





## 1.0 Einleitung

Er wurde ein politischer Krieg genannt und er war es, in einigen Gegenden. Aber dort wo die Kugeln flogen, dort war keine Politik mehr. Dort wurde das wahre Gesicht dieses Krieges enthüllt. In den Schützengräben an der Front, dort war der wirkliche Krieg. NAM konzentriert sich auf diese Gefechtsfelder. Jedes kleine Quadrat präsentiert eine Fläche mit 50 m Kantenlänge. Eigene Streitkräfte treffen auf feindliche Streitkräfte. Es ist ein Kampf ums Überleben.

## 2.0 Starten des Spieles

Schalten Sie Computer und Floppylaufwerk ein. Legen Sie die NAM-Diskette ein. Geben Sie > LOAD "\*" ,8,1 < ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

WARNUNG !!

Sie müssen eine leere formatierte Diskette zur Verfügung haben um ein unterbrochenes Spiel abzuspeichern. Diese Diskette muß formatiert sein bevor Sie das Spiel beginnen, da Sie während des Spieles keine Möglichkeit mehr haben sie zu formatieren.

Der Reihe nach :

- 1) Load "\*" ,8,1 = Intro
- 2) Space drücken = Titelbild = Loading
- 3) Erstes Auswahlmenü :
  - F3 = Old Game = altes Spiel :  
Disk mit altem Spiel einlegen, mit F7 ins Menü zurück.
  - F5 = Next Szenario = nächstes Szenario  
Nach jedem Drücken der F5-Taste erscheint eine neue Karte.
  - F7 = Beginn Game = Spiel beginnen  
Nachdem Sie ausgewählt haben, wird nach drücken von F7 die Szene geladen.
- 4) Zweites Auswahlmenü : -siehe Punkt 3.3-
  - F3 = Non Historical = nicht Historisch
  - F7 = Historical = Historisch
- 5) Drittes Auswahlmenü :
  - F3 = Advanced = schwer
  - F5 = Intermediate = mittel
  - F7 = Beginner = leicht

Nach dem letzten Tastendruck (F3, F5, F7) beginnt das Spiel mit der Beobachtungsphase.

## 3.0 Szenenauswahl

### 3.1 Spiel fertig laden

Wenn Sie die Diskette eingelegt und die Taste F7 gedrückt haben werden die Gefechtsfelder geladen. Mit der Taste F5 können Sie

die Szenen auswählen. Mit der Taste F7 wird der Auswahlvorgang abgeschlossen und das Spiel fertig geladen.

### 3.2 Ein abgebrochenes Spiel weiterführen

Wenn Sie ein früher abgebrochenes Spiel besitzen können Sie das Spiel nun laden und weiterführen indem Sie die Taste F3 drücken.

### 3.3 Feindverhalten

Wenn Sie ein neues Spiel laden haben Sie die Wahl zwischen einer Historischen (F7) und einer Nicht-Historischen Feindaufstellung. Die Historische Aufstellung umschließt Situationen die tatsächlich vorgekommen sind. Die Nicht-Historische zeigt eine von zwei alternativen Aufstellungen die per Zufall ausgewählt wird.

## 4.0 Phasen des Spieles

### 4.1 Spielphasen

Das Spiel wird in Phasen aufgeteilt. Die Phasen und ihre Reihenfolge sind :

- 1) Beobachtungsphase
- 2) Artillerieaufschlag - Planungsphase
- 3) Feindliche Feuerphase
- 4) Feindliche Bewegungsphase
- 5) Eigene Feuerphase
- 6) Eigene Bewegungsphase
- 7) Feindliche Feuerphase
- 8) Eigene Feuerphase
- 9) Artillerieaufschlagphase
- 10) Sieg und Spielstandphase
- 11) Spielspeicherphase

### 4.2 Phasenausführung

Diese Phasen werden in einer gesamten Sequenz ausgeführt. Wenn alle diese Phasen beendet sind, ist eine Spielrunde vorüber und die nächste Runde beginnt bei der Beobachtungsphase.

### 4.3 Phasenweitschaltung

Benützen Sie die F7 Taste um in die jeweils nächste Phase zu gelangen.

## 5.0 Beobachtungsphase

Sie sehen einen quadratischen Cursor der mit dem Joystick in Port 2 aktiviert wird. Erreicht der Cursor den Bildschirmrand so wird die Landschaft weitergerollt, bis der Landschaftsrand erreicht wird. Wenn der Cursor über eine eigene Einheit gesetzt wird, wird diese Einheit mit ihren Eigenschaften identifiziert. Die Eigenschaften oder Kenndaten erscheinen als einen Buchstaben gefolgt von einer Nummer. Der Buchstabe sagt Ihnen die Art der Kenndaten und die Nummer den Wert.

- F = Feuerkraft
- R = Reichweite
- A = Angriffsfaktor
- M = Bewegungspunkte die vorhanden sind
- S = Relative Stärke

Zusätzlich kann am Ende der Zeile angezeigt werden :

- A = Waffen für gepanzerte Einheiten
- \* = Waffen für nicht gepanzerte Einheiten
- A\* = Waffen für gepanzerte und nicht gepanzerte Einheiten

### 5.1 Eingraben

Sie können Einheiten eingraben oder vorher eingegrabene Einheiten ausgraben. Dies ist nur in dieser Phase möglich. Dazu bringen Sie den Cursor über die Einheit und drücken den Feuerknopf. Die Information über diesen Zustand erhalten Sie im Informationsfeld unter dem Gefechtsfeld. Eingegrabene Einheiten können nicht

bewegt werden, aber sie gewinnen einen Vorteil in der Defensive und erholen sich schneller.

Wenn Sie Einheiten ausgraben ergibt das einen Effekt, der in etwa der Parole " Die Stellung halten, egal was es kostet " gleichkommt. Wenn diese Einheiten von einem Feind angegriffen werden können sie nicht zurückgedrängt werden, obwohl sie große Verluste bei diesem Angriff erleiden. Nur reguläre Infanterie und unterstützende Waffen können eingegraben werden. Eingegrabene Einheiten blinken während der Beobachtungsphase.

## 6.0 Artillerieaufschlag - Planungsphase

In dieser Phase wird der Cursor schwarz und beinhaltet ein Fadenkreuz. Hier können Sie die Ziele Ihrer Artillerie planen. Der Artillerieangriff ereignet sich in der Artillerieaufschlagsphase der gleichen Runde. Um den Aufschlagspunkt zu setzen bewegen sie den Cursor zum gewünschten Platz und drücken Sie den Feuerknopf. Sie können dies öfter durchführen, aber nur der letzte Punkt wird gespeichert.

Anmerkung :

Die Wahrscheinlichkeit beträgt 25% daß Sie wegen gestörten Funkkontakt oder ähnlichem die Artillerie nicht erreichen. Wenn dies vorkommt wird in dieser Runde diese Phase übersprungen.

## 7.0 Feindliche Feuerphase

In dieser Phase feuern feindliche Einheiten auf Ihre in Reichweite liegenden Einheiten. Während dem Beschuß werden Sie im Informationsfeld über Treffer und Fehlschüsse informiert. Auch akustisch wird dies angezeigt (hoher Ton = Treffer , tiefer Ton = Fehlschuß). Getroffene Einheiten erleiden einen Stärkepunkteverlust und Schäden die es ihnen unmöglich macht sich für den Rest der Runde zu bewegen. Sie werden über diesen Zustand informiert wenn Sie versuchen eine solche Einheit zu bewegen. Es erscheint "Pinned" = festgenagelt.

## 8.0 Feindliche Bewegungsphase

In dieser Phase bewegen sich die feindlichen Einheiten. Gewöhnlich werden sie versuchen zu Ihren Einheiten aufzuschließen, aber gelegentlich verhalten sie sich anders !

## 9.0 Eigene Feuerphase

In dieser Phase beinhaltet der Cursor ein Fadenkreuz. Sie können nun Ihre Einheiten feuern lassen indem Sie den Cursor über Ihre gewünschte Einheit bewegen und den Feuerknopf drücken. Dann bewegen Sie den Cursor zu der feindlichen Einheit oder einem anderen Punkt und drücken den Feuerknopf noch einmal. Die Einheit wird feuern. Wenn dort eine feindliche Einheit ist ( versteckte Einheiten werden zu diesem Zeitpunkt gezeigt) wird sie beschädigt wenn sie getroffen worden ist. Im Informationsfeld können Sie verfolgen ob es ein Treffer oder ein Fehlschuß war. Einheiten im Dickicht sind schwerer zu treffen. Je dichter das Dickicht desto geringer die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Auch Einheiten die in dieser Runde bewegt wurden haben eine kleineren Chance ein Ziel zu treffen.

### 9.1 Wer kann feuern

Einheiten können nicht feuern wenn :

- 1) sie in der laufenden Feuerphase bereits gefeuert haben
- 2) der Zielbereich außerhalb ihrer Reichweite liegt
- 3) der Zielbereich nicht eingesehen werden kann

Das Informationsfeld informiert Sie über diese Zustände wenn sie auftreten.

## 10.0 Eigene Bewegungsphase

In dieser Phase können Sie eigene Einheiten die bewegt werden dürfen bewegen, bis ihre Bewegungspunkte den Nullstand erreicht haben.

### 10.1 Wie wird bewegt

Plazieren Sie die Cursor über die Einheit und drücken Sie den Feuerknopf. Der Cursor wird grün und die Einheit kann mit dem Joystick bewegt werden.

### 10.2 Begungskosten

Durch die unterschiedliche Dichte des Geländes der Quadrate werden Ihren Einheiten eine unterschiedliche Anzahl von Bewegungspunkten abgezogen. Diese Anzahl ist bei :

Straßen	1 Punkt
Wiesen, normale Flächen	2 Punkte
Brücken	3 Punkte
Bäume, Krater, Höhlen, Wasser	4 Punkte
Wälder	6 Punkte
Gebäude	8 Punkte

Ausgenommen davon sind Hubschrauber, ihnen wird nur 1 Punkt pro Quadrat abgezogen, egal welche Dichte das Gelände besitzt.

### 10.3 Einschränkungen bei Fahrzeugen

Fahrzeuge ( Lastwagen, Panzer, APC's ) können nicht auf folgendes Gelände bewegt werden :

- 1) dichter Wald, 2) Flußbett, 3) Wasser

### 10.4 Minen

Wird eine Einheit auf verminetes Gebiet bewegt, so detoniert diese Mine und die Einheit erhält einen Treffer. Nur Infanterie kann durch verminetes Gebiet bewegt werden ohne daß die Minen detonieren.

### 10.5 Transport

Bestimmte Einheiten ( Infanterie und unterstützende Waffen ) können von Lastwagen, APC's und Hubschrauber transportiert werden, das heist, sie können aufgeladen werden. Um dies zu erreichen bewegen Sie die zu transportierende Einheit auf die Transporteinheit. Die zu transportierende Einheit verschwindet und die Transporteinheit zeigt eine blaue Linie am oberen und am unteren Rand. Um eine Transporteinheit zu entladen bewegen sie den Cursor darüber und halten den Feuerknopf gedrückt. Dann bewegen Sie den Joystick mit gedrückten Feuerknopf in irgendeine Richtung und der Entladevorgang wird abgeschlossen. Die entladene Einheit kann wieder normal bewegt werden.

### 10.6 Einschränkungen beim Transport

- 1) Einheiten können in der selben Runde nicht be - und entladen werden.
- 2) Beschädigte Einheiten ( Pinned ) können nicht be - oder entladen werden.
- 3) Einheiten können nicht aufgeladen werden wenn sie nicht genug Bewegungspunkte besitzen. - 2 Punkte -
- 4) Helicopter können im dichten Wald nicht be - oder entladen werden.

### 10.7 Einen Angriff einleiten

Wenn Sie versuchen eine eigene Einheit auf eine feindliche Einheit zu bewegen, ereignet sich ein Angriff.

### 10.8 Angriffe

Wenn eine eigene Einheit versucht in ein Quadrat das von einer feindlichen Einheit besetzt ist einzudringen, ereignet sich ein Angriff. Als erster feuert die feindliche Einheit. Danach können Sie Ihre Einheit solange zum vom Feind besetzten Quadrat bewegen, wie Ihre Einheit vom feindlichen Feuer nicht beschädigt wird.

Eine Serie von Explosionen ereignet sich und der Angriff wird abgebrochen.

Es gibt 4 Resultate

- 1) Ihre Einheit gewinnt und die feindliche Einheit fällt zurück.
- 2) Ihre Einheit verliert und fällt zurück.
- 3) Ihre Einheit wird vernichtet.
- 4) Die feindliche Einheit wird vernichtet.

Wenn eine Einheit einen Angriff verliert und keinen Platz zum Zurückweichen hat, wird sie vernichtet.

Einheiten können sich nicht zurückziehen :

- 1) auf andere Einheiten.
- 2) in Wasser.
- 3) auf ein Flußbett.
- 4) in den Landschaftsrand.

Eine eingegrabene Einheit die einen Angriff verliert muß sich nicht zurückziehen. Nach einem Angriff können Sie Ihre Einheit weiterbewegen oder angreifen lassen solange sie Bewegungspunkte besitzt.

### 10.9 Roter Cursor

Wird der Cursor rot so zeigt dies an daß die Einheit nicht genug Bewegungspunkte besitzt um einen Angriff weiterzuführen.

### 10.10 Versteckte feindliche Einheiten

Besetzt eine eigene Einheit ein Feld neben einer feindlichen versteckten Einheit, so wird diese auf der Karte gezeigt.

### 10.11 Defensives Feindfeuer

Wenn eine eigene Einheit versucht sich von einem Feld wegzubewegen das neben einem von einer feindlichen Einheit besetzten Feld liegt, wird die eigene Einheit von der feindlichen Einheit unter Beschuß genommen.

### 10.12 Feuer während der Bewegung

Während Sie Ihre Einheiten bewegen werden Sie von feindlichen Einheiten mit genügender Reichweite unter Beschuß genommen.

### 10.13 Beschädigung

Eigene Einheiten die von feindlichen Feuer beschädigt ( Pinned ) worden sind, können in der Bewegungsphase nicht mehr bewegt werden. Diese Behinderung dauert bis zum Ende der Runde.

## 11.0 Feindliche Feuerphase 2

Eine weitere Phase von feindlichen Feuer folgt der Bewegungsphase.

## 12.0 Eigene Feuerphase 2

Nachdem die feindlichen Einheiten ein zweitesmal gefeuert haben sind Ihre Einheiten an der Reihe. Feindliche und eigene Einheiten die in der Bewegungsphase bewegt wurden besitzen nun eine verringerte Treffsicherheit.

## 13.0 Artillerieaufschlagphase

Wenn Artillerieaufschlagpunkte gesetzt worden sind werden die Geschosse nun fallen. Es wird sechs mal pro Geschütz gefeuert. Die Artillerie kann nicht auf Wasser oder in den Höhlenkomplex fallen. Achten Sie auf Ihre eigenen Einheiten denn Artilleriefeuer ist äußerst tödlich und schwächt oder vernichtet Ihre eigenen Einheiten genau so wie die feindlichen.

## 14.0 Siegphase

Am Ende jeder Runde bekommen Sie Siegespunkte für die vernichteten feindlichen Einheiten und der Feind für Ihre vernichteten Einheiten. Sie sehen :

F = // // // für die Eigenen (F = Friendly) und

E = // // // für die Feindlichen (E = Enemy) Punkte

Die Höhe spiegelt Ihre derzeitige Leistung wieder. Sie bekommen für jede vernichtete feindliche Einheit einen Punkt. Der Feind bekommt für jeden Hubschrauber 10 Punkte, jeden Panzer 8 Punkte und alles andere das er vernichtet 5 Punkte. Unter diesen Punkten erscheint eine Bewertung. Diese kann sein :

Questionable = schlecht Minor = kaum annehmbar

Major = akzeptabel Decisive = sehr gut

Sie bekommen noch Siegespunkte für Spezialaufgaben. Siehe auch Punkt 17.0

## 15.0 Abspeicherphase

Sie können das Spiel in der Abspeicherphase durch drücken der Taste F5 verlassen. Durch nochmaliges drücken der Taste F5 wird der Spielstand auf Diskette abgespeichert. Oder Sie drücken F7 um in das Spiel zurückzugelangen. Wenn Sie zu Beginn des Spieles Die Taste F3 drücken, wird der auf Disk abgespeicherte Spielstand eingeladen.

## 16.0 Was Sie noch wissen sollten

### 16.1 Versteckte Einheiten

Feindliche Einheiten beginnen das Spiel versteckt. Wenn diese Einheiten bewegt werden, feuern oder angeschossen werden, werden sie sichtbar. Werden sichtbare feindliche Einheiten nicht länger beschossen, bewegt oder feuern selber, so verschwinden sie wieder und werden auf der Karte nicht mehr angezeigt.

### 16.2 Stärke wiedererlangen

Einheiten die Stärkepunkte verloren haben können diese wiedererlangen, und zwar am Ende jeder Runde. Folgende Situationen unterstützen die Regeneration :

- 1) Einheiten werden nicht bewegt.
- 2) Einheiten werden eingegraben.
- 3) Einheiten werden nicht angegriffen.

Bei folgenden Situationen ist die Chance Ihre Stärkepunkte in der selben Runde wiederzuerlangen sehr gering :

- 1) Einheiten werden bewegt.
- 2) Sie graben Ihre Einheiten nicht ein.
- 3) Ihre Einheiten werden fortwährend angegriffen.

Diese Situationen wirken additiv. D.h., es ist am Besten für Sie wenn die ersten drei, und am schlechtesten wenn die letzten drei Situationen zusammenwirken.

### 16.3 Bemerkungen des Programmautors

Dieser Teil ist noch nicht übersetzt, momentan in Arbeit (05.05.91).

When I was first presented with the project of working a Vietnam game into the kinds of computer game systems I use, I knew that it would be a challenge. My forte was WW II. Time and technology had changed the face of battle. But the heart of the battle-deliverable firepower - remained.

Firepower has been a key to battle since gunpowder. It is how things get accomplished. In Vietnam, technology had extended firepower to some new limits. In infantry small arms, automatic weaponry was now the rule rather than the exception. Artillery was accurate and deadly. Air power in ground support was at a peak, and the advent of the helicopter revolutionized mobile warfare.

Firepower becomes your main tool in the game. In the generally tight terrain, maneuver has to take a back seat. NAM is a game of firepower. But, the firepower your units deliver is not the only game. You must pay keen attention to the firepower capabilities of the enemy units too.

I had decided, along with the game's developer, Jeff Johnson, to stay away from the idea of political/military insurgency and stick with some specific battles in which both sides clashed in force. We sought to give the player a wide range of situations that reflect the types of major battles there. There are some overall themes that develop in each scenario.

- Scenario 1, the ambush at Soui Cat, represents an early ambush on American forces that was handled by swift, mobile response. Ambushes were common on many levels throughout the war. This particular one helped develop some standard doctrines in dealing with future ambushes.
- Scenario 2 represents an attack on a firebase. Here, you have an NVA/VC combined attack on a prepared position. Keep the perimeter intact to prevent any breakthroughs into the interior where your game breaking artillery piece is. Though losing the artillery in this scenario does not represent a military disaster, it is an indication of a defensive breakdown and you will be rewarded with only a questionable victory.
- In Scenario 3, the helicopters arrive in force. The scenario represents an air cav attack to clear an area for a firebase. The area to be cleared is somewhat large, so, besides providing initial transport, the helicopters assist in the clearing operation. It is a situation that occurred often during the war.
- Scenario 4 is a clearing operation of a different sort. It starts out as a general offensive, but once you reach the caves, the infantry must finish the job. Other units will not be able to enter the caves nor can they assist with their firepower.
- Scenario 5 is about as close to a tank battle as one can get in Vietnam. The disposition of forces and the weaponry available tends, even in this situation, to downplay the effect tanks have. It is probably wiser to think of this battle not as a tank battle, but as an infantry battle where there were a lot of tanks present.
- Scenario 6 represents city fighting. It is probably the most wide open scenario. You have many options and approaches and a wide, though initially spread out, selection of unit types and firepower.

### Some Key Points

There are some features of the game that may not be readily visible. To give you the edge you may need, I have noted some of these features below.

Helicopters. These units, when available, are undoubtedly the best units you have. They are the most mobile units in the game. Their mobility may be transferred to other units since the helicopters can transport. Their firepower is respectable along with their range. But, more importantly, they can shoot over obstacles. They are not limited to line of sight restrictions. Put this all together and you have a unit that is unsurpassed.

Tanks. Don't get your hopes up. There was a lot of anti-tank weaponry around. Armor in Vietnam was more of a complement to infantry than the separate entity it was in other wars.

Digging In. Digging a unit in represents an order to that unit to seek the best cover in their local area and hold it. Dug-in units have better defense, recover strength more quickly, are harder to eliminate, and don't retreat from assaults. The cost for this is they can't move. It's not a bad trade off. It's a good idea to use the Ob-

servation Phase to evaluate the overall situation and decide what action you will take in the ensuing turn. If you don't expect to be moving a unit, why not dig it in?

Pins. Pins cease all activity of a unit in your movement phase. Pinned units cannot assault, mount, dismount, or move. A unit can become pinned while it is moving. A unit can also become pinned by defensive fire just prior to an assault. Because of this, pins can take some steam out of your attacks.

Strength The strength of a unit represents the overall combat state of that unit. It is a mixture of unit morale, size, and available manpower. As a unit's strength drops, so does its combat effectiveness. Its firepower will have less punch, and it will be less effective in winning assaults. Finally, when strength gets too low, the unit loses cohesiveness and is eliminated.

Victory. Victory comes in a mixture of boldness and caution. The first thing you should do is try to control the situation. By that, I mean you should get your forces in a position to hit the enemy where you need to and can protect your units that are showing signs of weakness. Some scenarios are more easily controlled than others. In Hue, for example, you initially have relatively good control. You can take the initiative early and control the direction of the battle with a combination of maneuver and firepower. But in a scenario like Suoi Cat, you are initially at the mercy of the ambush. Just about any movement of the ambushed troops is risky in the early goings. You will need the support of the relief columns to wrest the initiative from the enemy units.

Initiative is an elusive concept. There seems to be no clear-cut edge where one side loses it and the other gains it. When you have it, you are approaching the enemy positions on your terms. When you don't, you are reacting to the enemy on their terms. It is best to seek initiative in your favor. Often, this involves concentrating your firepower on the enemy units that are the most threatening. Since the strength of a unit is directly related to the effect its firepower has, "chipping away" at a number of units can, at times, have a greater effect than pounding a few units into submission. What it boils down to is that the situation dictates where to fire.

The bottom line is not to lose any units. This, of course, is not always possible. However, there are some precautions that can be taken. One is to keep an eye on the strength of your units. When a unit's strength looks low, it is advisable to pull that unit out of action for a turn or two, dig it in if you can, and let it recover some. Moving a unit to a position where it is no longer under fire is the most critical. A unit constantly harassed by enemy fire will not recover lost strength.

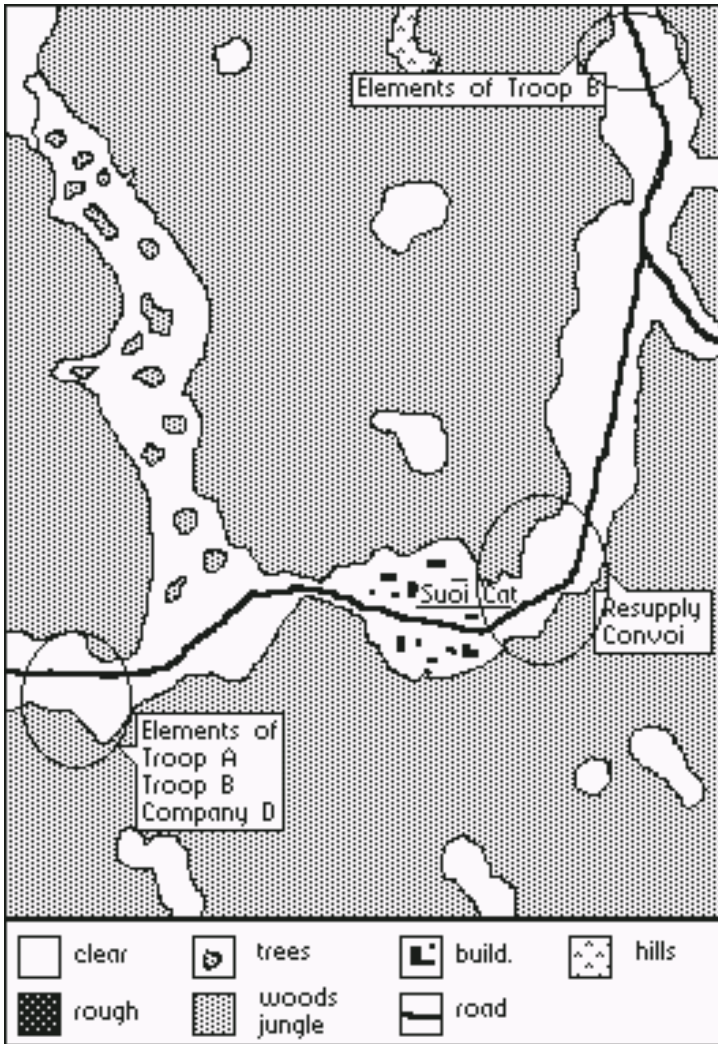
This strategy leads one to appreciate a bounding type of offensive where some units are in the front line while others are slightly back, recovering. This concept works well when it can be enacted. It involves bringing fresh troops to the hot spots and backing off the units that are already there for a short rest.



## 17.0 Szenarien

Die folgenden Szenarienbeschreibungen beziehen sich auf die historische Auswahl, siehe Punkt 3.3. Die Spieldauer der einzelnen Szenarien ist unterschiedlich und gibt die maximale Zeit vor. Sollten Sie alle feindlichen Einheiten vor diesem Limit zerstören, wird das Spiel beendet.

### 17.1 Suoi Cat: Eine Kurve in der Straße ( 02. Dez. 1966 )



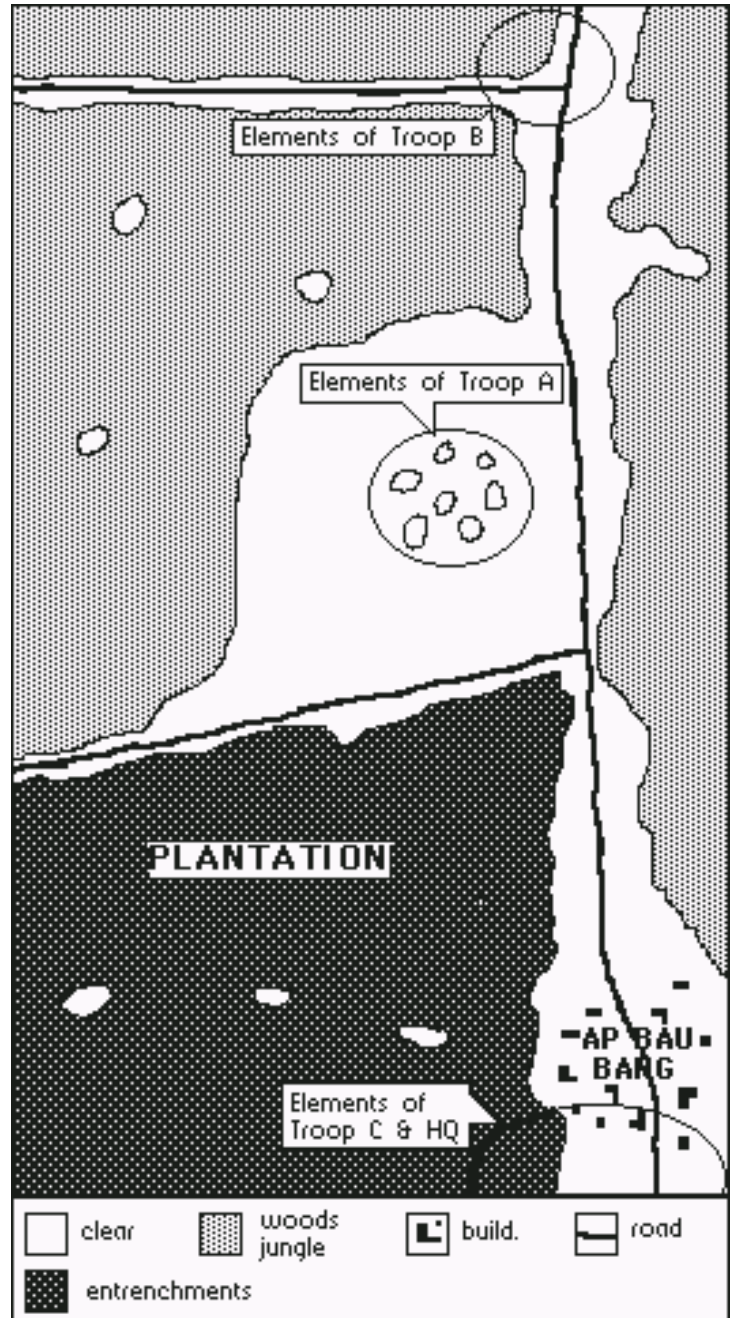
In Gegenden wo dichtes Dickicht oder Urwald vorhanden ist, muß ein Hinterhalt immer in Betracht gezogen werden. Ein solcher Hinterhalt ereignete sich 50 Meilen östlich von Saigon in der Höhe der kleinen Stadt Soui Cat. Die Gegend wurde vom 11. gepanzerten Kavallerieregiment gesichert. Es hatte Vietnam gerade erreicht und noch keine wichtige Aufgabe ausgeführt. Ein Hinterhalt wurde erwartet. Früh am Morgen des 02. Dez. 1966 hatte ein Transportkonvoi die 25 Meilen Strecke durch die Gegend von Suoi Cat ohne Vorkommnis beendet. Die Rückfahrt begann friedlich, zu friedlich!! Als nämlich der Kommandant im führenden Panzer zufällig an den Panzerturmschalter stieß, das den Turm veranlasste sich plötzlich zu bewegen, brach die Hölle los. Die Reaktion erfolgte schnell. Truppe-B wurde unverzüglich vom weiter nördlich gelegenen Gelände abgesendet. Die Truppen A und C und die Panzerkompanie D wurden vom Basislager abgesendet. Taktische Luftkräfte und Artillerie wurden ebenfalls zum Kampfplatz gerufen. Die Reaktion des 11. Kavallerieregiments auf diesen Hinterhalt war schnell und effektiv. Auf diesem Kampfplatz wurde gezeigt wie auf einen Hinterhalt richtig geantwortet werden sollte

Spieldänge = 10 Runden

### Spezialaufgaben :

Sie bekommen Bonuspunkte wenn Sie mit einem oder zwei der beiden Lastwagen zum Ende der Straße am oberen Ende der Landkarte kommen. Sollte Ihnen das gelingen, werden die Lastwagen aus dem Spiel genommen und die Punkte werden Ihnen zuerkannt.

### 17.2 Ap Bau Bang: Wellen der Wut ( 19.-20. März 1967 )



Als der Krieg und die US-Kampfoperationen expandierten, unternahmen Truppen die Operation "Junction City". Die Operation konzentrierte sich auf ein ziemlich großes Gebiet etwa 80 km nordöstlich von Saigon und beinhaltete eine Kombination von Such und Vernichtungsaktionen und eine ausgedehnte "Reinigungsaktion". Während des Fortschreiten der Aktion vergrößerte sich der Verzweiflungsgrad des Vietkong. Um den Druck zu lindern brachte der Vietkong einen direkten Angriff auf eine Basis nordöstlich von Ap Bau Bang in Gang. Die Truppe A der dritten Schwadron des fünften Kavallerieregiments hielt die Basis. Während der Angriff fortschritt wurden die Truppe B im Norden, die Truppe C und das Hauptquartier im Süden alarmiert. Wenig später

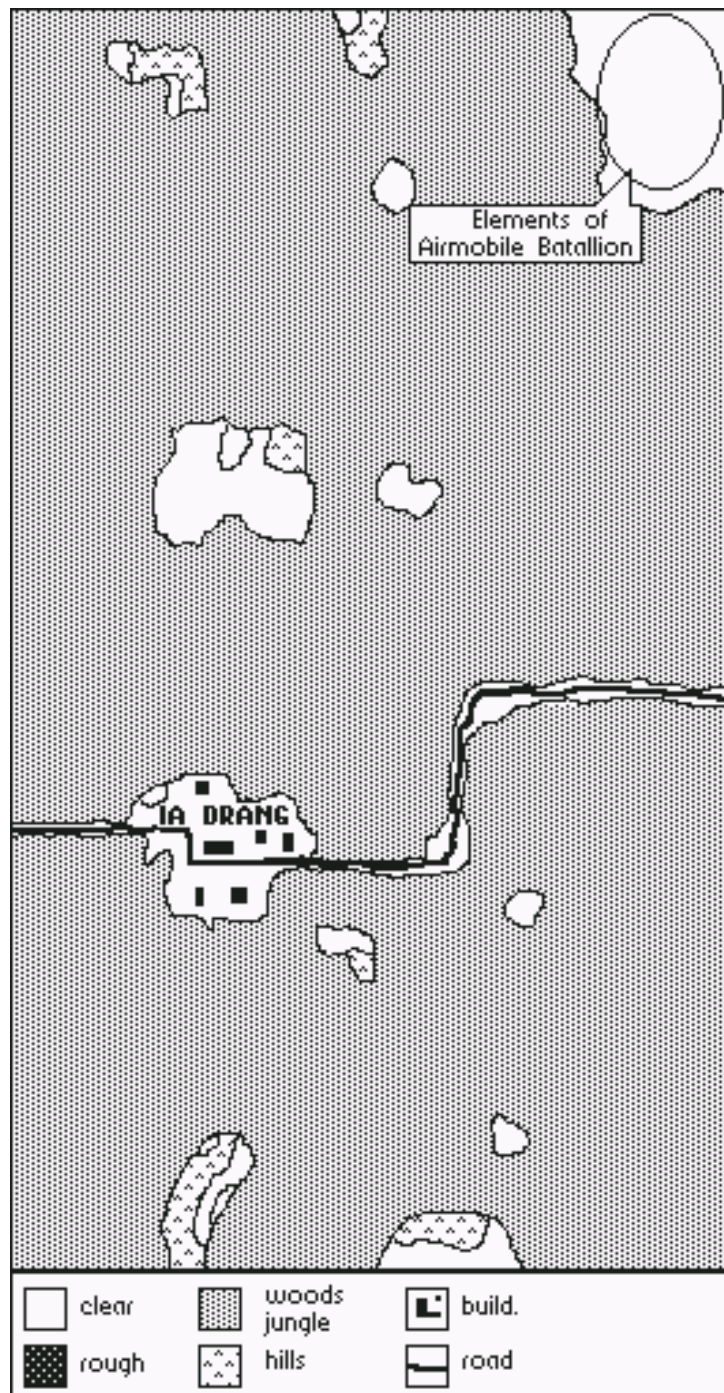
wurden sie um Unterstützung angerufen. Obwohl dieser Kampf als Überfall begann, stellte sich wieder einmal heraus daß Beweglichkeit ein lebenswichtiger Schlüssel für ein erfolgreiches Ergebnis war.

Spiellänge = 15 Runden

#### Spezialaufgaben

Ihre Artillerieeinheit im Zentrum der Basis sollte um jeden Preis geschützt werden. Obwohl sie selbst nicht so wichtig wäre, würde ihr Verlust einen schweren Zusammenbruch in der Verteidigung anzeigen. Daher werden Sie automatisch mit "Questionable victory", siehe Punkt 10.4, bewertet wenn Sie diese Einheit verlieren.

### 17.3 Ia Drang: Der Tod kommt aus der Luft



Diese Szene repräsentiert die erste wichtige Aktion der Luftwaffe. Diese Aktion war eine sogenannte "Reinigungsaktion" in der die Beweglichkeit der Luftwaffe maßgebend war. Als der Krieg fortschritt waren Luftwaffenoperationen nichts ungewöhnliches mehr,

da nur Luftwaffeneinheiten bei einem Gefecht im schwierigen Gelände die optimale Feuerkraft und Beweglichkeit besaßen. Ihr Ziel ist es das vollständige Gelände zu sichern.

Spiellänge 25 Runden

#### Spezialaufgaben

Sind nach dem Spielende noch feindliche Einheiten vorhanden, werden Sie automatisch mit "Questionable victory" bewertet. Die Karte repräsentiert eine Fläche die von Feinden befreit und dann als Basis verwendet werden soll.

### 17.4 Tuy Hoa: Im Untergrund



Diese Szene repräsentiert wie die vorhergehende eine "Reinigungsaktion". Aber in diesem Fall ist ein großer Teil der feindlichen Einheiten im Untergrund, in Höhlen. Der Irrgartenähnliche Teil am oberen Ende der Karte zeigt diese Höhlen. Ihre Streitkräfte sind in erster Linie eine Mischung von Südkoreanischer und US-Infanterie.

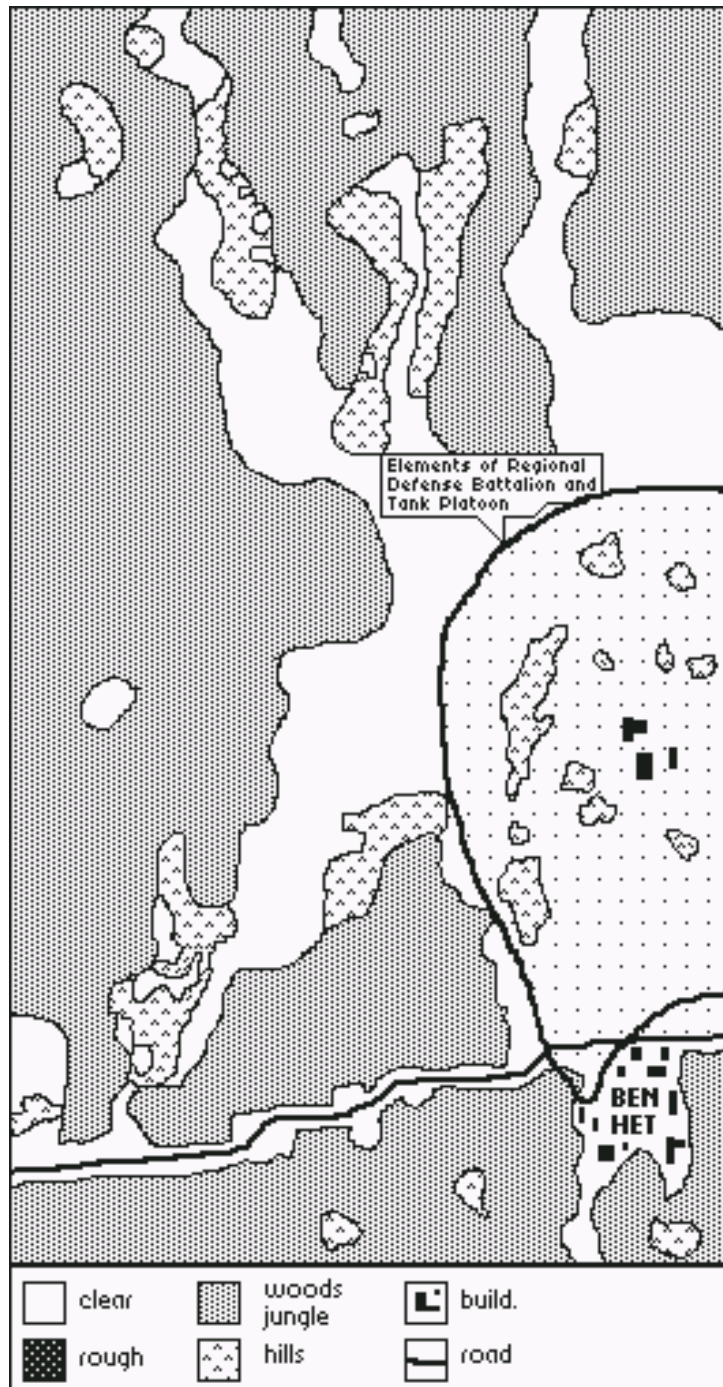
Spiellänge = 40 Runden

#### Spezialaufgaben

Wie in Szene 17.3. Alle feindlichen Einheiten innerhalb und außerhalb des Höhlensystems müssen am Spielende vernichtet sein, da Sie sonst mit "Questionable victory" bewertet werden.



## 17.5 Ben Het: Der Lärm der Panzer ( 03. März 1969 )



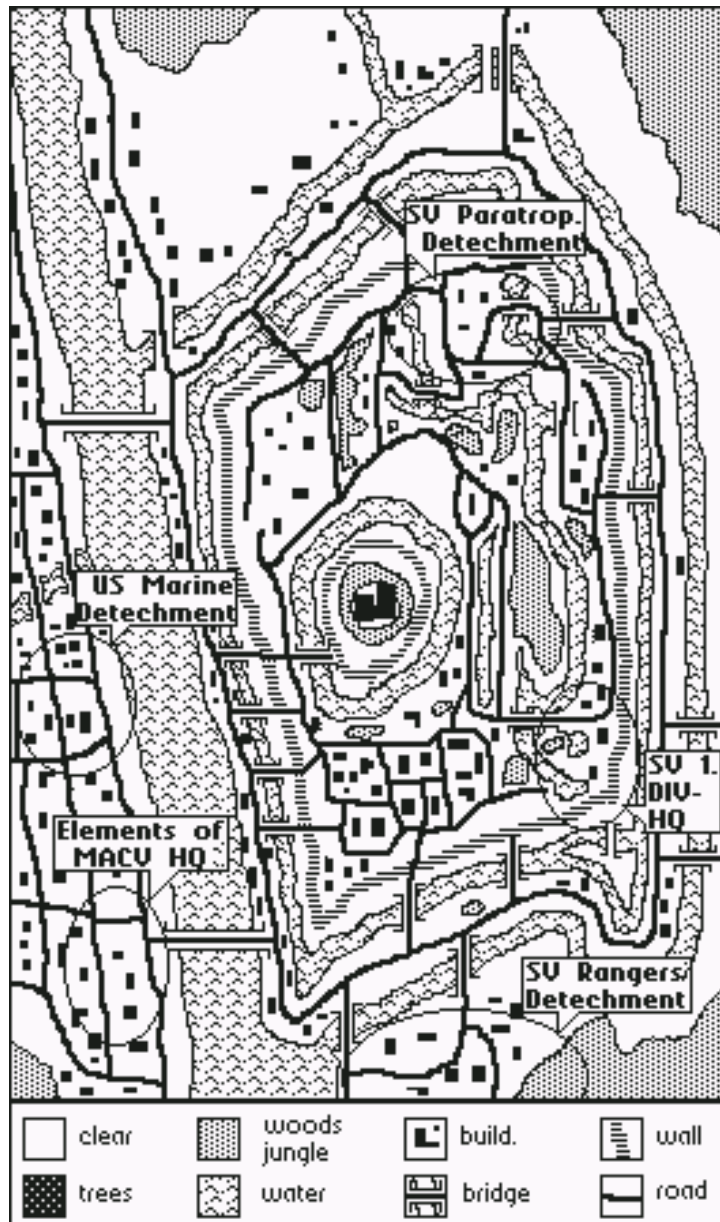
Während des gesamten Krieges kam es zwischen Amerikanischen und Nordvietnamesischen Panzern nur einmal zum Kampf. Ben Het war ein Spezialeinheitenlager das an der Stelle wo sich die Grenzen von Laos, Kambotscha und Vietnam trafen, lag. Im Februar 1969 wurden Elemente des ersten Batallions, die 69. Panzer-einheit nach Ben Het beordert, da ein Aufmarsch feindlicher Truppen in diesem Gebiet erwartet wurde. In der Nacht des dritten März konnte man trotz Artilleriebeschuß den Lärm der Panzer hören.

Spiellänge = 20 Runden

Spezialaufgaben :

Wie in Szene 17.2 . Ihre Artillerieeinheit ist der Schlüssel für die Entscheidung über den Zustand des Camps. Wenn sie vernichtet wird ist der Kampf verloren.

## 17.6 Hue: Stadt unter Beschuß ( Februar 1968 )



Hue war ein politischer Schlüssel und eine militärische Zielscheibe für die NVA während der Tet - Offensive. Durch eine Finte, es waren nur zwei Nordvietnamesische Divisionen rund um Khe Sanh stationiert, entging den Amerikanischen und den Südvieta-mesischen Kommandanten die Wichtigkeit von Hue. Wegen dieser und ein paar anderen Widrigkeiten sahen sich die Streitkräfte von Hue - ungefähr Batallionsstärke - mit einem Angriff von 8 Nord-vietnamesischen Batallionen konfrontiert. Die Stadt fiel ! Als die amerikanische Verstärkung eintraf igelte sich die norvietnamesi-sche Armee ein. Diese Szene repräsentiert die letzte Konterattacke der amerikanischen und südvieta-mesischen Streitkräfte um die Stadt wieder zu besetzen.

Spiellänge = 25 Runden

Spezialaufgaben :

Alle feindlichen Einheiten müssen vernichtet werden. Der "Palace of Peace", das Gebäude im Zentrum der Stadt, das durch eine Mauer umschlossen wird, ist von Artilleriefeuer auszuklammern. Wenn Sie eines oder beide der zwei Quadrate mit den "Palace of Peace" durch Artilleriefeuer in Schutt verwandeln, werden Sie automatisch mit "Questionable victory" bewertet.



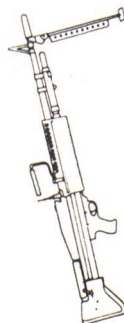
## 18.0 UNIT TYPES \*

Below is a more detailed description of the units you will command.

**INFA NTRY UNITS**  
**US Inf Sq** = U.S. Army Infantry squad  
**Marine Sq** = U.S. Marine squad  
**SV Inf Sq** = South Vietnamese Army Infantry squad  
**SV Para** = South Vietnamese Army Paratrooper squad  
**SV Rngr** = South Vietnamese Army Ranger squad  
**SK Mar Sq** = South Korean Marine squad  
**RD Inf Sq** = Regional Defense Infantry squad  
**SF A-Team** = U.S. Special Forces A-Team  
**Police** = Hue police  
**Blk Pnth** = Black Panthers, South Vietnamese Special Forces

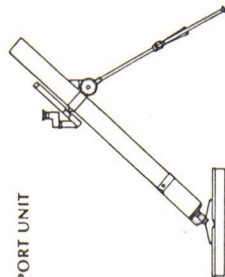


SUPPORT UNIT



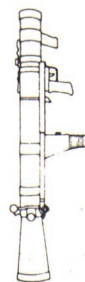
**M60 MMG**  
 American M60 medium machine gun  
 (1-3 guns)

SUPPORT UNIT



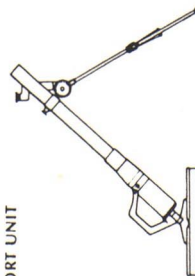
**MRTR (81)**  
 81mm Mortar battery  
 (2-4 mortars)

SUPPORT UNIT



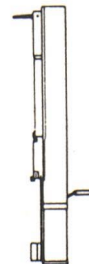
**M40 RR**  
 American M40 recoilless rifle unit  
 (1-6 recoilless rifles)

SUPPORT UNIT



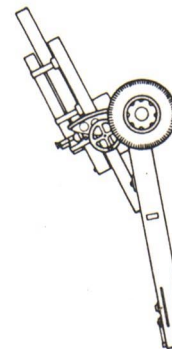
**MRTR (60)**  
 60mm Mortar battery  
 (1-4 mortars)

SUPPORT UNIT



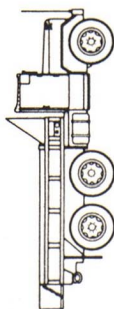
**M20 BAZ**  
 American 3.5" "super bazooka" unit  
 (1-4 bazookas)

SUPPORT UNIT



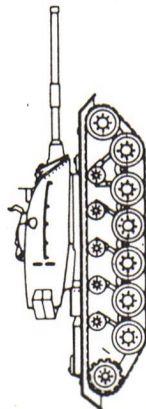
**Artillery**  
 Mixture of 105mm and 150mm  
 field artillery pieces (1-5 guns)

TRANSPORT UNIT



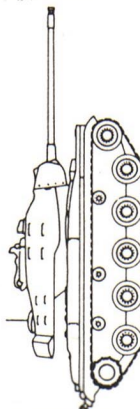
**Trucks**  
 Two-and-a-half-ton truck

ARMOR UNIT



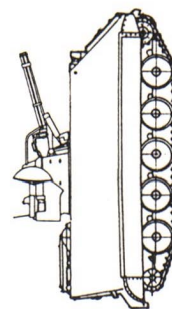
**Patton**  
 American M48 medium tank

ARMOR UNIT



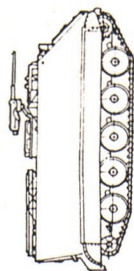
**Bulldog**  
 American M41 medium tank  
 (Walker Bulldog)

ARMOR UNIT



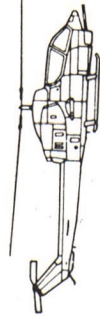
**Vulcan**  
 American M163 anti-aircraft tank

TRANSPORT UNIT



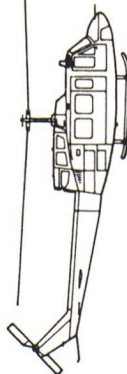
**M113 ACAV**  
 U.S. M113 armored cavalry  
 assault vehicle with 50 cal. machine gun

HELICOPTER UNIT



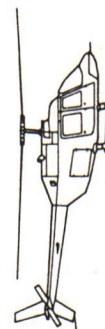
**Cobra**  
 American AH-1G attack helicopter

HELICOPTER UNIT



**Huey**  
 American UH-1  
 transport/gunship helicopter

HELICOPTER UNIT



**Kiowa**  
 American OH-58A  
 observation helicopter