese winzige Minderheit hatte jedoch die rätselhafte Fähigkeit, Abschlußraten zu erzielen, die weit über denen der anderen lagen. Der Ausdruck "As" kommt aus dem Sport und wurde vom Französischen übernommen. Es wurde von der höchsten Karte abgeleitet und bedeutet Meister. Während man schon als As bezeichnet wurde, wenn man fünf Maschinen heruntergebracht hatte, gab es Asse, die 40, 50, 60 oder sogar noch mehr Maschinen abgeschossen hatten. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines neuen Piloten an der Westfront war ungefähr 5 Wochen. Wer waren also diese Männer, die gegen jeden Gegner antraten und welche Fähigkeiten hatten sie, mit denen sie die überwältigende Mehrheit ihrer Kameraden übertrafen?

Um ein überlegener Kampffliegerpilot zu werden, brauchte man viele Fähigkeiten: Flugtüchtigkeit, Zielgenauigkeit, Reaktionsschnelle, Bestimmtheit, Ruhe in schwierigen Situationen, gesunde Augen und vor allem Erfahrung. Diese Fähigkeiten allein machten aus ihnen aber noch kein Flugas mit hohen Abschlußraten. Es gab da einen anderen Faktor, den man vielleicht den "Sechsten Sinn" nennen könnte - eine geistige Fähigkeit, einfach alles zu erfassen, was um einen herum passiert und gleichzeitig richtig zu handeln. Man konnte es auch als die Umkehrung des Murphyschen Gesetzes ansehen: zum bestmöglichen Zeitpunkt alles richtig zu machen. Einige hatten den sechsten Sinn, andere hatten ihn nicht. Die ihn hatten, wurden zu Legenden.

#### **Rittmeister Manfred von Richthofen, "Der Rote Baron"**

Land: Deutschland.

Auszeichnungen: Pour le Merite (Der Blaue Max), Eisernes Kreuz, Österreichisches Verdienstkreuz.

Abschüsse: 80.

Manfred von Richthofen, der gefürchtete Rote Baron, war von einem geheimnisvollen Charisma umgeben. Sogar seine besten Freunde konnten diesen bekannten Kriegshelden nicht voll durchschauen. Er war ein mitleidiger Mensch, der sich mitunter weigerte, auf wehrlose Piloten zu schießen, etwa solche, deren MGs während eines Luftkampfes ausgefallen waren. Er war auch ein liebender Sohn, der seiner Mutter während des Krieges regelmäßig schrieb. Aber Richthofen wurde auch als arroganter Egozentriker und ruchloser Mörder bezeichnet, dem es als Deutschlands bestes Flugas Freude bereitete, seine Liste von Abschüssen zu verlängern.

Richthofen besaß ein starkes Selbstbewußtsein, das ihn im Verlauf seiner Karriere eher fragwürdige Taten vollbringen ließ. An einem Punkt seiner Karriere hatte er sich in den Kopf gesetzt, daß seine Maschine aus allen anderen Maschinen am Himmel herausstechen sollte. Sie sollte während eines Luftkampfes sowohl für den Gegner als auch für seine Kameraden im Geschwader leicht erkennbar sein. Dies war der Zeitpunkt, als er das spektakuläre Rot für seine Maschine auswählte. Die Franzosen nannten ihn "Diable Rouge" (den Roten Teufel). Das wurde dann auch schnell sein Markenzeichen. Bald darauf bemalten alle Piloten in Richthofens Geschwader ihre Maschinen mit bunten Farben und lustigen Mustern. Dies führte dazu, daß die Alliierten die deutschen Geschwader "den fliegenden Zirkus" nannten.

Richthofen war außerdem ein leidenschaftlicher Souvenirsammler. Er nahm alles, was er von einer abgeschossenen Maschine bergen konnte: Maschinengewehre, Pistolen, Propellerteile usw. Er besaß für jedes abgeschossene Flugzeug einen Silberpokal, auf dem das Datum, die Abschlußnummer und der Flugzeugtyp vermerkt waren. Bis zu dem Zeitpunkt, als bekannt gegeben wurde, daß es aufgrund des Kriegsaufkommens kein Silber mehr für Pokale gäbe, hatte er 60 Silberpokale in seiner Sammlung.

Manfred von Richthofen war mit 80 Abschüssen das erfolgreichste Flugas des Ersten Weltkrieges. Er wurde nicht gerade als geborener Pilot bezeichnet, aber er hatte die Fähigkeit, seine Maschine schnell gegenüber dem Gegner in eine vorteilhafte Position zu bringen. Er näherte sich dann immer seinem Gegner, um ihm dann mit einem genauen Feuerstoß den Garaus zu machen. Als exzellenter Schütze liegt Richthofens Fähigkeit eindeutig im Schießen. Er war außerdem ein außerordentlicher Koordinator und taktischer Anführer.

Richthofen hielt sich strikt an den militärischen Ehrenkodex und plante seine Angriffe voraus, um Risiken zu vermeiden. Am 17. September 1916 schoß er seine erste Maschine ab. Mitte Januar 1917, bei seinem 16. Abschluß, wurde er mit dem Blauen Max ausgezeichnet. Ihm wurde weiterhin die Führung seines ersten Kampfgeschwaders, des Jasta 11, übertragen. Bis Ende April des gleichen Jahres, hatte Richthofen 52 Abschüsse erzielt und wurde somit Deutschlands bestes Flugas und gleichzeitig ein Nationalheld.



*Rittmeister Manfred von Richthofen, der "Rote Baron"*

Bald darauf wurde er berufen, Deutschlands ersten Jagdfliegerverband, das Jagdfliegergeschwader Nr. 1 anzuführen, das aus einer Elitegruppe der Jasta-Geschwader zusammengesetzt war. Richthofen bildete seinen Verband zur erfolgreichsten Luftstreitmacht in Europa heran. Er erzielte 644 Abschüsse, mit nur 56 umgekommenen und 52 verletzten Piloten.

*“Der Sieg gehört demjenigen, der einen kühlen Kopf bewahrt, gut schießt und in Momenten der Gefahr schlauer war.”*

*- Manfred von Richthofen, April 1917*

Schicksal: Der genaue Hergang des Abschusses des Roten Barons wird noch heute disputiert. Er wurde am 21. April 1918 über der Somme abgeschossen, als er versuchte, Wilfred May hinterherzujagen, der sich aus dem Luftkampf mit dem “Fliegenden Zirkus” zurückziehen wollte. Richthofens roter Fokker-Dr.-1-Dreidecker glitt plötzlich zur Erde herab. Er landete sanft auf einem Feld an der Somme. Australische Bodentruppen fanden den Piloten zusammengesunken auf seinem Sitz - eine einzelne Kugel hatte seine Brust durchbohrt. Der kanadische Pilot Roy Brown, der eine Sopwith Camel flog, hatte Richthofen von hinten angegriffen, während dieser May nachjagte. Brown sah die Maschine niedergehen, flog nichtsahnend, daß es sich hierbei um Richthofen handelte, zu seiner Basis zurück und meldete den Abschluß für sich an. Ein australischer Maschinengewehrschütze am Boden behauptete jedoch auch, den tödlichen Schuß abgefeuert zu haben.

Trotz des schwindenden Zeitalters der Ritterlichkeit wurde Richthofen von den Alliierten mit vollen militärischen Ehren und mit Gewehrsalut beerdigt. Über einhundert Piloten nahmen an dem Begräbnis dieses geachteten Gegners teil. Ein nahegelegenes britisches Geschwader sandte seinem ehemaligen Gegner Blumen. Nach dem Begräbnis flog ein britischer Pilot über Richthofens Stammflugplatz und warf die folgende Nachricht zusammen mit einem Foto von Richthofens blumenbedeckten Grab ab:

*“An das deutsche Fliegerkorps: Rittmeister Manfred von Richthofen kam am 21. April 1918 in einem Luftgefecht ums Leben. An diesem schicksalvollen Tag trat Manfred von Richthofen in die Legende ein. Er war 25 Jahre alt.”*

*“...ein ruhmreicher Tod. Fliege weiter, immer weiter, bis zum letzten Blutstropfen, bis zum letzten Tropfen Treibstoff - bis zum letzten Herzschlag, bis zum letzten Stoß des Motors: Ein Tod für einen Ritter - ein Toast für seine Kameraden, Freunde und Feinde.”*

*- Manfred von Richthofen, 1916*

**Capitaine Rene Fonck, “Das französische As der Asse”**

Land: Frankreich

Auszeichnungen: Legion d’Honneur (Ehrenlegion), Medaille Militaire (Kriegsmedaille)

Abschüsse: 75

Fonck, das bester Flugas der Alliierten, war cool und angeberisch und wurde von seinen Männern eher bewundert als geliebt. Ihm fehlte es nie an Worten, wenn es darum ging, seine Siege zu beschreiben. Als er 1917 ein Flugas wurde, beschrieb er seine Erfolge als: “...meinen neugefundenen Ruhm.” Nach ein paar mehr Abschüssen bezeichnete er sich bereits als “Virtuose”.

Trotz seiner Taktlosigkeit und Angeberei hatte Fonck jedoch die Fähigkeit, seine Bemerkungen mit Erfolgen zu untermauern. Er steuerte seine Maschine mit absoluter Perfektion und war ein tödlicher Scharfschütze. Er wurde nur noch von Richthofen übertroffen. Er wurde nie abgeschossen.

Fonck war während des Krieges der beste Scharfschütze in der Luft. Er erzielte seine Abschüsse mit einem Minimum an Munition. Manchmal benötigte er nur vier oder fünf Geschosse. Am 6. Mai und am 26. September 1918 schoß er allein an einem Tag sechs gegnerische Maschinen ab. Er war der einzige Kampfpilot des Krieges, der das fertiggebracht hatte.

Schicksal: Rene Fonck überlebte den Krieg und starb 1953 eines natürlichen Todes.

**Major Edward “Mick” Mannock, das “einäugige As”**

Land: Großbritannien

Höchste Auszeichnung: Victoria Cross

Abschüsse: 73

Mannock hatte aufgrund seines Alters von 29 Jahren und seiner eingeschränkten Sicht auf einem Auge, bei der Gestellung enorme Probleme. Er schwindelte sich seinen Weg in die Luftstreitkräfte hinein, indem er die Lesetafel für Augentests auswendig lernte. Seine Liebe zu seinem Vaterland England ließ in ihm einen tiefen Haß gegen den Gegner aufkommen. Er glaubte nicht länger daran, in einem “Krieg der Gentlemen” zu kämpfen. Er mochte den Krieg nicht, und sein einziges Ziel bestand für ihn darin, den Himmel vom Gegner zu befreien. Wenn er eine gegnerische Maschine abschoß, dann kam das für ihn mit der Auslöschung des Bösen gleich.



*Capitaine Rene Fonck, “Das Französische As der Asse”*



Major Edward Mannoock,  
das "einäugige As"

Mannoock war das beste britische Flugas und wahrscheinlich der beste Luftkämpfer, den es je gegeben hatte. Er wurde als kühler und berechnender Techniker beschrieben. Er hatte einen konservativen Kampfstil und eine wissenschaftliche Handhabung seiner Maschine und Gewehre. Er war ein starker Anhänger des Fliegens in Formation und sorgfältiger Schießkünste. All dies machte ihn zu einem hervorragenden Kommandeur.

Schicksal: Am 26. Juli 1918 durchschlug eine Kugel vom Boden aus Mick Mannoocks Treibstofftank und seine Maschine stürzte in lodernen Flammen ab. Er war 31 Jahre alt.

*"Als er starb, weinte jedermann im Geschwader."*

- Captain Ira "Taffy" Jones RAF, 1918

Capitaine Georges Guynemer, "Das geflügelte Schwert Frankreichs"

Land: Frankreich

Auszeichnungen: Legion d'Honneur (Ehrenlegion), Medaille Militaire (Kriegsmedaille)

Abschüsse: 54

Guynemer war ein kränklicher und schwacher junger Mann, der bei der Tauglichkeitsprüfung der Armee zweimal durchfiel. Man ermöglichte ihm dann jedoch aufgrund seiner motorischen Fähigkeiten und den guten Beziehungen seines Vaters im Luftdienst zu fliegen. Und er wurde ein bewunderter Held des französischen Volkes. Sein Postsack war mit Liebesbriefen von Mädchen und Frauen gefüllt, die ihm Heiratsanträge machten. Auf den Straßen wurde er von Menschenmassen umringt, die sein Autogramm haben wollten. Er war von Geheimnissen und Romantik umgeben.

Auf dem Boden war er mürrisch und selten in guter Verfassung. In der Luft war er jedoch der Schrecken in Person. Der Biograph Henri Bordeaux beschrieb Guynemer, wie er sich auf ein Gefecht vorbereitete:

*"Sein Gesicht wurde totenbleich und in seinen Augen flackerte ein fremdartiger Licht auf. Seine Persönlichkeit verwandelte sich, er erschien wie besessen. Er brachte den Himmeln Feuer und Massaker."*

Guynemer war ein Techniker, der es vorzog, allein zu handeln. Er kannte jede Schraube und Mutter an seiner Maschine und war ein exzellenter Schütze. Er flog unter völliger Mißachtung seiner Gegner und der eigenen Sicherheit und wurde sieben Mal abgeschossen, zweimal verwundet und überlebte wie durch ein Wunder. Er hatte einen Kampfstil, der fast selbstmörderisch war.

Schicksal: Die genauen Umstände von Guynemers Tod sind noch heute von Geheimnissen umwoben. Seine Maschine verschwand einfach, als er sich am 11. September 1917 auf einer Luftpatrouille befand. Weder seine Maschine noch seine Leiche wurden jemals gefunden. Er war 22 Jahre alt.

*"Er gehörte dem Himmel und der Himmel hat ihn genommen."*

*Französischer Kardinal bei einem Gedenkgottesdienst, 1917*

Captain Albert Ball

Land: Großbritannien

Auszeichnungen: Victoria Cross und Legion d'Honneur (posthum), Distinguished Service Order, Military Cross, Distinguished Flying Cross

Abschüsse: 44

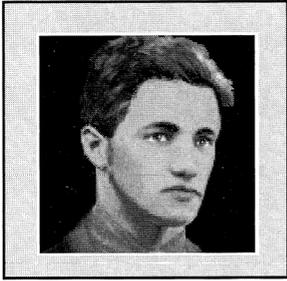
Albert Ball war schüchtern, einsam und haßte das Töten. Nachdem er eine Maschine abgeschossen hatte, kehrte er zu seiner Basis zurück und versuchte, die vorgefallenen Ereignisse durch sein Violinenspiel zu vergessen. Er mochte Kaninchen (er hatte einen Verschlag in seinem Hangar) und arbeitete gern im Garten. Zwischen den Einsätzen verbrachte er Stunden in seinem Garten, den er mit Samen und Setzlingen, die ihm seine Familie schickte, angelegt hatte. Er war der einzige Pilot, der ohne Helm und Schutzbrille flog.

Ball, mit 19 schon ein Flugas, war ein Draufgänger und nahm es mit jedem Gegner auf. Für ihn gab es nur eine Regel: alles anzugreifen. Er brach oft mit ratternden MGs in eine Formation gegnerischer Maschinen hinein. Sein Ruf bestand auf reinem, fast selbstmörderischem Mut. Er zog sich nur selten aus einem Gefecht zurück.

Im August 1916 flog Ball allein mit seiner Nieuport aus, um eine Gruppe deutscher Jagdflieger herauszufordern, die bei Cambrai stationiert waren. Als sie zum Abfangmanöver aufstiegen, war er in ihrer Mitte und zerstreute das Geschwader. Bald darauf hatte er zwei seiner Angreifer abgeschossen.



Capitaine Georges Guynemer,  
"Das geflügelte Schwert  
Frankreichs"



*Captain Albert Ball,  
Großbritannien*

Obwohl die Chancen gegen ihn standen, weigerte sich Ball so lange abzdrehen, bis seine Munition ausging. Als am Ende dann sein Triebwerk nach einem direkten Treffer versagte, richtete er den Bug seines Flugzeugs auf seine eigenen Linien. Wie die Maschine dann so dahinglitt, zückte er seinen Revolver und feuerte auf den Gegner. Danach führte er hinter seinen eigenen Linien eine Bruchlandung aus. Dies war eines von sechs Malen, bei denen er seinen Flug auf diese Weise beendet hatte. Ball konnte sich ausgezeichnet an eine gegnerische Maschine "heranschleichen". Seine bevorzugte

Herangehensweise bestand im Anflug im blinden Winkel unter der Maschine, von wo aus die Besatzung ihn nicht sehen und er aus kurzer Entfernung feuern konnte.

Schicksal: Die genauen Umstände seines Todes gehören zu den umstrittensten unter den Piloten des Ersten Weltkrieges. Während der Verfolgung einer deutschen Maschine am 7. Mai 1917 tauchte seine Maschine plötzlich in die Wolken ab. Als er wieder aus den Wolken hervortrat, war seine Maschine außer Kontrolle geraten und er stürzte in der Nähe des Dorfes Annoeuillin ab. Nachdem er aus dem Wrack gezogen worden war, starb er in den Armen eines französischen Bauernmädchens. Drei Wochen danach verzeichnete Lothar von Richthofen (der Bruder Manfreds) den Abschluß für sich. Später stellte sich jedoch heraus, daß sich Lothar von Richthofen am 7. Mai auf Krankenurlaub in Berlin befand. Eine andere Geschichte besagt, daß Ball von einem versteckten Maschinengewehrnest vom Turm einer Kirche in der Nähe von Annoeuillin abgeschossen wurde. Es scheint, daß Ball die Angewohnheit hatte, nach jedem Kampf über den Kirchturm zu fliegen, um seine Uhr zu stellen. Das machte einen Hinterhalt sehr einfach. Das Geheimnis wurde jedoch nie gelüftet. Ball war 20 Jahre alt.

*"Nichts macht mich mehr traurig, als sie abstürzen zu sehen. Er ist auch nur ein guter Kerl mit wenig Mut, der sein Bestes geben wollte."*

*- Albert Ball, 1917*

Hauptmann Oswald Bölcke, "Der Vater der Luftkampfaktik"

Land: Deutschland

Auszeichnungen: Pour le Merite (Der Blaue Max), Eisernes Kreuz

Abschüsse: 40

Oswald Bölcke, Deutschlands erster Luftheld der Nation, war ein Mann, der seine Opfer oft im Krankenhaus besuchte, oder solchen, die es nicht geschafft hatten, Blumen auf ihre Gräber legte. Im Jahre 1916, bereits zwei Jahre nach Kriegsbeginn, schrieb er die "Dicta Bölcke", die erste Zusammenstellung von Regeln für den Luftkampf. Aufgrund seiner Erfolge als Kampffliegerpilot und als Gelehrter wurde Bölcke von seinen Studenten und den Piloten auf beiden Seiten hoch geachtet.

Er war ein hervorragender Kämpfer, der fast instinktiv flog. Er stieg oft noch vor dem Morgengrauen auf, um allein auf Patrouille zu fliegen. Häufig kehrte er mit einem Abschluß zurück und berichtete seinen Kameraden von seinen Abenteuern.

Bölckes Verdienst besteht unter anderem in der Aufstellung und Ausbildung des ersten "Jasta"-Geschwaders, einem Elitegeschwader von Jagdfliegern. Ein Jasta-Geschwader griff meistens kleinere alliierte Geschwader an, die es somit recht einfach zerstreuen konnte. Sie vermieden gewöhnlich Geschwader, die größer als sie selbst waren.

Bölcke machte sich seine Kampferfahrung zunutze und reichte sein Wissen an seine Schüler weiter. Er wurde als Stratege und taktisches Genie bezeichnet. Er hatte ein scharfes militärisches Denken. Viele seiner Ideen bildeten sich zu den Regeln des Luftkampfes heraus, die selbst heute noch gelten.

Schicksal: Ironischerweise kam Bölcke bei einem Flugunfall mit einem seiner Schüler ums Leben. Während beide am 28. Oktober 1916 auf die gleiche Maschine schossen, stießen ihre Tragflächenenden zusammen. Bölcke war bei dem Absturz auf der Stelle tot.

Sein Begräbnis wurde von britischen Maschinen überflogen, die einen Kranz mit der folgenden Inschrift abwarfen:

*Zum Gedenken an Hauptmann Bölcke,  
Unserem mutigen und ritterlichen Feind.*

Nach seinem Tod übernahm Bölckes Musterschüler, Manfred von Richthofen, das Kommando des Jasta-Geschwaders. Bölcke war 25 Jahre alt.

*"In Luftkämpfen kommt es vor  
allem darauf an, so zu fliegen, daß  
Ihr Gegner nicht auf Sie schießen  
kann."*

*- Hauptmann Oswald Bölcke, 1915*



*Hauptmann Oswald Bölcke, "Der  
Vater der Luftkampfaktik"*

# IV. BUCH: ANHÄNGE

## EINSATZBESCHREIBUNG

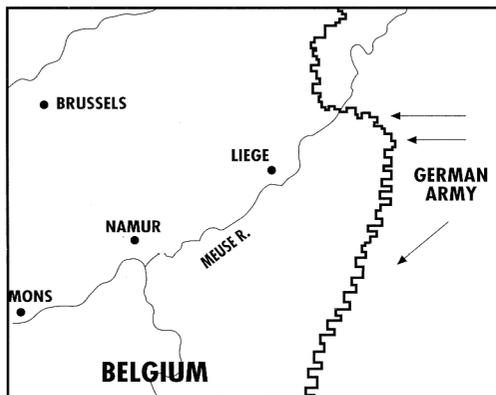
Die nachfolgenden geschichtlichen Einsätze stützen sich auf wirklich stattgefundene Schlachten des Ersten Weltkrieges.

## GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK

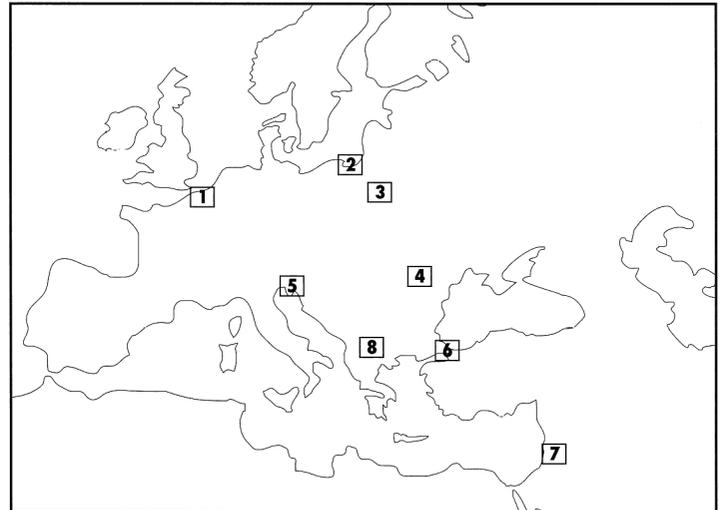
### 1. DIE EROBERUNG BELGIENS: AUGUST 1914 -

#### DEUTSCHLAND GEGEN BELGIEN

Der Schlieffenplan sah einen überraschenden Blitzangriff durch das neutrale Belgien gegen Paris vor. 300.000 deutsche Soldaten trafen auf 150.000 belgische Soldaten. Einige britische Truppenteile halfen bei der Verteidigung von Mons und Antwerpen, während die französischen Truppen bei der Verteidigung von Namur mithalfen. Die Stadtfestungen von Liege, Namur und Antwerpen verlangsamten zwar den deutschen Vorstoß, sie hielten ihn jedoch nicht auf. Bald darauf befand sich die belgische Armee, unter Führung von König Albert I., im geordneten Rückzug in Richtung Westen, nach Nordfrankreich.



Karte 1: Die Eroberung Belgiens



#### Einsätze

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. DIE EROBERUNG BELGIENS  | 2. SCHLACHT BEI TANNENBERG |
| SCHLACHT AN DER MARNE      | 3. SCHLACHT BEI LEMBERG    |
| ERSTE SCHLACHT BEI YPERN   | 4. BRUSILOV-OFFENSIVE      |
| SCHLACHT BEI VERDUN        | 5. SCHLACHT BEI CARPORETTO |
| SCHLACHT AN DER SOMME      | 6. GALLIPOLI               |
| SCHLACHT BEI MESSINES      | 7. MEGIDDO                 |
| SCHLACHT BEI PASSCHENDAELE | 8. NIEDERLAGE SERBIENS     |
| SCHLACHT BEI CAMBRAI       |                            |
| SCHLACHT AN DER LYS        |                            |
| LETZTER DEUTSCHER VORSTOSS |                            |
| LETZTE ALLIIERTE OFFENSIVE |                            |
| SCHLACHT BEI AMIENS        |                            |

Bei diesem Unternehmen werden die Festungsstädte von Antwerpen, Liege und Namur durch jeweils eine Stadt und eine Festung dargestellt. Da sich die Westfront noch nicht gebildet hat, wird die Front durch die Grenze zwischen Deutschland und Belgien dargestellt. Die grüne Hauptstadt ist Brüssel. Die rote Hauptstadt steht für das Deutsche Reich. Sie ist von hohen Bergen umgeben, die sie beschützen. Das Unternehmen beginnt genau vor dem Start der deutschen Offensive. Sie haben zwar die kleinere Streitmacht, aber manchmal kann eben auch der kleine Mann gewinnen.

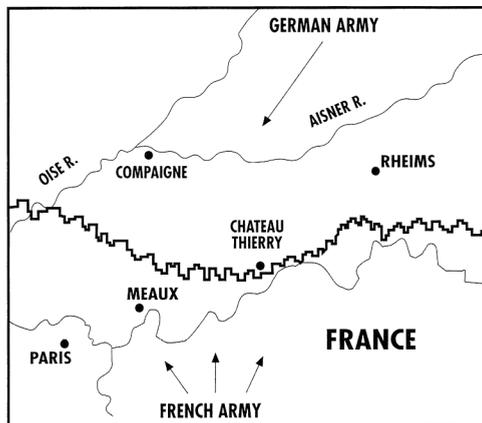
Schwierigkeitsstufe: 9

## 2. DIE SCHLACHT AN DER MARNE: AUGUST - SEPTEMBER 1914 - DEUTSCHLAND GEGEN FRANKREICH

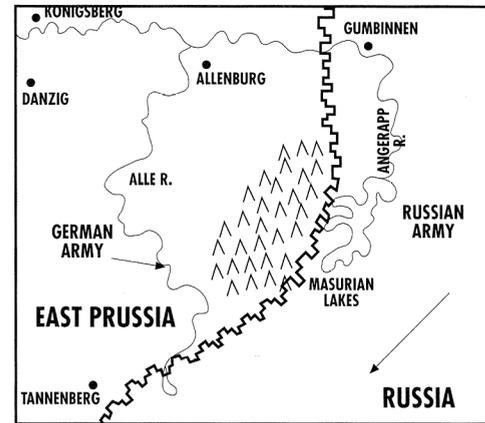
Nach dem Blitzkrieg durch Belgien rückte die deutsche Armee bis auf 50 km gegen Paris vor, bevor sie entlang der Marne aufgehalten werden konnte. Diese Linie beschrieb später die Westfront.

Bei diesem Unternehmen kämpfen Sie in der französischen Armee und müssen den Vormarsch der deutschen Armee aufhalten. Versorgungslager entlang der Front stehen für die Stärke der deutschen Streitkräfte. Die französischen Bomber sind nach den Städten auf der Karte bezeichnet. Frühe Luftkampfaktiken werden von Bölcke beeinflusst.

Schwierigkeitsstufe: 2



Karte 2: Die Schlacht an der Marne



Karte 3: Die Schlacht bei Tannenberg

## 3. DIE SCHLACHT BEI TANNENBERG: AUGUST 1914 - DEUTSCHLAND GEGEN RUSSLAND

Während Deutschland seine Kräfte im Westen für die Eroberung von Paris konzentrierte, bereitete Rußland sich im Osten vor, Deutschland in den Rücken zu fallen. Von Schlieffen rechnete damit, daß die Masurischen Seen die russische Armee teilen würden, sodaß er sich nur auf einen Teil der Truppen konzentrierte. Wenn dieser Teil besiegt war, sollten sich die deutschen Truppen umwenden und den anderen Teil vernichten. Stattdessen verfiel der deutsche Kommandeur, von Prittwitz, in Panik, spaltete seine Truppen und zog sich hinter die Weichsel zurück. Moltke konzentrierte sich mehr auf die Westfront, aber als er von diesem Vorfall hörte, löste er von Prittwitz durch Hindenburg und Ludendorff ab. Im weiteren Verlauf der Schlacht versuchten beide Seiten, sich abwechselnd einzukreisen. Hindenburg und Ludendorff arbeiteten gut zusammen. In der Nähe der Stadt Tannenberg wurde die russische Armee eingekreist und brach daraufhin zusammen.

In diesem Unternehmen werden die undurchdringlichen Masurischen Seen durch Festungen und hohe Berge dargestellt. Die grüne Seite besitzt keine Fabriken, denn obwohl Rußland eine gewaltige Armee hatte, war es nicht in der Lage, schnell mobilzumachen. Die rote Seite hat keine Fabriken, da das Gros der deutschen Armee an der Westfront stationiert war, und nicht zur Verstärkung der Ostfront abkommandiert werden konnte. Sie spielen auf der deutschen Seite (rot). Die grüne Hauptstadt steht für Rußland und befindet sich im Südosten. Die schwarze Hauptstadt ist ein Schlüsselpunkt - Königsberg befindet sich im Nordwesten. Beide Seiten haben ungefähr die gleiche Stärke. Die Bomber sind

nach Stadtnamen auf der Karte bezeichnet. Die weißrussische Luftstreitmacht ist entlang der Schlachtfrent verteilt. Sie könnte sich nach Norden oder Süden bewegen oder sich gar teilen. Wenn Sie auf der grünen Seite spielen wollen, sollten Sie den Kaiser als obersten Heerführer auswählen. Da Dörfer für ihn keinen strategischen Wert haben, müssen Sie die Städte in der Nähe der Front bombardieren und die Dörfer außer acht lassen.

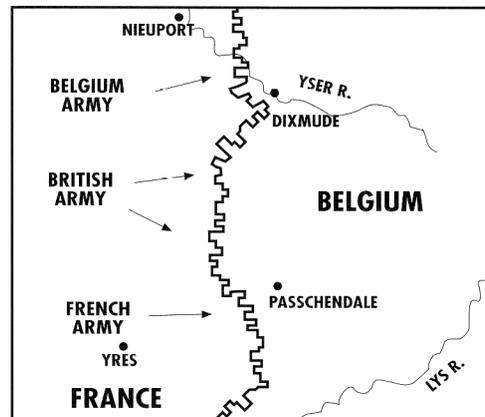
Schwierigkeitsstufe: 3

#### 4. DIE SCHLACHT BEI LEMBERG: SEPTEMBER 1914 - ÖSTERREICH GEGEN RUSSLAND

Österreich wollte den Vorteil der russischen Niederlage bei Tannenberg nutzen und schnell zuschlagen, bevor Rußland wieder mobilmachen konnte. Die russische Armee hatte bereits einen Angriff Österreichs aus dem Osten vorausgesehen und dachte, es könne die österreichische Armee im Norden umgehen und ihr in den Rücken fallen. Stattdessen bewegte sich die linke Flanke der österreichischen Armee nach Norden, in Richtung Cholm, während das Gros der Truppen bei Lemberg verweilte. Die Schlacht wogte hin und her, wobei Rußland im Norden Vorteile erzielen konnte, bevor es sich bei Lemberg zurückziehen mußte. Als Rußland dann durch seine 9. Armee verstärkt wurde, mußte Österreich am 11. September den vollständigen Rückzug seiner Truppen einleiten. Als Folge dessen verlor Österreich Lemberg, einen Knotenpunkt seines Straßen- und Eisenbahnnetzes, an Rußland. Weiterhin wurde durch diese Niederlage die Moral der österreichischen Armee gebrochen.



Karte 4: Die Schlacht bei Lemberg



Karte 5: Die Erste Schlacht bei Ypern

Als Deutschland dann Verstärkung sandte, schwächte es seine Westfront. Damit konnte es seine Hoffnung auf einen schnellen Sieg aufgeben. In diesem Unternehmen besitzt die rote Seite keine Fabriken. Hierdurch wird die fehlende deutsche Hilfe für Österreich dargestellt. Die grüne Seite besitzt eine langsam arbeitende Fabrik, die die spät eingesetzte 9. Armee darstellt. Angriffsstrategie: Senden Sie Welle um Welle Ihrer Jagdflieger, um Ihre Bomber zu beschützen. Verteidigungsstrategie: Belassen Sie Ihre Bomber am Boden und konzentrieren Sie Ihre Jagdflieger, um gegnerische Geschwader abzufangen und auszunehmen. Nachdem sie stark geschwächt wurden, könnte es katastrophale Folgen haben, wenn Sie Ihre Bomber losschicken.

Schwierigkeitsstufe: 3

#### 5. DIE ERSTE SCHLACHT BEI YPERN: OKTOBER - NOVEMBER 1914 - GROSSBRITANNIEN, BELGIEN, FRANKREICH GEGEN DEUTSCHLAND

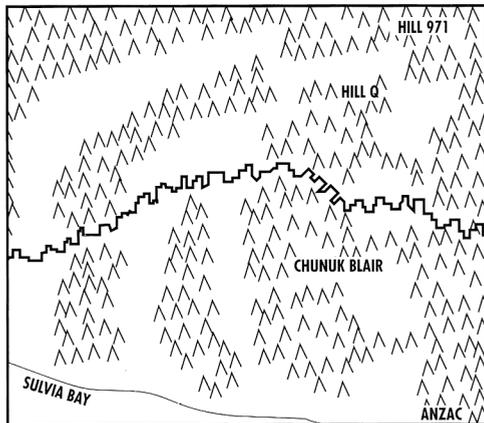
Nach der Schlacht an der Marne fraß sich die Westfront entlang der Yser fest. Die britische Armee entschied sich, weiter nördlich vorzurücken, um bessere Kommunikationslinien näher an den Heimatbasen zu haben, und konzentrierte Truppen entlang der Küste zum Ärmelkanal. Als die britischen Truppen mit dem Abzug nach Norden begannen, folgten ihnen die deutschen Truppen. Im Zuge dessen nahmen die Deutschen am 10. Oktober die Festung Antwerpen ein. Die Briten hatten gehofft, den deutschen rechten Flügel einzukreisen. Die Deutschen führten jedoch einen Überraschungsangriff in Richtung der Küste aus, um die Ärmelkanalhäfen Dünkirchen, Boulogne und Calais einzunehmen und den linken Flügel der britischen Truppen einzukreisen. Der Plan wäre

sicher aufgegangen, wenn die zurückgezogene belgische Armee nicht im Weg gewesen wäre. Obwohl sie sich zurückgezogen hatte, war die belgische Armee trotzdem voll einsatzbereit. Die Belgier hielten den deutschen Vorstoß in der Nähe von Dixmude auf. Daraufhin öffneten sie die Flußschleusen bei Nieuport und erzielten eine gewaltige Flut, die die deutsche Armee zum Rückzug zwang. Daraufhin konzentrierten sich die Deutschen auf die britischen Stellungen bei Ypern. Nach drei Tagen pausenloser Schlacht zog sich die britische Mitte genau bis vor Ypern zurück. Dann begannen die Briten mit einem erfolgreichen Gegenangriff. Bald darauf kamen die Franzosen zur Verstärkung der Briten und die Front fraß sich wieder fest.

Bei diesem Unternehmen kommandieren Sie die alliierten Truppen gegen die angreifende deutsche Armee. Dixmude wird durch eine Stadt in der Nähe des Flusses Yser dargestellt. Sie verteidigen Ypern (die grüne Hauptstadt). Die Hauptstadt des Gegners ist Brügge, im Nordosten Belgiens. Die deutschen Truppen sind entlang der gesamten Front verteilt und können sich jederzeit in jede Richtung bewegen.

Schwierigkeitsstufe: 8

## 6. GALLIPOLI: MÄRZ 1915 - JANUAR 1916 - GROSSBRITANNIEN GEGEN DIE TÜRKEI



Karte 6: Gallipoli

Die Türkei trat in der Hoffnung, von Rußland Territorium erobern zu können, in die Kriegshandlungen ein. Rußland bat Lord Kitchener um Hilfe. Er sandte eine 70.000 Mann starke Armee, die zumeist aus Australiern und Neuseeländern bestand, um die Türken auf der Halbinsel Gallipoli anzugreifen. Weiterhin nahmen einige britische und einige französische Einheiten an der Schlacht teil. Sobald die Truppen landeten, brachen die Kommunikationsverbindungen zwischen den Truppenteilen zusammen. Zudem landete die erste Angriffswelle noch am falschen Ort. Eine starke Strömung hatte die Schiffe weiter nach Norden getrieben. Anstelle der sandigen Strände fanden sie eine felsige Küste vor. Hoffnungen auf einen schnellen Sieg entschwanden schnell. Die Briten sandten Verstärkungen, jedoch nicht so schnell, wie es die Türken konnten. Bald darauf waren die Alliierten weit unterlegen. Zum Zeitpunkt des Rückzuges der Alliierten gab es auf beiden Seiten zusammen über 250.000 Todesopfer. Die Invasion von Gallipoli hätte erfolgreich sein können, wenn sie richtig ausgeführt worden wäre. Stattdessen ignorierten die Alliierten die Vorteile, die ihnen bergiges Terrain bot, verstanden sie ihren Gegner nicht, hatten keine genauen Karten und verloren die Kommunikationsverbindungen untereinander.

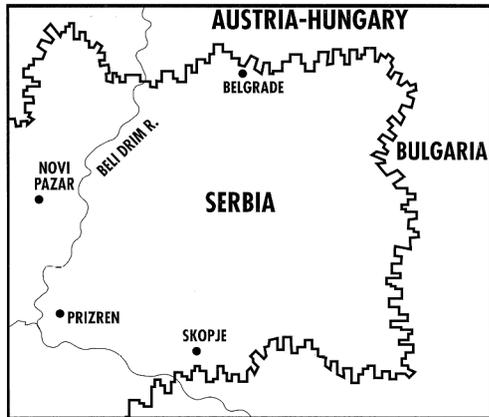
In diesem Unternehmen konzentrieren wir uns auf die Versuche, die festgefahrene Front des Jahres 1915 in Bewegung zu bringen. Sie bestanden in einem Parallelangriff der Alliierten: einer kam von der Bucht von Salvia und ein anderer kam aus der Richtung von Anzak. Es war geplant, sich hinter den Schluchten auf höherem Terrain zu vereinigen. Der türkische Widerstand war jedoch groß und endete in einem Stillstand des Vormarsches der Alliierten. Die Türken waren besser in der Lage, ihre Reihen wieder aufzufüllen als die Alliierten. Dies kommt darin zum Ausdruck, daß sie drei Fabriken haben und Sie nur eine. Die Berge sind hoch und gefährlich. Bewegen Sie sich also durch die Pässe. Seien Sie jedoch auch auf gegnerische Jagdflieger gefaßt.

Schwierigkeitsstufe: 5

## 7. DIE NIEDERLAGE SERBIENS: OKTOBER - DEZEMBER 1915 - ÖSTERREICH-UNGARN GEGEN SERBIEN

Bis Ende Oktober 1915 war Serbien von den Armeen Österreich-Ungarns und Bulgariens von drei Seiten eingekeilt. Die serbische Armee wurde auf der Linie Novi Pozar-Prizren zur Westgrenze Serbiens zurückgedrängt. Die französischen und britischen Truppen kamen zu spät an. Was von der serbischen Armee übrig war, hatte sich bereits nach Albanien geflüchtet. Von den 200.000 Soldaten der serbischen Armee war die Hälfte entweder getötet oder verwundet worden.

Bei diesem Unternehmen befindet sich die grüne Hauptstadt Prizren an der Westgrenze Serbiens. Die Front wird von den Grenzen Serbiens dargestellt. Im Norden befindet sich Österreich-Ungarn und im Osten befindet sich Bulgarien.



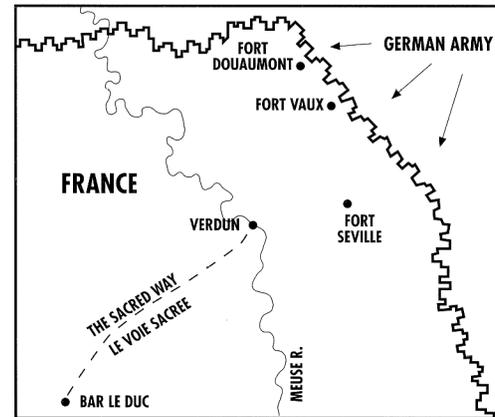
Karte 7: Die Niederlage Serbiens

Novi Pazar wird durch eine Stadt dargestellt, Belgrad ist eine Stadt/ein Versorgungslager an der nördlichen Grenze und Skopje ist ein Versorgungslager. Sie sind stark unterlegen (wie es bei Serbien der Fall war), aber dieses Unternehmen kann gewonnen werden, wenn Sie es richtig spielen.

### 8. DIE SCHLACHT VON VERDUN: FEBRUAR - DEZEMBER 1916 - FRANKREICH GEGEN DEUTSCHLAND

Die deutsche Armee befindet sich mit etwa 1000 schweren Geschützen auf der anderen Seite der Meuse, östlich von Verdun. Verdun wird durch eine Reihe von Festungen geschützt und die Franzosen sind fest entschlossen, ihre Stadt zu verteidigen, koste es, was es wolle. Diese lange Schlacht dauerte den größten Teil des Jahres 1916 und resultierte auf beiden Seiten in einer gewaltigen Zahl von Opfern. Am Ende war Frankreich bei der Verteidigung von Verdun erfolgreich. In diesem Unternehmen kommandieren Sie die deutschen Truppen und versuchen, Verdun von seinen standhaften Verteidigern zu erobern. Verdun wird durch vier Städte dargestellt, die zu beiden Seiten der Meuse liegen. Verdun besitzt eine Verbindungsstraße, den "Heiligen Weg", die es mit Bar le Duc im Südwesten verbindet. Bar le Duc ist die grüne Hauptstadt. Wenn Sie sie zerstören, können Sie Verdun aushungern lassen und Sie gewinnen das Unternehmen. Der heilige Weg wird durch Versorgungslager zwischen Bar le Duc und Verdun dargestellt.

Schwierigkeitsstufe: 2



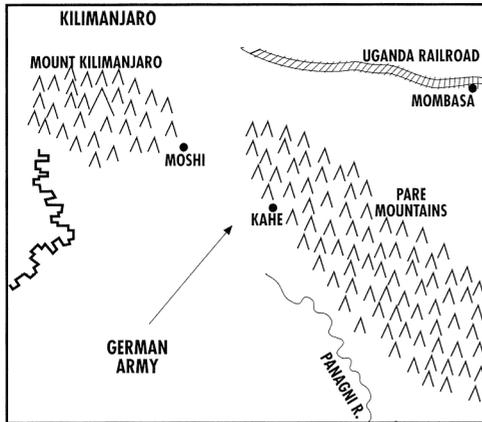
Karte 8: Die Schlacht bei Verdun

### 9. DIE SCHLACHT AM KILIMANDSCHARO: MÄRZ 1916 - GROSSBRITANNIEN GEGEN DEUTSCHLAND

Der Krieg breitete sich nach Afrika aus, als Großbritannien versuchte, seine Überlegenheit zur See auszunutzen, um die Kolonien des Deutschen Kaiserreiches zu erobern. Kenia war zu jener Zeit British East Afrika und Tanganjika war Deutsch-Ostafrika. Die Deutschen hatten schon lange ihre Augen auf die Uganda-Linie geworfen, eine Eisenbahnstrecke, die den britischen Hafen Mombasa mit Uganda verband. Die Deutschen hatten vor, diese Versorgungslinie zu unterbrechen, um dann die Hafencity Mombasa erobern zu können. Um dieses Vorhaben zu verhindern, mußten die britischen Truppen die deutschen Truppen daran hindern, zwischen dem Kilimandscharo und den Para-Bergen im Südosten vorzustoßen. Die Schlacht war intensiv, aber am Ende nahmen die Briten die meisten der Deutschen in Gefangenschaft. Der verbliebene Teil der deutschen Armee versteckte sich im Busch und führte bis zum Ende des Krieges Guerillaangriffe durch.

Bei diesem Unternehmen kommandieren Sie die britische Armee und müssen versuchen, den deutschen Vorstoß durch den Pass aufzuhalten. Ihre Hauptstadt ist Mombasa. Die rote Hauptstadt ist Handeni. Im Südwesten des Kilimandscharo verfügen Sie über ein Flugfeld. Dies stellt die 1st South African Mounted Brigade (1. Südafrikanische Kavalleriebrigade) dar, die die rechte deutsche Flanke herumgeworfen hatte.

Schwierigkeitsstufe: 4



Karte 9: Die Schlacht am Kilimandscharo



Karte 10: Die Brusilow-Offensive

## 10. DIE BRUSILOV-OFFENSIVE: JUNI-SEPTEMBER 1916 - RUSSLAND GEGEN ÖSTERREICH

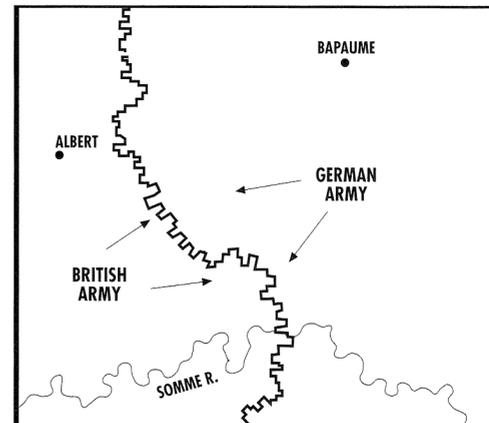
Brusilow befehligte die russischen Truppen, die entlang einer Front verteilt waren, die sich von Polen über die Ukraine bis nach Rumänien erstreckte. Anstatt seine Truppen zusammenzufassen, entschied er sich, die Österreicher auf breiter Front anzugreifen. Die Schlacht begann mit kurzem Artilleriebeschuss, der sich gegen bestimmte Punkte der gegnerischen Front richtete. Brusilow brach durch die Front und überließ die österreich-ungarische Armee ihrer Verwirrung. Der Vormarsch wurde immer schneller und bewegte sich innerhalb weniger Wochen um fast 100 Kilometer. Hierbei wurden strategisch wichtige Städte und Waffen erobert sowie viele Gefangene genommen. Die Deutschen zogen Truppen aus anderen Gebieten ab, um die Österreicher zu verstärken. Als Brusilow jedoch zu schnell vorstieß und er seine Versorgungslinien überlastete, wendete sich das Blatt und er mußte große Opfer hinnehmen. Rund eine Million Russen kamen bei der Offensive ums Leben. Dies war zu viel für das russische Volk. Rußland verfiel in Anarchie und bald darauf brach eine Revolution aus. Dies führte zur Machtergreifung der Bolschewiken (mit Lenin als Anführer) und später dann zur Gründung der Sowjetunion.

Bei diesem Unternehmen sind Sie Brusilow. Die gegnerische Hauptstadt ist Lemberg. Sie können Ihre Truppen gegen einen Punkt der gegnerischen Linien zusammenziehen, sie gegen eine der gegnerischen Flanken richten oder, wie Brusilow es getan hat, auf ganzer Länge angreifen.

Schwierigkeitsstufe: 1

## 11. DIE SCHLACHT AN DER SOMME: JULI - NOVEMBER 1916 - GROSSBRITANNIEN GEGEN DEUTSCHLAND

Die Briten, die diesen "Big Push" (Großer Vorstoß) einleiteten, hatten vor, die Franzosen bei Verdun zu entlasten und ein schnelles Ende des Krieges herbeizuführen. Der Vorstoß begann in der Nähe der Somme, im Nordosten Frankreichs, mit fünf Tagen schweren Artilleriebeschusses.

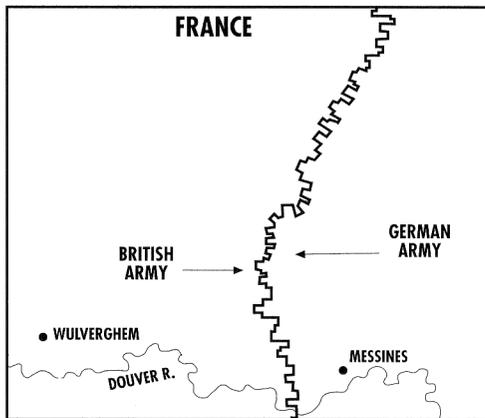


Karte 11: Die Schlacht an der Somme

Statt den deutschen Widerstand zu schwächen, schuf der Beschuß viele Krater, durch die man nur schwer vorstoßen konnte und die ideale Stellen für deutsche Maschinengewehrnester boten. Der Beschuß endete am Morgen des fünften Tages, und die britischen und französischen Soldaten kletterten aus ihren Gräben, um anzugreifen. Das ihnen entgegenschlagende Maschinengewehrfeuer mähte sie zu Tausenden nieder. Bis Mittag waren 100.000 Todesopfer zu verzeichnen. Bis in den September mußten beide Seiten schwere Verluste hinnehmen. Die Briten führten eine neue Waffe ein, den Panzer. Die britische Infanterie folgte den Panzern und gewann zwar an Boden, aber die Schlacht ging weiter. Der November brachte strömenden Regen, und beide Seiten verloren das Interesse. Als alles vorüber war, hatte Großbritannien gerade einmal ein paar Kilometer dazugewonnen.

Bei diesem Unternehmen befindet sich Ihre britische Armee im Angriff. Sie verfügen zwar über die stärkere Luftstreitmacht, aber die Deutschen, die sich auf einer Höhe befanden und sich eingegraben hatten, habeneine größere Anzahl strategischer Ziele, die ihre Verteidigungskraft darstellen. Der Gegner besitzt eine Fabrik, die den deutschen Nachschub darstellt. Sie haben keine Fabriken.

Schwierigkeitsstufe: 3



Karte 12: Die Schlacht bei Messines

## 12. DIE SCHLACHT BEI MESSINES: JUNI 1917 GROSSBRITANNIEN, FRANKREICH GEGEN DEUTSCHLAND

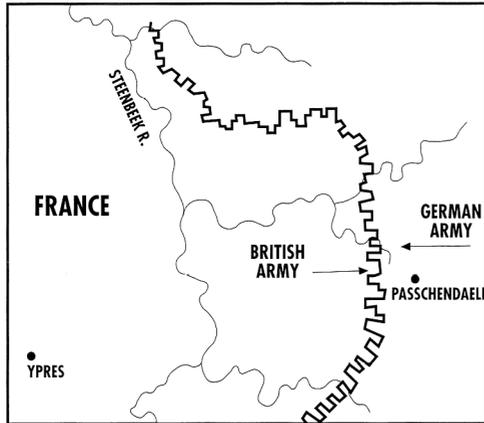
Die Höhe von Messines befindet sich im Süden von Ypern. Die Deutschen waren hier schon seit zwei Jahren eingegraben. Am ersten Tag der Schlacht fielen etwa 120.000 Franzosen. General Nivelle wurde daraufhin umgehend von General Petain, dem Helden von Verdun, abgelöst. Petain nahm eine Verteidigungshaltung ein und wartete auf die Ankunft der Panzer und der amerikanischen Verstärkung. Die Briten waren nicht so geduldig. Sie stießen nach Flandern vor und griffen die Höhe von Messines an. Die Deutschen kannten den strategischen Vorteil der Höhe und hatten demnach eine starke Verteidigung. Die Briten überraschten die Deutschen jedoch, indem sie Tunnel unter die deutschen Verteidigungsstellungen trieben, sie tonnenweise mit Sprengstoff vollstopften und sie detonieren ließen. Die Briten waren bei der Eroberung der Höhe erfolgreich.

Bei diesem Unternehmen werden die tief eingegrabenen deutschen Stellungen durch zwei Festungen dargestellt, die die "Stellung halten". Um die britische Sprengkraft darzustellen, sind Sie mit mehr Bombern ausgestattet als Ihr Gegner. Die Deutschen verfügen über mehr Jagdflieger, worin ihre größere Verteidigungskraft zum Ausdruck kommt.

Schwierigkeitsstufe: 3

## 13. DIE SCHLACHT BEI PASSCHENDAELE: JULI - NOVEMBER 1917 - GROSSBRITANNIEN GEGEN DEUTSCHLAND

Bis Mitte 1917 sah die Lage für die Alliierten wieder sehr schlecht aus. Italien war nicht in der Lage, Österreich anzugreifen, Rußland stand kurz vor dem Zusammenbruch, und deutsche U-Boote bereiteten auf hoher See eine Menge Ärger. Die Vereinigten Staaten waren die letzte Hoffnung der Alliierten. Deutsche U-Boote versenkten auf hoher See neutrale und unbewaffnete Schiffe. Dies erboste die Vereinigten Staaten. Der britische General Sir Douglas Haig wollte jedoch die Deutschen noch vor der Ankunft der Amerikaner besiegen und ihnen den Ruhm davonstehlen. Er hatte vor, in Flandern anzugreifen und die deutschen Linien bei Ypern zu durchbrechen, um die rechte Flanke der deutschen Truppen einzukreisen. Schwerer Artilleriebeschuß und strömender Regen verwandelten das Schlachtfeld in Morast. Bis Oktober konnten die Alliierten zwar einige Vorteile erzielen, aber der Winter brach herein, und Rußland trat aus dem Krieg aus. Deutschland zog seine Truppen mit enormer Geschwindigkeit von der Ostfront ab. Was daraufhin folgte, war der matschigste Krieg in der Menschheitsgeschichte. Mit Hilfe der kanadischen und australischen Truppen konnte Haig sein Ziel verwirklichen und das hohe Terrain um Passchendaele herum erobern.



Karte 13: Die Schlacht bei Passchendaele

In diesem Unternehmen wird die britische Angriffsstärke durch starke Luftstreitkräfte und schwächere Bodentruppen dargestellt. Die deutsche Verteidigung spiegelt sich in starken Bodenzielen wider. Die Stärke der eingegrabenen Verteidigungsstellungen auf der Höhe bei Passchendaele wird durch eine Reihe von Festungen dargestellt. Passchendaele ist die rote Hauptstadt.

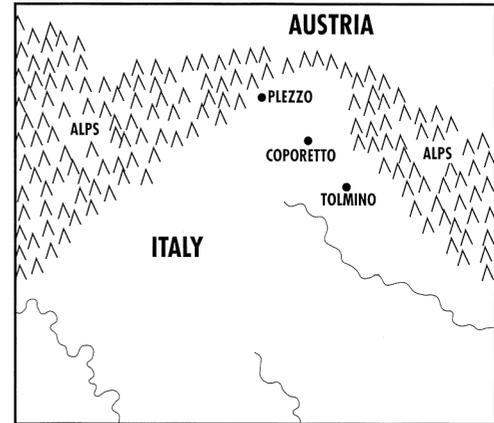
Schwierigkeitsstufe: 2

#### 14. DIE SCHLACHT BEI CAPORETTO: OKTOBER 1917 - ITALIEN GEGEN ÖSTERREICH

Die italienisch-österreichische Front verlief quer durch die Alpen. Beide Seiten wollten zu den Ebenen auf der jeweils anderen Seite der Berge vorstoßen. Durch Rußlands Zusammenbruch konnte Österreich seine Truppen wieder mehr auf Italien konzentrieren. Die Österreicher dachten, sie hätten bei Caporetto eine Schwachstelle in den italienischen Reihen entdeckt. Die italienische Verteidigung brach zusammen, und die Österreicher marschierten bis knapp 100 Kilometer westlich von Caporetto. Italien mußte schwere Verluste hinnehmen. Großbritannien und Frankreich sandten umgehend Verstärkung, und ein Jahr später konnte die österreichische Armee gespalten und zum Rückzug gezwungen werden.

Bei diesem Unternehmen sind Sie der italienische Kommandeur, der sein Land vor den österreichischen Eindringlingen beschützen muß. Sie sind zwar stark unterlegen, aber wenn Sie jedes verfügbare Flugzeug bis an seine Leistungsgrenze auslasten, könnten Sie erfolgreich sein.

Schwierigkeitsstufe: 5



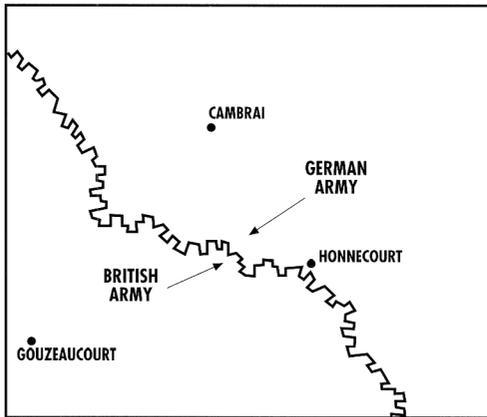
Karte 14: Die Schlacht bei Caporetto

#### 15. DIE SCHLACHT BEI CAMBRAI: NOVEMBER 1917 - GROSSBRITANNIEN GEGEN DEUTSCHLAND

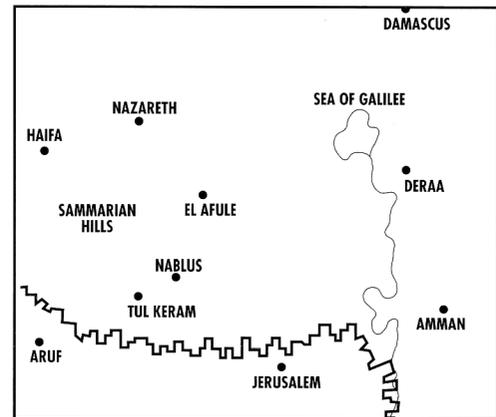
Obwohl im letzten Teil der Schlacht an der Somme Panzer eingesetzt wurden, blieb der restliche Teil der Schlacht im Morast und in Granattrichtern stecken. Bei Cambrai war der Boden jedoch fest, und wenn es den Briten gelungen wäre, durch die gegnerischen Linien zu brechen, dann hätten sie einen Rückzug der Deutschen erzwingen können. Im Schutze der Nacht wurden heimlich 36 mit Panzern beladene Züge an die Front geschickt. Der Ausgangspunkt des Angriffes befand sich direkt südlich von Cambrai. Die Deutschen wurden von dem Angriff überrascht. Die Briten brachen erfolgreich durch die deutschen Reihen und stießen etwa 10 Kilometer vor. Aufgrund mangelnder Reserven verloren die Briten innerhalb weniger Tage den größten Teil des dazugewonnenen Territoriums.

In diesem Unternehmen sind Sie auf der Seite der deutschen Truppen. Bereiten Sie sich auf den Ansturm der Briten vor. Sie haben keine Bomber und keine Fabriken, um welche herzustellen. Die Briten haben viele Bomber, die ihre Panzer darstellen. Sie haben jedoch wichtige Ziele am Boden und sollten daher Ihre Jagdflieger benutzen, um die gegnerischen Bomber zu zerstören, noch bevor diese Ihre Bodenziele angreifen können, und Sie werden das Unternehmen gewinnen. Ihre rote Hauptstadt ist Cambrai und die grüne Hauptstadt ist Gouzeaucourt.

Schwierigkeitsstufe: 6



Karte 15: Die Schlacht bei Cambrai



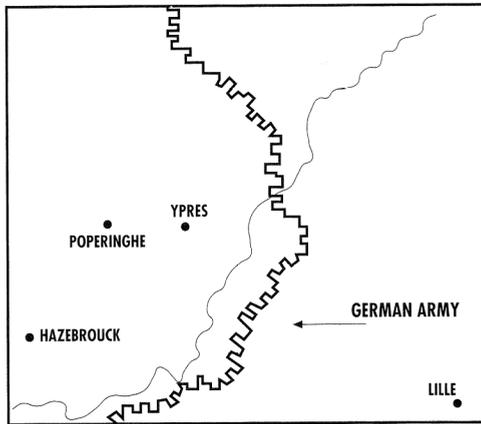
Karte 16: Die Schlacht bei Megiddo

## 16. DIE SCHLACHT BEI MEGIDDO: SEPTEMBER - OKTOBER 1918 - GROSSBRITANNIEN GEGEN TÜRKEI

Die türkische Frontlinie erstreckte sich von Arsuf am Mittelmeer bis zum Tal des Jordans. Die Hauptversorgungslinie der Türken verlief von Damaskus bis südlich von Deraa, wo sie sich gabelte. Einer der beiden Zweige verlief südlich, bis nach Amman, während der andere westlich, über El Afule, Messudieh, Nablus und Tul Keram verlief. Die Briten wollten diese Schlüsselstädte erobern. Sie hatten den Plan, den Türken zu überzeugen, sie würden durch das Tal des Jordans angreifen, während sie die linke Flanke ihrer Truppen durch das Bergland von Samaria führten, um aus dem Westen anzugreifen. Die Briten nutzten ihre Überlegenheit in der Luft, um die gegnerischen Maschinen am Boden zu halten, damit sie nichts über die stattfindenden Truppenbewegungen herausfinden könnten. Australische Piloten bombardierten die Eisenbahnlinie bei Deraa, während Lawrence von Arabien sie am Boden angriff. Kurz vor dem großen Vorstoß bombardierten die Briten Tul Keram, Nablus und El Afule und brachen somit die türkischen Kommunikationslinien ab. Allenbys linker Flügel war beim Durchdringen des rechten Flügels der Türken erfolgreich und konnte ihren Rückzug erzwingen. Während die Türken nach Osten, in Richtung des Jordantales flohen, wurden sie von Bombern angegriffen. Die Türken mußten große Teile ihres Territoriums aufgeben, das später dann zu Israel, Syrien und dem Irak wurde.

Bei diesem Unternehmen kommandieren Sie die britischen Truppen. Sie haben zwar die Überlegenheit in der Luft, aber Sie müssen sie schnell und effektiv einsetzen, bevor die Türken Sie auf dem Boden überrennen. Ihre Hauptstadt ist Jerusalem. Die rote Hauptstadt ist Nazareth.

Schwierigkeitsstufe: 8



Karte 17: Die Schlacht an der Lys

## 17. DIE SCHLACHT AN DER LYS: APRIL 1918 DEUTSCHLAND GEGEN DIE ALLIIERTEN

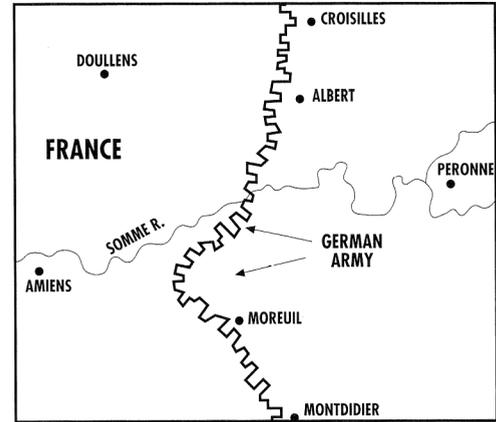
Deutschland unternahm während des Krieges verschiedene Versuche, die strategisch wichtige Stadt Ypern einzunehmen. Diesmal hatten sie vor, die Alliierten von Südosten aus anzugreifen und sie über die Lys zurückzudrängen. Danach wollten sie die Briten aus Hasebrouck und Poperinge vertreiben und Ypern wäre somit umzingelt. Am Ende kamen die Deutschen bis auf wenige Kilometer vor Ypern, wo sie aufgehalten wurden.

In diesem Unternehmen spielen Sie auf der Seite der Deutschen. Die Alliierten besitzen in der Umgebung von Ypern mehrere Verteidigungslinien. Ypern ist die grüne Hauptstadt. Die starken Verteidigungsanlagen der Alliierten, nordöstlich von Ypern, werden durch Festungen dargestellt. Die rote Hauptstadt ist Lille.

Schwierigkeitsstufe: 5

## 18. DIE SCHLACHT BEI AMIENS: AUGUST 1918 - DIE ALLIIERTEN GEGEN DEUTSCHLAND

Im Frühling 1918 schienen die Deutschen kurz vor einem Sieg zu stehen. Rußland war aus dem Krieg ausgetreten, was den Deutschen erlaubte, über eine Million Soldaten an die Westfront umzugruppieren. Die Franzosen waren erschöpft, die Briten wurden Tag für Tag schwächer und Italien wurde bei Caporetto besiegt. Das Hauptziel der Deutschen bestand darin, schnell vorzustoßen, bevor die frischen amerikanischen Truppen eintrafen.



Karte 18: Die Schlacht bei Amiens

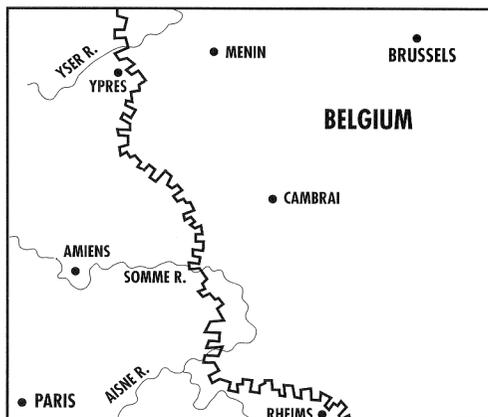
Die Deutschen waren den Alliierten weitaus überlegen und stießen kontinuierlich voran. Bald darauf hatten sie über 90.000 Gefangene genommen und befanden sich nur noch wenige Kilometer von der strategisch wichtigen Stadt Amiens entfernt. Ein Teil der deutschen Reihen weitete sich in Richtung Amiens aus. Der folgende Angriff der Alliierten hatte die Zurückwerfung dieses Vorstoßes zum Ziel. Unter dem Schutz von Artilleriesperrfeuer und Panzern stießen die Briten auf einer Breite von über 15 Kilometern vor. Bis zum Einbruch der Nacht hatten sie wieder 15 Kilometer an Boden zurückgewonnen und Tausende gefangenengenommen. General Ludendorff nannte dies einen "Schwarzen Tag" für die deutsche Armee. Nach dem ersten Tag verlangsamte sich der Vorstoß der Briten, und die Franzosen griffen die Südseite des deutschen Vorstoßes an, womit sie die Deutschen aus Montdidier vertrieben. Von Norden her griffen weitere britische Truppen an, sodaß Ludendorff gezwungen war, für einen 50 Kilometer langen Frontabschnitt den Rückzug zu befehlen.

In diesem Unternehmen ist Peronne die rote Hauptstadt und Amiens die grüne Hauptstadt. Die französischen Piloten stellen die französischen Truppen im Süden dar, während die britischen Piloten die britischen Truppen im Norden darstellen. Da es sich hierbei um eine Offensive der Alliierten handelt, haben Sie mehr Bomber als Ihr Gegner.

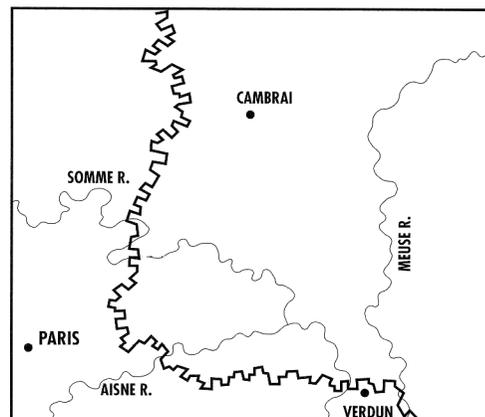
Schwierigkeitsstufe: 9

## 19. DER LETZTE DEUTSCHE VORSTOSS: MAI - AUGUST 1918 DIE ALLIIERTEN GEGEN DEUTSCHLAND

Am 27. Mai 1918 unternahm die Deutschen auf dem Frontabschnitt zwischen Reims und Soissons einen weiteren Vorstoß und erzielten große



Karte 19: Der letzte deutsche Vorstoß



Karte 20: Die letzte alliierte Offensive

Bodengewinne. Jetzt befanden sie sich schon fast in Schußweite vor Paris. Der folgende Angriff war ein Versuch, Reims bis Anfang Juli zu erobern.

Foch hatte die amerikanischen Truppen in Reserve gehalten. Jetzt war es aber an der Zeit, sie einzusetzen. Am 18. Juli entschied sich Foch zu einem Gegenangriff, um zu versuchen, Soissons zu befreien. Er konnte die Deutschen erfolgreich in der zweiten Schlacht an der Marne zurückdrängen. Dies erhöhte die Moral der alliierten Truppen im gleichen Maße, wie es die Moral der deutschen Truppen verringerte. Daraufhin griffen die Alliierten Picardie an und eroberten ein Gebiet von rund 250 Quadratkilometern zurück. Bis zum 21. August wurde Ludendorff klar, daß der Krieg verloren war und er wechselte in die Defensive.

In diesem Unternehmen rückt der Gegner gegen Ihre Hauptstadt Paris vor. Die Hauptstadt des Gegners ist Brüssel. Dieses Unternehmen weitet sich auf einer breiten Front, mit vielen strategischen Zielen, aus. Für ihren letzten Vorstoß haben die Deutschen zwar viele Bomber, aber nur wenige Jagdflieger zur Verfügung. Die gegnerischen Truppen sind Ihnen zwar an der Front überlegen, aber mit den amerikanischen Piloten bei Paris verfügen Sie über weitaus größere Reservetruppen als Ihr Gegner. Die Franzosen im Süden werden durch französische Piloten dargestellt und die Briten im Norden, werden durch britische Piloten dargestellt.

Schwierigkeitsstufe: 5

## 20. DIE GROSSE GEGENOFFENSIVE DER ALLIIERTEN: JULI - NOVEMBER 1918 DIE ALLIIERTEN GEGEN DEUTSCHLAND

Zum Zeitpunkt der Niederlage Deutschlands, im Jahre 1918, waren bereits alle seine Verbündeten aus dem Krieg ausgetreten. Die Alliierten waren von Verdun

bis zur Nordsee zum Angriff bereit. Ein bedeutender Abschnitt dieser Front, zwischen der Meuse und dem Argonner Wald, wurde von der American First Army (1. Amerikanische Armee) gehalten.

Wenn die deutsche Front an diesem Punkt unterbrochen werden konnte, dann konnten die Kommunikationsverbindungen zwischen dem rechten und linken deutschen Flügel sowie die Versorgungslinien unterbrochen werden. Der schnelle Angriff begann in dichtestem Nebel. Die Artillerie hatte es schwer, mit der Infanterie Schritt zu halten. Die Deutschen wurden von diesem Vorstoß überrascht und zogen schnell Truppen von anderen Abschnitten zusammen und schwächten ihre Positionen an den besagten Abschnitten. Innerhalb weniger Tage erbat das deutsche Oberkommando vom Reichskanzler die Erlaubnis zur Kapitulation, was abgelehnt wurde. Die Amerikaner griffen von neuem an und Deutschland warf seine besten Soldaten in die Schlacht. Mittlerweile war der britische Vorstoß gegen den rechten Flügel der deutschen Armee durch die Hindenburglinie gebrochen. Die letzte amerikanische Offensive war der letzte Vorstoß der Alliierten des Ersten Weltkrieges. Ludendorff wurde seines Amtes enthoben, und Chaos drohte seinem Land.

In diesem Unternehmen sind die Franzosen und Amerikaner im Süden bereit anzugreifen, während die Briten im Norden den linken Flügel der Alliierten darstellen. Sie sind Ihrem deutschen Gegner zwar weitaus überlegen, aber unterschätzen Sie ihn bloß nicht, denn er besitzt noch genügend Kampfkraft. Der Krieg ist im Prinzip gewonnen, es sein denn, das Deutsche Oberkommando entdeckt einen Fehler in Ihrer Strategie.

Schwierigkeitsstufe: 4

---

## PILOTEN- UND BOMBERNAMEN

Wenn Sie Ihr eigenes Unternehmen zusammenstellen, können Sie für Ihre Kampffliegerpiloten und Bomber jeden beliebigen Namen verwenden. Je nach dem, welche Zeichen Sie benutzen, können sie zwischen 11 und 18 Zeichen lang sein. So zum Beispiel benötigt ein W mehr Platz als ein i.

### **BOMBERNAMEN**

Sie können Ihre Bomber nach den Namen von Städten, Freunden, Staaten, Ländern, usw. benennen. Die folgende Liste gibt Ihnen ein paar mögliche Namen sowie deren englische und französische Übersetzungen. Versuchen Sie, sie zu verbinden. So zum Beispiel könnte ein Bomber der Alliierten "Green Eagle" bzw. "Vert Aigle" heißen, während ein deutscher Bomber "Roter Adler" heißen würde.

---

Englisch	Deutsch	Französisch
adventure	Abenteuer	aventure
aero	Luft-	aero
airraid	Luftangriff	aeroraid
angry	ärgerlich	irrite
animal	tierisch	animal
annihilate	vernichten	annihiler
army	Armee	armee
arrow	Pfeil	fleche
arsenal	Waffenlager	arsenal
ass	Esel	ane
assassin	Attentäter	assassin
daring	verwegen	audace
aviator	Flieger	aviateur
bad	schlecht	mauvais
barbarian	Barbar	barbare
beautiful	schön	beau
bee	Biene	abeille
bird	Vogel	oiseau
black	schwarz	noir
blood	Blut	sang
blue	Blau	bleu
boat	Boot	bateau
bold	wagemutig	hardi
bully	Raufbold	mattamore
buzzard	Bussard	buse
champion	Meister	champion
cool	kühl	frais
crazy	wahnsinnig	fou
dog	Hund	chien

Englisch	Deutsch	Französisch	Englisch	Deutsch	Französisch
dragon	Drache	dragon	octopus	Krake	pieuvre
eagle	Adler	aigle	parrot	Papagei	perroquet
emperor	Kaiser	empereur	pigeon	Taube	pigeon
empress	Kaiserin	imperatrice	pirate	Pirat	pirate
fort	Festung	fort	rebel	Rebell	rebelle
fox	Fuchs	renard	red	Rot	rouge
breeze	Brise	brise	scorpion	Skorpion	scorpion
gallant	tapfer	vaillant	scout	Späher	vedette
good	gut	bon	ship	Schiff	bateau
goose	Gans	oie	sparrow	Sperling	moineau
green	Grün	vert	spider	Spinne	araignee
hawk	Habicht	colporteur	spy	Spion	espion
indignant	ungehalten	indigne	squadron	Geschwader	escadrille
horse	Pferd	cheval	star	Stern	etoile
flying	fliegen	vol	sun	Sonne	soleil
jockey	Jockey	jockey	superman	Übermensch	surhomme
kite	Drachen	cert-volant	sword	Schwert	epee
knight	Ritter	chevalier	talon	Kralle	serre
lady	Dame	dame	turkey	Puter	dindon
marksman	Scharfschütze	tireur	tyrant	Tyrann	tyran
manace	Drohung	menace	vandal	Vandale	vandal
merciless	erbarmungslos	impitoyable	warship	Kriegsschiff	maivre de guerre
miraculous	wunderbar	miroculeux	wasp	Wespe	guepe
monster	Ungeheuer	monstre			

---

## PILOTENNAMEN

Für die Namen der Piloten können Sie die Namen von Freunden, berühmten Leuten, usw. verwenden. Die folgende Liste ist eine Zusammenstellung der wirklichen Flugasse des Ersten Weltkrieges, zusammen mit der Anzahl ihrer erzielten Abschüsse. Um ihre Fähigkeiten richtig wiedergeben zu können, sollen Sie zehn Abschüsse als eine Medaille ansehen. Wenn ein As 39 Abschüsse erzielt hat, können Sie ihm ruhig 4 Medaillen geben.

## BRITISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
73	Major E. Mannock
72	Lieutenant-Colonel W. A. Bishop
60	Lieutenant-Colonel R. Collishaw
57	Major J. T. B. McCudden
54	Captain A. W. Beauchamp-Proctor
54	Major D. R. MacLaren
53	Major W. G. Barker
47	Captain R. A. Litte
46	Captain P. F. Fullard
46	Captain G. E. H. McElroy
44	Captain A. Ball
44	Captain J. Gilmore
41	Major T. F. Hazell
40	Captain J. I. T. Jones
39	Captain W. G. Claxton
39	Major R. S. Dallas
37	Captain F. R. McCall
35	Captain H. W. Woollett
34	Captain F. G. Quigley
32	Major G. H. Bowman
31	Major A. D. Carter
31	Captain J. L. M. White
30	Captain M. B. Frew
30	Captain S. M. Kinkead
30	Captain A. E. McKeever
29	Captain A. H. Cobby
29	Captain W. H. Jordon
27	Captain J. E. Gurdon
27	Captain R. T. C. Hoidge
27	Captain H. G. E. Lucford
27	Major G. J. C. Maxwell
26	Captain W. C. Campbell
26	Captain W. E. Staton
25	Major K. L. Caldwell

25	Major R. J. O. Compston	19	Major A. M. Wilkinson
25	Major J. Leacroft	18	Lieutenant L. M. Barlow
25	Captain R. A. Mayberry	18	Lieutenant C. F. Collett
24	Major J. O. Andrews	18	Captain A. K. Cowper
24	Captain W. E. Shields	18	Captain F. R. Cubbon
23	Captain J. T. S. Fall	18	Captain E. Dickson
23	Captain A. Hepburn	18	Captain A. J. Enstone
23	Captain D. Latimer	18	Captain F. L. Hale
23	Captain E. J. K. Mc Loughry	18	Captain A. T. Iaccaci
23	Lieutenant A. P. F. Rhys Davis	18	Lieutenant E. V. Reid
23	Captain S. W. Rpsvear	18	Captain F. A. Thayre
23	Captain H. A. Whistler	18	Captain J. L. Trollope
22	Major C. D. Booker	18	Lieutenant W. B. Wood
22	Major W. J. C. K. Cochrane-Patrick	17	Captain J. H. Burdon
22	Captain R. King	17	Captain G. H. Cock
22	Lieutenant McK. Thomson	17	Captain L. F. Jenkins
22	Captain C. J. Venter	17	Captain M. A. Nounhouse
21	Captain P. J. Cayson	17	Captain Edwin Swale
21	Captain R. P. Minifie	16	Captain O. M. Baldwin
21	Captain G. E. Thompson	16	Captain W. Gillette
20	Captain D. J. Bell	16	Captain C. R. R. Hickey
20	Captain T. S. Harrison	16	Captain H. T. Mellings
20	Captain W. L. Harrison	16	Captain T. P. Middleton
20	Captain E. C. Johnston	16	Lieutenant S. A. Oades
20	Captain C. F. King	16	Major S. F. Oxspring
20	Flight Sub-Lieutenant J. J. Malone	16	Major S. F. Pender
20	Captain I. D. R. McDonald	16	Captain B. Roxburgh-Smith
20	Lieutenant C. M. MacEwen	15	Captain P. C. Carpenter
20	Major G. W. Murlis-Green	15	Captain M. H. Findley
20	Major K. R. Park	15	Captain R. A. Grosvenor
20	Captain D. A. Stewart	15	Lieutenant H. B. Richardson
19	Captain H. B. Bell-Irving	15	Captain J. H. Tudhope
19	Captain W. MacLanachan	15	Captain W. A. Tyrrel
19	Major S. M. Miles	15	Lieutenant C. T. Warman
19	Captain H. W. L. Saunders	14	Captain M. Galbraith
		14	Captain G. E. Gibbs

14	Captain S. W. Highwood	12	Major J. T. Whittaker
14	Captain F. Libby	12	Captain P. Wilson
14	Major N. F. K. McEwan	11	Captain S. Carlin
14	Captain R. T. Mark	11	Captain R. E. Dodds
13	Captain C. P. Brown	11	Captain G. B. Gates
13	Captain R. A. Delhay	11	Captain H. A. Hamersley
13	J. H. Hedley	11	Lieutenant P. T. Iaccaci
13	Captain A. G. Jones-Williams	11	Captain S. C. Joseph
13	Lieutenant C. H. R. Lagesse	11	Captain A. C. Kiddie
13	Lieutenant N. W. R. Mawle	11	Captain K. M. St. C. G. Leaske
13	Captain G. P. Olley	11	Captain C. N. Lowe
13	Captain H. G. Reeves	11	Lieutenant A. McCudden
13	Captain C. G. Ross	11	Lieutenant R. W. McKenzie
13	Lieutenant-Colonel A. J. L. Scott	11	Captain N. McMillan
13	Captain F. R. Smith	11	Lieutenant A. J. Morgan
13	Captain O. H. D. Vickers	11	Captain W. R. G. Pearson
12	Lieutenant L. B. Bennit	11	Lieutenant A. E. Reed
12	Captain A. R. Brown	11	Captain W. W. Rogers
12	Captain R. W. Chappell	11	Captain M. D. C. Scott
12	Captain E. S. Coler	11	Lieutenant J. E. Sharman
12	Captain C. M. Crowe	11	Captain S. F. H. Thompson
12	Major C. Draper	10	Major B. E. Baker
12	Captain H. F. S. Drewitt	10	Captain G. B. A. Baker
12	Lieutenant Alan Gerrard,	10	Captain C. C. Banks
12	Lieutenant F. D. Gillete	10	Captain A. J. Boswell
12	Major P. Huskinson	10	Lieutenant G. L. Graham
12	Captain H. P. Lale	10	Captain E. T. Hayne
12	Lieutenant M. E. Mealing	10	Lieutenant T. S. Horry
12	Lieutenant K. B. Montgomery	10	Captain W. H. Hubbard
12	Lieutenant-Colonel R. H. Mulock	10	Captain V. Kearley
12	Major R. C. Phillips	10	Captain D. V. MacGregor
12	Captain L. H. Rochford	10	Lieutenant R. M. Makepeach
12	Captain W. A. Southey	10	Lieutenant R. F. S. Maudit
12	Lieutenant L. T. E. Taplin	10	Captain J. W. Pinder
12	Lieutenant F. D. Travers	10	Lieutenant H. B. Redler
12	Captain N. W. W. Webb	10	Lieutenant L. L. Richardson

10	Lieutenant T. Rose
10	Captain J. Scott
10	Captain S. P. Smith
10	Capatin A. T. B. Tonks
10	Lieutenant K. R. Unger
10	Major G. M. Vaucour
10	Lieutenant H. G. Watson
10	Lieutenant W. L. Wells
10	Major W. E. Young

#### AMERIKANISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
26	Captain E. V. Rickenbacker
21	Second Lieutenant Frank Luke Jr.
17	Major Raoul Lufbery
13	Ist Lt. George A. Vaughn, Jr.
12	Captain Field E. Kindley
12	First Lieutenant David E. Putnam
12	Captain Elliot W. Springs
10	Major Reed G. Landis
10	Captain Jacques Michael Swaab

#### BELGISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
37	Sous-Lieutenant W. Coppens
11	Adjutant A. De Meulemeester
10	Sous-Lieutenant E. Thieffry

#### ITALIENISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
34	Maggiore Francesco Barraca
26	Tenente Silvio Scaroni
24	Tenente-Colonnello Ruggiero Piccio
21	Tenente Flavia Torello Baracchini
20	Capitano Fulco Ruffo di Calabria

17	Sergente Marziale Cerutti
17	Tenente Ferruccio Ranza
12	Tenente Luigi Olivari
11	Tenente Giovanni Ancillotto
11	Sergente Antonio Reali

#### RUSSISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
17	Stabshauptmann A. A. Kasakow
15	Hauptmann P. V. d'Argueeff
13	Fregattenkapitän A. P. Seversky
12	Leutnant I. W. Smirnoff
11	Leutnant M. Safonow
11	Hauptmann B. Sergjevsky
11	Fähnrich E. M. Tomson

#### FRANZÖSISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
75	Capitaine Rene Paul Fonck
54	Capitaine Georges M. L. J. Guynemer
45	Lieutenant Charles E. J. M. Nungesser
41	Capitaine Georges F. Madon
35	Lieutenant Maurice Boyau
34	Lieutenant Michel Coiffard
28	Lieutenant Jean P. L. Bourjade
27	Capitaine Armand Pinsard
23	Sous-Lieutenant Rene Dorme
23	Lieutenant Gabriel Guerin
23	Sous-Lieutenant Claude M. Haegelen
22	Sous-Lieutenant Pierre Marinovitch
21	Capitaine Alfred Heurtaux
20	Capitaine Deullin
19	Capitaine Henri J. H. de Slade
19	Lieutenant Jacques L. Ehrlich
18	Lieutenant Bernard de Romanet

16	Lieutenant Jean Chaput
15	Capitaine Armand O. de Turenne
15	Capitaine Paul V. d'Argueeff
15	Lieutenant Gilbert Stardier
14	Lieutenant Marc Ambrogi
13	Sous-Lieutenant Omer Demeuldre
13	Lieutenant Hector Garaud
13	Lieutenant Marcel Nogues
12	Sous-Lieutenant Bernard Artigau
12	Lieutenant Jean H. Casale
12	Sous-Lieutenant Gustave Daladier
12	Capitaine Xavier de Sevin
12	Sous-Lieutenant Fernand Guvou
12	Lieutenant Marcel Hugues
12	Sous-Lieutenant Lucien Jailler
12	Capitaine Jacques Leps
12	Sous-Lieutenant Jean M. D. Navarre
12	Lieutenant Paul A. P. Tarascon
11	Adjutant Armand Berthelot
11	Sous-Lieutenant Jean Bouyer
11	Lieutenant Benjamen Bozon-Verduraz
11	Sous-Lieutenant William Herisson
11	Adjutant Maxime Lenoir
11	Sous-Lieutenant Ernest Maunoury
11	Adjutant Rene Montrion
11	Sous-Lieutenant Leon Nuville
11	Lieutenant Jacques Georges Ortoli
10	Adjutant Maurice Bizot
10	Adjutant Andre Chainat
10	Adjutant Marcel Gasser
10	Sous-Lieutenant Andre R. Herbelin
10	Capitaine Auguste Lahoulle
10	Adjutant Charles Mace
10	Adjutant Jean Pezon
10	Sous-Lieutenant Charles Quette
10	Sous-Lieutenant Robert Waddington

## DEUTSCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
80	Rittm. Manfred Frhr. v. Richthofen
62	Oberleutnant Ernst Udet
53	Oberleutnant Erich Löwenhardt
48	Leutnant Werner Voss
45	Leutnant Fritz Rumey
44	Hauptmann Rudolph Berthold
43	Leutnant Paul Baumer
41	Leutnant Josef Jacobs
41	Hauptmann Bruno Lörzer
40	Hauptmann Oswald Bölcke
40	Leutnant Franz Büchner
40	Oltm. Lothar Frhr. v. Richthofen
39	Leutnant Karl Menckhoff
39	Leutnant Heinrich Gontermann
36	Leutnant Max Müller
35	Leutnant Julius Bückler
35	Leutnant Gustav Dörr
35	Hptm. Eduard Ritter von Schleich
34	Leutnant Josef Veltjens
33	Leutnant Oto Könnecke
33	Oberleutnant Kurt Wolff
33	Leutnant Heinrich Bongartz
32	Leutnant Theo Osterkamp
32	Leutnant Emil Thuy
31	Leutnant Paul Billik
31	Rittmeister Karl Bolle
31	Oltm. Gotthard Sachsenberg
30	Leutnant Karl Allmenroder
30	Leutnant Karl Degelow
30	Leutnant Heinrich Kroll
30	Leutnant Josef Mai
30	Leutnant Ulrich Neckel
30	Leutnant Karl Schäfer
29	Leutnant Hermann Frommerz

28	Leutnant Walter von Bülow	20	Hauptmann Wilhelm Reinhard
28	Leutnant Walter Blume	19	Vizefeldwebel Gerhard Fieseler
28	Olt. Fritz Ritter von Roth	19	Leutnant Wilhelm Frankl
27	Oberleutnant Fritz Bernert	19	Leutnant Otto Kissenberth
27	Vizefeldwebel Otto Frühner	19	Oberleutnant Otto Schmidt
27	Leutnant Hans Kirschstein	18	Leutnant Harthmuth Baldamus
27	Leutnant Karl Thom	18	Leutnant Franz Hemer
27	Hptm. Adolf Ritter von Tutschek	18	Vizefeldwebel Oskar Heinrich
27	Leutnant Kurt Wusthoff	18	Leutnant Kurt Wintgens
26	Oberleutnant Harald Auffahrt	17	Leutnant Walter Böhning
26	Olt. Oscar Frhr. von Bönigk	17	Leutnant Ernst Hess
26	Oberleutnant Eduard Dostler	17	Leutnant Franz Ray
26	Leutnant Arthur Laumann	17	Leutnant Hans Rolfes
25	Ltn. O. Frhr. von B.-Marconnay	17	Vfw. Josef Schwendemann
25	Olt. Robert Ritter von Greim	16	Leutnant Hans Böhning
25	Leutnant Georg von Hantelmann	16	Leutnant Hans von Freden
25	Leutnant Max Nather	16	Leutnant Ludwig Hanstein
25	Leutnant Fritz Putter	16	Leutnant Rudolf Klimke
24	Leutnant Erwin Böhme	16	Leutnant Karl Odebrett
23	Leutnant Hermann Becker	16	Leutnant Hans Weiss
23	Leutnant Georg Meyer	15	Leutnant Albert Dossenbach
22	Oberleutnant Hermann Göhring	15	Vfw. Christian Donhäuser
22	Leutnant Hans Klein	15	Vizefeldwebel Albert Haussmann
22	Leutnant Hans Pippart	15	Leutnant Aloys Heldmann
22	Leutnant Werner Preuß	15	Oberleutnant Max Immelmann
22	Vizefeldwebel Karl Schlegel	15	Leutnant Johannes Klein
22	Leutnant Rudolph Windisch	15	Leutnant Otto Löffler
21	Leutnant Hans Adam	15	Leutnant Victor von Pressentin
21	Olt. Friedrich Christiansen	15	Leutnant Theodor Quandt
21	Leutnant Fritz Friedrichs	15	Leutnant Julius Schmidt
21	Leutnant Fritz Hohn	15	Leutnant Kurt Schneider
20	Vizefeldwebel Friedrich Altmeier	14	Leutnant Ernst Bormann
20	Oberleutnant Hans Bethge	14	Vizefeldwebel Rudolf Francke
20	Leutnant Rudolph von Eschwege	14	Offz. Stellv. Edmund Nathanael
20	Leutnant Walter Götsch	14	Leutnant Franz Piechurek
20	Leutnant Friedrich Noltenius	14	Leutnant Karl Plauth

14	Vizefeldwebel Wilhelm Seitz	11	Leutnant Hans von Keudell
14	Vizefeldwebel Emit Schape	11	Leutnant Alfred Lindenberger
14	Leutnant Georg Schlenker	11	Leutnant Fritz Lörzer
14	Leutnant Paul Strähle	11	Leutnant Hermann Pfeiffer
14	Leutnant Rudolf Wendelmuth	11	Leutnant Hugo Schäfer
13	Vizefeldwebel Karl Bohnenkamp	11	Leutnant Renatus Theiller
13	Hptm. Hans-Joachim Buddecke	10	Offizier Stellvertreter Paul Aue
13	Leutnant Siegfried Büttner	10	Vizefeldwebel Dietrich Averes
13	Leutnant Heinrich Geigl	10	Oberleutnant Hans Berr
13	Vizefeldwebel Robert Heibert	10	Leutnant Franz Brandt
13	Vizefeldwebel Reinhold Jorke	10	Vizefeldwebel Franz Classen
13	Leutnant Johann Janzen	10	Leutnant Martin Dehmisch
13	Vizefeldwebel Christel Mesch	10	Leutnant Wilhelm Frickart
13	Vizefeldwebel Otto Rosenfeld	10	Leutnant Justus Grassman
13	Oberleutnant Kurt Schönfelder	10	Leutnant Max Mülzer
13	Oltm. Erich Rüdiger von Wedel	10	Leutnant Rudolf Matthaei
12	Vizefeldwebel Erich Buder	10	Vizefeldwebel Alfons Nagler
12	Leutnant Diehter Collin	10	Leutnant Wilhelm Neuhofen
12	Oberleutnant Theodor Cammann	10	Oberleutnant Hans Schütz
12	Vizefeldwebel Gottfried Ehmman	10	Leutnant Werner Steinhäuser
12	Offz. Stellv. Otto Esswein	10	Leutnant Paul Türck
12	Vizefeldwebel Sebastian Festner	10	Leutnant Erich Thomas
12	Leutnant Walter Hohndorf	10	Offz. Stellv. Bernhard Ültich
12	Vizefeldwebel Max Kühn	10	Leutnant Paul Wenzel
12	Leutnant Hans Müller	10	Leutnant Joachim Wolff
12	Vfw. Friedrich Manschott		
12	Oberleutnant Franz Schleiff		
12	Leutnant Richard Wenzl		
11	Leutnant Heinrich Arntzen		
11	Leutnant Joachim von Busse	40	Hauptmann Godwin Brumowski
11	Ltn. Raven Frhr. von Barnekow	32	Offizierstellvertreter Julius Arigi
11	Oberleutnant Kurt von Döring	30	Oberleutnant Frank Linke-Crawford
11	Leutnant Xaver Dannhuber	29	Oltm. Benno Fiala Ritter von Fernbrugg
11	Leutnant Heinz Dreckmann	19	Leutnant Josef Kiss
11	Vizefeldwebel Willi Gabriel	16	Leutnant Franz Graser
11	Oberleutnant Stephan Kirmaier		

### ÖSTERREICH-UNGARISCHE FLUGASSE

Abschüsse	Name und Dienstgrad
40	Hauptmann Godwin Brumowski
32	Offizierstellvertreter Julius Arigi
30	Oberleutnant Frank Linke-Crawford
29	Oltm. Benno Fiala Ritter von Fernbrugg
19	Leutnant Josef Kiss
16	Leutnant Franz Graser

15	Stabsfeldwebel Stefan Fejes
15	Feldwebel Eugen Bonsch
14	Offizierstellvertreter Kurt Gruber
14	Oberleutnant Ernst Strohschneider
12	Hauptmann Raoul Stojavljevic
10	Leutnant Franz Rudorfer
10	Hauptmann Adolf Heyrowsky
10	Oberleutnant Friedrich Navratil
10	Hauptmann Josef von Meir

Diese Liste von Flugassen erfaßt nur solche, die 10 oder mehr Abschüsse erzielt haben.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Aces High, Alan Clark, G. P. Putnam & Sons, New York, 1973.
- Aeroplanes and Flyers of the First World War, Joseph A. Phelan, Grosset & Dunlap Publishers, New York, 1973.
- Aircraft Facts and Feats, Michael Taylor und David Mondey, Guinness Superlatives Limited, Middlesex, England, 1984.
- The Art of War, Zun Tsu, übersetzt von Samuel B. Griffith, Oxford University Press, Oxford, 1982.
- The Command of the Air, Giulio Douhet, 1921.
- Decisive Battles of the First World War, Arch Whitehouse, Duell, Sloan and Pearce, New York, 1963.
- The Encyclopedia of Air Warfare, Salamander Books, Ltd., London 1974.
- Fighter Combat Tactics and Maneuvering, Robert L. Shaw Naval Press Institute, Maryland, 1987.
- Fighter Tactics and Strategy 1914-1970, Edward H. Sims, Harper & Row, New York.
- Fighting Wings: Aerial combat in World War I, Arch Whitehouse und Milton Lancelot Duell, Sloan & Pearce, New York, 1966.
- The First World War, Laurence Stallings, Simon and Schuster, New York, 1933.
- Flying Aces of World War I, Gene Geurney, Random House, New York, 1965.
- The Great War 1914-1918, John Terraine, Macmillan Company, New York, 1965.
- Heroes and Legends of World War I, Arch Whitehouse, Doubleday & Company, Inc., New York, 1964.
- A History of Strategic Bombing, Lee Kennett, Charles Scribner's Sons, New York, 1982.
- The Knighted Skies, Edward Jablonski, G. P. Putnam's Sons, New York, 1964.
- Knights of the Air, Ezra Bowen, Time-Life Books, Alexandria, Virginia, 1980.
- The Lafayette Escadrille, Herbert Molloy Mason, Jr., Random House, New York.
- Legion of the Lafayette, Arch Whitehouse, Doubleday & Company, New York, 1962.
- The Nations at War: A Current History, Willis John Abbot, Leslie-Judge Co., New York, 1917.
- No Parachute, Arthur Gould Lee, Harper & Row, New York, 1968.
- A Pictorial History of the World War I Years, Edward Jablonski, Doubleday & Company, New York, 1979.
- Rand McNally Encyclopedia of Military Aircraft, Enzo Angelucci, Military Press, New York, 1973.
- Rise of the Fighter Aircraft 1914-1918, Richard P. Hallion, The Nautical and Aviation Publishing of America, 1984.
- Roll Around a Point, Duane Cole, Ken Cook Company, 1965.
- A Short History of Air Power, James L. Stokesbury, William Morrow and Company, New York, 1986.
- They fought for the Sky, Quentin Reynolds, Holt Rinehart and Winston, Inc., New York.
- U. S. Official Pictures of the World War, William Moore, Eames-Luckett, Chicago, 1920.
- Wake Up, America: World War I and the American Poster, Walton Rawls, Abbeville Press, 1988.
- The 1914 Campaign, Daniel David, Military Press, New York, 1987.







Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD. U.K.

Tel: 0666 504326.

Printed in the U.K.

# The Ancient Art of War in the Skies

The Ultimate World War I Strategy & Action Game™

Fun

## TECHNISCHES BEGLEITHEFT FÜR COMMODORE AMIGA-COMPUTER

### INHALT

Ihr *The Ancient Art of War in the Skies* sollte ein Handbuch, dieses technische Begleitheft, einen Satz 3,5"-Disketten und eine Registrierkarte enthalten.

### ERFORDERLICHE AUSTRÜSTUNG

#### COMPUTER

- Diese Simulation erfordert einen Commodore Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

#### STEUERUNGEN

- Die Simulation kann mit der Maus, der Tastatur und dem Joystick gespielt werden.

#### DISPLAY

- Für die Simulation benötigen Sie ein Farbdisplay.

#### LAUFWERKE

- *The Ancient Art of War in the Skies* kann von 3,5"-Disketten gespielt werden. Es ist jedoch besser, wenn Sie das Spiel auf der Festplatte installieren.

#### ACHTUNG!

- *The Ancient Art of War in the Skies* sollte nicht von den beiliegenden Disketten gespielt werden. Kopieren Sie diese entweder auf Sicherungsdisketten (siehe Abschnitt "Erstellen von Sicherungsdisketten"), oder richten Sie mit Hilfe des Installationsprogramms ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte ein.

- Wenn Sie versuchen, die beiliegenden Disketten zum Spielen zu verwenden, kann es passieren, daß Sie diese während des Spiels unbeabsichtigterweise ändern. Dies läßt sich dann nicht wieder rückgängig machen.

### INSTALLATION

#### INSTALLATIONSKONZEPTE

- *The Ancient Art of War in the Skies* hat keinen Kopierschutz. Das bedeutet, daß Sie Kopien von den Originaldisketten anfertigen können. Die Dateien sind ganz gewöhnliche und sollten keine Probleme beim Anfertigen von Sicherungskopien, beim erneuten Installieren oder Optimieren der Festplatte verursachen. Halten Sie die Originaldisketten trotzdem immer griffbereit.

- *The Ancient Art of War in the Skies* besitzt keinen Kopierschutz, um Ihnen das Spielen von der Festplatte und das Anfertigen von Sicherungskopien zu erleichtern. Doch beachten Sie, daß das Erstellen und Verkaufen von Kopien ein Verstoß gegen das Urheberrecht ist. Bemerkungen zu den Urheberrechten befinden sich am Ende dieses Dokuments.

#### DAS ERSTELLEN VON SICHERUNGSDISKETTEN

Zum Erstellen von Sicherungsdisketten gehen Sie auf folgende Weise vor:

1. Versehen Sie Ihre Original-Spieldisketten mit einem Schreibschutz. Schieben Sie dazu den kleinen Plastikverschluß nach oben. Daraufhin sollte eine kleine Öffnung in der oberen Ecke der Diskette zu sehen sein.
2. Laden Sie WorkBench.
3. Klicken Sie zweimal hintereinander das Icon für das AmigaShell an.
4. Legen Sie Ihre Originaldisketten in das interne Laufwerk ein.
5. Geben Sie DISKCOPY DF0: TO DF0: ein, und schließen Sie mit [Return] ab.
6. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, und wiederholen Sie Schritt 4 und 5 mit den anderen Disketten.

## INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewöhnlich, und legen Sie die *The Ancient Art of War in the Skies*-Spieldiskette ein. Öffnen Sie die Diskette, und klicken Sie danach das Icon "HD INSTALL" zweimal an. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Daraufhin wird eine Schublade mit der Aufschrift "SKIES" auf Ihrer Festplatte eingerichtet, die alle notwendigen Dateien enthält.

---

## SPIELSTART

### THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

#### DISKETTE

- Hat Ihr Computer KickStart im ROM, dann schalten Sie Ihr Gerät aus, legen die Sicherungsspieldiskette ein und klicken zweimal kurz "SKIES" an. Das Programm lädt sich daraufhin automatisch.

- Steht Ihnen im ROM KickStart nicht zur Verfügung, dann laden Sie es wie gewohnt, legen die Sicherungsspieldiskette nach dem WorkBench-Systemzeichen ein und klicken zweimal "SKIES" an.

Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen zum Wechseln der Diskette.

#### FESTPLATTE

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt. Klicken Sie zweimal die "SKIES"-Schublade und dann das "SKIES"-Icon an.

#### GESICHERTE SPIELE

Sie können jederzeit Spiele sichern und diese später fortsetzen. Die Spiele können Sie entweder auf der Festplatte oder auf der Sicherungsspieldiskette sichern.

Sie können außerdem die Option "Move Campaigns" (Einsatz übertragen) der Einsatzerstellung nutzen und die Einsätze auf Ihre eigenen Disketten kopieren. Achten Sie dabei darauf, daß der Einsatzpfad ("Campaign Path") in den Spieloptionen den Namen Ihrer Diskette enthält.

#### LADEN EINES GESICHERTEN SPIELS

Gesicherte Spiele können als Vorspiel-Option geladen werden.

---

## KOPIERSCHUTZ

*The Ancient Art of War in the Skies* besitzt keinen Kopierschutz. Das Spiel stellt Ihnen jedoch eine auf das Handbuch bezogene Frage, die Sie mit dessen Hilfe beantworten müssen. MicroProse bedauert sehr, das das fortgesetzte gelegentliche und organisierte Anfertigen von Raubkopien diese minimale Form des Kopierschutzes erforderlich macht.

---

## DIE DATEI "READ ME"

Die neuesten Mitteilungen bezüglich dieses Programms, Zusätze, Veränderungen usw. können Sie der Spieldiskette entnehmen, indem Sie die Datei mit dem Namen "README.TXT" zweimal anklicken.

---

## PROBLEME BEIM BETREIBEN DES SPIELS

### 1. INSTALLATION

Treten bei Ihnen während der Installation des Spiels Schwierigkeiten auf, dann müssen Sie die Dateien nacheinander manuell übertragen. Geben Sie dazu im AmigaShell das folgende Kommando ein: COPY ALL DF0: TO <Name der Partition auf der Festplatte>:<Verzeichnisname>. Dabei muß sich die Programmdiskette im internen Laufwerk befinden.

### 2. ZUWEISUNGSKOMMANDOS

Besitzt Ihr Gerät eine Festplatte, dann überträgt ein Installationsprogramm die Dateien auf die Festplatte. Eventuell müssen Sie jedoch die Startup-Sequenz nach dem Übertragen der Dateien ändern, so daß der Computer weiß, wo diese nun zu finden sind.

Das Zuweisungskommando ist ein Hinweis für das Betriebssystem AmigaDOS, mit dem angegeben wird, wo der Computer eine bestimmte Datei suchen muß. Das Kommando muß in die Startup-Sequenz eingefügt werden.

- Geben Sie zu deren Änderung vom AmigaShell aus folgendes ein: ED SYS:S?STARTUP-SEQUENCE. Sie können für die Änderung auch einen Textprozessor oder -editor verwenden. Suchen Sie das Kommando LOADWB. Das Zuweisungskommando muß direkt über dieser Anweisung und auf allen Disketten eingefügt werden, die in der Packung enthalten sind. Das Kommando lautet:

```
ASSIGN_<SKIES_GAME>:._<int. Laufwerksbezeichnung>:<Name der Schublade>
```

Wiederholen Sie dies für SKIES\_DOGFIGHT, SKIES\_BOMB und SKIES\_AIRBASE.

- Verwenden Sie ED, dann drücken Sie nach der Eingabe des Zuweisungskommandos die ESC-, dann die X- und zum Schluß die Return-Taste.

- Booten Sie Ihren Computer neu, und starten Sie das Spiel.

### 3. SPEICHER

WICHTIG: Es können Probleme mit Sound und Grafiken auftreten, wenn Sie nicht genügend freien Chipspeicher haben. Sollte dies der Fall sein, dann entfernen Sie die Treiber aller externen Geräte und versuchen es noch einmal. Gibt es auch weiterhin noch Probleme, dann können Sie das Spiel nicht von der Festplatte betreiben.

Im Amiga gibt es zwei verschiedene Speicherarten, den Chipspeicher und den Schnellen Speicher.

Um herauszufinden, wieviel Speicher Ihnen jeweils zur Verfügung steht, brauchen Sie nur von der WorkBench aus das Shell-Icon zweimal kurz anzuklicken, AVAIL einzugeben und dann [RETURN] zu drücken.

### Chipspeicher.

Der Chipspeicher wird für Sound und Grafiken benötigt. Er steht auf den Chips Agnus, Paula und Denise für die älteren 16-Bit-Amigas, wie z.B. A500 und A600, zur Verfügung und auf den Chips Alice und Lisa für die neuen 32-Bit-AGA-Amigas, wie z.B. A1200 und A4000. Er wird außerdem vom System genutzt, um die an den Computer angeschlossenen internen und externen Geräte zu steuern, wie z.B. Drucker, Laufwerke und Festplatten. Es kann daher notwendig werden, die externen Treiber und/oder Drucker zu entfernen, um mehr freien Speicherplatz verfügbar zu machen. Dies tritt vor allem beim älteren A500 auf, da dieser nur über 512 KB (Kilobyte) Chipspeicher verfügt.

Geräte mit KickStart 1.2 und KickStart 1.3, wie der A500, besitzen nur 512 KB Chipspeicher.

Geräte mit den KickStart-Versionen 2.x, wie der A600, besitzen 1 MB (Megabyte) Chipspeicher, der sich jedoch auf 2 MB erweitern läßt.

Geräte mit den KickStart-Versionen 3.x, wie der A1200, verfügen über mindestens 2 MB Chipspeicher.

### Schneller Speicher.

Der schnelle Speicher wird ausschließlich vom 68000er Prozessor in Ihrem Amiga genutzt. Ist schneller Speicher verfügbar, dann werden automatisch Programme dort geladen. Diese laufen mit größerer Geschwindigkeit ab, als wenn man sie im Chipspeicher aufbewahrt.

*Beachten Sie, daß Chipspeicher genutzt wird, um mit Geräten, wie z.B. Laufwerken zu arbeiten, verwechseln Sie also bitte die beiden Speicherarten nicht.*

Auf Geräten mit KickStart 1.2 und KickStart 1.3 wird schneller Speicher verwendet, um den vorhandenen Speicher zu erweitern. Dies umfaßt auch die Traperweiterung beim Amiga 500.

Auf Geräten mit den KickStart-Versionen 2.x, wie dem A600, wird schneller Speicher verwendet, wenn man den vorhandenen Speicher auf mehr als 2 MB erweitern will.

Auf Geräten mit den KickStart-Versionen 3.x, wie dem A1200, wird für die Erweiterung des vorhandenen Speichers ausschließlich schneller Speicher verwendet.

## BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

### AmigaDOS

Dies ist das von den Amiga-Computern verwendete Betriebssystem. Erhält das Betriebssystem ein Kommando vom Programm, dann teilt es den entsprechenden Bestandteilen des Computers mit, was sie tun sollen.

### AmigaShell

Dies ist ein direkter Weg, um Kommandos an das AmigaDOS zu erteilen. Es kann ein bißchen verwirrend und ermüdend sein, denn die Syntax für die Kommandos muß genau eingehalten werden. Es ist ratsam, sich mit möglichst vielen Shell-Kommandos vertraut zu machen.

### KickStart

KickStart nimmt den größten Teil des Amiga-Betriebssystems ein und ist auf einem Chip im Computer gespeichert. Es gibt drei Versionen: 1.x, 2.x und 3.x.

### Startup-Sequence

Dies ist eine Datei mit einer Liste von Kommandos, die beim Einschalten des Amigas der Reihe nach ausgeführt werden. Die Datei ist im Verzeichnis "S" der Diskette/Festplatte zu finden, von der Sie den Computer booten.

### WorkBench

Dies ist ein grafisches Interface für AmigaDOS. Es besteht aus kleinen Icons oder Bildern, die umfangreiche Kommandos des AmigaShells ersetzen und leichter zu handhaben sind. WorkBench wurde entwickelt, um das Betriebssystem benutzerfreundlicher zu gestalten.

---

## TECHNISCHE HILFE

Haben Sie sich den Problemabschnitt dieses Begleitheftes gut durchgelesen und treffen immer noch auf Schwierigkeiten, dann treten Sie bitte mit uns in Verbindung. Da wir täglich zahlreiche Anrufe erhalten, können wir Sie besser beraten, wenn Sie die folgenden Informationen bereithalten:

1. Der genaue Name des Spiels
2. Der Gerätetyp, auf dem Sie das Spiel betreiben wollen
3. Die genaue Fehlermeldung, falls Sie eine solche erhalten haben
4. Die Versionsnummer des Spiels.

Rufen Sie uns montags bis freitags in der Zeit von 9 bis 17 Uhr unter der Nummer +44 666 504399 an, und halten Sie Schreibzeug bereit. Sie können auch an unseren Kundendienst schreiben, dessen Adresse Sie in diesem Heft finden.

### VIREN

Es kann durchaus sein, daß Sie über andere Software einen Virus in Ihre Hardware eingeschleppt haben. Raubkopien anderer Computerspiele sind häufig Ursache von Virusinfektionen. Es zahlt sich immer aus, selbst die Originalsoftware zu besitzen.

### SOFTWAREFEHLER

Sollten Sie, was höchst unwahrscheinlich ist, dennoch fehlerhafte Software besitzen, dann bringen Sie die gesamte Packung gemeinsam mit dem Kaufbeleg zu Ihrem Händler zurück. MicroProse kann Waren nur über die Firma ersetzen, von der sie gekauft wurden.

---

## VERBESSERUNGEN DER SIMULATION

### DEL-TASTE (KARTENMARKIERUNG EIN/AUS)

In der Original-PC-Version von *The Ancient Art of War in the Skies* wird die INS-Taste (Seite 17) verwendet, um die Kartenmarkierung ein- oder auszuschalten. In der Amiga-Version wurde diese Taste durch die DEL-Taste ersetzt.

---

## ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

### DAS FLUGFELD

Zu Beginn des Spiels läuft der Vorspann ab. Wenn dieser zu Ende ist, befinden Sie sich auf dem Flugfeld. Wollen Sie den Vorspann überspringen, dann drücken Sie eine beliebige Taste. Sie gelangen damit direkt zum Flugfeld.

Man kann das Flugfeld als eine Art "Hauptmenü" ansehen. Von hier aus können Sie auf die verschiedenen Teile des Spiels zugreifen. Wenn von Ihnen innerhalb von 30 Sekunden keine Eingabe erfolgt, läuft eine computergesteuerte Demonstration ab. Durch Drücken einer beliebigen Taste können Sie diese verlassen.

## **DIE SPIELSTEUERUNGEN**

In der obersten Zeile des Bildschirms erscheinen die jeweils verfügbaren Kommandos und Optionen. Um ein Kommando auszuführen, brauchen Sie nur die entsprechende Taste oder den Anfangsbuchstaben des betreffenden Kommandos zu drücken.

In den Menü- und Optionsbildschirmen können Sie sich mit den folgenden Tasten bewegen:

Pfeiltasten auf Ziffernblock: Anwahl verschiedener Optionen.

Enter: Aktivierung der angewählten Option oder der Standardoption, die im oberen Teil des Bildschirms rot markiert ist.

Esc: Schließen des offenen Clipboards bzw.

Fensters und Rückkehr zum vorherigen Bildschirm.

Ctrl-Q: Rückkehr zu DOS.

## **MAUSSTEUERUNG**

Linker Mausknopf: Enter-Taste

Rechter Mausknopf: Esc-Taste

---

## **SPIELEN EINES EINSATZES**

Sollten Sie zum ersten Mal spielen, empfehlen wir Ihnen, einige der Trainingsmissionen zu versuchen, um einen Einblick in die Technik des Luftkampfes und des Bombardierens zu erhalten, bevor Sie ein vollständiges Unternehmen durchspielen. Wählen Sie vom Clipboard aus "Training", und überfliegen Sie dieses Begleitmaterial bis zu den Luftkampf- und Bombardierungsabschnitten.

Detaillierte Anweisungen dazu finden Sie im Buch I der Bedienungsanleitung.

Wenn Sie sich jedoch sofort ins Gefecht stürzen wollen, folgen Sie diesen einfachen Schritten, um das Spiel zu beginnen:

1. Laden Sie das Spiel (siehe oben).
2. Wählen Sie "Go To War" auf dem Flugfeld-Clipboard aus.
3. Beantworten Sie die Frage auf dem Hoheitszeichen.
4. Wählen Sie einen Unternehmensnamen aus.
5. Wählen Sie "Begin the Campaign" (Beginn des Unternehmens) an.
6. Das Unternehmen beginnt, wenn Sie die Übersichtskarte mit den Bildern Ihrer Gegner sehen.

## **ÜBERSICHT ÜBER EIN UNTERNEHMEN**

Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Ihre Jagdflugzeuge und Bomber, die sich auf Flugfeldern befinden, in Luftkampf- und Bombardierungseinsätze zu schicken. Wenn eines Ihrer Kampfgeschwader mit dem Gegner in Berührung kommt, können Sie in einen Luftkampf "hineinzoomen". Sobald eines Ihrer Bombergeschwader das vorbestimmte Zielgebiet erreicht, können Sie ebenfalls "hineinzoomen" und die Leitung des Bombardierungsanflugs übernehmen.

Es gibt drei Wege, das Spiel zu gewinnen:

1. Sämtliche Flugzeuge/Flugfelder des Gegners einzunehmen/zu zerstören.
2. Die gegnerische Hauptstadt einzunehmen oder zu zerstören.
3. Den Gegner zur Kapitulation zu zwingen.

Sie gewinnen Territorium, wenn die Schlachtfront (die doppelte Zickzacklinie, die sich über die gesamte Karte erstreckt) in das Territorium Ihres Gegners voranrückt. Die Bewegung der Front können Sie beeinflussen, indem Sie die Ziele des Gegners sowie die Front selbst strategisch klug bombardieren.

Weitere Einzelheiten zur Spielstrategie können Sie im Buch II der Bedienungsanleitung, dem Planungsführer, nachlesen.

## **DIE MARKIERUNG**

Auf dem Kartenlevel können Sie das Spiel mit Hilfe der Markierung steuern. Wenn diese sich über alliiertem Territorium (grüne Seite) befindet, ist sie durch das Hoheitszeichen der Alliierten dargestellt. Befindet sie sich über dem Territorium der Mittelmächte (rote Seite), ist sie ein Eisernes Kreuz. Die Markierung wird dazu benutzt, Befehle an Ihre Einheiten zu geben und Informationen über die gegnerischen Truppen zu erhalten. Sie kann mit Hilfe der Pfeiltasten, des Joysticks oder der Maus bewegt werden.

Sie können eines Ihrer Geschwader in einen Einsatz schicken, indem Sie die Markierung über eines Ihrer Flugfelder halten (daraufhin verwandelt sich die Markierung in ein Vergrößerungsglas). Drücken Sie <ENTER>, und folgen Sie den Anweisungen im oberen Teil des Bildschirms.

Sie haben bei der Bombardierung die Wahl zwischen 9 verschiedenen strategischen Zielen. Sie können diese Ziele identifizieren, indem Sie die Markierung genau über sie halten. Ist das Ziel gültig, dann erscheint dessen Beschreibung im Mitteilungsfeld in der rechten oberen Ecke Ihres Bildschirms. Sie können weiterhin die Front bombardieren.

## **DIE STEUERUNGEN AUF DEM KARTENLEVEL**

Pfeiltasten:	Markierung bewegen. Karte scrollen, wenn Markierung ausgeschaltet ist.
Enter-Taste:	Auswahl des gewählten Geschwaders. Bestätigung der angewählten Option.
Esc-Taste:	Auswahl des Clipboards mit zusätzlichen Optionen. Sichern/Eine Option zurücknehmen.
Buchstaben:	Aktivierung eines Menükommandos, das mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt. z.B. Drücken auf "T" (Time) ändert die Spielgeschwindigkeit.
DEL-Taste:	Markierung ein- und ausschalten.
Alt-S:	Sound ein- und ausschalten.
Alt-M:	Maus aktivieren/deaktivieren.
Ctrl-Q:	Rückkehr zu DOS.

## **MENÜ UND CLIPBOARD**

Einige der Ihren verfügbaren Kommandos befinden sich in der Menüleiste. Andere befinden sich auf dem Clipboard. Drücken Sie den ersten Buchstaben eines Menükommandos oder Esc, um das Clipboard aufzurufen. Nicht alle Kommandos sind jederzeit verfügbar.

**Time (Spielzeit):** Bestimmt die Schnelligkeit des Spiels.

**Dogfight** (Luftkampf): Wenn sich zwei Geschwader begegnen, werden sie durch ein Luftkampf-Begegnungssymbol ersetzt. Benutzen Sie daraufhin dieses Kommando, um "dichter" an den Ort des Geschehens zu gelangen und am Luftkampf teilzunehmen. Wenn Sie zu lange warten, beginnt der Luftkampf ohne Sie.

**Bomb** (Bombardieren): Erreicht Ihr Bombergeschwader das Zielgebiet, wird es durch ein Bombensymbol ersetzt. Sie können nun dieses Kommando benutzen, um "hineinzuzoomen" und am Bombardierungsanflug teilzunehmen. Sollten Sie jedoch zu lange warten, beginnen die Bomber ohne Sie.

**Squad Info** (Geschwaderinformationen): Hiermit können Sie den Flugweg (Flight Path) oder den Weg Ihrer Geschwader in der Luft ändern.

**Overview Map** (Alt-O) (Übersichtskarte): Zeigt die gesamte Karte.

**Look at Campaign Rules** (Spielregeln einsehen): Zeigt Ihnen die momentanen Einstellungen der Spielregeln an.

**Show All Flight Paths** (Anzeige aller Flugwege): Zeigt Ihnen die Flugwege aller Ihrer Geschwader an, die sich augenblicklich in der Luft befinden.

**Save Campaign** (Alt-D) (Unternehmen abspeichern): Speichert das aktuelle Spiel auf Diskette ab.

**Restart Campaign** (Unternehmen neu beginnen): Hiermit können Sie das aktuelle Unternehmen noch einmal beginnen.

**Display Help Window** (Alt-H): Anzeige des Hilfefensters.

**Mission** (Einsatz): Mit Hilfe dieses Kommandos können Sie ein Geschwader auswählen und es in einen Einsatz schicken.

**Surrender** (Kapitulation): Beenden des derzeitigen Unternehmens.

## EINSÄTZE

1. Um ein Flugzeuggeschwader in einen Einsatz zu schicken, bewegen Sie die Markierung über eines Ihrer Flugfelder, auf dem sich Flugzeuge befinden und wählen Mission (Einsatz) an.
2. Stellen Sie ein Geschwader zusammen, indem Sie maximal drei Jagdflugzeugpiloten und maximal drei Bomber auswählen.
3. Sie können die Flugeinstellungen des Geschwaders über die folgenden Parameter festlegen: Altitude (Flughöhe), Speed (Fluggeschwindigkeit), Formation (Flugformation) und Orders (Befehle).
4. Wählen Sie "Done" (Fertig), wenn Sie die Änderung der Flugeinstellungen beendet haben.
5. Erstellen Sie für Ihr Geschwader durch Setzen von Vektorpunkten einen Flugweg. Erreicht Ihr Geschwader das Ende seines Flugwegs, kehrt es auf dem gleichen Weg zurück. Ist der letzte Vektorpunkt eines Ihrer Flugfelder, wird das Geschwader dort landen.

## DER LUFTKAMPF

Wenn Sie in einen Luftkampf "hineinzoomen", sind Sie in der Lage, die Jagdflugzeuge im Nahkampf zu steuern. Weitere Einzelheiten können Sie im Kapitel "Fliegen eines Jagdflugzeugs" im Handbuch nachlesen.

## FLUGSTEUERUNGEN (ZIFFERNBLOCK):

**Richtung:**

Steigen nach links

Bug nach oben

Steigen nach rechts

7

8

9

Niveauflug links 4

1

2

Sinken nach links

Bug nach unten

Sinken nach rechts

3

*Besitzer eines Amigas ohne Ziffernblock müssen für die genannten Funktionen einen Joystick verwenden.*

## ANDERE KAMPFFLIEGER-STEUERTASTEN:

DEL-Taste: Halbe Wende.

Leertaste: Maschinengewehr abfeuern.

(+) Taste: Schub erhöhen.

(-) Taste: Schub verringern.

## SONDERKOMMANDOS

Alle Sonderkommandos werden im Kästchen in der rechten unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Die verfügbaren Kommandos ändern sich entsprechend der aktuellen Situation. Geben Sie den ersten Buchstaben des Kommandos ein, das Sie aktivieren wollen.

**View** (Ansicht): Drücken Sie <V>, um zwischen "Near View" (Nahansicht) und "Far View" (Fernansicht) zu schalten.

**New Plane** (Neues Flugzeug): Drücken Sie <N>, um ein anderes Flugzeug in Ihrem Geschwader zu steuern. Die Maschine, die Sie gerade steuern, zieht eine weiße Rauchfahne hinter sich her.

**Pause**: Drücken Sie <P>, um das Spiel anzuhalten. Drücken Sie erneut <P>, um das Spiel wieder fortzusetzen.

**Rules** (Spielregeln): Drücken Sie <R>, um die Einstellungen für den Luftkampf festzulegen. Wollen Sie die derzeitigen Regeln dauerhaft speichern, müssen Sie <S> drücken. Lesen Sie dazu das Kapitel "Fliegen eines Jagdflugzeugs" im Handbuch nach.

**Leave** (Verlassen): Durch Drücken von <L> können Sie den Luftkampf verlassen und zum Kartenlevel zurückkehren. Der Luftkampf läuft dann ohne Sie weiter ab.

**Escape** (Rückzug): Wenn es für Sie im Luftkampf nicht rosig aussieht, können Sie <E> drücken. Daraufhin werden Ihre Flugzeuge versuchen, sich von ihrem Gegner zurückzuziehen. Bomber können sich nicht zurückziehen.

**Bomberschützen-Steuerungen:**

Pfeil Hoch: MG nach oben richten.

Pfeil Runter: MG nach unten richten.

Leertaste: MG abfeuern.

**New Post** (Neue Position): Drücken Sie <N>, um zwischen den Positionen des vorderen und hinteren Schützen im Bomber zu wechseln.

## DER BOMBARDIERUNGSANFLUG

Wenn Sie in ein Geschwader "hineinzoomen", das sein Zielgebiet erreicht hat, können Sie den Bombardierungsanflug dieses Geschwaders leiten. Weitere Hinweise finden Sie im Kapitel "Fliegen eines Bombers" im Handbuch.

**Bombardierungsanflug:**

1. Select a Bomber (Bombersauswahl): Wenn Sie mehr als einen Bomber

im Geschwader haben, können Sie auswählen, welchen Bomber Sie steuern möchten.

2. Select an Approach (Anflugweg bestimmen): Das Aufklärungsfoto informiert sie über das Zielgebiet. Die blauen Kreise bezeichnen Ihre zugewiesenen Ziele. Rote Kreuze bezeichnen die Stellungen der Flugabwehr, die Sie möglichst vermeiden sollten. Sie können das Zielgebiet von jeder Seite aus anfliegen. Folgen Sie den Anweisungen in der obersten Bildschirmzeile, um den Ort zu bestimmen, an dem die Bomber in das Zielgebiet fliegen, und drücken Sie <ENTER>.
3. Flying Your Bomber (Fliegen Ihres Bombers): Um die Flugrichtung Ihres Bombers zu ändern, müssen Sie die Pfeiltasten drücken.

NW	N	NO
7	8	9
W 4		6 O
1	2	3
SW	S	SO

Besitzer eines Amigas ohne Ziffernblock müssen für die genannten Funktionen einen Joystick verwenden.

#### Andere Bomensteuerungen:

Leertaste: Bombe abwerfen.

Enter: Aufklärungsfoto einsehen. Drücken Sie eine beliebige Taste, um fortzusetzen.

P: Pause. Drücken Sie eine beliebige Taste, um fortzusetzen.

Ihre Bomben werden vom Rand der Öffnung neben dem roten Zeiger abgeworfen. Die Anzeige auf der rechten Seite informiert Sie über die Anzahl der noch verbliebenen Bomben (maximal 25).

Beachten Sie, daß dieses Heft nur einen kurzen Überblick bietet. Detailliertere Informationen erhalten Sie in den Anleitungsbüchern I und II.

---

## MITARBEITER

Die Amiga-Version von *The Ancient Art of War in the Skies* wurde für Sie erstellt von:

Programmierung	Jez Chown
Programmierung	Chris Pink
Zusätzliche Programmierung	Andy Walrond
Künstlerische Umsetzung	Paul Ayliffe
Musik und Soundeffekte	Paul Tonge
Qualitätssicherung	Andrew Gray
Projektleitung	Richard Ellis
Herausgeber	Paul Hibbard
Dokumentation	Alkis Alkiviades
Schriftsatz	Mark Rich
	Sarah Kerr

© 1992 Copyright Evryware Software, Inc. Der Text des Technischen Begleitheftes für den PC ist urheberrechtlich geschützt.

© 1992 Copyright Microprose Ltd. Die Gestaltung und der grafische Aufbau des Technischen Begleitmaterials sowie das zusätzliche Technische Begleitmaterial sind urheberrechtlich geschützt.

**MICRO PROSE**<sup>®</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire UK GL8 8LD

Tel: +44 666 504399 Fax: +44 666 504331

Diese Dokumentation, das dazugehörige Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Mit der Ausnahme von Sicherungskopien der Disketten für die persönliche Nutzung darf niemand das Handbuch und die Informationen auf den Disketten ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers ganz oder teilweise übertragen, speichern, weitergeben oder verkaufen sowie in irgendeiner Form verbreiten, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnahmen oder auf andere Art. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

HERGESTELLT IN GB

MP324162T/SR



# REGISTRIERKARTE

Wir möchten uns dafür bedanken, daß Sie ein Spiel von MicroProse gekauft haben. Füllen Sie bitte diese Karte aus und schicken Sie sie so schnell wie möglich an uns, damit Ihr Kauf registriert wird. Sie erhalten dann genaue Informationen über unseren telefonischen Kundendienst, der immer bemüht ist, Ihnen bei technischen Fragen zu helfen.

VORNAME

NACHNAME

STRASSE

POSTLEITZAHL

ORT

GEBURTSDATUM

WELCHE ANDERE SPIELEN HABEN SIE GEKAUFT?

ATAC	<input type="checkbox"/>
B-17	<input type="checkbox"/>
Civilization	<input type="checkbox"/>
Covert Action	<input type="checkbox"/>
Darklands	<input type="checkbox"/>
Elite Plus	<input type="checkbox"/>
F-117A	<input type="checkbox"/>

F-15 II	<input type="checkbox"/>
F-19	<input type="checkbox"/>
Flames of Freedom	<input type="checkbox"/>
F1 Grand Prix	<input type="checkbox"/>
Gunship 2000	<input type="checkbox"/>
Hyperspeed	<input type="checkbox"/>
Knights of the Sky	<input type="checkbox"/>

M1 Tank Platoon	<input type="checkbox"/>
MicroProse Golf	<input type="checkbox"/>
Railroad Tycoon	<input type="checkbox"/>
Silent Service II	<input type="checkbox"/>
Special Forces	<input type="checkbox"/>
UMS II	<input type="checkbox"/>

WEITERE SPIELE

WANN HABEN SIE DIESES SPIEL GEKAUFT?

WO HABEN SIE DIESES PROGRAMM GEKAUFT?

Kaufhausbereich

Name & Ort des Geschäfts

Fachhandel

Versandhaus

Andere (bitte nennen)

WELCHES SYSTEM VERWENDEN SIE?

MS-DOS	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>

Atari-ST	<input type="checkbox"/>
C-64	<input type="checkbox"/>

Andere

WELCHE ZEITSCHRIFTEN LESEN SIE?

ASM	<input type="checkbox"/>
DOS International	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>

Amiga Joker	<input type="checkbox"/>
Powerplay	<input type="checkbox"/>
PC Joker	<input type="checkbox"/>

Andere Zeitschriften

Schicken Sie mir bitte meinen KOSTENLOSEN MicroProse-Katalog.

**DRUCKSACHE**

EMPFÄNGER  
ZAHLT  
POSTGEBÜHREN

**WERBEANTWORT**

**MicroProse Software GmbH**

**Postfach 1427**

**W-5414 VALLENDAR**