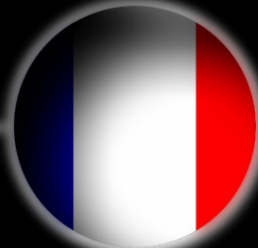


WAR IN THE GULF

empire



WAR IN THE GULF

empire™
I N T E R A C T I V E

ACKNOWLEDGEMENTS

Coding	Ed A. H. Steven W. Green
Graphic Design	Kevin R. Ayre
Loading Sequence	Saul Marchese Mike Marchant Ed A.H.
Game Design	Steven W. Green Kevin R. Ayre Richard L. Yapp David M. Pringle
Documentation Design and Typesetting	Antony J. Bond

CUSTOMER SERVICES

Telephone: 081-343 9143

Modem Service: 081-343 7557

Empire Software

The Spires, 677 High Road, North Finchley
London N12 0DA. United Kingdom

*For full details of our customer service and technical
support, please refer to the separate*

Product Registration and Support Card

Unauthorised publication, copying or distribution throughout the
World is prohibited. All rights reserved.

Empire wish to thank the Imperial War Museum, London for
their help in obtaining materials for this product.

Software Copyright © 1993 Oxford Digital Enterprises Ltd.

Software published by Empire Software.

WAR IN THE GULF



CONTENTS

CONTENTS

Prologue	1
Chapter 1 - Setting Up	7
Making back-up copies	8
IBM PC and compatibles	8
Commodore Amiga	9
Atari ST	9
Chapter 2 - Controls	11
IBM PC Keyboard	12
Keyboard shortcuts	12
Chapter 3 - Start-up screen	13
Chapter 4 - Vehicle Identification	17
Chapter 5 - Battle Selection	19
Chapter 6 - Vehicle & Ammunition Purchase	21
Chapter 7 - Briefing Screen	25
Chapter 8 - Gameplay Screens	29
Quadrant Mode	30
Quadrant 3-d view	31
Map quadrant	32
Status quadrant	33
Full screen Mode	34
Full screen 3-d view	34
Full screen map view	36
Full screen status view	37
Chapter 9 - De-briefing Screen	39
Chapter 10 - How to Play War in the Gulf	41
Chapter 11 - Vehicle Types	47
M-1 Abrams Main battle tank	48
M-113 Armoured personnel carrier	48
M-2 Bradley Infantry fighting vehicle	49
M-901 Improved TOW vehicle (ITV)	49
T-62 Main battle tank	50
T-72 Main battle tank	50
BMP-2 Infantry fighting vehicle	51
BTR-60 Armoured personnel carrier	51
Chapter 12 - Glossary	53
Chapter 13 - Training Scenario	57
Chapter 14 - NATO Military Symbols	61
Chapter 15 - Facts and Figures about the Gulf War 1990-1991	63

WAR IN THE GULF



PROLOGUE

PROLOGUE

***Associated Press news story,
27 February 1995***

A young Israeli shot six Palestinian workers in Jerusalem today. This sparked off rioting throughout the Occupied Territories, where a further six Palestinians were killed by Israeli security forces.

The Times, London, 4 March 1995

The situation along the Gaza Strip has steadily worsened throughout the week since Monday's massacre of six Palestinians in Jerusalem. Over two hundred Palestinians and twenty Israelis have been killed in a maelstrom of rising violence, which is the worst Israel has seen in over ten years.

The Washington Post, 11 March 1995

The US has vetoed a Security Council resolution, backed by 14 out of 15 members, to send a UN team to the Occupied Territories to investigate the condition of the Palestinians. This stand is certain to cause increased tension at next week's extraordinary meeting of the Arab League.

***Islamic Republic News Agency, Tehran,
17 March 1995***

Today's extraordinary meeting of the Arab



League in Tehran condemned the atrocities in the Occupied Territories as a 'new aggression against the rights of the Palestinian people' and 'a dangerous threat to pan-Arab security'. President Hussein of Iraq suggested that some gesture of defiance should be made, particularly against imperialist American forces so that the 'world might stand up and listen'.

Al Jumhuriya, Baghdad, 23 March 1995

The mighty and most glorious leader of the Revolutionary Council asks us all to stand up and be counted. 'Shall we not take back what is ours? The infidel Bush threw us out of our rightful home. It is time that we returned, my brothers and returned in strength. Surely the toad Clinton will not stand in our way. God is merciful, god is great.' (Translation)

State Department press release, 24 March 1995

President Clinton strongly denounces the stand of President Hussein in re-opening the territorial issues which were the cause of the Gulf War in 1990-1. 'Saddam must be made to realise that aggression will not pay. It must be absolutely clear that there will be an appropriate response to any territorial violations'.

The Washington Post, 25 March 1995

Defence analysts revealed late last night that two divisions of the Republican Guard were performing 'manoeuvres' close to the Kuwait border. The exercises were to the west of Safwan, in the southern Rumaila oilfields. Tension relating to the ownership of these oilfields has been at the heart of much of the Iraq-Kuwait territorial dispute in past decades. There is currently a force of about 1,000 US troops stationed in Kuwait and they provide the backbone of the emirate's armed capabilities. Since the massive defense budget cuts of 1993-4, these troops have been funded almost exclusively by the Emir under a novel post-Cold War rapid response insurance scheme. They would therefore be expected to be in the front-line of any defensive response to a border incursion by the Iraqis.

Television news story, 30 March 1995

Late this afternoon elements of the Hammurabi and Nebuchadnezzar divisions of the Republican guard slipped over the Iraq-Kuwait border and occupied installations in the South Rumaila and Sabriya oilfields of northern Kuwait. It appears

that they met little resistance from Kuwaiti troops, since the Emir had asked all American troops to return to barracks yesterday as a 'peace-making' gesture. The scale of this invasion seems to be smaller than that of 1990, with only 3,000-4,000 Iraqi troops involved. Surprise is being expressed that the invasion did not carry further south. Analysts believe that this suggests that Iraq is genuinely intent on regaining some of its claimed territory in these oilfields.

United Nations Security Council Resolution 999, 30 March 1995

The Security Council,

Recalling and reaffirming its resolutions 660 (1990), 686 (1991), 687 (1991), 832 (1993), 977 (1995).

Noting that, despite all efforts by the United Nations, Iraq refuses to comply with its obligation to implement resolution 660 and the above mentioned subsequent resolutions concerning the territorial integrity of Kuwait,

Mindful of its duties and responsibilities for the maintenance of international peace and security,

Determined to secure full compliance with its decisions,

Acting under Chapter VII of the Charter,

1. Demands that Iraq comply with resolution 977 and withdraw immediately from Kuwait territory.

Adopted by 12 votes to two (Cuba and Yemen with one abstention (China)

Private communication to Captain Sean Bannon, Team Kuwait, Ahmadi, 30 March 1995

To the Commander of Team Kuwait:

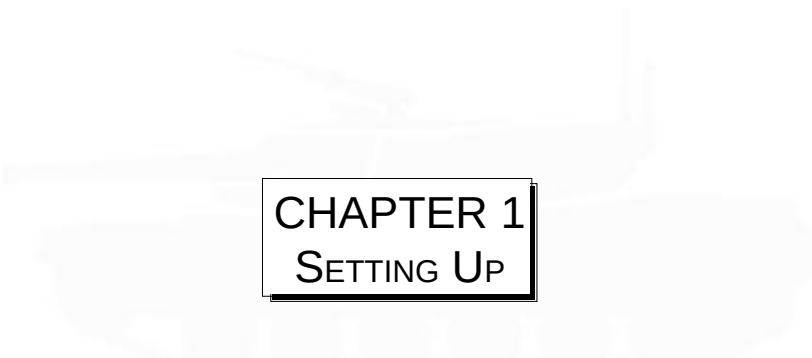
The Emir has agreed that at 09:15 tomorrow morning we will begin an offensive to re-take those parts of northern Kuwait which have been overrun by the Republican Guard. This territory includes the offshore islands of Bubiyan and Failaka whose occupation has involved surprising numbers of Iraqi troops. Team Kuwait will be asked to spearhead the assault on these two islands. If

you are successful in re-taking these islands then you should cross the Bubiyan Bridge and join up with the majority of our forces who will be involved in the oilfields of northern Kuwait. Remember that although we are under the American flag, it is the Emir who guarantees our future financing. Make sure you follow your instructions scrupulously.

Await further briefings prior to your landing on Failaka Island.



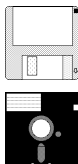
WAR IN THE GULF



CHAPTER 1 SETTING UP

1 - SETTING UP

Making a backup copy



Write
Protect Tabs

Your game disks are unprotected, and so you are advised to make working copies of the game before you play. Before you do this, ensure that the game disks are write protected by either attaching write protect strips (5.25" disk) or opening the write protect notches (3.5" disk). Use your copies while playing the game (ensuring that they are write enabled, since information is written to disk during play) and only use the original disks for making further copies. If you are unsure how to copy a disk, read the manual for your computer. ***Remember, it is an offense to make copies of this game to give to your friends.***

IBM PC and Compatibles

War in the Gulf will run on any PC compatible which has:

- 550k or more available memory • 3.5" or 5.25" disk drives;
- EGA or VGA graphics adaptors;
- A version of MSDOS 3.0 or greater;
- Mouse (recommended) or joystick;
- A Soundblaster, Ad Lib or Roland sound board (optional).

This game will perform better if you reduce to a minimum the amount of unnecessary software installed in your computer. If you have difficulty loading the game, you may need to reduce the number of files in your AUTOEXEC.BAT program. Insert your copy of disk 1 and type GULF followed by ENTER (or RETURN). You will be presented with a set-up screen, which allows you to enter information about your system set-up. Press ENTER and after a few moments the loading sequence will commence. If you wish to skip this at any time then press any key. Once the loading sequence has finished you will be asked to insert disk 2, and then you will be presented with a filing screen. Read about how to proceed in Chapter 3.

War in the Gulf can be installed onto the hard disk of your PC. To do this place disk 1 into the internal drive (either A: or B:) and type in the following line by line instructions. These instructions will create a directory called GULF on drive C:

```
A: (or B:)  
INSTALL C:
```

Then follow the on-screen instructions regarding when to swap disks. To play the game type in:

```
C:  
CD \GULF  
GULF
```

If you wish to install it on a different drive, then replace the C: after the INSTALL command with the pathname of where you want it installed, for example to install it in a directory d:\games\gulf, type;

```
INSTALL D:\GAMES
```

Commodore Amiga

War in the Gulf will run on any Amiga (including A600 and A1200 models) with a minimum of 512k RAM and Kickstart version 1.2 or higher. Performance will be enhanced if you disconnect all external disk drives and peripherals and ensure that no other software is running.

Turn on your computer and insert your copy of War in the Gulf disk 1 at the Workbench prompt. (A1000 users should insert their Kickstart disk first.) After a few moments the loading sequence will commence. If you wish to halt this at any time then hold down the left mouse button. Once the loading sequence has finished you will be asked to insert disk 2, and you will then be presented with a filing screen. Read about how to proceed in Chapter 3.

You can install War in the Gulf by running the Install program on disk 1. The program can be run either by double clicking on the INSTALL icon in Workbench, or by typing;

```
cd df0:
```

```
INSTALL
```

from a CLI. You will be asked where on your hard disk you wish to install the game to. You should install the game to a previously nonexistent subdirectory on your hard disk (install creates a subdirectory for you). You will need at least 1.5Mb of free storage space on your hard disk.

If you have any trouble using the install program, it is possible to install the game manually by copying all the files and subdirectories on both disks onto your hard disk.

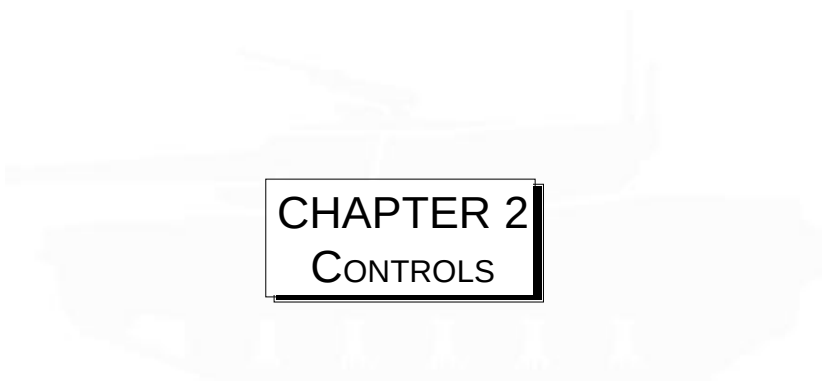
Atari ST

War in the Gulf will run on any Atari ST or STE system with double-sided disk drives, a minimum of 512k RAM and a colour monitor.

Insert your copy of the game disk into drive A and switch on the computer. After a few moments the title screen will be displayed, and then you will be presented with a filing screen. Read about how to proceed in chapter 3.

You can install War in the Gulf onto a hard disk by running the program INSTALL.PRG on the game disk. Use the file selector box to select where you want it to be installed. You will need at least 1.5 Megabytes of free space on your hard disk. To play the game double click on the Gulf.Tos icon.

WAR IN THE GULF



CHAPTER 2 CONTROLS

2 - CONTROLS



Game Pointer

The game is designed to run using keyboard, analogue joystick or microsoft compatible mouse on the IBM PC. On the Atari ST and Commodore Amiga, the game should be controlled with the mouse. In the following documentation the phrases "click on icon X" and "press fire with the pointer over icon X" are synonymous and should be taken to mean either:

[a] Place the pointer over icon X and press the fire button of the joystick (IBM PC only).

[b] Place your pointer over icon X and press the left mouse button.

IBM PC keyboard

The default keys defined for direction are the CURSOR keys; the SPACE BAR for fire [left mouse button] and ENTER for the right mouse button. You may change these on the set-up screen if you wish. While you are playing the game you can use the pre-defined keyboard shortcuts listed below. Additionally, when the keyboard mode is in use you can, at any time, hold down the ALT key and press any other key on the keyboard. The position of the pointer will then be memorised and associated with that key. This position can then be recalled by holding down the CONTROL key and pressing the required key. This allows you to define a cursor position for every key on the keyboard, if you wish.

Keyboard Shortcuts (for all machines)

Using certain keyboard shortcuts instead of directly using the pointer can become a quick way to perform certain actions, especially when you are not using a mouse.

Key	Action
F1 or 1	Chose Platoon 1
F2 or 2	Chose Platoon 2
F3 or 3	Chose Platoon 3
F4 or 4	Chose Platoon 4
F7 or 7	Select map view for chosen platoon.
F8 or 8	Select 3d view for chosen platoon.
F9 or 9	Select status view for chosen platoon.
F10, F0, or 0	Toggle between map, 3d and status view for chosen platoon.
Escape	Toggle between "Quadrant" and "Full screen"
Undo (ST)	Quit Game
Delete (Amiga)	Quit Game
Help	Pause Game (ST and Amiga only)

WAR IN THE GULF



CHAPTER 3 START-UP SCREEN

3 - START-UP SCREEN

The opening screen resembles an open filing cabinet - all of the information about your battle performances can be accessed from here. Figure 3.0 shows a representation of this screen. On the front of the filing cabinet are three large icons. On the left is the **QUIT GAME** icon. If you click on this icon then you will be asked to verify whether or not you wish to quit the game. In the middle is the War in the Gulf **Language** icon, which will allow you to change the language of the text in the game. Your default language is written to disk and recalled the next time you play the game. On the right is the **PRACTICE** icon, which allows you to play a practice scenario. This scenario will familiarise you with the control of the game, without stretching your tactical expertise. It is highly recommended that you attempt to master this scenario before you pitch yourself into a full-scale battle. If you wish to practise, then go to Chapter 13, which details all about this training scenario.

There are eight files available in the filing cabinet, and each one can hold information about your campaigns. When you first start to play the game you will hold the rank of private, and the default name on the left hand side of each file marker is PFC. Bannon. On the right hand side of each file marker you will see the characters

#1. This represents the first battle region in Kuwait. There are five islands to recapture if you are to conquer War in the Gulf

If you wish to start playing the game proper, then you must register yourself as a new player. To do this, locate the pointer over one of the eight file markers and press fire. The relevant file will now pop up from the cabinet, and you will be presented with all of the file contents. See Figure 3.1. Start by typing in the name you wish to use in the area at the top of the registration menu. The pro-

gram will automatically append all of your combat records under this name in the filing cabinet. Underneath your name you will see recorded your strike rate under KILLS and LOSSES. This details the number of enemy vehicles you have disabled and the number of your own vehicles which have been lost. At the start, since you will not have seen any action, the KILL and LOSS values will both be 0. In the middle of the file is the name of your battle area. At

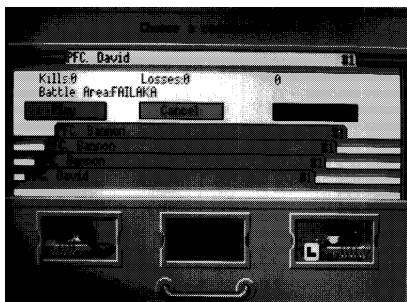


Figure 3.0 - The Start-up Screen

the bottom of the file there are three icons.

On the left is the **PLAY** icon which takes you into the game via the vehicle identification stage detailed in the next chapter. If you select **PLAY** before a name has been entered, a request box will appear asking you to register your name.

The **CANCEL** icon causes the current file to go back into the filing cabinet.

The **RESET** icon causes all of the campaign information under the current filename to be erased, in case you wish to start your campaign over again.

You may have information for up to eight different campaigns stored in your filing

cabinet. All of your campaign information is automatically written to the filing cabinet at the end of each successfully completed scenario. You may only play a particular scenario at any one time as one of the characters in your filing cabinet. Once each battle has been completed, win or lose, you will return to the filing screen. If you were victorious, then your file will have appended your latest successes, and you may proceed to the next battle. If you were unsuccessful, then the information on your latest battle is erased, and you are free to start where you left off with no penalty.

There are four regions in the Gulf campaign. If you manage to recapture the first area, by securing all of its battle areas, then you will be rewarded with a promotion to the rank of Corporal. You will then move on to the next region. The tactical skills required will become more complex and demanding. You will have to recapture all four regions in order to completely succeed in your mission. Victory in the Gulf is not going to be simple!

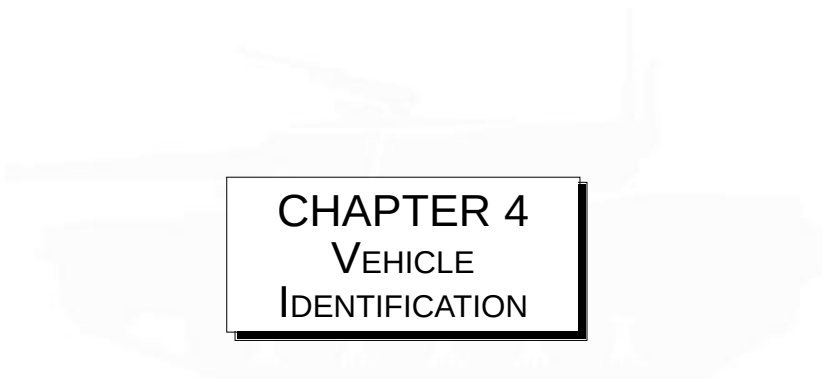


Figure 3.1
Player Registration Menu



Registration request box

WAR IN THE GULF

A faint, light gray map of the Middle East is visible in the background, centered behind the chapter title box.

CHAPTER 4 VEHICLE IDENTIFICATION

4 - VEHICLE IDENTIFICATION

If you are playing the full game rather than the practice scenario, then you must make the grade at a vehicle identification class before you are allowed to commence. The screen shows the profile of a particular American or enemy vehicle from twelve different directions, with a rotating view of the same vehicle at the centre of the screen. You must identify the vehicle by clicking on the vehicle name on the right hand side of the screen.

You will be shown three successive screens with the profiles of three different vehicles, and you must identify all three correctly to proceed. You will only be asked for vehicle identification at the start of each playing session after your machine has been turned on. Figure 4.0. shows a representation of all eight vehicles.

In the mayhem of battle it is imperative that you can tell at a glance the difference between an M113 and a BMP-2, if only because if you shoot the wrong one you will be killing men who are on your own side! If you study the section in the manual on vehicle types (Chapter 11), you will receive all the information you need for vehicle identification.

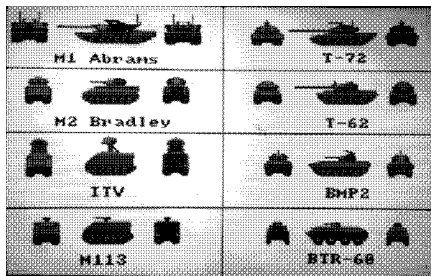
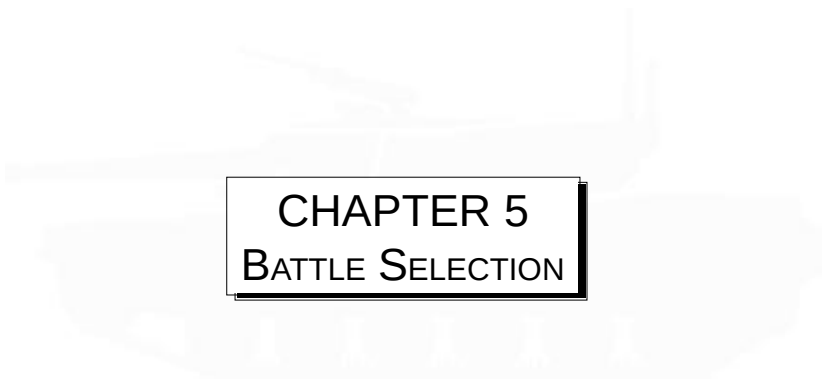


Figure 4.0

WAR IN THE GULF



CHAPTER 5 BATTLE SELECTION

5 - BATTLE SELECTION SCREEN

Once you have graduated from vehicle identification you will be shown a map of your current region on the battle selection screen. This map shows all of the major terrain features of the region, with all of the roads and villages of military significance. At the start of your offensive in the region you will see two different colours of square grids overlaid on the map. Red squares represent battle areas - these are the locations where your battle scenarios will take place. Your offensive in the region will only be successful when you have succeeded in subduing Iraqi forces in all of its battle areas. Blue squares represent those areas you are free to move over to reach the battle areas. See Figure 5.0.

The flashing blue square represents your start position. To move you must place the cursor over an adjacent square and then press fire (i.e. you can only move directly up, down, left or right, where possible). When you reach a red square and press fire you will initiate your attack on that battle area and move to the next portion of the game. The direction of your approach will determine the start position of your tank units in the battle area.

If you succeed in your forthcoming engagement, then when you

choose to continue your offensive, you will find that the battle area on which you were victorious has turned yellow. You are then free to move from there over any adjacent squares (blue or yellow), until you choose another red battle area. When all of the battle areas in the region have been retaken you will move on to the next region.

If your battle is unsuccessful, then you will simply return to your previous position on the map. You will suffer no penalty, and may proceed once again.

As the game progresses you will find that you have some choice as to the order in which battle areas can be attacked, or the direction from which your attack can proceed. You will have to make judgements according to all of the information you have gained, and the importance you hold on destroying communications facilities swiftly.

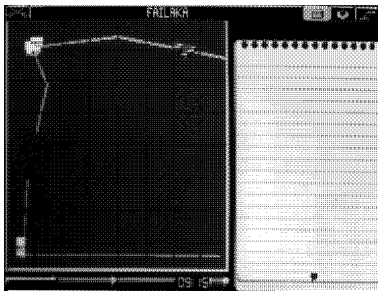


Figure 5.0
Battle Selection Screen

WAR IN THE GULF

CHAPTER 6 VEHICLE AND AMMUNITION PURCHASE

6 - VEHICLE AND AMMUNITION PURCHASE SCREEN

At the start of your offensive there is a sum of money (fifty-five million dollars) provided by the Emir for the financing of your campaign. This funding is entirely under your own control, and you will be allowed to continue indefinitely until you have either won a complete victory and completely routed the Iraqis, or you have run out of money. You are not permitted an overdraft, so you must ensure that you are not too profligate with your purchases. If you are victorious in battle, or if you destroy certain key installations, then there will be further credits to your account from the Emir. But you will be debited for any gratuitous 'collateral damage' you cause during your missions, and you will have to pay to restock any vehicles damaged or destroyed, or ammunition used, during your campaign.

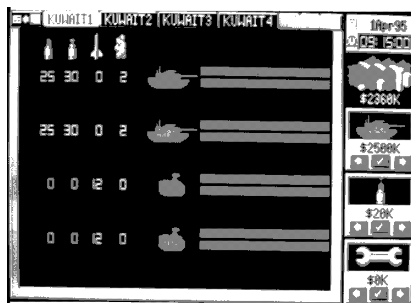


Figure 6.0
Vehicle and Ammunition
Purchase Screen

The first time you reach the purchase screen (See Figure 6.0) you will be asked whether you wish to make a 'default' selection of purchases. If you answer YES, then the four units of Team Kuwait will be stocked immediately to allow you to continue swiftly towards your first battle. Unit 1 will have two M1 Abrams tanks and two ITVs. Units 2 and 3 will have four M1 Abrams each. Unit 4 will have two M2 Bradleys and two M113s. (See Chapter 11 for more details about these vehicles.) All four units will be fully stocked with ammunition. You may then continue to the next stage of the game by clicking on the icon at the top left corner of the screen.

If you do not wish to make a default selection then you are free (within financial constraints) to select whatever vehicles and ammunition you wish for your four units. Each unit may have up to four vehicles, giving a total of sixteen as the maximum number of vehicles in Team Kuwait.

Along the top of the screen are the names of each unit. The unit shaded in yellow is the one displayed in the main part of the screen. If you wish to refer to a different unit, then simply click on the name of that unit.



Purchase Icon
(vehicle)



HEAT



SABOT



TOW



SMOKE

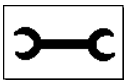
The total sum of money in your account is displayed on the top right of the screen. This is instantly debited when you make any purchase.

There are three major icons down the right hand side of this screen:

The top icon is the **vehicle purchase icon** which allows you to buy the vehicles for your Team. Click on the arrows at the bottom of this icon to browse through the selection of all available vehicles. There are four allowed vehicle types - the world's foremost tank, the M1 Abrams; the all-purpose M2 Bradley; the M113 armoured personnel carrier and the TOW missile carrying ITV. (For further information on these vehicles read Chapter 11.) Below each vehicle you will see its purchase price. You will find that there are also sub-standard versions of each vehicle available for purchase at a cut-down price. These might prove useful if you are in financial difficulty, but be warned that these vehicles will not perform as well as their fully fitted counterparts in battle. When you have decided how you wish to stock your unit, then click on the tick at the bottom of the icon to purchase the currently displayed vehicle. You may choose up to four vehicles for each of your units, so long as you have money to pay for them. **Once you have made a purchase you will not be allowed to change your mind without cancelling the forthcoming battle and starting again. So make sure you get what you want!**

You may now stock your vehicles with weapons using the middle, **weapon purchase icon**. Use the arrows under this icon in the same manner as above to browse through the full selection of available weaponry, and use the tick to make a purchase. There are four different types of ammunition available - HEAT, SABOT, TOW and SMOKE missiles. (See the Glossary for more information on these weapons.) Each vehicle can only carry certain types of missiles, so when you make a purchase the program will automatically distribute the weapons between the relevant vehicles as it sees fit. (See Chapter 11 for information on which type of missile each vehicle may carry.) You will not be allowed to purchase unsuitable weapons, or more weapons than your vehicles can carry. Because some of the vehicles can carry many weapons (for instance a single M1 may be armed with up to 30 SABOT shells), you will find selections of groups of ten missiles, so that you do not have to purchase everything individually. You cannot buy weapons on their own - they can only be bought for previously purchased vehicles.

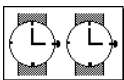
The lowest icon on the right hand side is the **extras icon**. There are three options accessible by clicking on the arrows. The repair option allows you to repair vehicles damaged in battle, or to repair



Repair



Morale



Time

sub-standard vehicles. Each click will repair a percentage of the damage to the vehicles in the displayed unit (for the cost displayed under the icon). When the lower bar to the right of a displayed vehicle extends to the edge of the main part of the screen it is fully repaired. The morale icon allows you to improve the morale of your vehicle crews by providing them with some R&R. This is difficult to provide in the Gulf, and therefore very expensive. The morale of the crew in any vehicle is represented by the upper bar to the right of the vehicle in the main part of the screen.

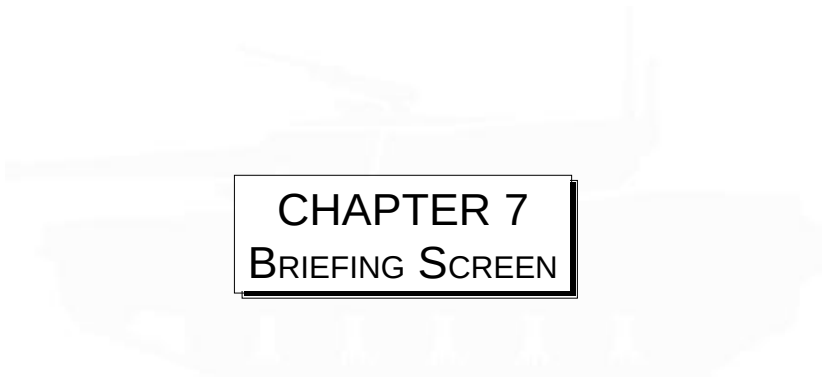
Note that incrementing both damage and morale not only costs money, but takes time. You will have to take this into account, because extra time gives the enemy more time to re-group and to counter your attack with more forces.

The time option allows you to increment the time in steps of one hour units. This allows you to decide on the time of your attack. The major use you might make of this feature is when you do not wish to make an attack at night. (It is dark between the hours of 11 p.m. and 4 a.m.)

You should ensure that you purchase vehicles AND weapons for ALL of the desired units in your Team before you move to the next screen. You are not allowed to change previously chosen vehicles.

When you are happy with your selections, you may proceed to the briefing screen by clicking on the icon at the top left corner of the screen.

WAR IN THE GULF



CHAPTER 7 BRIEFING SCREEN

7 - BRIEFING SCREEN

The briefing screen, figure 7.0, presents all of the intelligence information and command instructions for your forthcoming scenario, and also allows you to set up artillery bombardments where applicable.

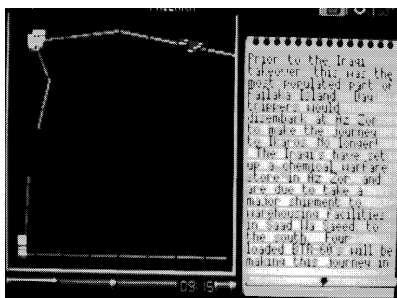


Figure 7.0
Briefing Screen

In the central part of the screen, to the left, you will see a full map of the battlefield area. This displays all of the major terrain features - forests, dunes, roads, rivers and villages. It also shows the disposition of your forces at the start of the battle. Each unit of Team Kuwait is represented by an American flag. To the right of the map is a notebook which details all of the important information available to you before the battle. You may flip through this notebook by clicking on the arrows at the bottom or top of each page, where applicable. There is nothing to prevent you from reading through the notebook as many times as you wish. Beneath the map you will see dis-

played the battle commencement time on an LCD display.

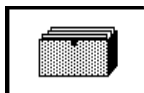
The **crossed swords icon** will take you into the full battle. After you have clicked on this you will be asked to confirm that you wish to go into battle. Make sure that you are fully prepared!

The **notebook icon** reactivates the notebook if you have previously activated one of the next two icons. This contains your briefing based on all available information before your engagement.

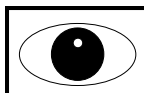
The **eye - or information -** icon is a special feature which allows you to glean further information from the map. When you are in information mode place your pointer over the map, and you will notice that it changes shape into a cursor. If you click at any point you will notice that a flashing box will appear on the map. This box appears at the closest point of special interest relative to your cursor position. The notepad will now display the particular information about this position on the map. You will find out important facts relating to local topography when you use this feature. Alternatively, now that you are in information mode, you can look at all the special points of interest simply by clicking up or down through the notepad. When you get to a new page, the new point of interest flashes on the map.



Crossed Swords Icon



Notebook Icon



Information Icon



Cannon Icon

The **cannon icon** allows you to set up artillery barrages or lay minefields in advance of the battle. You are not able to access artillery or mines during the battle itself. You will sometimes be allowed to create a number of separate barrages of **HE** (High Explosive), **DPICM** (Dual-Purpose Improved Conventional Munitions) and **SMOKE** shells, or to lay mines over a chosen 400mx400m area. The precise availability of artillery will depend on the particular engagement you have chosen - some battles do not allow you any artillery or mine backup. The precise details of each barrage that you set up for the battle may be varied on the

overlays which appear on the notepad. By pressing either of the two arrows next to the timer on the artillery overlay, figure 7.1, you may alter the start time for a particular barrage. (This is not relevant in

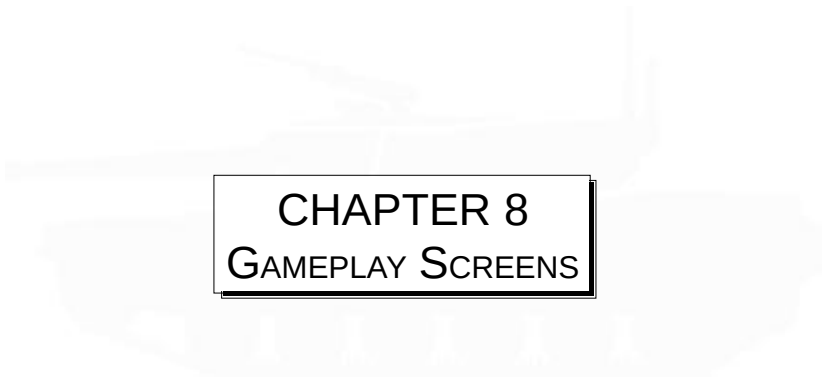


Figure 7.1
Artillery Overlay

the case of laying mines.) Clicking on the red cross stops any chosen barrage from taking place.

The location for a particular barrage is shown by a flashing yellow square on the map. This location may be changed by moving the cursor over the map and clicking at the desired position. For further information on the available artillery types, please read the glossary near the end of the manual.

WAR IN THE GULF



CHAPTER 8 GAMEPLAY SCREENS

8 - THE GAMEPLAY SCREENS

You have access to all 16 vehicles in Team Kuwait, and you are going to have to become proficient at managing all of them. In either quadrant mode, when all four platoons may be controlled at

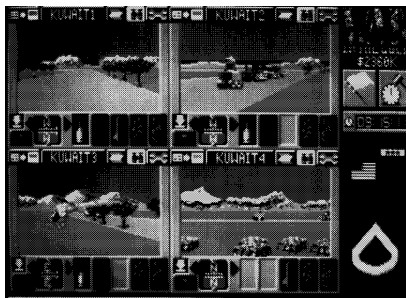


Figure 8.0
Quadrant Mode Screen



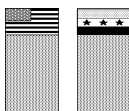
Quit Game Icon



Pause Icon



Time Display



Strength Histograms

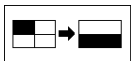
once, or full-screen mode, when the display homes in on just one platoon, you have the flexibility to display either an overhead map view of the surrounding area, a simulated 3-d view of the battlefield, or a status screen showing the performance of all vehicles in a platoon. Irrespective of which screen mode you choose during battle, there is a constant column of information to the right of the screen.

Just beneath the game logo you will see the current state of your bank balance, which is updated as soon as it changes during the game. Beneath this there is a white flag, or game **QUIT** icon, which allows you to exit the battle. You will

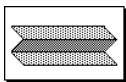
be asked to confirm this decision before you are allowed to quit. To the right is the game **PAUSE** icon, which allows you to take a break during battle. Underneath, you will find the **TIME** display, which gives the time in hours, minutes and seconds on a 24 hour clock. You should keep an eye on this to note forthcoming artillery attacks or when your scenario involves a deadline. Beneath the clock there are two **STRENGTH** bars topped by Iraqi and American flags. These show the relative strengths of the two sides, calculated according to casualty and morale factors. At the bottom of this column you will see your **RANK** displayed graphically. Along the bottom of the screen there is a single text line which will display any vitally important information. You will be told about forthcoming artillery strikes, casualties in your team or hits on opposing cavalry.

QUADRANT MODE

When you first enter the game you will be in quadrant mode, where the active part of the screen is split up into four sections relating to each of the four platoons of Team Kuwait. The upper row of icons in each quadrant allow you to alter what is viewed on the screen. The leftmost icon will **expand** the view of that particular platoon to occupy most of the screen - in this full screen



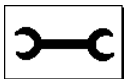
Expand View Icon



Map Icon



3-D View Icon



Status View Icon



Deadstop Icon



Zoom Icon



Rotate and Compass Icon

mode you will be offered extra features - but you will not be able to see all of the action. In the middle, the name of the platoon is displayed. To the right there are three icons. The **map** icon changes the view to a map quadrant with a plan view of the battlefield. The **3-D view** icon changes the view to a 3-d simulation of the battlefield. The **status** icon changes the view to a screen detailing the status of all vehicles in that unit. The icon corresponding to the current viewing mode is shaded in yellow. Chapter 2 details how to access these features by using the keyboard.

At the start of the game each quadrant displays a simulated 3-d view of the battlefield, see figure 8.0:

3D VIEW QUADRANT

When a three dimensional view of the battlefield is displayed, then at the bottom of the display you will see the following icons:

To the left there are two icons, one on top of the other. The red **dead stop** icon allows you to halt the movement of your unit. It is a toggle switch, and so when clicked again your unit will start to move at its previously determined speed. When you start the game you will always be stationary. You are only able to set your course and speed using the map views, rather than the 3d views.

The **zoom** icon will magnify the view on the screen by a factor of 6. This icon toggles between magnify and non-magnify.

To the right of these two icons are two red arrows which form a **rotate and compass icon**, allowing the player to rotate the view clockwise or anti-clockwise through 360°. This is equivalent to rotating the gun turret - IT DOES NOT ALLOW YOU TO ALTER THE DIRECTION IN WHICH YOU ARE TRAVELLING. Between the two rotate arrows lie two compasses: the upper (red) compass shows the direction which you (i.e. the gun turret) are facing; the lower (green) compass shows the direction in which the vehicle is facing. If you click on the central part of the compass, then your view will rotate towards the direction in which you are traveling.

Useful shortcut for players with a mouse: If the player depresses the RIGHT mouse button while the pointer is on the 3-d view, then the view will rotate at a rate relative to the distance of the pointer from the centre of the view. (The further the pointer from the centre, the faster the rotation.)

To the right of the compasses are five icons which represent the various types of weaponry available to the unit. Clicking on any of these is equivalent to a command to the loader to load a particular shell. When the shell is selected the icon clicks in (like a button) and when it is loaded the icon lights up. You will also hear a signal when the weapon is available for firing. The weapon



HEAT



SABOT



TOW



SMOKE



Machine Gun



Zoom Magnify Icon



Zoom De-Magnify Icon

loading times accurately reflect the time taken for a vehicle to rearm itself in battle. See Chapter 11 for more details. Once a weapon is fully loaded, the pointer becomes a set of sights when moved over the 3d display. Clicking at a particular point on the landscape leads to the shell being aimed at that point (with some predetermined inaccuracy factors). The five available weapon types, from left to right, are:

HEAT - a high explosive anti-tank round (see glossary);

SABOT - an armour-piercing tungsten shell (see glossary);

TOW - a high-range anti-tank missile (see glossary, and note in particular that this may only be fired when your vehicle is STATIONARY);

SMOKE - a smoke grenade which allows enemy vision to be obscured (see glossary);

MACHINE GUN - which is always available to the player and has an 'infinite' number of rounds (see glossary).

Most platoons will not have all weapon types available (for instance, the M1 Tank does not carry TOW missiles). If a weapon is not available then that particular icon will not be displayed.

Once the platoon has no more loaded shells of a particular type there will be a delay before it is possible to use them again, according to the re-load times of your weapons.

All of these screens operate in a multi-tasking mode. This means, for instance, that while you are waiting for one platoon to load its weaponry, you are free to do anything you wish with any other platoon.

MAP QUADRANT

The map quadrant screen shown in figure 8.1, allows you to alter the movement and formation of any platoon. The whole of the map may be viewed at once, or you may zoom into any portion of the battlefield using the icons to the right of the map. All of the major terrain features of the battlefield are displayed on the map - roads are light grey, rivers are blue, forests and dunes are green/ brown shaded clumps, and buildings are marked as red and white boxes.

There are two zoom icons represented by magnifying glasses. Clicking on the upper zoom icon **magnifies** the resolution of the map. Clicking on the lower zoom icon **demagnifies** the map. There are seven levels of magnification. On the lowest level the whole width of the battlefield - 4 miles across - is displayed. On the highest magnification the width of the displayed map is 0.2 miles

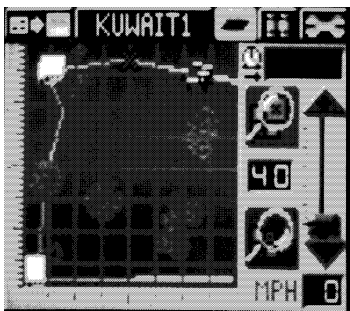


Figure 8.1
Map Quadrant Screen



Map Width Display

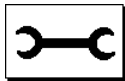


MPH 0

Slider Bar



ETA Icon



Status View Icon

across.

The full **width** of the map in miles is shown between the two zoom icons.

If you have a mouse, and you are not viewing the whole battlefield, you may scroll the map in any direction by locating the pointer over the map and depressing the right mouse button. The map will then scroll at a speed and direction relative to the position of the cursor from the centre of the map.

In order to move your platoon you have to provide information about the desired destination and the speed. Place the pointer over the map at the required destination and press fire. A crosshair will be left on the screen to mark the current destination point. Now go to

the **slider bar** and set the intended speed of travel. You may do this either by clicking on the arrows at the top or bottom of the slider bar, to increase or decrease the platoon speed respectively, or by moving the pointer to the desired speed. The current speed is displayed, in miles per hour, under the bottom arrow of the slider bar.

The expected time of arrival, or **ETA**, at the current destination is printed at the top of the right hand side of the map quadrant. Note that only one destination is allowed for any platoon at any time, and that this destination may be altered at any time, whether or not the previous destination has been reached. The maximum speed of any of your vehicles is 50 miles per hour. The maximum speed you may achieve depends on the terrain type across which you are traveling. If you wish to travel by the fastest possible means, try to find a suitable road.

STATUS QUADRANT

The Status Quadrant is accessed by clicking on the status icon. Every vehicle in the unit will then be displayed on the screen. (By now you will, hopefully, be able to recognise and identify the profile of all of your vehicles!) To the right of each vehicle are two bars. The upper bar represents the morale of the personnel in the vehicle. Morale is improved when the vehicle achieves a hit on an Iraqi tank, and decreases when the platoon is fired at, or there are losses on the American side. The lower bar represents the efficiency of the vehicle and its personnel. The efficiency decreases when the vehicle has suffered some damage from

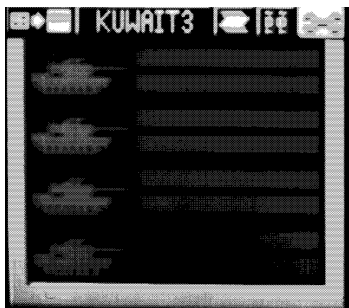
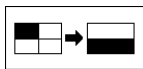


Figure 8.2
Status Quadrant



Expand View Icon



Engine Smoke Icon



Infra-Red Imaging Icon

opposition fire power. The values of morale and efficiency affect the ability of your platoon to strike the opposition accurately and swiftly when a command to launch a weapon is raised. If a vehicle is terminally damaged it will turn red on the status screen. That vehicle and any remaining personnel will be left behind when the platoon moves on. If all of the vehicles in a platoon are disabled, that platoon becomes ineffective, and a red status screen will be displayed. See figure 8.2. You are also able to alter the quadrant view of a disabled unit to display the map of the battlefield.

FULL SCREEN MODE

You may expand the view to one single unit by clicking on the top left icon of any of the quadrants. This will take you into full screen mode for that platoon. See figure 8.3. The top row of icons in this mode are identical in function to those in quadrant mode. The only difference you will note is that all of the units are named, with the current platoon in view highlighted in yellow. If you click on another unit name then the screen will change to a full screen view for that unit

FULL SCREEN 3D VIEW

This type of view is identical to the quadrant 3-d view, except that it occupies the full screen(!) and there are additional facilities available. The control panel underneath the view has the following icons:

Engine smoke icon. Clicking on this icon causes your platoon to produce engine smoke. This will prove very useful in confusing your enemy if you find yourself in a tight corner. **If you find that you are always getting badly damaged by the enemy, try to use engine smoke more frequently.**

Infra red (or thermal) imaging icon. This system is vital to see what is happening when it is dark, or when enemy forces are covered by smoke. Anything which produces heat can be imaged using a thermal sight - you will soon get used to identifying vehicles by their thermal image. This feature is very useful for identifying

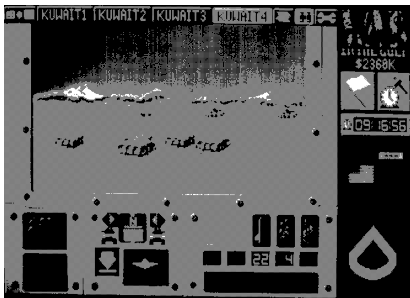


Figure 8.3
Full Screen Mode



Rotation and Compass Display



Zoom Icon



Laser Range Finder

vehicles camouflaged on the edge of forests and dunes. The thermal image generated in a modern tank is green and not red.

Rotation icon and compass display. These work in the same way as in the quadrant view, and the mouse shortcut still applies.

Dead stop icon. This allows you to come very quickly to a dead stop. You will find this feature very useful if you suddenly find a target, and you need more accuracy or you need the use of TOW missiles.

Zoom icon. When this icon is accessed, the central portion of the screen is magnified by a factor of 6. You will find the zoom facility essential for spotting vehicles which are over 500m away. Since the range of some of your (and the enemy's) weapons is over 2 km, using the zoom feature may save Team Kuwait from destruction. Note that if you rotate your view when you are in zoom mode, the speed of rotation is slower than in normal viewing mode.

Weapon icons. These icons work in identical fashion to the quadrant weapon icons. The only difference is that the number of remaining missiles for each type is displayed underneath each icon. If you have more than one hundred missiles of a particular type in your unit, the number displayed will be ninety nine.

Laser range finder icon. Underneath the weapon displays you will find the laser range finder, which lights up red when in use. The range finder will lock on to a reflective target (such as an armoured vehicle) if the firing cursor is placed directly over the object. You will know that the system has locked on when the cursor changes shape to a rectangle. The range finder, however, will not keep a moving object permanently locked - so it is easiest to use on a stationary target when you are stationary. Remember, though, that when you are stationary you present an easier target for your opponent. Although use of the range finder will increase your shooting accuracy, it does not provide a 100% hit rate.

Clicking on this icon will toggle range finding on and off.

FULL SCREEN MAP VIEW

The full screen map for a particular unit has all the capabilities of the quadrant map, as mentioned earlier, with some additional features. See figure 8.4. On the map itself you will see that the flags relating to each Team Kuwait platoon have a number next to them - these relate to the platoon number of that unit. The extra icon features to the right of the map are as follows:

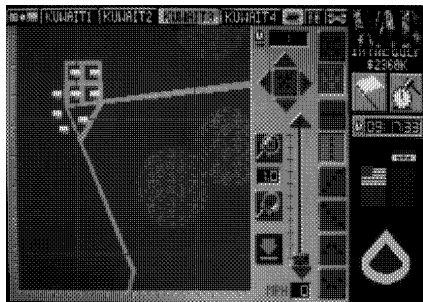
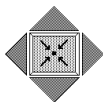


Figure 8.4
Full Screen Map View



Scroll Icon



Dead Stop Icon



Wide Formation Icon

Scroll icon. The four arrows underneath the ETA display allow you to scroll your map in any of the four directions. The shortcut of using your right mouse button to scroll still applies. If you click on the region in the centre of the arrows the map will automatically centre on your platoon position, and if you are moving the map will scroll to keep your unit at the centre of the display.

Dead Stop icon. This red icon, just to the bottom left of the speed slider bar, causes your platoon to come to a dead halt when clicked.

Wide formation icon. This increases the spacing between vehicles in your platoon to 100 metres. You might wish to increase your formation spacing if you are travelling in file through a narrow gap between forests. If you are spotted while you go through the gap, then you will have more time to react

Narrow formation icon. This reduces the inter-vehicle spacing in your platoon to 50 metres.

The bottom six icons of the vertical column to the left of the screen allow you to change the formation type of the vehicles in your platoon:

In-line places your vehicles in a line abreast relative to your direction.

Column places your vehicles in a line ahead relative to your direction.



Narrow Formation Icon



In-line Formation Icon



Column Formation Icon



Echelon Right Icon



Echelon Left Icon



Wedge Formation Icon



Vee Formation Icon

Echelon right places your vehicles on a left to right diagonal relative to your direction.

Echelon left places your vehicles on a right to left diagonal relative to your direction.

Wedge places your vehicles in a wedge formation.

Vee places your vehicles in a vee formation.

The choice of different formation types will alter your exposure to enemy fire according to your relative locations.

FULL SCREEN STATUS VIEW

As in the quadrant status view, the morale and efficiency of each vehicle in a platoon is displayed. The extra information provided in full screen view is the number of available weapons for each vehicle in your platoon. All vehicles in Team Kuwait are armed with an 'infinite' number of machine gun rounds. Particular

WAR IN THE GULF

CHAPTER 9 DE-BRIEFING SCREEN

9 - DE-BRIEFING SCREEN

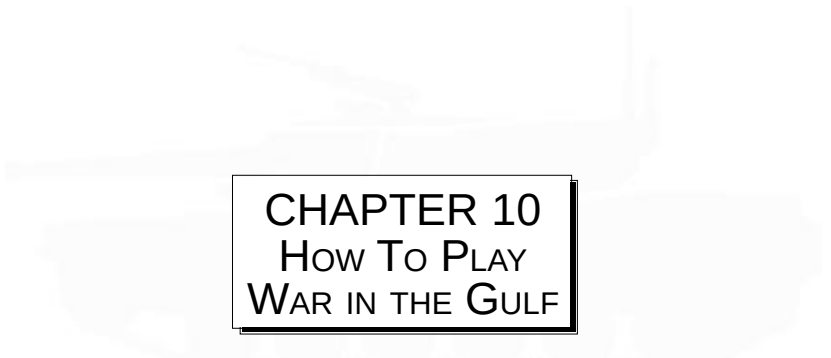
damage to any vehicle is displayed in red.

A battle may end for a number of reasons. You may have won because you have reached a desired location, held a defensive position for enough time, or destroyed the majority of the opposing Iraqi forces. You may have lost because you have not gained a desired attacking position, held a defensive position for long enough, or lost too many of the vehicles of Team Kuwait. In general, if you do not achieve your objectives within forty playing minutes, then you will lose the battle. If you fulfil all of the mission objectives mentioned during briefing then you should be victorious, if not then you will certainly have been defeated.

When the end of the scenario has been reached you will be told the outcome in the text line at the bottom of the gameplay screen. You then have the option to click on this line in order to view the de-briefing screen, or to quit the game using the white flag icon. The reason we have provided this option is for the case when you have WON a scenario, but have lost so many vehicles or been debited so much money that you would rather re-try the scenario again. If you win a scenario and then select to go onto the de-briefing screen, then all of your gameplay information is written to disk for the start of the next scenario. You may review the status of all of your platoons before deciding whether or not to go to de-briefing and hence increment your game file. In this case you will not be allowed to repeat the battle again using the same registered player file. Note that if you have LOST the scenario, then you will have to replay the scenario again and no information is written to your game disk.

If you move to the debriefing screen, then you will receive a summary of your battle progress. Once you have noted the comments on this screen then press fire to return to the start-up

WAR IN THE GULF

A faint, light gray map of the Middle East is visible in the background, centered behind the chapter title box. It shows the outlines of the Arabian Peninsula, Iraq, Iran, and surrounding regions.

CHAPTER 10
HOW TO PLAY
WAR IN THE GULF

10 - HOW TO PLAY WAR IN THE GULF

filing screen. The game can then be continued as before.

STRATEGY

Before launching yourself into a scenario it is best to use the briefing information to decide on your strategy for the forthcoming battle. Quite often you will be expected to position your vehicles or take some action very quickly at the start of the scenario (particularly if it is a defensive scenario). Through practise you will learn the strike power of Team Kuwait, as well as the enemy. This will allow you to make more appropriate decisions about which vehicles to purchase at the start of each scenario. The information in Chapter 11 referring to vehicle types and the additional information in the Glossary will give you an idea of the relative strengths and ranges of all of the weapons that you will use or come up against. For instance, a BTR has very little armour and is only armed with a machine gun. If you are in a platoon manned with M1 tanks, you therefore have very little to worry about from a BTR, and you should dispose of it at your leisure, while realising that the threat from a T72 is rather more potent. The TOW missiles on your M-2's and ITV's are your most potent weapons in terms of strength and range, but remember that your vehicle must be stationary before they can be fired. Because you have to control four tank platoons simultaneously in War in the Gulf, we have not been strictly accurate in our operation of these wire guided missiles. Instead of leaving you to control and aim the missile over its flight of up to 15 seconds (thus causing you to relinquish your control of everything else that is going on), we have treated the TOW as a normal missile - once launched it will strike the area you have aimed at. The loading times for all of the missiles are accurately presented and reflect the length of time it takes for a missile to be loaded after the tank commander (you!) has ordered his gunner and loader to set up a target. It is part of the frustration of war that it takes some time to load an appropriate missile when confronted by a new and threatening target.

Because of the importance of communications facilities to the Iraqis, these will play a crucial role in your mission. The following section, Communications facilities, provides detailed information regarding this aspect of the mission.

It is worth remembering that tank battles are often fought at long range, and in particular that a platoon of tanks in the middle of a sandy plain are 'cannon-fodder' for suitably placed opposition. The perimeter of forests and sand dunes provides very adequate protection for tanks, because of the camouflage they provide. In

War in the Gulf, you will find that sand dunes or forests on your battle map extend about 75 metres further than they do on the three dimensional display. This denotes the area where you can place yourself in order to look out on the battlefield while still camouflaged from your enemy. It is therefore often a good policy to always look for an appropriate area of sand dune or forest perimeter when considering your manoeuvres. As soon as you fire, however, you will give your opponents a chance to locate you for about ten or fifteen seconds, if they happen to catch a glimpse of smoke from your gun barrel. Remember that the opposition can use the same tactic of utilising cover. Your infra-red sights will often be invaluable to spot vehicles which would otherwise be hidden in the tree line.

The magnify mode on the 3d view is very powerful. Since you should be able to destroy a vehicle which is well over a mile away from you, you will often need to use the magnified sights in order to locate the enemy before they spot you. When you are being attacked try to locate the precise vehicles which are firing at you, since they will be the most potent threat. It is obviously more urgent to dispose of a threat which is attacking you rather than one which is performing some other action!

The position of known Iraqi units will often be marked on the map displays with a flag representing each unit. These flags will be displayed either when the player should have the units in his sights or when there has been information received from intelligence. However, just because an Iraqi flag does not appear on the map does not necessarily mean that there are no Iraqi units nearby. For instance, if an opposing unit is in an area where a spotter unit would be unlikely to be able to track them, there will normally be no information presented on the map screens. It is up to you to seek and destroy the enemy.

It is inevitable that some of your battles will be due to take place at night. It is dark between the hours of 11 p.m. and 4 a.m. Between these times you will find that all of your normal external views are completely dark. If you do not wish to join battle in the dark, then you have the option to increment the time on the vehicle purchase screen. But remember that time is of the essence during this campaign, and you will lose valuable hours. If you are going to fight at night then you must use your infra-red sights at all times. At first this will seem quite disconcerting, but you will have to learn to cope!

COMMUNICATIONS FACILITIES

As you will already have gathered, one of your constant objectives during War in the Gulf is to locate and destroy as many

communication facilities as possible. The Iraqis have taken over and supplemented the communication facilities throughout Northern Kuwait. It is vitally important that the Iraqis are not able to get early warning of the disposition and performance of your forces. In each region, the longer it takes you to achieve success, and the longer it takes you to destroy communication centres, the harder you will be attacked by Iraqi forces. Keep this in mind when you decide to do repairs, or give your tank crews some time off. It is a fine balancing act.

Sometimes you will find that intelligence has pinpointed certain facilities with great accuracy, and you will be told this during your mission briefing. However, there may be some communication stations which have escaped their eyes, and so you will have to search for these during your offensives. Your battle maps do not show the location of most comms centres, so you will not have any extra information from this source.

SCOUT UNITS

In many battle areas there are also isolated 'scout' vehicles, which the Iraqis use to help locate and assess your movements. These are modified BTR personnel carriers which can travel at fairly high speed. They will appear on your battle maps in the same manner as any other opposition vehicle. Although they cannot cause any physical damage to your Team, it will be vital to locate any 'scouts' within your area so that information is not passed on to other enemy units.

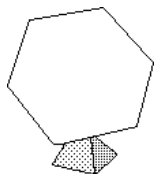
ARCHITECTURE OF THE REGIONS

There are many different types of buildings and objects which you will come across throughout Northern Kuwait. They range from road signs and houses, to factories and satellite dishes. Every object which you can see can be destroyed. The amount of explosive force required depends very much on the type of structure you are attacking. A statue or palm tree will collapse if directly hit by a HEAT missile. A factory, on the other hand, might require many direct hits from TOW missiles to be completely destroyed. It is important that you try to aim at the centre of any object if you are going to destroy it efficiently and without wasting valuable and expensive ammunition.

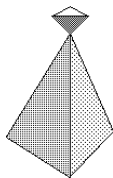
Every object which you destroy will have an effect on your financial balance sheet. Buildings which are clearly Kuwaiti property and not a direct part of the Iraqi war effort should be left intact. After all, the billions of dollars of damage done to property in the last Gulf War is still foremost in the minds of the Kuwaitis. Any unnecessary building which is destroyed, even by the Iraqis,

will result in a fine being imposed, and an immediate reduction to your financial account. It is therefore to your advantage to subdue the Iraqis as quickly and efficiently as you can. The scale of these charges will become apparent to you as they happen, and you will learn how to proceed by experience. On the positive side, the destruction of any buildings which are useful to the Iraqi war effort will be handsomely rewarded. Virtually all communications or production facilities fall into this category. Sometimes, if the level of destruction is too great, then your battle will be forcibly terminated. You will learn that in the middle 1990's excessive collateral damage is no longer politically acceptable!

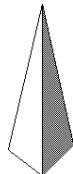
The major types of objects you will encounter are as follows;



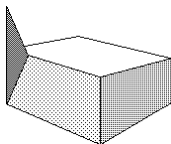
Satellite Dish



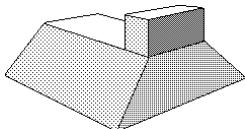
Radar Tower



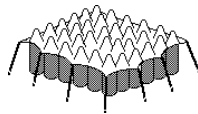
Communications Aerial



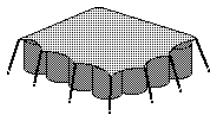
House with
Communications Aerial



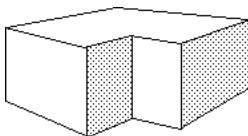
Factory



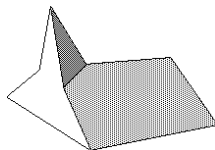
Ammunition Dump



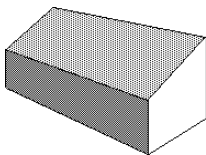
Fuel Dump



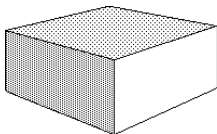
Hospital



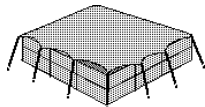
Mosque



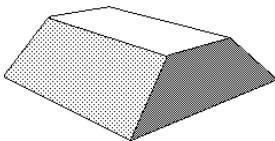
Houses



House



Food Dump

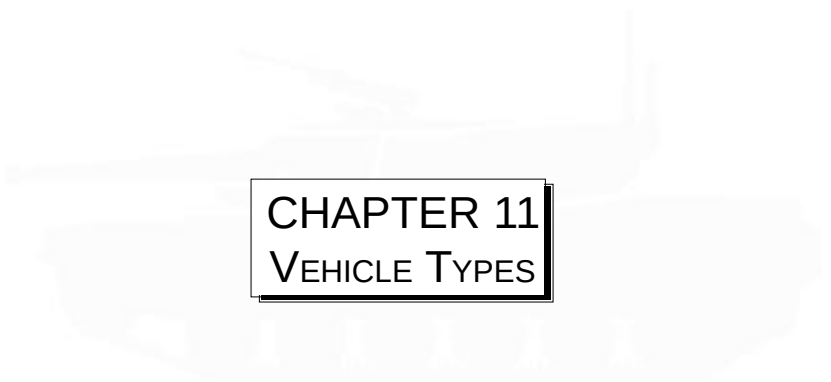


Warehouse

TERRAIN

The topography of each battle area will profoundly affect the way in which you approach each battle. Obviously you need to determine those places where you might get cover and, alternatively, where the enemy might gain some cover. If you need to perform tasks swiftly, or need to take fast action, you also need to evaluate the speed with which you can move cross country. A group of M1's can achieve nearly twice the speed on a road than over the sand. You should investigate the various speeds with which you can traverse different types of terrain, and build these factors in when determining the optimum routes to take. One extra feature which War in the Gulf has are craters which can appear if there is missile damage on roads. They can cause a significant decrease in your speed over small distances. You are able to create craters yourself, and these will slow down Iraqi vehicles just as effectively as your own. If you remember this, then it might prove very useful to you in the later stages of your Gulf campaign!

WAR IN THE GULF



CHAPTER 11 VEHICLE TYPES

11 - VEHICLE TYPES - Team Kuwait

M-1 Abrams Main Battle Tank

The M-1 Abrams is the fastest and best protected main battle tank in service with any army in the world today. Its 105 mm gun is extremely effective and, while it does not have the muzzle velocity of the 125 mm hypervelocity smoothbores of Soviet tanks, its advanced ammunition and very effective ballistic computer combine to give comparable or superior performance. New SABOT ammunition (see glossary) has recently increased this effectiveness. The thermal sights, allowing the gunner improved visibility through smoke and darkness, give the vehicle a unique combat advantage over its adversaries. The M-1 uses 'Chobham' composite armor, which contains a large outer layer of hard steel, with successive inner layers of other metals and ceramics. This type of armor very effectively absorbs the heat from the hot gasses of HEAT ammunition. During the Gulf War 90-91, of the 1956 M1A1 Abrams that engaged Iraqi forces, only 4 were disabled and another 4 slightly damaged. One took a direct hit from a T-72, but was still able to fight. Great emphasis has been placed on reliability and maintenance, and it is claimed that the complete

Specifications

Crew	4
Weight (Tonnes)	54.5
Full Length (cm)	977
Engine Type	Turbine
Road Range (Km)	498
Max Speed (Km/h)	72.4
Max Speed off-road	48.3
Frontal Armour (mm)	380
Main Gun	Smooth
Calibre (mm)	105
Effective Range (m)	2500
Maxrate (round/min)	8
Total Rounds	55
HEAT Rounds	Yes
SABOT Rounds	Yes
TOW Rounds	No



M-113 Armoured Personnel Carrier

engine can be removed for replacement in under 30 minutes.

The M-113 is the basic armored troop carrier in the U.S. Army, and has been since the Vietnam War. It was designed 'to provide a lightweight, armored personnel carrier for armor and infantry units capable of amphibious and air-drop operations, superior cross-country mobility and adaptations to multiple functions'. The all-welded aluminium hull protects the crew from small arms fire and shell splinters. It is fully amphibious, being propelled in water by its tracks. Successful adaptations include the M163 Vulcan self-propelled anti-aircraft gun, the M577 Command Post and the M901 Improved TOW Vehicle. The M-113 is being replaced by the M-2 Bradley Infantry Fighting Vehicle, but the slow procurement rate means that many US mechanised units will continue to use the M-113 into the 1990's.

Specifications

Crew (+ squad)	2 (+11)
Weight (Tonnes)	11.2
Full Length (cm)	486
Engine Type	Diesel
Road Range (Km)	321
Max Speed (Km/h)	64.4
Max Speed in water	5.8
Frontal Armour (mm)	38
Main Gun	Machine
Calibre (mm)	12.7
Effective Range (m)	500
Maxrate (round/min)	N/A
Total Rounds	1200
HEAT Rounds	No
SABOT Rounds	No
TOW Rounds	No



M-2 Bradley Infantry Fighting Vehicle

The Bradley is a reasonably protected infantry carrier and is extremely mobile and well armed. The hull of the M-2 is of welded aluminium armor with additional laminate fitted to the hull front, sides and rear. It is fully amphibious, being propelled through water by its tracks. By 1987 only 3000 Bradleys had been delivered to the US Army out of a procurement of nearly 7000 vehicles. The M-2 has come under considerable fire from critics due to its expense and slow delivery. Critics also suggest that its inferior armor protection will hamper its ability to operate with the M1 tank. An effort is being made to equip battalion scout platoons with Bradleys, however. The M-2 has extra firing ports to side and rear and can carry a full rifle squad. It is worth noting that the M-2's TOW missiles may only be launched when the vehicle is stationary.

Specifications

Crew (+squad)	3 (+6)
Weight (Tonnes)	22.7
Full Length (cm)	645
Engine Type	Diesel
Road Range (Km)	483
Max Speed (Km/h)	66
Max Speed in water	7.2
Frontal Armour (mm)	60
Main Gun	Cannon
Calibre (mm)	25
Effective Range (m)	1000
Maxrate (round/min)	100
Total Rounds	900
HEAT Rounds	No
SABOT Rounds	No
TOW Rounds	2+5



M-901 Improved Tow Vehicle (ITV)

This is a variant of the M-113, mounting the 'hammerhead' armored TOW launcher in an overhead mount. The launcher assembly contains twin TOW launch tubes, with another 10 launch missiles carried in the hull. This gives the ITV the ability to park with the entire vehicle behind cover and only the missile launcher exposed. The launcher can also be reloaded from inside the vehicle. A major disadvantage is that the armored TOW launcher and ammunition carried internally have badly overloaded the chassis and reduced its mobility significantly. Also, remember that a TOW missile can only be launched from a stationary vehicle. The ITV is the standard anti-tank missile carrier of the U.S. Army, having first entered service in 1979.

Specifications

Crew	4
Weight (Tonnes)	11.2
Full Length (cm)	486
Engine Type	Diesel
Road Range (Km)	321
Max Speed (Km/h)	55
Max Speed off road	N/A
Frontal Armour (mm)	38
Main Gun	None
Calibre (mm)	-
Maxrate (round/min)	-
Total Rounds	-
HEAT Rounds	No
SABOT Rounds	No
TOW Rounds	2+10
Effective Range TOW	4000m



VEHICLE TYPES - Iraq

T-62 Main Battle Tank

First fielded in the 1960's, the T-62 was the first major tank to use a smoothbore gun. There were severe limitations due to engineering design, which for example, meant that reloading could only occur at a set turret angle and barrel elevation. The T-62 has now been superseded in front line service by more modern types, such as the T-72. The T-62 has been used in combat by the Egyptian and Syrian forces, as well as Iraq during the Gulf War. Although not so sophisticated as western tanks, the T-62 has proved itself a rugged and reliable vehicle. It is estimated that at least 40,000 T-62 tanks have been built by the Soviet Union, and it is also in service with Afghanistan, Algeria, Cuba, India, Israel, Libya and North Korea.

Specifications

Crew	4
Weight (Tonnes)	37.5
Full Length (cm)	933
Engine Type	Diesel
Road Range (Km)	450
Max Speed (Km/h)	50
Max Speed off-road	N/A
Frontal Armour (mm)	200
Main Gun	Smooth
Calibre (mm)	115
Effective Range (m)	1500
Maxrate (round/min)	3-5
Total Rounds	40
HEAT Rounds	Yes
SABOT Rounds	Yes
Anti-tank Rounds	No

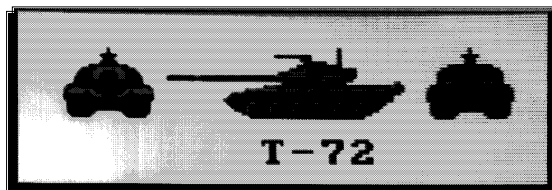


T-72 Main Battle Tank

The T-72 is one of several modern tanks that equip the Red Army, and was its main battle tank throughout the 1970's. It is a logical, progressive development of the T-62, incorporating a larger gun, improved fire control system, better protection and a more powerful power plant. The strange drums on the back of the T-72 are long range fuel tanks. The fire control system is believed to include a laser range-finder. Standard equipment includes an NBC system, a full range of night vision equipment, a snorkel for deep wading and a dozer blade which is mounted to the hull. In the late 1980's a new model was spotted, which had a bulging turret front, known colloquially as the 'Super Dolly Parton'.

Specifications

Crew	3
Weight (Tonnes)	41
Full Length (cm)	953
Engine Type	Diesel
Road Range (Km)	450
Max Speed (Km/h)	70
Max Speed off road	N/A
Frontal Armour (mm)	250
Main Gun	Smooth
Calibre (mm)	125
Effective Range (m)	2000
Maxrate (round/min)	6-8
Total Rounds	39
HEAT Rounds	Yes
SABOT Rounds	Yes
TOW Rounds	No

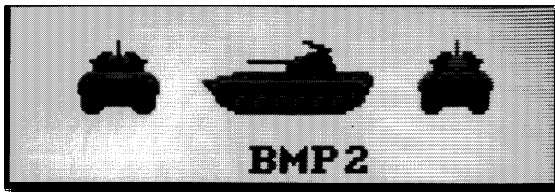


BMP-2 Infantry Fighting Vehicle

BMP is an abbreviation for Bronevaya Maschina Piekhota, or "Armored Vehicle, Infantry". The BMP-1 was the first infantry fighting vehicle in the world to mount a cannon and antitank missile armament, thus giving the rifle squad the ability to engage enemy armor at substantial ranges with a reasonable prospect of success. The newly-introduced BMP-2 is an improved version with a larger turret which mounts a 30 mm autocannon, and an AT-5 'Spandrel' anti-tank missile.

Specifications

Crew (+squad)	3 (+6)
Weight (Tonnes)	14.5
Full Length (cm)	674
Engine Type	Diesel
Road Range (Km)	500
Max Speed (Km/h)	70
Max Speed off road	N/A
Frontal Armour (mm)	19
Main Gun	Auto Cannon
Calibre (mm)	30
Effective Range (m)	1000
Maxrate (round/min)	N/A
Total Rounds	40
HEAT Rounds	No
SABOT Rounds	No
Anti-Tank Rounds	Yes
Anti-Tank Range (m)	4000

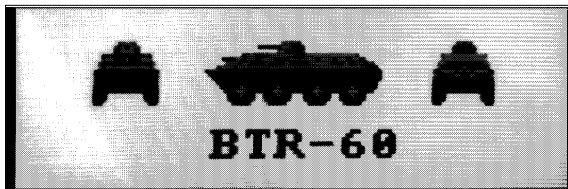


BTR-60 Armoured Personnel Carrier

The BTR-60 is a wheeled armored personnel carrier which equips many Soviet motorised rifle units. The advantage of a wheeled vehicle is a higher road speed, lower manufacturing costs, and generally increased ease of maintenance and mechanical reliability. The main disadvantage is that a wheeled vehicle loses more of its road speed when travelling cross country - however, it is sufficiently fast on the road that it can keep up with most tracked vehicles cross country.

Specifications

Crew (+squad)	2 (+12)
Weight (Tonnes)	10.2
Full Length (cm)	722
Engine Type	Petrol
Road Range (Km)	500
Max Speed (Km/h)	80
Max Speed off road	N/A
Frontal Armour (mm)	9
Main Gun	Machine
Calibre (mm)	14.5
Maxrate (round/min)	N/A
Total Rounds	500
HEAT rounds	No
SABOT rounds	No
TOW rounds	No



WAR IN THE GULF

CHAPTER 12

GLOSSARY

12 - GLOSSARY

BMP-2: A Soviet fully tracked infantry-fighting vehicle mounting a 30 mm cannon, an antitank guided missile, and a 7.62 mm machine gun. The BMP carries a crew of three and a six-man infantry squad. The BMP provided the prime motivation for the design and production of the Bradley fighting vehicle.

Bradley: An armoured fighting vehicle that comes in two versions, the M-2 mechanized infantry fighting vehicle version and the M-3 scout version. Both have a two-man turret that mounts a TOW missile launcher, a 25 mm chain gun and a 7.62 mm machine gun mounted coaxially.

BTR-60: A Soviet eight-wheeled armoured personnel carrier. This vehicle comes in several versions, from the original, which has an open top, to the BTR-60PB, which is completely enclosed and carries a small turret mounting a 14.5 mm and 7.62 mm machine gun. In addition to the personnel carrier version, the BTR-60 serves as a command and control vehicle, close air support vehicle, and other such uses.

CO: Short for Commanding Officer.

DPICM: Short for dual-purpose, improved conventional munitions. This is an artillery round that contains many small submunitions or bomblets that are capable of defeating the thin armour located on top of armoured vehicles as well as being effective against personnel and other "soft" targets.

HEAT: Short for high explosive antitank, a round that depends on a shaped charge explosion to penetrate an armoured vehicle's armour. Because the round contains high explosive, it has a secondary role as an antimaterial round. A typical muzzle velocity might be 1100 metres per second, with a penetration of over 150 mm in reactive armour. It is, however, much more effective against APC's than tanks, for which SABOT or TOW ammunition is more appropriate.

ITV: Short for Improved TOW vehicle. A modified M-113 armoured personnel carrier that has an antitank guided missile launcher mounted on a small rotating turret. TOW stands for tube launched, optically-tracked, wire-guided antitank guided missile. The TOW is currently the heaviest antitank guided missile in the U.S. Army's inventory capable of hitting a tank-sized target out to a range of 3700 metres.

Machine Gun: Every tank and personnel carrier in War in the Gulf carries an M2 calibre 0.50 machine gun, nicknamed 'Ma Duce'. This is the same heavy machine gun used in World War 2 - and serves as a tank commander's weapon. Additionally, each tank is provided with two 'M240' 7.62 mm machine guns. Of Belgian design, one is mounted coaxially next to the main gun - hence the nickname 'Coax'. The second M240 is mounted free-swinging outside the loader's hatch - its main value being that the two machine guns are interchangeable, as well as giving the loader something to hang on to when the tank is moving!

M-1: This is currently the main battle tank of the U.S. Army. It has a crew of four, mounts a 105 mm main gun, an M2 calibre 0.50 machine gun, and an M240 7.62 mm machine gun. The 54-ton tank is powered by a 1500 horsepower turbine engine and is capable of 45mph. The fire-control system incorporates a laser range finder, a solid state computer, a thermal imaging sight, and other electronics that allow the main gun to fire while on the move with a high degree of accuracy, day or night.

M-113: Until recently, the M-113 was the primary U.S. Army armoured personnel carrier. Weighing 11 tons, it has a crew of two, driver and commander, and the capacity to carry an entire infantry squad. The M-113 is normally armed with a calibre .50 M2 machine gun located at the commander's position. Because infantry cannot fight while mounted, the M-113 is being replaced by the M-2 Bradley fighting vehicle. The M-113 still remains a mainstay in the U.S. Army, performing support roles on or near the front.

Mech: Short for mechanized or mechanized infantry.

SABOT: The word is actually French for shoe. Here, it is the name of an antitank round. SABOT is short for armour-piercing fin-stabilized discarding sabot (APFSDS). The round consists of a small tungsten alloy or depleted uranium penetrator that has a diameter smaller than the diameter of the gun tube. To compensate for this, the penetrator is seated in a boot that is the same diameter as the gun. This boot, called the SABOT, falls away after the round leaves the gun, leaving the penetrator to continue to the target. The SABOT round has a very effective armour penetration out to 2500 metres. More useful against tank armour than a HEAT round.

Smoke: Smoke is very usefully generated in battle in order to obscure the location of vehicles from the enemy. There are three ways in which smoke can be produced in the battlefield. M-1 tanks

and M2 Bradleys have smoke grenade launchers on the sides of the turret. These can be fired forwards, giving a short-lived smoke-screen. The same vehicles can also produce engine exhaust smoke, which produces a smoke screen from the vehicle's rear, and which will move with the vehicle if it is in motion. Artillery smoke is very useful when called in just before an attack on an enemy position, to obscure you from their view.

T-62 Tank: A Soviet tank with a four-man crew and mounting a 115 mm smooth bore gun, a 12.5 mm and a 7.62 mm machine gun. Though considered obsolete, it is still very capable and found in many Warsaw Pact units.

T-72 Tank: A Soviet tank with a three-man crew and mounting a 125 mm smooth bore gun, a 12.5 mm and a 7.62 mm machine gun. The elimination of the fourth crewman is achieved by using an automatic loader for the main gun. Special armour and a sophisticated fire-control system make it a powerful foe that is difficult to stop.

Team: A company-sized unit that includes both tank and mechanized infantry platoons. Unlike a peacetime company, the number and type of platoons in a team can vary according to its assigned mission. In the case of Team Kuwait, the default Team initially has two tank and one mechanized infantry platoon as well as two improved TOW vehicles.

Thermal Sight: A sight that detects the heat emitted by an object and translates that heat into a visible image for the gunner or the tank commander.

TOW: Short for tube-launched, optically-tracked, wire guided antitank guided missile. The TOW is the U.S. Army's current heavy antitank guided missile with a range of nearly 4000 metres. The guidance system provides a high probability of hitting a tank-sized target out to its maximum range. A TOW missile can only be launched from a static vehicle.

Track: This term can be used either to refer to the caterpillar tracks of a vehicle, or any tracked vehicle, other than a tank. For some perverse reason tanks, although having tracks, are not referred to as 'tracks'.

Warsaw Pact: A now outdated military alliance founded by the European Communist countries to counter NATO.

WAR IN THE GULF

CHAPTER 13
TRAINING SCENARIO

13 - TRAINING SCENARIO

Because of the urgency of your mission in Kuwait, we're putting you through a 40 minute tank assault test to get you prepared. If you follow these instructions, and get through the scenario, then we know we've done our best, whatever happens.

Click on the Practice icon on the filing cabinet, and you will go straight into the briefing screen. Turn to Chapter 7 and read through how this operates. Read the three page brief, and look at the map of the training ground. Click on the information icon to gain more details about the layout. Click on the artillery icon, and you will see the artillery setup. Leave HE and DPICM barrages alone, but you can play with mines to see their effect if you wish. Now click on the upper left icon and get into training!

Keep an eye on Chapter 8 of the manual for all the information about the operation of these screens as we progress. Click on the zoom icon of Unit 3 and rotate your view of the area (either using the compass arrows or your right mouse button with the cursor over the view), until you get a tank on the main road in view. This is one of Unit 1's tanks. Now rotate the view of unit 1 and notice how the turrets move in the view from Unit 3.

Now, click on the centre of the compass for unit 1, and notice that the turret rotates to face the direction of the main body of the tank. Click on zoom and you will see a church right ahead of you. There should be a lot of banging in the background - this is an artillery barrage. Unit 4 is looking straight at a factory. Zoom in on the house just to the left of this and you should start seeing the effects of a combined HE and DPICM attack - the house will eventually get blown up.

Now just play around and get used to changing between the three types of display on each of the four tank units - see how they all work quite independently. Go to a map view and click in and out on the magnification icons and get used to scrolling around the map using your right mouse button.

At about 09:19 hours a display of vehicles will be presented to you on the brown track just in front of unit one. To see this best go to the full screen 3d view for Unit 1 (by clicking on the icon at the top left corner of the screen while in 3d zoom mode). Get used to tracking the vehicles as they pass, and get a good look at them.

Once the drive-past has finished (about 09:23), it's time to start moving. Go to the map view for Unit 1. Zoom in until you get to a map range of 0.5, and you will see that each individual tank is displayed on the map. Now scroll the map rightwards until you see the point where the road turns. Set your cursor on this point, and

set your speed to maximum. You will get up to a maximum speed of 39 MPH on the road, but this will be reduced nearby the track as you pass it. Now turn to the 3d view and watch the world go by. As you pass the bridge you will see a red STOP sign appearing on the middle of the track. Turn off your ZOOM, and try to stop just in front of the sign by clicking on the DEAD STOP icon. Now turn zoom back on and try to locate and identify the four nearby vehicles. Two are American and two belong to the enemy. Go to the map screen and you'll see two enemy flags. Now you can try a useful feature. Click on top of one of the flags (making sure you're not moving!), go back to the 3d view and click on the centre of the compass. You should see a correctly identified enemy vehicle (BMP-2) in view. Click on one of your weapon icons, and see if you can destroy the BMP. Now look around and you should be able to spot a radar station and two food dumps. See how many missiles it takes to destroy the radar station.

Now it's time to get your other Units moving. The aim of this training scenario is to get you used to controlling all four units together. The idea is to traverse the circuit - on the roads - anti-clockwise. Each time you pass a red stop sign in the middle of the road, then you should leave one unit behind. We'll leave you to get the other units on the road, and past Unit 1. You'll notice that none of your units achieve their full road speed unless you alter their formation to COLUMN. This is because some of the vehicles will otherwise be off the road - so make sure that they are all in column formation.

When you reach the second stop-off point, leave Unit 2 behind. Unit 2 should be able to identify two small ammo stores, and a communications aerial to the north west. To the west and east there are two units of tanks which are rather difficult to spot. Turn on your infra-red, and you will see why infra red imaging is so important for the modern tank. You will have to learn how to identify vehicles by their thermal image - and there's no better time to start than now. To give you a guide, there are M113's to the east and BTR-60s to the west. Try to destroy the BTR's. On the map you'll see a building to the North East. Centre your view on this and you'll see a Warehouse. If you destroy it two BMP's will come out and very slowly come towards you. See if you can destroy a moving tank. It won't be so easy in battle!

Now move Unit 3 up to the next stop off point in the North East corner of the battlefield. You'll see a satellite dish, some helicopters, two fuel stores, a group of T-62s and a group of M2 Bradleys. See what it takes to destroy the enemy vehicles and installations. If you go to your map view, you will also see two moving enemy flags to the north west. These are spotter vehicles. They are

converted BTRs, and move at fairly high speed. See if you can destroy them both. You'll find that it will be easier if you use infra red AND your laser ranging device. BTRs are very small, even on zoom at that distance (almost 2 kilometres!).

Now, move Unit 4 round to the final position. You will have to go through a track. See if you can keep to the track at all times. At the centre of the forest/dune you should try to spot and destroy a T72. At the final stop off point look out for the vehicles and the hospital. Now, spot the statue on the perimeter of the forest/dune area you have just come out of. Move as close to it as possible. You will see that you are still out of the forest/sand dune, and yet if you look at your tanks on the highest level of magnification on the map, they should be just inside the area of map forest/dune. This area around all forests/dunes in the game (a concentric ring of about 75 metres) allows you to see all of the action, and yet provides you with protection from being spotted by the enemy. The only proviso is that if you fire at an enemy vehicle, then they will probably see the smoke from your gun barrel, which allows them a spot on you for about 10 seconds. Make sure that you use tree lines to good effect when you try to retake Northern Kuwait.

Now, it's time to see if you can use all four units at once in action! When the clock reaches 09:51 each of your four units will have one set of very slowly moving enemy vehicles to destroy within range. Try to destroy them while using the quadrant views. You will find that there has been a smoke barrage set up obscuring the view of Unit 4, so you will have to turn to infra red, at least for that unit. If you can destroy most of the moving enemy tanks then you will have 'won' this training 'battle'. It means that you can now progress to the retaking of Kuwait.

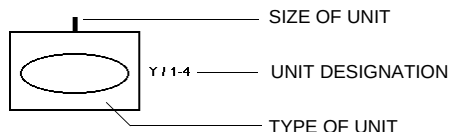
If you don't feel confident at this point, why not try and repeat your training. The action in a real battle will be far quicker. And also the enemy will be properly armed, and that means that you are going to be shot at as well!

Good luck on Kuwait!

WAR IN THE GULF

CHAPTER 14
NATO MILITARY
SYMBOLS

14 - NATO MILITARY SYMBOLS



UNIT SIZE

● ● ●	PLATOON
	COMPANY
▢	TEAM
▢▢	BATTALION
▢▢▢	TASK FORCE
▢▢▢▢	REGIMENT
X	BRIGADE
XX	DIVISION
XXX	CORPS
XXXXX	ARMY
XXXXXX	ARMY GROUP

UNIT TYPE

	ARMOUR OR TANK
	MECHANISED INFANTRY
	ARMoured CAVALRY
	ARTILLERY, SELF PROPELLED
	ENGINEER
	INFANTRY, STRAIGHT LEG
	ARTILLERY, TOWED
	ARMY AVIATION
	AIR DEFENSE ARTILLERY
	UNITS WITH A BORDER ARE WARSAW PACT

WAR IN THE GULF

CHAPTER 15
FACTS & FIGURES
ABOUT GULF WAR
1990-1991

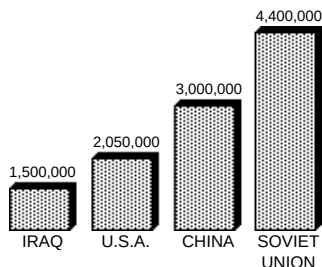
15 - FACTS & FIGURES

THE GULF WAR 1990-1991

UNITED NATIONS KEY RESOLUTIONS AGAINST IRAQ FOLLOWING IT'S INVASION INTO KUWAIT

<i>Date</i>	No	Resolution
<i>August 2</i>	660	UN condemn Iraqi invasion of Kuwait, & demand withdrawal.
<i>August 6</i>	661	UN impose sanctions on all trade to and from Iraq except for medicine and some foodstuffs.
<i>August 9</i>	662	UN declare Iraq's annexation of Kuwait as null and void.
<i>August 18</i>	664	UN demand Iraq allow foreign nationals to leave Iraq and Kuwait and rescind its order to close diplomatic missions in Kuwait.
<i>August 25</i>	665	UN permit limited use of naval force to ensure compliance with economic sanctions.
<i>September 13</i>	666	UN approve food shipments to Iraq and Kuwait for humanitarian purposes.
<i>September 16</i>	667	UN condemn raids by Iraqi troops on French and other diplomatic missions in Kuwait.
<i>September 24</i>	669	UN entrust sanctions committee to evaluate requests for assistance from other countries suffering from the sanctions.
<i>September 25</i>	670	UN prohibits non-humanitarian air traffic into Iraq and Kuwait.
<i>October 29</i>	674	UN asks states to document human rights violations and financial losses resulting from the invasion.
<i>November 28</i>	677	UN secretary-general is asked to safe-guard a smuggled copy of Kuwait's pre-invasion population register.
<i>November 29</i>	678	UN authorises states to use all necessary means against Iraq unless it withdraws from Kuwait on or by January 15.

THE WORLD'S 4 LARGEST ARMIES Figures of Manpower at the time of the Gulf War



MULTINATIONAL AND IRAQI FORCES DEPLOYED DURING THE GULF WAR

	TROOPS	COMBAT AIRCRAFT	SHIPS
Multinational Force			
UNITED STATES	425,000	1200+	65
GULF STATES	145,000	330	36
EGYPT	40,000		
GREAT BRITAIN	25,000	54	17
FRANCE	15,200	42	7
SYRIA	15,000		
PAKISTAN	7,000		
BANGLADESH	2,000		
MOROCCO	1,200		
SENEGAL	500		
NIGER	480		
SIERRA LEONE	200		
CZECHOSLOVAKIA	170		
HONDURAS	150		
ARGENTINA	100		
CANADA		24	2
ITALY		10	5
NATO MEMBERS			10
AUSTRALIA			2
SOVIET UNION			2
TOTAL	695,000+	1,650+	174
Iraqi Force	340,000	800	0

GULF WAR 1990-1991 CHRONOLOGY

July 18 Iraqi foreign minister Tariq Aziz tells Arab League that Kuwait has stolen \$2.4 billion worth of Iraqi oil

July 24 Iraq sends thousands of troops to Kuwaiti border

Aug 1 Crisis talks collapse in Jeddah between Iraq and Kuwait over Saddam's claim

Aug 2 Iraq invades Kuwait. Emir flees to Saudi Arabia. United Nations Security Council condemns invasion and demands withdrawal

Aug 6 UN imposes economic sanctions and trade ban on Iraq

Aug 7 United States orders in combat troops

Aug 8 Iraq annexes Kuwait. Bush says 'a line had been drawn in the sand', and 60,000 troops may be sent to Saudi Arabia

Aug 10 Iraq orders foreign embassies in Kuwait to close. Twelve Arab states agree to send Pan-Arab forces to Saudi Arabia

Aug 11 First British aircraft arrive in Saudi Arabia

Aug 15 Saddam announces deal with Iran to end final disputes over Iran-Iraq war

Aug 16 Iraq orders thousands of Britons and Americans to report to hotels in Kuwait or be rounded up

Aug 17 Iraq announces 'human shield' policy for hostages

Aug 18 100,000 refugees have crossed into Jordan. US warships fire first shots across bows of Iraqi tankers

Aug 23 Saddam appears on television with British hostages

Aug 24 Iraqi troops surround embassies in Kuwait City which have refused to close

Aug 25 UN Security Council authorises use of force by

Western navies to impose sanctions

Aug 28 Iraq declares Kuwait its 19th province. Orders all Western women and children held hostage to be freed

Sep 9 Bush and Gorbachev meet in Helsinki to discuss Gulf crisis

Sep 21 Iraq vows 'mother of all battles' if attacked

Sep 25 UN Security Council orders air blockade of Iraq

Oct 3 Saddam tours Kuwait in first known visit since invasion

Oct 9 Oil prices hit \$40 a barrel

Oct 23 Iraq says it will free all French hostages; former British prime minister Edward Heath leaves with some British hostages

Nov 8 Bush orders more than 100,000 extra troops to Gulf

Nov 22 Bush spends Thanksgiving with troops in Saudi Arabia. Britain announces it will send an extra 14,000 soldiers and more warplanes

Nov 28 Kuwaitis tell UK that emirate is being ruthlessly plundered and its people brutalised

Nov 29 UN Security Council votes (12-2) to authorise use of force against Iraq if it does not withdraw by 15 Jan, 1991. US to send extra 300 warplanes to Gulf

Nov 30 Bush invites Aziz to Washington and offers to send James Baker, secretary of state, to Baghdad

Dec 2 Baker says sanctions against Iraq may never work

Dec 6 Saddam orders release of all foreign hostages

Dec 19 UN General Assembly condemns Iraq for human rights violations in Kuwait

Dec 22 Iraq says it will never give up Kuwait and will use weapons of 'mass destruction' if attacked. Nine-

teen US sailors drown returning to carrier after shore leave in Israel

Dec 25 Bush told US forces not ready to attack until February

Dec 28 US amphibious task force heads for Gulf

Jan 3 Bush tells Iraq to attend talks in Switzerland within a week or face war

Jan 8 Pentagon says more than 360,000 US forces in region; total to reach 430,000 by end of January

Jan 9 Talks collapse between Baker and Aziz in Geneva. Aziz promises that Iraq will attack Israel if war starts

Jan 12 Congress votes for war

Jan 13 UN Secretary General Javier Perez de Cuellar fails to persuade Saddam to leave Kuwait

Jan 14 Saddam tells Iraqis to fight until death to hold on to Kuwait

Jan 15 Deadline expires

Jan 17 Allies start air war with thousand of raids on Iraqi targets, including Baghdad

Jan 18 Iraq fires eight Scud missiles at Israel

Jan 19 Three more Scuds hit Israel; US airlifts Patriot missiles to Tel Aviv

Jan 20 Iraq parades captured allied pilots on television

Jan 21 Iraq says PoWs being used as human shields

Jan 23 General Colin Powell says 'first we're going to cut it (Iraq's army) off, and then we're going to kill it.'

Jan 25 US accuses Iraq of 'Eco-terrorism' by pumping oil into Gulf

Jan 26 First Reports of Iraqi planes fleeing to Iran

Jan 29 Iraq says it has captured border town of Khafji

Jan 31 Saudis recapture Khafji

Feb 6 French claim bombing reduced Republican Guard to Thirty per cent

Feb 11 Iraq says it will never accept a ceasefire

Feb 12 Soviet envoy Yevgeny Primakov in Baghdad for peace talks

Feb 13 Allied bombers hit Baghdad shelter full of civilians, killing 314. US troops in region reach 514,000

Feb 15 Iraq makes formal proposal to withdraw, but Bush calls it 'cruel hoax'

Feb 18 Gorbachev meets Aziz in Moscow to discuss peace plan

Feb 19 Massive air raid on Baghdad

Feb 21 Gorbachev telephones Bush with details of peace plan. Saddam makes speech vowing never to surrender

Feb 22 Moscow says Iraq has accepted eight-point peace plan; Bush says it does not go far enough and tells Iraq to comply with all UN resolutions by 1700 GMT on February 23 or face land war

Feb 23 Deadline expires with no sign of withdrawal

Feb 24 Land war begins at 0100 GMT; Iraqis surrendering in thousands

Feb 25 Allies advance on all fronts; Iraqi Scud missile kills 28 US servicemen and injures 98 in Dhahran. Allies say more than 600 oil well fires burning in Kuwait

Feb 26 Iraq announces it is withdrawing from Kuwait. UN Security Council goes into closed session at Soviet request. Saddam in address on Baghdad radio says Kuwait is no longer part of Iraq. Marines enter Kuwait City

Feb 27 Bush declares victory; orders allied operations to end at 0500 GMT local time

March 3 Allied and Iraq commanders meet and agree permanent ceasefire

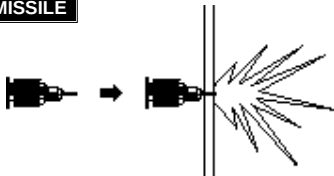
March 4 Kuwait's crown prince Sheikh Saad al-Sabah returns

March 14 The emir returns to Kuwait City

ANTI-TANK WEAPONS

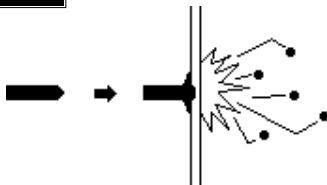
HEAT MISSILE

The HEAT (High Explosive Anti-Tank) missiles warhead base detonates at the point of impact which effectively sprays molten metal into the tank.



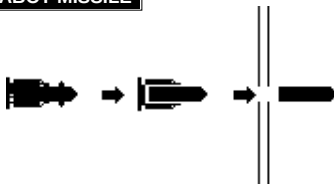
HESH MISSILE

The warhead on a HESH (High Explosive Squash Head) missile has a special tip which squashes and detonates on impact. This causes the interior of the tanks shell to break free and ricochet around inside the tank.



SABOT MISSILE

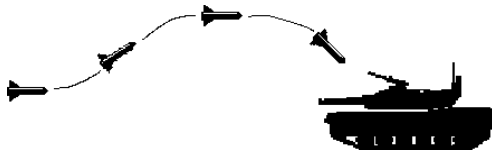
The APDS (Armour Piercing Discarding Sabot) missile has an aluminium casing or Sabot (boot in French) which comes off and is discarded in flight. The inner of the missile is a single piece depleted uranium rod which penetrates the tanks armour at high velocity.



TOW MISSILE

The TOW (Tube-launched, optically-tracked, wire-guided) missile can launched from a helicopter, tripod or ground vehicle.

- 1) Gunner lines up target in the optical view finder.
- 2) Missile is launched.
- 3) Gunner tracks the target in his view finder until missile strikes target.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

BATTLE NOTES

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical margin lines, and the page is completely blank except for the lines themselves.

WAR IN THE GULF



VORSPIEL

VORSPIEL

Associated Press Nachrichten, 27. Februar 1995

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

The Times, London, 4. März 1995

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

The Washington Post, 11. März 1995

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



Nachrichtenagentur der Islamischen Republik, Teheran, 17. März 1995

Die heutige außerordentliche Versammlung der Arabischen Liga in Teheran hat die Greuel in den besetzten Gebieten als 'neue Aggression gegen das palästinensische Volk' und 'eine gefährliche Bedrohung pan-arabischer Sicherheit' verdammt. Der irakische Präsident Hussein schlug vor, daß irgendeine

Geste der Herausforderung gemacht werden müsse, insbesondere gegen imperialistische amerikanische Kräfte, so daß die 'Welt aufstehen möge und zuhören'.

Al Jumhuriya, Bagdad, 23. März 1995

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

Außenministerium, Presseerklärung, 14. März 1995

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

The Washington Post, 25. März 1995

Verteidigungsanalytiker haben letzte Nacht enthüllt, daß zwei Divisionen der Garde der Republik 'Manöver' nahe der Grenze zu Kuwait durchführten. Die Übungen fänden im Westen von Safwan in den südlichen Ölfeldern von Rumaila statt. Spannung um den Besitz dieser Ölfelder stand im Zentrum eines guten Teils der irakisch-kuwaitischen Gebietsstreitigkeiten der letzten Jahrzehnte. Augenblicklich sind etwa 1000 amerikanische Soldaten in Kuwait stationiert und bilden das Rückgrat der bewaffneten Streitmacht des Emirats. Seit den massiven Streichungen im Verteidigungsetat 1993-94 sind diese Truppen fast ausschließlich vom Emir aus einem neuartigen Nachkalterkriegs Schnellreaktions-Versicherung-

splan bezahlt worden. Es wird daher erwartet, sie bei eventuellen Verteidigungsreaktionen auf Grenzverletzungen durch die Irakis in vorderster Front zu sehen.

Fernsehnachrichten, 30. März 1995

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

Vereinte Nationen, Sicherheitsratsbeschuß 999, 30. März 1995

Der Sicherheitsrat,

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

Unter Betrachtung der Tatsache, daß trotz aller Anstrengungen der Vereinten Nationen der Irak sich weigert, seiner Pflicht nachzukommen, Beschluß 660 und die oben erwähnten nachfolgenden Beschlüsse bezüglich der territorialen Integrität Kuwaits zu erfüllen,

Im Bewußtsein seiner Verpflichtung und Verantwortung für die Erhaltung von internationalem Frieden und Sicherheit,

Entschlossen, die volle Erfüllung seiner Entscheidungen durchzusetzen,

Handelnd unter Kapitel VII der Carta,

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

Hoheitsgebieten Kuwaits zurückzieht.

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

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

An den Befehlshaber von Team Kuwait:

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

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



WAR IN THE GULF



KAPITEL 1
INSTALLATION

1 - INSTALLATION

Erstellen einer Sicherheitskopie



Schreibschutz

Ihre Spieldisketten sind nicht geschützt, es wird daher empfohlen, Sicherheitskopien des Spiels zu erstellen, bevor Sie spielen. Bevor Sie dies tun, stellen Sie bitte sicher, daß die Spieldisketten schreibgeschützt sind, und zwar entweder durch Aufkleben von Schreibschutzstreifen (5,25"-Disketten) oder durch Öffnen des Schreibschutzschiebers (3,5"-Disketten). Verwenden Sie zum Spielen des Spiels Ihre Kopien (die nicht schreibgeschützt sein dürfen, da während des Spiels Information auf die Disketten geschrieben wird) und benutzen Sie die Originaldisketten nur dazu, weitere Kopien anzufertigen. Sollten Sie sich nicht sicher sein, wie man eine Diskette kopiert, lesen das Handbuch Ihres Computers. **Vergessen Sie nicht, es strafbar, Kopien dieses Spiels anzufertigen, um sie an Freunde weiterzugeben.**

IBM PC und Kompatible

War in the Gulf läuft auf jedem PC-kompatiblen Computer mit:

- 550 kB oder mehr freiem Speicher;
- 3,5" oder 5,25" Diskettenlaufwerken,
- EGA oder VGA Grafikadaptern,
- einer Version von MS-DOS 3.0 oder höher,
- Maus (empfohlen) oder Joystick,
- einer Soundblaster, AdLib oder Roland Soundkarte (optional).

Dieses Spiel läuft besser, wenn Sie die Menge der in Ihrem Computer installierten unnötigen Software auf eine Mindestmaß einschränken. Haben Sie Schwierigkeiten beim Laden des Spiels, müssen Sie vielleicht die Zahl der Dateien in Ihrem AUTOEXEC.BAT Programm reduzieren. Legen Sie Ihre Kopie von Diskette 1 ein und tippen Sie GULF gefolgt von einem Druck auf die Taste ENTER (oder RETURN). Es erscheint ein Installations-Bildschirm, der es Ihnen erlaubt, Informationen über Ihre Systemkonfiguration einzugeben. Drücken Sie ENTER, und nach ein paar Augenblicken beginnt die Ladesequenz. Sollten Sie diese zu irgend einer Zeit überspringen wollen, drücken Sie eine beliebige Taste. Nachdem die Ladesequenz beendet ist, werden Sie aufgefordert, Diskette 2 einzulegen, dann erscheint ein Karteikasten-Bildschirm. Wie Sie weitermachen, lesen Sie bitte in Kapitel 3 nach.

War in the Gulf kann auch auf der Festplatte Ihres PC's installiert werden. Um dies zu tun, legen Sie Diskette 1 in das eingebaute Laufwerk ein (entweder A: oder B:) und tippen die folgenden Anweisungen Zeile für Zeile. Diese Befehle legen ein

Verzeichnis mit dem Namen GULF auf Laufwerk C: an:

A: (oder B:)

INSTALL C:

Dann folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm zum Wechseln der Disketten. Zum Spielen des Spiels tippen Sie:

C:

CD \GULF

GULF

Sollten Sie das Spiel auf einem anderen Laufwerk installieren wollen, dann ersetzen Sie das C: im INSTALL-Befehl durch den Pfad, wo Sie es installieren wollen, z.B.

INSTALL D:\GAMES

wenn Sie das Spiel im Verzeichnis D:\games\gulf installieren wollen.

Commodore Amiga

War in the Gulf läuft auf jedem Amiga (einschließlich der Modelle A600 und A1200) mit einem Minimum von 512 kB RAM und Kickstart Version 1.2 oder höher. Die Leistung steigert sich, wenn Sie alle externen Diskettenlaufwerke und Peripheriegeräte abklemmen und sicherstellen, daß keine andere Software läuft.

Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie Ihre Kopie der War in the Gulf Diskette 1 beim Workbench-Prompt ein. (A1000-Benutzer müssen zuerst ihre Kickstart-Diskette einlegen.) Nach ein paar Augenblicken beginnt die Ladesequenz. Sollten Sie diese zu einem beliebigen Zeitpunkt anhalten wollen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Nachdem die Ladesequenz abgelaufen ist, werden Sie zum Einlegen der Diskette 2 aufgefordert, und es erscheint ein Karteikasten-Bildschirm. Wie Sie weitermachen, lesen Sie bitte in Kapitel 3 nach.

Sie können War in the Gulf installieren, indem Sie das Install-Programm von Diskette 1 laufen lassen. Sie starten das Programm, indem Sie entweder in Workbench das INSTALL-Ikon doppelklicken oder von einer Befehlszeilen-Schnittstelle aus eintippen:

CD df0:

INSTALL

Sie werden gefragt, wo auf Ihrer Festplatte Sie das Spiel installieren wollen. Sie sollten das Spiel in ein bisher nicht existierendes Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte installieren (Install legt es für Sie an). Sie benötigen mindestens 1,5 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.

Haben Sie Schwierigkeiten bei der Benutzung des Install-Programms, ist es auch möglich, das Spiel durch Kopieren aller Dateien und Unterverzeichnisse beider Spieldisketten auf Ihre Festplatte von Hand zu installieren.

Atari ST

War in the Gulf läuft auf jedem Atari ST oder STE mit doppelseitigen Diskettenlaufwerken, einem Minimum von 512 kB RAM und einem Farbmonitor.

Legen Sie Ihre Kopie der Spieldiskette in Laufwerk A ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Nach ein paar Augenblicken erscheint der Titel-Bildschirm, dann ein Karteikasten-Bildschirm. Wie Sie weitermachen, lesen Sie bitte in Kapitel 3 nach.

Sie können War in the Gulf auf einer Festplatte installieren, indem Sie das Programm INSTALL.PRG auf der Spieldiskette laufen lassen. Verwenden Sie die Dateiauswahl-Box, um zu wählen, wo Sie es installiert haben wollen. Sie benötigen mindestens 1,5 MB freien Platz auf Ihrer Festplatte. Zum Spielen des Spiels, doppelklicken Sie das Gulf.Tos-Ikon.

WAR IN THE GULF



KAPITEL 2
STEUERUNG

2 - STEUERUNG



Spiel-Zeiger

Das Spiel ist dafür gedacht, auf dem IBM PC unter Verwendung von Tastatur, analogem Joystick oder Microsoft-kompatibler Maus zu laufen. Auf dem Atari ST und dem Commodore Amiga sollte das Spiel mit der Maus gesteuert werden. Im weiteren Verlauf dieses Handbuchs sind die Sätze "klicken Sie auf Ikon X" und "drücken Sie Feuer mit dem Zeiger über Ikon X" synonym und meinen immer sowohl

[a] Positionieren Sie den Zeiger über das Ikon X und drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks (nur IBM PC).

als auch

[b] Positionieren Sie Ihren Zeiger über das Ikon X und drücken Sie die linke Maustaste.

IBM-PC-Tastatur

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

Tastatur-Kürzel (für alle Computer)

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

Taste	Aktion
F1 oder 1	Zug 1 wählen
F2 oder 2	Zug 2 wählen
F3 oder 3	Zug 3 wählen
F4 oder 4	Zug 4 wählen
F7 oder 7	Karten-Sicht für gewählten Zug wählen
F8 oder 8	3D-Sicht für gewählten Zug wählen
F9 oder 9	Status-Sicht für gewählten Zug wählen
F10, F0 oder 0	Weiterschalten zwischen Karten-, 3D- und Status-Sicht für gewählten Zug
Escape	Umschalten zwischen "Quadrant" und "Vollbild"
Undo (ST)	Spiel beenden
Delete (Amiga)	Spiel beenden
Help	Spiel pausieren (nur ST und Amiga)

WAR IN THE GULF



KAPITEL 3 ERÖFFNUNGS-BILDSCHRIM

3 - ERÖFFNUNGS-BILDSCHIRM

Der Eröffnungsbildschirm ähnelt einem offenen Karteikasten – alle Informationen über Ihre Kampfleistungen können von hier aus abgerufen werden. Abbildung 3.0 zeigt eine Darstellung dieses Bildschirms. Auf der Vorderseite des Karteikastens befinden sich drei große Ikone. Links ist das **QUIT GAME** (Spiel beenden) Ikon. Klicken Sie auf dieses Ikon, werden Sie um Bestätigung gebeten, ob Sie das Spiel beenden wollen oder nicht. In der Mitte ist das **War in the Gulf Language** (Sprachen) Ikon, das es Ihnen erlaubt, die Sprache der Bildschirmtexte im Spiel zu wechseln. Ihre gewählte Sprache wird auf die Diskette zurückgeschrieben und wieder abgerufen, wenn Sie Spiel das nächste Mal spielen. Rechts ist das **PRACTICE** (Übungs) Ikon, das es Ihnen ermöglicht, eine Übungsszenario zu spielen. Dieses Szenario macht Sie mit der Steuerung des Spiels vertraut, ohne Ihre taktischen Fähigkeiten zu beanspruchen. Es wird wärmstens empfohlen, daß Sie dieses Szenario zu meistern versuchen, bevor Sie sich in eine vollwertige Schlacht stürzen. Wollen Sie trainieren, dann lesen Sie in Kapitel 13 weiter, wo Ihnen alle Einzelheiten dieses Übungsszenarios vorgestellt werden.

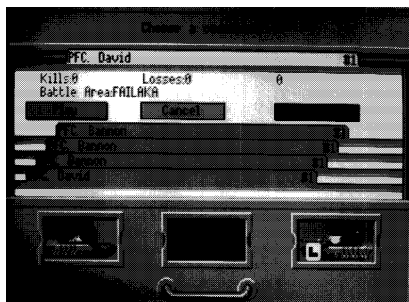


Abbildung 3.0
Der Eröffnungsbildschirm

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

Wenn Sie das richtige Spiel beginnen wollen, müssen Sie sich als neuer Spieler eintragen. Hierzu bringen Sie den Zeiger über einen der acht Kartenreiter und drücken Feuer. Das entsprechende Dossier schnellte nun aus dem Kasten hoch, und der gesamte Inhalt des Dossiers liegt vor Ihnen (siehe Abbildung 3.1). Beginnen Sie damit, den Namen, den Sie zu verwenden wünschen, in das Feld oben im Eintragungs-Menü einzutippen. Das Programm legt automatisch alle Ihre Kampf-

terlagen unter diesem Namen in der Kartei ab. Unterhalb Ihres Namens sehen Sie Ihre Trefferquote unter KILLS (Abschüsse) und LOSSES (Verluste). Dies gibt die Anzahl feindlicher Fahrzeuge an, die Sie kampfunfähig gemacht haben, sowie die Zahl Ihrer eigenen Fahrzeuge, die verloren gegangen sind. Zu Beginn, da Sie ja noch an keiner Kampfhandlung teilgenommen

haben, sind beide Werte 0. In der Mitte der Karteikarte steht der Name Ihres Kampfgebiets. Weiter unten sind drei

Ikone.

[Links ist das **PLAY** (Spielen) Ikon, das Sie über die Fahrzeug-Identifikations-Stufe, die im nächsten Kapitel

gebracht. Wenn Sie PLAY wählen, bevor Sie einen Namen eingetippt haben, erscheint ein Kästchen mit einer Eintragungs-Aufforderung, die Sie bittet, Ihren Namen zu registrieren.

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

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

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

Es gibt vier Regionen im Golf-Feldzug. Wenn Sie die erste zurückerobert haben, indem Sie all ihre Kampfgebiete gesichert haben, werden Sie zur Belohnung zum Corporal befördert. Sie gehen dann zur nächsten Region über. Die erforderlichen taktischen Fähigkeiten werden komplexer und anspruchsvoller. Sie müssen alle vier Regionen zurückerobern, um Ihren Auftrag

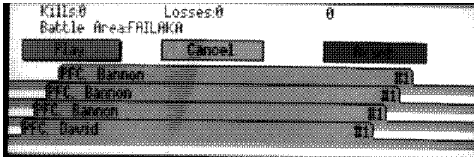


Abbildung 3.1
Spieler-Eintragungs-Menü



Eintragungs-Aufforderung

WAR IN THE GULF



KAPITEL 4 FAHRZEUG- IDENTIFIKATION

4 - FAHRZEUG-IDENTIFIKATION

vollständig zu erfüllen. Im Golf zu siegen wird nicht einfach sein!

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

Sie bekommen drei aufeinanderfolgende Bildschirme mit den Profilen dreier verschiedener Fahrzeuge gezeigt, und Sie müssen alle drei richtig identifizieren, damit Sie weitermachen können. Sie werden jeweils nur einmal am Anfang Ihrer Spielsitzung zur Fahrzeug-Identifikation aufgefordert, nachdem Sie Ihren Computer eingeschaltet haben. Abbildung 4.0 zeigt eine Darstellung aller acht Fahrzeuge.

Im Getümmel des Kampfes ist es lebenswichtig, mit einem Blick den Unterschied zwischen einem M113 und einem BMP-2 zu erkennen, und sei es nur deshalb, daß wenn Sie auf den

falschen schießen, Sie Männer umbringen, die auf Ihrer eigenen Seite sind! Wenn Sie den Teil des Handbuchs über Fahrzeugtypen studieren (Kapitel 11), erhalten Sie alle Informationen, die Sie zum

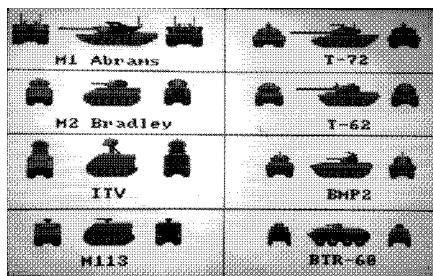


Abbildung 4.0

WAR IN THE GULF

KAPITEL 5
KAMPFGEBIET-WAHL

5 - KAMPFGEBIET-WAHL

Erkennen von Fahrzeugen benötigen.

Nachdem Sie die Fahrzeug-Identifikation bestanden haben, wird Ihnen eine Karte Ihrer laufenden Region auf dem Kampfgebiet-Wahl-Bildschirm gezeigt. Diese Karte zeigt alle größeren Geländeeigenschaften der Region, mit allen Straßen und Dörfern von militärischer Bedeutung. Zu Beginn Ihrer Offensive in der Region sehen Sie zwei verschiedenfarbige Quadratnetze über der Karte liegen. Rote Quadrate bezeichnen Kampfgebiete – dies sind die Gebiete, wo Ihre Kampfszenarios stattfinden werden. Ihre Offensive in der Region ist nur dann ein Erfolg, wenn es Ihnen gelungen ist, die irakischen Streitkräfte in allen ihren Kampfgebieten unterworfen haben. Blaue Quadrate stellen Gebiete dar, die Sie frei durchqueren können, um die Kampfgebiete zu erreichen (siehe Abbildung 5.0).

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

Kampfgebiet und gehen zum nächsten Teil des Spiels über. Die Richtung Ihrer Annäherung bestimmt die Startposition Ihrer Panzereinheiten im Kampfgebiet.

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

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

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

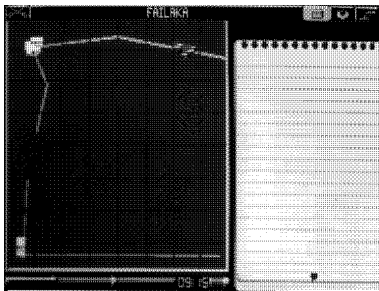


Abbildung 5.0
Kampfgebiet-Wahl-Bildschirm

WAR IN THE GULF



KAPITEL 6 FAHRZEUG- UND MUNITIONSKAUF

6 - FAHRZEUG- UND MUNITIONSKAUF

Zerstörung von Kommunikationseinrichtungen einräumen.

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

Sie während Ihrer Einsätze verursachen, und Sie müssen für den Ersatz aller beschädigten oder zerstörten Fahrzeuge sowie für die Wiederaufstockung der während des Feldzugs verbrauchten Munition zahlen.

Das erste Mal, wenn Sie den Einkaufsbildschirm erreichen (siehe Abbildung 6.0), werden Sie gefragt, ob Sie eine 'Standardauswahl' an Einkäufen tätigen wollen. Antworten Sie mit YES (Ja), werden die vier Einheiten von Team Kuwait sofort bestückt, damit Sie schnell in Ihren ersten Kampf ziehen können. Einheit 1 bekommt zwei Panzer M1 Abrams und zwei ITV's. Einheiten 2 und 3

erhalten je vier M1 Abrams. Einheit 4 bekommt zwei M2 Bradleys und zwei M113's (siehe Kapitel 11 für weitere Details über diese Fahrzeuge). Alle vier Einheiten werden voll mit Munition aufgestockt. Sie können dann zum nächsten Stadium des Spiels übergehen, indem Sie auf das Ikon in der linken oberen Bildschirmcke klicken.

Wollen Sie keine Standardwahl treffen, sind Sie frei (mit finanziellen Einschränkungen) zu wählen, welche Fahrzeuge und Munition auch immer Sie für Ihre vier Einheiten haben wollen. Jede Einheit kann bis zu vier Fahrzeuge haben, was eine Höchstzahl von sechzehn Fahrzeugen für Team Kuwait ergibt.

Oben auf dem Bildschirm stehen die Namen aller Einheiten. Die gelb schattierte Einheit ist die, die im Hauptteil des

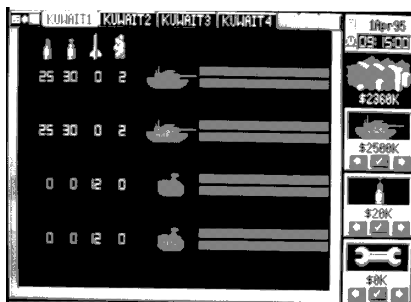
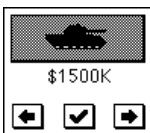


Abbildung 6.0
Fahrzeug- und Munitionskauf-
Bildschirm



Einkaufs-Ikon
(Fahrzeug)



HEAT



SABOT



TOW



RAUCH

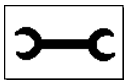
Bildschirms gezeigt wird. Wollen Sie zu einer anderen Einheit umschalten, klicken Sie einfach auf den Namen derjenigen Einheit.

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

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

Das oberste Ikon ist das **Fahrzeugkauf-Ikon**, mit Hilfe dessen Sie die Fahrzeuge für Ihr Team kaufen können. Klicken Sie auf die Pfeile unten auf dem Ikon, um durch die Liste aller erhältlichen Fahrzeuge zu blättern. Vier Fahrzeugtypen sind erlaubt – der modernste Panzer der Welt, der M1 Abrams; der Allzweck M2 Bradley; der gepanzerte Truppentransporter M113 und der TOW-Raketenträger ITV (für weitere Informationen über diese Fahrzeuge, lesen Sie bitte Kapitel 11). Unter jedem Fahrzeugtyp sehen Sie seinen Kaufpreis. Sie werden finden, daß es auch unternormige Versionen aller Fahrzeuge zu Schleuderpreisen gibt. Sie können nützlich sein, wenn Sie in finanziellen Schwierigkeiten sind, doch seien Sie gewarnt, daß diese Fahrzeuge im Kampf nicht dieselbe Leistung erbringen wie ihre voll ausgestatteten Gegenstücke. Wenn Sie sich entschieden haben, wie Sie Ihre Einheit ausrüsten wollen, klicken Sie auf das Häkchen unten auf dem Ikon, um das gerade angezeigte Fahrzeug zu kaufen. Sie können bis zu vier Fahrzeuge pro Einheit kaufen, so lange Sie Geld genug haben, sie zu bezahlen. **Nachdem Sie einen Einkauf getätigt haben, können Sie diesen nicht rückgängig machen, ohne die kommende Schlacht zu streichen und von vorne zu beginnen. Stellen Sie also sicher, daß Sie das bekommen, was Sie wollen!**

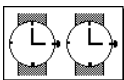
Sie können nun Ihre Fahrzeuge mit Waffen aufstocken, und zwar mit Hilfe des **mittleren Ikons** zum Waffenkauf. Verwenden Sie die Pfeile unten im Ikon in derselben Weise wie vorher, um durch die volle erhältliche Waffenauswahl zu blättern und klicken Sie zum Kauf auf das Häkchen. Es sind vier verschiedene Munitionstypen zu haben – HEAT, SABOT, TOW und RAUCH Raketen (siehe Glossar für weitere Informationen über diese Waffen). Jedes Fahrzeug kann nur bestimmte Typen von Waffen tragen, so daß wenn Sie einen Einkauf tätigen, das Programm die Waffen automatisch auf die verschiedenen Fahrzeuge verteilt, wie sie passen (siehe Kapitel 11 für Informationen darüber, welche Raketentypen jedes Fahrzeug tragen kann). Es wird Ihnen nicht gestattet, ungeeignete Waffen zu kaufen, oder mehr Waffen als Ihre Fahrzeuge tragen können. Da einige Fahrzeuge viele Waffen tragen können (z.B. kann ein einzelner M1 mit bis zu



Reperatur



Moral



Zeit

30 SABOT-Geschossen bewaffnet werden), finden Sie in der Auswahl Gruppen von 10 Raketen, damit Sie nicht jede einzeln kaufen müssen. Sie können keine Waffen allein kaufen – Waffen sind nur für vorher gekaufte Fahrzeuge erhältlich.

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

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

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

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

Sobald Sie mit Ihren Wahlen zufrieden sind, können Sie zum Befehlsausgabe-Bildschirm weitergehen, indem Sie auf das Icon

WAR IN THE GULF

KAPITEL 7
BEFEHLSAUSGABE-
BILDSCHIRM

7 - BEFEHLSAUSGABE-BILDSCHIRM

in der linken oberen Ecke des Bildschirms klicken.

Der Befehlsausgabe-Bildschirm, Abbildung 7.0, zeigt alle nachrichtendienstliche Information und die Einsatzbefehle für das folgende Szenario und erlaubt es Ihnen, Artilleriefire einzurichten, falls möglich.

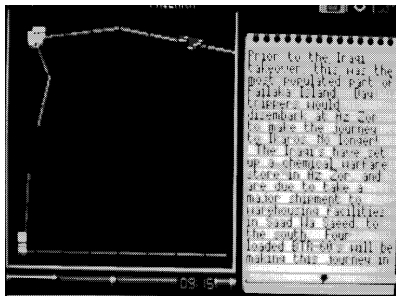


Abbildung 7.0
Befehlsausgabe-Bildschirm

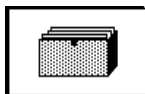
Im mittleren Teil des Bildschirms, zur Linken, sehen Sie eine volle Karte des Kampfgebiets. Sie enthält alle größeren Einzelheiten des Terrains – Wälder, Dünen, Straßen, Flüsse und Dörfer. Sie zeigt auch die Aufstellung Ihrer Streitkräfte zu Beginn der Schlacht. Jede Einheit von Team Kuwait wird durch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

hält Sie davon ab, das Notizbuch durchzulesen, so oft Sie wollen. Unter der Karte sehen Sie die Startzeit der Schlacht in einer Art LCD-Anzeige.



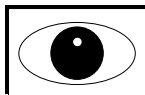
Gekreuztes-Schwert-Ikon

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



Notizbuch-Ikon

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



Informations-Ikon

Das **Augen- oder Informations-Ikon** ist ein Spezialfeature, mit dem Sie weitere Informationen aus der Landkarte entnehmen können. Wenn Sie im Informationsmodus sind, positionieren Sie Ihren Zeiger über die Karte, und Sie werden merken, daß er seine Form in die eines Cursors verwandelt. Klicken Sie an irgendeine Stelle, und Sie sehen, daß ein blinkendes Kästchen auf der Karte erscheint. Dieses Kästchen erscheint an dem Punkt von besonderem Interesse, der Ihrer Cursorposition am nächsten ist. Das Notizbuch zeigt nun besondere Informationen über diese Kartenposition. Sie werden wichtige Fakten über die örtliche Topographie erfahren, wenn Sie dieses Feature benutzen. Alternativ, da Sie ja nun im Informationsmodus sind, können Sie sich alle Punkte von besonderem Interesse ansehen, indem Sie einfach



Kanonen-Ikon



Abbildung 7.1
Artillerie-Überlagerung

auf und ab durch das Notizbuch klicken. Wenn Sie zu einer neuen Seite kommen, blinkt der neue Punkt von besonderem Interesse auf der Karte.

Das **Kanonen-Ikon** erlaubt es Ihnen, vor der Schlacht Artilleriesperrefeuer anzuordnen oder Minenfelder zu legen. Sie können weder auf Artillerie noch Minen während der Schlacht selbst zugreifen. Manchmal können Sie eine Anzahl von separaten Sperreuern mit **HE** (hoch-explosiv), **DPICM** (Dual-Purpose Improved Conventional Munitions) [Doppelzweck verbesserte konventionelle Munition] und **RAUCH** Geschossen kreieren oder

über eine gewählte Fläche von 400m x 400m Minen legen. Die genaue Verfügbarkeit von Artillerie hängt von der besonderen Schlacht ab, die Sie gewählt haben – einige erlauben keine Unter-

stützung durch Artillerie oder Minen. Die genauen Einzelheiten jeder Sperre, die Sie einrichten, können auf den Überlagerungen variiert werden, die auf dem Notizbuch erscheinen. Durch Klicken auf einen der beiden Pfeile beim Timer der Artillerie-Überlagerung, Abbildung 7.1, können Sie die Startzeit für ein bestimmtes Sperreuer ändern. (Dies hat beim Legen von Minen keine Bedeutung.) Klicken auf das rote Kreuz lässt das gewählte Sperreuer nicht stattfinden.

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

WAR IN THE GULF

KAPITEL 8
SPIEL-BILDSCHIRME

8 - SPIEL-BILDSCHIRME

Sie haben Zugang zu allen 16 Fahrzeugen im Team Kuwait, und Sie werden lernen müssen, Sie alle zusammen zu managen.

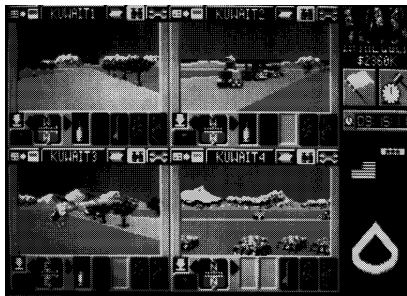


Abbildung 8.0
Quadrantmodus-Bildschirm



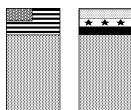
Spiel-Beenden-Ikon



Pause-Ikon



Zeitanzeige



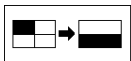
Stärke-Histogramme

Entweder im Quadrantmodus, wo alle vier Einheiten gleichzeitig gesteuert werden können, oder im Vollbildmodus, wo sich das Display auf eine einzige Einheit konzentriert, haben Sie die Flexibilität, entweder eine Karten-Sicht der Umgebung von oben, eine simulierte 3D-Sicht des Schlachtfelds oder eine Status-Sicht der Fahrzeuge einer Einheit anzuzeigen. Unabhängig davon, welchen Bildschirmmodus Sie während der Schlacht wählen, gibt es eine konstante Spalte mit Informationen rechts am dem Bildschirm.

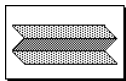
Direkt unter dem Spiel-Logo sehen Sie den laufenden Stand Ihres Bankkontos, der aktualisiert wird, sobald er während des Spiels wechselt. Darunter ist eine weiße Flagge, oder das Spiel-Beenden-Ikon, daß Sie die Schlacht verlassen läßt. Sie werden aufgefordert, diese Entscheidung zu bestätigen, bevor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

QUADRANTMODUS

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sind Sie im Quadrantmodus, wo der aktive Teil des Bildschirms in vier Teile aufgliedert ist, die sich auf je eine Einheit von Team Kuwait beziehen. Die obere Reihe von Ikonen in jedem Quadranten läßt Sie ändern, was auf dem Bildschirm dargestellt wird. Das Ikon



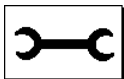
Ansicht-Expandier-Ikon



Karten-Sicht-Ikon



3D-Sicht-Ikon



Status-Ikon



STOP-Ikon



Zoom-Ikon



Dreh- und Kompass-Ikon

ganz links **expandiert** die Ansicht dieser besonderen Einheit, so daß sie den größten Teil des Bildschirms einnimmt – in diesem Vollbildmodus werden Ihnen Extrafeatures geboten – doch Sie können nicht die gesamte Action sehen. In der Mitte wird der Name der Einheit angezeigt.

Rechts davon befinden sich drei Ikonen. Das **Karten-Sicht-Ikon** wechselt die Sicht zu einem Kartenquadranten mit einer Plansicht des Schlachtfelds. Das **3D-Sicht-Ikon** wechselt die Sicht zu einer 3D-Simulation des Schlachtfelds. Das **Status-Sicht-Ikon** wechselt die Sicht in einen Bildschirm, der den Status aller Fahrzeuge der jeweiligen Einheit detailliert anzeigt. Das der gerade gewählten Sicht entsprechende Ikon ist gelb schattiert. Kapitel 2 erklärt, wie auf diese Features per Tastatur zugegriffen werden kann.

Zu Beginn des Spiels zeigt jeder Quadrant eine simulierte 3D-Sicht des Schlachtfelds, siehe Abbildung 8.0.

3D-SICHT-QUADRANT

Wenn eine dreidimensionale Sicht des Schlachtfelds gezeigt wird, sehen Sie unten in der Anzeige die folgenden Ikonen:

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

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

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

Nützliche Abkürzung für Spieler mit einer Maus: Wenn der Spieler die RECHTE Maustaste drückt, während der Zeiger auf



HEAT



SABOT



TOW



RAUCH



Maschinengewehr



Zoom Magnify Icon



Zoom De-Magnify Icon

3D-Sicht steht, rotiert die Sicht mit einer Schnelligkeit, die proportional zum Abstand des Zeigers vom Mittelpunkt der Sicht ist. (Je weiter der Zeiger von der Mitte, desto schneller die Drehung.)

Rechts vom Kompass befinden sich fünf Ikonen, die die verschiedenen Waffentypen anzeigen, die der Einheit zur Verfügung stehen. Klicken auf eins davon entspricht dem Lader zu befehlen, ein bestimmtes Geschöß zu laden. Wenn das Geschöß gewählt ist, rastet das Ikon ein (wie eine Taste), sobald es geladen ist, leuchtet das Ikon auf. Sie hören auch ein Signal, wenn die Waffe feuerbereit ist.

Die Waffenladezeiten spiegeln akkurat die Zeit wieder, die ein Fahrzeug braucht, um im Gefecht nachzuladen. Siehe Kapitel 11 für weitere Einzelheiten. Nachdem eine Waffe voll geladen ist, wird der Zeiger zu einem Visier, wenn er über die 3D-Sicht bewegt wird. Klicken auf einen bestimmten Punkt in der Landschaft führt dazu, daß das Geschöß auf diesen Punkt gezielt wird (mit einigen vorgegebenen Ungenauigkeitsfaktoren). Die fünf verfügbaren Waffentypen sind, von links nach rechts:

HEAT – ein hochexplosives Anti-Panzer-Geschöß (siehe Glossar);

SABOT – ein panzerdurchdringendes Tungsten-Geschöß (siehe Glossar);

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

RAUCH – eine Rauchgranate, die die Sicht des Feindes behindert (siehe Glossar);

MASCHINENGWEHR – steht dem Spieler immer zur Verfügung und hat eine 'unendliche' Anzahl von Schüssen (siehe Glossar).

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

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

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

KARTEN-QUADRANT

Der in Abbildung 8.1 gezeigte Karten-Quadrant erlaubt es

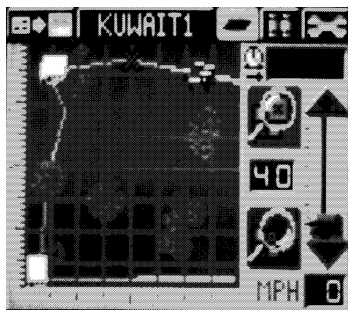


Abbildung 8.1
Karten-Quadrant



Kartenbreite-Anzeige

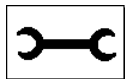


MPH 0

Schieberegler



ETA-Ikon



Status-Sicht-Ikon

Ihnen, Bewegung und Formation aller Einheiten zu ändern. Die Karte kann in ihrer Gesamtheit auf einmal gesehen werden, oder Sie können mit Hilfe der Ikone rechts von der Karte auf jeden Teil des Schlachtfelds zoomen. Alle größeren Terraineinzelheiten sind auf der Karte dargestellt – Straßen sind hellgrau, Flüsse blau, Wälder und Dünen sind grün/grau schattierte Klumpen, und Gebäude sind als rote und weiße Kästchen markiert.

Die zwei Zoom-Ikone sind durch Vergrößerungsgläser dargestellt. Klicken auf das obere **Zoom-Ikon** vergrößert die Auflösung der Karte, Klicken auf das untere **Zoom-Ikon** verkleinert sie. Es gibt sieben Vergrößerungs-Niveaus. Auf dem niedrigsten

Niveau wird die ganze Breite des Schlachtfelds – 4 Meilen (6,4 km) – gezeigt, auf dem höchsten ist die Breite der dargestellten Karte 0,2 Meilen (320 m).

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

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

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

Die erwartete Ankunftszeit, oder **ETA**, am laufenden Bestimmungsort wird oben auf der rechten Seite des Karten-Quadranten gezeigt. Vergessen Sie nicht, daß jede Einheit zu jeder Zeit nur einen Bestimmungsort haben kann, und daß dieser Bestimmungsort jederzeit geändert werden kann, gleich ob der vorherige Bestimmungsort erreicht wurde oder nicht. Die Höchstgeschwindigkeit jedes Ihrer Fahrzeuge ist 50 Meilen/Stunde (80 km/h). Die

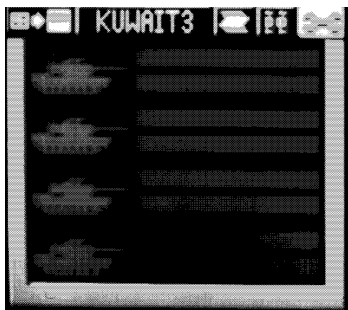
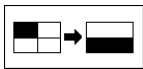


Abbildung 8.2
Status-Quadrant



Sicht-Expandier-Ikon



Motorqualm-Ikon



Infrarotsicht-Ikon

höchste Geschwindigkeit, die Sie erreichen, hängt von der Art des Geländes ab, das Sie durchqueren. Wenn Sie so schnell wie irgend möglich reisen wollen, finden Sie am besten eine geeignete Straße.

STATUS-QUADRANT

Der Status-Quadrant wird durch Klicken auf das Status-Ikon aktiviert. Jedes Fahrzeug der Einheit wird dann auf dem Bildschirm dargestellt. (Sie werden jetzt hoffentlich in der Lage sein, die Profile Ihrer Fahrzeuge zu erkennen und zu identifizieren!) Rechts von jedem Fahrzeug sind zwei Balken. Der obere stellt die Moral der Fahrzeugbesatzung dar. Moral wird gehoben,

wenn dem Fahrzeug ein Treffer auf einen irakischen Panzer gelingt, und sinkt, wenn auf die Einheit geschossen wird oder die amerikanische Seite Verluste erleidet. Der untere Balken zeigt Effizienz von Fahrzeug und Besatzung. Die Effizienz nimmt ab, wenn das Fahrzeug durch feindliches Feuer beschädigt wurde.

Die Werte von Moral und Effizienz beeinflussen die Fähigkeit Ihrer Einheit, den Gegner genau und schnell zu schlagen, wenn der Befehl zum Abschuß einer Waffe gegeben wird. Wird ein Fahrzeug total und unreparierbar beschädigt, wird es auf dem Statusbildschirm rot. Dieses Fahrzeug und etwa darin verbliebenes Personal wird zurückgelassen, wenn die Einheit sich weiterbewegt. Fallen alle Fahrzeuge einer Einheit aus, wird diese Einheit untauglich und der gesamte Statusbildschirm wird rot. Siehe Abbildung 8.2. Sie können auch aus der Status-Sicht einer untauglichen Einheit zur Karten-Sicht des Schlachtfelds wechseln.

VOLLBILD-MODUS

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

VOLLBILD-3D-SICHT

Diese Sicht ist identisch zur Quadrant-3D-Sicht, außer daß sie



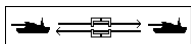
Abbildung 8.3
Vollbild-Modus



Dreh- und Kompass-Anzeige



Zoom-Ikon



Laser-Entfernungsmesser

den vollen Bildschirm (!) einnimmt, und es sind weitere Einrichtungen verfügbar. Das Kontrollfeld unter der Sicht hat die folgenden Ikone:

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

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

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

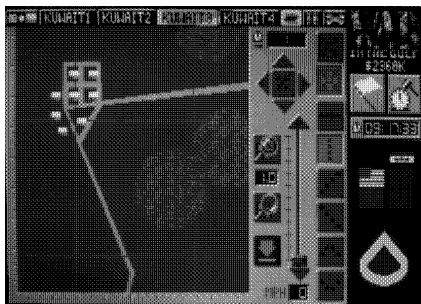
Stillstands-Ikon. Dies ermöglicht es Ihnen sehr schnell zum völligen Stillstand zu kommen. Sie werden dieses Feature sehr nützlich finden, wenn Sie plötzlich ein Ziel finden und mehr Genauigkeit brauchen oder wenn Sie TOW-Raketen verwenden müssen.

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

Waffen-Ikone. Diese Ikone funktionieren ganz genauso wie die im Quadrant-Modus, mit dem Unterschied, daß die Anzahl

verbleibender Geschosse jedes Typs unter dem jeweiligen Ikon angezeigt wird. Haben Sie mehr als 100 Geschosse eines bestimmten Typs in Ihrer Einheit, wird die Zahl 99 angezeigt.

Laser-Entfernungsmesser. Unter den Waffenanzeigen finden Sie den Laser-Entfernungsmesser, der rot aufleuchtet, wenn er in Gebrauch ist. Der Entfernungsmesser rastet auf ein reflektierendes Ziel ein (wie z.B. ein gepanzertes Fahrzeug), wenn der Schußcursor direkt auf das Objekt positioniert wird. Sie erkennen,



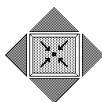
daß das System eingerastet hat daran, daß der Cursor sich in ein Rechteck verwandelt. Der Entfernungsmesser bleibt jedoch auf einem sich bewegendem Objekt nicht dauernd eingerastet – er ist am leichtesten für unbewegliche Ziele zu verwenden, während Sie im Stillstand sind. Vergessen Sie jedoch nicht, daß Sie im Stillstand ein besseres Ziel für Ihren Gegner abgeben. Obwohl die Verwendung des Entfernungsmessers Ihre Schußgenauigkeit erhöht, gibt Ihnen das keine 100%-ige Trefferrate. Klicken auf dieses Ikon schaltet den Entfer-

Abbildung 8.4
Vollbild-Karten-Sicht

nungsmesser im Wechsel ein und aus.

VOLLBILD-KARTEN-SICHT

Die Vollbild-Karte für eine bestimmte Einheit hat alle Fähigkeiten der Quadrant-Karte, wie bereits beschrieben, mit einigen zusätzlichen Features. Siehe Abbildung 8.4. Auf der Karte selbst werden Sie feststellen, daß die Flaggen aller Einheiten von Team Kuwait eine Zahl neben sich haben – diese ist die Nummer der Einheit. Die zusätzlichen Ikon-Features rechts von der Karte sind die folgenden:



Roll-Ikon



Stillstand-Ikon



Weite-Formations-Ikon

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

Stillstands-Ikon. Dieses rote Ikon, unten links neben dem



Enger-Formations-Ikon



Reihen-Formation



Kolonnen-Formation



Staffel-Rechts-Formations-Ikon



Staffel-Links-Formations-Ikon



Keil-Formations-Ikon



V-Formations-Ikon

Geschwindigkeits-Schieberegler, lässt Ihr Einheit zu völligem Stillstand kommen, wenn es geklickt wird.

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

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

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

Reihen-Formation stellt Ihre Fahrzeuge nebeneinander in eine Reihe, so daß alle in Fahrtrichtung zeigen.

Kolonnen-Formation stellt Ihre Fahrzeuge hintereinander in eine Reihe in Fahrtrichtung.

Staffel-Rechts-Formation stellt Ihre Fahrzeuge in eine rechte Diagonale in Bezug auf Ihre Fahrtrichtung.

Staffel-Links-Formation stellt Ihre Fahrzeuge in eine linke Diagonale in Bezug auf Ihre Fahrtrichtung.

Keil-Formation stellt Ihre Fahrzeuge keilförmig auf (Spitze nach vorn).

V-Formation stellt Ihre Fahrzeuge V-förmig auf (offenes Ende nach vorn).

VOLLBILD-STATUS-SICHT

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

WAR IN THE GULF

KAPITEL 9
EINSATZBESPRECHUNGS-
BILDSCHIRM

9 - EINSATZBESPRECHUNGS- BILDSCHIRM

inengewehrsalven bewaffnet. Besondere Schäden an Fahrzeugen werden rot dargestellt.

Einsatzbesprechungs-Bildschirm

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

Wenn das Ende eines Szenarios erreicht ist, wird Ihnen der Ausgang in der Textzeile unten am Bildschirm mitgeteilt. Dann haben Sie die Wahl, auf diese Zeile zu klicken und den Einsatzbesprechungs-Bildschirm aufzurufen oder das Spiel mit Hilfe des Weiße-Flagge-Ikons zu beenden. Der Grund dafür, daß wir diese Wahlmöglichkeit geschaffen haben, ist für den Fall, daß Sie zwar ein Szenario GEWONNEN, jedoch so viele Fahrzeuge verloren oder so viel Geld abgezogen bekommen haben, daß sie es lieber noch einmal versuchen möchten. Wenn Sie ein Szenario gewinnen und sich entscheiden, zum Einsatzbesprechungs-Bildschirm überzugehen, wird Ihre gesamte Spielinformation auf die Diskette geschrieben, zum Start des nächsten Szenarios. Vielleicht sollten Sie sich den Status aller Ihrer Einheiten noch einmal ansehen, bevor Sie sich für oder gegen die Einsatzbesprechung und damit für die Ergänzung Ihrer Spieldatei entscheiden. Im positiven Fall können Sie die Schlacht nicht noch einmal unter Verwendung der gleichen Spieler-Eintragungsdatei wiederholen. Haben Sie hingegen das Szenario sowieso VERLOREN, werden Sie es nochmals spielen müssen, und keine Information wird auf Ihre Spieldiskette geschrieben.

Wenn Sie zum Einsatzbesprechungs-Bildschirm übergehen, erhalten Sie eine Zusammenfassung Ihrer Fortschritte in der Schlacht. Nachdem Sie sich die Kommentare auf diesem Bildschirm angesehen haben, drücken Sie Feuer, um zum Kar-

WAR IN THE GULF

KAPITEL 10
SPIELEN VON
WAR IN THE GULF

10 -SPIELEN VON WAR IN THE GULF

teikasten-Bildschirm zurückzugehen. Dann kann das Spiel wie zuvor fortgesetzt werden.

STRATEGIE

Bevor Sie sich in ein Szenario stürzen, ist es am besten, die Befehlsausgabe-Informationen zu verwenden, um sich für eine bestimmte Strategie für die kommende Schlacht zu entscheiden. Ziemlich oft wird von Ihnen erwartet, gleich zu Beginn des Szenarios schnell Ihre Fahrzeuge in Stellung zu bringen oder etwas Bestimmtes zu tun (besonders wenn es sich um ein Verteidigungs-Szenario handelt). Durch Übung lernen Sie die Schlagkraft von Team Kuwait, aber auch die des Feindes kennen. Dies wird Ihnen helfen, bessere Entscheidungen darüber zu treffen, welche Fahrzeuge Sie zu Beginn jedes Szenarios kaufen. Die Informationen in Kapitel 11 über Fahrzeugtypen und die zusätzlichen Informationen im Glossar geben Ihnen eine Idee über die relativen Stärken und Reichweiten aller Waffen, die Sie verwenden werden oder denen Sie sich gegenübergestellt sehen. Zum Beispiel hat ein BTR kaum Panzerung und ist nur mit einem Maschinengewehr bewaffnet. Wenn Sie in einer Einheit mit M1 Panzern sind, haben Sie von einem BTR sehr wenig zu befürchten und sollten ihn bequem ausschalten, wohingegen die Bedrohung durch einen T72 schon eine Menge größer ist. Die TOW-Raketen auf Ihren M2's und ITV's sind Ihre schlagkräftigsten Waffen hinsichtlich Stärke und Reichweite, doch vergessen Sie nicht, daß Ihr Fahrzeug sich im Stillstand befinden muß, bevor sie gefeuert werden können. Da sie in War in the Gulf vier Panzerereinheiten gleichzeitig steuern müssen, waren wir bei der Funktionsweise dieser drahtgesteuerten Raketen nicht allzu genau. Statt es Ihnen zu überlassen, die Rakete während ihres Flugs von bis zu 15 Sekunden zu steuern und zu zielen (und Sie so dazu zu bringen, alles andere fallen zu lassen, das noch so vorgeht), haben wir die TOW wie eine normale Rakete behandelt – einmal abgeschossen, schlägt sie in das Gebiet ein, das Sie gezielt hatten. Die Ladezeiten für alle Raketen sind akkurat dargestellt und spiegeln die Länge des Zeitraums wider, den es braucht, um eine Rakete zu laden, nachdem der Panzerkommandeur (Sie!) seinem Kanonier und Lader befohlen hat, ein Ziel einzurichten. Es ist Teil der Frustration des Krieges, daß es einige Zeit braucht, eine angemessene Rakete zu laden, wenn man mit einem neuen und drohenden Ziel konfrontiert wird.

Wegen der Bedeutung von Kommunikationseinrichtungen für die Irakis, spielen diese eine entscheidende Rolle in Ihrem

Auftrag. Der folgende Abschnitt, Kommunikationseinrichtungen, liefert detaillierte Informationen über diesen Aspekt des Feldzugs.

Es ist wert festzuhalten, daß Panzerschlachten oft über weite Entfernungen ausgetragen werden, und ganz besonders, daß eine Panzereinheit mitten in einer sandigen Ebene 'Kanonenfutter' für einen passend platzierten Gegner ist. Die Ränder von Wäldern und Sanddünen liefern sehr guten Schutz für Panzer, wegen der Deckung, die sie bieten. In War in the Gulf werden Sie finden, daß sich Sanddünen und Wälder auf Ihrer Schlachtkarte sich ca. 75 Meter weiter ausdehnen als in der dreidimensionalen Darstellung. Dies bezeichnet die Zone, in die Sie sich begeben können, um auf das Schlachtfeld zu blicken, während Sie noch vor dem Gegner in Deckung sind. Es ist daher oftmals eine gute Idee, immer nach einem geeigneten Sanddünen- oder Waldrand auszuschauen, wenn Sie Ihre Manöver planen. Sobald Sie jedoch feuern, geben Sie Ihren Gegnern für etwa zehn bis fünfzehn Sekunden die Chance, Sie zu lokalisieren, wenn sie zufälligerweise ein wenig Rauch aus Ihrem Kanonenrohr ausmachen. Vergessen Sie nicht, daß der Gegner dieselbe Taktik zur Deckung anwenden kann. Ihre Infrarot-Visiere werden oft von unschätzbarem Wert sein, um Fahrzeuge aufzuspüren, die andernfalls in der Baumlinie versteckt wären.

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

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

Es ist unvermeidlich, daß einige Ihrer Schlachten nachts stattfinden müssen. Es ist dunkel zwischen 11 Uhr abends und 4

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

KOMMUNIKATIONSEINRICHTUNGEN

Wie Sie bereits begriffen haben werden, ist es in War in the Gulf eins Ihrer konstanten Ziele, so viele Kommunikationseinrichtungen wie möglich ausfindig zu machen und zu zerstören. Die Irakis haben die Kommunikationseinrichtungen im ganzen nördlichen Kuwait übernommen und ergänzt. Es ist lebenswichtig für Sie, daß die Irakis nicht in der Lage sind, Frühwarnungen über Aufstellung und Leistung Ihrer Streitmacht zu erhalten. In jeder Region, je länger Sie zum Erfolg brauchen und je länger Sie brauchen, Kommunikationszentren zu zerstören, desto härter werden Sie von irakischen Streitkräften angegriffen. Behalten Sie dies im Kopf, wenn Sie entscheiden, Reparaturen durchzuführen oder Ihren Panzerbesatzungen ein wenig Freizeit geben. Es ist ein feiner Balanceakt.

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

ERKUNDUNGSEINHEITEN

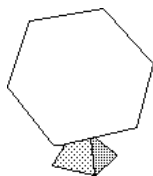
In vielen Kampfgebieten gibt es auch noch isolierte Erkundungsfahrzeuge, die die Irakis benutzen, um Ihre Bewegungen zu lokalisieren und abzuschätzen. Es sind umgebaute BTR-Mannschaftswagen, die mit ziemlich hoher Geschwindigkeit fahren können. Sie erscheinen auf Ihren Schlachtkarten in gleicher Weise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

ARCHITEKTUR DER REGIONEN

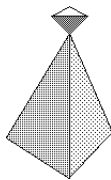
Es gibt viele verschiedene Typen von Gebäuden und Objekten, auf die Sie durch ganz Nord-Kuwait hindurch stoßen werden. Sie reichen von Straßenschildern und Häusern zu Fabriken und Satellitenschüsseln. Jedes Objekt, das Sie sehen, kann zerstört werden. Die dazu notwendige Menge an Explosivkraft hängt stark vom Typ der Struktur ab, die Sie angreifen. Eine Statue oder eine Palme kippen um, wenn sie direkt von einem HEAT-Geschoß getroffen werden. Eine Fabrik kann andererseits viele direkte Treffer vom TOW-Raketen verlangen, bis sie völlig zerstört ist. Es ist wichtig, daß Sie versuchen, in die Mitte jedes Objekts zu zielen, wenn Sie es wirksam und ohne Verschwendung wertvoller und teurer Munition zerstören wollen.

Jedes Objekt, das Sie zerstören, macht sich finanziell für Sie bemerkbar. Gebäude, die ganz klar kuwaitischer Besitz sind und kein unmittelbarer Teil der irakischen Kriegsführung, sollten intakt gelassen werden. Die Milliarden Schäden an Eigentum während des letzten Golfkriegs geht den Kuwaitis nicht so schnell aus dem Kopf. Jedes unnötige Gebäude, das zerstört wird, selbst von den Irakern, führt zu einer Geldstrafe und damit zu einer sofortigen Schwächung Ihres Kontostands. Es ist daher zu Ihrem Vorteil, die Irakern so schnell und wirksam wie möglich zu unterwerfen. Das Ausmaß dieser Belastungen wird Ihnen klar werden, wenn sie passieren, und Sie werden durch Erfahrung lernen, wie Sie vorzugehen haben. Auf der positiven Seite wird die Zerstörung von Gebäuden, die für die irakische Kriegsführung nützlich sind, gut belohnt. Praktisch fallen alle Kommunikations- und Produktionseinrichtungen unter diese Kategorie. Manchmal, wenn die Zerstörungen zu umfangreich werden, wird Ihre Schlacht gewaltsam beendet. Sie werden lernen, daß in der Mitte der 90-er Jahre übermäßige Nebenschäden politisch nicht länger akzeptabel sind!

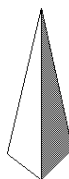
Die Haupttypen von Objekten, denen Sie begegnen, sind:



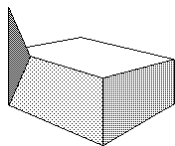
Satellitenschüssel



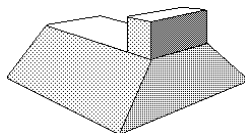
Radar Tower



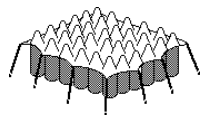
Sendeantenne



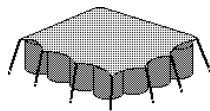
Haus mit
Sendeantenne



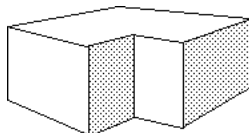
Fabrik



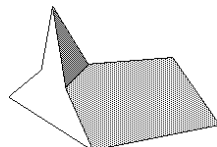
Munitionsdepot



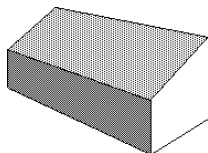
Treibstofflager



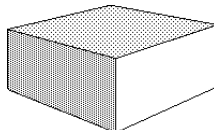
Krankenhaus



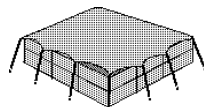
Mosque



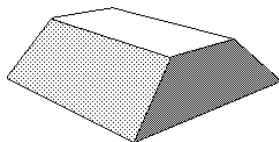
Hauser



Hauser



Nahrungsmittellager



Warehouse

TERRAIN

Die Topographie jedes Kampfgebiets wird zutiefst beeinflussen, wie Sie jede Schlacht angehen. Klarerweise müssen Sie Plätze suchen, wo Sie Deckung haben und wo andererseits auch der Feind Deckung haben könnte. Wenn Sie Aufgaben schnell erfüllen oder schnell eingreifen müssen, müssen Sie auch die Geschwindigkeit evaluieren, mit der Sie quer durch das Land vorwärtskommen. Eine Gruppe M1's erreicht auf einer Straße beinahe die doppelte Geschwindigkeit wie auf Sand. Sie sollten die verschiedenen Geschwindigkeiten untersuchen, mit denen Sie unterschiedliche Arten von Terrain durchqueren können, und diese Faktoren einbauen, wenn Sie die optimale Route für Ihren Einsatz festlegen. Ein Extrafeature, das War in the Gulf hat, sind Krater, die erscheinen können, wenn Raketenbeschuß die Straße beschädigt hat. Sie können eine bedeutsame Verlangsamung Ihrer Geschwindigkeit über kurze Entfernungen verursachen. Sie können natürlich auch selbst Krater erzeugen, und diese verlangsamen dann die irakischen Fahrzeuge genauso wirksam wie Ihre eigenen. Wenn Sie dies nicht vergessen, kann es sich vielleicht in späteren Stadien ihres Golf-Feldzugs als sehr nützlich erweisen!

WAR IN THE GULF



KAPITEL 11 FAHRZEUG-TYPEN

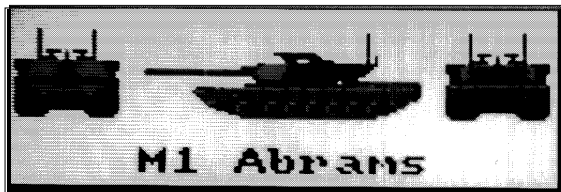
11 - FAHRZEUG-TYPEN - Team Kuwait

M-1 Abrams, Schwerer Kampfpanzer

Der M-1 Abrams ist der schnellste und bestgeschützte Hauptkampfpanzer, der heutzutage im Dienst der Armeen der Welt steht. Seine 105 mm Kanone ist extrem wirksam, und obwohl sie nicht die Mündungsgeschwindigkeit der 125 mm hyperschnellen innen glatten Kanonen der sowjetischen Panzer hat, gehen fortschrittliche Munition und ein sehr effektiver Ballistikcomputer Hand in Hand und liefern vergleichbare oder bessere Leistung. Neue SABOT-Munition (siehe Glossar) hat kürzlich diese Wirksamkeit noch gesteigert. Die thermischen Visiere, die dem Kanonier bessere Sicht durch Rauch und Dunkelheit bieten, geben dem Fahrzeug einen einzigartigen Kampfvorteil über seine Gegner. Der M-1 verwendet 'Chobham'-Schichtpanzerung, mit einer dicken Schicht Stahl außen und aufeinanderfolgenden inneren Schichten aus anderen Metallen und Keramik. Dieser Typ von Panzerung absorbiert sehr wirksam die Wärme der heißen Gase von HEAT-Munition. Während des Golfkriegs 90-91 wurden von den 1956 M1A1 Abrams, die gegen die Irakis kämpften, nur 4 außer Gefecht gesetzt und weitere 4 leicht beschädigt. Einer wurde direkt von einem T-72 getroffen, war aber noch in der Lage, weiterzukämpfen. Große Betonung wurde auf Zuverlässigkeit und Wartung gelegt, und es wird behauptet, daß der gesamte Motor zum Austausch in unter 30 Minuten ausgebaut werden kann.

Technische Daten

Besatzung - 4
Gewicht (Tonnen) - 54,5
Gesamtlänge (cm) - 977
Motortyp - Turbine
Straßenreichweite (km) - 498
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 72,4
Höchstgeschwindigkeit Gelände - 48,3
Stimpanzerung (mm) - 380
Hauptwaffe - Glatt
Kaliber (mm) - 105
Effektive Reichweite (m) - 2500
Maxrate (Schuß/min) - 8
Schuß gesamt - 55
HEAT - Ja
SABOT - Ja
TOW - Nein



M-113 Gepanzerter Mannschaftswagen

Der M-113 ist der elementare gepanzerte Mannschaftswagen der U.S. Army seit dem Vietnam-Krieg. Er wurde entwickelt, um 'einen leichtgewichtigen gepanzerten Mannschaftswagen für gepanzerte und Infanterie-Einheiten liefern, geeignet für amphibische und Luftlande-Operationen, mit besserer Querfeldein-Mobilität und Adaptierungen für vielfache Funktionen.' Der ganz geschweißte Aluminiumrumpf schützt die Besatzung gegen Feuer kleiner Waffen und Geschosplitter. Er ist voll amphibisch und wird im Wasser von seinen Ketten angetrieben. Erfolgreiche Adaptierungen sind u.a. die M163 selbstfahrende Luftabwehrkanone, der M577 Kommandostand und das M901 verbesserte TOW-Fahrzeug. Der M-113 wird nun durch das M-2 Bradley Infanterie-Kampffahrzeug ersetzt, doch die langsame Auslieferungsrate bedeutet, daß viele mechanisierte US-Einheiten den M-113 noch bis weit in die 90-er Jahre benutzen werden.

Technische

Besatzung (+ Mannschaft) - 2 (+11)
Gewicht (Tonnen) - 11,2
Gesamtlänge (cm) - 486
Motortyp - Diesel
Straßenreichweite (km) - 321
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 64,4
Höchstgeschwindigkeit im Wasser - 5,8
Stimpanzerung (mm) - 38
Hauptwaffe - Maschinengewehr
Kaliber (mm) - 12,7
Effektive Reichweite (m) - 500
Maxrate (Schuß/min) - N/A
Schuß gesamt - 1200
HEAT - Nein
SABOT - Nein



M-2 Bradley Infanterie-Kampffahrzeug

TOW - Nein

Der Bradley ist ein vernünftig geschützter Infanterie-Transporter, extrem beweglich und gut bewaffnet. Der Rumpf des M-2 besteht aus geschweißter Aluminium-Panzerung mit zusätzlichen Beschichtungen vorne, hinten und seitwärts am Rumpf. Er ist voll amphibisch und wird im Wasser durch seine Ketten angetrieben. Bis 1987 waren nur 3000 von etwa 7000 bestellten Bradleys an die US Army ausgeliefert worden. Der M-2 ist aufgrund seiner hohen Kosten und langsamen Auslieferung ins Kreuzfeuer der Kritik geraten. Kritiker sind auch der Ansicht, daß seine schlechtere Panzerung seine Fähigkeit beeinträchtigen wird, mit M-1 Panzern zusammenzuarbeiten. Es werden jedoch Anstrengungen unternommen, Bataillons-Aufklärungszüge mit Bradleys auszurüsten. Der M-2 hat extra Schußöffnungen seitwärts und hinten und kann einen vollen Schützenzug transportieren. Es ist zu bemerken, daß die TOW-Raketen des M-2 nur abgefeuert werden können, wenn sich das Fahrzeug im Stillstand befindet.

Technische

Besatzung (+Mannschaft) - 3 (+6)
Gewicht (Tonnen) - 22,7
Gesamtlänge (cm) - 645
Motortyp - Diesel
Straßenreichweite (km) - 483
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 66
Höchstgeschwindigkeit im Wasser - 7,2
Stirmpanzerung (mm) - 60
Hauptwaffe - Kanone
Kaliber (mm) - 25
Effektive Reichweite (m) - 1000
Maxrate (Schuß/min) - 100
Schuß gesamt - 900

HEAT - Nein

SABOT - Nein

TOW - 2+5



M901 Verbessertes TOW-Fahrzeug (ITV)

Dies ist eine Variante des M-113 mit der 'Hammerhai' gepanzerten TOW-Abschußeinrichtung auf dem Dach. Die Abschußeinrichtung enthält doppelte TOW-Abschußrohre, mit 10 weiteren Raketen im Rumpf. Dies gibt dem ITV die Fähigkeit, mit dem ganzen Fahrzeug in Deckung zu parken und nur die Abschußeinrichtung hervorsehen zu lassen. Die Abschußeinrichtung kann auch vom Innern des Fahrzeugs nachgeladen werden. Ein größerer Nachteil ist es, daß die gepanzerte TOW-Abschußeinrichtung und die innen transportierte Munition das Chassis schwer überladen und die Beweglichkeit bedeutend reduziert haben. Auch darf man nicht vergessen, daß TOW-Raketen nur von stehenden Fahrzeugen abgeschossen werden können. Der ITV ist der Standard-Panzerabwehrraketen-Transporter der U.S. Army und ist zuerst 1979 in Dienst gestellt worden.

Technische

Besatzung - 4
Gewicht (Tonnen) - 11,2
Gesamtlänge (cm) - 486
Motortyp - Diesel
Straßenreichweite (km) - 321
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 55
Höchstgeschwindigkeit Gelände - N/A
Stirmpanzerung (mm) - 38
Hauptwaffe - Keine
Kaliber (mm) -
Maxrate (Schuß/min) -
Schuß gesamt -
HEAT - Nein
SABOT - Nein



FAHRZEUGTYPEN - Irak

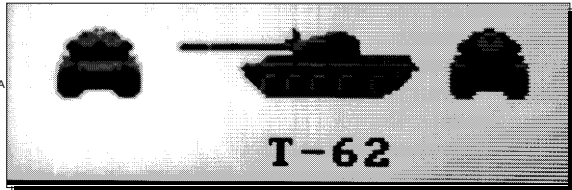
T-62 Hauptkampfpanzer

TOW - 2+10
Effektive Reichweite TOW - 4000m

Zuerst in den 1960-ern ins Feld gestellt, war der T-62 der erste größere Panzer, der eine Kanone mit glattem Lauf verwendete. Es gab ernste Beschränkungen durch Konstruktionsfehler, was z.B. hieß daß nur bei einem bestimmten Turmwinkel und Rohrreigung nachgeladen werden konnte. Der T-62 ist nun im Frontdienst durch modernere Modelle wie den T-72 ersetzt worden. Der T-62 ist im Kampf von ägyptischen und syrischen Streitkräften verwendet worden, und auch vom Irak im Golfkrieg. Obwohl nicht so hochentwickelt wie westliche Panzer, hat er sich doch als robustes und zuverlässiges Fahrzeug erwiesen. Es wird geschätzt, daß mindestens 40.000 T-62 Panzer von der Sowjetunion gebaut worden sind, und er ist auch im Dienst in Afghanistan, Algerien, Kuba, Indien, Israel, Libyen und Nordkorea.

Technische

Besatzung - 4
Gewicht (Tonnen) - 37,5
Gesamtlänge (cm) - 933
Motortyp - Diesel
Straßenreichweite (km) - 450
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 50
Höchstgeschwindigkeit Gelände - N/A
Stimпанzerung (mm) - 200
Hauptwaffe - Glatt
Kaliber (mm) - 115
Effektive Reichweite (m) - 1500
Maxrate (Schuß/min) - 3-5
Schuß gesamt - 40
HEAT - Ja
SABOT - Ja



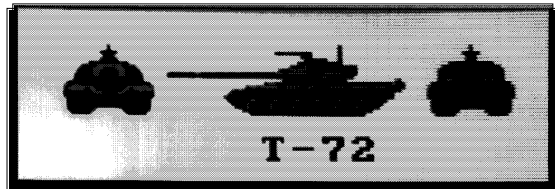
T-72 Hauptkampfpanzer

Panzerabwehr - Nein

Der T-72 ist einer von mehreren modernen Panzern, die die Rote Armee ausrüsten und war der hauptsächlichste Kampfpanzer in den 1970-er Jahren. Er ist eine logische, schrittweise Weiterentwicklung des T-62, mit einer größeren Kanone, besserem Abschußsteuerungssystem, besserem Schutz und einem stärkeren Motor. Die merkwürdigen Trommeln auf dem Heck des T-72 sind Kraftstofftanks für große Reichweiten. Das Abschußsteuerungssystem enthält wahrscheinlich einen Laser-Entfernungsmesser. Zur Standardausrüstung gehören ein NBC-System, eine volle Nachtsicht-Ausrüstung, ein Schnorchel für tiefes Waten und ein Planierschild, das am Rumpf befestigt ist. In den späten 1980-ern wurde ein neues Modell mit einer riesigen, gebluteten Turmfront ausgemacht, das sofort im Jargon 'Super Dolly Parton' getauft wurde.

Technische

Besatzung - 3
Gewicht (Tonnen) - 41
Gesamtlänge (cm) - 953
Motortyp - Diesel
Straßenreichweite (km) - 450
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 70
Höchstgeschwindigkeit Gelände - N/A
Stimпанzerung (mm) - 250
Hauptwaffe - Glatt
Kaliber (mm) - 125
Effektive Reichweite (m) - 2000
Maxrate (Schuß/min) - 6-8
Schuß gesamt - 39
HEAT - Ja



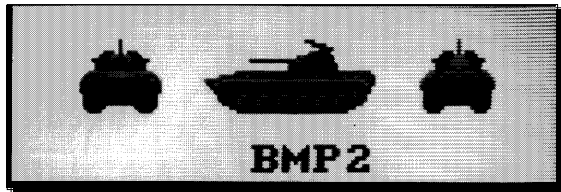
BMP-2 Infanterie-Kampffahrzeug

SABOT - Ja
TOW - Nein

BMP ist eine Abkürzung für Bronevaya Maschina Piekhota oder "Gepanzertes Fahrzeug, Infanterie". Der BMP-1 war das erste Infanterie-Kampffahrzeug, das mit einer Kanone und Panzerabwehrraketen ausgerüstet war, wodurch der Schützenzug die Fähigkeit bekam, feindliche Panzerfahrzeuge auf weitere Entfernungen mit vernünftigen Erfolgsaussichten anzugreifen. Der neu eingeführte BMP-2 ist eine verbesserte Version mit einem größeren Turm, der eine 30 mm Autokanone und eine AT-5 'Spandrel' Panzerabwehrrakete trägt.

Technische

Besatzung (+Mannschaft) - 3 (+6)
Gewicht (Tonnen) - 14,5
Gesamtlänge (cm) - 674
Motortyp - Diesel
Straßenreichweite (km) - 500
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 70
Höchstgeschwindigkeit Gelände - N/A
Stimпанzerung (mm) - 19
Hauptwaffe - Autokanone
Kaliber (mm) - 30
Effektive Reichweite (m) - 1000
Maxrate (Schuß/min) - N/A
Schuß gesamt - 40



BTR-60 Gepanzerter Mannschaftswagen

HEAT - Nein
SABOT - Nein
Anti-Panzer - Ja
Anti-Panzer-Reichweite (m) - 4000

Der BTR-60 ist ein radgetriebener gepanzerter Mannschaftswagen, der viele sowjetische motorisierte Schützeinheiten ausrüstet. Der Vorteil eines radgetriebenen Fahrzeugs ist eine höhere Straßengeschwindigkeit und mechanische Zuverlässigkeit. Der größte Nachteil ist, daß ein Radfahrzeug querfeldein das meiste seiner Straßengeschwindigkeit einbüßt – es ist jedoch genügend schnell auf der Straße, daß es mit den meisten Kettenfahrzeugen querfeldein mithalten kann.

Technische

Besatzung (+Mannschaft) - 2 (+12)
Gewicht (Tonnen) - 10,2
Gesamtlänge (cm) - 722
Motortyp - Benzin
Straßenreichweite (km) - 500
Höchstgeschwindigkeit (km/h) - 80
Höchstgeschwindigkeit Gelände - N/A
Stimпанzerung (mm) - 9
Hauptwaffe - Maschinengewehr
Kaliber (mm) - 14,5
Maxrate (Schuß/min) - N/A
Schuß gesamt - 500
HEAT - Nein
SABOT - Nein
TOW - Nein



WAR IN THE GULF



KAPITEL 12
GLOSSAR

12 - GLOSSARY

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

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

BTR-60: Ein sowjetischer achtradriger gepanzelter Mannschaftswagen. Dieses Fahrzeug gibt es in verschiedenen Versionen, vom Original, das oben offen ist, bis zum BTR-60PB, das komplett geschlossen ist und einen kleinen Turm mit je einem 14,5 mm und einem 7,62 mm Maschinengewehr hat. Zusätzlich zur Truppentransportversion, dient der BTR-60 als Kommando- und Kontrollfahrzeug, zur nahen Luftunterstützung und anderen ähnlichen Zwecken.

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

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

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

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

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

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

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

SABOT: Das Wort ist eigentlich französisch und bedeutet Stiefel. Hier ist es der Name eines Panzerabwehrgeschosses. SABOT steht kurz für "armour-piercing fin-stabilized discarding sabot" (APFSDS). Das Geschöß besteht aus einem kleinen

Durchdringer aus Tungstenlegierung oder abgereichertem Uran, der einen kleineren Durchmesser hat als das Kanonenrohr. Um dies auszugleichen, sitzt der Durchdringer in einer Manschette, die denselben Durchmesser hat wie die Kanone. Diese Manschette, SABOT genannt, fällt ab, nachdem das Geschöß die Kanone verlassen hat, während der Durchdringer zum Ziel weiterfliegt. Das SABOT-Geschöß hat eine sehr wirksame Panzerungsdurchdringung bis hin zu 2500 Metern. Bedeutend nützlicher gegen Panzer als ein HEAT-Geschöß.

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

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

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

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

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

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

WAR IN THE GULF

KAPITEL 13
ÜBUNGS-SZENARIO

13 - UBUNGS-SZENARIO

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

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

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

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

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

Um ca. 19.09 Uhr wird Ihnen eine Reihe von Fahrzeugen vorgestellt, auf der braunen Piste gerade vor Einheit 1. Um dies am besten zu sehen, gehen Sie in Vollbild-3D-Sicht für Einheit 1 (indem Sie auf das Ikon in der oberen linken Ecke klicken, während Sie in 3D-Zoommodus sind). Üben Sie, den Fahrzeugen mit dem Blick zu folgen, während sie vorbeifahren, und schauen Sie sie sich gut an.

Nachdem der Kurs beendet ist (ca. um 09.23 Uhr), ist es Zeit, sich in Bewegung zu setzen. Gehen Sie in die Karten-Sicht für Einheit 1. Vergrößern Sie, bis Sie zu einer Kartenbreite von 0,5 kommen, und Sie sehen jeden einzelnen Panzer auf der Karte

angezeigt. Nun rollen Sie die Karte nach rechts, bis Sie den Punkt sehen, wo die Straße eine Kurve macht. Setzen Sie Ihren Cursor auf diesen Punkt und Ihre Geschwindigkeit auf Maximum. Sie erreichen eine Höchstgeschwindigkeit von 39 Meilen pro Stunde (62 km/h) auf der Straße, doch sie wird verringert durch die nahegelegene Piste, wenn Sie sie passieren. Nun schalten Sie um auf 3D-Sicht und schuen zu, wie die Welt vorbeizieht. Wenn Sie die Brücke überqueren, sehen Sie ein rotes STOP-Zeichen in der Mitte der Piste auftauchen. Schalten Sie Ihr Zoom aus und versuchen Sie, genau vor dem Zeichen zu halten, indem Sie das STILLSTAND-Ikon klicken. Schalten Sie Zoom nun wieder ein und versuchen Sie, die vier in der Nähe befindlichen Fahrzeuge zu lokalisieren und zu identifizieren. Zwei sind amerikanisch und zwei gehören zum Feind. Gehen Sie zum Karten-Bildschirm, und Sie sehen zwei feindliche Flaggen. Nun können Sie ein nützliches Feature ausprobieren. Klicken Sie auf diese Flaggen (stellen Sie sicher, daß Sie sich nicht bewegen!), gehen Sie zurück zur 3D-Sicht, und klicken Sie auf die Mitte des Kompasses. Sie sollten ein korrekt identifiziertes feindliches Fahrzeug (BMP-2) in Sicht haben. Klicken Sie auf eins Ihrer Waffen-Ikone und sehen Sie, ob Sie den BMP zerstören können. Nun schauen Sie sich um, und Sie sollten eine Radarstation und zwei Nahrungsmitteldepots ausmachen können. Sehen Sie, wie viele Raketen es braucht, um die Radarstation zu zerstören.

Nun wird es Zeit, Ihre anderen Einheiten in Bewegung zu setzen. Das Ziel dieses Übungs-Szenarios ist es, Sie daran zu gewöhnen, alle vier Einheiten gleichzeitig zu kontrollieren. Die Grundidee ist, die Strecke – auf den Straßen – entgegen dem Uhrzeigersinn zu durchqueren. Jedes Mal, wenn Sie ein rotes Stoppschild in der Mitte der Straße passieren, sollten Sie eine Einheit hinter sich lassen. Wir lassen Sie nun die anderen Einheiten auf die Straße und an Einheit 1 vorbei bekommen. Sie werden merken, daß keine Einheit ihre volle Straßengeschwindigkeit erreicht, bis Sie die Formation nicht in KOLONNE ändern. Dies liegt daran, daß andernfalls einige Fahrzeuge neben der Straße fahren würden – vergewissern Sie sich also, daß alle in Kolonne fahren.

Wenn Sie den zweiten Haltepunkt erreichen, lassen Sie Einheit 2 zurück. Einheit 2 sollte in der Lage sein, zwei kleine Munitionsdepots und eine Kommunikationsantenne im Nordwesten zu identifizieren. Westlich und östlich sind zwei Panzerreinheiten, die ziemlich schwierig auszumachen sind. Schalten Sie Ihr Infrarot ein, und Sie werden erkennen, warum Infrarotsicht für den modernen Panzer so wichtig ist. Sie werden lernen müssen, Fahrzeuge an ihren thermischen Bildern zu erkennen – und es gibt keinen besseren Moment, um damit zu beginne, als jetzt. Um Ihnen eine Hilfestellung zu geben, die im Osten sind M-113's und die im Westen BTR-60's. Versuchen Sie, die BTR's zu zerstören. Auf der Karte sehen Sie ein Gebäude im Nordosten. Zentrieren Sie Ihre Sicht darauf, und Sie sehen ein Depot. Wenn Sie es zerstören, kommen zwei BMP's heraus und fahren sehr langsam auf Sie zu. Probieren Sie, ob Sie einen sich bewegenden Panzer zerstören können. In der Schlacht wird das nicht so einfach sein!

Nun bewegen Sie Einheit 3 bis zum nächsten Haltepunkt in der

Nordostecke des Kampfgebiets. Sie sehen eine Satelliten-schüssel, einige Hubschrauber, zwei Treibstoffdepots, eine Gruppe von T-62's und eine Gruppe von M2 Bradleys. Sehen Sie, was es braucht, um die feindlichen Fahrzeuge und Installationen zu zerstören. Wenn Sie in Karten-Sicht gehen, sehen Sie auch noch zwei sich bewegende feindliche Flaggen im Nordwesten. Dies sind Erkundungsfahrzeuge. Sie sind umgebaute BTR's und bewegen sich mit ziemlich hoher Geschwindigkeit. Sehen Sie, ob Sie sie beide zerstören können. Sie werden finden, daß es leichter geht, wenn Sie Infrarot UND Ihren Laser-Entfernungsmesser verwenden. BTR's sind sehr klein, selbst im Zoom auf der Entfernung (fast 2 Kilometer!).

Nun bewegen Sie Einheit 4 herum zur Endstellung. Sie werden eine Piste entlangfahren müssen. Sehen Sie, ob Sie jederzeit die Spur halten können. Im Zentrum von Wald/Düne, sollten Sie versuchen, einen T-72 auszumachen und zu zerstören. Am letzten Haltepunkt, schauen Sie nach Fahrzeugen und dem Krankenhaus aus. Nun machen Sie die Statue am Rand des Wald-/Dünengebiets aus, aus dem Sie gerade herausgekommen sind. Fahren Sie dort so nah heran, wie Sie können. Sie werden feststellen, daß Sie immer noch außerhalb von Wald/Düne sind, und trotzdem, wenn Sie auf Ihre Panzer in der höchsten Vergrößerung auf der Karte schauen, sollten sie gerade noch innerhalb der Kartenzone Wald/Düne sein. Diese Zone um alle Wald-/Dünengebiete im Spiel (ein konzentrischer Ring von etwa 75 Metern) erlaubt es Ihnen, die ganze Action zu sehen und gibt Ihnen dennoch Schutz davor, vom Feind erspäht zu werden. Der einzige Haken ist, wenn Sie auf ein feindliches Fahrzeug schießen, sehen die vielleicht den Rauch Ihres Kanonenrohrs, was es ihnen ermöglicht, etwa 10 Sekunden lang einen Blick auf Ihre Stellung zu erhaschen. Vergessen Sie also nicht, Baumlinien zu Ihrem Nutzen zu verwenden, wenn Sie Nord-Kuwait zurückerobern.

Nun ist die Zeit gekommen, um zu sehen, ob Sie alle vier Einheiten gleichzeitig in Action benutzen können! Wenn die Uhr 09.51 erreicht, hat jede Ihrer vier Einheiten eine Gruppe sich sehr langsam bewegender feindlicher Fahrzeuge zum Zerstören in Schußweite. Versuchen Sie, sie unter Verwendung der Quadrant-Sicht zu zerstören. Sie werden feststellen, daß eine Rauchbarrikade errichtet worden ist, die die Sicht von Einheit 4 versperrt, Sie müssen also, mindestens für diese Einheit, auf Infrarot gehen. Wenn Sie die meisten der feindlichen Panzer zerstört haben, dan haben Sie diese 'Übungs-Schlacht' 'gewonnen'. Das heißt, Sie können nun damit beginnen, Kuwait zurückzuerobern.

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

Viel Glück in Kuwait!

WAR IN THE GULF



KAPITEL 14
NATO MILITÄR-
SYMBOLE

14 - NATO MILITÄR-SYMBOLLE



GRÖSSE DER EINHEIT

● ● ●	ZUG
I	KOMPANIE
II	TEAM
III	BATAILLON
IIII	TASK FORCE
IIII	REGIMENT
X	BRIGADE
XX	DIVISION
XXX	CORPS
XXXX	ARMEE
XXXXX	ARMEENGRUPPE

TYP DER EINHEIT

	GEPAZERT ODER PANZER
	TECHNISCHE INFANTERIE
	GEPAZERTE KAVALLERIE
	ARTILLERIE, SELBSTFAHREND
	INGENIEUR
	INFANTERIE
	ARTILLERIE, GEZOGEN
	FLIEGER STAFFEL
	LUFTABWEHR ARTILLERIE

EINHEITEN MIT EINEM RAND
SIND EINHEITEN DES FEINDES



WAR IN THE GULF

KAPITEL 15
TATSACHEN &
ZAHLEN ÜBER DEN
GOLFKRIEG
1990-1991

15 - TATSACHEN & ZAHLEN UBER DEN GOLFKRIEG 1990-1991

18. Juli Der irakische Außenminister Tariq Aziz erklärt der Arabischen Liga, daß Kuwait irakisches Erdöl im Wert von 2,4 Milliarden Dollar gestohlen hat.

24. Juli Irak sendet Tausende von Soldaten an die Grenze zu Kuwait.

1. August

Krisengespräche in Jeddah zwischen Kuwait und dem Irak über Saddam's Forderung enden erfolglos.

2. August Irak fällt in Kuwait ein. Der Emir flieht nach Saudi-Arabien. Der Sicherheitsrat der Vereinten Nationen verurteilt die Invasion und fordert den Rückzug.

6. August Die Vereinten Nationen verhängen wirtschaftliche Sanktionen und eine Handelsperre über den Irak.

7. August Die Vereinigten Staaten lassen Kampftruppen einrücken.

8. August Irak schließt Kuwait an. Bush sagt 'eine Linie ist im Sand gezogen worden', und 60.000 Soldaten könnten nach Saudi-Arabien entsendet werden.

10. August Irak befiehlt ausländischen Botschaften in Kuwait, zu schließen. Zwölf pan-arabische Staaten stimmen zu, pan-arabische Streitkräfte nach Saudi-Arabien zu senden.

11. August Die ersten britischen Flugzeuge treffen in Saudi-Arabien ein.

15. August Saddam kündigt einen Deal mit Iran an, um letzte Streitigkeiten über den Krieg

Iran-Irak beizulegen.

16. August Irak befiehlt Tausenden von Briten und Amerikanern, sich in Hotels in Kuwait zu melden, oder zusammengetrieben zu werden.

17. August Irak kündigt die Politik des "menschlichen Schilfs" für Geiseln an.

18. August 100.000 Flüchtlinge haben die Grenze nach Jordanien überschritten. U.S. Kriegsschiffe feuern die ersten Schüsse vor den Bug von irakischen Tankern.

23. August Saddam tritt im Fernsehen mit britischen Geiseln auf.

24. August Irakische Truppen umzingeln Botschaften in Kuwait City, die sich geweigert hatten, zu schließen.

25. August

Der UNO-Sicherheitsrat autorisiert Gewaltanwendung durch westliche Marine, um Sanktionen durchzusetzen.

28. August Irak erklärt Kuwait zu seiner 19. Provinz. Befiehlt, alle als Geiseln gehaltenen westlichen Frauen und Kinder freizulassen.

9. September Bush und Gorbachov treffen sich in Helsinki, um die Golfkrise zu diskutieren.

21. September Irak schwört im Falle eines Angriffs 'die Mutter aller Schlachten.'

25. September Der UNO-Sicherheitsrat befiehlt die Luftblockade Iraks.

3. Oktober Saddam bereist Kuwait in seinem

ersten bekanntgewordenen Besuch seit der Invasion.

9. Oktober Ölpreise erreichen 40 Dollar pro Barrel.

23. Oktober Irak kündigt an, alle französischen Geiseln freizulassen; der frühere britische Premierminister Edward Heath reist mit einigen britischen Geiseln ab.

8. November Bush sendet mehr als 100.00 zusätzliche Soldaten in den Golf.

22. November Bush verbringt den Thanksgiving Day mit Truppen in Saudi-Arabien. Großbritannien kündigt an, weitere 14.000 Soldaten und mehr Kampfflugzeuge zu senden.

28. November Kuwaitis berichten in Großbritannien, daß das Emirat unbarmherzig geplündert wird und seine Einwohner brutal behandelt werden.

29. November Der UNO-Sicherheitsrat beschließt (12-2), die Anwendung von Gewalt gegen den Irak zu autorisieren, wenn er sich nicht bis zum 15.1.1991 zurückzieht. Die USA entsenden weitere 300 Kampfflugzeuge in den Golf.

30. November Bush lädt Aziz nach Washington ein und bietet an, seinen Außenminister James Baker nach Bagdad zu entsenden.

2. Dezember Baker erklärt, die Sanktionen gegen den Irak würden niemals funktionieren.

6. Dezember Saddam befiehlt die Freilassung aller ausländischen Geiseln.

19. Dezember Die UNO-Generalversammlung verurteilt den Irak wegen der Menschenrechtsverletzungen in Kuwait.

22. Dezember

Der Irak erklärt, er werde Kuwait niemals aufgeben und 'Massenvernichtungswaffen' einsetzen, falls er angegriffen würde. Neunzehn amerikanische Seeleute ertrinken auf der Rückkehr zu ihrem Flugzeugträger nach Küstenurlaub in Israel.

25. Dezember

Bush wird davon unterrichtet, daß die US-Streitkräfte nicht vor Februar angreifsbereit wären.

28. Dezember

US Amphibien-Spezialeinheiten begeben sich an den Golf.

3. Januar Bush fordert den Irak auf, innerhalb einer Woche an Gesprächen in der Schweiz teilzunehmen oder sich auf einen Krieg gefaßt zu machen.

8. Januar Das Pentagon erklärt, mehr als 360.000 Soldaten wären in der Region; die Gesamtzahl sollte Ende Januar 430.000 erreichen.

9. Januar Gespräche zwischen Baker und Aziz scheitern in Genf. Aziz verspricht, im Falle eines Krieges Israel anzugreifen.

12. Januar Der Kongreß stimmt für Krieg.

13. Januar

Der UNO-Generalsekretär General Javier Perez de Cuellar kann Saddam nicht dazu überzeugen, Kuwait zu verlassen.

14. Januar

Saddam fordert die Irakis auf, bis zum Tode für den Besitz Kuwaits zu kämpfen.

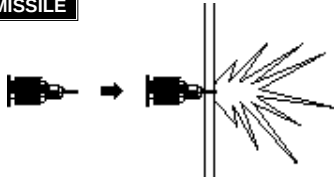
15. Januar

Das Ultimatum läuft ab.

PANZERABWEHRWAFEN

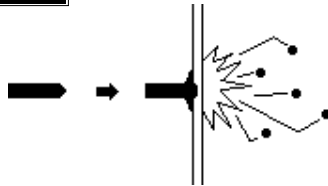
HEAT MISSILE

Die HEAT (High Explosive Anti-Tank) Sprengkopfbasis detoniert an der Aufschlagstelle, was effektiv geschmolzenes Metall in den Panzer sprüht.



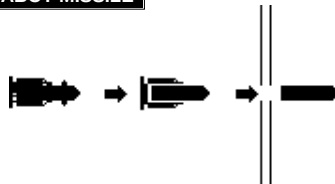
HESH MISSILE

Der Sprengkopf auf dem HESH (High Explosive Squash Head) Geschöß hat eine spezielle Spitze, die beim Aufschlag breitquetscht und dann detoniert. Dies läßt das Innere der Panzerung losbrechen und im Innern des Panzers rikoschettieren.



SABOT MISSILE

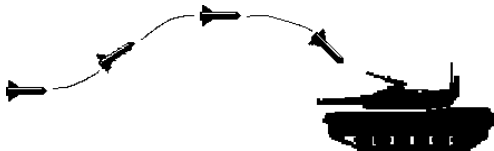
Das APDS (Armour Piercing Discarding Sabot) Geschöß hat ein Aluminiumgehäuse oder Sabot (französisch: Stiefel) der sich im Flug löst und abgestoßen wird. Das Innere des Geschosses ist ein massiver abgereicherter Uranstab, der die Panzerung mit hoher Geschwindigkeit durchschlägt.



TOW MISSILE

Die TOW (Tube launched, optically tracked, wire-guided) Rakete kann von einem Hubschrauber, einem Dreifuß oder einem Bodenfahzeug abgefeuert werden.

- 1) Der Kanonier bringt das Ziel in den optischen Entfernungsmesser.
- 2) Die Rakete wird abgefeuert.
- 3) Der Kanonier verfolgt die Rakete in seinem Visier, bis sie das Ziel trifft.



17. Januar Die Alliierten starten den Luftkrieg mit Tausenden von Angriffen auf irakische Ziele, einschließlich Bagdad.

18. Januar Der Irak feuert acht Scud-Raketen auf Israel ab.

19. Januar Drei weitere Scuds treffen Israel; die USA fliegen Patriot-Raketen nach Tel Aviv ein.

20. Januar Irak zeigt gefangene alliierte Piloten im Fernsehen.

21. Januar Irak erklärt, Kriegsgefangene als menschliche Schilde zu benutzen.

23. Januar General Colin Powell sagt 'zuerst schneiden wir sie ab (die irakische Armee), dann bringen wir sie um.'

25. Januar Die USA klagen den Irak des Umwelt-Terrorismus an, weil sie Öl in den Golf pumpen.

26. Januar Erste Berichte von irakischen Flugzeugen auf der Flucht in den Iran.

29. Januar Irak erklärt Eroberung der Grenzstadt Khafji.

31. Januar Saudi-Arabien erobert Khafji zurück.

6. Februar Die Franzosen behaupten, die Bombardierung habe die Garde der Republik auf 30% reduziert.

11. Februar Irak erklärt, niemals einen Waffenstillstand annehmen zu wollen.

13. Februar Alliierte Bomber treffen einen Bunker in Bagdad voll mit Zivilbevölkerung, 314 Tote. US-Truppen in der Region erreichen 514.000 Mann.

15. Februar Irak macht einen formellen Vorschlag zum Rückzug, doch Bush nennt es einen 'üblen Scherz.'

18. Februar Gorbachov trifft Aziz in Moskau, um einen Friedensplan zu diskutieren.

19. Februar Massiver Luftangriff auf Bagdad.

21. Februar Gorbachov telefoniert mit Bush über Einzelheiten eines Friedensplans. Saddam schwört in einer Rede, sich niemals zu ergeben.

22. Februar Moskau erklärt, Irak habe einen 8-Punkte-Friedensplan angenommen; Bush sagt, er gehe nicht weit genug und fordert Irak auf, allen UNO-Beschlüssen bis 17.00 Uhr GMT am 23. Februar nachzukommen oder sich auf einen Landkrieg gefaßt zu machen.

23. Februar Die Frist läuft ab ohne ein Zeichen von Rückzug.

24. Februar Landkrieg beginnt um 01.0 Uhr GMT; Iraker ergeben sich zu Tausenden.

25. Februar Alliierte stoßen von allen Fronten vor; Iraki Scud-Raketet tötet 28 amerikanische Soldaten und verletzt 98 in Dharan. Die Alliierten erklären, mehr als 600 Ölquellen brennen in Kuwait.

26. Februar Irak erklärt seinen Rückzug aus Kuwait. Der UNO-Sicherheitsrat geht auf sowjetischen Antrag in eine Sitzung hinter verschlossenen Türen. Saddam erklärt in einer Ansprache in Radio Bagdad, Kuwait sei nicht länger Teil des Iraks. Marines betreten Kuwait City.

27. Februar Bush erklärt den Sieg; befiehlt, alliierte Operationen um 05.00 Uhr GMT zu beenden.

3. März

Alliierte und irakische Kommandeure treffen sich und einigen sich auf permanenten Waffenstillstand.

4. März Kuwait's Kronprinz Scheich Saad al-Sabah kehrt zurück.

14. März Der Emir kehrt nach Kuwait City zurück.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

WAR IN THE GULF



PROLOGUE

PROLOGUE

Associated Press, 27 février 1995

Six ouvriers palestiniens ont été abattus par un jeune Israélien, aujourd'hui. Cet incident a provoqué des émeutes dans les territoires occupés où six autres Palestiniens ont été tués par les forces de sécurité israéliennes.

The Times, Londres, 4 mars 1995

La situation le long de la bande de Gaza s'est progressivement détériorée, après le massacre de six Palestiniens à Jérusalem, lundi dernier. Plus de deux cents Palestiniens et vingt Israéliens ont trouvé la mort au cours de ces émeutes, les plus violentes qu'Israël ait connues durant ces dix dernières années.

The Washington Post, 11 mars 1995

Les USA ont opposé leur veto à une résolution du Conseil de Sécurité, approuvée par 14 de ses 15 membres, et prônant l'envoi d'une délégation des Nations-Unies dans les territoires occupés, afin d'enquêter sur les conditions des Palestiniens. Cet attitude risque fort d'exacerber la tension à la réunion extraordinaire de la Ligue Arabe, la semaine prochaine.

Agence de Presse de la République Islamique, Téhéran, 17 mars 1995



A Téhéran, la réunion extraordinaire de la Ligue Arabe a qualifié, aujourd'hui, les atrocités commises dans les territoires occupés de "nouvelle agression contre les droits du peuple palestinien" et de "menace sérieuse à la sécurité panarabe". Le président irakien a suggéré de réagir par un geste de défi, particulièrement contre les forces impérialistes américaines, afin de "sensibiliser l'opinion internationale".

Al Jumhuriya, Baghdad, 23 mars 1995

Le puissant et glorieux leader du Conseil de la Révolution nous demande de prendre nos responsabilités. "Ne devrions-nous pas reprendre ce qui nous appartient? Bush, le mécréant, nous a chassé de notre foyer légitime. Il est temps d'y retourner, mes frères, et d'y retourner en force. Ce n'est certainement pas ce crapaud de Clinton qui nous barrera la route. Dieu est miséricordieux, Dieu est grand". (Traduction)

Communiqué de presse du Département d'Etat, 24 mars 1995

Le président Clinton dénonce avec force la réouverture, par le président Hussein, de la question territoriale qui avait conduit à la guerre du Golfe en 1990-91. "Saddam doit comprendre que l'agression ne paiera pas. Notre position est claire: nous répondrons de manière appropriée à toute violation territoriale".

The Washington Post, 25 mars 1995

Les spécialistes de la défense ont révélé, tard hier soir, que deux divisions de la Garde Républicaine procédaient à des "manœuvres" près de la frontière koweïtienne. Ces exercices se déroulent à l'ouest de Safwan, dans la région sud des champs pétrolifères de Rumaila. La question d'appartenance de ces champs pétrolifères a été au cœur du problème territorial entre l'Irak et le Koweït, au cours de ces dernières décennies. Actuellement, 1000 soldats américains se trouvent au Koweït. Ils forment le pivot de l'armée du pays. Depuis les grandes réductions du budget de la défense de 1993-94, ils ont été presque entièrement maintenus par l'Emir, grâce à un nouveau plan de défense rapide mis au point à la fin de la guerre froide. On s'attend donc à ce que ces soldats soient les premiers à réagir, en cas d'incursion irakienne.

Reportage télévisé, 30 mars 1995

Aujourd'hui, en fin d'après-midi, des éléments des divisions de Hammurabi et Nebuchadnezzar de la Garde Républicaine ont franchi la frontière

koweitienne et occupé les installations pétrolières du sud de Rumaila et de Sabriya, au nord du Koweït. Les troupes koweïtiennes n'auraient pratiquement pas opposé de résistance, l'Emir ayant préalablement demandé aux soldats américains de retourner dans leurs casernes, dans un geste de "bonne volonté". Cette invasion ne semblerait pas être aussi importante que celle de 1990-91 et n'impliquerait que 3 à 4000 soldats irakiens. On a été surpris par le fait que l'invasion ne s'est pas prolongée vers le sud. D'après les experts, ceci porte à croire que l'Irak est décidée à recouvrer une partie des territoires qu'elle revendique dans cette région pétrolière.

Résolution 999 du Conseil de Sécurité des Nations-Unies, 30 mars 1995

Le Conseil de Sécurité,

Rappelant et réaffirmant ses résolutions 660 (1990), 686 (1991), 687 (1991), 832 (1993), 977 (1995),

Constatant que, malgré tous les efforts des Nations-Unies, l'Irak refuse de se conformer aux obligations de la résolution 660 et des autres résolutions susmentionnées, relatives à l'intégrité territoriale du Koweït,

Soucieux de ses obligations et de ses responsabilités pour le maintien de la paix et de la sécurité internationales,

Déterminé à faire appliquer toutes ses décisions,

En accord avec le chapitre VII de la Charte,

1. Exige que l'Irak se plie à la résolution 977 et se retire immédiatement du territoire koweïtien.

Adoptée par 12 votes contre deux (Cuba et Yémen) et une abstention (Chine)

Communication privée au Capitaine Sean Bannon, Groupe Koweït, Ahmadi, 30 mars 1995

Au commandant du Groupe Koweït:

L'Emir est d'accord pour que nous commencions, demain matin, à 9.15h, une offensive destinée à reprendre les régions du nord du Koweït qui ont

été envahies par la Garde Républicaine. Ces régions sont les îles de Bubiyan et de Failaka, occupées par un nombre surprenant de soldats irakiens. Le Groupe Koweït devra diriger l'attaque de ces deux îles. Si vous réussissez à reprendre ces îles, traversez le pont Bubiyan et rejoignez le gros de nos forces, dans les champs pétrolifères du nord du Koweït. N'oubliez pas que, bien que nous soyons sous le drapeau américain, c'est l'Emir qui garantit notre financement futur. Suivez ses instructions scrupuleusement.

Attendez d'autres instructions avant votre débarquement dans l'île de Falaika.



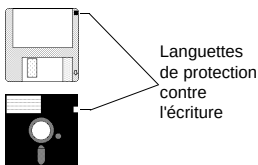
WAR IN THE GULF



CHAPITRE 1 PREPARATION

1 - PREPARATION

Copie de Secours



Vos disquettes de jeu ne sont pas protégées. Nous vous conseillons donc d'en faire des copies de secours avant de commencer à jouer. Auparavant, assurez-vous de protéger les disquettes de jeu contre l'écriture soit en collant des étiquettes de protection sur les disquettes de 5,25" ou en ouvrant les encoches de protection sur les disquettes de 3,5". Jouez à partir de vos copies (en vous assurant qu'elles sont autorisées à l'écriture, car des informations y seront écrites au cours du jeu) et n'utilisez les disquettes originales que pour en faire d'autres copies. Si vous ne savez pas comment faire une copie, consultez le manuel de votre ordinateur. N'oubliez pas qu'il est interdit de faire des copies de ce jeu et de les donner à vos amis.

IBM PC et Compatibles

War in the Gulf marchera sur tout PC compatible ayant:

- 550Ko de mémoire ou plus.
- des lecteurs de disquettes 3,5" ou 5,25",
- des adaptateurs graphiques EGA ou VGA,
- une version MSDOS 3.0 ou supérieure,
- une souris (recommandée) ou un joystick,
- une table sonore Soundblaster, Ad Lib ou Roland (en option)

Ce jeu fonctionnera mieux si vous vous débarrassez du surplus de logiciel se trouvant dans votre ordinateur. Si vous avez des problèmes au chargement du jeu, vous risquez d'avoir à réduire le nombre de fichiers de votre programme AUTOEXEC.BAT. Introduisez la copie de votre disquette 1, tapez GULF et appuyez sur ENTER (ou RETURN). Vous obtenez alors un écran de préparation vous permettant d'entrer des informations se rapportant à votre système de préparation. Appuyez sur ENTER et la séquence de chargement commencera au bout de quelques instants. Si vous voulez sauter cette séquence, appuyez sur une touche quelconque. A la fin du chargement, on vous demandera d'introduire la disquette 2, après quoi vous verrez apparaître un écran en forme de classeur. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 3.

Vous pouvez installer War in the Gulf sur le disque dur de votre PC. Pour cela, placez la disquette 1 dans le lecteur interne (A: ou B:) et tapez les instructions suivantes, ligne par ligne (ces instructions créeront un répertoire appelé GULF sur le lecteur C:):

A: (ou B:)

INSTALL C:

Suivez ensuite les instructions de l'écran concernant la permu-

tation de disquettes. Pour jouer, tapez:

```
C:  
CD \GULF  
GULF
```

Si vous voulez installer le jeu sur un lecteur différent, remplacez le C:, après la commande INSTALL, par le nom du chemin d'accès de l'endroit où vous voulez l'installer. Exemple: pour l'installer dans un répertoire d:\games\gulf, tapez:

```
INSTALL D: \GAMES
```

Commodore Amiga

War in the Gulf fonctionnera sur tout Amiga (y compris les modèles A600 et A1200) ayant un minimum de 512Ko de RAM et un Kickstart version 1,2 ou supérieure. Le jeu fonctionnera encore mieux si vous débranchez tous les lecteurs de disquettes externes et les périphériques et si aucun autre logiciel n'est en marche.

Allumez votre ordinateur et, quand on vous le demande, introduisez la copie de la disquette 1 de War in the Gulf (si vous avez un A1000, introduisez d'abord la disquette Kickstart). Au bout de quelques instants, la séquence de chargement commencera. Si vous voulez mettre fin à cette séquence, appuyez sur le bouton gauche de la souris. A la fin du chargement, on vous demandera d'introduire la disquette 2, après quoi vous verrez apparaître un écran en forme de classeur. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 3.

Vous pouvez installer War in the Gulf en mettant en marche le programme d'installation de la disquette 1. Pour cela, cliquez deux fois sur l'icône INSTALL de Workbench, ou tapez:

```
cd df0:  
INSTALL
```

On vous demandera de préciser l'endroit de votre disque dur sur lequel vous voulez installer le jeu. Vous devriez l'installer dans un nouveau sous-répertoire de votre disque dur (Install créera un sous-répertoire pour vous). Vous aurez besoin d'un minimum d'1,5 Mo d'espace libre sur votre disque dur.

Si vous avez des difficultés avec le programme d'installation, vous pouvez installer le jeu manuellement en copiant tous les fichiers et sous-répertoires des deux disquettes sur votre disque dur.

Atari ST

War in the Gulf fonctionnera sur tout Atari ST ou STE ayant un lecteur de disquettes à double face, un minimum de 512Ko de RAM et un moniteur couleur.

Introduisez la copie de votre disquette de jeu dans le lecteur A

et allumez l'ordinateur. Au bout de quelques instants, l'écran titre apparaîtra, suivi d'un écran en forme de classeur. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 3.

Vous pouvez installer War in the Gulf sur disque dur en activant le programme INSTALL.PRG de la disquette de jeu. Utilisez la case du sélecteur de fichiers pour choisir l'endroit où vous voulez installer le jeu. Il vous faudra au moins 1,5Mo d'espace libre sur votre disque dur. Pour jouer, cliquez deux fois sur l'icône Gulf.Tos.

WAR IN THE GULF



CHAPITRE 2 LES COMMANDES

2 - LES COMMANDES



Pointeur du jeu

Sur IBM PC, le jeu se contrôle par clavier, joystick analogue ou souris compatible microsoft. Sur Atari ST et Commodore Amiga, le jeu est contrôlé avec la souris. Dans ce manuel, les instructions "cliquez sur l'icône X" et "placez le pointeur sur l'icône X et appuyez sur Feu" sont synonymes et signifient l'une des deux choses suivantes:

[a] Placez le pointeur sur l'icône X et appuyez sur le bouton Feu du joystick (IBM PC seulement).

[b] Placez votre pointeur sur l'icône X et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Clavier IBM PC

Les touches par défaut sont:

Les touches CURSIVES, pour la direction

La BARRE D'ESPACEMENT pour Feu (bouton gauche de la souris)

ENTER pour le bouton droit de la souris.

Vous pouvez changer ces touches sur l'écran de préparation si vous voulez. Durant la partie, vous pouvez utiliser les raccourcis de clavier pré-définis, énumérés ci-dessous. En outre, et quand vous utilisez le mode clavier, vous pouvez, à tout moment, enfoncer la touche ALT et appuyer sur une touche quelconque du clavier. La position du pointeur sera alors mémorisée et associée à la touche sur laquelle vous venez d'appuyer. Pour définir une autre position, il vous suffit d'enfoncer CONTROL et d'appuyer sur la touche de votre choix. De cette manière, vous pouvez définir une position pour chaque touche de votre clavier.

Raccourcis de Clavier (pour toutes les machines)

Certaines actions peuvent être accomplies plus rapidement si vous utilisez les raccourcis au clavier, au lieu du pointeur, surtout si vous ne vous servez pas d'une souris.

Touche	Action
F1 ou 1	Choisir Section 1
F2 ou 2	Choisir Section 2
F3 ou 3	Choisir Section 3
F4 ou 4	Choisir Section 4
F7 ou 7	Sélectionner vue carte pour la section choisie.
F8 ou 8	Sélectionner vue en 3D pour la section choisie.
F9 ou 9	Sélectionner vue statut pour la section choisie.
F10, F0 ou 0	Permuter entre carte, vue en 3D et vue statut pour la section choisie.
Escape	Permuter entre "Quadrant" et "Ecran Entier"
Undo (ST)	Quitter le jeu
Delete (Amiga)	Quitter le jeu
Help	Jeu en pause (ST et Amiga seulement)

WAR IN THE GULF



CHAPITRE 3 ECRAN DEMARRAGE

3 - ECRAN DEMARRAGE

L'écran d'ouverture ressemble à un classeur ouvert. C'est ici que se trouvent toutes les informations concernant vos performances au combat. La Figure 3.0 montre cet écran. A l'avant du classeur, il y a trois grandes icônes. A gauche se trouve l'icône Quitter le Jeu. Si vous cliquez sur cette icône, on vous demandera de confirmer que vous voulez bien quitter le jeu. Au milieu, vous avez l'icône Langue qui vous permet de changer la langue du texte du jeu. La langue par défaut est écrite sur disquette et rappelée la prochaine fois que vous jouez une partie. A droite se trouve l'icône Entraînement qui vous permet de vous entraîner à un scénario. Vous pouvez ainsi vous familiariser avec les commandes du jeu sans avoir à montrer votre expertise tactique. Nous vous conseillons fortement d'essayer de maîtriser ce scénario avant de vous lancer dans une bataille. Si vous voulez vous entraîner, consultez le chapitre 13 de ce manuel.

Il y a huit fichiers dans ce classeur. Chaque fichier contient des informations sur vos campagnes. Quand vous jouez pour la première fois, vous avez le grade d'homme de troupe. Le nom par défaut inscrit sur le côté gauche de chaque fichier est HDT.Bannon. Sur le côté droit de chaque fichier se trouvent les

caractères #1. Ils représentent la première région de la bataille au Koweït. Pour gagner le jeu, vous devez reconquérir cinq îles.

Avant de commencer le jeu, vous devez vous inscrire en tant que nouveau joueur. Pour cela, placez le pointeur sur l'un des huit fichiers et appuyez sur Feu. Le fichier approprié sortira alors du classeur et affichera toutes les informations qu'il contient (voir Fig. 3.1). Tapez le nom que vous voulez utiliser dans l'espace se trouvant au haut du menu inscription. Le programme ouvrira automatiquement un

dossier de combat sous votre nom, dans le classeur. Sous ce nom, les mentions REUSSITES et PERTES vous permettront de contrôler votre performance. Vous lirez, sous ces mentions, le nombre de véhicules ennemis que vous avez mis hors de combat et le nombre de véhicules que vous avez perdus. Au départ, ce nombre est de 0. Au milieu du fichier se trouve le nom de votre région de combat. Tout au bas du fichier, vous verrez trois icônes.

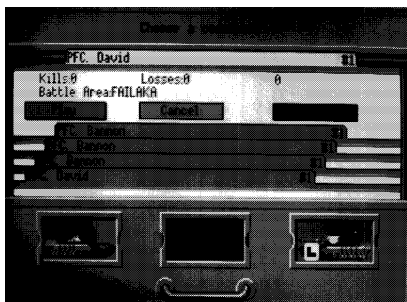


Figure 3.0 - Ecran Demarrage

A gauche, l'icône JOUER vous permettra de rejoindre le jeu en passant par l'étape d'identification des véhicules, décrite au chapitre suivant. Si vous sélectionnez JOUER avant d'entrer un nom, une case apparaîtra à l'écran vous demandant d'inscrire votre nom.

L'icône ANNULER remet le fichier actuel dans le classeur.

L'icône REINITIALISER efface toutes les informations sur la campagne se trouvant sous le nom de fichier actuel, et vous permet de recommencer votre campagne.

Votre classeur peut contenir des informations sur un maximum de huit campagnes différentes. Ces informations sont automatiquement enregistrées dans le classeur à la fin de chaque scénario. Vous ne pouvez jouer qu'un seul scénario à la fois sous le nom de l'un de vos personnages inscrits dans le classeur. A la fin de chaque bataille, gagnant ou perdant, vous retournerez à l'écran classeur. Si vous êtes victorieux, votre fichier enregistrera les détails de vos derniers succès, et vous pourrez alors passer à la bataille suivante. Si vous échouez, les informations concernant votre dernière bataille seront effacées, et vous pouvez reprendre le jeu à l'endroit approprié sans qu'aucune pénalité ne vous soit imposée.

La campagne du Golfe est composée de quatre régions. Si vous arrivez à reprendre la première région en capturant toutes les zones, vous serez promu caporal et vous passerez ensuite à la prochaine région. Le jeu deviendra de plus en plus complexe et difficile, mettant vos capacités tactiques à rude épreuve. Vous devrez entièrement reconquérir les quatre régions pour réussir dans votre mission. La victoire dans le Golfe ne sera pas aussi

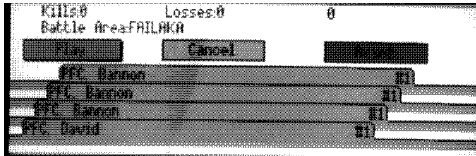


Figure 3.1

Menu inscription du joueur



Case demande d'inscription

WAR IN THE GULF



CHAPITRE 4 IDENTIFICATION DES VEHICULES

4 - IDENTIFICATION DES VEHICULES

aisée!

Si vous jouez une partie toute entière au lieu du scénario d'entraînement, vous devez réussir à un cours d'identification de véhicules avant de pouvoir commencer. L'écran vous montre un véhicule américain ou ennemi à partir de douze directions différentes, et vous donne une vue rotative du même véhicule, au centre de l'écran. Vous devez identifier ce véhicule en cliquant sur son nom, sur le côté droit de l'écran.

On vous montrera trois écrans successifs contenant chacun un véhicule. Vous devez reconnaître les trois véhicules avant de pouvoir continuer. Cette identification vous sera demandée uniquement au début de chaque séance de jeu, après avoir éteint et rallumé votre ordinateur. La figure 4.0 montre les huit véhicules.

Dans la tourmente de la bataille, il est essentiel que vous puissiez, au premier coup d'œil, faire la différence entre un M113 et un BMP-2, ne serait-ce que pour ne pas détruire vos propres véhicules! Toutes les informations dont vous aurez besoin concernant l'identification des véhicules sont données au chapitre 11.

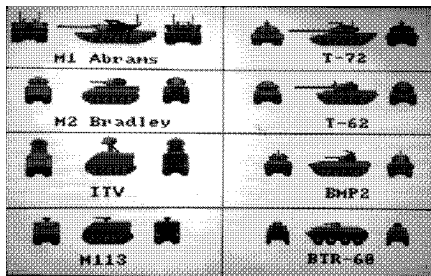


Figure 4.0

WAR IN THE GULF

CHAPITRE 5
SELECTION DES
BATAILLES

5 - SELECTION DES BATAILLES

Après que vous ayez correctement identifié les véhicules, l'écran de sélection de batailles affichera la carte de votre région actuelle. Cette carte détaillent la plupart des types de terrains de la région et montre les routes et les villages qui ont une importance militaire. Au début de votre offensive, vous verrez, sur votre carte, deux grilles de couleur différente. Les cases rouges représentent les zones de combat dans lesquelles se dérouleront vos scénarios. Votre offensive dans cette région ne réussira que si vous arrivez à vaincre les Irakiens dans toutes ces zones de combat. Les cases bleues sont les zones à travers lesquelles vous pouvez vous déplacer pour atteindre les zones de combat. Voir Fig. 5.0.

La case bleue clignotante est votre position de départ. Pour vous déplacer, vous devez placer le curseur sur une case adjacente et appuyer sur Feu (c'est-à-dire que vous ne pouvez vous déplacer que directement vers le haut, vers le bas, à gauche ou à droite, quand cela est possible). Lorsque vous atteignez une case rouge et que vous appuyez sur Feu, vous déclenchez une attaque sur cette zone et vous passez à la prochaine étape du jeu.

La direction de votre approche déterminera la position de départ de vos unités de chars de cette région.

Si vous remportez la prochaine bataille et que vous décidez de continuer votre offensive, vous verrez que la zone de combat dans laquelle vous avez été victorieux est devenue jaune. De là, vous pourrez alors passer aux cases adjacentes (bleues ou jaunes) avant de choisir une autre région de combat rouge. Après avoir reconquis toutes les zones de la région, vous pourrez alors passer à la prochaine

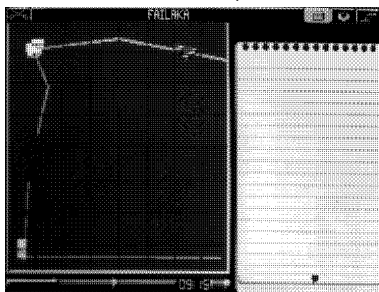


Figure 5.0
Selection des Batailles

région.

Si vous perdez la bataille, vous retournerez tout simplement à la position que vous occupiez auparavant sur la carte. Vous ne serez pas pénalisé et vous serez libre de recommencer.

Au cours du jeu, vous remarquerez que vous pouvez choisir l'ordre ou la direction d'attaque de ces zones. Prenez vos décisions en fonction des renseignements dont vous disposez et de l'importance que vous attachez à la destruction rapide des centres de transmission.

WAR IN THE GULF

CHAPITRE 6 ACHAT DE VEHICULES ET DE MUNITIONS

6 - ECHAT DE VEHICULES ET DE MUNITIONS

Au début de votre offensive, vous disposez d'une somme d'argent (55 millions de dollars) représentant la contribution financière de l'Emir à votre campagne. Cet argent est entièrement sous votre contrôle. Vos offensives se poursuivront jusqu'à l'écrasement total des Irakiens ou jusqu'à ce que vous soyez à court d'argent. Vous n'avez pas le droit de mettre votre compte à découvert; faites donc attention à vos dépenses. Si vous êtes victorieux au combat ou si vous réussissez à détruire certains centres de transmission importants, l'Emir vous enverra une autre contribution financière. Vous serez, cependant, pénalisé pour tout "dégât collatéral" que vous infligez durant vos missions et vous devrez payer pour le remplacement ou la réparation des véhicules détruits ou endommagés, ainsi que pour les munitions que vous utilisez durant la campagne.

La première fois que vous allez à l'écran d'achat (voir Fig. 6.0), on vous demandera si vous voulez faire des achats "par défaut". Si vous répondez par "OUI", les quatre unités du Groupe Koweït seront alors immédiatement équipées, ce qui vous permettra d'aller à votre première bataille sans perdre de temps. L'unité 1 aura deux chars M1 Abrams et deux ITV. Les unités 2 et 3 auront chacune quatre MI Abrams. L'unité 4 aura deux M2 Bradley et deux M113. (Voir chapitre 11 pour plus de détails concernant ces véhicules). Les quatre unités auront toutes les munitions qu'il leur faut. Vous pour-

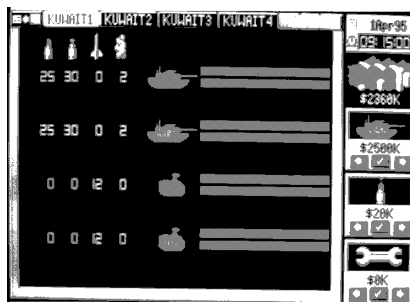


Figure 6.0
Ecran d'Achat de Véhicules
et de Munitions

rez alors passer à la deuxième étape du jeu en cliquant sur l'icône située au coin supérieur gauche de l'écran. Si vous ne voulez pas faire des achats par défaut, vous pouvez sélectionner les véhicules et les munitions que vous voulez (en fonction de vos capacités financières). Chaque unité peut disposer d'un maximum de quatre véhicules, ce qui fait 16 au total pour le Groupe Koweït.

Le nom de chaque unité est indiqué au haut de l'écran. L'unité hachurée en jaune est affichée dans la partie principale de l'écran. Si vous voulez contrôler une autre unité, il vous suffit de cliquer sur son nom.

La somme d'argent dont vous disposez est affichée au haut et à droite de l'écran. Votre compte est immédiatement débité



icône d'Achat
(Véhicules)



HEAT



SABOT



TOW



SMOKE

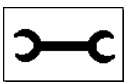
chaque fois que vous achetez quelque chose.

Sur le côté droit de cet écran, il y a trois icônes importantes:

L'icône du haut est celle d'achat de véhicules, qui vous permet d'acheter des véhicules à votre groupe. Cliquez sur les flèches se trouvant sous cette icône pour passer en revue les véhicules disponibles. Il en existe quatre: le M1 Abrams, le meilleur char au monde, le M2 Bradley à usage multiple, le transporteur de troupes blindé M113 et le missile TOW transportant l'ITV. (Pour plus d'informations sur ces véhicules, consultez le chapitre 11). En-dessous de chaque véhicule se trouve son prix d'achat. Vous verrez qu'il existe des versions de qualité inférieure de ces véhicules que vous pouvez acheter à un prix réduit. Ils peuvent s'avérer utiles si vous avez des problèmes d'argent, mais leur rendement au combat n'est pas aussi efficace. Après avoir fait votre choix, cliquez sur la coche au bas de l'icône pour acheter le véhicule actuellement affiché. Vous pouvez choisir jusqu'à quatre véhicules pour chaque unité, à condition que vous ayez la somme d'argent nécessaire pour les acheter. Une fois un véhicule acheté, vous ne pouvez pas changer d'avis sans annuler votre prochaine bataille et recommencer. Choisissez donc vos articles avec soin!

Vous pouvez maintenant passer aux armes en utilisant l'icône "achat de véhicules" du milieu. Servez-vous des flèches se trouvant sous cette icône pour passer en revue les armes disponibles et de la coche pour faire un achat. Il existe quatre types de munitions: les missiles HEAT, SABOT, TOW et SMOKE. (Voir le glossaire pour plus d'informations). Chaque véhicule ne peut transporter que certains types de missiles; donc lorsque vous faites vos achats, les armes sont automatiquement distribuées aux véhicules par le programme. Certains véhicules peuvent transporter plusieurs armes (par exemple, un M1 peut transporter jusqu'à 30 SABOTS). Vous trouverez donc des groupes de 10 missiles, ce qui vous évite de les acheter un par un. Vous ne pouvez pas acheter des missiles sans avoir acheté des véhicules auparavant.

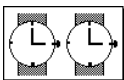
L'icône située tout à fait en bas et à droite est l'icône des extras. En cliquant sur les flèches de ces icônes, vous accédez à trois options. L'option repair (réparation) vous permet de réparer les véhicules endommagés au combat ou de réparer les véhicules de qualité inférieure. A chaque click, vous réparez un pourcentage des dégâts des véhicules de l'unité affichée (au prix affiché sous l'icône). Lorsque la barre inférieure située à droite d'un véhicule affiché atteint le bout de la partie principale de l'écran, cela signifie que ce véhicule a été entièrement réparé. L'icône Morale (moral) vous permet de remonter le moral de l'équipage de vos véhicules en leur donnant du repos, ce qui est difficile à trouver au Golfe, et



Réparations



Morale



Heure

qui coûte donc très cher. Le moral de l'équipage d'un véhicule quelconque est indiqué par la barre supérieure situé à droite du véhicule, dans la partie principale de l'écran.

Remarquez que les réparations et le rétablissement du moral ne sont pas seulement chers mais prennent également beaucoup de temps. Tenez-en compte, car la perte de temps peut permettre à l'ennemi de se regrouper et de mieux contrer votre attaque.

L'option Time (Heure) vous permet d'avancer la montre d'une heure à la fois, ce qui vous permet de décider de l'heure de votre offensive. Cette option est surtout importante si vous ne voulez pas effectuer une attaque de nuit (il fait nuit entre 23h et 4h).

Prenez soin d'acheter des véhicules ET des armes à TOUTES les unités que vous choisissez dans votre groupe avant de passer à l'écran suivant. Vous n'aurez pas le droit de changer les véhicules que vous avez choisis.

Une fois votre sélection faite, passez à l'écran briefing en cliquant sur l'icône se trouvant au coin supérieur gauche de l'écran.

WAR IN THE GULF



CHAPITRE 7
ECRAN BRIEFING

7 - ECRAN BRIEFING

L'écran briefing (fig. 7.0) contient tous les renseignements des services secrets ainsi que toutes les instructions concernant votre prochain scénario et vous permet d'organiser des bombardements d'artillerie lorsqu'il le faut.

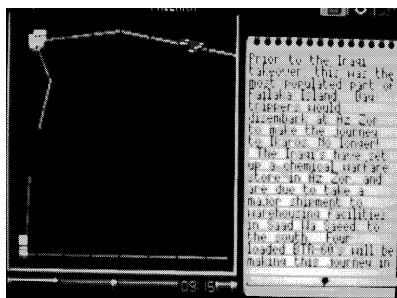


Figure 7.0
Ecran Briefing

A gauche, la partie centrale de l'écran est occupée par une carte du champ de bataille. Tous les terrains importants y sont représentés: forêts, dunes, routes, rivières et villages. La carte montre également la disposition de vos forces au début de la bataille. Chaque unité du Groupe Koweït est représentée par un drapeau américain. A droite de la carte se trouve un carnet contenant tous les renseignements importants dont vous aurez besoin avant la bataille. Vous pouvez examiner le contenu de ce carnet en cliquant sur les flèches se trouvant au bas ou au haut de chaque page. Rien ne vous empêche de le lire autant de fois que vous voulez. Sous la

carte, un affichage à cristaux liquides indique l'heure à laquelle commencera la bataille.

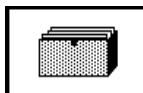
L'icône crossed swords ("épées croisées") vous plongera dans la bataille. Lorsque vous cliquez sur cette icône, on vous demandera de confirmer que vous voulez bien aller au combat. Soyez bien préparé!

L'icône notebook (carnet) réactive le carnet si vous aviez auparavant activé l'une des deux icônes qui suivent. Cette icône contient votre briefing, établi en fonction de tous les renseignements disponibles avant le combat.

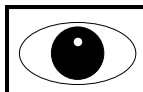
L'icône œil ou information vous permet de recueillir des informations supplémentaires de la carte. Quand vous êtes en mode information, placez votre pointeur sur la carte et vous remarquerez que ce pointeur se transforme en curseur. Si vous cliquez sur un endroit quelconque, vous verrez apparaître une case clignotante sur la carte. Elle apparaîtra à un endroit ayant une importance spéciale et qui se rapproche le plus de la position de votre curseur. Le carnet affichera alors des informations importantes sur cet endroit, notamment en ce qui concerne la topographie du terrain. Pendant que vous êtes en mode information, vous pouvez choisir d'examiner tous les points d'intérêt spécial en cliquant tout simplement sur les pages du carnet. Lorsque vous arrivez à une nouvelle page, le nouveau point important clignotera sur la carte.



Icone Epées Croisées



Icone Carnet



Icone Informations



Icône Canon

L'icône canon (canon) vous permet d'établir des barrages d'artillerie ou des champs de mines avant la bataille. Vous ne pourrez pas avoir accès à l'artillerie ou aux mines durant la bataille elle-même. Vous pourrez parfois créer un certain nombre de barrages séparés (HE (explosif brisant), DPICM (Dual-Purpose Improved Conventional Munitions / Munitions Conventionnelles Améliorées à Double Fonction) et obus SMOKE) ou de poser des mines sur un terrain choisi de 400m x 400m. La disponibilité exacte de l'artillerie dépendra de la bataille que vous avez choisie. Certaines batailles ne vous permettent pas d'utiliser le soutien de

l'artillerie ou des mines. Les détails de chaque barrage que vous établissez pour la bataille peuvent varier sur les couvertures qui apparaissent sur le carnet. En appuyant sur l'une des deux flèches

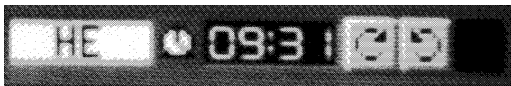


Figure 7.1
Couverture d'Artillerie

se trouvant à côté du chrono de la couverture d'artillerie (fig. 7.0), vous pouvez modifier l'heure de démarrage d'un barrage particulier. (Ceci ne concerne pas la pose de mines). En appuyant sur la croix rouge, vous empêchez l'établissement du barrage que vous choisissez.

L'emplacement d'un barrage est indiquée par une case jaune clignotante sur la carte. Cet emplacement peut être déplacé en cliquant avec le curseur sur la position voulue. Pour plus d'informations concernant les types d'artillerie disponibles, consultez le glossaire se trouvant vers la fin de ce manuel.

WAR IN THE GULF



CHAPITRE 8 LES ECRANS DE JEU

8 - LES ECRANS DE JEU

CHAPITRE 8 - LES ECRANS DE JEU

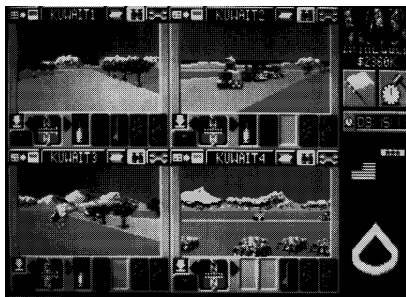


Figure 8.0
Ecran Mode Quadrant



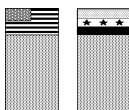
Icône Quitter le Jeu



Icône Pause



Montre



Histogrammes de Force

Graphics

Figure 8.0
Ecran Mode Quadrant

Icône Quitter le Jeu

Icône Pause

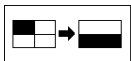
Montre

Histogrammes de Force

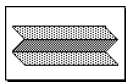
END GRAPHICS

Vous avez accédé aux 16 véhicules du Groupe Koweït et il vous faudra maintenant apprendre à les diriger. En mode "quadrant" (les quatre sections peuvent être contrôlées en même temps) ou en mode grandeur écran (vous vous concentrez sur une seule section), vous pouvez faire afficher soit une vue aérienne de la région environnante, soit une vue en 3D simulée du champ de bataille, soit un écran de situation montrant la performance de tous les véhicules d'une section. Quel que soit le mode écran que vous choisissiez durant le combat, une colonne, située à droite de l'écran, vous fournira continuellement des informations.

Juste au-dessous du logo du jeu, vous pourrez vérifier l'état actuel de votre compte bancaire dont les fluctuations vous seront données immédiatement durant le jeu. Sous ce logo, vous avez un drapeau blanc ou icône QUIT GAME (Quitter le Jeu) qui vous permet de sortir de la bataille. On vous demandera de confirmer cette décision avant de pouvoir quitter le jeu. A droite se trouve l'icône PAUSE qui vous permet de vous reposer durant la bataille. En dessous, vous verrez l'affichage TIME (Montre) qui vous donnera l'heure à la seconde près. Cette montre est utile lorsqu'il s'agit de noter l'heure des prochaines attaques d'artillerie ou une heure limite si votre scénario en comprend une. Sous cette montre se trouvent deux barres STRENGTH (Force), au haut desquelles sont représentés les drapeaux américains et irakiens. Ces barres



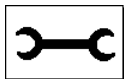
Icône Agrandissement de la vue



Icône Carte



Icône Vue en 3D



Icône Vue Statut



Icône Arrêt Net



Icône Zoom



Icône Rotation et Compas

indiquent la force des deux camps, évaluée en tenant compte de deux facteurs: pertes et moral. En bas se trouve votre grade (RANK), affiché de manière graphique. Toutes les informations

importantes seront affichées dans une ligne située le long du bas de l'écran. Ces informations concerneront les attaques d'artillerie imminentes, les pertes au sein de votre groupe ou celles de la cavalerie ennemie.

MODE QUADRANT

Le jeu commence en mode quadrant, durant lequel l'écran principal est divisé en quatre parties, chacune montrant une des sections du Groupe Koweït. Les icônes situées au haut de chaque quadrant vous permettent de modifier le mode de visualisation sur l'écran. L'icône la plus à gauche grossira la vue de la section concernée jusqu'à occuper la plus grande partie de l'écran. Ce grand écran vous offrira des options supplémentaires mais vous empêchera de voir toute l'action. Au centre est affiché le nom de la section. A droite, se trouvent trois icônes:

- L'icône map (carte) affiche un quadrant contenant un plan du champ de bataille.
- L'icône 3-D status (statut en 3D) affiche une simulation en 3D du champ de bataille.
- L'icône status (statut) affiche un écran montrant le statut de tous les véhicules de l'unité concernée.

L'icône correspondant au mode de visualisation actuel est hachurée en jaune. Le chapitre 2 vous montre comment accéder à ces options à partir du clavier.

Au début du jeu, chaque quadrant affiche une simulation en 3D du champ de bataille (voir Fig. 8.0)

QUADRANT VUE EN 3D

Dans une vue du champ de bataille en 3D, vous verrez, au bas de l'affichage, les icônes suivantes:

A gauche se trouvent deux icônes, placées l'une au-dessus de l'autre. L'icône rouge arrêt net vous permet d'arrêter le mouvement de votre unité. Votre unité se remet en marche, à la même vitesse, lorsque vous cliquez de nouveau sur cette icône. Vous pouvez fixer votre vitesse et votre itinéraire en utilisant les vues carte, mais pas les vues 3D.

L'icône zoom grossira la vue de l'écran par 6. Cette icône permute entre grossissement et non-grossissement.



HEAT



SABOT



TOW



SMOKE



Mitrailleuse



Icône Grossissement Zoom



Icône Réduction Zoom

À droite de ces deux icônes se trouvent deux icônes rouges qui forment une icône rotation et boussole, permettant ainsi au joueur de tourner la vue de 360° dans les deux sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez ainsi procéder à la rotation de la tourelle à canon **MAIS VOUS NE POUVEZ PAS MODIFIER LA DIRECTION DE VOTRE DEPLACEMENT**. Entre les deux flèches de rotation, vous verrez deux boussoles: la boussole du haut (rouge) montre la direction à laquelle vous (c'est-à-dire la tourelle) faites face; la boussole du bas (verte) montre la direction dans laquelle vous vous déplacez.

Raccourci intéressant pour les joueurs utilisant une souris: si vous appuyez sur le bouton DROIT de la souris pendant que le pointeur est sur la vue 3D, la vue tournera à une vitesse proportionnelle à la distance entre le pointeur et le centre de la vue (plus le pointeur est loin du centre, plus la rotation est rapide).

À droite des boussoles se trouvent cinq icônes représentant les divers types d'armement disponible à l'unité. Le fait de cliquer sur l'une de ces icônes équivaut à ordonner au chargeur de charger un obus particulier. Quand l'obus est sélectionné, l'icône fait un déclic et s'enfonce (comme un bouton), et quand l'obus est chargé, l'icône s'allume. Lorsque l'arme est prête à être lancée, vous entendrez un signal sonore. Le temps de chargement des armes est exactement le même que le temps que met un véhicule à se réarmer au combat. Voir chapitre 11 pour plus de détails. Quand une arme est entièrement chargée, le pointeur se transforme en une série de viseurs si vous le placez sur l'affichage en 3D. Si vous cliquez sur un endroit **du terrain**, l'obus visera cet endroit (avec des facteurs d'**imprécision** déterminés à l'avance). Les cinq types d'**armes** disponibles sont, de gauche à droite:

HEAT - obus anti-char à explosif brisant (voir glossaire).

SABOT - obus en tungstène **perforant** (voir glossaire).

TOW - missile anti-char à grande portée (voir glossaire).

Remarque: ne peut se lancer que lorsque votre véhicule est STATIONNAIRE).

SMOKE - grenade fumigène qui obscurcit la vision de l'ennemi (voir glossaire).

MITRAILLEUSE - à la disposition permanente du joueur, nombre illimité de cartouches (voir glossaire).

La plupart des sections n'auront pas tous les types d'armes (par exemple, le char M1 ne transporte pas de missiles TOW). Lorsqu'une arme n'est pas disponible, son icône ne sera pas affichée.

Quand une section n'a plus d'obus d'un certain type, elle devra attendre le temps que mettent ses armes à se recharger avant de pouvoir les utiliser à nouveau.

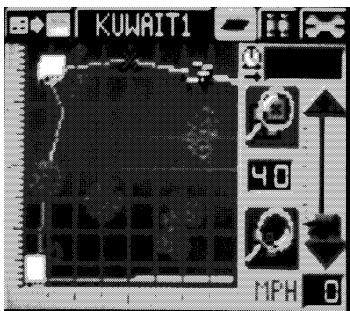


Figure 8.1
Quadrant de Carte



Carte avec Affichage

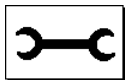


MPH 0

Barre Glissante



Icône ETA
(Heure d'Arrivée Prévue)



Icône Visualisation Statut

Des fonctions multiples peuvent être accomplies dans ces écrans. Par exemple, pendant que vous attendez que l'une des vos sections recharge ses armes, vous êtes libre de vous occuper d'une autre section.

QUADRANT DE CARTE

L'écran du Quadrant de carte que montre la figure 8.1 vous permet de modifier le mouvement et la formation d'une section quelconque. Vous pouvez visualiser la carte toute entière ou faire un zoom sur une partie du champ de bataille à l'aide des icônes se trouvant à droite de la carte. Toutes les particularités

importantes du champ de bataille sont affichées sur la carte: les routes sont en gris clair, les rivières sont bleues, les forêts et les dunes sont représentées en touffes hachurées vert/marron et les bâtiments en cases rouges et blanches.

Il y a deux icônes zoom représentés par des loupes. En cliquant sur l'icône zoom inférieure, vous grossissez la carte. En cliquant sur l'icône zoom supérieure, vous réduisez la taille de la carte. Il existe sept niveaux de grossissement. Le niveau minimum montre toute la largeur du champ de bataille (4 miles). Au grossissement maximum, la largeur de la carte est réduite à 0,2 miles.

La largeur entière de la carte est indiquée en miles entre les deux icônes zoom.

Si vous avez une souris et que vous n'êtes pas en train de visualiser le champ de bataille tout entier, vous pouvez dérouler la carte dans une direction quelconque en plaçant le pointeur sur la carte et en appuyant sur le bouton droit de la souris. La carte se déroulera alors à une vitesse proportionnelle à la distance entre le curseur et le centre de la carte.

Pour déplacer votre section, vous devez préciser votre destination et votre vitesse. Placez le pointeur sur la carte à la destination voulue et appuyez sur Feu. La destination sera alors indiquée par une croisée de fils, sur la gauche de l'écran. A présent, allez à la barre glissante et réglez la vitesse de déplacement. Pour cela, vous pouvez soit cliquer sur les flèches situées à chaque extrémité de la barre glissante et augmenter ou diminuer la vitesse de déplacement de la section, soit placer le pointeur à la vitesse désirée. La vitesse actuelle est affichée, en miles par heure, sous la flèche inférieure de la barre glissante.

L'heure d'arrivée prévue (ETA) à la destination actuelle est indiquée au coin supérieur droit du Quadrant de carte. Remar-

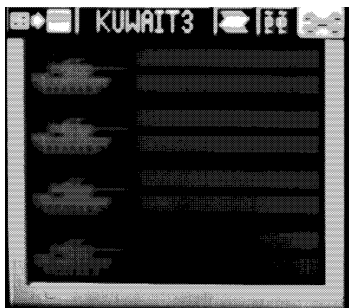
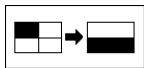


Figure 8.2
Quadrant Statut



icône Grossissement Vue



icône Fumée de Moteur



icône Imageur Infra-Rouge

que chaque section ne peut choisir qu'une seule destination à la fois et que celle-ci peut être modifiée à tout moment, que la destination précédente ait été atteinte ou pas. La vitesse maximum de vos véhicules est de 50 miles par heure. La vitesse maximum que

vous pouvez atteindre dépend du type de terrain que vous empruntez. Si vous voulez vous déplacer aussi rapidement que possible, essayez de trouver une route convenable.

QUADRANT STATUT

Vous accédez au Quadrant Statut en cliquant sur l'icône statut. Chaque véhicule de l'unité sera affiché à l'écran. (Espérons que vous êtes maintenant capable d'identifier le profil de tous vos véhicules!) A droite de chaque véhicule se trouvent deux barres. La barre du haut représente le moral de l'équipage du véhicule. Le moral monte lorsque le véhicule détruit un char irakien et il redescend si la section est soumise au feu ennemi ou si le camp américain subit des pertes. La barre du bas représente l'efficacité du véhicule et de son équipage. Cette efficacité diminue si le véhicule est endommagé par les tirs ennemis. Le moral et l'efficacité affectent la performance de votre section lorsqu'il s'agit de tirer rapidement et avec précision. Lorsqu'un véhicule est entièrement endommagé, il deviendra rouge sur l'écran statut. Ce véhicule, ainsi que tout équipage restant, seront abandonnés lorsque la section continue son déplacement. Si tous les véhicules d'une section sont

endommagés, la section devient inutile et un écran statut rouge sera affiché. Voir figure 8.2. Vous pouvez aussi modifier la vue quadrant d'une unité handicapée et faire afficher la carte du champ de bataille.

MODE GRANDEUR ECRAN

Vous pouvez agrandir la vue et la concentrer sur une unité en cliquant sur l'icône supérieure gauche d'un quadrant quelconque. Vous passerez alors en mode grandeur écran pour cette section. Voir figure 8.3. Dans ce mode, les icônes de la rangée supérieure ont des fonctions identiques à celle du mode quadrant. La seule différence que vous remarquerez est que toutes les unités ont un

nom et que la section que vous visualisez actuellement est mise en évidence en jaune. Si vous cliquez sur le nom d'une autre unité, celle-ci sera affichée sur

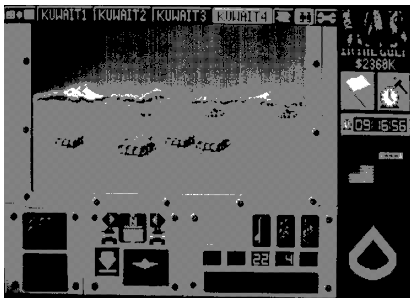


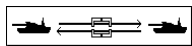
Figure 8.3
Mode Grandeur Ecran



Rotation et Boussole



Icône Zoom



Télémètre Laser

toute la grandeur de l'écran.

VUE EN 3D GRANDEUR ECRAN

Ce type de vue est identique à la vue quadrant en 3D, sauf qu'elle **occupe l'écran tout entier (!)** et que vous disposez d'options supplémentaires. Le panneau de contrôle situé sous cette vue contient les icônes suivantes:

Icône fumée de moteur. Lorsque vous cliquez sur cette icône, votre section produit de la fumée de moteur. Celle-ci sert à semer la confusion dans **les rangs de l'ennemi lorsque vous vous trouvez en difficulté**. Si l'ennemi tend souvent à vous infliger des dégâts, utilisez cette fumée plus fréquemment.

Icône Infra-Rouge ou Imageur Thermique. Ce système est indispensable lorsque vous voulez voir ce qui se passe dans le noir ou quand l'ennemi est couvert de fumée. Vous pouvez imager tout ce qui produit de la chaleur en utilisant un viseur thermique et vous vous habituerez vite à voir reconnaître les véhicules par leur image thermique. Cette option est très utile lorsqu'il **s'agit d'identifier des véhicules camouflés au bord des forêts ou des dunes**. L'image thermique produite par un char moderne est **verte, et non pas rouge**.

Rotation et boussole. Ils fonctionnent de la même manière qu'en vue quadrant. La souris vous permet de prendre le même raccourci.

Icône Arrêt Net. Cette icône vous permet de vous arrêter net. **Elle est très utile** lorsque vous vous retrouvez tout à coup en face d'une cible et que vous devez faire preuve de précision ou utiliser les missiles TOW.

Icône Zoom. En activant cette icône, vous passez à un écran dont la partie centrale est grossie 6 fois. Le zoom est essentiel dans le repérage des véhicules se trouvant à plus de 500m. Ce zoom peut sauver la vie du Groupe Koweït, vu que la portée de **certaines de vos armes** (et de celles de votre ennemi) est de plus de 2km. En mode zoom, la vitesse de rotation de la vue est moins rapide qu'en mode normal.

icônes Armes. Ces icônes fonctionnent de la même manière que les icônes armes quadrant. La seule différence est que le nombre de chaque type de missiles qui restent **est affiché sous** chaque icône. Si vous avez plus de cent missiles d'un certain type dans votre unité, le nombre affiché sera de quatre-vingt-dix-neuf.

icône Télémètre Laser. Sous l'affichage d'armes, vous verrez

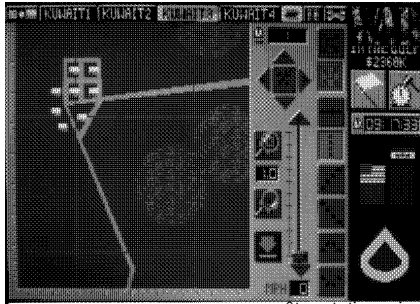
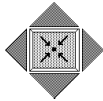


Figure 8.4
Vue Carte Grandeur Ecran



icône Déroulement



icône Arrêt Net



icône Formation Espacée

le télémètre laser qui s'allume (rouge) lorsqu'il est utilisé. Le télémètre se verrouillera sur une cible réfléchissante (tel qu'un véhicule blindé) si vous placez le curseur de tir directement sur l'objet. Vous saurez que le télémètre s'est verrouillé sur une cible quand le curseur se transforme en rectangle. Toutefois, il ne se verrouillera pas constamment sur un objet mobile. Il est donc plus facile à utiliser sur une cible stationnaire, lorsque votre véhicule est également en position d'arrêt. N'oubliez pas, cependant, que lorsque vous êtes stationnaire, vous offrez une cible plus facile à l'ennemi.

Bien que le télémètre améliorera la précision de vos tirs, il ne vous garantira pas que vous ferez mouche à tous les coups. Cette icône s'allume et s'éteint lorsque vous cliquez dessus.

VUE DE LA CARTE GRANDEUR ECRAN

La carte grandeur écran d'une unité est similaire à la carte quadrant, avec quelques options supplémentaires. Voir figure 8.4. Vous remarquerez, sur la carte, que les drapeaux de chaque section du Groupe sont **accompagnés d'un** nombre qui représente le numéro de la section de cette unité. Les options supplémentaires sont situées à droite de la carte et sont:

icône Déroulement. Les quatre flèches se trouvant sous l'affichage ETA, vous permettent de dérouler la carte dans l'une des quatre directions (le bouton droit de votre souris vous permet de dérouler la carte plus rapidement). Si vous cliquez sur la région du centre des flèches, la carte se concentrera automatiquement sur la position **de votre section**, et si vous êtes en train de vous déplacer, la carte se déplacera en même temps et maintiendra



Icône Formation Serrée



Icône Formation En-ligne



Icône Formation Colonne



Icône Echelon A Droite



Icône Echelon A Gauche



Icône Formation En Coin



Icône Formation en V

votre unité au centre de l'affichage.

Icône Arrêt Net. Lorsque vous cliquez sur cette icône rouge, située juste en bas et à gauche de la barre glissante, votre section s'arrêtera immédiatement.

Icône Formation Espacée. L'espace entre vos véhicules est de 100m. Vous pouvez augmenter l'espacement de votre **formation si vous vous déplacez** en file indienne, dans une ouverture étroite de la forêt. Cela vous donnera plus de temps pour réagir si vous êtes repéré.

Icône Formation Serrée. Elle réduit l'espace entre vos véhicules à 50m.

Les six icônes du bas de la colonne verticale, située à gauche de l'écran, vous permettent de changer le type de formation des véhicules **de votre section**:

En-ligne dispose vos véhicules en ligne, face à votre direction.

Colonne dispose vos véhicules **en colonne, face** à votre direction.

Echelon A Droite dispose vos véhicules en diagonale, de la gauche vers la **droite**, par rapport à votre direction.

Echelon A Gauche dispose vos véhicules en diagonale, de la droite vers la gauche, par rapport à votre direction.

Coin dispose vos véhicules en formation en coin.

V dispose **vos véhicules en formation** en V.

Le choix des divers types de formation modifiera votre exposition au feu de l'ennemi selon vos positions relatives.

VUE STATUT GRANDEUR ECRAN

Cet écran affiche le moral et l'efficacité de chaque véhicule d'une section, tout comme l'écran statut quadrant. La seule information supplémentaire en mode grandeur écran est le nombre d'armes disponibles pour chaque véhicule. Tous les véhicules du Groupe Koweït disposent d'un nombre illimité de munitions (pour les mitrailleuses). Les dégâts subis par un véhicule sont affichés en rouge.

WAR IN THE GULF

CHAPITRE 9
ECRAN DE DEBRIEFING

9 - ECRAN DE DEBRIEFING

Une bataille peut s'arrêter pour un certain nombre de raisons. Il se peut que vous ayez gagné parce que vous avez atteint un endroit précis, tenu une position défensive pendant suffisamment longtemps, ou détruit la plupart des forces irakiennes ennemies. Vous avez peut-être perdu parce que vous n'avez pas atteint la position d'attaque voulue, tenu une position défensive pendant suffisamment longtemps, ou perdu trop des véhicules du Groupe Koweït. En général, si vous n'arrivez pas à atteindre vos objectifs au cours de quarante minutes de jeu, vous perdrez la bataille. Si vous atteignez tous les objectifs décrits au cours du briefing, vous serez alors victorieux. Dans le cas contraire, vous aurez certainement perdu.

Lorsque vous atteindrez la fin du scénario, on vous en indiquera le résultat sur la ligne de texte se trouvant au bas de l'écran de jeu. Vous avez alors l'option de cliquer sur cette ligne pour examiner l'écran compte-rendu, ou de quitter le jeu en utilisant l'icône drapeau blanc. Nous avons inclus cette option au cas où, après avoir GAGNE un scénario, vous vous apercevez que vous avez perdu beaucoup trop de véhicules ou que vous avez dépensé trop d'argent, et que vous préférez rejouer le scénario. Si vous êtes vainqueur dans un scénario et que vous choisissez de passer à l'écran compte-rendu, tous les renseignements concernant la partie seront copiés sur la disquette, à partir du début du scénario suivant. Vous pouvez étudier le statut de vos sections avant de décider d'aller au compte-rendu, augmentant ainsi votre fichier de jeu. Dans ce cas, vous ne pourrez pas rejouer la bataille en utilisant le même fichier de joueur. Remarque: si vous avez PERDU dans ce scénario, vous devrez le rejouer et aucun renseignement ne sera mémorisé sur la disquette de jeu.

Si vous passez à l'écran compte-rendu, vous obtiendrez un résumé de votre progression dans la bataille. Un fois que vous aurez parcouru les commentaires de cet écran, appuyez sur Feu pour retourner à l'écran classer du départ.

WAR IN THE GULF

CHAPITRE 10
WAR IN THE GULF
LE JEU

10 - WAR IN THE GULF: LE JEU

STRATEGIE

Avant de vous lancer dans un scénario, il est préférable d'utiliser les renseignements de briefing afin de décider de la stratégie pour la bataille à venir. Souvent, au début du scénario, vous devrez déplacer vos véhicules ou effectuer une opération très rapide (en particulier, dans les scénarios défensifs). Avec de l'entraînement, vous connaîtrez la force de frappe du Groupe Koweït, ainsi que celle de l'ennemi. Cela vous permettra de savoir quelles décisions prendre quant à l'achat des véhicules au début de chaque scénario. Les informations du Chapitre 11 sur les types de véhicules, ainsi que celles du Glossaire, vous donneront un aperçu de la puissance et de la portée relatives des armes que vous utiliserez ou que vous affronterez. Par exemple, le BTR est très peu blindé et il n'est armé que d'une mitrailleuse. Si vous faites partie d'une section disposant de chars M1, vous n'avez rien à craindre contre les BTR et vous devriez pouvoir vous en débarrasser très facilement; par contre, vous vous apercevrez que les T72 représenteront une menace beaucoup plus importante. Les missiles TOW de vos M-2 et ITV sont vos meilleures armes (puissance et portée considérables), mais n'oubliez pas que vos véhicules doivent être immobiles avant de pouvoir tirer. Etant donné que vous devez contrôler quatre sections de chars à la fois dans War in the Gulf, nous n'avons pas été parfaitement précis quant à l'utilisation de ces missiles guidés au fil. Au lieu de vous obliger à contrôler et orienter le missile pendant son trajet de 15 secondes (vous forçant ainsi à abandonner le contrôle de tout le reste), nous avons considéré le missile TOW comme un missile ordinaire; une fois lancé, il frappera la zone que vous avez visée. Le temps de chargement de tous les missiles est représenté avec précision et est fidèle au temps nécessaire pour charger un missile, après que le commandant de char (vous-même!) ait ordonné à son artilleur et à son chargeur de se fixer sur une cible. L'une des frustrations de la guerre est le temps nécessaire pour charger le missile voulu afin de répondre à une nouvelle menace.

Etant donné leur importance pour les Irakiens, ces centres de transmission joueront un rôle essentiel dans votre mission. La section suivante, Centre de Transmission, vous fournit des renseignements détaillés sur cet aspect particulier de votre mission.

Il faut garder à l'esprit que les batailles de chars se déroulent souvent à grande portée, et qu'une section de chars se trouvant au beau milieu d'une plaine de sable représente une cible facile

pour une force adverse se trouvant dans une bonne position. Le périmètre de forêts et de dunes de sable fournit un très bon abri pour les chars, en raison de la possibilité de camouflage. Dans War in the Gulf, les dunes de sable et les forêts de votre carte de bataille s'étendent environ 75 mètres plus loin que sur l'affichage tri-dimensionnel. Cela délimite la zone à partir de laquelle vous pouvez étudier le champ de bataille, tout en restant invisible à l'ennemi. Par conséquent, il est souvent préférable de trouver le périmètre adéquat de dunes de sable et de forêts lorsque vous préparez vos manœuvres. Néanmoins, dès que vous ouvrirez le feu, vous donnerez la possibilité à vos adversaires de vous repérer pendant dix ou quinze secondes, s'ils aperçoivent la fumée sortant de vos canons. N'oubliez pas que l'ennemi peut également utiliser la même technique de camouflage. Votre viseur infra-rouge sera souvent indispensable pour réussir à repérer des véhicules qui auraient normalement été cachés derrière la ligne des arbres.

Le mode d'agrandissement en vue 3-D est très puissant. Puisque vous devriez pouvoir détruire un véhicule se trouvant à plus d'un mile, vous aurez souvent besoin d'utiliser le viseur-agrandisseur pour localiser l'ennemi, avant qu'il ne vous repère. Lorsque vous subissez une attaque, essayez de localiser les véhicules faisant feu sur vous, vu qu'ils représenteront la menace la plus urgente. Il est évidemment plus important de vous débarasser d'un ennemi qui vous attaque, plutôt que d'un ennemi effectuant une autre opération!

Les positions connues des unités irakiennes seront souvent indiquées sur les affichages cartes par un drapeau pour chacune d'entre elles. Ces drapeaux apparaîtront soit lorsque le joueur verra ces unités dans son viseur, soit lorsqu'il recevra des indications des services de renseignements. Néanmoins, l'absence d'un drapeau sur la carte ne signifie pas nécessairement qu'il n'y a pas d'unité irakienne dans les environs. Par exemple, si une unité ennemie se trouve dans une zone où elle ne pourrait pas être repérée par une unité de surveillance, aucun renseignement ne sera normalement présenté sur les écrans cartes. C'est à vous de rechercher et de détruire l'ennemi.

Il est inévitable que certaines de vos batailles se dérouleront de nuit. Il fait nuit entre 23h00 et 4h00. A ces heures-là, vous vous apercevrez que vos vues extérieures normales vous laissent complètement aveugle. Si vous ne souhaitez pas combattre la nuit, vous avez la possibilité d'avancer l'heure sur l'écran d'achat de véhicules. Mais n'oubliez pas que le temps est essentiel dans cette campagne et que vous perdrez ainsi un temps précieux. Si vous décidez de combattre la nuit, vous devez alors utiliser votre

visueur infra-rouge tout le temps. Au début, vous trouverez peut-être cela difficile, mais avec de l'entraînement vous réussirez!

CENTRES DE TRANSMISSION

Comme vous l'avez certainement compris maintenant, dans War in the Gulf, vous devrez constamment chercher à localiser et à détruire autant de centres de transmission que possible. Les Irakiens ont pris le contrôle des centres de transmission et les ont renforcés, partout dans le nord du Koweït. Il est indispensable que vous empêchiez les Irakiens d'être avertis de la disposition et des performances de vos forces. Dans chaque région, les Irakiens vous attaqueront plus durement si vous tardez dans vos opérations ou si vous mettez du temps à détruire les centres de transmission. Ne l'oubliez pas lorsque vous décidez d'effectuer des réparations ou de donner du repos à l'équipage de vos chars. Question d'équilibre!

Parfois, les services de renseignements repéreront certaines installations avec une très grande précision et l'on vous en fera part au cours du briefing de mission. Cependant, certains centres de transmission risquent parfois de leur échapper, et vous aurez donc à les rechercher pendant vos offensives. De plus, vos cartes de batailles n'indiquent pas tous les emplacements des centres de transmission.

UNITES ECLAIREURS

Dans de nombreuses zones de combat, il y aura également des véhicules "éclaireurs" isolés, que les Irakiens utilisent pour localiser et évaluer vos mouvements. Ce sont des transporteurs de troupes BTR modifiés qui peuvent atteindre de très grandes vitesses. Ils seront indiqués sur la carte de la même façon que tout autre véhicule ennemi. Bien qu'ils ne puissent pas causer de dégâts physiques à votre Groupe, il est essentiel de localiser tous les "éclaireurs" de la zone, de sorte qu'aucun renseignement ne puisse être transmis aux autres unités ennemies.

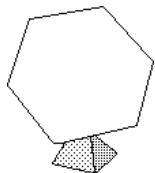
ARCHITECTURE DES REGIONS

Vous rencontrerez de nombreux types différents de bâtiments et d'objets au nord du Koweït, depuis les panneaux de signalisation et les maisons, jusqu'aux usines et antennes satellites. Tous les objets que vous pouvez voir peuvent être détruits. La quantité de force explosive nécessaire dépend principalement du type de structure que vous attaquez. Une statue ou un palmier s'effondrera lorsqu'il sera frappé directement par un missile HEAT. Par contre, vous devrez peut-être frapper une usine plusieurs fois

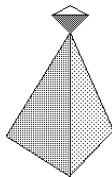
avec des missiles TOW pour la détruire. Il est important que vous concentriez votre tir sur le centre de l'objet pour pouvoir le détruire, sans gaspiller vos munitions, précieuses et coûteuses.

Chaque destruction d'objet aura des répercussions sur votre bilan financier. Les bâtiments qui sont la propriété du Koweït et qui ne sont pas utilisés par les Irakiens doivent être gardés intacts. Après tout, les milliards de dollars de dégâts causés au cours de la dernière guerre du Golfe restent gravés dans l'esprit des Koweïtiens. La destruction de tous les bâtiments inutiles, même par les Irakiens, entraînera une amende qui sera immédiatement débitée de votre compte financier. Il est donc dans votre intérêt de maîtriser les Irakiens aussi rapidement et efficacement que possible. L'échelle de ces déductions prendra toute son importance lorsque votre compte sera débité et vous apprendrez à être prudent. Par contre, la destruction de tous les bâtiments utilisés par les Irakiens pour leur effort de guerre sera largement récompensée. Pratiquement tous les centres de transmission et de production entrent dans cette catégorie. Parfois, si le niveau de destruction devient trop important, la bataille prendra fin de force. Vous apprendrez que dans les années 1990, les massives destructions collatérales ne sont plus acceptables sur le plan politique!

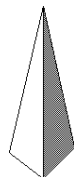
Les principaux types d'objets que vous rencontrerez sont les



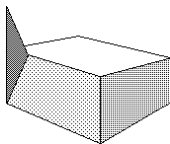
Antenne Satellite



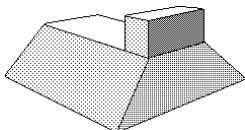
Tour Radar



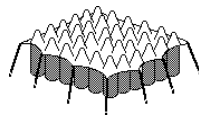
Antenne Radio



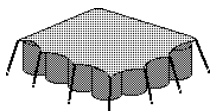
Maison avec antenne



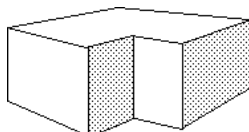
Usine



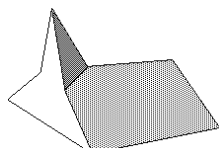
Dépôt de munitions



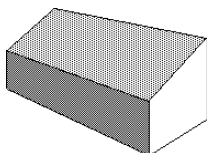
Dépôt de carburant



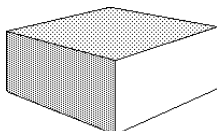
Hôpital



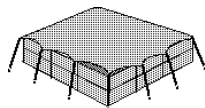
Mosque



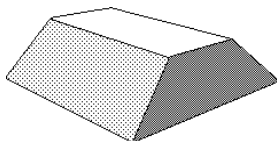
Maison



Maison



Dépôt de nourriture



Entrepôt

suivants:

TERRAIN

La topographie de chaque zone de combat affectera considérablement la façon dont vous organiserez votre stratégie. Vous devez évidemment repérer les endroits où vous pourrez vous camoufler et, également, ceux où l'ennemi pourrait être caché. Si vous avez besoin d'entreprendre des opérations rapides, ou de réagir vite, vous devez aussi évaluer le temps qu'il vous faudra pour vous déplacer dans le pays. Un groupe de M1 roule deux fois plus vite sur la route que dans le sable. Vous devez étudier les vitesses de déplacement pour traverser divers types de terrains et utiliser les indications obtenues pour déterminer vos itinéraires. War in the Gulf présente une caractéristique supplémentaire. Il s'agit des cratères qui apparaîtront sur les routes si elles sont endommagées par les tirs de missiles. Sur les distances courtes, ils peuvent réduire considérablement votre vitesse. Vous pouvez également provoquer des cratères qui ralentiront les véhicules irakiens comme ils le font pour vous. Souvenez-vous-en, car cela pourrait vous être utile dans les dernières étapes de votre campagne dans le Golfe!

WAR IN THE GULF



CHAPITRE 11 VÉHICULES

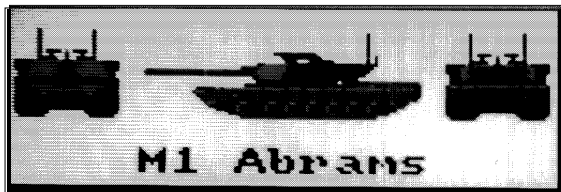
11 - VEHICULES - Team Kuwait

Char de combat M-1 Abrams

L'Abrams M-1 est le blindé le plus rapide et le mieux protégé du monde à l'heure actuelle. Son canon de 105mm est extrêmement efficace, et, s'il n'a pas la vitesse initiale des canons lisses ultra-rapides de 125mm qui équipent les tanks soviétiques, ses munitions sophistiquées et son ordinateur balistique permettent des performances comparables, voire supérieures. Les nouveaux missiles SABOT (voir le lexique) ont encore amélioré ces performances. Son système de visée thermique permet au canonniere de voir dans l'obscurité et à travers des écrans de fumée, et donne à ce char un avantage unique sur ses adversaires. Le M-1 est équipé d'un blindage composite "Chobham", comportant une épaisse couche externe d'acier trempé, les couches internes étant composées d'autres métaux et de céramique. Ce type de blindage est très efficace pour absorber les gaz brûlants des missiles HEAT. La fiabilité et la facilité de maintenance de ce char ont été particulièrement soignées, et les constructeurs affirment que le moteur peut être déposé et remplacé en moins de 30 minutes.

Caractéristiques:

Equipage: 4
Poids (tonnes): 54.5
Longueur totale (cm): 977
Moteur: Turbine
Rayon d'action (route): 498
Vitesse maxi (kmh): 72.4
Vitesse maxi tout-terrains: 48.3
Blindage avant (mm): 380
Canon principal: Lisse
Calibre (mm): 105
Portée effective (m): 2500
Cadence maxi (coups/minute): 8
Munitions: 55 Missiles
HEAT: Oui Missiles



Véhicules blindé de transport de troupes M-113

SABOT: Oui Missiles

Le M-113 est le véhicule blindé de transport de troupes standard de l'armée américaine, et ce depuis la guerre du Vietnam. Il fut conçu en tant que véhicule léger de transport blindé amphibie et tout-terrains, adaptable à de nombreuses situations, pour les unités d'infanterie, de parachutistes et de blindés. La coque en aluminium entièrement soudée protège l'équipage des armes conventionnelles et des éclats d'obus. Il est entièrement amphibie, la propulsion dans l'eau étant assurée par les chenilles. Plusieurs versions de ce véhicule ont été élaborées avec succès, notamment la batterie anti-aérienne autonome M163 Vulcan, le Poste de Commandement M577, et le lance-missiles (TOW) M901. Le M-113 doit être remplacé par le Bradley M-2, mais, à cause des délais de livraison très longs, les unités motorisées de l'armée américaine continueront d'utiliser les M-113 pendant les années 90.

Caractéristiques:

Equipage (+ hommes): 2 (+11)
Poids (tonnes): 11.2
Longueur totale (cm): 486
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 321
Vitesse maxi (kmh): 64.4
Vitesse maxi (amphibie): 5.8
Blindage avant (mm): 38
Canon principal: Mitrailleuse
Calibre (mm): 12.7
Portée effective (m): 500
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: 1200 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles



Véhicule de combat pour l'infanterie Bradley M-2

TOW: Non

Le Bradley est un véhicule d'infanterie moyennement blindé, extrêmement mobile et très bien armé. La coque du M-2 est composée d'un blindage d'aluminium soudé renforcé de plaques blindées sur l'avant, les côtés et l'arrière. Il est entièrement amphibie, et propulsé dans l'eau par les chenilles. En 1987, seulement 3000 Bradley avaient été livrés à l'armée américaine, sur une commande de près de 7000 véhicules. Le M-2 a été beaucoup critiqué pour son prix et les énormes délais de livraison, mais aussi parce que son blindage ne lui permet pas d'être opérationnel avec les tanks M1. Malgré tout, les sections de reconnaissance sont équipées de Bradleys. Le M-2 est équipé de deux postes de tir sur le côté et à l'arrière, et peut transporter une escouade complète de fusiliers. Les missiles TOW ne peuvent être lancés que lorsque le véhicule est à l'arrêt.

Caractéristiques:

Équipage (+ hommes): 3 (+6)
Poids (tonnes): 22.7
Longueur totale (cm): 645
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 483
Vitesse maxi (kmh): 66
Vitesse maxi tout-terrains: 7.2
Blindage avant (mm): 60
Canon principal: Canon
Calibre (mm): 25
Portée effective (m): 1000
Cadence maxi (coups/minute): 100
Munitions: 900 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: 2 + 5



Lance-missiles TOW amélioré M-901 (ITV)

Variante du M-113, équipé du lance-missiles TOW. Celui-ci est composé de deux tubes de lancement, 10 autres missiles étant transportés dans le véhicule. Ceci permet de camoufler l'ITV, en ne laissant dépasser que le lance-missiles. Il peut être rechargé de l'intérieur du véhicule. L'inconvénient majeur de ce système est que le poids du lance-missiles et des munitions transportées réduisent considérablement la mobilité du M-901. De plus, les missiles TOW ne peuvent être tirés qu'à l'arrêt. L'ITV est le lance-missiles antichar standard de l'armée américaine depuis 1979.

Caractéristiques:

Équipage: 4
Poids (tonnes): 11.2
Longueur totale (cm): 486
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 321
Vitesse maxi (kmh): 55
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 38
Canon principal: Aucun Calibre (mm): -
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: - Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: 2 + 10
Portée des missiles TOW: 4000 m



VEHICULES - Ennemis

Char de combat T-62

Lancé dans les années 60, le T-62 fut le premier char à être équipé d'un canon lisse. La conception même du tank entraîne certaines contraintes, notamment pour recharger le canon, opération qui ne peut être réalisée que lorsque la tourelle est placée selon un angle et un degré d'élévation bien précis. Le T-62 a été remplacé en service actif par des blindés plus modernes, comme le T-72. Le T-62 a été utilisé au combat par les armées libyennes et égyptiennes, ainsi que par l'Irak durant la guerre du Golfe. Bien que moins sophistiqué que les blindés de l'Ouest, le T-62 a prouvé sa solidité et sa fiabilité. On estime que l'Union Soviétique a construit au moins 40.000 T-62, et ce blindé est également en service en Afghanistan, en Algérie, à Cuba, en Inde, en Israël et en Corée du Nord.

Caractéristiques:

Équipage: 4
Poids (tonnes): 37.5
Longueur totale (cm): 933
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 450
Vitesse maxi (km/h): 50
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 200
Canon principal: Lisse
Calibre (mm): 115
Portée effective (m): 1500 C
Cadence maxi (coups/minute): 3-5
Munitions: 40 Missiles
HEAT: Oui Missiles
SABOT: Oui Missiles



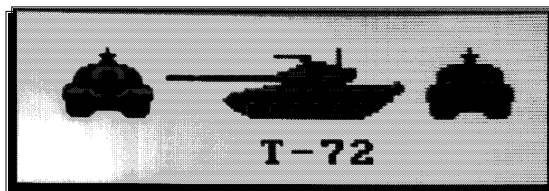
Char de combat T-72

TOUW: Non

Le T-72 est l'un des blindés modernes qui équipent l'Armée Rouge, et fut le principal char d'assaut utilisé pendant les années 70. Il constitue une évolution logique du T-62, équipé d'un canon plus gros, d'un meilleur système de tir, d'un blindage plus épais, et d'un moteur plus puissant. Les étranges "fûts" à l'arrière du T-72 sont en fait des réservoirs supplémentaires. On pense que le système de contrôle de tir est équipé d'un télémètre laser. L'équipement standard comprend un système NBC, un système complet de vision nocturne et un schnorkel pour l'immersion. Vers la fin des années 80, un nouveau modèle fut repéré, avec une tourelle très bombée, et fut baptisé péjorativement "Super Dolly Parton". (NdT: Dolly Parton est une chanteuse américaine de country music, célèbre pour sa poitrine démesurée.)

Caractéristiques:

Équipage: 4
Poids (tonnes): 41
Longueur totale (cm): 953
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 450
Vitesse maxi (km/h): 70
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 250
Canon principal: Lisse
Calibre (mm): 125
Portée effective (m): 2000
Cadence maxi (coups/minute): 6-8
Munitions: 39 Missiles
HEAT: Oui Missiles
SABOT: Oui Missiles
TOUW: Non

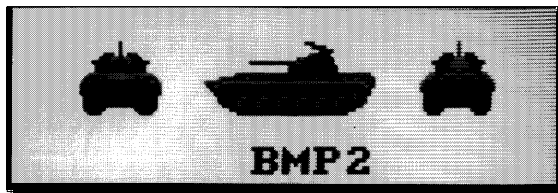


Véhicule de combat d'infanterie BMP-2

BMP est l'abréviation en russe de "Bronevaya Mashina Piekhota", ce qui en russe veut dire "véhicule blindé d'infanterie". Le BMP-1 fut le premier véhicule de combat d'infanterie équipé d'un canon et d'un lance-missiles antichar, ce qui permettait aux bataillons de fusiliers d'attaquer les blindés ennemis à moyenne portée avec des chances raisonnables de succès. Le nouveau BMP-2 est une version améliorée, équipé d'un canon de 30mm, et d'un lance-missiles antichar AT-5 Spandrel.

Caractéristiques:

Équipage (+ hommes): 3 (+6)
Poids (tonnes): 14.5
Longueur totale (cm): 674
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 500
Vitesse maxi (kmh): 70
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 19
Canon principal: Automatique
Calibre (mm): 30
Portée effective (m): 1000
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: 40 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non
Munitions antichar: Oui



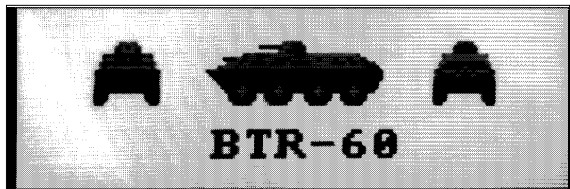
Véhicule blindé de transport de troupes BTR-60

Portée antichar (m): 4000

Le BTR-60 est un véhicule de transport blindé à roues qui équipe de nombreuses unités de fusiliers motorisées de l'armée soviétique. Les roues permettent d'atteindre des vitesses plus élevées sur route, de réduire les coûts de fabrication, et en général de faciliter la maintenance et d'augmenter la fiabilité mécanique. L'inconvénient majeur est que cette vitesse est largement inférieure en tout-terrains. Mais il est suffisamment rapide sur route pour pouvoir suivre des blindés qui avancent en tout-terrains.

Caractéristiques:

Équipage (+hommes): 2 (+12)
Poids (tonnes): 10.2
Longueur totale (cm): 722
Moteur: Essence
Rayon d'action (route): 500
Vitesse maxi (kmh): 80
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 9
Canon principal: Mitrailleuse
Calibre (mm): 14.5
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: 500 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: Non



WAR IN THE GULF



CHAPITRE 12
GLOSSAIRE

12 - GLOSSAIRE

BMP-2: un véhicule d'infanterie chenillé soviétique, équipé d'un canon de 30 mm, d'un missile guidé anti-char et d'une mitrailleuse de 7,62 mm. Le BMP a un équipage composé de trois hommes, ainsi qu'une unité d'infanterie comptant six hommes. Le BMP fut à l'origine de la décision de produire le véhicule de combat Bradley.

Bradley: un véhicule de combat blindé dont il existe deux versions: le M-2, véhicule motorisé d'infanterie et le M-3, véhicule clairier. Tous deux disposent d'une tourelle à deux hommes, sont équipés d'un lance-missile TOW, d'un fusil-mitrailleur de 25 mm et d'une mitrailleuse de 7,62 mm montée de manière co-axiale.

BTR-60: un transporteur de troupes soviétique, blindé et à huit roues. Ce véhicules existe en plusieurs versions: de celle d'origine, sans toit, au BTR-60PB, qui est complètement fermé et équipé d'une petite tourelle avec des mitrailleuses de 14,5 mm et de 7,62 mm. Outre son rôle de transporteur de troupes, le BTR-60 est, entre autre, un véhicule de commandement et de contrôle et un véhicule de soutien aérien rapproché.

Char T-62: un char soviétique comptant un équipage de quatre hommes et un canon lisse de 115 mm, une mitrailleuse de 12,5 mm et une autre de 7,62 mm. Bien qu'il soit considéré dépassé, il représente toujours une menace et continue d'être utilisé dans de nombreuses unités du Pacte de Varsovie.

Char T-72: un char soviétique comptant un équipage de trois hommes et un canon lisse de 125 mm, une mitrailleuse de 12,5 mm et une autre de 7,62 mm. Le quatrième homme a été remplacé par un chargeur automatique pour le canon principal. Un blindage spécial et un système sophistiqué de contrôle du tir lui confèrent une efficacité très difficile à battre.

DPICM: munitions conventionnelles améliorées, double fonction. C'est une pièce d'artillerie contenant de nombreuses petites sous-munitions ou petites bombes capables de perforer le mince blindage situé en haut des véhicules blindés, ainsi que d'atteindre des cibles humaines ou des cibles "faciles".

Groupe: une unité de la taille d'une compagnie comportant à la fois des sections de chars que des sections d'infanterie mécanisée. En période de guerre, le nombre et le type de sections d'un groupe peut varier en fonction de sa mission. Dans le cas du

Groupe Koweït, le Groupe par défaut dispose de deux chars et d'une section d'infanterie mécanisée, ainsi que de deux véhicules TOW améliorés.

HEAT: (anti-char à explosif brisant) Cette arme peut, après l'explosion d'une charge spéciale, perforer le blindage d'un véhicule. Parce que la cartouche contient un explosif puissant, son rôle secondaire est anti-matériel. Sa vitesse initiale caractéristique pourrait être de 1100 mètres par seconde, avec une pénétration de plus de 150 mm de blindage réactif. Cette arme est cependant plus efficace contre les transporteurs de troupes que contre les chars (pour lesquels il faut utiliser les missiles SABOT ou TOW).

ITV: véhicule TOW améliorés. Un transporteur de personnel M113, amélioré et blindé, qui est équipé d'un lance-missiles anti-char téléguidé, monté sur une petite tourelle tournante. TOW signifie missile guidé anti-char, lancé d'un tube, à poursuite optique et guidé au fil. Le TOW est actuellement le missile guidé anti-char le plus puissant de l'armée américaine, capable d'atteindre une cible de la taille d'un char à une portée de 3700 mètres.

Mitrailleuse: tous les chars et transporteurs de troupes de War in the Gulf sont équipés d'une mitrailleuse M2 de calibre 0,50, surnommée "Ma Douce". C'est la même mitrailleuse lourde que celle de la Deuxième Guerre mondiale; c'est l'arme du commandant de char. De plus, chaque char est équipé de deux mitrailleuses M240 de 7,62 mm. De conception belge, la première est montée de manière co-axiale près du canon principal, d'où son surnom "Coax". La seconde, la M240, est montée de manière "libre", près de l'ouverture du chargeur; son avantage est qu'elle est interchangeable et que le chargeur peut s'y agripper lorsque le véhicule bouge!

M-1: c'est actuellement le char de combat principal de l'armée américaine. Il a un équipage de quatre hommes, un canon principal de 105 mm, une mitrailleuse M2 de calibre 0,50 et une mitrailleuse M240 de 7,62 mm. Ce char de 54 tonnes a un moteur à turbine de 1500 chevaux et peut se déplacer à une vitesse de 45 miles/heure. Le système de contrôle du tir comporte un télémètre laser, un ordinateur, un imageur thermique et d'autres instruments électroniques permettant au canon de tirer avec précision pendant que le véhicule se déplace, de nuit comme de jour.

M-113: il n'y a pas si longtemps encore, le M-113 était le

transporteur de troupes principal de l'armée américaine. Pesant 11 tonnes, il a deux membres d'équipage, un conducteur et un commandant. Il est capable de transporter l'ensemble d'un groupe d'infanterie. Le M-113 est normalement équipé d'une mitrailleuse de calibre 0,50, située sur la position du commandant. Etant donné que l'infanterie ne peut pas combattre de l'intérieur, le M-113 est progressivement remplacé par le véhicule de combat M-2 Bradley. Le M-113 demeure cependant le pilier de l'armée américaine, effectuant des missions de soutien au front, ou près du front.

Pacte de Varsovie: une alliance militaire déjà ancienne fondée par les pays communistes européens afin de répondre à la création de l'OTAN.

SABOT: missile anti-char. SABOT signifie obus éjectable perforant à ailettes stabilisées (APFSDS). Il consiste en un petit perforateur en alliage de tungstène ou d'uranium appauvri, dont le diamètre est inférieur à celui du tube du canon. Pour compenser, le perforateur est situé dans un coffre du même diamètre que le canon. Ce coffre, appelé SABOT, tombe lorsque la cartouche sort du canon, permettant ainsi au perforateur de continuer sa trajectoire. Le SABOT a une capacité de perforation très efficace à 2500 mètres. Cette arme est plus efficace contre les chars blindés que le HEAT.

Smoke: la fumée est très efficace pendant le combat car elle permet de masquer la localisation des véhicules pour l'ennemi. La fumée peut être produite de trois façons sur le champ de bataille. Les chars M-1 et M-2 Bradley disposent d'un lance-grenades fumigènes, sur les côtés de la tourelle. Elles peuvent être tirées vers l'avant, afin d'obtenir un écran temporaire de fumée. Ces véhicules peuvent également produire de la fumée d'échappement, créant un nuage de fumée qui suit le mouvement du véhicule. La fumée de l'artillerie peut s'avérer très utile lorsque vous voulez éviter d'être repéré par l'ennemi, juste avant de l'attaquer.

Viseur Thermique: un viseur capable de détecter la chaleur émise par un objet et qui la traduit par une image visible à l'artilleur ou au commandant du char.

TOW: missile guidé anti-char, lancé d'un tube, à poursuite optique et guidé au fil. Le TOW est le missile lourd, guidé, anti-char, de l'armée américaine, avec une portée de 4000 mètres. Le système de guidage lui confère toute la précision nécessaire pour atteindre une cible de la taille d'un char à la portée maximum. Le

WAR IN THE GULF

CHAPITRE 13

SCENARIO

D'ENTRAINEMENT

13 - SCENARIO D'ENTRAINEMENT

missile TOW ne peut être lancé que d'un véhicule stationnaire.

Etant donné l'importance de votre mission au Koweït, nous vous obligeons à participer à un test de préparation consistant en un assaut de chars d'une durée de 40 minutes. Si vous suivez ces instructions et que vous réussissez ce scénario, nous saurons que nous avons fait de notre mieux pour vous aider.

Cliquez sur l'icône Entraînement sur le classeur et vous irez directement à l'écran briefing. Passez au Chapitre 7 et lisez les renseignements donnés. Lisez les trois pages de résumé et étudiez la carte du terrain d'entraînement. Cliquez sur l'icône Informations pour obtenir une description plus détaillée. Cliquez sur l'icône Artillerie et vous obtiendrez la configuration de l'artillerie. Ignorez les barrages HE et DPICM, mais amusez-vous à faire exploser les mines si vous voulez. Cliquez maintenant sur l'icône en haut, à gauche et commencez à vous entraîner!

N'oubliez pas de consulter le Chapitre 8 de ce manuel pour tout renseignement concernant l'utilisation des différents écrans. Cliquez sur l'icône Zoom de l'Unité 3 et faites pivoter votre vue de la zone (en utilisant soit les flèches de la boussole, soit le bouton droit de la souris, après avoir placé le curseur sur la vue), jusqu'à ce que vous ayez en vue l'un des chars se trouvant sur la route principale. C'est l'un des chars de l'Unité 1. Faites maintenant pivoter la vue de l'unité 1 et regardez tourner les tourelles dans la vue de l'Unité 3.

Cliquez maintenant au centre de la boussole pour l'unité 1 et regardez tourner les tourelles en direction de la structure principale du char. Cliquez sur Zoom et vous verrez une église en face de vous. Vous devriez entendre beaucoup de bruit dans le fond; c'est un barrage d'artillerie. L'Unité 4 fait directement face à une usine. Faites un zoom sur la maison se trouvant sur la gauche et vous devriez commencer à voir les effets d'une attaque combinée de HE et de DPICM; la maison finira par être détruite.

Amusez-vous un peu et habituez-vous à changer entre les trois types d'affichage pour chacune des quatre unités de chars; remarquez comme elles sont indépendantes les unes des autres. Allez à une vue de carte, cliquez sur les icônes d'agrandissement et habituez-vous à dérouler la carte en utilisant le bouton droit de la souris.

A environ 9h19, on vous présentera des véhicules sur la piste marron, juste devant l'unité 1. Pour avoir une meilleure vue, allez à la vue en 3D sur tout l'écran pour l'Unité 1 (en cliquant sur l'icône dans le coin supérieur gauche de l'écran, lorsque vous êtes en mode zoom 3D). Entraînez-vous à poursuivre les véhicules passant devant vous et examinez-les bien.

Une fois que tous les véhicules seront passés (à environ 9h23), il sera temps de bouger. Allez à la vue de carte pour l'Unité 1. Faites un zoom jusqu'à ce que vous ayez une portée de carte de 0,5 et vous verrez que tous les chars apparaissent sur la carte. Déroulez maintenant la carte vers la droite jusqu'à ce que vous aperceviez le point de virage de la route. Placez votre curseur à cet endroit-là et réglez votre vitesse au maximum. Vous atteindrez une vitesse maximale de 39 miles/heure sur la route, et vous ralentirez lorsque vous serez sur la piste. Passez maintenant en vue 3D et regardez ce qui vous entoure. Après le pont, vous verrez apparaître un panneau STOP rouge au milieu de la route. Désactivez votre ZOOM et essayez de vous arrêter juste devant le panneau en cliquant sur l'icône DEAD STOP (ARRET NET). Activez à nouveau le zoom et essayez de localiser et d'identifier les quatre véhicules les plus proches. Deux d'entre eux sont américains et deux sont ennemis. Passez à l'écran carte et vous verrez deux drapeaux ennemis. Vous pouvez maintenant essayer quelque chose de très utile. Cliquez sur l'un des drapeaux (et essayez de ne pas bouger!), retournez à la vue 3D et cliquez au centre de la boussole. Vous devriez avoir en vue un véhicule ennemi parfaitement identifié (BMP-2). Cliquez sur l'une de vos icônes Armes et essayez de détruire le BMP. Regardez maintenant autour de vous, vous devriez pouvoir repérer une station radar et deux dépôts de vivres. Voyez combien il vous faut de missiles pour détruire la station radar.

Il est maintenant temps que vous déplaçiez vos autres Unités. Le but de ce scénario d'entraînement est de vous habituer à contrôler vos quatre unités en même temps. L'idée est de faire le circuit, sur les routes, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque fois que vous passez un panneau Stop rouge au milieu de la route, vous devez laisser derrière vous une unité. Nous allons vous laisser mettre vos unités en route et abandonner l'Unité 1. Vous remarquerez qu'aucune de vos unités n'atteint sa vitesse maximale sur route tant que vous ne les disposez pas en COLONNE (Formation COLUMN). La raison en est que certains des véhicules risquent autrement de sortir de la route; alors vérifiez qu'ils sont bien en formation par colonne.

Lorsque vous arrivez au second point Stop, laissez l'Unité 2 derrière vous. L'Unité 2 devrait réussir à identifier deux petits dépôts de munitions, ainsi qu'une antenne de transmission au nord-ouest. A l'est et à l'ouest se trouvent deux unités de chars plutôt difficiles à repérer. Activez votre infra-rouge et vous comprendrez vite son utilité sur les chars modernes. Vous devrez apprendre à identifier les véhicules en fonction de leur image thermique et nous vous conseillons de commencer à le faire dès maintenant. Afin de vous aider, il y a des M113 à l'est et des BTR-60 à l'ouest. Essayez de détruire les BTR. Vous verrez sur la carte un bâtiment au nord-est. Centrez votre vue dessus et vous apercevrez un entrepôt. Si vous le détruisez, deux BMP en

sortiront et se dirigeront lentement sur vous. Voyez si vous arrivez à détruire un char mobile. Cela ne sera pas aussi facile pendant le combat!

Déplacez maintenant l'Unité 3 vers le prochain Stop au coin nord-est du champ de bataille. Vous verrez une antenne satellite, quelques hélicoptères, deux dépôts de carburant, un groupe de T-62 et un groupe de M2 Bradley. Voyez ce dont vous avez besoin pour détruire les véhicules et installations ennemis. Si vous passez à votre vue carte, vous verrez également deux drapeaux ennemis flottant au nord-ouest. Ce sont des véhicules de surveillance. Ce sont des BTR aménagés qui se déplacent à des vitesses considérables. Voyez si vous pouvez les détruire tous les deux. Il vous sera plus facile d'utiliser l'infra-rouge ET votre télémètre laser. Les BTR sont très petits, même avec un zoom à cette distance (presque 2 kilomètres!)

Maintenant déplacez l'Unité 4 vers sa position finale. Vous devrez traverser une piste. Essayez de rester tout le temps sur la piste. Au milieu de la forêt/des dunes, vous devriez essayer de repérer et de détruire un T72. Au dernier Stop, cherchez les véhicules et l'hôpital. Repérez maintenant la statue dans le périmètre de la forêt/des dunes que vous venez de quitter. Rapprochez-vous-en autant que possible. Vous remarquerez que vous êtes toujours à l'extérieur de la forêt/des dunes de sable, et pourtant, si vous regardez vos chars agrandis au maximum sur la carte, ils devraient se trouver juste à l'intérieur de la zone de forêt/dunes sur la carte. Dans le jeu, la zone autour des forêts/dunes (un cercle concentrique d'environ 75 mètres) vous permet de voir l'action dans son ensemble, tout en empêchant l'ennemi de pouvoir vous repérer. Le seul inconvénient est que si vous faites feu sur un véhicule ennemi, votre adversaire verra probablement la fumée provenant de vos canons, ce qui leur permettra de vous repérer pendant 10 secondes. Essayez de toujours mettre à profit la ligne des arbres dans votre tentative de reprendre le Koweït du nord.

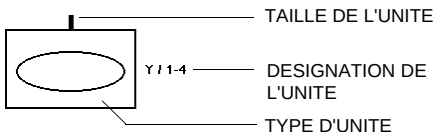
Il est temps maintenant de voir si vous pouvez utiliser toutes vos unités en même temps dans le combat! Lorsque sonnent 9h51, chacune de vos unités devra détruire un groupe de véhicules ennemis se déplaçant lentement. Essayez de le faire en utilisant vos vues "quart". Vous vous apercevrez qu'un barrage de fumée obscurcit la vue de l'Unité 4. Vous devrez donc activer l'infra-rouge, tout au moins pour cette unité. Si vous réussissez à détruire la plupart des chars ennemis mobiles, vous aurez "gagné" cette bataille "d'entraînement". Ce qui signifie que vous pouvez maintenant entreprendre la reconquête du Koweït.

Si vous ne vous sentez pas encore assez sûr de vous, essayez donc de recommencer cet entraînement. L'action du combat véritable se déroulera beaucoup plus rapidement, l'ennemi sera armé de façon plus adéquate et cette fois-ci, il ne fait pas de doute qu'il vous tirera dessus!

WAR IN THE GULF

CHAPITRE 14
SYMBOLES MILITAIRES
DE L'OTAN

14 - SYMBOLES MILITAIRES DE L'OTAN



TAILLE DE L'UNITE

● ● ●	SECTION
I	COMPAGNIE
II	TEAM
III	BATAILLON
IIII	CORPS EXPEDITIONNAIRE REGIMENT
X	BRIGADE
XX	DIVISION
XXX	CORPS
XXXX	ARMEE
XXXXXX	CORPS D'ARMEE

TYPE D'UNITE

	BLINDES
	INFANTERIE MOTORISEE
	CAVALERIE BLINDEE
	ARTILLERIE, AUTO-PROPULSEE
	GENIE
	INFANTERIE
	ARTILLERIE, TRACTEE
	AVIATION
	DEFENSE AERIEENNE
	LES UNITES DONT L'INSIGNE COMPORTE UNE BORDURE APPARTIENNENT AU PACTE DE VARSOVIE.

WAR IN THE GULF

CHAPTER 15
FAITS ET FIGURES
SUR LA GUERRE DU
GOLFE 1990-1991

15 - FAITS ET FIGURES SUR LA GUERRE DU GOLFE 1990-1991

GUERRE DU GOLFE 1990-1991 CHRONOLOGIE

Bonne chance au Koweït!

18 juillet: le ministre des affaires étrangères irakien, Tariq Aziz, annonce à la ligue arabe que le Koweït a volé l'équivalent de 2,4 milliards de dollars de pétrole irakien.

24 juillet: les Irakiens envoient des milliers de soldats près de la frontière du Koweït.

1 août: échec des discussions à Jeddah, entre l'Irak et le Koweït, concernant les revendications de Saddam.

2 août: l'Irak envahit le Koweït. L'émir se réfugie en Arabie Saoudite. Le Conseil de Sécurité des Nations Unies condamne l'invasion et demande le retrait des troupes.

6 août: les Nations Unies imposent des sanctions économiques et commerciales contre l'Irak.

7 août: les Etats-Unis envoient des troupes de combat.

8 août: l'Irak annexe le Koweït. Bush affirme qu'"une ligne a été tracée dans le sable" et 60.000 troupes seront probablement envoyées en Arabie Saoudite.

10 août: l'Irak ordonne aux ambassades étrangères au Koweït de fermer leurs portes. Douze états arabes se mettent d'accord sur l'envoi de forces pan-arabes en Arabie Saoudite.

11 août: le premier avion britannique arrive en Arabie Saoudite.

15 août: Saddam annonce la conclusion d'accord avec l'Iran, mettant fin au conflit Iran-Irak.

16 août: l'Irak ordonne aux milliers de Britanniques et d'Américains de se rendre dans les hôtels du Koweït sous peine d'être emprisonnés.

17 août: l'Irak annonce sa politique de "bouclier humain" avec les otages.

18 août: 100.000 réfugiés se rendent en Jordanie. Les navires américains procèdent à des tirs d'avertissement sur pétroliers irakiens.

23 août: Saddam apparaît à la télévision avec des otages britanniques.

24 août: les troupes irakiennes encerclent les ambassades de Koweït Ville ayant refusé de fermer leurs portes.

25 août: le Conseil de Sécurité des Nations Unies autorise les forces navales occidentales à utiliser la force pour imposer les sanctions.

28 août: l'Irak déclare le Koweït sa 19ème province. Il ordonne la libération des femmes et enfants de pays occidentaux détenus en otages.

9 septembre: Bush et Gorbatchev se rencontrent à Helsinki afin de s'entretenir de la crise du Golfe.

21 septembre: l'Irak promet de livrer la "mère de toute les batailles" s'il est attaqué.

25 septembre: le Conseil de Sécurité des Nations Unies ordonne le blocus aérien de l'Irak.

3 octobre: Saddam fait le tour du Koweït au cours de sa première visite depuis l'invasion.

9 octobre: le prix du pétrole atteint 40\$ le baril.

23 octobre: l'Irak annonce la libération de tous les otages français; l'ancien premier ministre britannique Edward Heath repart avec quelques otages britanniques.

8 novembre: Bush envoie plus de 100.000 troupes supplémentaires dans le Golfe.

22 novembre: Bush passe le jour d'action de grâce avec les troupes en Arabie Saoudite. La Grande-Bretagne annonce le départ de 14.000 soldats supplémentaires, ainsi que d'autres avions de combat.

28 novembre: les Koweïtiens informent le Royaume-Uni que l'émirat subit de nombreux pillages et que des civils sont brutalisés.

29 novembre: le Conseil de Sécurité des Nations Unies vote (12-2) pour autoriser l'usage de la force contre l'Irak s'il ne se retire pas avant le 15 janvier 1991. Les Etats-Unis annoncent l'envoi de 300 avions de combat supplémentaires dans le Golfe.

30 novembre: Bush invite Aziz à Washington et propose d'envoyer James Baker, secrétaire d'état, à Bagdad.

2 décembre: Baker affirme que les sanctions contre l'Irak ne sont pas efficaces.

6 décembre: Saddam ordonne la libération de tous les otages étrangers.

19 décembre: L'Assemblée Générale des Nations Unies condamne l'Irak pour violations des droits de l'homme au Koweït.

22 décembre: l'Irak annonce qu'elle n'abandonnera jamais le Koweït et qu'elle utilisera des armes de "destruction massive" si elle est attaquée. Dix-neuf marins américains se noient

pendant leur retour à leur navire, après une permission en Israël.

25 décembre: Bush apprend que les forces américaines ne seront pas prêtes à attaquer avant le mois de février.

28 décembre: un détachement spécial amphibie américain met le cap sur le Golfe.

3 janvier: ultimatum de Bush à l'Irak: une semaine pour participer à des discussions en Suisse, ou ce sera la guerre.

8 janvier: le pentagone parle de plus de 360.000 troupes américaines dans la région, chiffre qui devrait atteindre 430.000 à la fin du mois de janvier.

9 janvier: échec des négociations entre Baker et Aziz à Genève. Aziz prévient que l'Irak attaquera l'Israël en cas de guerre.

12 janvier: le Congrès vote pour la guerre.

13 janvier: le Secrétaire Général des Nations Unies, Javier Perez de Cuellar, ne réussit pas à convaincre Saddam de quitter le Koweït.

14 janvier: Saddam demande aux Irakiens de se battre jusqu'à la mort afin de garder le Koweït.

15 janvier: fin du délai.

17 janvier: les alliés ouvrent les hostilités en effectuant des milliers de raids sur des cibles irakiennes, y compris Bagdad.

18 janvier: l'Irak lance huit missiles scuds sur Israël.

19 janvier: trois scuds frappent encore Israël; les Etats-Unis envoient des missiles Patriot à Tel Aviv.

20 janvier: la télévision irakienne montrent

des pilotes alliés capturés.

21 janvier: l'Irak annonce l'utilisation des prisonniers de guerre comme boucliers humains.

23 janvier: le Général Colin Powell déclare: "Nous allons d'abord l'isoler (l'armée irakienne), puis nous la détruirons."

25 janvier: les Etats-Unis accusent l'Irak de "terrorisme écologique" en déversant le pétrole dans le Golfe.

26 janvier: les premiers avions irakiens se réfugient en Iran.

29 janvier: l'Irak annonce la capture de la ville frontalière de Khafji.

31 janvier: les Saoudiens reprennent la ville de Khafji.

6 février: les Français annoncent que les bombardements ont réduit la Garde Républicaine à trente pour cent de ses capacités.

11 février: l'Irak indique qu'elle n'acceptera jamais de cesser-le-feu.

12 février: les Soviétiques envoient Yevgeny Primakov à Bagdad pour négocier la paix.

13 février: les bombardiers alliés détruisent l'abri de Bagdad, tuant 314 civils. Le nombre de troupes américaines dans la région atteint maintenant 514.000.

15 février: l'Irak propose officiellement de se retirer, mais Bush appelle cela un "canular cruel."

18 février: Gorbatchev rencontre Aziz à Moscou afin de discuter sur un projet de paix.

19 février: raid aérien massif sur Bagdad.

21 février: Gorbatchev présente à Bush les détails du projet de paix. Saddam annonce dans un discours qu'il ne se rendra jamais.

22 février: Moscou indique que l'Irak a accepté un projet de paix en huit points; Bush déclare qu'il ne va pas assez loin et demande à l'Irak d'obéir à toutes les résolutions des Nations Unies, au plus tard à 17h00 GMT, le 23 février, ou de se préparer à une guerre terrestre.

23 février: le délai expire, sans aucun signe de retrait.

24 février: la guerre terrestre commence à 1h00 GMT; les Irakiens se rendent par milliers.

25 février: les alliés avancent sur tous les fronts; les missiles scuds irakiens tuent 28 soldats américains et en blessent 98 à Dhahran. Les alliés annoncent que plus de 600 puits de pétrole sont en feu au Koweït.

26 février: l'Irak annonce son retrait du Koweït. Le Conseil de Sécurité des Nations Unies se réunit en session close à la demande des Soviétiques. Saddam déclare à la radio de Bagdad que le Koweït ne fait plus partie de l'Irak. Les Marines arrivent à Koweït Ville.

27 février: Bush déclare la victoire; il ordonne la fin des opérations alliées à 5h00 GMT, heure locale.

3 mars: les commandants alliés et irakiens se rencontrent et parviennent à un accord de cessez-le-feu permanent.

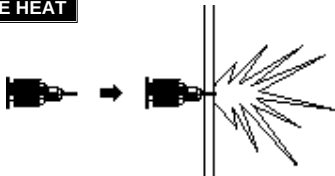
4 mars: le prince du Koweït, Sheikh Saad al-Sabah, revient.

14 mars: l'émir retourne à Koweït Ville.

ARMES ANTI-CHARS

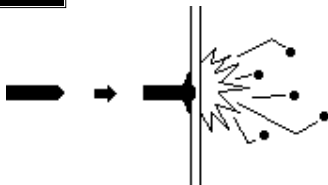
MISSILE HEAT

L'ogive des missiles HEAT (High Explosive Anti-Tank/Anti-Char à Explosif Brisant) explose au point d'impact, répandant ainsi des éclats de métal en fusion dans le char.



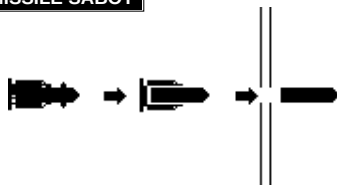
MISSILE HESH

L'ogive du missile HESH (High Explosive Squash Head/Tête Ecrasante à Explosif Brisant) est équipée d'une extrémité qui s'écrase et explose à l'impact. Cela provoque la rupture de l'intérieur du blindage et son éparpillement dans le char.



MISSILE SABOT

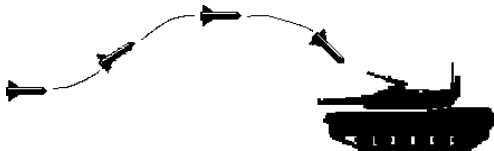
Le missile APDS (Armour Piercing Discarding Sabot/Sabot Ejectable Perforant) est équipé d'une section en aluminium ou sabot qui se détache et est largué en vol. L'intérieur du missile consiste en une tige d'uranium qui pénètre le blindage du char à grande vitesse.



MISSILE TOW

Le missile TOW (Tube-launched, optically-tracked, wire-guided/guidé au fil, à poursuite optique et lancé d'un tube) peut être lancé d'un hélicoptère, d'un trépid ou d'un véhicule terrestre.

- 1) l'artilleur aligne la cible sur son cibleur optique.
- 2) le missile est lancé.
- 3) l'artilleur poursuit la cible dans son cibleur jusqu'à ce que le missile l'atteigne.



BATTLE NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.