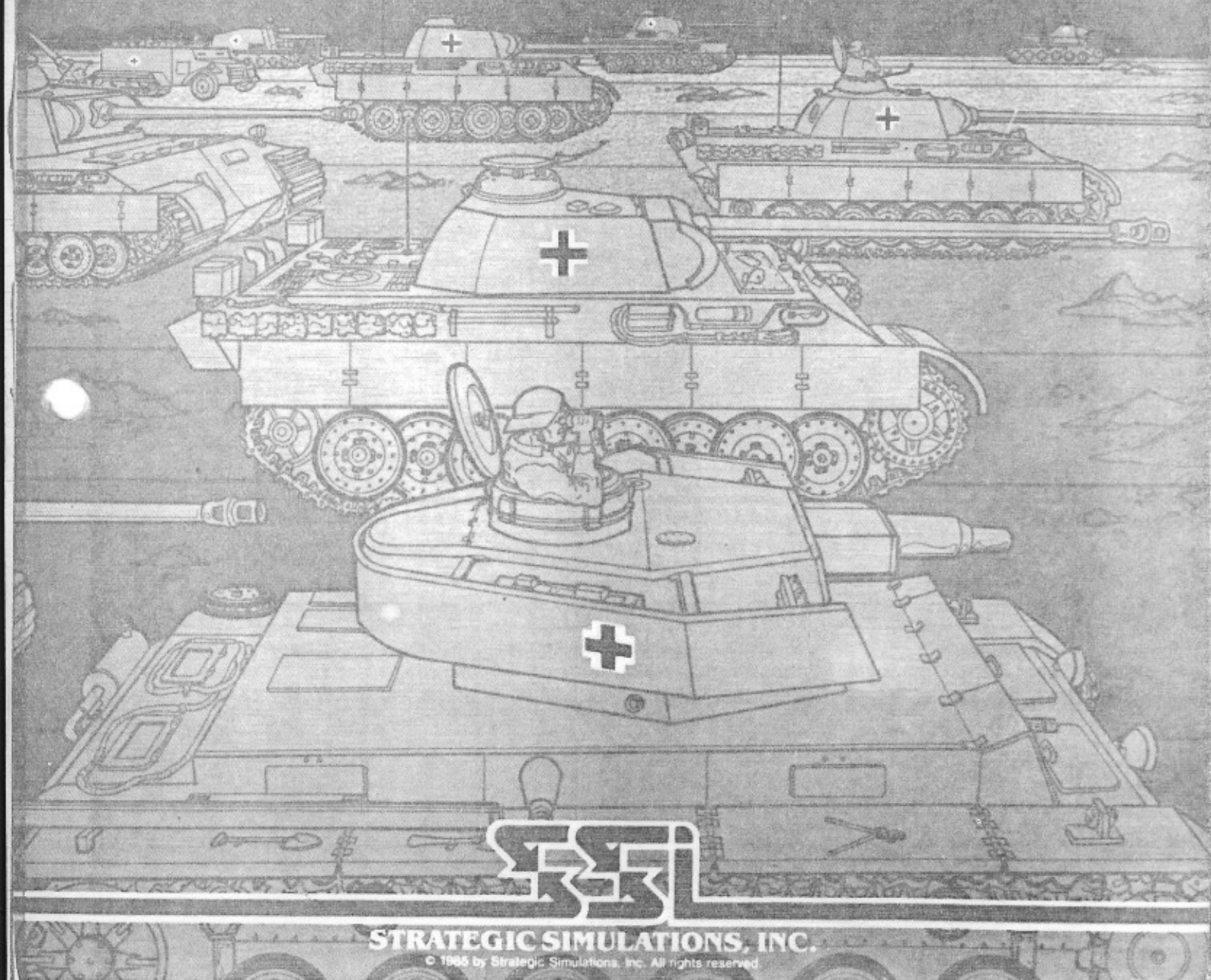


TACTICAL-LEVEL COMBAT ON THE RUSSIAN FRONT, 1941-45

Kampfgruppe



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

© 1985 by Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
1.0 Einleitung	1
1.1 Grundsätzlicher Ablauf der Simulation	1
1.2 Befehlseingabe in den Computer	1
1.3 Abspeichern eines Spieles	1
1.4 Gelände-Karte	1
1.5 Spielstart	2
1.6 Spielgeräusch	2
2.0 Allgemeine Spielbeschreibung	3
2.1 Abkürzungen und Begriffe	3
3.0 Spielbeginn	4
3.1 Festlegung der Spielparameter	4
3.2 Festlegung der Mitspieleranzahl	4
3.3 Handikap	4
3.4 Länge der Datenanzeige	4
3.5 Auswahl einer Kampfszene	5
3.6 Aufbau der Gelände-Karte	5
3.7 Auswahl des Zeitraumes von 1941 - 1945	6
3.8 Auswahl der strategischen Kampfform	6
3.9 Auswahl der Kampfeinheiten	6
4.0 Aufmarschphase	7
4.1 Kampfgruppen	7
4.2 Darstellungsbereich der Gelände-Karte	8
4.3 Graphische Symbole der Kampfeinheiten	8
4.4 Gelände-Karten Menü	9
4.5 Befehlsmenü der Kampfeinheiten	10
4.6 Operationsziel	11
4.7 Abspeichern der Aufmarschplanung	11
4.8 Eingraben von Kampfeinheiten	11
4.9 Nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie	11
4.10 Veränderungsmöglichkeiten der Gelände-Karte	12
4.11 Austauschmöglichkeiten der gewählten Modelle gepan- zelter Fahrzeuge	12
4.12 Optische Sichtweite	12
5.0 Befehlsphase	13
5.1 Gelände-Karten Menü	13
5.2 Befehlsmenü für die Kampfeinheiten	13
5.3 Gruppen-Modus	16
5.4 Transport von Einheiten	16
5.5 Taktische Operationsziele	17
5.6 Anforderung eines Artillerie-Bombardements	18
5.7 Festlegung der gewählten Schußweite für die Ziel- auswahl	19
5.8 Die Inspektions-Routine	19
5.9 Beendigung des Spieles	19
5.10 Simulierte Echtzeit des Spieles	20
5.11 Verzögerung der Befehlsausführung	20
5.12 Befehlsbereich und Ausübung der Befehlsgewalt	20

	Seite
6.0 Waffen	22
6.1 Spezielle Infantriewaffen	26
7.0 Kampfphase	26
7.1 Aufspüren von feindlichen Kampfeinheiten	26
7.2 Auswahl von Kampfzielen	27
7.3 Direktbeschuß von gepanzerten Fahrzeugen	28
7.4 Direktbeschuß von nicht gepanzerten Zielen	31
7.5 Indirekter Beschuß	32
7.6 Unterdrückungsgrad	33
7.7 Auswirkungen des Unterdrückungsgrades	34
7.8 Munition	34
7.9 Fortbewegung im Gelände	34
7.10 Entladen unter Feindbeschuß	35
7.11 Angaben des Computers zum Kampfgeschehen	35
7.12 Aufspüren feuernder feindlicher Kampfeinheiten	37
7.13 Nahkampf-Modus	37
8.0 Sichtverbindung	37
9.0 Historische Kampfszenen	40
9.1 Gegenseitiges Aufeinandertreffen östlich von Brjansk am 7. Juli 1942	40
9.2 Entsatzversuch von Stalingrad am 17. Dezember 1942	41
9.3 Angriff auf Kiew am 3. November 1943	42
9.4 Angriff auf Berlin am 22. März 1945	43
10.0 Spiellänge und Gewinnbedingungen	44
10.1 Beendigung des Spieles	44
10.2 Gewinnbedingungen	44
11.0 Anmerkungen zur Strategie	45
 Anhang 1: Wahrscheinlichkeiten der Vernichtung von Feindzielen	 50

1.0 EINLEITUNG

KAMPFGRUPPE ist eine taktische Kampfsimulation an der Ostfront in der Zeit von 1941 bis 1945 auf der Ebene von Kompanie-Zügen als Truppeneinheitengrößen (die im weiteren als Kampfeinheiten bezeichnet werden, während die Kompanien, Brigaden und Bataillione als Kampfgruppen bezeichnet werden).

1.1 Grundsätzlicher Ablauf der Simulation

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen: In der Befehlsphase gibt jeweils ein Spieler zur Zeit seinen eigenen Truppen Befehle. In der Kampfphase führen alle Truppeneinheiten gemeinsam diese Befehle aus, jeweils eine Einheit zur Zeit. Die Kampfphase simuliert eine Echtzeit von 2 Minuten, welche in 4 Zeitabschnitte von 30 Sekunden unterteilt ist.

1.2 Befehlseingabe in den Computer

Um eine Eingabe in den Computer vornehmen zu können die aus einer Zahl besteht, tippen Sie bitte auf die gewünschte Zahlentaste und drücken anschließend RETURN. Um einen Menüpunkt eines Menüs auswählen zu können, oder um eine YES/NO (JA/NEIN) Frage beantworten zu können, tippen Sie bitte nur auf die entsprechend angegebene Taste. Um Menüs verlassen zu können, bei welchen kein besonderer Menüpunkt zum Verlassen des Menüs angegeben wird, drücken Sie bitte die "X" Taste zum Verlassen des Menüs.

1.3 Abspeichern eines Spieles

Jeweils am Ende der Aufmarschphase und der Kampfphase erscheint ein Menü, welches ein Abspeichern des Spieles ermöglicht. Hierfür ist eine zusätzliche leere Diskette erforderlich. Diese Datendiskette kann zu diesem Zweck auch vom Spielprogramm selbst formatiert werden. Dafür brauchen nur die entsprechenden Menüpunkte des Abspeicher-Menüs ausgeführt werden. Jede Datendiskette kann zum Abspeichern von maximal 7 Spielständen benutzt werden (100 Sektoren pro Spiel). Achtung: Wird versucht, mehr als 7 Spielstände auf eine Diskettenseite abzuspeichern, erfolgt keine Warnung durch das Programm, daß die Diskette überfüllt ist. Ein abgespeichertes Spiel kann an dem Punkt wiederaufgenommen werden, an welchem es abgespeichert wurde. Bei der späteren Wiederaufnahme des Spieles ist es erforderlich, die korrekte Anzahl der Mitspieler im Anfangsmenü anzugeben.

1.4 Gelände-Karte

Die Gelände-Karte des KAMPFGRUPPE-Spieles setzt sich aus 60 x 60 quadratischen Planquadraten von jeweils 200 yards (200 yards = 182,88 m) zusammen. Bei Beginn jedes neuen Spieles wird das Gelände mit Hilfe eines Zufallsgenerators unter Abstimmung mit den gewählten Spielparametern des Anfangsmenüs aufgebaut.

1.5 Spielstart

Um das Spiel beginnen zu können, booten Sie bitte die Szenario-Seite der Programmdiskette (Seite 1 der Programmdiskette). Zunächst entfernen Sie bitte jedoch alle Programm-Module (Cartridges) aus dem Modul-Schacht. Wenn Sie einen XL-Computer benutzen, drücken Sie bitte zu Beginn des Ladevorganges auf die OPTION-Taste. Nachdem Sie zu Beginn des Spieles den Aufmarsch Ihrer Truppen vollzogen haben, (oder nachdem Sie eine historische Kampfszene gewählt haben) werden Sie vom Computer aufgefordert werden, die Game-Seite der Programmdiskette einzulegen (Seite 2 der Programmdiskette).

1.6 Spielgeräusch

In der Kampfphase kann das Kampfgeräusch durch Drücken der "S" Taste (S = sound = Geräusch) aus- und auch wieder eingeschaltet werden.

2.0 ALLGEMEINE SPIELBESCHREIBUNG

2.1 Abkürzungen und Begriffe

Folgende Abkürzungen und Begriffe werden im Spiel verwendet:

<u>Abkürzung, Begriff</u>	<u>Englisch</u>	<u>Deutsch</u>
BDE	brigade	Brigade
BN	battalion	Battalion
CO	company	Kompanie
DET	detachment	Abteilung
PZ	panzer (tanks)	Panzer
JPZ	jagdpanzer (tank destroyers)	Jagdpanzer
STUG	sturmgeschütz (assault guns)	Sturmgeschütze
SPA	self propelled artillery	Geschütze in Form von Selbstfahrlafetten
ARMORED CARS	armored cars	Panzerspähwagen
CARRIER	carrier	Schützenpanzerwagen
HALFTRACK	halftrack	Halbkettenfahrzeuge
TRUCK	truck	Lastkraftwagen
L,M,H ART	light, medium, heavy artillery	leichte, mittlere, schwere Artillerie
MOR	mortar	Granatwerfer
HOW, H	howitzer	Haubitzen
AT	anti tank	Panzerabwehrkanonen
IG	infantry gun	Infantriegeschütze
HMG	heavy machine gun	schwere Maschinengewehre
SMG	submachine gun	Maschinenpistolen
PZG	panzergrenadier	Panzergrenadiere
MOT	motorized	Motorisierte Infanterie
INF	infantry	Infanterie
RIF	rifle	Schützen
GRENADE	grenade	Handgranaten
FLAMETH	flamethrower	Flammenwerfer
PZFAUST	panzerfaust	Panzerfäuste
RECON	reconnaissance	Spähtrupp
ENGR	engineer	Pioniere
VG	volksgrenadier	Volkssturm

3.0 SPIELBEGINN

3.1 Festlegung der Spielparameter

Zu Beginn eines Spieles muß der Spieler (oder müssen gegebenenfalls die beiden Spieler) die Spielbedingungen festlegen, unter welchen er (oder sie) das Spiel ausführen wollen. Dies wird durch die Auswahl von den entsprechenden Zahlen des folgenden Menüs festgelegt:

- (1) NEW GAME or SAVED GAME = Neues Spiel oder abgespeichertes Spiel
- (2) SOLITARE or TWO PLAYERS = Ein Spieler oder zwei Spieler
- (3) HANDICAP LEVEL = Handikap
- (4) DELAY LENGTH = Länge der Datenanzeige
- (5) SELECT SCENARIO = Auswahl einer Kampfszene

3.2 Festlegung der Mitspieleranzahl

KAMPFGRUPPE kann von keiner, einer oder zwei Personen gespielt werden; dies wird im Menüpunkt (1) des obigen Menüs festgelegt. Wenn Sie beispielsweise beabsichtigen, eine vom Computer geführte deutsche Armee gegen eine vom Computer geführte russische Armee kämpfen zu sehen, so wählen Sie bitte die Option BOTH COMPUTER (=beide Armeen vom Computer geführt).

3.3 Handikap

Bei Spielbeginn muß die Größe des Handikaps festgelegt werden, es stehen hierfür die Ränge 1 bis 5 zur Verfügung. Die Bedeutung dieser Ränge wird nachfolgend aufgelistet.

level 1 = Rang 1 : deutsche Truppenstärke um 50% reduziert

level 2 = Rang 2 : deutsche Truppenstärke um 25% reduziert

level 3 = Rang 3 : keinerlei Reduzierungen

level 4 = Rang 4 : russische Truppenstärke um 25% reduziert

level 5 = Rang 5 : russische Truppenstärke um 50% reduziert

Beispiel: Bei Rang 1 wird die Waffenanzahl in jeder der deutschen Einheiten um etwa 50% reduziert.

3.4 Länge der Datenanzeige

Bei der Länge der Datenanzeige handelt es sich um die Zeitdauer, während welcher in der Kampfphase Angaben zum Kampfgeschehen auf dem Bildschirm angegeben werden. Je länger dieser Zeitintervall gewählt wird, desto länger verbleiben diese Angaben während der Kampfphase auf dem Bildschirm. Eine Länge der Datenanzeige von 1 beschleunigt den Spielablauf erheblich, aber die Angaben zum Kampfgeschehen werden während der kurzen Einblenddauer praktisch unlesbar sein. Eine Länge der Datenanzeige von

9 wird den Spielablauf deutlich verlangsamen, sie ermöglicht es dem Spieler jedoch, in der längstmöglichen Zeit die verschiedenen Angaben zum Kampfgeschehen zu studieren, welche in der Kampfphase vom Computer auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Jede ganze Zahl von 1 bis 9 kann für diesen Menüpunkt vom Spieler gewählt werden.

3.5 Auswahl einer Kampfszene

Sie können sich eine von 4 historischen Kampfszenen auswählen (siehe Punkt 9.0), oder Sie können sich dafür entscheiden, Ihre eigene Szene aufzubauen. Falls Sie eine historische Kampfszene auswählen, überspringt der Computer die Aufmarschphase und startet direkt mit dem ersten Spielzug (Turn 1). Sollten Sie sich jedoch für den Aufbau einer eigenen Szene entschieden haben, erbittet der Computer noch einige Angaben von Ihnen (siehe die Absätze 3.6 bis 3.9). Neuen Spielern, die noch keine Erfahrungen mit diesem Spiel haben, wird dringend empfohlen, sich zunächst eine eigene Kampfszene für die ersten Spiele auszuwählen. Empfehlenswert hierfür ist der Aufbau einer eigenen Kampfszene und die Auswahl eines kleinen "Gegenseitigen Zusammentreffens" (meeting engagement) als strategische Kampfform. Versuchen Sie bitte nicht, eine historische Kampfszene zu spielen, bevor Sie nicht mit dem Spiel völlig vertraut sind, sonst könnte eine heillose Verwirrung für Sie entstehen.

3.6 Aufbau der Gelände-Karte

Bei Spielbeginn und bei Auswahl des Menüpunktes "Aufbau einer eigenen Kampfszene" baut der Computer eine jeweils völlig neue und damit unterschiedliche Gelände-Karte auf. Vor dem Aufbau dieser Karte erhält der Spieler jedoch die Möglichkeit, über ein entsprechendes Menü auf bestimmte Einzelheiten dieser Karte Einfluß zu nehmen:

(1) INCLUDE RIVER Y/N

Fluß Ja/Nein

(2) COVER TERRAIN DENSITY (0-9) Schwierigkeitsgrad des Geländes (0-9)

Bei Beantwortung der Option (1) mit "Y" (Ja) wird die Gelände-Karte von einem Fluß durchquert werden. Die Option (2) ermöglicht es dem Spieler, den Schwierigkeitsgrad des Geländes (d.h. das Ausmaß an bewaldetem und zerklüftetem Gelände) auf der Gelände-Karte festzulegen. Durch Eingabe der Zahl 0 würden keinerlei Wälder und zerklüftetes Gelände auf der Gelände-Karte auftauchen, während bei Eingabe der Zahl 9 großflächige sehr dichte Wälder und gleichzeitig sehr große Flächen zerklüfteten Geländes entstehen würden. Jede ganze Zahl von 0 bis 9 kann für diesen Menüpunkt gewählt werden.

3.7 Auswahl des Zeitraumes von 1941 - 1945

Der (oder die) Spieler können sich für 8 unterschiedliche Zeiträume von Herbst 1941 bis Frühjahr 1945 entscheiden. Die Auswahl eines bestimmten Zeitraumes bestimmt in entscheidender Weise, welche Art von Truppeneinheiten und welche Art von jeglichen Waffen Sie für den Kampf zur Verfügung haben. Weiterhin ist dies auch für das Ausmaß an Befehlsgewalt maßgeblich, welche Sie über Ihre Truppen ausüben können. Dies gilt für beide Armeen in entsprechender Weise.

3.8 Auswahl der strategischen Kampfform

Der (oder die) Spieler können eine von 5 unterschiedlichen strategischen Kampfformen auswählen:

(1) GERMAN PURSUIT Deutscher Verfolgungskampf

Eine kleine russische Kampfgruppe kämpft in einem Nachhut-Gefecht gegen eine große deutsche Kampfgruppe.

(2) GERMAN ASSAULT Deutscher Sturmangriff

Eine große deutsche Kampfgruppe greift eine mittlere russische Kampfgruppe an. Beide Kontrahenten können hierzu auch die nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie einsetzen.

(3) MEETING ENGAGEMENT Gegenseitiges Zusammentreffen

Zwei Kampfgruppen von gleicher Stärke nähern sich einem gemeinsamen Angriffsziel.

(4) SOVIET ASSAULT Russischer Sturmangriff

Eine große russische Kampfgruppe greift eine mittlere deutsche Kampfgruppe an. Beide Kontrahenten können hierzu auch die nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie einsetzen.

(5) SOVIET PURSUIT Russischer Verfolgungskampf

Eine kleine deutsche Kampfgruppe kämpft in einem Nachhut-Gefecht gegen eine große russische Kampfgruppe.

Der (oder die) Spieler müssen ebenfalls das Ausmaß der Kampfhandlung festlegen:

(1) LARGE Große Schlacht

(2) SMALL Kleine Schlacht

Bei einer kleinen Schlacht wird die Anzahl der Truppeneinheiten auf beiden Seiten um etwa 50% verringert.

3.9 Auswahl der Kampfeinheiten

Der Spieler, der die Rolle der Roten Armee übernimmt, kann entweder Panzertruppen oder Infanterietruppen wählen. Der Spieler, welcher die Rolle der Wehrmacht übernimmt, kann dagegen zwischen Panzertruppen, Motorisierter Infanterie oder Infanterietruppen wählen. Falls die AUTO-SELECT Routine gewählt wird, entscheidet der Computer über die Truppenart, entsprechend der gewählten strategischen Kampfform.

Der Spieler verfügt während der Auswahl über eine beschränkte Anzahl von Auswahlpunkten (selection points = SP), welche für den "Einkauf" von Kompanien, Battalionen und Brigaden der gewünschten Waffengattungen zur Verfügung stehen. Vom Computer wird dabei nur die Auswahl solcher Truppeneinheiten akzeptiert werden, die auch der vorher gewählten Truppenart entsprechen.

Der (oder die) Spieler erhalten je 20 Sieg-Punkte für jeden Auswahlpunkt (SP), der nicht zum "Einkauf" von Truppeneinheiten verwendet worden ist. Auf diese Weise kann ein Spieler bis zu 250 Sieg-Punkte (entsprechend 13 SP) erhalten.

4.0 AUFMARSCHPHASE

Falls der Aufbau einer eigenen Kampfszene ausgewählt wurde, kann der (oder die) Spieler seine Einheiten vor Spielbeginn auf der Gelände-Karte in die jeweils gewünschte strategische Position bringen, um den geplanten Angriff oder die geplante Verteidigung optimal gestalten zu können. Die russischen Einheiten können dabei aber nicht westlich, d.h. links von ihrer Startlinie und die deutschen Einheiten nicht östlich, d.h. rechts von ihrer Startlinie aufgestellt werden. Falls die AUTO-DEPLOY Routine gewählt wird entscheidet der Computer, wo die einzelnen Einheiten aufgestellt werden. Die vom Computer durch AUTO-DEPLOY gewählte Truppenaufstellung stellt nicht die bestmögliche Aufstellung dar, sondern lediglich einen schnellen Aufmarsch. Wird die AUTO-DEPLOY Routine nicht benutzt, so findet der Spieler seine Einheiten am oberen Rand der Gelände-Karte vor.

4.1 Kampfgruppen

Alle Kampfeinheiten in diesem Spiel sind in Kampfgruppen organisiert (combat formations = CF). Jede CF besteht aus einem Hauptquartier (headquarter = HQ), mit 1 bis 8 dazugehörigen Kampfeinheiten.

Zur Identifikation besitzt jede Kampfgruppe einen Index-Buchstaben (A-U). Den einer CF zugehörigen Kampfeinheiten wird jeweils eine Indexzahl zugeordnet (0-9). Der Indexbuchstabe der Kampfgruppe und die Indexzahl der einzelnen Kampfeinheit bilden zusammen genommen die Identifikationsnummer (ID) jeglicher Truppeneinheiten (Kampfeinheiten).

Beispiel: Die dritte Kampfeinheit der Kampfgruppe C würde "C3" als Identifikationsnummer besitzen.

Das Hauptquartier aller Kampfgruppen wird in jedem Fall immer die Indexzahl "0" zugeordnet bekommen.

4.2 Darstellungsbereich der Gelände-Karte

Die bei KAMPFGRUPPE verwendete Gelände-Karte setzt sich aus einem quadratischen 60 x 60 Felder Raster zusammen. Hiervon kann lediglich jeweils ein 20 Felder breiter und 10 Felder hoher Ausschnitt auf einmal auf dem Bildschirm gesehen werden. Durch Tippen der Zahlentasten von 1-8 kann der Cursor über die Gelände-Karte hin bewegt werden:

1 = Nord, 2 = Nordost, 3 = Ost, 4 = Südost, 5 = Süd,
6 = Südwest, 7 = West, 8 = Nordwest

Falls der Cursor während seiner Bewegung an einen Rand der dargestellten Karte stößt, gleitet der Kartenausschnitt in der begonnen Richtung weiter, sodaß weitere Bereiche der Gelände-Karte sichtbar werden.

Falls bei der Auswahl der strategischen Kampfform ein Sturmangriff gewählt wurde, so wird die Gesamtgröße der Gelände-Karte auf 60 x 30 Felder reduziert (60 Felder in ost-westlicher Richtung und 30 Felder in nord-südlicher Richtung).

4.3 Graphische Symbole der Kampfeinheiten

Alle Kampfeinheiten auf der Gelände-Karte können durch eine symbolische graphische Darstellung in Bezug auf Waffengattung und Nationalität identifiziert werden.

Russische Fahrzeuge werden durch eine Fahrzeugsilhouette mit Fahrtrichtung nach Westen dargestellt

Russische Infanterie wird durch 2 Personensymbole, welche unterstrichen sind, dargestellt

Russische Artillerie wird durch ein unterstrichenes Waffensymbol dargestellt.

Russische Truppenansammlungen werden durch zwei sich überlappende weiße Quadrate mit grünem Kern dargestellt

Deutsche Fahrzeuge werden durch eine Fahrzeugsilhouette mit Fahrtrichtung nach Osten dargestellt

Deutsche Infanterie wird durch zwei Personensymbole, welche nicht unterstrichen sind, dargestellt

Deutsche Artillerie wird durch ein nicht unterstrichenes Waffensymbol dargestellt

Deutsche Truppenansammlungen werden durch zwei sich überlappende dünne weiße Quadrat-Umrißlinien dargestellt

Kampfsituationen, bei welchen sich eine oder mehrere feindliche Einheiten im selben Planquadrat wie die eigenen Einheiten befinden, werden durch ein "SU/GE" (Soviet Union/Germany) Symbol dargestellt.

4.4 Gelände-Karten Menü

Beim Gelände-Karten Menü werden die nachfolgenden Routinen aufgeführt:

- (1-8) Bewege den Cursor.
- (9) Veranlasse eine Kampfeinheit dazu, sich einzugraben.
(Dies ist nur bei der gewählten strategischen Kampfform des Sturmangriffs möglich).
- (0) Benutze die AUTO-DEPLOY Routine.
- (A-T) Wähle eine Kampfgruppe aus. Geben Sie dazu den Indexbuchstaben und die Indexzahl der gewünschten Kampfeinheit an und der Computer verläßt das Gelände-Karten Menü, um zum Befehlsmenü für die Kampfeinheiten Überzuwechseln.
- (U) Verändere das Gelände des Planquadrates unter dem Cursor.
(Siehe Anhang 3 für die entsprechenden Code-Nummern).
- (V) Aussicht. Alle Planquadrate, zu denen von der Cursorposition aus gesehen eine Sichtverbindung besteht, werden rot eingefärbt dargestellt.
- (W) Bewege den Cursor zum Operationsziel (siehe Absatz 4.6) und anschließend zur Startlinie.
- (X) Verlasse die Aufmarschphase (und beginne mit dem 1. Spielzug).
- (Y) Mache die Kampfeinheiten auf dem Bildschirm vorübergehend unsichtbar, um das Gelände Überblicken zu können.
- (Z) Untersuche die Kampfeinheit, die sich unter der Position des Cursors befindet.

4.5 Befehlsmenü der Kampfeinheiten

Diejenige Einheit, welche am oberen Rand des Textfensters vom Bildschirm angegeben wird, kann durch die nachfolgenden Menüpunkte des Befehlsmenüs für die Kampfeinheiten in ihrer Ausgangsposition vor Spielbeginn verändert werden. Ebenfalls ist eine Überprüfung des Gesamtstatus der betreffenden Einheit möglich.

(1-8) Bewege den Cursor

(9) Tausche das gewählte Modell eines gepanzerten Fahrzeugs gegen ein anderes Modell aus.

(D) (disembark) Entlade eine Einheit aus einem Fahrzeug. Falls die Einheit im Textfenster bei diesem Befehl ein Fahrzeug ist, so wird das gesamte Fahrzeug entladen. Ist die Einheit im Textfenster bei diesem Befehl jedoch eine aufgeladene Einheit, so wird nur diese entladen.

(E) (embark) Lade eine Einheit in ein Fahrzeug. Dieser Befehl kann nur an ein Fahrzeug erteilt werden. Der Computer wird Sie nach Eingabe dieses Befehles um die Angabe der Identifikationsnummer der einzuladenden Einheit bitten.

(L) (look) Zeige eine Einheit auf der Gelände-Karte. Der Cursor wird sich bei diesem Befehl zur Position der vor der Eingabe dieses Befehles im Textfenster angegebenen Kampfeinheit begeben.

(M) (move unit) Bewege eine Kampfeinheit auf der Gelände-Karte. Die betreffende Einheit wird sich nach Eingabe dieses Befehles zur jeweiligen Position des Cursors hin bewegen.

(N) (next unit) Gehe zur nachfolgenden Einheit über. Die in Bezug auf die Identifikationsnummer nachfolgende Einheit wird durch diesen Befehl ausgewählt und im Textfenster aufgeführt.

(P) (passengers) Liste die im Fahrzeug eingeladenen (bzw. aufgeladenen) Kampfeinheiten auf. Durch diesen Befehl werden alle geladenen Kampfeinheiten aufgelistet, die in der im Textfenster angegebenen Kampfeinheit ein- bzw. aufgeladen sind.

(Q) (quit) Verlasse das Befehlsmenü der Kampfeinheiten und kehre zum Gelände-Karten Menü zurück.

(V) (view) Aussicht. Alle Planquadrate, zu denen von der Cursorposition aus gesehen eine Sichtverbindung besteht, werden durch diesen Befehl rot eingefärbt dargestellt.

(X) (exit) Verlasse das Befehlsmenü der Kampfeinheiten und kehre zum Gelände-Karten Menü zurück.

4.6 Operationsziel

Das Operationsziel kann durch Drücken der "W" Taste während des Gelände-Karten Menüs ausfindig gemacht werden. Der Cursor bewegt sich dabei zum Zentrum des Zielgebietes. Das Zielgebiet besteht aus einer 19 x 19 Planquadrate großen Fläche. Während einiger Kampfszenen erhält der Spieler Sieg-Punkte für alle Infantristen, Kanonen und Fahrzeuge, welche sich bei Spielende im Zielgebiet befinden.

4.7 Abspeichern der Aufmarschplanung

Am Ende der Aufmarschphase ermöglicht Ihnen der Computer, die zuvor vorgenommene Aufmarschplanung abzuspeichern. Hierfür ist eine separate formatierte Datendiskette erforderlich. Diese Datendiskette kann auch vom Spielprogramm selbst formatiert werden.

4.8 Eingraben von Kampfeinheiten

Falls die ausgewählte strategische Kampfform ein russischer oder ein deutscher Sturmangriff ist, so können beide Spieler ihre Kampfeinheiten dazu veranlassen, sich einzugraben. Das Eingraben wird dadurch erreicht, daß während des Gelände-Karten Menüs der Cursor über dem gewünschten Planquadrat mit offenem Gelände positioniert wird und anschließend die Zahlentaste "9" gedrückt wird. Die Planquadrate mit eingegrabenen Einheiten sehen in der Darstellung auf der Gelände-Karte genauso aus, wie das zerklüftete Gelände und üben auch die selben Effekte auf das Kampfgeschehen aus, wie diese.

Jeder Spieler kann bis zu 50 Einheiten dazu veranlassen, sich einzugraben. Die Einheiten können dabei jedoch nur auf der befreundeten Seite des Spielers bis hin zur Startlinie eingegraben werden.

4.9 Nicht auf der Geländekarte dargestellte Artillerie

Die nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie ist nur während derjenigen Kampfszenen, bei welchen die strategische Kampfform des Sturmangriffs gewählt wurde, verfügbar. Diese Artillerie wird lediglich als leichte, mittlere und schwere Artillerie gekennzeichnet. Bei der Auswahl der Truppeneinheiten erhält jeder Spieler die nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie durch Auswahl der deutschen Artillerie-Abteilung (artillery detachment) oder auch der russischen Haubitzen-Battalione (howitzer battalion), Mittlere Artillerie Battalione (medium artillery battalion) oder Leichte Artillerie Battalione (light artillery battalion).

Diese Artillerie-Einheiten werden in keinem Fall auf der Gelände-Karte dargestellt. Die für das Kampfgeschehen verfügbare und nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie kann nach Spielbeginn durch Verwendung der Bombardierungs-Routine inspiziert werden ("8" Befehl des Befehlsmenüs der Kampfeinheiten).

Bei Benutzung der AUTO-SELECT Routine erhalten beide Spieler nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie.

4.10 Veränderungsmöglichkeiten der Gelände-Karte

Während der Aufmarschphase können die Spieler im Gelände-Karten Menü durch Betätigung der "U" Taste das Terrain jedes Planquadrates auf der Gelände-Karte nach Belieben verändern. Auf diese Weise kann jede gewünschte Gelände-Karte erstellt werden. Gehen Sie im einzelnen bitte wie folgt vor: Bewegen Sie den Cursor zu demjenigen Planquadrat, welches Sie verändern wollen, drücken Sie die "U" Taste und geben Sie anschliessend die Terrain-Codenummer an (siehe Anhang 3 für die Liste der verwendbaren Terrainarten). Falls Sie sich eine eigene Gelände-Karte erstellen, denken Sie bitte daran, daß der Computer oft Schwierigkeiten hat, komplizierte Flußläufe bei der strategischen Planung der von ihm geführten Armeen korrekt zu berücksichtigen.

4.11 Austauschmöglichkeiten der gewählten Modelle gepanzerter Fahrzeuge

Diejenigen Spieler, welche sich ihre eigenen Gelände-Karten erstellen, haben die Möglichkeit, die gewählten Modelle gepanzerter Fahrzeuge gegen andere Modelle aus der Gesamtliste der verfügbaren gepanzerten Fahrzeuge auszutauschen. Ausgenommen hiervon sind lediglich die Halbkettenfahrzeuge. Um die Änderung vornehmen zu können, gehen Sie bitte zum Befehlsmenü der Kampfeinheiten, drücken Sie die Zahlentaste "9" und geben Sie dann die Codenummer der gewünschten Waffenart ein (siehe Absatz 6.0 für die Codenummern der Waffenmodelle). Nach diesen Angaben wird sich jede Kampfeinheit, die sich vor Eingabe des Befehls "9" im Textfenster befand, in Bezug auf das gewählte Modell des gepanzerten Fahrzeugs gemäß Ihren Wünschen verändert haben.

4.12 Optische Sichtweite

Zu Beginn des ersten Spielzuges bestimmt der Computer über einen Zufallsgenerator die Größe der optischen Sichtweite. Die optische Sichtweite wird bei dieser Festlegung immer zwischen den Werten 7 und 20 liegen. Der einmal festgelegte Wert bleibt während des gesamten anschliessenden Spieles gleich groß. Die optische Sichtweite stellt für beide Spieler den absoluten Grenzwert für die maximale Entfernung dar, in welcher feindliche Einheiten ausgemacht und direkt beschossen werden können. (Die tatsächliche taktische Sichtweite kann durch Geländehindernisse bzw. durch die Sicht behindernde eigene oder feindliche Kampfeinheiten jedoch auch deutlich geringer werden, als der festgelegte Wert der optischen Sichtweite, niemals jedoch größer werden, als dieser Wert, auch nicht auf einer Bergspitze; die optische Sichtweite stellt also lediglich die maximal mögliche Sichtweite unter günstigsten Bedingungen dar).

5.0 BEFEHLSPHASE

Während der Befehlsphase ist es dem (oder den) Spielern möglich, den Status ihrer Kampfeinheiten zu überprüfen und Befehle für taktische Bewegungen, Bombardierungen und Zielauswahl zu erteilen.

5.1 Gelände-Karten Menü

Das Gelände-Karten Menü der Befehlsphase ist identisch mit dem Gelände-Karten Menü der Aufmarschphase.

- (1-8) Bewege den Cursor
- (0) Beende das gesamte Spiel
- (A-U) Wähle eine Kampfgruppe aus. Geben Sie dazu den Indexbuchstaben und die Indexzahl der gewünschten Kampfeinheit an und der Computer verläßt das Gelände-Karten Menü, um zum Befehlsmenü der Kampfeinheiten überzuwechseln.
- (V) Aussicht. Alle Planquadrate, zu denen von der Cursorposition aus gesehen eine Sichtverbindung besteht, werden rot eingefärbt dargestellt.
- (W) Bewege den Cursor zum Zentrum des Operationszielgebietes.
- (X) Verlasse die Befehlsphase und gehe zur Kampfphase über.
- (Y) Mache die Kampfeinheiten auf dem Bildschirm vorübergehend unsichtbar, um das Gelände überblicken zu können.
- (Z) Untersuche eine eigene oder auch eine sichtbare feindliche Kampfeinheit, die sich unter der Position des Cursors befindet.

5.2 Befehlsmenü für die Kampfeinheiten

Nachdem eine Kampfeinheit über das Gelände-Karten Menü angewählt worden ist, wird diese im Textfenster des Bildschirms unterhalb der Gelände-Karte mit folgenden Detailangaben aufgelistet: Zusammensetzung der Kampfeinheit (Anzahl und Art der Fahrzeuge bzw. der Waffenmodelle), Munition (angezeigt durch den Buchstaben "A" für ammunition, auf welchen nach einem Doppelpunkt die Anzahl der Feuerstöße angegeben wird, welche mit der jeweiligen Waffe noch ausgeführt werden können), Blickrichtung (und damit auch die Waffenrichtung einer Kampfeinheit, angegeben als eine der 8 Himmelsrichtungen durch die Zahlen 1 bis 8), Fortbewegungsgeschwindigkeit (angezeigt in Bewegungspunkten, diese Punktzahl entspricht jedoch ziemlich genau der Fortbewegungsgeschwindigkeit in Meilen pro Stunde; 1 Meile / Stunde = 1,609 km/h) sowie gegebenenfalls der Umstand, ob eine Kampfeinheit weitere aufgeladene Kampfeinheiten mit sich führt (in diesem Fall wird der Kennbuchstabe "L" für loaded=beladen angegeben; sollte die Angabe "loaded" in der ausgeschriebenen Version und in Klammern angegeben sein, so handelt es sich um eine Kampfeinheit, welche selbst auf einer anderen Kampfeinheit aufgeladen transportiert wird). Die nachfolgend angeführten Routinen können zur Erteilung von Befehlen an Kampfeinheiten, oder auch zur Überprüfung des Status von Kampfeinheiten verwendet werden. Um diese Befehle und Untersuchungen durchzuführen, muß sich die betreffende gewünschte Einheit im Textfenster unterhalb der Gelände-Karte befinden.

(1-8) Bewege den Cursor.

- (A)⁺ (advance) Rücke mit Kampfeinheiten vor. Dieser Befehl kann nur dann angewendet werden, wenn sich der Computer bereits im Gruppen-Modus befindet. Durch Eingabe dieses Befehls bewegt sich das Hauptquartier der im Textfenster angezeigten Kampfgruppe zur jeweiligen Position des Cursors auf der Gelände-Karte. Die dem Hauptquartier dieser Kampfgruppe angeschlossenen Kampfeinheiten rücken bei der Vorwärtsbewegung ihres Hauptquartiers so vor, daß sie ihre relative Position, Lage und Ausrichtung zum Hauptquartier beibehalten.
- (B) (bombard) Bombardiere. Zu diesem Befehl stellt die jeweilige Cursorposition das Zielgebiet dar, während die im Textfenster angegebene Kampfeinheit diejenige Einheit ist, welche die Bombardierung aktiv ausführt. Während dieses Befehls listet der Computer sämtliche Artillerie-Einheiten auf, die für die Bombardierung des gewünschten Zieles zur Verfügung stehen (siehe Absatz 5.6).
- (C) (center) Zentriere die Gelände-Karte. Durch Eingabe dieses Befehles wird die Gelände-Karte so auf die jeweilige Cursorposition hin zentriert, daß der Cursor anschließend den neuen Mittelpunkt der Gelände-Karte darstellt.
- (D) (disembark) Entlade eine Einheit aus einem Fahrzeug. Falls die Einheit im Textfenster bei diesem Befehl ein Fahrzeug ist, so wird das gesamte Fahrzeug entladen. Ist die Einheit im Textfenster bei diesem Befehl jedoch eine aufgeladene Einheit, so wird nur diese entladen. Jede der entladenen Einheiten weist durch das Entladen einen Unterdrückungsgrad von 80% auf, der nicht vermieden werden kann.
- (E) (embark) Lade eine Einheit in ein Fahrzeug. Dieser Befehl kann nur an ein Fahrzeug erteilt werden. Der Computer wird Sie nach Eingabe dieses Befehls um die Angabe der Identifikationsnummer der aufzuladenden Einheit bitten (s. Absatz 5.4).
- (F)⁺ (facing) Ändere die Blickrichtung einer Kampfeinheit.
- (H) (headquarter) Suche das Hauptquartier, welches zu der im Textfenster angegebenen Kampfeinheit gehört. Durch Eingabe dieses Befehls bewegt sich der Cursor vom Computer gesteuert zur Position desjenigen Hauptquartiers auf der Gelände-karte, welches von der Kampfeinheit im Textfenster gesucht wird. Gleichzeitig teilt der Computer bei diesem Befehl im Textfenster mit, ob sich die suchende Kampfeinheit im Befehlsbereich ihres Hauptquartiers befindet. Während dieser Mitteilung wird das ermittelte Hauptquartier zu derjenigen Kampfeinheit, welche im Textfenster dargestellt wird.
- (I) (inspect) Inspiziere eine Kampfeinheit. Mit Hilfe dieses Befehls können jeweils diejenigen feindlichen Kampfeinheiten inspiziert werden, die von der im Textfenster angegebenen Kampfeinheit aufgespürt worden sind. Für die im Textfenster angegebene Kampfeinheit besteht während der Inspektion die Möglichkeit, eine der inspizierten feindlichen Einheiten als Angriffsziel mit Prioritätsrang auszuwählen, oder auch eine Bombardierung anzufordern (wobei die im Textfenster angegebene Einheit diejenige Kampfeinheit ist, welche die Bombardierung selbst aktiv ausführt). Bei der Auswahl einer feindlichen Einheit als Angriffsziel mit Prioritätsrang durch Eingabe des "I" Befehles wird gleichzeitig ein Änderungsbefehl der Schußweite erforderlich, falls das gewählte Angriffsziel außerhalb der festgelegten und gewählten maximalen Schußweite liegen sollte. Dieser erforderliche Änderungsbefehl der Schußweite sollte dazu führen, daß die neu gewählte Schußweite der Entfernung zwischen angreifender Kampfeinheit und dem Angriffsziel entspricht (siehe Absatz 5.8).

- (K)⁺ (cancel) Anulliere alle Befehle einer Kampfeinheit. Sämtliche Befehle einer jeweils im Textfenster angegebenen Kampfeinheit können mit Hilfe dieses Befehls annulliert werden.
- (L) (look) Zeige eine Einheit auf der Gelände-Karte. Der Cursor wird sich bei diesem Befehl zur Position der vor der Eingabe dieses Befehls im Textfenster angegebenen Kampfeinheit begeben.
- (M)⁺ (move unit) Bewege eine Kampfeinheit auf der Gelände-Karte. Die betreffende Einheit wird sich nach Eingabe dieses Befehls zur jeweiligen Position des Cursors hin bewegen (s. Absatz 5.5)
- (N) (next unit) Gehe zur nachfolgenden Einheit über. Die in Bezug auf die Identifikationsnummer nachfolgende Einheit wird durch diesen Befehl ausgewählt und im Textfenster aufgeführt.
- (O) (objectives) Überprüfe die taktischen Operationsziele (verursacht durch die "M" Befehle). Dieser Befehl veranlasst den Cursor dazu, sich auf der Gelände-Karte zur Position des (oder der beiden) taktischen Operationsziele derjenigen Kampfeinheit zu bewegen, die im Textfenster angezeigt wird. Weiterhin wird durch diesen Befehl angezeigt, nach welcher Befehlsverzögerung die taktischen Operationsziele angesteuert werden (d.h. erst bei einer Befehlsverzögerung von Null beginnt die Bewegung der Kampfeinheit in Richtung auf das taktische Operationsziel) (siehe Absatz 5.5).
- (P) (passengers) Liste die im Fahrzeug eingeladenen (bzw. aufgeladenen) Kampfeinheiten auf. Durch diesen Befehl werden alle geladenen Kampfeinheiten aufgelistet, die in der im Textfenster angegebenen Kampfeinheit geladen sind.
- (Q) (quit) Verlasse das Befehlsmenü der Kampfeinheiten und kehre zum Gelände-Karten Menü zurück.
- (R)⁺ (range) Legen Sie die maximale Schußweite fest, in welcher die im Textfenster befindliche Kampfeinheit sich Angriffsziele suchen können soll (siehe Absatz 5.7). (Die gewählte maximale Schußweite kann den Wert der waffenbedingten maximalen Schußweite gemäß Absatz 6.0 niemals überschreiten).
- (S)⁺ (speed) Legen Sie die Fortbewegungsgeschwindigkeit der im Textfenster angezeigten Kampfeinheit fest.
- (T) (target) Inspizieren Sie die Angriffsziele, welche die im Textfenster angegebene Kampfeinheit anzugreifen beabsichtigt.
- (V) (view) Aussicht. Alle Planquadrate, die von der im Textfenster aufgeführten Kampfeinheit mit deren augenblicklicher Blickrichtung gesehen werden können, werden durch diesen Befehl rot eingefärbt dargestellt.
- (X) (exit) Verlasse das Befehlsmenü der Kampfeinheiten und kehre zum Gelände-Karten Menü zurück.
- (Z) Versetze den Computer in den Gruppen-Modus

⁺ = Diese Befehle können allen Kampfeinheiten einer Kampfgruppe gemeinsam erteilt werden, Voraussetzung dazu ist jedoch, daß sich der Computer bereits im Gruppen-Modus befindet (durch Anwendung des "Z" Befehles) (siehe Absatz 5.3).

5.3 Gruppen-Modus

Bestimmte Befehle können jeweils allen Kampfeinheiten einer Kampfgruppe gemeinsam erteilt werden. Alle derartig erteilbaren Befehle sind im Befehlsmenü der Kampfeinheiten (Absatz 5.2) mit einem "+" markiert. Der Computer kann dadurch in den Gruppen-Modus versetzt werden, daß anstelle der Indexzahl die "A" Taste gedrückt wird, wenn während des Gelände-Karten Menüs eine Kampfeinheit ausgewählt wird. Während des Befehlsmenüs für die Kampfeinheiten gelangt der Spieler durch Drücken der "Z" Taste in den Gruppen-Modus.

Beispiel: Die im Textfenster des Bildschirms angegebene Kampfeinheit ist C4. Nun wird die "Z" Taste betätigt und der Computer befindet sich jetzt im Gruppen-Modus der Kampfgruppe C. Die Angabe "C-ALL" (alle C-Kampfeinheiten) erscheint anschließend am oberen Rand des Textfensters und die Kampfeinheit C0 (C Null) wird daraufhin diejenige Einheit, welche im weiteren im Textfenster beschrieben wird und die auf die Erteilung von weiteren Befehlen wartet.

Sowie sich der Computer im Gruppen-Modus befindet, wird die im Textfenster angegebene Kampfeinheit immer das Hauptquartier der jeweiligen Kampfgruppe sein. Falls das Hauptquartier einer Kampfgruppe zerstört sein sollte, ist es unmöglich, daß der Computer für diese spezielle Kampfgruppe in den Gruppen-Modus versetzt werden kann.

5.4 Transport von Einheiten

Alle Kampfeinheiten, welche aus Fahrzeugen bestehen, können von Infantrieeinheiten als Transportmittel benutzt werden. Jedes Fahrzeug kann maximal eine Ladung von 10 Transportpunkten transportieren. Welche Truppenart hierbei mit wieviel Transportpunkten bewertet wird, ersehen Sie aus der nachfolgenden Liste:

SMG, RIFLE	Maschinenpistolen, Schützen	1 Transportpunkt
HMG	schwere Maschinengewehre	2 Transportpunkte
81 MOR, 82 MOR	81er Granatwerfer, 82er Granatwerfer	3 Transportpunkte
120 MOR	120er Granatwerfer	5 Transportpunkte
IG, HOW, FLAK, AT	Infantriegeschütze, Haubitzen, Flak, Panzerabwehrkanonen	10 Transportpunkte

Beispiel: Eine Kampfeinheit, welche aus 30 Schützen besteht, würde zum Transport 3 Fahrzeuge benötigen.

Beispiel: Eine Kampfeinheit, welche aus 6 76er Panzerabwehrkanonen besteht, würde 6 Lastkraftwagen oder auch 6 Halbkettenfahrzeuge benötigen.

Achtung: Nur Infantristen mit Handfeuerwaffen können auch auf den Panzern mitfahren!

Nach Eingabe des Befehls "E" muß der Spieler die Identifikationsnummer derjenigen Kampfeinheit angeben, die zum Transport aufgeladen werden soll. Falls sich die aufzuladende Kampfeinheit in dem selben Planquadrat wie das Transportfahrzeug befindet, begibt sich diese direkt mit Erteilung dieses Befehles in bzw. auf das Fahrzeug. Falls sich die aufzuladende Kampfeinheit jedoch nicht in dem selben Planquadrat wie das Transportfahrzeug befindet, so bewegt sich das Transportfahrzeug zur aufzuladenden Kampfeinheit (d.h. zu dessen Planquadrat) hin und lädt diese Einheit während der Kampfphase auf.

Es ist möglich einer Fahrzeugeinheit den Befehl zu geben, sämtliche Kampfeinheiten einer Kampfgruppe aufzuladen (sodaß diese dann in Bezug auf die Anzahl sämtlicher Einheiten als Kampfgruppe komplett ist). Geben Sie dazu den Befehl "A" anstelle der Indexzahl der zu transportierenden Einheit an. Das Fahrzeug muß dabei allerdings derjenigen Kampfgruppe angehören, deren sämtliche Kampfeinheiten auf diese Weise aufgeladen werden sollen. Alle aufzuladenden Einheiten werden sich daraufhin, sofern sie sich im selben Planquadrat wie das Transportfahrzeug befinden, sofort in bzw. auf dieses begeben. Anschließend bewegt sich das Transportfahrzeug zu denjenigen Planquadraten, auf welchen sich die anderen Kampfeinheiten dieser speziellen Kampfgruppe befinden; die Reihenfolge dieser Bewegungen erfolgt entsprechend den Indexzahlen der Kampfeinheiten dieser Kampfgruppe. Der Aufladevorgang selbst erfolgt dabei während der entsprechenden, nach der Vervollendung des Bewegungsvorganges folgenden, Kampfphase.

Falls eine Fahrzeugeinheit neue taktische Operationsziele (durch Eingabe von "M" Befehlen), oder auch neue Befehle zum Truppentransport ("E" Befehle) erhält, werden dadurch alle vorherigen Befehle zum Truppentransport, soweit diese noch nicht abgeschlossen worden sind, annulliert.

5.5 Taktische Operationsziele

Taktische Operationsziele werden der im Textfenster aufgeführten Kampfeinheit dadurch als Befehl erteilt, daß der Cursor zum gewünschten taktischen Operationsziel hin bewegt wird, die "M" Taste gedrückt wird und anschließend die gewünschte Fortbewegungsgeschwindigkeit gewählt wird.

Jede Kampfeinheit kann bis zu 2 taktische Operationsziele im Gedächtnis behalten. Das erste taktische Operationsziel (first objective) wird immer das zuerst angegebene taktische Operationsziel sein und das zweite taktische Operationsziel (second objective) wird immer das zuletzt angegebene taktische Operationsziel sein. In dem Augenblick, in welchem eine Kampfeinheit ihren Bewegungsvorgang, auf dem ersten taktischen Operationsziel angekommen, beendet hat, wird das bisherige zweite taktische Operationsziel zum neuen ersten taktischen Operationsziel. Falls einer Kampfeinheit ein neues taktisches Operationsziel als Befehl eingegeben wird und diese Kampfeinheit besitzt bereits zwei taktische Operationsziele, so ersetzt das neue taktische Operationsziel das bisherige zweite taktische Operationsziel.

Die aus dem Umstand der Erteilung neuer Befehle sich ergebende Situation der zusätzlichen weiteren Verzögerung in der Ausführung dieser befohlenen Truppenbewegungen entsteht immer dann erneut, wenn wiederum ein weiteres taktisches Operationsziel gewählt wird. Diese Verzögerungen in der Befehlsausführung sind jedoch nicht kumulativ (addieren sich also nicht auf), sondern ersetzen lediglich alle vorherigen Verzögerungen.

Die taktischen Operationsziele der im Textfenster aufgeführten Kampfeinheiten können durch den "O" Befehl überprüft werden (O = objectives). Durch Eingabe des "K" Befehles können alle taktischen Operationsziele der im Textfenster aufgeführten Kampfeinheiten annulliert werden.

5.6 Anforderung eines Artillerie-Bombardements

Die als indirekter Beschuß ausgeführten Artillerie-Bombardements können nur von den Granatwerfern, der nicht auf der Gelände-Karte dargestellten Artillerie und von den deutschen Hummel- und Wespe-Einheiten selbst aktiv ausgeführt werden. Jede Kampfeinheit auf der Gelände-Karte kann jedoch eine Bombardierung anfordern (welche dann von anderen Kampfeinheiten ausgeführt wird).

Um eine Bombardierung anzufordern, bewegen Sie bitte den Cursor zu demjenigen Planquadrat, daß bombardiert werden soll und drücken Sie die "B" Taste. Der Computer listet Ihnen nun diejenigen Kampfeinheiten auf, die sich in Schußweite zum gewünschten Ziel befinden und dazu fähig sind, dieses Bombardement auszuführen. Falls Sie einer der dabei im Textfenster aufgelisteten Kampfeinheiten den Befehl erteilen wollen, die Bombardierung auszuführen, so drücken Sie bitte jeweils die "A" Taste. Falls Sie während des Ganges durch diese Liste eine Einheit überschlagen wollen, ohne einen Befehl zur Bombardierung zu erteilen, so drücken Sie bitte die "N" Taste. Sollten Sie die gesamte Bombardierungs-Routine verlassen wollen, so drücken Sie bitte die "Q" Taste.

Während jeder Anzeige einer für die Bombardierung zur Verfügung stehenden Artillerie-Einheit im Textfenster zeigt der Computer dort ebenfalls die Verzögerung an, nach welcher die Bombardierung frühestens beginnen kann. Das Ausmaß dieser Verzögerung richtet sich nach dem Verhältnis, in welchem die das Bombardement anfordernde Einheit zu der das Bombardement ausführenden Artillerie-Einheit steht:

- (1) Ist die das Bombardement anfordernde Einheit ein Hauptquartier und ist die angeforderte Artillerie-Einheit Teil der selben Kampfgruppe, so erfolgt eine Verzögerung von 2 Zeitabschnitten.
- (2) Ist die anfordernde Kampfeinheit kein Hauptquartier, die angeforderte Artillerie jedoch Teil der selben Kampfgruppe, so erfolgt eine Verzögerung von 4 Zeitabschnitten.
- (3) Ist die angeforderte Artillerie-Einheit Teil der Kampfgruppe, in welcher das Oberkommando das Hauptquartier bildet, so erfolgt eine Verzögerung von 6 Zeitabschnitten.

Falls keine der drei angegebenen Möglichkeiten zutreffen sollte, so erfolgt eine Verzögerung von 8 Zeitabschnitten. Falls mehr als eine der angegebenen Möglichkeiten zutrifft, so gilt diejenige der zutreffenden Möglichkeiten, welche die kürzeste Verzögerung aufweist. Die nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie wird diesbezüglich als Kampfeinheit eingeordnet, welche sich in der selben Kampfgruppe befindet, in welcher das Oberkommando das Hauptquartier bildet.

Sobald eine Kampfeinheit das Bombardement aktiv auszuführen beginnt, oder sobald eine Granatwerfer-Einheit ihr Feuer eröffnet, wird die maximale Schußweite dieser Einheit auf den Wert Null gesetzt. Bitte verändern Sie diesen Wert nicht, bis das Bombardement beendet worden ist, anderenfalls könnte das Bombardement dieser Kampfeinheit annulliert werden.

5.7 Festlegung der gewählten Schußweite für die Zielauswahl

Alle Kampfeinheiten wählen sich während der Kampfphase automatisch Ziele für den direkten Beschuß aus. Der Spieler kann verhindern, daß sich die Kampfeinheiten ihre Ziele in allzu großer Entfernung aussuchen, indem die Schußweite für die Zielauswahl vom Spieler selbst gewählt (und damit begrenzt) wird. Die Festlegung der gewählten Schußweite für die Zielauswahl erfolgt dabei durch Anwendung des "R" Befehls.

Beispiel: Eine Kampfeinheit, die aus Panther-Panzern besteht, hat ihre Schußweite für die Zielauswahl durch Anwendung des "R" Befehls auf einen Wert von 5 festgelegt bekommen. Daraufhin wird sich diese Einheit ihre Ziele lediglich in einer Entfernung von 5 oder weniger Planquadraten suchen, obwohl die Panther-Panzer eine maximale Schußweite von 15 besitzen.

5.8 Die Inspektions-Routine

Mit Hilfe der Inspektions-Routine (Befehl "I") können alle feindlichen Kampfeinheiten inspiziert werden, die von der im Textfenster angezeigten Kampfeinheit aus aufgespürt worden sind. Der Cursor wird sich bei Anwendung des "I" Befehles zur Position jeder aufgespürten feindlichen Kampfeinheit auf der Gelände-Karte bewegen und der Spieler erhält die Möglichkeit ein Bombardement anzufordern, oder auch die feindliche Kampfeinheit als ein Angriffsziel mit Prioritätsrang für die im Textfenster angegebene Kampfeinheit auszuwählen.

Die Festlegung von Angriffszielen mit Prioritätsrang erlaubt es dem Spieler, die von der jeweiligen Kampfeinheit ausgewählten Prioritätsziele zu überprüfen. Wird die Auswahl von Angriffszielen mit Prioritätsrang als Routine nicht verwendet, so suchen sich die betreffenden Kampfeinheiten ihre Ziele während der Kampfphase selbsttätig.

5.9 Beendigung des Spieles

Die Spieler können während des Gelände-Karten Menüs durch Verwendung des "0" Befehles (Null) das gesamte Spiel zu jeder beliebigen Zeit beenden. Der Computer beendet das Spiel bei der strategischen Kampfform des Sturmangriffs nach 30 Spielzügen und nach 20 Spielzügen bei allen anderen gewählten strategischen Kampfformen. Diejenigen Spieler, die das Spiel über diese zeitliche Begrenzung hinaus weiter fortführen wollen, können dies ohne eine weitere Einschränkung tun.

5.10 Simulierte Echtzeit des Spieles

Jeder Spielzug der Kampfphase simuliert eine Echtzeit von 2 Minuten. Die Kampfphase unterteilt sich hierbei in 4 Abschnitte von jeweils 30 Sekunden simulierter Echtzeit.

5.11 Verzögerung der Befehlsausführung

Sobald eine Kampfeinheit neue taktische Operationsziele ("M" Befehle) gesetzt erhält, oder auch Befehle zur Ausführung eines Bombardements ("B" Befehle) bekommt, ergibt sich durch die Armee-Struktur bedingt eine Verzögerung der Befehlsausführung, welche in Zeitabschnitten angegeben wird; 4 Zeitabschnitte entsprechen der Dauer eines Spielzuges (siehe auch die Absätze 5.5, 5.6, 5.12). Diejenigen Kampfeinheiten, welche den "K" Befehl (Anullierung aller Befehle) erteilt bekommen, erleiden eine zusätzliche Verzögerung der Befehlsausführung von 1 Zeitabschnitt. Ein Transportfahrzeug, welches Kampfeinheiten ausläd, erleidet ebenfalls eine Verzögerung der Befehlsausführung; die gesamte Verzögerung der Befehlsausführung beträgt dabei 1 Zeitabschnitt pro entladener Kampfeinheit.

5.12 Befehlsbereich und Ausübung der Befehlsgewalt

Beide Spieler beginnen das Spiel mit einer Kampfeinheit, welche das Hauptquartier mit Oberkommandobefehlsgewalt darstellt. Für den russischen Spieler wird diese Kampfeinheit durch ein Korps gebildet, welches auf der Gelände-Karte durch ein "xx" Symbol über einer Hauptquartier-Kampfeinheit dargestellt wird. Für den deutschen Spieler wird die Oberkommando-Kampfeinheit durch ein Regiment gebildet, welches auf der Gelände-Karte durch ein "III" Symbol über einer Hauptquartier-Kampfeinheit dargestellt wird.

Eine Kampfeinheit befindet sich immer dann in der Befehlsgewalt (des Hauptquartieres und des Oberkommandos), wenn eine ununterbrochene "Befehlskette" zwischen der betreffenden Kampfeinheit und dem Oberkommando besteht. Um festzustellen, ob für eine bestimmte Kampfeinheit der Zustand der Befehlsgewalt besteht, oder auch nicht überprüft der Computer jedes einzelne Glied in der Befehlskette.

Um den Zustand der Befehlsgewalt zwischen einer Kampfeinheit, die kein Hauptquartier ist, und seinem jeweiligen Kampfgruppenhauptquartier herzustellen, darf die einzelne Kampfeinheit nicht weiter als 10 Planquadrate von seinem Kampfgruppenhauptquartier entfernt sein. Sollte keine direkte Sichtverbindung zwischen diesen beiden Einheiten bestehen, so verringert sich die maximal mögliche Entfernung auf 5 Planquadrate.

Soll der Zustand der Befehlsgewalt zwischen einem Hauptquartier und seinem vorgesetzten weiteren Hauptquartier erreicht werden, so braucht das übergeordnete Hauptquartier lediglich irgendwo auf der Gelände-Karte zu existieren.

Beispiel: Damit sich eine Infanterieeinheit als Kampfeinheit im Zustand der Befehlsgewalt befindet, muß eine ununterbrochene Befehlskette (=Zustand der Befehlsgewalt) zum Kampfgruppenhauptquartier (hier zum Kompaniehauptquartier), zum Batallionshauptquartier und anschließend auch noch zum Hauptquartier mit Oberkommandobefehlsgewalt bestehen.

Um eine Einheit auf den Zustand der Befehlsgewalt hin untersuchen zu können, benutzen Sie bitte den "H" Befehl des Befehlsmenüs für die Kampfeinheiten. Bitte drücken Sie für diese Untersuchung die "H" Taste so oft, bis sich der Cursor zum Hauptquartier mit Oberkommandobefehlsgewalt bewegt hat.

Für diejenigen Kampfeinheiten, die neue taktische Operationsziele ("M" Befehle) erteilt bekommen haben, ergibt sich eine Verzögerung der Befehlsausführung von mehreren Zeitabschnitten, bevor die eingegebenen Bewegungen ausgeführt werden können. Das Ausmaß der Verzögerung der Befehlsausführung ist abhängig vom Zeitraum des Kampfgeschehens (1941-1945), von der Nationalität der Kampfeinheit und vom Zustand der Befehlsgewalt der betreffenden Kampfeinheit. In der nachfolgenden Tabelle wird die Verzögerung der Befehlsausführung für die Kampfeinheiten beider Nationalitäten, unter Berücksichtigung aller Zeiträume und des jeweiligen unterschiedlichen Zustands der Befehlsgewalt aufgeführt. Die durch einen Schrägstrich unterteilten Doppelwerte der Tabelle beziehen sich auf Kampfeinheiten, die sich im Zustand der Befehlsgewalt/ bzw. auf Kampfeinheiten, die sich nicht im Zustand der Befehlsgewalt befinden. Die Einheit der Verzögerung ist 1 Zeitabschnitt, wobei 4 Zeitabschnitte der Länge eines Spielzuges entsprechen.

Zeitraum des Kampfgeschehens	Deutsche Kampfeinheiten	Russische Kampfeinheiten
1 = Herbst 1941	1 / 5	5 / 9
2 = Frühjahr 1942	1 / 5	5 / 9
3 = Herbst 1942	1 / 5	4 / 8
4 = Frühjahr 1943	1 / 5	4 / 8
5 = Herbst 1943	1 / 5	3 / 7
6 = Frühjahr 1944	1 / 5	3 / 7
7 = Herbst 1944	2 / 6	3 / 7
8 = Frühjahr 1945	2 / 6	3 / 7

Anmerkung: Wie die Tabelle zeigt, ist es für jede Kampfeinheit also außerordentlich wichtig, sich im Befehlsbereich ihres jeweiligen Hauptquartiers zu befinden, um erteilte Befehle auch ohne allzu große Verzögerung ausführen zu können.

6.0 WAFFEN

Die im KAMPFGRUPPE-Spiel verwendeten Waffen werden nachfolgend aufgeführt. Die gepanzerten Fahrzeuge werden dabei durch folgende Angaben in ihrer spezifischen Leistungsfähigkeit beschrieben:

gun maximum range	(MR)	= maximale Schußweite des Geschützes
gun maximum penetration	(MP)	= maximale Geschoß-Eindringtiefe
gun shell size	(SS)	= Geschoßkaliber
gun accuracy	(AC)	= Zielgenauigkeit des Geschützes
speed	(SP)	= Fortbewegungsgeschwindigkeit
machine guns	(MG)	= Anzahl der Maschinengewehre
front armor	(FA)	= Stärke der Frontpanzerung
back armor	(BA)	= Stärke der seitlichen und rückwärtigen Panzerung
silhouette	(SL)	= Größe der Silhouette
periods of availability	(YR)	= Zeitabschnitt der Verfügbarkeit (von 1941 bis 1945 als 1-8)

RUSSISCHE GEPANZERTE FAHRZEUGE

Nr	Waffe	MR	MP	SS	AC	SP	MG	FA	BA	SL	YR
<hr/>											
Panzer											
47	T-70	5	5	2	2	14	1	5	2	2	2-8
28	BT-7	6	6	2	2	21	2	3	1	3	1
29	T-26S	6	6	2	2	12	2	3	2	2	1
30	T34/76A	8	7	4	4	21	2	11	6	3	1-4
31	T34/76C	10	8	4	6	21	2	11	6	4	2-8
32	T34/85	12	15	4	6	20	2	11	7	5	6-8
33	T-28C	6	7	4	2	12	3	5	2	5	1
34	KW-I	8	7	4	4	10	3	12	8	5	1-3
35	KW-II	8	0	6	4	8	2	11	7	6	1-2
36	KW-IC	10	8	4	6	10	3	12	8	5	3-6
37	KW-85	12	15	4	6	10	3	11	7	5	6-8
38	JS-II	15	20	5	6	12	4	19	10	5	6-8
39	JS-III	15	20	5	6	12	3	30	12	5	8
<hr/>											
Jagdpanzer											
40	SU-76	10	8	4	6	14	1	5	2	3	4-7
41	SU-85	12	15	4	6	20	0	9	5	3	5-8
44	SU-100	15	19	5	6	20	0	14	5	5	7-8
45	JSU-122	15	20	5	5	12	1	18	8	5	7-8
<hr/>											
Sturmgeschütze											
42	SU-122	10	0	5	6	19	0	9	5	3	5-8
43	SU-152	12	0	6	4	10	0	12	5	5	5-7
46	JSU-152	12	0	6	4	10	1	18	8	5	7-8

DEUTSCHE GEPANZERTE FAHRZEUGE

Nr	Waffe	MR	MP	SS	AC	SP	MG	FA	BA	SL	YR
Panzer											
0	PZ-IIIF	5	4	1	6	12	1	3	1	2	1-5
1	PZ-IIIL	5	4	1	6	16	1	3	2	2	4-8
2	PZ-38T	6	5	2	6	12	2	5	2	3	1-2
3	PZ-IIIF	7	6	3	6	11	2	3	3	3	1-4
4	PZ-IIIG(H)	7	6	3	6	12	2	4	3	3	1-4
5	PZ-IIIJ	8	10	3	8	11	2	6	3	3	2-5
6	PZ-IIIL	8	10	3	8	11	2	7	4	3	3-5
7	PZ-IVF1	8	2	4	6	12	2	5	3	4	1-3
8	PZ-IVG	12	13	4	8	12	2	7	3	4	3-5
9	PZ-IVH	12	14	4	8	12	2	8	4	4	5-8
10	PANTHER	15	18	4	8	17	2	15	5	5	5-8
11	TIGER	15	15	4	8	12	2	11	8	5	4-8
12	K. TIGER	15	22	4	10	10	2	23	9	6	7-8

Jagdpanzer

13	SG-IIIB	8	2	4	6	12	0	5	3	3	1-3
14	SG-IIIG	12	14	4	8	12	1	10	4	3	3-8
15	MARDER	12	14	4	8	12	0	3	1	4	3-7
16	NASHORN	20	22	4	10	14	0	4	1	6	4-6
17	ELEFANT	15	22	4	8	6	0	23	8	6	5
18	JPZ-IV	15	18	4	8	9	0	13	3	3	6-8
19	HETZER	12	14	4	8	9	1	14	2	3	6-8
20	JPZ-V	15	22	4	10	16	1	16	5	5	7-8
21	JPZ-VIB	20	27	5	6	8	1	25	9	6	8

Sturmgeschütze

22	STU-H42	12	0	5	6	12	1	8	4	3	3-8
23	SIG-33	10	0	6	6	12	0	3	1	4	4-8

Selbstfahrlafetten

24	WESPE	12 ^x	0	5	6	9	1	2	1	3	3-8
25	HUMMEL	12 ^x	0	6	6	12	1	3	1	6	4-8

Panzerspähwagen

26	SK-231	5	4	1	6	22	1	2	1	3	1-8
27	SK-234/2	7	10	3	8	22	1	4	1	3	6-8

Halbkettenfahr.	5	0	1	50	16	0	1	1	3	1-8
-----------------	---	---	---	----	----	---	---	---	---	-----

x = Hummel und Wespe-Einheiten besitzen bei Ausführung von indirektem Beschuß einen MR-Wert von 99.

Die nicht gepanzerten Waffen werden durch folgende Angaben in ihrer spezifischen Leistungsfähigkeit beschrieben:

gun maximum range	(MR) = Maximale Schußweite
gun maximum penetration	(MP) = Maximale Geschos-Eindringtiefe
gun shell size	(SS) = Geschoskaliber
gun accuracy	(AC) = Zielgenauigkeit
speed	(SP) = Fortbewegungsgeschwindigkeit
silhouette	(SL) = Größe der Silhouette
defense	(DF) = Verteidigungsstärke
periods of availability	(YR) = Zeitabschnitt der Verfügbarkeit (von 1941 bis 1945 als 1-8)

RUSSISCHE NICHT GEPANZERTE WAFFEN

Waffe	MR	MP	SS	AC	SP	SL	DF	YR
Lastkraftwagen	0	0	0	0	11	3	1	1-8
45er Panzerabwehrkanone	8	10	2	6	0	1	3	1-8
76er Panzerabwehrkanone	10	11	4	6	0	1	3	1-8
76er Haubitze	15	0	4	6	0	1	3	1-8
50er Granatwerfer	2	0	3	8	5	1	8	1-8
82er Granatwerfer	16	0	4	8	4	1	7	1-8
120er Granatwerfer	28	0	5	9	2	1	5	1-8
schweres Maschinengewehr	5	0	1	50	5	1	8	1-8
Maschinenpistolen	1	0	1	40	6	1	9	1-8
Schützen	2	0	1	10	6	1	9	1-8
Handgranaten	0	25	1	25	-	-	-	1-8
Flammenwerfer	0	30	4	8	-	-	-	1-8
leichte Artillerie	99	0	4	8	-	-	-	1-8
mittlere Artillerie	99	0	5	8	-	-	-	1-8
schwere Artillerie	99	0	6	8	-	-	-	1-8

DEUTSCHE NICHT GEPANZERTE WAFFEN

Waffe	MR	MP	SS	AC	SP	SL	DF	YR
Lastkraftwagen	0	0	0	0	11	3	1	1-8
37er Panzerabwehrkanone	6	6	2	6	0	1	3	1-4
50er Panzerabwehrkanone	8	10	3	8	0	1	3	2-5
75er Panzerabwehrkanone	12	14	4	8	0	1	3	3-8
88er Panzerabwehrkanone	20	22	4	8	0	2	3	6-8
88er Flak	20	15	4	20	0	3	3	1-8
75er Infantriegeschütz	10	0	4	6	0	1	3	1-8
150er Infantriegeschütz	10	0	6	6	0	2	3	1-8
81er Granatwerfer	13	0	4	8	4	1	7	1-8
120er Granatwerfer	28	0	5	9	2	1	5	1-8
schweres Maschinengewehr	5	0	1	50	5	1	8	1-8
Maschinenpistolen	1	0	1	40	6	1	9	1-8
Schützen	2	0	1	10	6	1	9	1-8
Handgranaten	0	25	1	25	-	-	-	1-8
Flammenwerfer	0	30	4	8	-	-	-	1-8
Panzerfaust	0	20	3	4	-	-	-	5-8
leichte Artillerie	99	0	4	8	-	-	-	1-8
mittlere Artillerie	99	0	5	8	-	-	-	1-8
schwere Artillerie	99	0	6	8	-	-	-	1-8

6.1 Spezielle Infantriewaffen

Jeder einzelne Infanterie-Kompaniezug (=Kampfeinheit) besitzt in diesem Spiel eine der folgenden speziellen Infantriewaffen: Handgranaten, Flammenwerfer oder Panzerfäuste. Diese speziellen Infantriewaffen können jedoch erst beim Abstand 0 (Null) gegenüber gepanzerten Fahrzeugen eingesetzt werden, wobei in diesem Fall angenommen wird, daß der Angriff auf die rückwärtige Panzerung der Fahrzeuge erfolgt. Der Einsatz der speziellen Infantriewaffen erfolgt unter den geschilderten Bedingungen anstelle des Einsatzes der normalen Bewaffnung des Kompaniezuges mit Gewehren oder Maschinenpistolen. Bei Benutzung der speziellen Infantriewaffen entspricht die Anzahl der eingesetzten Waffen der Anzahl der Infantristen im Kompaniezug. Werden jedoch Handgranaten als spezielle Infantriewaffen eingesetzt, so entspricht die Anzahl der eingesetzten Waffen einem Zehntel der Anzahl der Infantristen des Kompaniezuges. Sobald die speziellen Infantriewaffen eingesetzt werden, weist die angegriffene Kampfeinheit automatisch einen Unterdrückungsgrad von 50% auf (entsprechend 50% Unterdrückung der Kampf-tätigkeit).

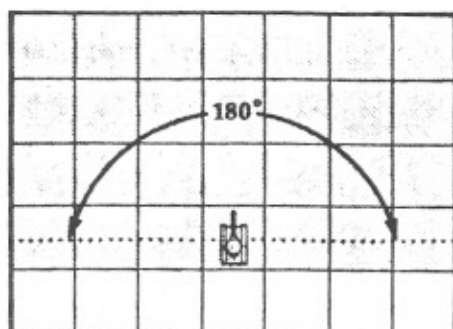
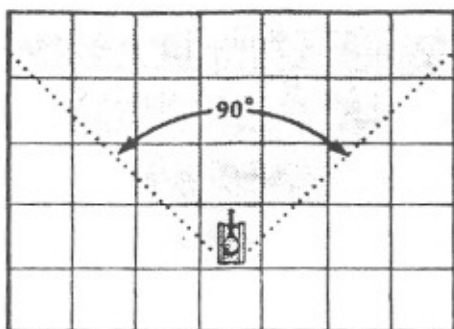
Die Panzerfäuste und Flammenwerfer einer Infanterieeinheit können lediglich je ein einziges Mal während des gesamten Spieles eingesetzt werden. Anschließend werden diese Waffen dann durch Handgranaten als spezielle Infantriewaffen automatisch vom Computer ersetzt.

7.0 KAMPFPHASE

Die Kampfphase jedes Spielzuges simuliert eine Echtzeit von 2 Minuten. Die Kampfphase wird dabei in 4 Abschnitte unterteilt, wobei jeder Abschnitt dementsprechend eine Echtzeit von 30 Sekunden simuliert. Während jedes Abschnitts können die Kampfeinheiten feindliche Kampfeinheiten aufspüren, Kampfziele auswählen, Waffen abfeuern und/oder sich fortbewegen. Vor Beginn jedes Abschnitts wählt der Computer einen der beiden Mitspieler aus, dessen Kampfeinheiten zuerst die eingegebenen Befehle ausführen sollen. Derjenige der beiden Kontrahenten, dessen Einheiten die geringere Verzögerung der Befehlsausführung besitzen, hat die größere Chance, derjenige Spieler zu sein, dessen Truppen zuerst ihre Befehle ausführen.

7.1 Aufspüren von feindlichen Kampfeinheiten

Zu Beginn jedes der 4 Zeitabschnitte eines Spielzuges versuchen alle in Frage kommenden Kampfeinheiten diejenigen feindlichen Kampfeinheiten aufzuspüren, welche sich in ihrem Blickfeld befinden. Das Blickfeld einer Kampfeinheit wird sowohl von deren Blickrichtung, als auch von deren Bewegungszustand bestimmt. Kampfeinheiten, welche sich gerade auf der Gelände-Karte fortbewegen, haben ein Blickfeld von 90° ; dabei liegt das Blickfeld in der Richtung, in welche sich die Kampfeinheit bewegt. Kampfeinheiten, welche sich nicht fortbewegen, haben ein Blickfeld von 180° in der Richtung, in welche die Blickrichtung weist:



Eine feindliche Kampfeinheit wird immer dann erfolgreich aufgespürt, wenn sich diese erstens im Blickfeld der aufspürenden Kampfeinheit befindet, zweitens eine ununterbrochene Sichtlinie besteht und drittens, wenn sich die feindliche Kampfeinheit innerhalb der tatsächlichen taktischen Sichtweite befindet.

Die tatsächliche taktische Sichtweite berechnet sich nach der Silhouette der feindlichen Kampfeinheit plus 1. Falls sich die feindliche Kampfeinheit in einem Terrain befindet, welches Deckungsmöglichkeiten bietet, wird die tatsächliche taktische Sichtweite daraufhin auf ein Drittel ihres ursprünglichen Wertes begrenzt. Sollte sich die feindliche Kampfeinheit gerade fortbewegen, so wird die tatsächliche taktische Sichtweite auf den dreifachen Wert heraufgesetzt. Die tatsächliche taktische Sichtweite kann jedoch nie den Wert der bei Spielbeginn festgesetzten optischen Sichtweite überschreiten.

Diejenigen Kampfeinheiten, welche sich zuvor ein Ziel mit Prioritätsrang ausgewählt haben, werden nicht versuchen, eine weitere feindliche Kampfeinheit aufzuspüren, solange sie noch dazu fähig sind, auf das Ziel mit Prioritätsrang zu feuern. Eine Kampfeinheit kann jedoch aufgrund des Ausmaßes des Unterdrückungsgrades vorübergehend die Fähigkeit verlieren, feindliche Kampfeinheiten aufzuspüren.

7.2 Auswahl von Kampfzielen

Nach dem Aufspüren einer feindlichen Kampfeinheit wird von der aktiv aufspürenden Einheit versucht werden, ein Kampfziel auszuwählen. Ein Kampfziel kann nur von einer solchen feindlichen Kampfeinheit gebildet werden, welche sich innerhalb der gewählten Schußweite für die Zielauswahl befindet (siehe Absatz 5.7). Falls mehr als ein Kampfziel verfügbar ist, so wird dasjenige Kampfziel gewählt, welches zur angreifenden Kampfeinheit hin am nächsten gelegen ist. Sollte die aufspürende Kampfeinheit eine panzerbrechende Bewaffnung besitzen (MP bzw. Geschosßeindringtiefe größer als Null), so wird sich diese Einheit das nächstliegende gepanzerte Fahrzeug als Kampfziel aussuchen, sofern sich ein derartiges Kampfziel bieten sollte.

Panzer und Infantristen können noch während des selben Zeitabschnitts das Feuer eröffnen, während welchem sie das Kampfziel ausgewählt haben. Sturmgeschütze, Jagdpanzer und Artillerie (Granatwerfer, Panzerabwehrkanonen, Infantriegeschütze, Flak, Haubitzen und Selbstfahrlafetten) können nicht während des selben Zeitabschnitts das Feuer eröffnen, während welchem sie das Kampfziel ausgewählt haben, es sei denn, sie befinden sich im selben Planquadrat wie ihr Kampfziel.

Kampfeinheiten wählen sich immer dann ein neues Kampfziel aus, wenn ihr derzeitiges Kampfziel von einer Infanterieeinheit mit einem Unterdrückungsgrad von 200% bei einer Entfernung von mehr als Null gebildet wird. Sollte eine Kampfeinheit ein Planquadrat besetzen, welches bereits den Aufenthaltsort einer feindlichen Kampfeinheit darstellt, so wird die feindliche Kampfeinheit automatisch das Feuer auf die eingedrungene Kampfeinheit eröffnen.

7.3 Direktbeschuß von gepanzerten Fahrzeugen

Ein Direktbeschuß kann gepanzerte Fahrzeuge vernichten, oder auch in einen bestimmten Unterdrückungsgrad versetzen. Der Beschuß von gepanzerten Fahrzeugen durch panzerbrechende Waffen wird immer dann einen Unterdrückungsgrad verursachen, wenn die Schußweite kleiner als 6 ist, oder wenn die feindlichen Fahrzeuge mit Maschinengewehren angreifen. Der Beschuß mit den kleinkalibrigen Waffen von Maschinenpistolen- und Schützeneinheiten kann gepanzerte Fahrzeuge nicht vernichten.

Die Effektivität von Direktbeschuß, welchem gepanzerte Fahrzeuge ausgesetzt sind, richtet sich erstens nach der Zielgenauigkeit des feuernden Geschützes, zweitens nach der Anzahl der feuernden Geschütze, drittens nach dem Geschoskaliber des feuernden Geschützes und viertens nach der Relation zwischen der Stärke der Panzerung und der Eindringtiefe des auftreffenden Geschosses.

ZIELGENAUIGKEIT: Bei einer Zielentfernung von Null berechnet sich die Zielgenauigkeit wie folgt:

$$(90 + (\text{Zielgenauigkeit feuernde Waffe} \times \text{Anzahl Feuerstöße})^2)/100$$

Bei der maximalen Schußweite des Geschützes berechnet sich die Zielgenauigkeit wie folgt:

$$(1 + (\text{Zielgenauigkeit feuernde Waffe} \times \text{Anzahl Feuerstöße})^2)/100$$

Die durch die Waffenkonstruktion bedingte Zielgenauigkeit aller Waffen (AC = gun accuracy) wird im Absatz 6.0 im einzelnen aufgelistet. Die Anzahl der Schüsse bzw. Feuerstöße, welche auf ein Ziel abgegeben wurden, kann niemals größer als 4 werden. Die Zielgenauigkeit einer angreifenden Kampfeinheit wird immer dann halbiert, wenn die als Kampfziel ausgewählte Kampfeinheit sich in einer Stadt, einem Wald oder in zerklüftetem Gelände befindet und gleichzeitig eine Fortbewegungsgeschwindigkeit von Null besitzt. Die Zielgenauigkeit wird weiterhin halbiert, wenn das ausgewählte Kampfziel ein sich bewegendes feindliches gepanzertes Fahrzeug ist. Für den weiteren Berechnungsgang gilt für die Berechnung der Zielgenauigkeit in Abhängigkeit von der Größe der Silhouette des angegriffenen feindlichen Fahrzeugs:

$$\text{Zielgenauigkeit} = (\text{Silhouette Feindfahrzeug}/4) \times \text{Zielgenauigkeit}$$

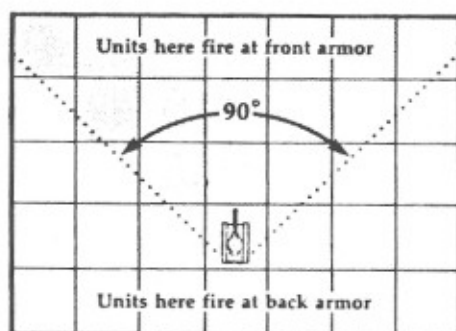
Falls Panzerabwehrkanonen gepanzerte Fahrzeuge beschießen, wird die Silhouette des Kampfzieles entsprechend deren Schußweite in ihrer Größe korrigiert, d.h. vergrößert oder verkleinert. Die nachfolgende Formel wird dafür benutzt, die Silhouette eines Kampfzieles für die Berechnung zu vergrößern, sobald die Schußweite kleiner als 6 wird:

Korrekturfaktor Silhouette = $6 - \text{tatsächliche Schußweite}$

Dieser Korrekturfaktor wird zu der normalen Größe der Silhouette eines Kampfzieles addiert, wird jedoch nicht verwendet, wenn die Zielgenauigkeit der speziellen Infantriewaffen ermittelt wird. Es gilt daher für den korrigierten Wert der Silhouette:

Silhouette = Silhouette + $6 - \text{tatsächliche Schußweite}$

VERNICHTETE FEINDZIELE: Gepanzerte Fahrzeuge werden sowohl in Bezug auf ihre Frontpanzerung, als auch in Bezug auf ihre rückwärtige Panzerung bewertet (seitliche Panzerung = rückwärtige Panzerung). Die Frontpanzerung wird für einen Bereich angenommen, der einem Blickfeld von 90° in Richtung der Stirnseite des gepanzerten Fahrzeugs entspricht. Die restlichen 270° werden von der rückwärtigen Panzerung geschützt.



Falls Schüsse mit einer Schußweite und Zielentfernung von Null abgegeben werden, so muß davon ausgegangen werden, daß die Schüsse auf die rückwärtige Panzerung des feindlichen gepanzerten Fahrzeugs auftreffen werden.

Alle panzerbrechenden Waffen besitzen eine konstruktionsbedingte maximale Geschoß-Eindringtiefe (siehe Absatz 6.0). Diese jeweilige maximale Geschoß-Eindringtiefe (MP = gun maximum penetration) ist sowohl in Bezug auf die Relation von der tatsächlichen Schußweite (R = range) zur maximalen Schußweite (MR = gun maximum range), als auch in Bezug auf das verwendete Geschoßkaliber (SS = shell size) zur Ermittlung des korrigierten Eindringwertes (APF = adjusted penetration factor) zu modifizieren. Die APF berechnet sich daher wie folgt:

$$APF = ((SS \times SS)/4) + MP - ((MP \times (R/MR))/2)$$

Die APF kann keinen Wert annehmen, der höher ist, als der doppelte Wert der beschossenen Panzerung. Ist der korrigierte Eindringwert (APF = adjusted penetration factor) jedoch niedriger als der 1,25 fache Wert der beschossenen Panzerung, so halbiert sich die Zielgenauigkeit (AC = gun accuracy) für den weiteren Berechnungsgang. Sollte die APF selbst einen geringeren Wert besitzen, als der Wert der beschossenen Panzerung, so halbiert sich die Zielgenauigkeit (AC = gun accuracy) für den weiteren Berechnungsgang erneut. Die Anzahl der vernichteten feindlichen gepanzerten Fahrzeuge (K = kills) ermittelt sich danach wie folgt:

$$K = (APF \times AC \times N) / (A \times 1200)$$

N=Anzahl der feuernden Geschütze

A=Wert der beschossenen Panzerung (siehe Absatz 6.0 ; FA, BA)

Beispiel: Nehmen Sie an, daß 5 Panzer PZ-III L und 10 Panzer T34/76C sich in offenem, ebenem Gelände befinden und in einer Entfernung von 3 Planquadrate sich gegenseitig beschießen; dabei zeigt jede Panzergruppe der anderen ihre Stirnseite. Die Zielgenauigkeit berechnet sich dabei für die 5 PZ-III L wie folgt:

$$AC = (((((MR-R) \times 90)/MR) + (H \times AC))^2)/100$$

$$AC = (((((8-3) \times 90)/8) + (1 \times 8))^2)/100$$

$$AC = (56,25 + 8)^2/100$$

$$AC = 41,28$$

H=Anzahl der abgegebenen Feuerstöße

Die Silhouette des Zielobjektes muß für den weiteren Berechnungsgang korrigiert werden, da die Schußweite kleiner als 6 ist:

$$\text{Korrekturfaktor Silhouette} = 6 - \text{Schußweite} = 6 - 3 = 3$$

Da die Silhouette der T34/76C den Wert 4 besitzt, weist der korrigierte Wert der Silhouette nunmehr den Wert 7 auf. Damit läßt sich jetzt auch der korrigierte Wert der Zielgenauigkeit ermitteln:

$$AC = (SL/4) \times AC$$

$$AC = (7/4) \times 41,28$$

$$AC = 72,24$$

Die APF kann jetzt mit Hilfe des korrigierten Wertes der Zielgenauigkeit ebenfalls ermittelt werden:

$$APF = ((SS \times SS)/4) + MP - ((MP \times (R/MR))/2)$$

$$APF = ((3 \times 3)/4) + 10 - ((10 \times (3/8))/2)$$

$$APF = 2,25 + 10 - 1,875$$

$$APF = 10,375$$

Da die APF der 5 PZ-IIIIL nicht größer ist, als der 1,25 fache Wert der Frontpanzerung der 10 T34/76C ($1,25 \times 11 = 13,75$), halbiert sich der Wert der Zielgenauigkeit auf $AC = 36,12$. Da weiterhin die APF ($APF = 10,375$) nicht größer als der Wert der Frontpanzerung der 10 T34/76C ist ($FA = 11$), wird der Wert der Zielgenauigkeit erneut auf den Wert $AC = 18,06$ halbiert. Abschließend kann nun die Anzahl der vernichteten Feindpanzer ermittelt werden:

$$K = (APF \times AC \times N) / (A \times 1200)$$

$$K = (10,375 \times 18,06 \times 5) / (11 \times 1200)$$

$$K = 0,071$$

Dies bedeutet, daß die 5 PZ-IIIIL unter den genannten Bedingungen eine 13,4%ige Chance besitzen, einen einzigen der 10 T34/76C zu zerstören.

Würde die gleiche Berechnung jetzt für die 10 T34/76C durchgeführt werden, so ergäbe sich ein Wert von $K = 0,918$, sodaß mit Sicherheit 1 PZ-IIIIL zerstört werden würde. Aufgrund der starken Panzerung der T34/76C Panzer und angesichts der Tatsache, daß diese die PZ-IIIIL im Verhältnis von 2 zu 1 dezimieren, würde ein Aufeinandertreffen in dieser hier angenommenen Art sehr schnell zu einer Niederlage der deutschen Panzer führen. Falls der deutsche Spieler jedoch 5 PZ-IVH zur Verfügung hätte, würde deren Angriff zu einem Wert von $K = 0,614$ führen, während die Russen das Feuer mit einem Wert von $K = 0,937$ erwidern würden (bzw. mit $K = 0,844$, falls bereits ein russischer Panzer abgeschossen wurde). Diese Situation würde für den deutschen Spieler bereits wesentlich besser aussehen, obwohl er immer noch eine weitere Panzer-Kampfeinheit zu diesem Gefecht hinzuziehen müsste, um das Gefecht auch gewinnen zu können. (Erst der Einsatz von 5 PZ-V Panther würde mit einem Wert von $K = 0,857$ gegenüber einem Wert der russischen Panzer von $K = 0,143$ zu einer deutlichen Überlegenheit führen).

7.4 Direktbeschuß von nicht gepanzerten Zielen

Die Wirksamkeit des Direktbeschuß von nicht gepanzerten Zielen wird erstens durch die Zielgenauigkeit der angreifenden Waffen bestimmt, zweitens durch die Waffenanzahl der angreifenden Kampfeinheit, drittens durch das verwendete Geschosßkaliber und viertens von der Verteidigungsstärke der angegriffenen Kampfeinheit.

ZIELGENAUIGKEIT: Die Zielgenauigkeit berechnet sich zunächst genau wie im Absatz 7.3, jedoch mit folgenden Ausnahmen: Erstens wird die Zielgenauigkeit bei Beschuß von sich bewegenden Kampfeinheiten (soweit diese keine Fahrzeuge sind) verdoppelt und nicht halbiert, zweitens wird die Zielgenauigkeit auf ein Viertel vermindert, wenn sich die angegriffene Einheit in Wäldern, einer Stadt oder in zerklüftetem Gelände verteidigt, ohne daß dabei die Fortbewegungsgeschwindigkeit dieser verteidigenden Einheit berücksichtigt wird und drittens wird die Zielgenauigkeit nicht von der Größe der Silhouette des Zieles beeinflusst.

VERNICHTETE FEINDZIELE: Die Anzahl der vernichteten Feindziele berechnet sich wie folgt:

$$K = (SS \times SS \times AC \times N) / (DF \times 1000)$$

K = kills = Anzahl der vernichteten Feindfahrzeuge

SS = shell size = Geschökaliber

AC = gun accuracy = Zielgenauigkeit

N = number of weapon firing = Anzahl der feuernden Geschütze

DF = defense = Verteidigungsstärke

Falls sich die angreifende Kampfeinheit im selben Planquadrat wie die angegriffene Kampfeinheit befinden sollte und falls gleichzeitig der Unterdrückungsgrad der angegriffenen Einheit größer als 99% sein sollte, so verteidigt sich die angegriffene Einheit mit einer Verteidigungsstärke von 1 und die Zielgenauigkeit des Angreifers wird auf den fünffachen Wert erhöht.

Handelt es sich bei der angreifenden Kampfeinheit um ein gepanzertes Fahrzeug und ist dessen tatsächliche Schußweite kleiner als 6, so wird dieses Fahrzeug seine sämtlichen Maschinengewehre mit in das Gefecht einsetzen, um seine Position im Kampf zu verbessern. Jedes Maschinengewehr, daß auf diese Weise eingesetzt wird, weist dabei die selben Leistungsdaten auf, wie das schwere Maschinengewehr (HMG = heavy machine gun) in Absatz 6.0 .

Besteht die angreifende Kampfeinheit aus einer deutschen Maschinenpistolen-Einheit (SMG = submachine gun) oder aus einer Gewehr-Einheit (RIFLE = Gewehr bzw. Schützen), so wird die Zielgenauigkeit und damit auch die Wirksamkeit um 50% erhöht.

7.5 Indirekter Beschuß

Alle Bombardierungen und jedes Granatwerferfeuer stellt einen indirekten Beschuß dar. Bei indirektem Beschuß erfolgt während der Kampfphase keine Datenanzeige bezüglich Angabe der vernichteten Feindziele bzw. Angaben zum Unterdrückungsgrad; es erfolgt jedoch immer dann eine Datenanzeige, wenn eine Kampfeinheit völlig aufgerieben worden ist. Die Wirksamkeit von indirektem Beschuß wird erstens von der Sichtmöglichkeit des Artilleriebeobachters bestimmt (Artilleriebeobachter = Kampfeinheit, die das Bombardement angefordert hat), zweitens vom Geschökaliber und drittens von der Verteidigungsstärke des Verteidigers bzw. von dessen Panzerung. Bei indirektem Beschuß berechnet sich die Panzerung des Verteidigers wie folgt:

$$\text{armor} = \text{back armor} + (\text{front armor} / 3)$$

$$\text{Panzerung} = \text{rückwärtige Panzerung} + (\text{Frontpanzerung} / 3)$$

ZIELGENAUIGKEIT: Die Berechnung der Zielgenauigkeit erfolgt prinzipiell genau so, wie in den Absätzen 7.3 und 7.4 beschrieben, jedoch mit den folgenden Ausnahmen: Erstens wird für die Berechnung der Zielgenauigkeit anstatt der tatsächlichen Schußweite immer der Wert der maximalen Schußweite gewählt, zweitens wird die Anzahl der abgegebenen Feuerstöße gleich Null gesetzt, wenn der Artilleriebeobachter (Einheit, die das Bombardement angefordert hat) keine direkte Sichtverbindung zum Ziel-Planquadrat besitzt, drittens wird die Anzahl der abgegebenen Feuerstöße gleich 1 gesetzt, wenn der Artilleriebeobachter keine feindliche Kampfeinheit im Ziel-Planquadrat sehen kann und viertens ist die Anzahl der abgegebenen Feuerstöße gleich 4, wenn der Artilleriebeobachter eine feindliche Kampfeinheit im Ziel-Planquadrat sehen kann.

VERNICHTETE FEINDZIELE: Die Berechnung der vernichteten Feindziele erfolgt prinzipiell genau so, wie in den Absätzen 7.3 und 7.4 beschrieben. Der indirekte Beschuß richtet sich gegen jede der feindlichen Kampfeinheiten im Ziel-Planquadrat. Falls sich eine Einheit der eigenen Armee im Ziel-Planquadrat befinden sollte, so wird der indirekte Beschuß des betreffenden Planquadrates sofort eingestellt.

Falls der Artilleriebeobachter das Ziel-Planquadrat nicht sehen kann, oder falls sich im Ziel-Planquadrat keine feindlichen Kampfeinheiten befinden sollten, so driftet der Beschuß schließlich in benachbarte Planquadrate, welche daraufhin und somit die neuen Ziel-Planquadrate darstellen.

Die Bombardierungen werden normalerweise noch für 4 Zeitabschnitte fortgeführt, nachdem die betreffenden Kampfeinheiten wieder für eine Befehlserteilung ("B" Befehle) zur Verfügung stehen.

7.6 Unterdrückungsgrad

Ein bestimmter Unterdrückungsgrad wird bei den meisten Angriffen mit direktem und indirektem Beschuß auftreten. Nicht gepanzerte Ziele können einen Unterdrückungsgrad von bis zu 200% erleiden, während gepanzerte Ziele maximal einen Unterdrückungsgrad von 50% erreichen können. Falls eine Kampfeinheit mehr als einmal während eines Zeitabschnitts angegriffen wird, so addiert sich der Unterdrückungsgrad auf. Ein Unterdrückungsgrad tritt jedoch immer dann nicht auf, wenn panzerbrechende Waffen auf gepanzerte Ziele feuern, es sei denn bei der angreifenden Einheit handelt es sich um ein Fahrzeug, welches mit Maschinengewehren bewaffnet ist und die tatsächliche Schußweite ist kleiner als 6 .

Der Unterdrückungsgrad, welcher bei einem Gefecht einer Kampfeinheit zugefügt wird, berechnet sich wie folgt:

$$\text{Unterdrückungsgrad} = (SS \times SS \times AC \times AC \times N) / 200$$

SS = shell size = Geschosßkaliber

AC = gun accuracy = Zielgenauigkeit

N = number of weapon firing = Anzahl der feuernden Geschütze

Für diese Berechnung des Unterdrückungsgrades wird die Zielgenauigkeit des Geschützes immer den Mindestwert von 10 besitzen.

Am Ende jedes Zeitabschnitts halbiert sich der Unterdrückungsgrad jeder Einheit wieder.

7.7 Auswirkungen des Unterdrückungsgrades

Der Unterdrückungsgrad kann die Fähigkeit einer Kampfeinheit, feindliche Kampfeinheiten aufzuspüren, Geschosse abzufeuern, oder auch die Fähigkeit, sich fortzubewegen, beeinflussen.

AUFSPÜREN FEINDLICHER KAMPFEINHEITEN: Kampfeinheiten, welche einen Unterdrückungsgrad von mehr als 99% aufweisen, können keine feindlichen Kampfeinheiten mehr aufspüren. Ist der Unterdrückungsgrad jedoch kleiner als 100%, so besteht eine prozentuale Chance (diese Chance entspricht in ihrer Größe dem Wert des Unterdrückungsgrades), daß das Aufspüren der feindlichen Kampfeinheit fehlschlagen wird. Jede Einheit wird jedoch in jedem Fall feindliche Kampfeinheiten in dem Planquadrat aufzuspüren versuchen, in welchem sich diese Einheit selbst befindet.

FEUERKRAFT: Die Effektivität eines ausgeübten Beschusses reduziert sich um ein Drittel des Wertes vom Unterdrückungsgrad (d.h. eine Kampfeinheit mit einem Unterdrückungsgrad von 180% erfährt eine Reduzierung ihrer Feuerkraft um $180\% / 3 = 60\%$).

BEWEGUNGSFÄHIGKEIT: Kampfeinheiten, die einen Unterdrückungsgrad von mehr als 50% besitzen, sind festgenagelt und damit völlig unfähig, sich fortzubewegen. Bedenken Sie bitte, daß gepanzerte Fahrzeuge niemals einen höheren Wert als einen Unterdrückungsgrad von 50% annehmen können.

7.8 Munition

Jede Kampfeinheit beginnt das Spiel mit 40 Munitionseinheiten. Bei jedem Feuerstoß verbrauchen die Kampfeinheiten eine Munitionseinheit. Die Kampfeinheiten können solange feuern, bis ihre Anzahl der Munitionseinheiten den Wert Null erreicht.

7.9 Fortbewegung im Gelände

Am Ende jedes Zeitabschnitts werden sich die in Frage kommenden Kampfeinheiten, welche ein taktisches Operationsziel besitzen, in Richtung auf die Ziele hin bewegen. Diejenigen Kampfeinheiten, die Schüsse abgegeben haben, oder die festgenagelt wurden, werden sich nicht bewegen.

Am Ende jedes Zeitabschnitts sammeln die sich bewegenden Kampfeinheiten Bewegungspunkte in derjenigen Höhe, die der vorher gewählten Fortbewegungsgeschwindigkeit entspricht (siehe Absatz 6.0). Diese Kampfeinheiten verbrauchen dann die Bewegungspunkte, um jedes Planquadrat auf ihrem Weg betreten zu können. In der folgenden Liste wird die Anzahl der benötigten Bewegungspunkte abgerundet benannt, die jede Art von Kampfeinheit für jede Art von Gelände benötigt, um das entsprechende Planquadrat betreten zu können:

Geländeart	Gepanzerte Fahrzeuge	Lastkraftwagen	Fußgänger
Offenes Gelände	13	13	13
Straße	7	3	10
Stadt	10	5	12
Straße über Hügelabhang	10	5	12
Zerklüftetes Gelände	20	27	17
Wälder	20	27	17
Hügelabhang	20	27	17
Furt	30	40	20
Brücke	7	3	10

Alle Arten von Kampfeinheiten, welche keine Fahrzeuge sind, werden in die Gruppe der Fußgänger eingeordnet. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit, welche jede Einheit konstruktionsbedingt besitzt, entspricht ziemlich genau der maximalen Fortbewegungsgeschwindigkeit dieser Kampfeinheit in Meilen pro Stunde bei Offenem Gelände. (Sie sollten daher bei der Auswahl der gewünschten Fortbewegungsgeschwindigkeit einer Kampfeinheit davon ausgehen, daß die dabei ausgewählten Werte der Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde entsprechen).

7.10 Entladen unter Feindbeschuß

Sobald Fahrzeuge, die mit weiteren Kampfeinheiten beladen sind, unter Feindbeschuß geraten, können diese dazu gezwungen sein, die aufgeladenen Kampfeinheiten noch während der Kampfphase zu entladen. Jede Fahrzeug-Kampfeinheit, von der durch den Feindbeschuß mindestens ein oder mehrere Fahrzeuge abgeschossen wurden, muß ihre aufgeladenen Kampfeinheiten sofort entladen. Auch wenn ein Fahrzeug, daß kein Lastkraftwagen oder Halbkettenfahrzeug ist, einen Unterdrückungsgrad von 50% erfährt und dabei Infanterie aufgeladen hatte, so muß diese daraufhin sofort abgeladen werden.

Falls aus einer Fahrzeug-Kampfeinheit, die mit weiteren Kampfeinheiten beladen ist, einzelne Fahrzeuge abgeschossen werden, so können die aufgeladenen Einheiten bereits vernichtet sein, noch bevor diese abgeladen worden sind.

7.11 Angaben des Computers zum Kampfgeschehen

Während der Kampfphase gibt der Computer das Vorhandensein von direktem und indirektem Beschuß an. Anschliessend meldet der Computer das Kaliber und die Art des abgefeuerten Geschosses und in den meisten Fällen auch noch die Anzahl der vernichteten Feindziele und/oder die Unterdrückungsgrade.

Nachfolgend werden die Kriterien aufgelistet, nach denen das Kaliber und die Art des abgefeuerten Geschosses benannt werden:

small arms fire	= Handwaffenfeuer : RIFLE, SMG, HMG Gewehre, Maschinenpistolen, schwere Maschinengewehre
light artillery fire	= Feuer der leichten Artillerie: IG, HOW, MOR shell size ≤ 4 Infantriegeschütze, Haubitzen, Granatwerfer mit Kaliber ≤ 4
medium artillery fire	= Feuer der mittleren Artillerie: IG, HOW, MOR shell size = 5 Infantriegeschütze, Haubitzen, Granatwerfer mit Kaliber = 5
heavy artillery fire	= Feuer der schweren Artillerie: IG, HOW, MOR shell size = 6 Infantriegeschütze, Haubitzen, Granatwerfer mit Kaliber = 6
light anti-tank fire	= Feuer der leichten Panzerabwehr: AT shell size ≤ 2 Panzerabwehrwaffen mit Kaliber ≤ 2
medium anti-tank fire	= Feuer der mittleren Panzerabwehr: AT shell size = 3 Panzerabwehrwaffen mit Kaliber = 3
heavy anti-tank fire	= Feuer der schweren Panzerabwehr: AT, FLAK shell size ≥ 4 Panzerabwehrwaffen und Flak mit Kaliber ≥ 4
overrun attack	= Überroll-Angriff: moving armored vehicles firing from zero range Fahrende gepanzerte Fahrzeuge feuern aus Entfernung Null
flamethrower attack	= Flammenwerfer-Angriff: flamethrower fired from zero range Flammenwerfer feuern aus Entfernung Null
grenade attack	= Handgranaten-Angriff: grenade fired from zero range Handgranaten werden aus Entfernung Null geworfen
panzerfaust attack	= Panzerfaust-Angriff: panzerfaust fired from zero range Panzerfäuste werden aus Entfernung Null abgefeuert

Gepanzerte Fahrzeuge mit einem MP-Wert (MP=gun maximum penetration =maximale Geschoß-Eindringtiefe) von Null werden als feuernde Haubitzen angesehen. Gepanzerte Fahrzeuge mit einem MP-Wert von mehr als Null werden als feuernde Panzerabwehrwaffen angesehen. Die Halbkettenfahrzeuge werden als feuernde schwere Maschinengewehre angesehen.

Während des direkten Beschusses wird die Anzahl der vernichteten Feindziele und der Unterdrückungsgrad immer im Textfenster des Bildschirms angezeigt. Während des indirekten Beschusses wird die Anzahl der vernichteten Feindziele und der Unterdrückungsgrad nicht im Textfenster des Bildschirms angezeigt.

7.12 Aufspüren feuernder feindlicher Kampfeinheiten

Jede Kampfeinheit auf der Gelände-Karte, die einen direkten oder indirekten Beschuß ausführt, besitzt eine gewisse Zufallschance, aufgrund der abgefeuerten Geschosse von feindlichen Kampfeinheiten aufgespürt zu werden. Die Chance, von feindlichen Kampfeinheiten aufgespürt zu werden, berechnet sich wie folgt:

$$A = 2 \times (\text{Anzahl Feuerstöße auf ein Ziel}) / \text{Tatsächliche Schußweite}$$

A = Chance, von feindlichen Kampfeinheiten aufgespürt zu werden

7.13 Nahkampf-Modus

Diejenigen Kampfeinheiten, die aus gepanzerten Fahrzeugen oder Infanterie bestehen und sich gerade fortbewegen, befinden sich immer dann im Nahkampf-Modus, wenn die mit dem "R" Befehl gewählte maximale Schußweite gleich Null ist. Falls eine Kampfeinheit, welche sich im Nahkampf-Modus befindet, von einer feindlichen Kampfeinheit beschossen wird, die sich in einer Entfernung von nicht mehr als drei Planquadraten befindet, so wird die im Nahkampf-Modus befindliche Einheit versuchen, sich zum Planquadrat der angreifenden Kampfeinheit hinzubewegen, bevor sie sich zum bereits vorher vorhandenen taktischen Operationsziel weiterbewegen wird.

8.0 SICHTVERBINDUNG

Die Fähigkeit einer Kampfeinheit, eine andere (feindliche oder freundliche) Kampfeinheit auf der Gelände-Karte sehen zu können, wird von dem Terrain beeinflusst, welches zwischen den beiden Kampfeinheiten liegt. Um bestimmen zu können, ob eine Kampfeinheit eine andere beobachten kann, wird der Computer das nachfolgend aufgelistete Verfahren anwenden:

- (1) Zunächst wird eine gerade Linie von der ausspähenden zur aufzuspürenden Kampfeinheit gezogen. Diese Linie wird im weiteren als die Sichtlinie bezeichnet.
- (2) Anschliessend wird überprüft, ob die Entfernung zur aufzuspürenden Kampfeinheit größer ist, als die bei Spielbeginn festgelegte optische Sichtweite; in diesem Fall könnte die gesuchte Einheit in keinem Fall gesehen werden.
- (3) Jetzt wird ermittelt, ob die Sichtlinie blockiert ist (sodaß die Sicht verhindert wird), oder ob die Sichtlinie unbehindert ist (sodaß die Sicht möglich ist). Falls auch nur irgendeines der Planquadrate auf der Strecke der Sichtlinie die Sicht beeinträchtigendes Gelände aufweist, so besteht die Möglichkeit, daß die Sichtlinie blockiert wird.

- (4) Es gibt zwei unterschiedliche Arten von die Sicht beeinträchtigendem Gelände: Hügeliges Gelände und Deckung bietendes Gelände. Das hügelige Gelände ist dasjenige Gelände, welches auf der Sichtlinie eine Bodenerhebung mit größerer Höhe der Bodenoberfläche darstellt, als dies sowohl bei der ausspähenden, als auch bei der aufspürenden Kampfeinheit der Fall ist. Das Deckung bietende Gelände wird durch die Planquadrate mit Städten, Wäldern oder zerklüftetem Gelände gebildet.
- (5) Das hügelige Gelände blockiert die Sichtlinie in jedem Fall. Auch die Planquadrate mit Städten blockieren die Sichtlinie in jedem Fall. Die Sichtlinie kann durch ein Planquadrat mit Wald verlaufen, wenn dieses Planquadrat ansonsten die Sicht versperrt hätte, ein zweites Planquadrat mit Wald auf der Sichtlinie blockiert diese dann jedoch endgültig. Die Sichtlinie kann durch zwei Planquadrate mit zerklüftetem Gelände verlaufen, wenn diese Planquadrate ansonsten die Sicht versperrt hätten, ein drittes Planquadrat mit zerklüftetem Gelände auf der Sichtlinie blockiert diese dann jedoch endgültig. Die Sichtlinie kann nie durch ein Planquadrat mit Wald und anschliessend durch ein Planquadrat mit zerklüftetem Gelände (und umgekehrt) verlaufen.
- (6) Sollte die Sichtlinie nicht blockiert sein und die beiden betreffenden Kampfeinheiten befinden sich auf der selben Geländehöhe, so können sich beide Einheiten gegenseitig sehen.
- (7) Wird die Sichtlinie nicht von hügeligem Gelände blockiert und die beiden betreffenden Kampfeinheiten befinden sich auf unterschiedlichen Geländehöhen, so wird die nachfolgende Berechnung ausgeführt, um zu überprüfen, ob eine Sichtlinie besteht:

Sichtlinie besteht, wenn gilt : $(h - (d \times H/D))^n \geq P$

h = Höhe der höheren Einheit

d = Entfernung vom Sichthindernis zur höhergelegenen Kampfeinheit

H = Höhendifferenz zwischen höhergelegener und niedrigergelegener Kampfeinheit

D = Entfernung von der höhergelegenen Kampfeinheit zur niedrigergelegenen Kampfeinheit

n = Aufrundungsfaktor zur nächstgrößeren ganzen Zahl des gesamten Klammerausdrucks

P = Höhe des Sichthindernisses

Jedes Planquadrat längs der Sichtlinie von der höhergelegenen Kampfeinheit zur niedrigergelegenen Kampfeinheit stellt ein potentielltes Sichthindernis dar. Deckung bietendes Gelände vergrößert die Höhe der Geländeoberfläche des entsprechenden Planquadrates um den Wert 1, sowie der Wert für "P" in der obenstehenden Formel ermittelt wird. Das nachfolgende Diagramm zeigt die Höhen der unterschiedlichen Gelände-Arten auf einem typischen Gelände-Karten Ausschnitt.

Der Computer fällt bei der Ermittlung der Sichtlinie den endgültigen Richterspruch, ob eine Sichtlinie besteht, oder nicht. Der Spieler kann durch Verwendung des "V" Befehles feststellen, welche Planquadrate jeweils von einem bestimmten Ort aus sichtbar sind.

<u>1/2</u>	<u>1/2</u>	1	<u>1/2</u>	1	0	1	1	<u>1/2</u>	<u>1/2</u>
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
2	4	4	4	2	2	0	1	1	1
2	4	<u>5/6</u>	4	4	2	0	0	<u>1/2</u>	<u>1/2</u>
2	4	5	5	4	2	1	1	1	1
2	4	4	5	4	2	1	0	1	1
2	3	4	4	4	2	1	0	1	1
2	3	3	<u>3/4</u>	<u>3/4</u>	2	1	0	2	2
2	2	2	2	2	2	1	0	2	2



= slope = Hügelabhang



= woods = Wälder



= broken = zerklüftetes Gelände



= road = Straße



= river = Fluß



= town = Stadt



= ford = Furt



= bridge = Brücke

* =

Geländehöhe zur Ermittlung, ob die Sichtlinie blockiert wird

/ =

(Höhe einer Kampfeinheit im Planquadrat)/(Geländehöhe zur Ermittlung, ob die Sichtlinie blockiert wird)

9.0 HISTORISCHE KAMPFSZENEN

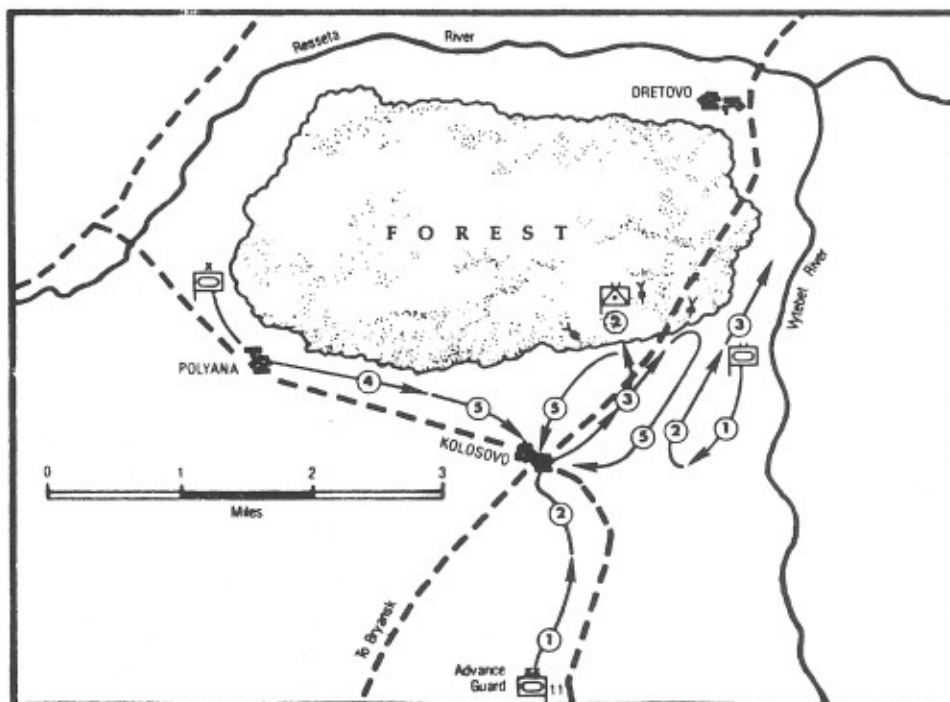
9.1 Gegenseitiges Aufeinandertreffen östlich von Brjansk am 7. Juli 1942

Diese historische Kampfszene stellt die strategische Kampfform des gegenseitigen Aufeinandertreffens bei einer Spiellänge von 20 Spielzügen dar. Der deutsche Spieler beginnt mit 60 Siegpunkten, der russische Spieler dagegen mit Null Siegpunkten.

Als ein Teilabschnitt des Großangriffs in Richtung auf den Resseta Fluß stieß die 11. Panzerdivision während des schnellen Vormarsches auf eine große in Reserve stehende russische Panzer Einheit, welche der deutschen Vorhut schwere Verluste zufügen konnte.

- 1 = Die deutsche Vorhut stößt auf ein russisches Panzerbattalion
- 2 = Die russischen Panzer ziehen sich zurück, aber der deutsche Angriff gerät in den Hinterhalt von Panzerabwehrkanonen, welche im nahegelegenen Wald Stellung bezogen haben
- 3 = Die deutschen Truppen teilen sich in zwei Gruppen, um beide russischen Gegner angreifen zu können
- 4 = Eine weitere russische Panzerbrigade Überrascht die deutschen Einheiten und greift die Flanke des deutschen Vorstoßes an
- 5 = Die deutschen Truppen ziehen sich nach dem Ort Kolosovo zurück und besiegen die dortigen russischen Einheiten, allerdings erst, nachdem der Ort mehrfach den Besitzer gewechselt hat

Achtung: Gegenüber der Skizze in dieser Anleitung ist das Gelände auf dem Bildschirm des Computers um 90° nach rechts gedreht, sodaß der deutsche Spieler von links nach rechts und der russische Spieler von rechts nach links angreift!

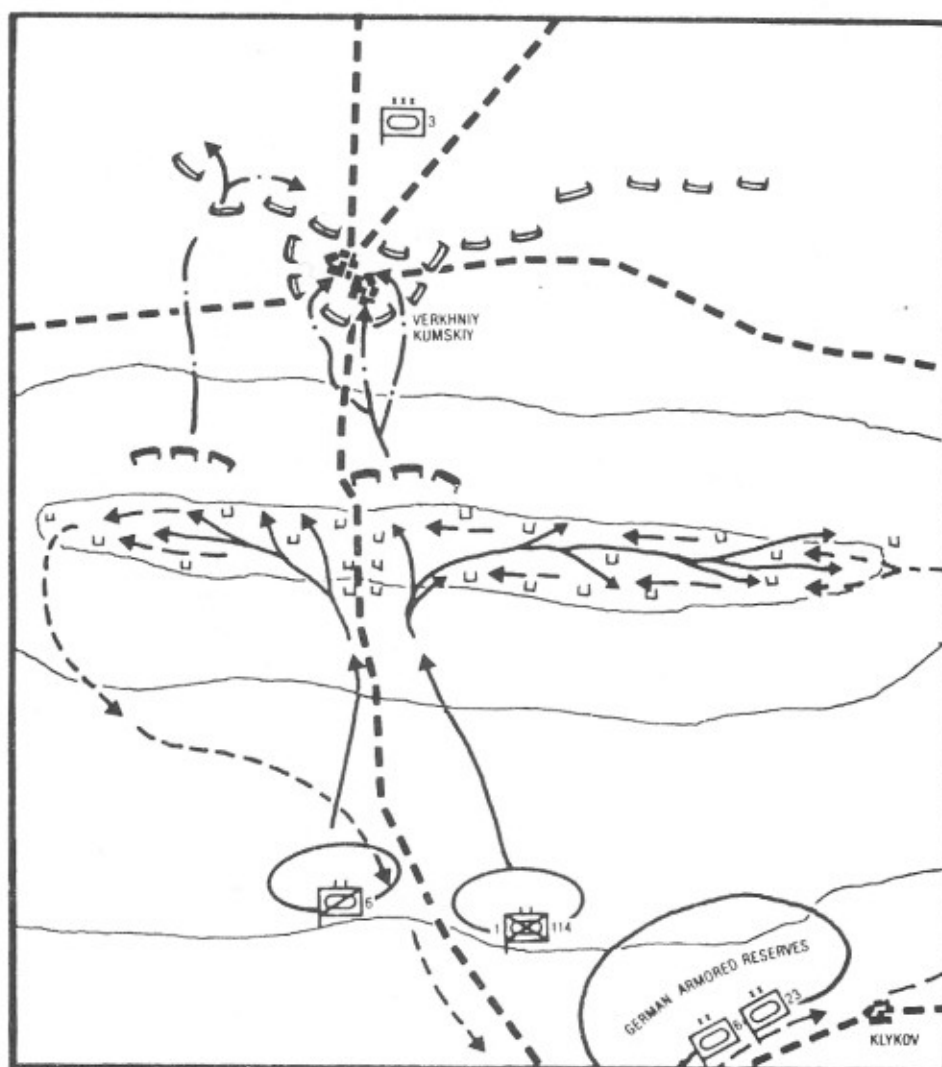


9.2 Entsatzversuch von Stalingrad am 17. Dezember 1942

Diese historische Kampfszene stellt die strategische Kampfform eines deutschen Sturmangriffs bei einer Spiellänge von 30 Spielzügen dar. Der deutsche Spieler beginnt mit 250 Siegpunkten, der russische Spieler dagegen mit 60 Siegpunkten.

Die deutschen Truppen versuchen einen Durchbruch durch die motorisierten russischen Einheiten mit der Absicht, die in Stalingrad eingeschlossene 6. Armee zu entsetzen. Die russischen Truppen haben das Gelände um den Ort Werchne Kumsky herum als Festung ausgebaut; bei den dort eingesetzten Truppen handelt es sich um motorisierte Infanterie und Panzer der 3. Armee. Teile der deutschen 6. und 23. Panzerdivision wurden am 16. Dezember 1942 von den russischen Truppen zurückgeschlagen, eroberten die Stadt am 17. Dezember aber schließlich doch.

Achtung: Gegenüber der Skizze in dieser Anleitung ist das Gelände auf dem Bildschirm des Computers um 90° nach rechts gedreht, sodaß der deutsche Spieler von links nach rechts und der russische Spieler von rechts nach links angreift!

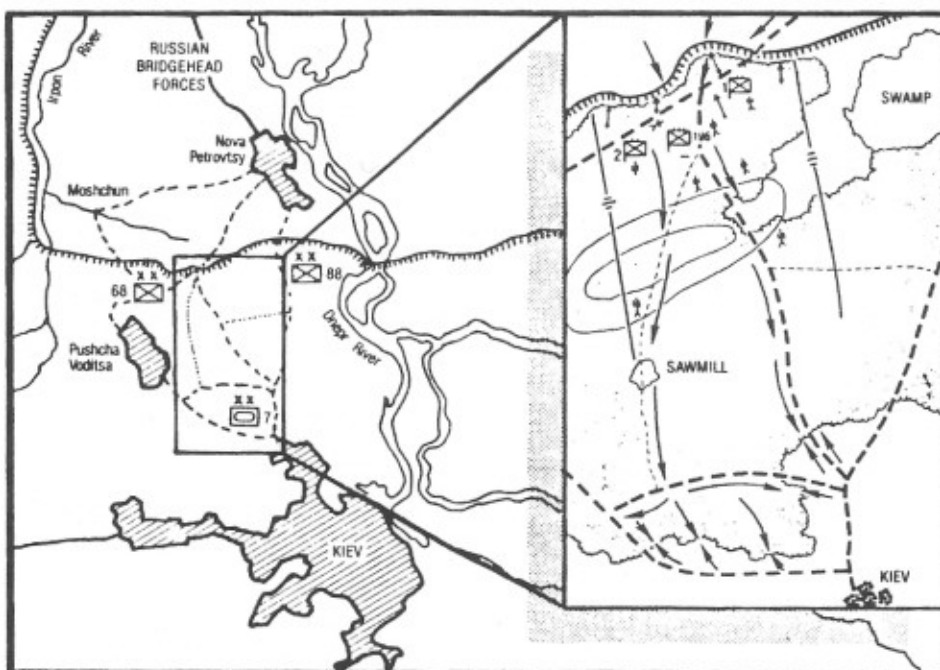


9.3 Angriff auf Kiew am 3. November 1943

Diese historische Kampfszene stellt die strategische Kampfform eines russischen Sturmangriffs bei einer Spiellänge von 30 Spielzügen dar. Der deutsche Spieler beginnt mit 20 Siegpunkten, während der russische Spieler mit 250 Siegpunkten beginnt.

Nachdem die russischen Truppen den Dnjepr nordöstlich von Kiew überquert haben, wenden sich die Truppen des Brückenkopfes nach Süden und greifen die 68. Infantriedivision an. Obwohl die russischen Truppen erfolgreich die Wälder von den deutschen Truppen "säubern" konnten, hinderte ein in letzter Minute erfolgreicher Gegenangriff der deutschen Einheiten die russischen Truppen daran, Kiew erreichen zu können.

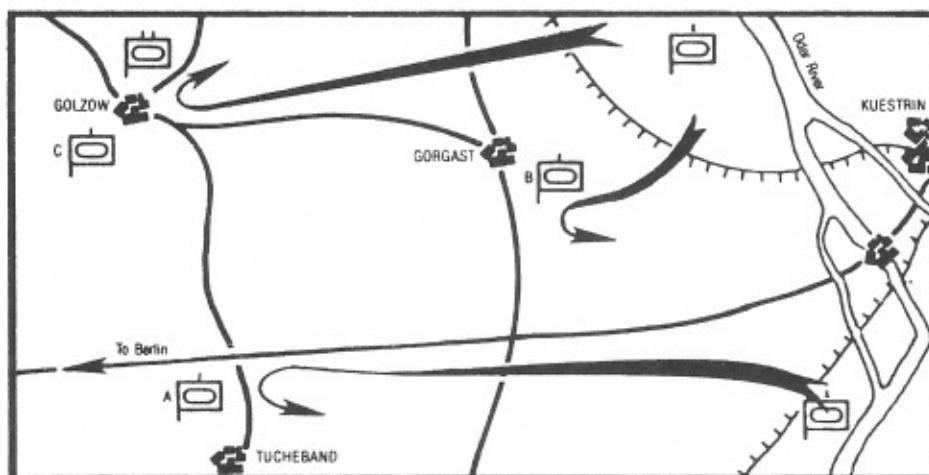
Achtung: Gegenüber der Skizze in dieser Anleitung ist das Gelände auf dem Bildschirm des Computers um 90° nach rechts gedreht, sodaß der deutsche Spieler von links nach rechts und der russische Spieler von rechts nach links angreift!



9.4 Angriff auf Berlin am 22. März 1945

Diese historische Kampfszene stellt die strategische Kampfform eines russischen Sturmangriffs bei einer Spiellänge von 30 Spielzügen dar. Der deutsche Spieler beginnt mit 250 Siegpunkten, während der russische Spieler mit 180 Siegpunkten beginnt.

Nachdem die russischen Truppen Brückenköpfe jenseits der Oder nördlich und südlich von Küstrin einrichten konnten, wurde einem russischen Panzerkorps der Befehl erteilt, auf der Hauptstraße in Richtung Berlin vorzurücken. Den russischen Truppen gegenüber lag eine neu aufgestellte Panzerdivision, für die lediglich 55 Panther und Tiger zusammengekratzt werden konnten. Indem auf ebenem Gelände gekämpft wurde, gewannen die deutschen Panzer die Oberhand gegenüber dem unkoordiniert vorgetragenen Angriff der russischen Panzer, trotz einer Minderheit von 5 zu 2. Der Panther bewies einmal mehr, daß er der beste Panzer des II. Weltkrieges war.



10. SPIELLÄNGE UND GEWINNBEDINGUNGEN

10.1 Beendigung des Spieles

Das Spiel endet automatisch nach 20 Spielzügen (bzw. nach 30 Spielzügen, wenn die strategische Kampfform des Sturmangriffs gewählt wurde). Die Spieler können auch bereits vorher das Spiel beenden, wenn dazu beide Spieler einverstanden sind ("0" Befehl benutzen). Beide Spieler können sich ebenfalls dafür entscheiden, ein Spiel weiter fortzusetzen, das bereits beendet worden ist. Sollte ein bereits beendetes Spiel weiter fortgesetzt werden, so wird der Computer von sich aus das Spiel nicht mehr beenden; dies kann nur noch durch die Spieler geschehen.

10.2 Gewinnbedingungen

Bei Spielende werden die Siegpunkte wie folgt vergeben:

	<u>Siegpunkte</u>
Jeder unbenutzte Auswahlpunkt (SP=selection points) Maximal 250 Siegpunkte sind auf diese Weise möglich	20
Truppen im Operations-Zielgebiet:	
Gepanzerte Fahrzeuge	20
Artillerie auf Lastkraftwagen	10
Infantrist	5
Jedes vernichtete Feindziel:	
Infanterie-Einheit	1
Schweres Maschinengewehr	2
50er, 81er, 82er Granatwerfer	3
120er Granatwerfer	5
Alle weitere Artillerie	10
Lastkraftwagen	10
Gepanzerte Fahrzeuge	10 plus dem Wert der Frontpanzerung

Nur der angreifende Spieler erhält Siegpunkte für diejenigen Einheiten, welche sich im Operations-Zielgebiet befinden. Falls jedoch die strategische Kampfform des gegenseitigen Aufeinander-treffens gewählt wurde, so erhalten beide Spieler Siegpunkte für diejenigen Einheiten, welche sich im Operations-Zielgebiet befinden (beide Spieler werden in diesem Fall als Angreifer betrachtet).

Nachdem die Siegpunkte aufsummiert worden sind, werden die Siegpunkte der verteidigenden Seite verdoppelt (die Siegpunkte, welche aufgrund der unbenutzten Auswahlpunkte erzielt wurden, können auf keinen größeren Wert als 500 verdoppelt werden).

Der Computer teilt anschliessend die gesamten Siegpunkte des deutschen Spielers durch die gesamten Siegpunkte des russischen Spielers, um den endgültigen Sieg-Quotienten zu ermitteln. Vergleichen Sie den auf diese Weise ermittelten Quotienten bitte mit der nachfolgenden Liste, um den Sieger zu bestimmen:

2,00 und mehr	=	Endgültiger deutscher Sieg
1,50 bis 1,99	=	Wesentlicher deutscher Sieg
1,10 bis 1,49	=	Knapper deutscher Sieg
0,92 bis 1,09	=	Unentschieden
0,67 bis 0,91	=	Knapper russischer Sieg
0,51 bis 0,66	=	Wesentlicher russischer Sieg
0,50 und weniger	=	Endgültiger russischer Sieg

12.0 ANMERKUNGEN ZUR STRATEGIE

Aufmarschphase

Falls Sie während der Aufmarschphase die Position des Verteidigers zu übernehmen haben, so sollten Sie Ihre Infanterie sich am vorderen Rand des Operations-Zielgebietes in Stellungen von Kompaniegröße eingraben lassen. Stationieren Sie Ihre Panzerabwehrkanonen und einige Ihrer gepanzerten Fahrzeuge etwa 3 bis 5 Planquadrate hinter dieser Linie. Postieren Sie Ihre Granatwerfer und Ihr Hauptquartier mit Oberkommandobefehlsgewalt 5 bis 15 Planquadrate hinter den Infantriestellungen auf denjenigen Bergspitzen, welche ein unverstelltes Blickfeld auf die mutmaßlichen feindlichen Angriffswege bieten. Sie sollten versuchen, eine Lage zu schaffen, in welcher die feindlichen Panzer zuerst auf Ihre Infantriestellungen treffen, und anschließend d.h. fast gleichzeitig in das Panzerabwehrfeuer aus halbnaher Distanz geraten. Versuchen Sie nach Möglichkeit mindestens eine Panzerkompanie in Reserve zu halten und setzen Sie diese erst dann ein, wenn die Hauptstoßrichtung des feindlichen Angriffs ermittelt worden ist.

Falls Sie während der Aufmarschphase die Position des Angreifers übernehmen, so transportieren Sie die Infanterieeinheiten am besten auf Halbkettenfahrzeugen oder auch auf Panzern und brechen Sie dann mit dieser Kampfgruppe als eine relativ dicht gedrängte Formation auf, die sich nicht über eine Breite von 5-10 Planquadraten hinaus verbreitern sollte. Ziehen Sie dann die Möglichkeit einer Aufteilung der Kampfgruppe in eine besondere Einsatzgruppe in Betracht, welche aus einer Panzerkompanie und aus einer Infanteriekompanie bestehen sollte, um die feindlichen Verteidigungsstellungen in der Flanke angreifen zu können.

Befehlsbereich

Stellen Sie sicher, daß Ihr Hauptquartier mit Oberkommandobefehlsgewalt gesichert ist, indem Sie diese Einheit im Hinterland, am besten auf einer Bergspitze postieren, sodaß dieses Hauptquartier die nicht auf der Gelände-Karte dargestellte Artillerie mit einer minimalen Verzögerung der Befehlsausführung anfordern kann. Behalten Sie die weiteren Hauptquartiere immer 1 bis 2 Planquadrate hinter denjenigen Kampfeinheiten, welche von diesen kommandiert werden. Die Hauptquartiere der russischen Panzerbrigaden und Infanterie-Batallione, sowie die Hauptquartiere aller deutschen Batallione sollten nur dann selbst in den Kampf eingesetzt werden, wenn dies unbedingt erforderlich ist.

Bewegungsfähigkeit der Kampfeinheiten

Jede Kampfeinheit wird sich solange nicht fortbewegen können, wie sie auf eine feindliche Kampfeinheit feuert. Um die Abgabe von Schüssen dieser Kampfeinheit nun einstellen zu können, müssen Sie zunächst die gewählte Schußweite für die Zielauswahl verringern. Vorsicht! Es ist sehr wichtig, daß Sie diesen Gedanken richtig verstanden haben:

Sollten Sie die gewählte Schußweite zu groß gewählt haben, so bleibt Ihre Kampfeinheit unbeweglich, während sie wirkungslos auf weit entfernte Ziele feuert. Sollten Sie die gewählte Schußweite jedoch zu klein gewählt haben, so kann es passieren, daß sich die betreffende Kampfeinheit immer weiter in einen feindlichen Hinterhalt fortbewegt und dies sogar dann, wenn die feindlichen Kampfeinheiten bereits gefährlich nahe aufgetaucht sind.

Feuern während der Fortbewegung

Eine Kampfeinheit kann bereits während der Fortbewegung beginnen, auf ein Feindziel zu feuern. Falls Sie wünschen, den Beschuß des Feindzieles fortzuführen und gleichzeitig den Vorteil des Deckung bietenden Geländes auszunutzen, auf welchem sich Ihre Kampfeinheit gerade befindet, zusätzlich aber auch das taktische Operationsziel dieser Einheit behalten wollen, so reduzieren Sie die Fortbewegungsgeschwindigkeit einfach auf Null. Sogar wenn Sie die gegenwärtigen taktischen Operationsziele nicht beibehalten wollen, ist es besser, die Fortbewegungsgeschwindigkeit auf Null zu reduzieren, als wenn Sie den "K" Befehl anwenden würden, da der "K" Befehl alle Feuerstöße annulliert, welche bereits auf das Ziel abgegeben wurden und die sich in ihrer Wirkung bereits aufaddiert haben könnten.

Lastkraftwagen

Fahren Sie niemals Ihre beladenen Lastkraftwagen in den feindlichen Schußbereich, denn dies stellt den schnellsten Weg dar, Ihre Geschütze und Ihre Infanterie zu verlieren. Belassen Sie die Lastkraftwagen in Deckung bietendem Gelände oder hinter Hügeln, wo diese nicht von den feindlichen Artillerie-Beobachtern aufgespürt werden können.

Waffen

Mindestens 50% der Strategie des Kampfgruppe-Spieles rührt von den Unterschieden der einzelnen Waffensysteme her. Es ist außerordentlich wichtig, daß Sie vor Beginn einer neuen Spielszene Ihre Waffen genau studieren. Es ist ebenso wichtig, zu versuchen vorherzusagen, welchen feindlichen Waffen man sich gegenüberstellen müssen. Versuchen Sie zu ergründen, auf welche Entfernung Sie den Kampf mit feindlichen Panzern aufnehmen wollen. Falls Sie beispielsweise den PZ-IIIJ gewählt haben, um damit dem T-34/76A entgegenzutreten, so würde es dumm sein, sich bis auf 400 yards zu nähern, anzuhalten und dann das Feuer zu eröffnen. Die sich daraus ergebende strategische Situation würde beinhalten, daß die PZ-IIIJ Treffer auf die seitliche und hintere Panzerung erhalten und daß sich der Feind schnell bis auf Entfernung Null nähert. Falls Sie jedoch im Besitz von einigen 75er oder 88er Panzerabwehrkanonen sein sollten, so könnte es klug sein, die russischen Panzer in Richtung auf die eigenen Panzer hin zu locken und anschließend das Feuer der Panzerabwehrkanonen auf mittlere Distanz zu eröffnen, während Sie gleichzeitig mit Ihren eigenen Panzern vorstoßen. Der Dreh- und Angelpunkt aller strategischen Ideen ist der, daß verstanden werden muß, unter welchen Einsatzbedingungen Ihre Waffen eine vertretbare Chance besitzen, den Feind zurückwerfen zu können.

Spezielle Infantrie Waffen

Diejenigen Infantrieeinheiten, welche sich in Deckung bietendem Gelände verteidigen, können solange nicht aufgespürt werden, solange nicht eine feindliche Kampfeinheit ihr Planquadrat betritt oder die Infantrieeinheit selber das Feuer eröffnet. Aus diesem Grunde ist es häufig klug, die Schußweite für die Zielauswahl der verteidigenden Infantrieeinheiten auf Null zu setzen. Dies erlaubt der Infanterie, feindliche Kampfeinheiten welche ihr Planquadrat betreten, aus dem Hinterhalt zu überfallen. Die Schwäche dieser Strategie ist jedoch, daß jedes sich verteidigende Planquadrat, sowie es als solches entdeckt worden ist, Stück für Stück angegriffen werden kann. Wenn Sie selber gegen solche "Strategie Null" angreifen, so ist es am besten, die Infanterie ein Planquadrat vor den angreifenden Panzern vorrücken zu lassen, denn es ist wesentlich günstiger, daß Ihre Infanterie aus dem Hinterhalt angegriffen wird, als wenn dies Ihren Panzern zustoßen würde. Falls Sie jedoch keine Zeit für das langsame Vorrücken der Infanterie haben sollten, so vergewissern Sie sich, daß Sie Infantrieeinheiten auf Ihren Panzern transportieren, denn falls die Panzer aus dem Hinterhalt angegriffen werden sollten, so wird Ihre Infanterie wenigstens sofort absitzen und zurückfeuern, um die Panzer zu verteidigen. Vermeiden Sie es unbedingt, daß die feindliche Infanterie damit fortfährt, Ihre gepanzerten Fahrzeuge unter Beschuß zu nehmen, denn mit einer Zielgenauigkeit von 25 wird deren Trefferquote sich verdreifachen. Damit ist die Fähigkeit einer nicht unterdrückten Infantrieeinheit gemeint, schließlich auf die feindlichen Panzer zu klettern und diese mit leichten Waffen zu zerstören. Die Handgranaten symbolisieren die Infantrieeinheiten, welche aus kürzester Distanz Panzer angreifen, sodaß die Stärke der Panzerung des verteidigenden Panzers bedeutungslos wird; daher wurde den Handgranaten eine Eindringtiefe von 25 zugeordnet.

Unterdrückungsgrad

Falls im Kampfgruppe-Spiel eine Kampfeinheit völlig unterdrückt worden ist (entsprechend einem Unterdrückungsgrad von 100 und mehr), so kann diese leicht dadurch völlig zerstört werden, sobald eine andere Kampfeinheit ihr Planquadrat betritt. Die Lösung für diese Aufgabenstellung besteht darin, die nicht gepanzerten Ziele ausfindig zu machen, diese in einen hohen Unterdrückungsgrad zu versetzen und anschliessend mindestens eine weitere Kampfeinheit für einen direkten Sturmangriff auf den Verteidiger anzusetzen. Der Einsatz von Handwaffenfeuer sowie der Einsatz von Artillerie zur Erzielung eines möglichst hohen Unterdrückungsgrades von gepanzerten Fahrzeugen kann ebenfalls nützlich sein, da es verhindern kann, daß die gepanzerten Fahrzeuge neue taktische Operationsziele erreichen können.

ANHANG 1

Wahrscheinlichkeiten der Vernichtung von Feindzielen

Die in den nachfolgenden Tabellen angegebenen Wahrscheinlichkeiten der Vernichtung von Feindzielen sind als Prozentwerte angegeben. Es wird jeweils vorausgesetzt, daß der Beschuß auf die Frontpanzerung des Gegners erfolgt, daß sich weiterhin beide Gegner in offenem Gelände befinden und daß sich beide Gegner nicht fortbewegen. Außerdem wird vorausgesetzt, daß der Angreifer bereits 3 Feuerstöße auf sein Ziel abgegeben hat und nun in diesen Tabellen die Auswirkungen des 4. Feuerstoßes beschrieben werden. Unter diesen genannten Voraussetzungen wird die jeweilige Wahrscheinlichkeit der Vernichtung von Feindzielen für eine Entfernung von 400, 1000 und 1600 yards angegeben. (So hat z.B. ein T-34/76A eine 17,16%ige Chance, einen PZ-IIIJ in einer Entfernung von 400 yards mit dem 4. Feuerstoß zu zerstören).

Korrekturfaktoren für die Wahrscheinlichkeitstabellen:

a) Beschuß von gepanzerten Fahrzeugen

Verteidiger befindet sich in Stadt, Wald oder zerklüftetem Gelände mit Fortbewegungsgeschwindigkeit Null: $AC = AC/2$

Verteidiger ist ein sich bewegendes gepanzertes Fahrzeug: $AC = AC/2$

N-fache Anzahl Angreifer gegenüber 1 Verteidiger: $K = N \times K$

b) Beschuß von nicht gepanzerten Zielen

Verteidiger befindet sich in Stadt, Wald oder zerklüftetem Gelände ohne Berücksichtigung der Fortbewegungsgeschwindigkeit: $AC = AC/4$

Verteidiger ist ein sich bewegendes nicht gepanzertes Ziel, aber kein Fahrzeug: $AC = AC \times 2$

N-fache Anzahl Angreifer gegenüber 1 Verteidiger: $K = N \times K$

Die Größe der Silhouette ist für die AC ohne Einfluß!

Die Berechnung der nachfolgenden Tabellen erfolgte mit Hilfe der in Anhang 2 angegebenen Computerprogramme. Bitte beachten Sie, daß der Direktbeschuß von gepanzerten Fahrzeugen einen anderen Berechnungsvorgang zur Ermittlung der Wahrscheinlichkeiten der Vernichtung von Feindzielen erfordert, als dies in entsprechender Weise für den Beschuß von nicht gepanzerten Zielen der Fall ist. Beide hierfür benötigten Berechnungsansätze sind im Anhang 2 als Listing aufgeführt.

Das kombinierte Waffenkonzept

Das Kampfgruppe-Spiel belohnt diejenigen Spieler, welche dazu in der Lage sind, ein kombiniertes Waffenkonzept zu verwenden. Während des Angriffs sollte die Artillerie dazu eingesetzt werden, die feindlichen Panzerabwehrkanonen in einen hohen Unterdrückungsgrad zu versetzen und schließlich zu zerstören, ebenso ist es erforderlich, die feindlichen Granatwerfer zu unterdrücken. Die Infanterieeinheiten werden sowohl dazu benötigt, die feindliche Infanterie zu unterdrücken und anschließend einen Sturmangriff auf diese auszuführen, als auch bei der Unterdrückung der feindlichen Fahrzeuge behilflich zu sein. Die Panzer können am besten zur Zerstörung der feindlichen Fahrzeuge eingesetzt werden, sowie zum Überroll-Angriff feindlicher unterdrückter Infanterieeinheiten und Geschützstellungen. Die Panzerspähwagen und die leichten Panzer sollten einige Planquadrate vor den Kampfeinheiten, die den Sturmangriff ausführen sollen, eingesetzt werden, sodaß sie die feindlichen Stellungen aufspüren können und das Feuer der panzerbrechenden Waffen auf sich ziehen und damit gegenüber Ihrer Artillerie bloßgestellt sind.

Während der Verteidigung setzen Sie am besten die Infanterie dazu ein, feindliche Panzer aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen und alle feindlichen Kampfeinheiten zu unterdrücken, welche zu nah herangekommen sind. Die Artillerie sollte dazu verwendet werden, die angreifende feindliche Infanterie weiterhin am Boden festzunageln, während die Panzerabwehrkanonen diejenigen Fahrzeuge angreifen, die mit der eigenen Infanterie in Kämpfe verwickelt sind. Die Panzer sollten als bewegliche Reserve genutzt werden, um die größeren feindlichen Panzervorstöße abzuwehren, oder um nicht gedeckte feindliche Infanterieangriffe mit einem Gegenangriff zu beantworten.