

M.I.A.

MISSING IN ACTION™



DEUTSCH

G

GLASS
GIPST

MONTAG, 1. SEPTEMBER 1969

INHALTSVERZEICHNIS

EPILEPSIE WARNUNG	2/9/69
VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DES SPIELENS	2/9/69
VORWORT	3/9/69
EINLEITUNG	4/9/69
INSTALLATION	4/9/69
STARTEN VON MIA	4/9/69
ERÖFFNUNGSBILDSCHIRM	5/9/69
OPTIONEN/GRAFIK	5/9/69
GRAFIK	5/9/69
DAS SPIEL	6/9/69
STEUERUNG	6/9/69
SPIEL STARTEN	6/9/69
AKTENAUSWAHL	6/9/69
MISSIONSAUSWAHL	6/9/69
MISSIONSVIDEO	7/9/69
DER SPIELBILDSCHIRM	7/9/69
DIE KARTE	8/9/69
WÄHREND DES SPIELS	8/9/69
HELIKOPTERSTEUERUNG	8/9/69
WAFFEN ABFEUERN	8/9/69
SONSTIGE STEUERUNGEN	9/9/69
STEUERUNG KONFIGURIEREN	9/9/69
JOYSTICKBELEGUNG	10/9/69
GAMEPAD	10/9/69
NETZWERKSPIEL	11/9/69
EIN NETZWERKSPIEL STARTEN	11/9/69
EIN NETZWERKSPIEL KONFIGURIEREN	11/9/69
SPIELTYP	11/9/69
NETZWERK-SPIELOPTIONEN	12/9/69
FLUGTIPS	12/9/69
GLOSSAR	13/9/69
US-EINHEITEN UND WAFFEN	13/9/69
VC-EINHEITEN UND WAFFEN	21/9/69
LEXICON DER BEGRIFFE VON VIETNAM-VETERANEN	25/9/69
TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE	6/10/69
MITWERKENDE	7/10/69
DAS GLASS GHOST TEAM BEI SIMIS	7/10/69
MAVERICK MEDIA LTD	7/10/69
GT INTERACTIVE	8/10/69

Dienstag, 2. September 1969

EPILEPSIE WARNUNG

**BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE,
BEVOR SIE MIT DEM SPIEL BEGINNEN
ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN**

Eine geringe Anzahl von Personen neigt zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen, wenn sie bestimmten Lichtblitzen oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Bei den betreffenden Personen können dabei bisher nicht entdeckte Epilepsie oder andere Anfälle auftreten.

Sollten Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder schon einmal durch flimmernde Lichteffekte hervorgerufene Bewußtseinsstörungen erlitten haben, sollten Sie vor dem Spielen unbedingt Ihren Arzt konsultieren.

Kinder sollten Videospiele nur unter Aufsicht der Eltern spielen. Falls bei Ihrem Kind während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Sehstörungen, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, unterbrechen Sie SOFORT das Spiel, und suchen Sie umgehend Ihren Arzt auf.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DES SPIELENS

- ✗ Setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm weg. (Soweit wie es das Kabel erlaubt).
- ✗ Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- ✓ Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale.
- ✓ Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- ✓ Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10-15 Minuten pro Stunde aus.

MITTWOCH, 3. SEPTEMBER 1969

VORWORT

Nach der Niederlage im Zweiten Weltkrieg, erklärte Ho Chi Minh 1945 Vietnam zu einer unabhängigen Republik. Aus Angst vor dem Kommunismus unterstützten die Vereinigten Staaten die Wiederherstellung der französischen Herrschaft. Es folgten diverse Konflikte, bei denen die Amerikaner Frankreich subventionierten und im Jahre 1953 ca. 80 Prozent des französischen Krieges finanzierten. 1954 akzeptierte Ho Chi Minh—auf Drängen der Alliierten hin—eine zeitweise Teilung am 17. Breitengrad. Weder die Vereinigten Staaten noch der von den Amerikanern unterstützte Anführer Ngo Dinh Diem im Süden unterschrieben das Abkommen. Die Unterstützungen für Ho Chi Minh wurden verstärkt, und im Jahre 1960 wurde der Vietcong unter kommunistischer Führung organisiert.

Mitte 1963 verschärfte sich die Lage in Südvietnam, und Diem wurde durch eine militärische Meisterleistung eingenommen. Nach einem Vietcong-Angriff auf eine im südlichen Vietnam liegende U.S.-Kaserne im Februar 1965, wurden in diese Region 50.000 U.S.-Truppen geschickt—diese Zahl stieg bald weiter an. Doch im Jahre 1967 wurde der Krieg zu einer Sackgasse, aber Hanoi plante eine neue Offensive, die sich als Wendepunkt herausstellen sollte. Neue Angriffe wurden am 30. Januar 1968 gestartet, die zum Tod von 40.000 Vietcong führten. Dieses traurige Ereignis ging unter dem Namen 'Die Tet-Offensive' in die Geschichte ein, benannt nach dem vietnamesischen Feiertag, an dem es sich ereignete.

Präsident Johnson schickte weitere 206.000 U.S.-Truppen nach Vietnam, gefolgt von nochmals 20.000, was die Anzahl der Soldaten im Kriegsgebiet auf 549.000 Mann ansteigen ließ. Johnson untersagte die Bombardierung jenseits des 20. Breitengrads, um erste Verhandlungen aufzunehmen und im Wahlkampf Pluspunkte zu sammeln. Die Republikaner nominierten Nixon, woraufhin der Rücktritt von Johnson folgte. Während dieser Wahlkampagne versprach Nixon, den Krieg in Vietnam zu beenden. Im Jahre 1975 hatte er endlich Erfolg. Zu dieser Zeit betrug die Zahl der amerikanischen Todesopfer 58.000. Weitere 2.500 wurden als Missing In Action gemeldet.

DONNERSTAG, 4. SEPTEMBER 1969

EINLEITUNG

Willkommen zu Ihrem ersten Einsatz als Helikopterpilot in Vietnam—bei den Luftstreitkräften der 1. Kavallerie. Dieses Handbuch soll Ihnen verstehen helfen, was wir hier von Ihnen erwarten und wie Sie Ihren Dienst leisten. Sie erfahren, wie das Spiel gestartet wird und wie Sie zum ersten Einsatz abheben. Es blieb uns nicht mehr viel Zeit, Soldat. Halten wir es also kurz und bringen es auf den Punkt. Beeilen Sie sich, und fliegen Ihren ersten Einsatz—wegtreten!

INSTALLATION

1. Legen Sie die MIA-CD-1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Das Startprogramm von MIA sollte automatisch gestartet werden, wenn Sie die CD einlegen. Sollte die Autostart-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks ausgeschaltet sein, starten Sie bitte die Datei Setup.exe von der MIA-CD manuell.
3. Klicken Sie dann auf SPIEL INSTALLIEREN, um das Installationsprogramm zu starten.
4. Das Installationsprogramm führt Sie durch die Installation des Spiels. Befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

BEACHTEN SIE bitte, daß MIA DirectX 5.2 oder höher benötigt. Sie sollten DirectX während des Setups installieren, wenn es noch nicht auf Ihrem PC installiert ist. MIA kann ohne ein korrekt installiertes DirectX 5.2 oder höher nicht gestartet werden.

STARTEN VON MIA

Nach Abschluß der Installation finden Sie in Ihrem Startmenü eine Programmgruppe, über die Sie das Spiel starten können. Wählen Sie bitte einfach MIA im Startmenü, um das MIA-Startprogramm zu starten.

Die Optionen im MIA-Startprogramm:

- MIA spielen
- Grafiktreiber ändern
- Directx installieren
- Spiel deinstallieren
- Verlassen

MIA Spielen

Startet ein Einzelspieler-Spiel.

Grafiktreiber ändern

Wenn Sie MIA zum ersten Mal starten, wird automatisch ein Programm analysieren, welche Grafikoptionen auf Ihrem PC zur Verfügung stehen. Diese werden dann in einer Liste angezeigt, in der die beste Option jeweils oben steht. Wenn Sie eine neue Grafikkarte einbauen sollten, empfehlen wir Ihnen, auch den neuen Treiber aus der Liste zu wählen und auf OK zu klicken.

Directx installieren

MIA benötigt directx 5.0 oder höher. Um zu überprüfen, ob DirectX bereits installiert ist, klicken Sie bitte auf DIRECTX INSTALLIEREN, woraufhin das Installationsprogramm gestartet wird und überprüft, ob Directx korrekt und vollständig installiert wurde.

FREITAG, 5. SEPTEMBER 1969

Spiel deinstallieren

Hiermit löschen Sie MIA wieder von Ihrem PC.

Verlassen

Verlassen Sie MIA, bestätigen die folgende Dialogbox und kehren zu Windows® 95 zurück.

Optionen

Hier können Sie die Steuerung, den Schwierigkeitsgrad, die Grafik sowie den Sound des Spiels konfigurieren.

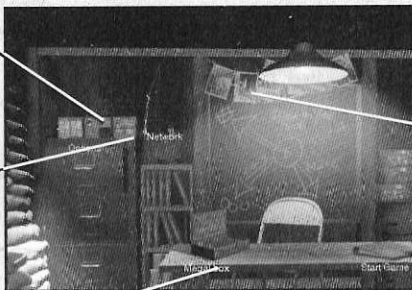
Netzwerk

Starten Sie hier eine Netzwerkpartie.

Medaillen

Hier werden Ihnen die Medaillen angezeigt, die Ihnen bereits verliehen wurden.

ERÖFFNUNGSBILDSCHIRM



Verlassen

Klicken Sie hier, um das Spiel zu verlassen.

Credits

Hier werden Ihnen die Leute angezeigt, denen Sie MIA zu verdanken haben.

Start

Wenn Sie hier klicken, starten Sie ein neues Spiel oder setzen ein gespeichertes fort.

OPTIONEN/GRAFIK

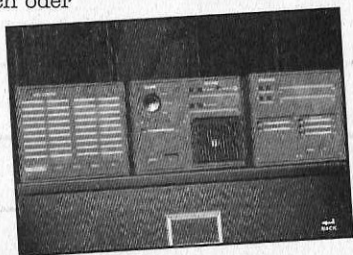
GRAFIK

Spezialeffekte

Missing In Action verwendet viele grafische Spezialeffekte. Sie können die Detailstufe der Effekte verändern, indem Sie den Schieberegler entsprechend einstellen (hoch oder niedrig).

Texturdetail

Sie können über diesen Regler die Detailstufe der Objekte im Spiel anpassen, sowie die Anzahl der Geländeobjekte in den Spielwelten bestimmen. Bei einer niedrigen Einstellung haben Sie weniger Geländeobjekte wie z. B. Bäume und Häuser, hinter denen Sie sich verstecken könnten.



Auflösung

Stellen Sie hier die Auflösung ein, in der das Spiel gestartet werden soll (Mittel sind 512x384, Hoch 640x480 und Super 800x600 Pixel). Wenn Sie das Spiel mit einer Beschleunigerkarte betreiben, erscheint zusätzlich ein Button 'Nebel'. Normalerweise wird er eingeschaltet sein, doch einige der Karten lassen weder Nebel noch Alpha-Effekte zu. Wenn Sie Probleme mit der Grafik haben, versuchen Sie am besten, den Nebel auszuschalten.

Wenn Sie das Spiel im Softwaremodus starten, erscheint ein Button 'Im Grafikspeicher berechnen'. Je nach Grafikkarte kann das Ein- oder Ausschalten die Leistung verbessern.

SAMSTAG, 6. SEPTEMBER 1969

DAS SPIEL

Schwierigkeitsgrad

Es existieren drei Schwierigkeitsstufen: Anfänger (leicht), Veteran (mittel) und As (schwierig). Von dieser hängt ab, wie schnell die Feinde auf Sie feuern werden.

Lautstärke Musik/Soundeffekte

Mit dem Regler können Sie die Lautstärken der Musik und Soundeffekte beeinflussen. Möchten Sie sie ganz abschalten, bewegen Sie den Regler ganz nach links.

CD-Musik

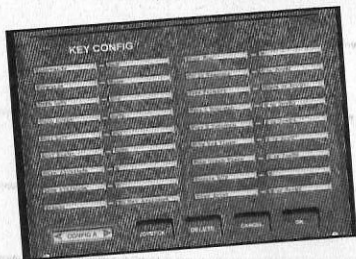
Hiermit schalten Sie die CD-Musik ein oder aus.



STEUERUNG

Tastenbelegung

Sie können die vorgegebene Tastenbelegung verändern, wenn Ihnen diese nicht zusagen sollte. Klicken Sie auf die Taste, die Sie verändern möchten, und drücken Sie dann die Taste, die jetzt diese Funktion übernehmen soll. Sie können bis zu zwei Tasten für jede Funktion belegen.



Joystick

Wenn Sie auf den Button Joystick klicken, gelangen Sie in das Windows-Setup der Spielsteuerungen. Wenn Sie einen Joystick während des Spielens anschließen sollten, können Sie ihn hier noch konfigurieren. Klicken Sie auf das minimierte MIA in der Taskleiste, um zum Spiel zurückzukehren.

Eigene Konfigurationen

Sie können bis zu vier verschiedene Tastaturkonfigurationen festlegen. Um zwischen diesen umzuschalten, klicken Sie auf die grünen Pfeile.

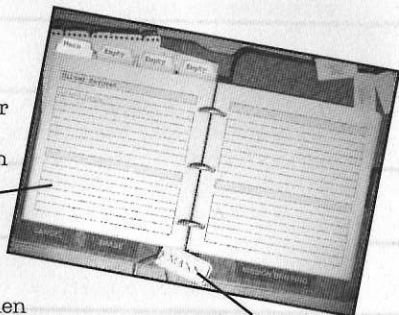
SPIEL STARTEN

Aktenwahl

Klicken Sie auf diese Akten, wechseln Sie die gerade aktuelle Personaldatei. Wie Sie in der Anzeige sehen, können bis zu vier Spieler hier ihre Akten ablegen. Wenn Sie auf eine leere Akte klicken sollten, müssen Sie einen Namen eingeben. Sie legen dann eine neue Akte an.

Missionsauswahl

Jede Akte zeigt die Missionen an, die bereits erfolgreich abgeschlossen wurden. Falls Sie einen neuen Einsatz beginnen sollten, werden Sie gebeten, einen Dateinamen einzugeben.



Cheat-Optionen

SONNTAG, 7. SEPTEMBER 1969

Danach können Sie dann die Missionen der Reihe nach spielen. Die aktuell gewählte Mission wird immer in rot angezeigt, und Sie können jede der absolvierten Missionen noch einmal spielen, indem Sie die entsprechende Missionsdatei noch einmal wählen.

Missionsvideos

Vor jeder Mission wird Ihnen eine kurze Einsatzbesprechung in Form einer Videosequenz angezeigt, die Ihnen ein weiteres Kapitel der Geschichte von Captain Mann erzählt. Oft sind wichtige Informationen in den Sequenzen enthalten, die Sie in der Mission benötigen werden—also passen Sie auf!

Einsatzbesprechung

In der Einsatzbesprechung erhalten Sie Details zu der vor Ihnen liegenden Mission. Lesen Sie sie genau durch, da Ihnen hier mitgeteilt wird, was Sie in der folgenden Mission erreichen müssen. Ebenfalls erhalten Sie hier Tips und Hinweise, die Ihnen helfen, die Missionen zu meistern. Unterhalb der Besprechung erfahren Sie noch Einzelheiten über die Ausstattung Ihres Helikopters in der folgenden Mission und die montierten Waffen etc.

Cheats

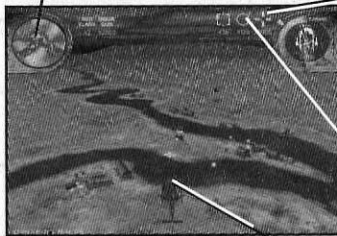
In jeder Mission gibt es eine 'Missions-Zieleffizienz', die Sie erreichen müssen, um einen Cheat zu erhalten. Dieses Ziel wird Ihnen in der abschließenden Einsatzbesprechung nach der 'Missions-Effizienz' angezeigt. Die Cheats beziehen sich auch auf die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. In Mission 1.1—"Bewaffneter Aufklärungsflug"—erhalten Sie den Cheat z. B. Nur auf der Schwierigkeitsstufe 'Veteran', in Mission 1.2—"Evakuierung"—nur auf 'As' und in der dann folgenden im Modus 'Anfänger'.

Wenn Sie auf die Hundemarke klicken, erscheint das Cheatmenü. Wählen Sie hier den gewünschten Cheat, den Sie aktivieren möchten. Sie können mit aktivierten Cheats aber nur die Missionen starten, die Sie bereits ohne Cheat gelöst haben.

DER SPIELBILDSCHIRM

Kompaß/Radar

Diese Anzeige können Sie zwischen Kompaß oder Radar umschalten. Der Kompaß besitzt 2 Pfeile, einen weißen und einen roten. Der weiße zeigt immer in Ihre aktuelle Flugrichtung, der rote in Richtung des aktuellen Missionsziels. Das Radar zeigt Ihnen die Ziele der gerade aktuellen Mission. Die Ziele werden farblich unterschieden, so daß sie unterscheiden können, wer Freund und wer Feind ist. Im Kapitel „Waffen abfeuern“ werden die Farben näher erläutert.



Heli-Status

An dieser Stelle wird Ihnen Ihre Panzerung sowie der Name der gerade gewählten Waffe angezeigt. Sollte Ihr Helikopter Schaden nehmen, wandert der Pfeil zum unteren Ende der Anzeige.

Waffenstatus

Er zeigt Ihnen, welche Waffen Sie an Bord haben und wieviel Munition für die unterschiedlichen Waffen noch übrig ist.

Missionsstatus

Er liefert Ihnen Informationen über den Status der Missionsziele. Es wird ein Prozentwert oder ein Verhältnis angezeigt. Ersterer steht für den Wert, wieviel Sie vom aktuellen Ziel bereits zerstört haben, bei letzterem werden die zerstörten zu den noch existenten Zielen ins Verhältnis gesetzt.

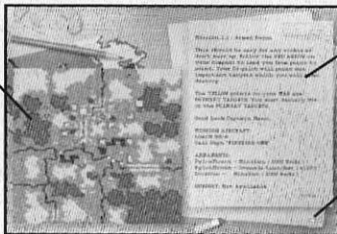
Ihr Helikopter

MONTAG, 8. SEPTEMBER 1969

DIE KARTE

Karte

Die Karte zeigt Ihnen die Position aller Einheiten in der aktuellen Mission an. Unterhalb finden Sie eine Legende zu den verschiedenen Farben.



Einsatzbefehl

Er gibt Ihnen Informationen zur aktuellen Mission und Ihren Aufgaben. Klicken Sie auf 'Mehr', werden Ihnen zusätzliche Informationen zum bisherigen Abschneiden angezeigt.

Zurück

Klicken Sie hier, oder drücken Sie die Taste ESC, wenn Sie zurück zum Spiel gelangen möchten.

Legende

Farbe

Symbol

Blau = Freundlich

Grün = Neutral = Einzeleinheit = Gruppe, Dorf oder Basis

Rot = Feindlich

Gelb = Ziel = Helikopter = Luftinheit

WÄHREND DES SPIELS

Während des Spiels steuern Sie den Helikopter, der in der jeweils folgenden Mission benötigt wird. Obwohl sich jeder von ihnen unterschiedlich steuern lässt, werden die Waffen dennoch identisch abgefeuert, und auch die Informationsanzeigen sind genormt. Die Grundsteuerung wird weiter unterhalb beschrieben. Die Liste der standardmäßig vorgegebenen Tasten finden Sie weiter unterhalb. Eine Auflistung der verfügbaren Waffen finden Sie im Glossar.

HELIKOPTERSTEUERUNG

Jeder Helikopter hat vier Bewegungsrichtungen. Er kann vorwärts/rückwärts, links/rechts und nach oben/unten fliegen. Sie können ihn auch nach links und rechts drehen, um die Flugrichtung zu ändern. Alle Helis können schneller nach oben und unten fliegen, als in eine der anderen Richtungen. Vergessen Sie dies nicht, wenn Sie gerade unter Feuer liegen!

WAFFEN ABFEUERN

Vor Ihren Helikoptern finden Sie Fadenkreuze auf dem Boden, deren Anzahl von der verwendeten Waffenkonfiguration abhängt (der Huey verfügt über drei Fadenkreuze, eines für die primäre Waffe und jeweils eins für seine beiden Türms). Wenn Sie die Waffen wechseln sollten, verändern sich die Fadenkreuze entsprechend der neuen Waffen. Die Form der Kreuze entspricht den Waffenicons, die Sie vom Waffenstatus her kennen. Wenn Sie ein Ziel in Sichtweite haben sollten, verändern die Fadenkreuze ihre Farbe. Sie können so erkennen, ob es sich um ein freundliches oder feindliches Ziel handelt. Es gilt hier die folgende Farbgebung:

Gelb - Einsatzziele: Sie müssen diese Ziele zerstören.

Rot - Feindlich: Sie müssen sie nicht zerstören, könnten aber von ihnen angegriffen werden.

Blau - Freundlich: Nicht zerstören, sonst landen Sie vor dem Kriegsgericht.

Grün - Neutral: Weniger wichtig als die blauen, doch wenn Sie zu viele zerstören sollten, kann dies Konsequenzen nach sich ziehen.

Wenn Sie eine **Waffe abfeuern**, werden die Fadenkreuze automatisch das aktuelle Ziel erfassen, damit Sie den Helikopter lenken können, ohne das Ziel direkt wieder zu verlieren. Das Ziel wird erst dann wieder aufgegeben, wenn Sie es zerstört haben oder nicht mehr feuern.

DIENSTAG, 9. SEPTEMBER 1969

SONSTIGE STEUERUNGEN

Es gibt noch diverse andere Kontrollmöglichkeiten während des Spiels.

Tür-mgs feuern

Bei Helikoptern mit Tür-mgs feuern Sie diese mit diesen Buttons ab.

Ansicht rotieren

Sie können die virtuelle Kamera um Ihren Helikopter bis zu 90° in jede Richtung schwenken. So können Sie sich einen besseren Blick auf das Ziel verschaffen, wenn Sie mit den Tür-mgs feuern.

Kamera wechseln

Hiermit können Sie Ihre Ansicht zwischen zwei virtuellen Kameras wechseln.

Grüne Leuchtbomben abfeuern/Rote Leuchtbomben abfeuern

Es gibt zwei verschiedene Leuchtbombenfarben. Drücken Sie den entsprechenden Button, um die jeweilige Bombe abzufeuern.

Kompaß/Radar umschalten

Die Anzeige links in Ihrem HUD kann entweder den Kompaß oder das Radar anzeigen. Drücken Sie den entsprechenden Button, um die Anzeige umzuschalten.

HUD umschalten

Sie können die Position des HUD verändern. Zur Auswahl stehen oben, unten oder ganz aus.

Konfiguration (während des Spiels)

Sie gelangen hier zum Konfigurationsbildschirm.

Gamma hoch/Gamma runter

Wenn Sie Ihren Monitor bereits auf der hellsten Helligkeitsstufe eingestellt haben, können Sie den Gammawert an dieser Stelle korrigieren.

CD-Musik

Schalten Sie die CD-Musik ein oder aus.

Echtzeitkarte

Hier wird Ihnen eine Karte der Mission angezeigt, die Sie gerade fliegen. Lesen Sie hierzu bitte das Kapitel 'Die Karte' weiter oberhalb.

Letzten Funkspruch wiederholen

Wenn Sie einen Funkspruch empfangen, doch diesen nicht ganz verstanden haben, können Sie ihn sich hier noch einmal abspielen lassen.

Fotografieren

Drücken Sie diesen Button, erstellen Sie ein Foto des aktuellen Bildes. Es wird im Format *.pcx in Ihrem Spielverzeichnis gespeichert.

Pause

Sie pausieren so das aktuelle Spiel.

Verlassen

Wenn Sie die aktuelle Mission beenden möchten, können Sie dieses hier tun. In der Sicherheitsabfrage müßten Sie sich dann für OK entscheiden.

STEUERUNG KONFIGURIEREN

MIA wurde für die Microsoft®-Sidewinder-Serie optimiert und ist zudem Force-Feedback-kompatibel. Es existieren drei verschiedene Buttonbelegungen, zwischen denen Sie über das Optionsmenü umschalten können.

Konfiguration A—die Standardbelegung für die Tastatur und den Microsoft Sidewinder Joystick.

MITTWOCH, 10. SEPTEMBER 1969

Konfiguration B—eine andere Tastenbelegung und die Standardbelegung für das Microsoft Sidewinder Gamepad.

Konfiguration C—eine andere Tastenbelegung und die Standardbelegung für einen 2-Knöpfe/2-Axen-Joystick.

Die Standardbelegung der Tasten wurde effizient und effektiv gestaltet, doch können Sie diese jederzeit im Optionsmenü ändern, wenn Sie sich mit ihnen nicht anfreunden können.

Sie können auch die sonstige Tastenbelegung verändern sowie den POV-Hat Ihres Joystick konfigurieren (wenn Sie einen haben sollten).

F2	Gamma hoch
F3	Gamma runter
F4	CD-Musik AN/AUS
F5	Kamera wechseln
F6	Kamera nach links schwenken (oder POV-Hat links)
F7	Kamera zurücksetzen (oder POV-Hat oben)
F8	Kamera nach rechts schwenken (oder POV-Hat rechts)
F9	Letzten Funkspruch wiederholen
F11	Optionen/Konfiguration
F12	Über MIA
PAUSE	Pause
Druck	Foto schießen
ESC	Verlassen

JOYSTICKBELEGUNG

Joystick oben	Vorwärts
Joystick unten	Rückwärts
Joystick links	Links
Joystick rechts	Rechts
Links drehen	Links drehen
Rechts drehen	Rechts drehen
Throttle vor/zurück	Sinken/steigen
Trigger-Button	Primäre Waffe abfeuern
Button 1	Primäre Waffe wechseln
Button 2	Linkes Tür-MG feuern
Button 3	Rechtes Tür-MG feuern
Button A	Einsatzbesprechung einsehen
Button B	Nichts
Button C	Rote Leuchtbombe feuern
Button D	Grüne Leuchtbombe feuern

GAMEPAD

Oben	Vorwärts
Unten	Rückwärts
Links	Links schwenken
Rechts	Rechts schwenken

DONNERSTAG, 11. SEPTEMBER 1969

Links	Linkes Tür-MG feuern
Rechts	Primäre Waffe feuern
Button A	Links
Button B	Sinken
Button C	Rechts
Button X	Rote Leuchtbombe feuern
Button Y	Steigen
Button Z	Primäre Waffe wechseln

Zusätzliche Steuerung im Mehrspieler-Modus

F1	Nachrichtenfenster einblenden (Nach der Eingabe die Eingabe taste drücken)
1-9	Gegner verspotten
0	Call up current game statistics
`	Teams im Teamspiel ändern

NETZWERKSPIEL

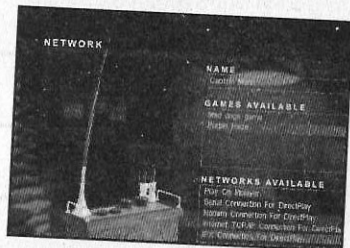
EIN NETZWERKSPIEL STARTEN

Sie gelangen in das Fenster Netzwerkoption, indem Sie im Hauptbildschirm auf den Button NETZWERK klicken (unterhalb in der Grafik sehen Sie den Bildschirm). Geben Sie zunächst den Namen des Spiels unter 'NAME' ein. Wählen Sie jetzt bitte die Verbindungsart, die Sie verwenden möchten, im Pull-Down-Menü 'VORHANDENE NETZWERKE'. Klicken Sie auf 'ERSTELLEN', um ein neues Spiel zu erstellen. Sie gelangen dann zum Netzwerk-Setup-Bildschirm.

Wenn bereits ein Spiel gestartet wurde, erscheint dieses unter 'VORHANDENE SPIELE'. Sie können jederzeit an einem Spiel teilnehmen, wenn Sie einfach auf seinen Namen klicken. Es erscheint jetzt der Button 'MITSPIELEN', über den Sie an einem Spiel teilnehmen können.

EIN NETZWERKSPIEL KONFIGURIEREN

Ganz egal, ob Sie ein Spiel erstellen oder an einem Spiel teilnehmen, es erscheint jetzt der folgende Bildschirm. Die Spieler, die zum Spielen bereit sind, erscheinen in der Box TEAMPLAN. Wenn ein Teamspiel gewählt wurde, sind die Spieler am Anfang des Spiels in Teams eingeteilt. Unterhalb finden Sie eine nähere Erklärung der sonstigen Optionen. Abgesehen von der Auswahl des Helikopters, können Sie hier diverse Spielparameter einstellen.



SPIELTYP

Es gibt drei verschiedene Spieltypen:

Deathmatch—Jeder kämpft für sich selber, der Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Team-Deathmatch—Eine Art Deathmatch, bei denen zwei Teams um die meisten Punkte kämpfen.

FREITAG, 12. SEPTEMBER 1969

Ergreift das Signallicht—Dies ist ein Teamspiel, bei dem das Ziel der Spieler darin besteht, ein Signallicht zu sichern und das andere Team nicht in dessen Besitz kommen zu lassen. Der Spieler mit dem Signallicht kann keine seiner anderen Waffen abfeuern. Die Gegner müssen in den Besitz des Signallichts kommen, indem Sie den Träger treffen und es selber aufnehmen. Der Sieger ist am Ende das Team, das das Signallicht am längsten in den eigenen Reihen hatte.



NETZWERK-SPIELOPTIONEN

Level

Wählen Sie die Karte, auf der das Spiel ausgetragen werden soll.

Helikopter

Wählen Sie hier Ihren Helikopter aus. Wenn Sie sich Bonusflieger erspielt

haben, können Sie auch diese hier auswählen.

Max. Spieler

Obwohl MIA bis zu 8 Spieler unterstützt, können Sie hier die Anzahl auf 2-8 limitieren, um ein schnelleres und ausgewogeneres Spiel zu erstellen.

Zeitlimit

Dies ist das Zeitlimit des Spiels. Sobald Sie Zeit abgelaufen ist, ist das Spiel beendet.

Max. Abschüsse

Dies ist das Abschußlimit des Spiels. Wenn ein Spieler das gesteckte Limit erreichen sollte, ist das Spiel beendet.

FLUGTIPS

- Weichen Sie dem feindlichen Feuer aus, indem Sie Ihre Flughöhe korrigieren, da der Helikopter in dieser Achse sehr manövrierfähig ist.
- Wenn Sie auf bewegliche Objekte zielen, planen Sie bitte den Vorhalt mit ein, damit Sie das Ziel auch treffen.
- Eine große Flughöhe kann von Vorteil sein, da Sie viel Zeit haben, nahenden Raketen auszuweichen. Vergessen Sie aber nicht, daß es gleichzeitig auch schwieriger ist, aus dieser Höhe mit Raketen und Granaten zu treffen.
- Wenn sich ein Ziel in der Nähe Ihres Helikopters befindet, ist es manchmal leichter, Bomben abzuwerfen, als wieder zurück zu fliegen und ihn dann mit den Bordgeschützen zu erfassen.
- Um dem Feuer der Panzer auszuweichen, sollten Sie auf die Salven der Panzer achten und sich diesen im Flugstil anpassen.

SAMSTAG, 13. SEPTEMBER 1969

- Verschwenden Sie Ihre Raketen nicht für 'leichte' Ziele wie Truppen oder Jeeps, heben Sie sie für schwerere Ziele wie Panzer auf.
- Sprengkörper haben einen Radius, in dem feindliche Ziele explodieren. Planen Sie diesen Radius mit ein, wenn Sie auf VC-Camps zielen—visieren Sie die Mitte von zwei Zielen an und erlegen so zwei auf einen Streich und sparen noch Munition dabei.
- Bei Eskort-Missionen sollten Sie sich zwischen die zu schützenden Einheiten und eventuelle Angreifer stellen, da die Feinde in der Regel zunächst das Feuer auf das nächste Ziel richten.

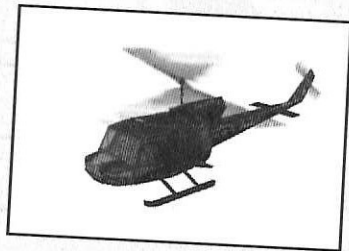
GLOSSAR

U.S.-Einheiten und -Waffen

UH-1 „Huey“

Der 'Huey' war der am häufigsten eingesetzte Helikopter in Vietnam, hauptsächlich wegen seiner Vielseitigkeit. Es gibt ihn in zwei Grundformen, dem 'Slick' um dem 'Gunship'. Der Slick verfügt über keine eigene Bewaffnung—von den Tür-MGs und den Waffen der Insassen einmal abgesehen. Seine Traglast ermöglicht es dem Huey, als Transporter eingesetzt zu werden, um Truppen ins und aus dem Kriegsgebiet zu fliegen oder um diese medizinisch versorgen zu können. In der Variante Gunship ist er auf allen Seiten mit vielen Waffen bestückt.

Panzerung	800 Pkt.
Geschwindigkeit	204 km/h
Gewicht	2116 kg
Länge	17,46 m
Rotor-Durchmesser	13,41 m
Reichweite	512 km



OH-6 „Loach“

Der Loach wurde für Aufklärungs- und Evakuierungseinsätze eingesetzt, da ihm hier seine Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit zugute kommen. Zur Standardausrüstung zählen eine seitlich montierte M134 Minigun und ein Freiraum im Helikopter für Tür-MGs. Einige waren mit einem vorne montierten M129 Ballgun-Granatwerfer ausgestattet, doch dies war keine Standardpraxis in der US-Army.

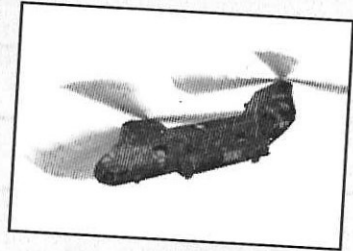


Panzerung	500 Pkt.
Geschwindigkeit	241 km/h
Gewicht	1225 kg
Länge	9,24 m
Rotor-Durchmesser	8,03 m
Reichweite	611 km

C47 „Chinook“

Kam primär als Transporthubschrauber zum Einsatz; seine Stärke ist die große Traglast. Der Chinook konnte den kompletten Innenraum bereits vollgeladen haben, und er hatte immer noch genug Reserven, unter dem Rumpf weitere Ladung zu tragen. Seine Tragkapazitäten ermöglichten einen versuchsweisen Einsatz als Chinook Gunship (auch bekannt als 'Go Go Birds') doch—trotz einer sehr guten Bewaffnung und Panzerung—machte ihn seine mangelnde Manövrierfähigkeit zu einem leichten Ziel für die VCs.

Panzerung	600 Pkt., Gunship 2000 Pkt.
Geschwindigkeit	290 km/h
Gewicht	9352 kg
Länge	15,54 m
Rotor-Durchmesser	18,29 m
Reichweite	185 km



AH-1 „Cobra“

Die Cobra war der erste speziell geplante Angriffshelikopter. Er verwendet dasselbe Rotorsystem und dasselbe Triebwerk wie der Huey, doch brachte ihm sein schmalerer Rumpf eine bessere Aerodynamik. Er ist somit schwieriger zu treffen. Im Cockpit

finden der Pilot und ein Schütze Platz. Vorne war ein Geschütz montiert, und am Rumpf war Platz für

zusätzliche Bewaffnung. Die meisten Cobras zierten aufgemalte Augen und ein großer, furchteinflößender Zahn wie der eines Haies—aus rein psychologischen Gründen.

Panzerung	1200 Pkt.
Geschwindigkeit	352 km/h
Gewicht	2754 kg
Länge	13,59 m
Rotor-Durchmesser	13,41 m
Reichweite	574 km



H-21 „Shawnee“

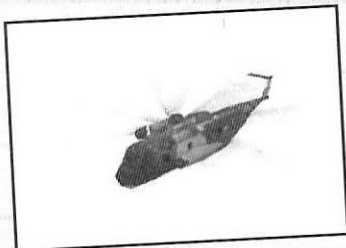
Der Shawnee war der erste Helikopter, der in Vietnam zum Einsatz kam. Sein Kolbenmotor war Meilen von den Turbinenantrieben entfernt, die später verwendet wurden. Er wurde primär als Transporthelikopter eingesetzt, und die Versuche, ihn mit Waffen auszustatten, waren nicht sonderlich erfolgreich, so daß er meist eskortiert werden mußte. Das war auch der Grund, weshalb die ersten Hueys nach Vietnam kamen.

Panzerung	800 Pkt.
Geschwindigkeit	201 km/h
Gewicht	3992 kg
Länge	16,0 m
Rotor-Durchmesser	13,43 m
Reichweite	650 km

MONTAG, 15. SEPTEMBER 1969

HH-53 „Jolly“

Der leistungsfähigste Helikopter in Vietnam, der HH-53, kam bei Rettungseinsätzen abgestürzter Lufteinheiten zum Einsatz. Es gab nicht viel, was er nicht tragen konnte. Er wurde auch bei vielen Einsätzen der Spezialeinheit eingesetzt. Sein Nachfolgemodell, der CH-53, wurde genau zu diesen Zwecken eingesetzt.

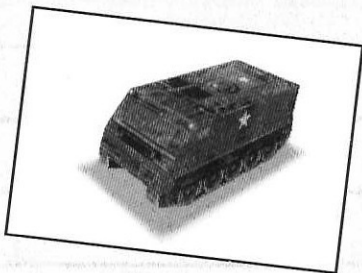


Panzerung	800 Pkt.
Geschwindigkeit	315 km/h
Gewicht	10653 kg
Länge	20,47 m
Rotor-Durchmesser	22,02 m
Reichweite	69 km

M113 APC

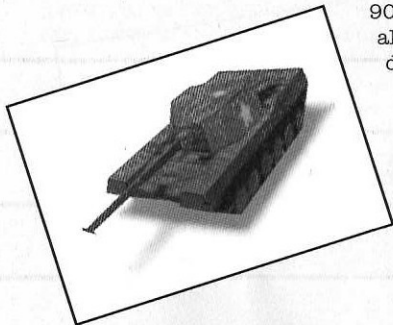
Der M113 ist eine ideale Bodeneinheit der US-Truppen. Er ist vollkommen wasserdicht, was sich bei Einsätzen in den Reisfeldern als hilfreich erwiesen hat. Auf Grund seiner leichten Panzerung ist er äußerst anfällig gegenüber schweren Waffen und Minen. Der M113 ist mit einem 0,5-Inch-Geschütz und einem doppelten 7,62-Maschinengewehr ausgestattet.

Panzerung	500 Pkt.
Geschwindigkeit	67 km/h
Gewicht	1135 kg
Länge	6,55 m
Breite	3,35 m
Reichweite	485 km



M48A3 Mittlerer Panzer

Obwohl die Wichtigkeit einer guten Panzerung in Vietnam durch die Flüsse und Kanäle relativiert wurde, spielten die Panzer eine entscheidende Rolle im Krieg. Dank seiner Vorrichtung, die Vegetation abholzen zu können, konnte er auch unpassierbares Gelände durchfahren und die Bodentruppen unterstützen. Der M48A3 war mit einem 90mm M41 Geschütz ausgestattet, was mehr als nur ein Ersatz für die 100mm Geschütze des T54 der NVA war.



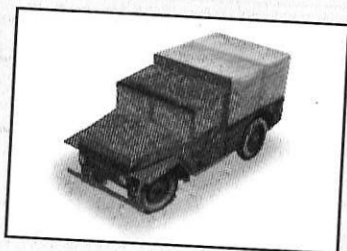
Panzerung	500 Pkt.
Geschwindigkeit	48 km/h
Gewicht	47100 kg
Länge	6,90 m
Breite	2,8 m
Reichweite	465 km

Dienstag, 16. September 1969

Truck

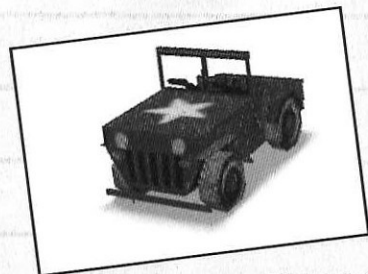
Die US-Trucks gab es in vielen Größen und wurden normalerweise für den Transport von Truppen oder Ausrüstungsgegenständen eingesetzt. Manche kamen als 'Geschütz-Trucks' zum Einsatz, die dann Konvois begleiteten. Standardmäßig waren sie mit einem .50 und einem oder zwei M60s ausgerüstet sowie zusätzlich mit speziellen Waffen für die Crew von bis zu vier oder fünf Mann.

Panzerung	300 Pkt.
Geschwindigkeit	95 km/h
Gewicht	1754 kg
Länge	7,8 m
Breite	2,8 m
Reichweite	545 km



Jeep

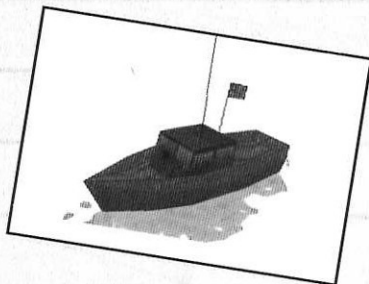
Der US-Jeep basiert auf Wileys Jeep aus dem 2. Weltkrieg. Der Begriff 'Jeep' wurde vom englischen GP abgeleitet, was für General Purpose, also einen Allrounder, stand. Jeeps wurden für die verschiedensten Aufgaben eingesetzt. Hierzu zählten zum Beispiel das Transportieren von Offizieren oder auch Kurierfahrten. Im Krisengebiet griff man auf sie bei Aufklärungen und Erkundungen zurück.



Panzerung	200 Pkt.
Geschwindigkeit	110 km/h
Gewicht	1245 kg
Länge	3,85 m
Breite	1,9 m
Reichweite	385 km

Dieses 8-Tonnen-Fieberglasschiff wurde von Wasserdüsentriebwerken angetrieben. Es wurde auf empfindliche Propeller und Ruder verzichtet. Seine Fieberglasskonstruktion ließ bei der Panzerung leider sehr zu wünschen übrig.

Panzerung	300 Pkt.
Geschwindigkeit	25 Knoten
Gewicht	6500 kg
Länge	9,5 m
Breite	3,61 m
Reichweite	800 km

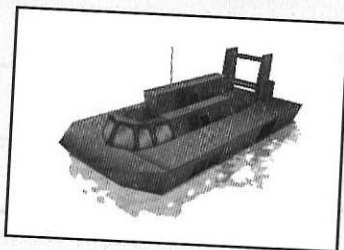


MITTWOCH, 17. SEPTEMBER 1969

Patrouillen-ACV

Die Abkürzung steht für Air Cushioned Vehicle, was ein Hovercraft am besten beschreiben würde. Dies war mit Abstand das mobilste aller Schiffe, die auf dem Wasser zur Verfügung standen, da es auch an Land fahren konnte. Seine Effektivität stand außer Frage, doch bedurfte es einer gründlichen Wartung und Pflege, was von der Crew des Schiffes nicht sonderlich geschätzt wurde.

Panzerung	600 Pkt.
Geschwindigkeit	60 Knoten
Gewicht	3400 kg
Länge	11,8 m
Breite	4,25 m
Reichweite	350 km



M16 Gewehr

Das M16 Gewehr wurde zur Standardwaffe der US-Truppen in Vietnam. Seine beiden Stärken sind seine hohe Schußfrequenz und die hohe Geschwindigkeit seiner Geschosse. Dennoch hatte es so seine Kinderkrankheiten, da sich durch das Pulver beim Feuern Kalziumrückstände im Lauf bildeten, die die Waffe zum Verstopfen brachten. Als dieses Problem gelöst wurde, wurde das M16 so beliebt bei den westlichen Streitkräften, daß es fast der NATO-Version des AK-47 entspricht.

Schaden:	3 Pkt.
Schußfrequenz:	800 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht:	3,64 kg
Länge:	0,99 m
Kaliber:	5,56 mm
Nachladen:	Gas

M60 Maschinengewehr

Das Maschinengewehr der US-Army wurde von den Bodentruppen als schwere Waffe getragen und wurde auch häufig montiert eingesetzt. Obwohl es den Ruf genoß, nicht sehr verläßlich zu sein, konnte ein neuer Gasdruckmechanismus dazu beitragen, daß es zum Sinnbild für die Präsenz der Amerikaner in Vietnam wurde.

Schaden:	4 Pkt.
Schußfrequenz:	550 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht:	10,49 kg
Länge:	1,10 m
Kaliber:	7,62 mm
Nachladen:	Gas

DONNERSTAG, 18. SEPTEMBER 1969

GUA-2A MiniGun (Variante des M134)

Eine äußerst effektive und vielseitige Waffe, die in vielerlei Aufhängungen montiert werden konnte. Sie kam als Helikoptergeschütz und an den Tragflächen der Gunships zum Einsatz.

Schaden: 5 Pkt.
Schußfrequenz: 800 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht: 20,64 kg
Länge: 2,13 m
Kaliber: 7,62 mm
Nachladen: Elektrisch

20mm-Kanone

Verschiedene 20mm-Kanonen wurden bei der Navy und Airforce ausgeliehen, um sie in Hubschraubern der Armee einzusetzen. Die Größe und das Gewicht der 20mm-Geschosse trifft selbst Feinde in leichter Deckung (wie z. B. in einer Hütte). Die Feuerkraft reicht sogar für Fahrzeuge und leichte Panzerungen aus.

Schaden: 10 Pkt.
Schußfrequenz: 1000 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht: 25 kg
Länge: 2,55 m
Kaliber: 20 mm
Nachladen: Elektrisch

40mm Anti-Personen-Granaten

Die Granaten werden von einer vorn montierten Ballgun abgefeuert. Sie werden in zwei Klassen unterschieden, den Standard-'Buckshots' und den Fletchetes. Die US-Armee entwickelte auch die M79 'Blooper', einen Granatwerfer, der von der Infanterie verwendet wurde.

Schaden: 100 Pkt.
Schußfrequenz: 400 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht: 0,45 kg
Länge: 0,17 m
Kaliber: 40 mm
Nachladen: Gas

7,56 cm-Raketen

Diese Raketen sind seitlich an den Helikoptern montiert und existierten zu 7., 19. und 24. Da sie nicht gelenkt sind, lag es alleine am Können des Piloten, sein Ziel zu treffen.

Schaden: 300 Pkt.
Schußfrequenz: n.v.
Gewicht: 12.1kg
Länge: 1.5m
Kaliber: 7,56 cm
Nachladen: Elektrisch

FREITAG, 19. SEPTEMBER 1969

TOW-Raketen

TOW steht für Tube-launched Optically-tracked Wire-guided. Der Schütze erfaßt das Ziel, der Pilot bringt seine Maschine in eine gute Ausgangsposition und nach dem Abfeuern der Rakete hat der Schütze die Möglichkeit, die Flugbahn der Rakete noch leicht zu korrigieren und so sicher sein Ziel zu treffen. Die Rakete richtete großen Schaden an und durchbrach die Panzerungen der NVA.

Schaden: 1000 Pkt.
Schußfrequenz: n.v.
Gewicht: 18 kg
Länge: 1,8 m
Kaliber: n.v.
Nachladen: Elektrisch

Flammenwerfer (streng geheim)

Ein M10 Flammenwerfer, normalerweise montiert an die Boote der US-Navy. Er wurde so modifiziert, daß er unter den Kampfhubschraubern angebracht werden konnte. Obwohl er niemals wirklich im Kampf zum Einsatz kam, hatte er sich dennoch als effektive—wenn auch nicht immer ganz verlässliche—Waffe erwiesen.

Schaden: 1 Pkt. (plus Feuerschaden)
Schußfrequenz: n.v.
Gewicht: 450 kg
Länge: 2,95 m
Kaliber: n.v.
Nachladen: Elektrisch

30mm-Kanone (streng geheim)

Eine experimentelle 30mm-Kanone wurde an manchen Hubschraubern mit Flügeln montiert. Die Kanone wurde an der Unterseite eines UH-1 'Huey' Kampfhubschraubers montiert. Jedes Geschos wurde mit etwas Sprengstoff gefüllt, der beim Auftreffen explodierte. Obwohl es die Kanone nicht einmal bis zum realen Kampfeinsatz geschafft hatte, sind die Experten sich sicher, daß ein Huey nur mit einer 30mm-Kanone bestens bestückt sei.

Schaden: 34 Pkt.
Schußfrequenz: 800 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht: 154 kg
Länge: 3,25 m
Kaliber: 30 mm
Nachladen: Elektrisch

Napalmgranaten (streng geheim)

Für die etwas größeren Napalmgranaten mußte die vorn montierte M129 Ballgun etwas modifiziert werden, damit sie die Granaten abfeuern konnte. Eine neuartige Waffe, die vor allem gegen Personen zum Einsatz kommen sollte und als Prototyp geschaffen wurde. Obwohl die Testpiloten sehr von ihr angetan waren, bekam diese Waffe niemals die endgültige Freigabe durch das Pentagon.

SAMSTAG, 20. SEPTEMBER 1969

Schaden: 300 Pkt. (plus Feuerschaden)
Schußfrequenz: 30 Schuß pro Minute (mit M129 Ballgun)
Gewicht: 0,64 kg
Länge: 0,27 m
Kaliber: 70 mm
Nachladen: Gas

(Unterstützung) Leuchtbomben/Rauchgranaten

Leuchtbomben oder Rauchgranaten wurden von den US-Einheiten dazu verwendet, Ziele oder Positionen zu kennzeichnen. Der dichte Dschungel in Vietnam machte sonst viele Einheiten am Boden für Lufteinheiten unsichtbar. Die eigenen Einheiten am Boden konnten so die feindlichen Ziele kennzeichnen. Der Luftangriff oder die Artillerie konnten so ihre Ziele haargenau ausmachen und treffen. Die Leuchtsignale konnten auch genutzt werden, um einen Aufnahmepunkt zu markieren, wo Einheiten vom Hubschrauber wieder aus dem Krisengebiet geflogen wurden. Bei Nacht eigneten sie sich auch besonders gut, die Dunkelheit aufzuhellen.

(Unterstützung) Luftangriff—Napalmbomben

Napalm wurde von einem Flugzeug oder Hubschrauber abgeworfen und bestand aus einer leicht brennbaren organischen Substanz, meistens Benzin und Säuren. Durch Bomben oder Flammenwerfer konnte das Napalm auf das Ziel gefeuert werden und richtete sehr große Schäden an.

Schaden: 2000 Pkt.
Schußfrequenz: 60 Schuß pro Minute
Gewicht: 30 kg
Länge: 2,5 m
Kaliber: 70 mm
Nachladen: Elektrisch

(Unterstützung) Artillerie—M101A1 105mm leichte Haubitze

Die Haubitze hat sich aus der Mörserfamilie entwickelt, d.h. ihre Geschosse verfügen auch über eine sehr hohe Flugbahn. Dies ermöglichte es den Schützen, selbst Ziele zu treffen, die hinter natürlichen Hindernissen wie Bergen in Deckung waren. Eine weitere Stärke dieser Waffe war es, daß sie verschiedenste Geschosse abfeuern konnte, so auch explosive, Anti-Personen- und Anti-Panzer-Geschosse.

Schaden: 1500 Pkt.
Schußfrequenz: 8 Schuß pro Minute
Gewicht: 1934 kg
Länge: 2,57 m
Kaliber: 105 mm
Nachladen: Elektrisch

(Unterstützung) Hubschrauberangriff—Wingman

Durch das Aussetzen einer Signalleuchte startete der Wingman eines Piloten mit seinem Helikopter einen Angriff auf das Zielgebiet, bei dem er seine Munition beinahe vollständig abfeuerte. Es braucht wohl nicht näher erwähnt werden, das dies eine der effektivsten Unterstützungsformen

20 war, die ein Pilot haben konnte.

SONNTAG, 21. SEPTEMBER 1969

(Support) SEAL-Team

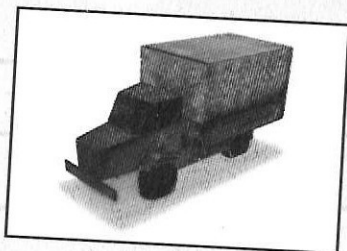
Eine Spezialeinheit der Navy, die an Land, in der Luft und im Wasser gleichermaßen operierte. Kam meist bei Undercover-Operationen in den angrenzenden Ländern Laos und Kambodscha zum Einsatz.

VC-Einheiten und Waffen

Truck

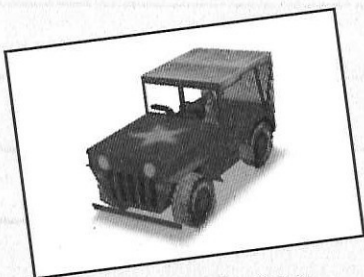
Die NVA verwendete Trucks aus der Sowjetunion und China. Obwohl es eigentlich primär Transportfahrzeuge waren, führten einige der Trucks 37mm-AAA-Kanonen mit sich, was zu äußerst mobilen AAAs führte.

Panzerung	300 Pkt.
Geschwindigkeit	90 km/h
Gewicht	4551 kg
Länge	6,4 m
Breite	3,15 m
Reichweite (Straße)	485 km



GAZ-Jeep

Die sowjetischen 'GAZ' Jeeps wurde von der NVA hauptsächlich für den Transport von Offizieren und Gütern eingesetzt. Im Krisengebiet erwies er sich aber—zumindest mit den nötigen Truppen an Bord—als eine schnelle und mobile Angriffseinheit.



Panzerung	200 Pkt.
Geschwindigkeit	115 km/h
Gewicht	1355 kg
Länge	4,12 m
Breite	1,55 m
Reichweite (Straße)	515 km

M1939 37mm AAA

Dies ist die Kopie des schwedischen Bofors 40mm Geschütz. Es war eine einfache Waffe, die auf die Fähigkeiten

des Schützen angewiesen war. Die Geschosse wurden bis zu einer Höhe von 2000 Fuß abgefeuert.

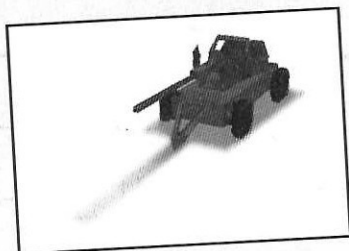
Schaden:	7 Pkt.
Schußfrequenz:	80 Schuß pro Minute
Gewicht:	1205 kg
Länge:	6,65 m
Kaliber:	37 mm
Nachladen:	Gas

MONTAG, 22. SEPTEMBER 1969

S-60 57mm AAA

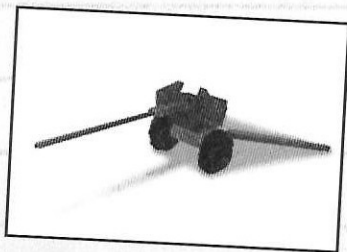
Die S-60 basierte auf einer experimentellen Waffe der Deutschen während des Zweiten Weltkriegs. Sie war auf vier Rädern montiert und feuerte ihre Geschosse bis zu 12.000 Fuß Höhe. Obwohl es sich hierbei eigentlich um eine Waffe handelte, bei der man das Ziel vor Augen haben mußte, wurde sie auch für Bodenziele an einen Feuerleitcomputer angeschlossen, der gleichzeitig als Batterie diente. Das Radar erfaßte die Ziele und fütterte den Computer mit der Geschwindigkeit und Richtung des Ziels. Auf Grund der Daten des Computers konnte der Schütze jetzt das Feuer eröffnen.

Schaden: 10 Pkt.
Schußfrequenz: 70 Schuß pro Minute
Gewicht: 4500 kg
Länge: 8,5 m
Kaliber: 57 mm
Nachladen: Elektrisch



KS-19 100mm AAA

Dies war eine extrem effektive Nachkriegswaffe der Sowjets zum Einsatz gegen Flugzeuge und Hubschrauber. Sie konnte ein 35lb-Geschoß bis zu 45.000 Fuß hoch abfeuern. Sie hatte kein optisches sondern ein radargestütztes Zielerfassungssystem. Unter Auswertung der Daten des Radars konnte der Schütze so den Abzug auslösen und die Geschosse abfeuern.



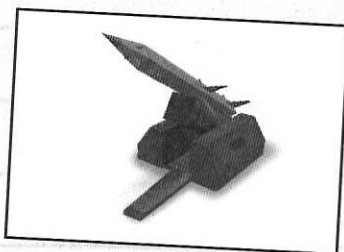
Schaden: 15 Pkt.
Schußrate: 15 Schuß pro Minute
Gewicht: 6882 kg
Länge: 11,2 m
Kaliber: 100 mm
Nachladen: Gas

SA2 SAM

Die SA-2 (Surface to Air Missile)

verwendete für den Abschluß ihrer Raketen einen Feststoffantrieb und ging dann zu einem Flüssigtreibstoff über. Durch Radarkontrolle wurden die Lenkrudder an der Rakete gesteuert und konnten so den Zielflug korrigieren. Sie hatte eine Reichweite von 35 Meilen und eine Flughöhe von circa 60.000 Fuß.

Schaden: 160 Pkt.
Schußrate: n.v.
Gewicht: 2300 kg
Länge: 10,7 m
Kaliber: 54,864 cm
Nachladen: Elektrisch

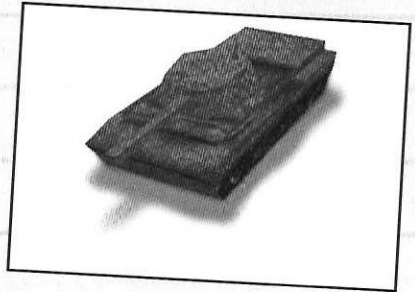


Dienstag, 23. September 1969

PT-76 leichter Amphibienpanzer

Der PT-76 war ein zwar leicht gepanzert aber dennoch sehr manövrierfähiger Panzer. Da es sich um einen Amphibienpanzer handelte, war er ideal für die Landschaft in Vietnam geeignet, da er in beliebiger Wassertiefe schwimmen konnte. Er wurde dabei durch zwei Wasserdüsen angetrieben. Er war der populärste Panzer der NVA, doch seine nur geringe Panzerung war eine lösbare Aufgabe für die US-Truppen. Der Panzer war mit einer 76,2mm-Kanone ausgestattet, manche auch zusätzlich noch mit einem 12,7mm-Geschütz.

Rüstung	500 Pkt.
Geschwindigkeit	44 km/h
Gewicht	13780 kg
Länge	6,91 m
Breite	3,17 m
Reichweite	250 km

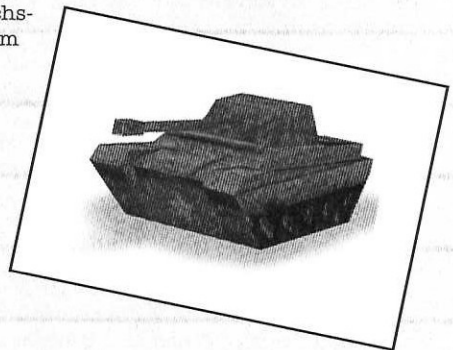


PT-76 Kanone	
Schaden:	35 Pkt.
Schußfrequenz:	8 Schuß pro Minute (rechnerisch)

T-54 Kampfpanzer

Dieser von den Sowjets gebaute Panzer war der beste der NVA. Sein 100mm-Geschütz wurde aus einem Seegeschütz des selben Kalibers entwickelt. Mit panzerbrechender Munition konnte er bis zu 200mm Panzerung auf einer Entfernung von 900m durchschlagen. Die meisten T-54 wurden mit einem 12,7mm-Geschützturm ausgestattet. Der T-54 wurde nicht bis an die Grenzen seines Leistungsvermögens ausgereizt, da seine VC-Besatzung über eine nicht sonderlich gute Ausbildung verfügte. Letzteres und seine anspruchsvolle Zielerfassung ließen ihn zu einem der unwichtigeren Ziele für die US-Truppen werden.

Panzerung	750 Pkt.
Geschwindigkeit	48 km/h
Gewicht	36100 kg
Länge	6,45 m
Breite	2,68 m
Reichweite	400 km



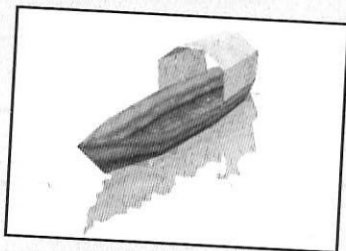
T-54-Kanone	
Schaden:	50 Pkt.
Schußfrequenz:	8 Schuß pro Minute (rechnerisch)

MITTWOCH, 24. SEPTEMBER 1969

VC-Boot

Die VC fuhren über ihre Flüsse in ganz normalen vietnamesischen Booten, um sich als Einwohner zu tarnen. Sie bestanden daher meistens aus Holz oder Stroh. Die meisten der Boote der VC wurden zusätzlich durch einen Motor angetrieben.

Panzerung	50 Pkt.
Geschwindigkeit	30 Knoten
Gewicht	20-30 kg
Länge	unterschiedlich
Breite	unterschiedlich
Reichweite	400 km



AK47 Gewehr

Viele Waffenexperten halten das AK47 immer noch für eines der besten Gewehre. Seine Vorteile liegen in der fast nicht vorhandenen Vibration beim automatischen Feuern und der Tatsache, daß keine spezielle Ausrüstung erforderlich war. Da es von den Sowjets entwickelt wurde, ist es immer noch das bekannteste Gewehr für kommunistische Einheiten auf der ganzen Welt.

Schaden:	3 Pkt.
Schußfrequenz:	600 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht:	4,3 kg
Länge:	1,10 m
Kaliber:	7,62 mm
Nachladen:	Gas

12.7mm DShK-38 schweres Maschinengewehr

Das 12.7mm HMG war normalerweise an Fahrzeugen montiert, da es sonst eigentlich zu schwer war. Dennoch wurde es auch von den Bodentruppen mitgeführt und war eine sehr mobile Form der Flugabwehr der VC.

Schaden:	8 Pkt.
Schußfrequenz:	550 Schuß pro Minute (rechnerisch)
Gewicht:	34 kg
Länge:	1,58 m
Kaliber:	12,7 mm
Nachladen:	Gas

RPG-7

Der von den Sowjets entwickelte Granatwerfer war der verbreitetste der RPGs, die von der NVA verwendet wurden. Er funktionierte nach dem einfachen Prinzip 'Zielen und Schießen' und verwendete HEAT-Geschosse. Diese waren in der Lage, 320 mm Panzerung auf einer Entfernung von 150m zu durchbrechen.

Schaden:	30 Pkt.
Schußrate:	n.v.
Gewicht:	7,1 kg
Länge:	9,53 m
Kaliber:	40 mm
Nachladen:	Elektrisch

DONNERSTAG, 25. SEPTEMBER 1969

LEXIKON DER BEGRIFFE VON VIETNAM-VETERANEN

AAA: antiaircraft artillery—Flugabwehrkanone.

ACAV: armoured cavalry assault vehicle—Gepanzertes Kavallerie-Angriffsfahrzeug.

ACV: Air Cushioned Vehicle—Hovercraft-Fahrzeug.

AHC: assault helicopter company—Angriffshelikopter-Kompanie mit Hueys und Gunships.

AIRBORNE: (Abn) Fallschirmjäger oder Fallschirmspringer.

AIRMOBILE: Menschen oder Material, die/das von Helikoptern transportiert werden.

AIR CAV: air cavalry—Luftkavallerie, in Anlehnung an Helikopter-gestützte Infanterie.

AK-47: (auch AK oder Kalishnikov) Gewehr

AMMO: ammunition—Munition

AO DAI: Traditionelle Tracht, die von Vietnamesen getragen wird.

APC: armoured personnel carrier—Gepanzertes Personentransporter.

ARCOMS: Army Commendation Medals—Empfehlungsmedaillen der Army

ARTY: artillery—Artillerie

ARVN: Army of the Republic of Vietnam—Armee der Republik Vietnam (Armee von Südvietnam)

ASAP: A-sap) as soon as possible—So schnell wie möglich; eine Stufe von extremer Dringlichkeit in militärischen Anordnungen.

A SHAU VALLEY: Das Tal von A Shau liegt in der Provinz von Thua Thien, ganz in der Nähe der Grenze zu Laos. Mit seinen diversen Tälern und Bergen war das Tal A Shau einer der wichtigsten Zugänge des Ho Chi Minh Pfads nach Südvietnam.

Diese Gegend war für die Nordvietnamesen kritisch, da sie ein Nadelöhr für den Nachschub an Versorgungsgütern und zusätzlichen Truppen und der Kommunikation zwischen Einheiten der nordvietnamesischen Armee (NVA) und dem Vietcongs (VC) in I Corps war. Wegen der Bedeutung für die NVA und der VCs war sie das Ziel mehrerer größerer Operationen der alliierten Streitkräfte, besonders der 101. Luftlandeeinheit. Ebenso energisch wurde die Gegend von der NVA und dem VC verteidigt.

Folglich war das Tal A Shau während des ganzen Krieges ein Schauplatz vieler Kämpfe, und es erwarb sich einen schrecklichen Ruf bei den Soldaten beider Seiten. Es wurde zu einer großen Auszeichnung unter den Kriegsveteranen, ein Veteran der Operationen im Tal A Shau gewesen zu sein.

ASHC: assault support helicopter company—Angriffs-Unterstützungshelikopter-Kompanie

AWOL: absent without official leave—Abwesenheit ohne offizielle Erlaubnis. Wesentlich schwerwiegender und schwerer nachzuweisen als „UA“: unauthorised absence—unerlaubte Abwesenheit.

BANANA CLIP: Bananenförmiges Magazin, das Standardmagazin des AK-47-Gewehrs.

BASE CAMP: Basislager. Ein beinahe festes Feld-Hauptquartier und das Zentrum einer bestimmten Einheit, gewöhnlich innerhalb des taktischen Verantwortungsbereichs der Einheit. Die Einheiten ziehen von ihren Basislagern zu den verschiedenen Einsätzen. In ihnen befinden sich alle nötigen Versorgungsgüter.

FREITAG, 26. SEPTEMBER 1969

BATTALION: (Bn) Ein Bataillon ist eine organisatorische Einheit in der Armee und in der Navy. Kommandiert von einem Lieutenant Colonel, umfaßt ein Infanteriebataillon in der Regel rund 900 Soldaten und ein Artilleriebataillon ungefähr 500 Soldaten. Während des Vietnamkriegs waren die amerikanischen Bataillone gewöhnlich deutlich kleiner.

BINGO: Air-Force-Ausdruck für den Punkt während eines Fluges, an dem nur noch so viel Treibstoff vorhanden ist, um zum Stützpunkt zurückkehren zu können.

BIPOD: Zwei Beiniger Stützfuß an der Vorderseite vieler Waffen.

BIRD: Alle Luftfahrzeuge, gewöhnlich Helikopter.

BLUELEG: Infanterist, auch bekannt als „Grunt“.

BLUE LINE: Ein Fluß auf einer Karte.

BOAT PEOPLE: Flüchtlinge, die nach 1975 aus Vietnam auf Booten geflohen sind.

BODY BAGS: Plastikbeutel, die benutzt wurden, um die Leichen von den Schlachtfeldern abzutransportieren.

BOHICA: Kurzform von „Bend Over, Here It Comes Again.“ Gewöhnlich die Bezeichnung für einen lästigen Auftrag.

BOOBY TRAP: Eine explosive Ladung, die in harmlosen Gegenständen versteckt ist und bei Berührung explodiert.

BOOM BOOM: Ein „kurzes Vergnügen“ mit einer Prostituierten. Kostete etwa \$3 bis \$5.

BOUNCING BETTY: Explosives Geschos, das sich mit Hilfe von Propellern etwa vier Fuß in die Luft erhebt und dann dort explodiert.

BRIGADE: Der Ausdruck „Brigade“ bezeichnet eine militärische organisatorische Einheit.

Während des Vietnamkriegs setzte sich eine Division aus drei Brigaden zusammen. Jede Brigade wurde von einem Colonel befehligt. Eine Division bestand aus etwa 20.000 Soldaten.

Es gab im Vietnamkrieg auch noch unabhängige Infanteriebrigaden. Die 11., 196. und 198. Infanteriebrigade kämpften bis 1976 unabhängig voneinander, bis sie zusammengelegt wurden, um die Americal Division bzw. die 23. Infanterie wieder aufzubauen. Die 199. Infanteriebrigade und die 173. Fallschirmjägerbrigade kämpften weiterhin als unabhängige Einheiten. Während der 60er und 70er Jahre wurden in Südvietnam eine Anzahl von Kampfunterstützungsbrigaden aufgestellt, um Nachschubgüter zu verteilen und medizinische Versorgung und Wartungen durchzuführen.

BRING SMOKE: Rauch, der das Ziel für Artilleriefire oder Air-Force-Angriffe markiert.

BUSHMASTERS: Eine Eliteeinheit, die im Dschungelkrieg erfahren ist.

CAL: Kaliber

CAMMIES: Kurzform für Uniformen in Camouflage-Ausführung, Tarnuniformen. Einige Männer der Küstenwache tragen Uniformen der verschiedenen Typen und Stile, die in Vietnam benutzt wurden.

CAS: Close Air Support—Nachfolgende Luftunterstützung. Einsätze, die geflogen werden, um Infanterieeinheiten zu unterstützen, die auf die NVA oder den VC gestoßen sind.

CAV: Spitzname für die Luftkavallerie. Wird auch für die gepanzerte Kavallerie benutzt, die APCs vom Typ M113 und andere leicht gepanzerte Fahrzeuge einsetzt.

CHARGE: Ladung. Eine Menge explosiven Pulvers usw., das benötigt wird, um einen Schuß abzugeben.

CHARLIE, CHARLES, CHUCK: Vietcong—Kurzform für die phonetische Darstellung von Victor Charlie

CHICKEN PLATE: Brustschutz, der von den Schützen der Helikopter getragen wurde.

SAMSTAG, 27TEN SEPTEMBER 1969

CHINOOK: Transporthubschrauber vom Typ CH-47; auch „Shithook“ oder „Hook“.

CHOPPER: Helikopter.

CIA: Central Intelligence Agency—oder einfach nur „Die Agency“ oder „Die Firma“.

CIB: Combat Infantry Badge—Infanterie-Kampfabzeichen, für eine tatsächliche Teilnahme am Kampf. Das CIB wurde nur Kampfveteranen verliehen, die bereits eine Infanterie-MOS hielten und mehrere Auszeichnungen erlangt haben (da sie jedes Mal die Anforderungen der Basis erfüllt haben).

CLOSE AIR SUPPORT: Luftangriff gegen feindliche Ziele, die sich in der Nähe von eigenen Streitkräften aufhalten. Für eine erfolgreiche Durchführung sind eine sorgfältige Abstimmung jedes Lufteinsatzes und der Bewegung der Bodentruppen nötig.

CLUSTER BOMBS: Ein allgemeiner Ausdruck für eine Anzahl verschiedener CBUs.

CO: commanding officer—Kommandierender Offizier.

COBRA: Kampfhubschrauber vom Typ AH-1G. Spitznamen sind „Shark“ (Hai) oder „Snake“ (Schlange).

COMPANY: Kompanie. Eine Kompanie ist eine organisatorische Einheit, die von einem Captain befehligt wird und aus zwei oder mehr Platoons besteht. Die Größe einer Kompanie differiert sehr stark in Abhängigkeit von den Aufgaben. Eine Artilleriekompanie wird Batterie genannt, und eine Kavalleriekompanie Trupp.

COOK-OFF: Eine Situation, in der automatische Waffen sehr viele Patronen verschossen haben, wobei so viel Hitze entstanden ist, daß die verbleibende Munition explodiert, bevor sie verschossen wird. Dies geschah häufig beim 50er Kaliber. Der einzige Weg, diese Situation zu stoppen, war, den Patronengurt wegzureißen.

CREW CHIEF: Crewmitglied des Huey, der den Helikopter wartete.

C's: C-rations, C-rats, Charlie rats, oder combat rations—Nahrungsrationen in Dosen, die während militärischer Operationen verwendet wurden. Der Ausdruck „Charlie“ wurde sowohl als phonetische Alphabetisierung des „C's“ in C-Rationen, als auch für den Feind oder feindliche Operationen benutzt.

CYCLO: Ein dreirädriges Passagierfahrzeug, das von einem Menschen auf einem Fahrrad angetrieben wurde.

DIME NICKEL: Eine 105mm Haubitze.

DIRTY THIRTY: Piloten, die mit einer C47 aus Tan Son Knut als Kopiloten von Vietcong-Piloten unterwegs waren.

DIV: Division. Eine Division ist nahezu eine universelle militärische Einheit, die aus etwa 20.000 Truppen besteht, kommandiert von einem Major General. Während des Vietnamkriegs nahmen die folgenden US-Divisionen oder Teile von Divisionen am Krieg teil:

DMZ: demilitarised zone—Demilitarisierte Zone

DONUT DOLLY: Weibliche Freiwillige des amerikanischen Roten Kreuzes. Auch bekannt als „Doughnut Dolly(ies)“. Namensschwester der Gegenstücke aus dem 1. Weltkrieg. Halfen, die Moral der Truppe zu erhöhen.

DRUM: Hält Munition, bis diese bereit ist, in die Waffe geladen zu werden. Lädt die Waffe.

DUFFLEBAG: Der längliche, schwerfällige Sack, in den die Soldaten ihre Ausrüstung packen. Ebenfalls ein Artillerieausdruck für Bewegungs-, Geräusch- und seismische Sensoren, die entlang der Pfade gelegt wurden, die voraussichtlich vom Feind benutzt werden würden. Diese Sensoren enthielten kleine Radiotransmitter, die ein Signal aussendeten, sobald sie ausgelöst wurden. Einmal ausgelöst, feuerte die Artillerie auf die Quelle des Signals, um dem Feind den Weg abzuschneiden.

SONNTAG 28. SEPTEMBER 1969

DUSTOFF: Spitzname für einen Evakuierungshelikopter oder -missionen. Siehe auch „Medvav“. „I need a dustoff“ (Ich benötige einen „dustoff“) wurde ein allzu vertrauter Ruf im Äther von Vietnam. Dustoff-Missionen waren medizinische Rettungsmissionen mit Hilfe von Helikoptern. Während der Ausdruck benutzt wurde, um alle Arten von medizinischen Rettungsmissionen zu bezeichnen, reservierten die GIs den Ausdruck für Missionen, bei denen, oft unter feindlichem Feuer, Rettungsflüge unternommen wurden, um verletzte Soldaten aus dem Feld zu fliegen. Wurde ein Soldat getroffen, wurde nach einem Dustoff verlangt, und jeder Helikopter in der Gegend, der keiner wichtigeren Aufgabe nachging, konnte antworten. Vielen der frühen Helikopter, die in Vietnam eingesetzt wurden, erging es bei den Dustoff-Missionen nicht sehr gut, da sie nicht sehr manövrierfähig und relativ langsam waren und eine zu kleine Tür besaßen. Der UH-1 „Huey“ war mit seinen breiten Türen und guten Flugeigenschaften für diese Rolle hervorragend geeignet, da man sehr schnell ein- und aussteigen konnte. Dennoch verlangten Dustoff-Missionen von der Crew einiges an Courage, da Bodenfeuer eher die Regel als die Ausnahme war. Die Belohnung war allerdings hoch. Dustoffs erlaubten es, verwundete Soldaten schneller zu den medizinischen Einrichtungen zu bringen, als in irgendeinem anderen Krieg zuvor. In der Regel dauerte der Transport nur wenige Minuten, und so konnten viele Leben gerettet werden.

ECM: electronic countermeasures—Elektronische Gegenmaßnahmen, wie zum Beispiel Störsender, Täuschungen etc.

EGG BEATER: Liebevoller Name für den Huey und andere Helikopter.

ELEPHANT GRASS: Elefantengras. Hochgewachsenes, scharfkantiges Gras, welches im Hochland von Vietnam vorkommt.

ENSIGN: Niedrigster Offiziersrang in der Navy und bei der Küstenwache.

EVAC: siehe „Medevac“

EXTRACTION: Freiwilliger oder unfreiwilliger Rückzug durch die Luft von Truppen aus beliebigen Operationsgebieten mit Helikoptern.

AC: (Fack) Forward air controller. Der FAC hatte während des Vietnamkriegs die Verantwortung dafür, Luftangriffe auf feindliche Positionen anzufordern. Gewöhnlich wurden dafür tief- und langsamfliegende Flugzeuge eingesetzt, wie die einmotorige Cessna O-1 Bird Dog. Der FAC identifizierte Positionen des Vietcongs oder der Nordvietnamesen und übertrug diese Informationen an die Kampfflieger, Angriffshelikopter oder hochfliegenden Bomber.

FAG: field artillery guy—Feldartillerie-Soldat

FANTAIL: Das Heck oder das achtern gelegene offene Teil eines Schiffs, auch Achterdeck genannt.

FATIGUES: Standard-Kampfuniform in grünen Farben.

FBI: Federal Bureau of Investigation—Bundespolizei

FEATHER: Ein Propeller, der so ausgerichtet ist, daß er weder Luft anzieht noch verdrängt. (Wenn der Propeller ausgeschaltet wird, darf er nicht so laufen wie eine Windmühle.)

FEET WET: Ausdruck, der von Piloten benutzt wurde, um anzuzeigen, daß sie sich über Wasser befinden (Südchinesische Meer oder Golf von Thailand).

FIELD OF FIRE: Bereich, der von einer Waffe bzw. einer Gruppe von

28 Waffen durch Beschuß von einer vorgegebenen Position aus kontrolliert werden kann.

MONTAG, 29. SEPTEMBER 1969

FIGHTING HOLE: Ein Schützenloch mit einer Sandsackbarriere und manchmal mit einem höhergelegenen Metaldach, das noch durch Sandsäcke befestigt wird. Die Größe ist für einen oder zwei Soldaten angelegt. Kampflöcher können um eine Kompanie oder Batterie verstreut angelegt werden, um während Bodenangriffen als Verteidigung zu dienen.

FIGMO: Zustand völliger Hoffnungslosigkeit, der nach dem Erhalt von Befehlen aus Vietnam erreicht wurde.

FINI FLIGHT: Die letzte Mission eines Air-Force-Piloten in Vietnam.

FIRE BASE oder FB: Feuerbasis (manchmal auch „fire support base“ (Feuerunterstützungsbasis) genannt). Temporäre Artillerie-Feuerposition, die häufig von Infanterie geschützt wird. Diese Basen waren in VN verteilt und bestanden in der Regel aus vier Haubitzen mit Bedienungsmannschaft und einer Kompanie Infanterie.

FIRECRACKER: Artilleriegeschoss, das aus einer Vielzahl kleiner Bomben besteht, die über dem Zielgebiet abgeworfen werden und nach Art der „Bouncing Betty“ alle nahezu gleichzeitig explodieren. Der Name stammt von dem schnellen Knallgeräusch, das man am besten aus einiger Entfernung wahrnehmen sollte.

FIREFIGHT: Feuergefecht. Schußwechsel mit kleinkalibrigen Waffen zwischen zwei feindlichen Einheiten.

FIRE FOR EFFECT: Zeitpunkt, wenn alle Geschütze auf den Feind gerichtet sind und feuern.

FIRE MISSION: Eine Artilleriemission.

FIRST CAVALRY DIVISION: Während des neunzehnten Jahrhunderts waren die amerikanischen Kavallerie-Einheiten zum Inspizieren der feindlichen Position beritten und boten einrückenden Infanterieeinheiten Schutz. Im zwanzigsten Jahrhundert versteht man unter der Kavallerie allerdings nur noch gepanzerte Transporter und Panzer. Eine entscheidende Erneuerung im Vietnam-Krieg war die Nutzung einer Luft-Kavallerie, womit Truppen per Helikopter in Position gebracht wurden. Die FIRST CAVALRY DIVISION war eine der Haupt-Luftkavallerie-Einheiten im Südosten Asiens. Ursprünglich ins Leben gerufen im Jahre 1921, kämpfte die First Cavalry Division während des zweiten Weltkrieges im Pazifik um das spätere Korea. 1965 wurde das Divisionskommando von Korea zurückgerufen und der experimentellen elften Luftangriffs-Division vorangestellt, aus der die First Cavalry Division (Airmobile) hervorging. Die frühere First Cavalry Division (immer noch in Korea) wurde die zweite Infanteriedivision.

Die Division wurde im September 1965 nach Süd Vietnam versetzt und war die erste komplette Division, die in dem Land ankam. Schon kurz danach kämpfte sie am Ia Drang Tal. Die Division gewann eine Auszeichnung für ihren unerschrockenen Einsatz. Während 1966 und 1967 wurden Teile der Division in der 'II Corps Tactical Zone' in einige Aktionen verwickelt.

Anfänglich widmete sie sich den Operationen in der Provinz Binh Dinh im Jahre 1968. Doch der Großteil der Division wurde kurzfristig zum Kampf um Hue abbeordert und entlastete dann die Marinestellung bei Khe Sanh. Im Verlauf des Jahres sicherte die Division das A SHAU TAL, ehe sie verlegt wurde, um die nördlichen und westlichen Zugänge zu SAIGON zu schützen. Als eine der ersten mobilen Luftdivisionen führte die 1. Kavalleriedivision Luftangriffstaktiken durch. Sie war bekannt als eine der Eliteeinheiten in Vietnam, eine wertvolle Einheit auf Grund der hohen Mobilität.

Die Division hatte über 30.000 menschliche Verluste während des Krieges zubeklagen.

DINESTAG, 30. SEPTEMBER 1969

FIRST SHIRT: 1. Sgt.

FLACK JACKET: Schwere Fiberglasweste, getragen zum Schutz vor Granatsplintern. Später in den Jahren 1969-70, wurden pyrokeramische Platten eingearbeitet, um den Rücken und die Brust vor Gewehrshüssen zu schützen.

FLARE: Ein Leuchtgeschöß.

FNG: Gebräuchliche Abkürzung für „frisch“ in Vietnam eingetroffene Personen.

FO: forward observer—Erteilt der Artillerie Feuerbefehl, und manchmal auch den Luft- und Marineeinheiten.

FRAG: Allgemein übliche Bezeichnung für sämtliche Granaten.

FREE FIRE ZONE: Jede Zone, in der ohne vorherige Genehmigung das Feuer sofort auf Primärziele eröffnet werden kann.

FREEDOM BIRD: Jeder Flieger, durch den man zurück in die 'Welt'(USA) kommt. Also der Flieger, mit dem man Vietnam verläßt.

FREQ: radio frequency—Funkfrequenz.

FRIENDLIES: U.S.-Truppen, Alliierte, oder irgend jemand anderes, der nicht auf der anderen Seite steht.

FRIENDLY AIR ASSETS: U.S.-Luftunterstützung.

FRIENDLY FIRE: „Freundliches Feuer“ war ein Euphemismus, der während des Krieges genutzt wurde, um Luft- Artillerie- oder Handfeuerwaffen-Feuer zu betiteln, wenn es aus Versehen auf eigene amerikanische Positionen abgegeben wurde.

FUBAR: Zum Beschreiben von unmöglichen Situationen, Ausrüstung oder Personen, wie in „es ist (oder sie sind) total Fubar!“

FUSE: Zünder. Eine Kordel mit einer dem Feuerwerk ähnlichen Zusammensetzung.

FUZE: Abzugsmechanismus, an der Front einer Artilleriehülse oder Bombe befestigt.

G.I.: Government Issue—Regierungserlaß.

GP: general purpose (Allgemeiner Zweck)—Großes rechteckiges Zelt, in dem 10-12 Mann schlafen mit einem Gang in der Mitte.

GREEN BERETS: Mitglieder der Spezialeinheit der U.S. Army. Kennzeichen ist das grüne Bêret. Werden auch als Green Beanies bezeichnet.

GREEN TRACERS: Eine Farbe, die von der Munition der feindlichen AAA oder AK-47s hinterlassen wird, wodurch man auch ihren Weg verfolgen kann.

GRUNT: Spitzname für einen Infanteriesoldaten in Vietnam; stammt wahrscheinlich von dem Geräusch, wenn er seinen Rucksack hebt. Auch Ground Pounder oder Crunchie genannt.

GUERRILLA: Soldaten einer Widerstandsbewegung, die auf militärischer oder paramilitärischer Basis organisiert sind.

GUERRILLA WARFARE: Militärische Operationen in feindlichem Territorium mit irregulären, überwiegend einheimischen Truppen.

GUNG HO: Sehr enthusiastisch und hingebungsvoll. Chinesischer Ausdruck für „Alle gemeinsam“.

GUNSHIP: Ein bewaffneter Helikopter oder einer mit festen Tragflächen.

MITTWOCH, 1. OKTOBER 1969

HANOI HILTON: Spitzname der amerikanischen Kriegsgefangenen. Wurde verwendet, um das Hoa-Loa-Gefängnis in Hanoi zu beschreiben.

HE: high explosive—Hochexplosiv, Sprengstoff

HEAT: High Explosive, Anti Tank—Hochexplosiv, Panzerabwehr.

HOT: gefährlich, wie Hot LZ (wo Flieger angegriffen werden). siehe auch Red.

HOT HOIST: Rettung eines Soldaten mit dem Helikopter während eines Feuerefechtes unter Benutzung der Seilwinde.

HQ: headquarters—Hauptquartier.

HUEY: Spitzname für die Helikopter Serie UH, „Mehrzweck Helikopter“.

HUMP: Zu Fuß herumschleichen.

I&I: intoxication and intercourse—Trunkenheit und Verkehr. Dieser Ausdruck wurde an Stelle des R&R genutzt.

ILLUM: illumination—Erleuchtung, Leuchtkugeln, die aus der Luft oder vom Boden aus abgefeuert wurden.

INCOMING: Beschuß von feindlichen Granaten oder Raketen.

INSERTION/INSERTED: geheime Helikopterposition der Einsatztruppen in einem Operationsgebiet.

INTEL: intelligence—Geheimdienst.

IN THE FIELD: beliebiges Kampfgebiet oder ein Gebiet außerhalb einer Stadt oder des Basiscamps.

JESUS NUT: Mutter, die den Hauptrotor befestigt!!!! Wenn sie sich lösen sollte, kann nur noch Jesus helfen.

JINK: Air-Force-Ausdruck für hartes Beidrehen, um einem Feind oder der eigenen Entdeckung zu entgehen.

JOLLY GREEN GIANT: Schwer bewaffneter Air-Force-C-47-Flieger, transportiert Truppen oder schützt einen Air Force HH-53, schwerer Rettungshelikopter.

K-BAR: Messer mit einer Sechs-Inch-Klinge und hartem Ledergriff, meistens von den Marinetruppen verwendet.

KHMER ROUGE: „Rote Khmers.“ —Die Truppen der Kommunistenpartei Kambodschas.

KIA: Killed In Action—Im Einsatz verstorben.

KLICK, K: (.62 Meilen)—Abkürzung für Kilometer.

LAW: M72 Light Antitank Weapon—Leichte Panzerabwehrwaffe. Eine von der Schulter abgefeuerte 66mm-Rakete mit einer Zeiteinstellung und Fieberglas-Abschußvorrichtung.

LBJ RANCH: Long Binh Stockade—Das Long Binh Gefängnis; das letzte Wort wurde geändert um ein Wortspiel aus den Initialen von President Lyndon Baines Johnson zu machen.

LEATHERNECK: Ledernacken. Ausdruck für die Marine. (Marines haben 1798-1880 ein Lederhalsband zum Schutz des Halses während eines Schwertkampfes getragen.)

LIFER: Karrieresoldat

LIGHT UP: Auf den Feind schießen.

LIMA-LIMA: Niedrig, wie in Flieger-Höhe-GCI—Ground-Controlled Intercept.

LOACH OR LOH: Leichter Aufklärungs-Helikopter, meistens der OH-6A.

DIENTSTAG, 2. OKTOBER 1969

LONG GREEN LINE: Die Front der Infanterie, wie sie sich durch den Dschungel kämpft.

LONG KNIFE: Rufzeichen der Army Air Cav Hueys—auch „Long Knives“ genannt, als allgemeine Bezeichnung der Air Cav.

LZ: landing zone—Landezone.

LZ CUT: Normalerweise vom C-130 ausgeführt, indem er eine große Bombe abwarf, die an einem 6 Fuß Sicherheitsdraht befestigt war. Die Bombe explodierte horizontal und schuf keinen Krater sondern eine gute LZ.

M-16: Spitzname der Witwenmacher, das amerikanische Standardgewehr wurde in Vietnam nach 1966 benutzt.

M-60: Made in Amerika, 7,62mm (.308 Kaliber) Maschinenpistole.

M-79: Einläufiger Granatwerfer, der 40mm-Projektile verschoß. Spitzname „Blooper“ oder „Thumper“, „Thumpgun“.

MAD MINUTE: Konzentriertes Feuer aller Waffen für einen kurzen Augenblick auf höchster Stufe; wird auch „Mike-Mike“ genannt.

LMAMA-SAN: Reifere Vietnamesin.

MASH: obile Army Surgical Hospital—Mobiles Armeehospital.

MECH: Mechanisierte Infanterie.

MEDEVAC: medical evacuation by helicopter—Medizinische Evakuierung mit dem Helikopter, auch „evac“ oder „Dustoff“ genannt.

War die übliche Abkürzung für die medizinische Evakuierung, meist einhergehend mit dem Abtransport von Gefallenen mit Helikoptern während oder nach einem Gefecht. Konsequenterweise wurden die zu diesen Missionen eingesetzten Helikopter „Medevac Helicopter“ oder auch „Medevacs“ genannt.

Der Einsatz von Helikoptern in unterschiedlichsten Missionen war eine der Eigenarten des Vietnamkrieges. Für Amerikaner und die Alliierten waren die Geräusche der Helikopter der allgegenwärtige Klang des Krieges. Meistens brachten diese Geräusche für den Soldaten im Feld aber auch positive Gefühle mit sich, denn ein Helikopter bedeutete fast immer auch ein Entkommen aus schwierigen Situationen, sei es durch Nachschub an Waffen und Munition, Medizin, Verstärkung oder Evakuierung der Toten und/oder Verwundeten.

Die Medevac-Helikopter waren ein entscheidender Faktor zur Aufrechterhaltung der Moral im Feld. Die Soldaten wußten, daß im Falle einer Verwundung die Wahrscheinlichkeit für einen schnellen Transport in ein Feldhospital sehr hoch war. Statistiken belegen die Richtigkeit dieser Annahme: Fast 98% der im Einsatz verwundeten Soldaten wurden lebend vom Schlachtfeld evakuiert, und kein Schlachtfeld war mehr als eine Flugstunde von den jeweiligen Lazaretten entfernt.

Medevac-Helikopter-Besatzungen mußten oft in gefährlichen Gebieten landen, um die Verwundeten zu evakuieren. Alle, die bei der Evakuierung unter solchen Umständen geholfen haben, befanden sich in großer Gefahr, selbst ein Opfer zu werden.

Der Einsatz von Helikoptern für medizinische Evakuierung war im wesentlichen ein Beitrag der militärischen Erfolge von amerikanischen und alliierten Truppen während des Vietnamkrieges, und Medevacs haben folglich viele Verwundete gerettet, die sonst gestorben wären.

Ein Synonym für Medevac war „Dustoff“, es stand in Bezug zu Medevac-Missionen und Medevac-Helikoptern seit dem Tod von Leutnant Paul B. Kelley im Jahre 1964 während einer Medevac-Mission. 'Dustoff' war Kellys Funkrufzeichen.

FREITAG, 3. OKTOBER 1969

MIA: Missing In Action—Vermißt im Einsatz.

MIKE: Minute. Wie in „Ausrücken in zwei-null Mikes...“ (20 Minuten).

MIKE-MIKE: Millimeter, wie in „...eine 60 Mike Mike“ (60mm Mörser).

MIKE FORCE, MSF: Special Forces Mobile Strike Force—Spezialeinheit, eine Reaktions- oder Verstärkungseinheit.

MRF—Mobile Riverine Force—Mobile Ufereinheit, 2. Brigade, 9. Infanteriedivision und Flußangriffsflottille 1.

NAPALM/NAPE: Eine Brandbombe, die von den Franzosen und Amerikanern zur Entlaubung und als Tretmine genutzt wurde.

NEWBIE: Jede Person, die weniger Zeit in Vietnam verbracht hat, als der Sprecher.

NGFS: Naval GunFire Support—Unterstützung auf dem Wasserwege (mit 5“ bis 16“ Geschossen).

NUMBER ONE: Gut.

NUMBER TEN: Schlecht.

NUMBER TEN-THOUSAND: SEHR schlecht.

NVA: Nordvietnamesische Armee, bezieht sich auch auf ihre Soldaten.

OD: olive drab—olivfarben, grünbraun, Standard „Armee-Grün“. Aber auch der Offizier des Tages.

PAPA-SAN: Älterer Vietnameser.

PAVN: (Pavin) People's Army of Vietnam—Volksarmee von Vietnam, auch unter NVA bekannt.

PETER PILOT: Kopilot, weniger erfahrener Pilot in einem Huey

PH: Purple Heart—Wörtlich: Purpurnes Herz, Verwundetenabzeichen.

PLATOON: Ungefähr 45 Männer einer Kompanie. Es wurde kommandiert von einem Lieutenant und bestand aus zwei oder mehr Squads. Ein Sergeant ist normalerweise der zweite in der Hierarchie.

POINT MAN: Gruppenführer einer Einheit, der einen Pfad durch unwegsames oder dicht bewachsenes Gelände schlägt. Befindet sich immer in Gefahr, in spezielle Kontaktfallen zu geraten, oder als erster Mann direktem Feindkontakt ausgesetzt zu sein.

POP: Auslösen oder Feuern, wie in „... pop eine Leuchtbombe.“

POP SMOKE: Ein Ziel, ein Team oder eine Landezone (LZ) wird mit einer Rauchgranate markiert. Während des Aufnehmens gibt die Helikoptercrew die Farbe des Rauchs bekannt, den sie sehen, normalerweise gelb, lila oder grün. So kann das Bodenteam bestätigen, wie „ihr Rauch ist“, denn auch der Feind wird versuchen, den Helikopter mit den 'Pop-Smoke-Granaten' zu locken, um ihn dann vom Himmel zu holen. Viele Einheiten reservierten rote Rauchgranaten, um ein Ziel für die Gunships zu markieren.

POW: Prisoner of War—Kriegsgefangener

PTSD: post-traumatic stress disorder. Post-traumatischer Streß.

RECON: reconnaissance—Aufklärung.

RED LZ: landing zone under hostile fire—Landezone unter feindlichem Beschuß. Siehe auch Hot.

ROCK 'N' ROLL: Ein M16A1-Gewehr auf Vollautomatik stellen.

ROKs: Republic of Korea ground troops—Bodentruppen der Republik Korea.

ROUND EYE: Umgangssprachlich von amerikanischen Soldaten verwendet, um einen anderen Amerikaner oder jemanden europäischer Abstammung zu beschreiben.

RPD: Feindliche Waffe, leichte Maschinenpistole.

RPG: Antipanzer-Granatwerfer russischer Herkunft, oder auch raketenbetriebene Granaten.

SAMSTAG, 4. OKTOBER 1969

RPG SCREEN: Stacheldrahtzaun zum Schutz einer wichtigen Position, um sie vor RPG-Attacken zu schützen. Die feindlichen Raketen sollen bereits am Zaun detonieren und nicht an dem beschützten Bunker etc.

R & R: rest-and-recreation—Pausen- und Erholungszeitraum während eines einjährigen Aufenthaltes in Vietnam. Außerhalb des Landes waren die R&Rs in Bangkok, Hawaii, Tokyo, Australien, Hongkong, Manila, Penang, Taipei, Kuala Lumpur oder Singapur. Im Land waren R&R-Orte bei Vung Tau, Cam Rahn Bay oder am Chinesischen Strand.

RVN: Republic of Vietnam (South Vietnam)—Republik Vietnam (Süd Vietnam)

7.62 MINIS: Der AK-47; bezieht sich auf das Kaliber, das die AK benutzte.

SAPPERS: Nordvietnamesische Armee oder Vietcong-Sprengkommando.

SAR: search and rescue—Suchen und Retten.

SKY PILOT: Ein anderer Name für einen Geistlichen.

SEAL: Mitglied der Navy-Spezialtruppen.

SEARCH AND CLEAR: Offensive Militäroperation, um feindliche Gegenden zu durchkämmen und den Feind zu orten und attackieren.

SEARCH AND DESTROY: Offensive Militäroperation, um feindliche Einheiten aufzuspüren und auszuschalten; wurden auch als „Zippo Missions“ bezeichnet.

SHAKE'NBAKE: Ein Offizier direkt aus der OCS (Officer Candidate School—Offiziersschule).

HELL: Artilleriegeschoss

SHORT, SHORT-TIME, SHORT-TIMER: Personen, die nur noch wenig Zeit in Vietnam zu verbringen hatten.

Ein Ausdruck, der anzeigt, wie nah der Fini Flight und der Freedom Bird sind. In den letzten Wochen war man so 'short', daß man fast nicht mehr zu sehen war.

SHOTGUN/SHOTGUNNER: Bewaffnete Wache auf oder in einem Fahrzeug, die nach feindlichen Aktivitäten Ausschau hält und bei Angriff zurückfeuert.

SIT-REP: situation report—Lagebericht.

SIX: Aus der Flieger-Umgangssprache: „auf 6 Uhr“—direkt hinter mir; hinten, mein Rücken, decke meinen Rücken oder von hinten.

SKYRAIDER: Douglas A1-H, Einpropeller-Flugzeug, wurde zur nahen Luftunterstützung eingesetzt.

SLACK MAN: Zweiter Mann einer Patrouille hinter dem Pointman.

SLICK: Helikopter zum Abholen von Truppen oder Fracht, nur mit einem Abwehrwaffensystem.

SNAKE: Bezug auf die AH-1G Cobra.

SORTIE: Ein Flieger, der einmal startet und landet, um die Mission zu führen, für die er bestimmt war.

SPECIAL FORCES OR SF: U.S.-Armeesoldaten, auch „Green Berets“ genannt, genossen taktische und Guerilla-Ausbildung.

SQUAD: Ein Squad ist eine einfache organisatorische Einheit der Armee und des Navy-Korps der Vereinigten Staaten. Normalerweise kommandiert ein Sergeant den Squad. Ein Squad besteht aus zwei Gruppen von je vier Mann. Ein Panzer und seine Mannschaft sind ein Squad, wie die Haubitze oder ein Geschütz und seine Mannschaft eine Artillerieeinheit sind.

SONNTAG, 5. OKTOBER 1969

STERILIZED: Das Wiederherstellen einer Gegend vor dem Abmarsch in seinen Ursprungszustand, insbesondere wenn feindliche Truppen in der Nähe sein könnten.

Das beinhaltet, keine Dosen zu hinterlassen, Büsche zurückzubiegen, an denen man vielleicht gelehnt hat, Fußspuren zu beseitigen oder andere Spuren, die durch Sitzen, Liegen usw. entstanden sein könnten. Nicht immer war das ohne weiteres möglich, aber der Aufwand lohnte sich stets, denn sechs (oder sogar zehn) Männer waren meist deutlich in der Unterzahl. Der Erfolg (also das Überleben) hing meist davon ab, von den Gegnern nicht entdeckt zu werden.

SWIFT BOAT: U.S. U.S.-Navy-Patrouillenboot, bezeichnet als PCF (patrol craft fast—schnelles Patrouillenschiff) Teil der Operation 'Market Time', patrouillierte auf den Seen und Flüssen in Vietnam.

2.75: Durchmesser der seitlich an allen älteren Modell „D“ Hueys und den neueren Cobras montierten Raketen.

TAILBOOM: Das hintere Drittel eines Hueys.

TET: Vietnamesische Neujahrsferien. Bezieht sich auch auf die allgemeine NVA-VC-Offensive, die während des Tet 1968 begann.

THE ROCK: Guam.

THUNDER ROAD: Highway 13, von Saigon nach Loc Ninh, bekannt für viele Minen, Hinterhalte usw.

THUMPER (THUMPGUN): M-79 Granatenwerfer.

TONKIN: Nördlicher Teil von Vietnam.

TOT: 'Time On Target'—Artillerietaktik, um einen sofortigen massiven Angriff zu starten.

TRIP-WIRE: Dünnes Kabel, meist über Wege etc. gespannt. Normalerweise ist es mit einer Mine, Bombe oder Sprengladung verbunden.

TRIPLE CANOPY: Dichter Dschungel, Pflanzen wachsen auf drei Ebenen—Bodenebene, Zwischen- und Hochebene.

TWO DIGIT NUMBERS: Benutzt in der Cam Ranh Bay Air Base in den Jahren 1969/70. Stand für weniger als 100 Tage bis zum Ausflug aus Vietnam. Auf die Frage, wie es den Leuten hier ginge, antworteten sie meist nur die verbleibenden Tage.

UA: unauthorised absence. (Siehe auch „AWOL“)—Unerlaubte Abwesenheit.

USAF: United States Air Force.—Luftwaffe der Vereinigten Staaten.

USMC: United States Marine Corps.—Marinekorps der Vereinigten Staaten.

USN: United States Navy.—Kriegsmarine der Vereinigten Staaten.

VC, CONG: Vietcong.

VHPA: Vietnam Helikopter Pilots Assoziation—Vereinigung der vietnamesischen Hubschrauberpiloten.

VIETCONG: Kommunistische Truppen, die gegen die südvietnamesische Regierung kämpften.

VIETNAM WAR MEMORIAL: Nach dem Film „Die durch die Hölle gehen“ im Jahre 1979, ist der Vietnam-Veteran Jan C. Scruggs als erster auf den Gedanken gekommen, ein Gedenken an Vietnam-Veteranen zu erstellen.

VILLE (VILLE): Eigentlich ein „Dorf“, bezieht sich aber mehr auf jegliche Form von Alkohol.

MONTAG, 6. OKTOBER 1969

VN: Vietnam.

VT: Variable Time artillery fuse—Eine Zündschnur, mit einem kleinen Empfänger fernzuzünden.

VVA: Vietnam Veterans of America—Vietnamesische Veteranen von Amerika.

WAKEY: Letzter Tag vor der Heimreise.

WATCHER: Feind.

WIA: Wounded In Action—Im Kampf verwundet.

THE WORLD: Die Vereinigten Staaten oder ein beliebiger Ort außerhalb von Vietnam.

KM-203: Feuert die 40mm-Patronen, passen für die M-16.

ZIPPO: Flammenwerfer. Kommt vom Markennamen der bekannten Feuerzeuge.

ZIPPO MISSION: Lokalisierungs- und Zerstörungsmission.

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Sie erreichen unsere Spiele-Hotline:

Montags bis sonntags (außer an Feiertagen)
zwischen 15.00 und 20.00 Uhr
Tel. 01805 / 25 43 91

Auch außerhalb unserer Hotline-Zeiten gibt es keinen Grund zur Verzweiflung: Unsere Support-Sprachbox hat jede Menge Tips und Tricks sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Produkten: an 365 Tagen im Jahr, 24 Stunden täglich.

Info-Sprachbox
Tel. 01805 / 25 43 92

Sie können uns auch gerne schreiben:

GT Interactive Software GmbH
Kundenservice
Warburgstr. 35
D - 20354 Hamburg

Fax: 01805 / 25 43 93
Alle schriftlichen Anfragen werden innerhalb von 2 Tagen bearbeitet.

Bitte beachten Sie: Sollten Sie feststellen, daß Ihre CD fehlerhaft ist, wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler oder setzen sich telefonisch mit unserem Kundenservice in Verbindung.

DIENTAG 7TEN OKTOBER 1969

CREDITS

GLASS GHOST TEAM AT SIMIS

Team Leader and Programmer	Paul Mottram
Lead Programmer	Richard 'Mad Dog' Collins
Programmer and Additional Sound	Tim Dinsdale
Lead Artists	Mark Steele, Tim Fawcett
Artists	Chris Sharpley, Peggy Leung
Lead Games Designer	Colin Chung
Games Designers	David Millard, Lee Brimmicombe-Wood
Post Production and Sound	Paul James
Support Work	James Brooksby, Richard Carter, Ben Cederstrom, George Grimshaw, Adrian Hawkins, Alex Jukes, Adonis Stevenson, Andy Wood
Terrain System	Stephen Birch
Engine Development	Simon Anthony, Robin Bryce, Simon Clay, Ed Daly, Jules Davis
Testers	Graham Dickson, Steve Masters, Mark Whyte
Producer	Gabriella Diffley
Executive Producer	Ian Baverstock
Vice President R&D	Jonathan Newth

And additional thanks to: Jo Fawcett, Eliza and Issy, Helen, Nona, Parky, Laura Gorney, Gaz Williams, Fiona Johnston, Kate, Little Miss Fiss, Schmotzleplimplim, Robert Moss, Uncle Monty, Carl Jones for supplying the voice of the Vietnamese pilot, and all our friends and family for their understanding and support during our late nights and stay-overs. Also, Carolyn Butcher and Darren Miller ('cos you guys never get a mention). Oh, and BMW for their nice cars (freebies are always welcomed!!!!)'

MAVERICK MEDIA LTD

Full Motion Video shot at Three Mills Island Studios, London and on location aboard HMS Belfast

Producer	Will Jeffery
Written and Directed by	Jake West

MITTWOCH 8TEN OKTOBER 1969

CAPTAIN JOHN MANN	Glenn Wrage
MAJOR TODD HARRIS	Sam Douglas
PRIVATE LUCAS	Graeme Wood
MAJOR SCHNEIDER	Laurence Elman
COLONEL MCKEEVER	Derek Partridge
NAVY SEALS OFFICER	Michael John Paliotti
WALLACE	Mark Caven
GENERAL	Chris Aberdine
HOWIE CEDAR	Brad Lavelle
PLAYBOY GIRLS	Eileen Daly, Heather Chittenden, Debbi Clarke
MAJOR DIEM	Vincent Wong
OFFICERS ABOARD CARRIER	Danny Fitzgerald, Albert Francis, Andrew Herman

GT INTERACTIVE

Producer	Rob Letts
Assistant Producer	Trevor Barnes
Director of External Products	Graeme Boxall
QA Manager	Graham "Duke" Axford
Lead Tester	Tim Wileman
Testers	Al "Cash Money" Bailey Ben "Nicotine" Browning Tim Mawson Dan "Ghostface" McNeill Marc "Whoopiedoo" Smikle
Localisation Co-ordinator	Alex "Dillinger" Bush

GT INTERACTIVE GERMANY

Marketing Manager	Normon Böhe
Product Manager	Ilja Doert
Sound recording	Mackensen & Gensch Tonstudio, Hamburg

Additional thanks to Marc Swallow, Matt Woodley, Paul Bufton, Paul Spanjar, Charles Kay, Lee Kirton, Guy Hodder, Jason Fitzgerald, Paul Fox, Marianne Durand & Andi Ewington.

DONNERSTAG 9TEN OKTOBER 1969

IMPORTANT NOTICE

This section contains important information about warranties and limitations of liability license.

In consideration of the license fee, which is a portion of the price you paid, the software and data accompanying this license (the "software") and related documentation are licensed (not sold) to you by GT INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE LTD., Old Grammar School, 248 Marylebone Road, NW1 6JT London, ENGLAND and its co-licensors hereafter collectively referred to as GT). GT does not transfer title to the software to you; this license shall not be considered a "sale" of the software. You own the compact disc on which the software is recorded, but GT and its co-licensors retain full and complete title to the software on that disc and the accompanying documentation. This non-exclusive license gives you the right to use and display this copy of the software for your personal use only. Since the software is shipped on a read-only medium (a compact disc), there is no need for backup or archival copies of the software to be made; if you should receive updates to this software on floppy disk(s), you are entitled to make two archival backup copies of that disk(s). You are not permitted to copy the software off the compact disc, beyond the installation of the software itself, to any storage medium. This license allows you to use the software on a single computer at a single location at any one time.

RESTRICTIONS.

The software provides you with the ability to save and print specifically selected information contained within the software. You may exploit these features, where such capability is provided for within the software, for your personal, non-commercial use only, preserving all copyright notices that are embedded by the software within those printed elements.

The software contains copyrighted material, trade secrets, and other proprietary material and in order to protect them you may not decompile, except as permitted by law, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the software to a human-perceivable form.

Except as provided for in this license, you may not copy, modify, network, rent, lease or otherwise distribute the software; nor can you make the software available by "bulletin boards," online services, remote dial-in, network or telecommunications link of any kind; nor can you create derivative works based upon the software in whole or in part.

You may not electronically transmit or remotely operate the software by any means, nor may you use the software over any type of network.

Within the terms of this license agreement, licensee may transfer all of the licence rights to the software to another party providing that the original compact disc containing the software, the related documentation, all copyright notices and a copy of this license are transferred to that party, and providing that party reads and agrees to accept the terms and conditions of this license. Software updates.

Updated versions of the software may be created by GT from time to time. Licensee acknowledges that GT is not responsible nor liable for support, maintenance or the provision of any new releases, enhancements or updates to the software. GT may at its sole discretion make updates available to registered licensees who have paid the update fee.

TERMINATION.

This license is effective until terminated by either party. You may terminate this license at any time by returning to GT or destroying the software and all related documentation and all copies and installations thereof, whether made under the terms of this license or otherwise, although no refund will be given by GT in these circumstances. This license will terminate immediately without notice from GT if you fail to comply with any provision of this license. Upon termination, you must destroy or return to GT the software and related documentation and all copies thereof, whether made under the terms of this license or otherwise.

FREITAG 10TEN OKTOBER 1969

LIMITED WARRANTY AND DISCLAIMER.

GT warrants the discs on which the software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the sales receipt or packing slip.

If a defect in the disc occurs in the warranty period (provided that the software is properly used on the computer and with the operating system for which it was designed) you should return it to GT together with a proof of purchase or delivery and GT will supply a free replacement.

GT will have no responsibility to replace a disc damaged by accident, abuse or misapplication. Any implied warranties on the disc, including the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited in duration to ninety (90) days from the date of purchase or delivery. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which may vary from jurisdiction to jurisdiction. You expressly acknowledge and agree that use of the software is at your sole risk.

GT warrants that the software will perform substantially in accordance with its accompanying documentation (provided that the software is properly used on the computer and with the operating system for which it was designed) and that the documentation correctly describes the operation of the software in all material respects.

GT does not warrant that the functions contained in the software will be uninterrupted or error-free, or that defects in the software will be corrected. Furthermore, GT does not warrant or make any representations regarding the use or the results of the use of the software and related documentation in terms of their correctness, accuracy, reliability or otherwise.

The limitations of liabilities described in this section also apply to the third-party suppliers of materials used in the software. The limitations of liabilities of GT and these third parties are not cumulative; such third parties are the intended beneficiaries of this section. No oral or written information or advice by GT or a GT authorised representative shall create a warranty or in any way increase the scope of the limited warranty. Except as provided by this warranty you (and not GT) assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction. Some jurisdictions do not allow the exclusion of implied warranties, so the above exclusion may not apply to you.

LIMITATION OF LIABILITY.

Under no circumstances, including negligence, shall GT be liable for any special or consequential damages such as, but not limited to lost profit or loss of business that result from the use of, or the inability to use, the software or related documentation, even if GT or a GT authorised representative has been advised of the possibility of such damages.

Some jurisdictions do not allow the limitation or exclusion of liability for incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. In no event shall GT's total liability to you for all damages, losses and causes of actions [whether in contract, tort (including negligence) or otherwise] exceed the amount paid by you for the software. Nothing in this limitation of liability clause will limit or exclude GT's liability except to the extent permitted by law.

M.I.A.

MISSING IN ACTION™

GT Interactive Software (UK) Ltd.

116 Baker Street,

London W1M 1LB.

T (+44) 171 565 7300

GT Interactive Software

Warburgstraße 35,

20354 Hamburg, Germany.

T (+49) 40 41 32 77 0

GT Interactive Software France

26 Boulevard Malesherbes

75008 Paris, France

T (+33) 1 43 12 31 00

M.I.A.™ MISSING IN ACTION™ ©1998 GLASS GHOST. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. GT™ AND THE GT
GAMES LOGO™ ARE TRADEMARKS AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK
OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. WINDOWS IS A REGISTERED TRADEMARK OF
MICROSOFT CORPORATION. USES SMACKER TECHNOLOGY. COPYRIGHT ©1994-1997 BY
RAD GAME TOOLS, INC. ©1996, Q SOUND LABS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Q SOUND™
AND THE Q LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF Q SOUND LABS, INC. ALL OTHER
TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF
THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

G **GLASS
GHOST**