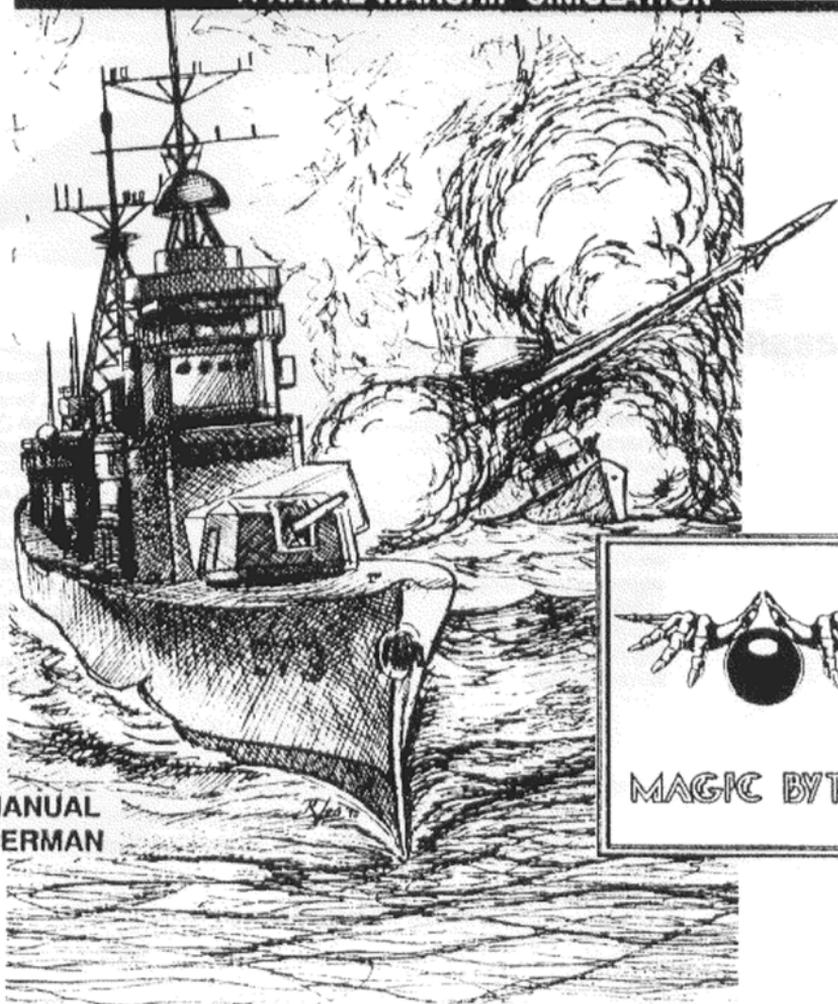


U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



MANUAL
GERMAN



MAGIC BYTES

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

Programmed byChristian P. Rybak Beckdorf
 Graphics byAllan B. Pedersen
 andRalf Vogel
 C 64 conversion byGeorg Brandt
 andAndreas Trappmann
 Title music byJesper Kyd
 A product ofMaital Entertainment
 Tested byWinfried Stappert
 Layout byRalf Vogel
 andHans Georg Witte
 Cover artwork byCelal Kandemiroglu
 Illustration byRalf Vogel
 Typesetting byYusuf Aydin
 andRalf Vogel
 Translation byGeorg Brandt

IMPRESSUM

Copyright 1990 by micro-partner Software GmbH
 All rights reserved

Produced by MAGIC BYTES



ANLEITUNG

HINWEISE ZUR BEDIENUNG

Die verschiedenen Displays werden über eine Menüleiste mittels des Joysticks ausgewählt. Ebenso können auch alle Funktionselemente bedient werden.

Das Spiel kann jederzeit durch Drücken der Space-Taste angehalten und durch erneutes Drücken fortgesetzt werden. Ebenso kann das Spiel durch Drücken von '<' (Pfeil links) abgebrochen werden (SUICIDE). Man gelangt dann in das Mission-Select Menü. Die aktuelle Mission wird als nicht vollendet gewertet.

Zu Anfang wird der Spieler aufgefordert, seinen Namen einzugeben. Danach gelangt man in ein Auswahlmenü, in dem man sich für eine Mission entscheiden kann. Um die höheren Missionen anwählen zu können, müssen zuvor die niedrigeren Missionen gelöst werden.

EINLEITUNG

Willkommen an Bord, Kapitän!
Wir schreiben das Jahr 1995. Die Lage im persischen Golf verschärft sich. Immer häufiger kommt es zu Konfrontationen zwischen iranischen, sowjetischen und amerikanischen Truppen. Als hervorragender Taktiker haben Sie sich ausgezeichnet, die vor Ihnen liegenden Missionen im Auftrag der Vereinigten Staaten von Amerika zu meistern. Sie sind von nun an Kapitän der amerikanischen Fregatte USS John Young.

Ihr Schiff hat folgende technische Daten:

Name	: USS John Young DD 963	Typ: Zerstörer
Gewicht	: 5770 t (leer) / 7810 t (beladen)	
Maße	: Länge 171,7 m, Höhe 16,8 m, Tiefgang 5,8 m	
Antrieb	: 2-Strahl Gas-Turbine 80.000 chp	
Geschwindigkeit:	38 kn	Reichweite 6000 nm bei 20 kn
Waffen	: SSM: 4x4 Harpoon Basen	2x 12 Sea Sparrow Mk29
		1 8-fach Asroc Basen
		2x 5in/54 Mk45 Gun
Instrumente	: Rada SPS-55 (search radar)	Tactic SQR-19
	TACTAS mit	Sonar SQS-53C
	Supervisor	Monitor SMC-51-C

Damit Sie dem Gegner im Gefecht gewachsen sind, werden Sie nun einen Lehrgang absolvieren, der Sie mit Ihrem Schiff vertraut machen soll. Am Ende dieses Lehrgangs erwartet Sie ein Test, in dem Sie Ihr Wissen unter Beweis stellen müssen. Bei erfolgreichem Abschluß werden Ihnen dann die Sicherheitscodes des Navigationssatelliten zugänglich gemacht werden.

Die USS John Young ist im Wesentlichen mit 4 verschiedenen Waffensystemen ausgestattet. Es ist für das Gefecht besonders wichtig, daß Sie sich über Daten und Einsatzgebiete der einzelnen Waffen im Klaren sind. Lesen Sie daher die nachfolgenden Beschreibungen sorgfältig durch.

HARPOON

Zur Zerstörung feindlicher Schiffe werden Harpoons eingesetzt. Diese Torpedos werden 30 cm unter der Wasserlinie abgefeuert und treffen den unteren Teil des gegnerischen Schiffes. Bei einem zentralen Treffer wird die Schiffshaut meist derart zerstört, daß das Schiff binnen weniger Minuten sinkt. Wird ein Torpedo abgefeuert, wird aus dem Reservemagazin (+8) automatisch nachgeladen. Dieser Vorgang dauert ca. 2 Minuten.

Technische Daten:

Geschwindigkeit	: 600 kn
Reichweite	: 68 nm
Tiefe	: 1ft unter NN
Anzahl	: 2x8 (autoreload)

ASROC

Für das Angreifen feindlicher Unterseeboote sind o.g. Harpoons nicht geeignet, da diese nur knapp unter dem Meeresspiegel operieren. Größere Tiefen werden mit Asroc-Raketen erzielt. Diese werden oberhalb der Wasserlinie abgefeuert und dringen erst unmittelbar über dem feindlichen U-Boot ins Wasser ein. Daraufhin wird 1kT Nuklear-Sprengstoff gezündet.

Technische Daten:

Geschwindigkeit	: 0,9 mach
Reichweite	: 6 nm
Anzahl	: 8

KAPITEL 1

EINFÜHRUNG IN DIE WAFFENSYSTEME



SEA SPARROW

Diese Raketen werden zum Zerstören gegnerischer Flugzeuge eingesetzt. Durch ihre hohe Endgeschwindigkeit können selbst schnelle Kampfflugzeuge erreicht werden. Die Sea Sparrows sind mit einem Hitzesensor ausgestattet, der es Ihnen ermöglicht, das einmal fixierte Ziel selbstständig zu verfolgen.

Technische Daten:

Geschwindigkeit: 2,5 mach

Reichweite : 9 nm

Anzahl : 24

Mk45 Gun

Dieses wirkungsvolle Maschinengewehr kann gegen Feindflugzeuge im unmittelbaren Nahkampf eingesetzt werden.

Technische Daten:

Geschwindigkeit: 0,8 mach

Reichweite : bis zu 11,6 nm

Anzahl : 3000 Schuß

KAPITEL 2

Um jederzeit über den Gegner und die eigene Situation auf dem neusten Stand zu sein, ist es nötig, mit den entsprechenden Geräten vertraut zu sein. Im folgenden Abschnitt werden Sie über die Funktionsweise der verschiedenen Anzeigeeinstrumente informiert.

Supervisor Monitor SMC-51C

Dieses Kontrollinstrument ist mit dem Bordcomputer des Schiffes verbunden und liefert alle verfügbaren Informationen. In der Mitte befindet sich der Monitor, außen die Bedienelemente. Auf dem Monitor wird angezeigt: Position, Geschwindigkeit, Kurs, Wassertiefe, Motorleistung, Tankinhalt, Verteidigungsmodus. Zwischen den Monitorselten kann mit dem NEXT-Knopf umgeschaltet werden.

Die außen angebrachten Knöpfe haben folgende Funktionen:

Antrieb 0% Maschinen still 100% Maschinen volle Kraft

REVERSE Maschinen Umkehr

Vorteidigung: CHAFF aktivieren (s.u.) FLARE aktivieren (s.u.)

DECOY aktivieren (s.u.)

NAVStar :Navigation Satellit

Hiermit wird die Verbindung zum Navigationssatellit aufgebaut. Nach Aufforderung ist das dem Satelliten entsprechende Codewort einzugeben. Der Name des aktuellen Navstars steht auf einer der Monitorseiten. Bei richtiger Eingabe des korrekten Codes erscheint ein Satellitenbild der Golfregion mit allen strategischen Objekten. Die für die Benutzung des Satelliten erforderlichen Codes erhalten Sie am Ende des Lehrgangs.

COM-Star :Communication Satellite

Hiermit wird die Verbindung zum Kommunikationssatellit aufgebaut. Der Comstar dient zum Austausch mit der Kommandozentrale. Ist eine wichtige Meldung eingegangen, blinkt der Bildschirmrahmen grün auf. Diese wird dann beim Anklicken angezeigt. Liegt keine Meldung vor, berichtet der Comstar über geortete Objekte. Zeitweise liegen auch keine Meldungen vor.

Der virtuelle Nullpunkt der Koordinaten ist die Bucht bei Kuwait im Nordwesten des persischen Golfes. Die Geschwindigkeiten sind, soweit nicht anders vermerkt, in Knoten angegeben, Kurse im Gradmap, wobei 0 Grad der Nordrichtung entspricht.

Allgemeine Hinweis
zum
Angabeformat

Wie leicht werden alle Erfolge zunichte gemacht, wenn das eigene Schiff durch feindlichen Beschuß beschädigt wird. Darum müssen Sie sich aller Verteidigungsmöglichkeiten bewußt sein, um einen Angriff rechtzeitig abzuwehren.

KAPITEL 3

Chaff

Diese Verteidigung ist zur Abwehr feindlicher Raketen bestimmt, wie sie von Kampfflugzeugen abgefeuert werden. Es wird dabei ein Dummy-Target abgefeuert, an dem die Feindrakete detoniert. Nach der Wahl dieser Abwehrmaßnahme muß die



Zielrichtung (s.u.) angegeben werden. Trefferwahrscheinlichkeit: ohne Verteidigung 5:8 mit Verteidigung 3:8

Flare

Hiermit lassen sich feindliche Torpedos abwehren, wie sie von Flaggships abgefeuert werden. Es wird ein Dummy-Target zu Wasser gelassen, an dem das gegnerische Torpedo detoniert. Nach der Wahl dieser Abwehrmaßnahme muß die Zielrichtung (s.u.) angegeben werden. Trefferwahrscheinlichkeit: ohne Verteidigung 6:8 mit Verteidigung 3:8

Decoy

Hierbei handelt es sich um einen akustischen Lockvogel, der zur Abwehr von U-Boot Torpedos eingesetzt wird. Es erzeugt Geräusche, die denen eines Schiffmotors entsprechen. Dadurch wird der akustische Zielsensor gestört. Um sie erfolgreich einzusetzen, müssen einige Zeit nach dem Absetzen alle Maschinen stillgelegt werden. Die Decoy-Boje wird an der aktuellen Position abgesetzt. Trefferwahrscheinlichkeit: ohne Verteidigung 7:8 mit Verteidigung 4:8

ALERT-Screen

Der ALERT-Screen erscheint immer dann, wenn sich eine Feindrakete nähert, ohne daß man darauf eingerichtet ist. Der Timescalefaktor wird zum eigenen Schutz automatisch halbiert. Im Prinzip handelt es sich bei dem ALERT-Screen um den Supervisor-Monitor. In der oberen Hälfte des Monitors werden die Daten des einfliegenden Objektes angezeigt, in der unteren Hälfte die Verteidigungsbereitschaft. Dem Typ des Objektes entsprechend ist dann eine geeignete Verteidigungsmaßnahme zu ergreifen.

Danach wird der ALERT-Screen durch Wählen des gewünschten Screens in der Menüliste verlassen.

KAPITEL 4 Das Tactical Threat Board

Dieses besonders wichtige Instrument ist für das Gefecht unersetzlich. Links sieht man eine vom Gefechtscomputer erzeugte Übersicht des umliegenden Gebiets. Links oben wird

der Vergrößerungsfaktor des Bildausschnitts angegeben, daneben das Echtzeitverhältnis. Unten wird die Anzahl der sichtbaren Objekte angezeigt.

Rechts sind die Bedienelemente zur Steuerung der eigenen Waffen zu sehen. Rechts unten wird das Munitionslager graphisch dargestellt.

Auf dem Tactical Board werden feindliche und zivile Objekte dargestellt. Die benutzte Notation ist aus der folgenden Tabelle ersichtlich:

	Blau: Rakete/nicht identifiziert
	Weiß: Leuchtturm
	Schiff
	Flugzeug
	U-Boot

LEGENDE

Besonders nützlich ist dabei, daß alle feindlichen Objekte, die nicht angegriffen werden müssen, rot dargestellt werden. Alle Objekte, die laut Missionswortlaut angegriffen werden müssen, sind gelb dargestellt.

Die Anzeigen und Bedienelemente:

Zu Anfang sind alle Objekte unidentifiziert. Das aktuelle Objekt, daß mit Hilfe des Next Objekt Buttons (rechts oben) ausgewählt werden kann, wird identifiziert und im rechten Fenster klassifiziert. Es enthält Angaben über Art des Objekts (Class), Geschwindigkeit (Speed), Fahrtrichtung (Head.), Entfernung (Dist.) und Höhe (Alt.). Ist das Objekt noch zu weit entfernt, kann die Art und die Höhe nicht genau ermittelt werden. Schiffe werden ab 32 nm identifiziert, Flugzeuge ab 86 nm, U-Boote unabhängig von der Entfernung, da diese über einen Satelliten geortet werden. Raketen werden zwar dargestellt, können aber nicht identifiziert werden. Das angewählte Objekt ist gleichzeitig potentielles Ziel. Wird gefeuert, werden seine Koordinaten in den Zielcomputer eingegeben. Zuerst muß die geeignete Waffe aktiviert werden. Hierzu wird der Joystickcursor auf das entsprechende Feld geführt (HARPO/ ASROC/ SPARROW). Es erscheint ARMED. Nun gibt man dem Computer durch Anklicken des Tracking-Buttons die Anweisung, das Ziel zu fixieren. Ist die Waffe für das



Ziel ungeeignet, wird der gesamte Vorgang abgebrochen. Ansonsten erscheint nach zehn Sekunden die Meldung READY. Nun kann die Lenkrakete durch Klicken des Launch-Buttons abgefeuert werden. Da alle an Bord befindlichen Raketen computergesteuerte Lenkraketen sind, erfolgt das Nachsteuern automatisch. Mit ABORT! kann der Feuervorgang jederzeit abgebrochen werden.

Zoom und Timescale

Mit dem Zoom-Button kann der zentrale Ausschnitt des Tactical-Boards vergrößert werden. Der sichtbare Bereich ist dann nur noch halb so groß. Mit dem Timescale-Button kann das Zeitverhältnis eingestellt werden. Die einzelnen Werte haben folgende Bedeutung:

	Echtzeit	virtuelle Zeit im Spiel
1:	1 Stunde	= 1 Stunde
2:	1 Stunde	= 37 Minuten
3:	1 Stunde	= 30 Minuten
4:	1 Stunde	= 23 Minuten
5:	1 Stunde	= 15 Minuten
6:	1 Stunde	= 10 Minuten
7:	1 Stunde	= 5 Minuten
8:	1 Stunde	= 2 Minuten und 25 Sekunden

Kommt es zu einem Gefecht, wird der eingestellte Timescale-Wert zum eigenen Schutz halbiert.

Search Radar

Dieses Instrument ist vor allem zum Navigieren in küstennahen Gebieten bestimmt. Land, also Inseln und Küste, wird grün dargestellt. Objekte (Schiffe/Flugzeuge/Leuchttürme) werden durch einen weißen Punkt und akustisches Signal angezeigt. U-Boote können vom Search Radar nicht erfasst werden. Die Reichweite des Instruments beträgt ca. 38 nm im Radius.

Bridge

Von hier aus wird das Schiff gesteuert. In der oberen Hälfte sieht man auf das Meer hinaus. Schiffe, Flugzeuge und Leuchttürme werden ab 60 nm sichtbar. Der Sichtwinkel vom rechten Bildrand zum linken Bildrand beträgt ca. 120 Grad. Unten sind die

Anzeigen und Bedienelemente angebracht. Der linke Teil ist für den Antrieb zuständig, der rechte für das Manövrieren. Anzeigt wird die Maschinenleistung (POWER), die Fahrtgeschwindigkeit (SPEED) in kn, die Fahrtrichtung (HEAD) und die Funktionstüchtigkeit der Steuerung (CTRL). Links wird die Motorleistung gewählt. 100% bedeutet volle Leistung, 0% Maschinenstillstand und -100% voller Rückwärtsschub. Mit den Befehlen LEFT und RIGHT kann das Schiff gedreht werden. Ferner kann hier das MK45 selektiert werden. Wird der entsprechende Button gedrückt, erscheint das Zielkreuz. Das Maschinengewehr wird von Hand gesteuert und mit dem Feuerknopf betätigt. Man deaktiviert es, indem man das Zielkreuz unter die Wasserlinie führt.

Damage Screen: Beschädigungsübersicht

Auf diesem Instrument wird eine schematische Ansicht des Schiffes gezeigt. Eventuelle Beschädigungen werden durch blinkende Texte angezeigt. Diese können sein:

Engines at 050% / Maschinen auf halbe Kraft

Engines at 000% / Maschinen zerstört

Tactic Radar destroyed / Taktischer Computer zerstört

Search Radar destroyed / Oberflächen-Radar zerstört

Navstar lost / Navigationssatellit verloren

Comstar lost / Kommunikationssatellit verloren

Asroc out of order / Asroc-Raketen außer Funktion

Sparrow out of order / Sparrow-Lenkraketen außer Funktion

Harpoon out of order / Harpoon-Torpedos außer Funktion

Steer out of order / Steuerung defekt

Ferner können die empfindlichen Lenkraketen in Ihrer Zielgenauigkeit beeinträchtigt werden. Dies kann nicht angezeigt werden. Die Elektronik wird jedoch stündlich überprüft.

Die erforderlichen Reparaturen werden von der Crew selbstständig durchgeführt. Ein Reparaturintervall dauert ca. 10 Minuten.

Abschlußtest:

Wenn Sie die voranstehenden Kapitel sorgfältig gelesen haben,



wird es ein leichtes sein, die nachfolgenden Fragen zu beantworten. In die leeren Stellen eingetragen, ergänzen die Antwortbuchstaben die unten angegebenen NAVStar Codes.

Viel Erfolg!

Welche Waffe wird zur Abwehr von Kampfflugzeugen benutzt?
(dritter Buchstabe des Lösungswortes) -> 1

In welcher Einheit werden i.A. Entfernungen angegeben?
(erster Buchstabe des zweiten Lösungswortes) -> 2

Wieviele Asroc-Raketen befinden sich an Bord der John Young?
(Ziffer) -> 3

Wieviele Harpoon können maximal in 2 1/2 Minuten abgefeuert werden?
(Ziffer) -> 4

Asroc-Raketen zünden über oder unter der Wasserlinie?
(zweiter Buchstabe des Lösungswortes) -> 5

Wieviele Harpoon-Basen gibt es an Bord der John Young?
(Ziffer) -> 6

Mit welcher technischen Zieleinrichtung sind Sea Sparrow Raketen ausgestattet?
(erster Buchstabe des Lösungswortes) -> 7

Wie heißt der internationale Notrufcode?
(letzter Buchstabe der Abkürzung) -> 8

Wie heißt 'Rechts' in der Sprache des Seemannes?
(erster Buchstabe) -> 9

In welcher Sprache wird im internationalen Funkverkehr kommuniziert?
(erster Buchstabe) -> 10

Wie wird die Höhe des Meeresspiegels abgekürzt bezeichnet?
(letzter Buchstabe) -> 11

Wie lautet die Kurzbezeichnung Ihres Schiffes?
(erste Ziffer) -> 12

Codes für NAVStar:

Name Code

Mermal $\frac{\quad}{1} \frac{\quad}{2} \text{-O-3103 AM-O-3103}$

Buster N E-R- $\frac{\quad}{3} \frac{02}{4}$ N E - R - 8902

Sunset $\frac{\quad}{5} \text{T-N-0} \frac{89}{6}$ NT-N-0489

Neon ET - $\frac{\quad}{7} \text{-V I} \frac{\quad}{8} \text{E ET-H-V I SE}$

Ralder -E-O- $\frac{\quad}{9} \text{IG} \frac{\quad}{10}$ -E-O-SIGE

Blizzard $\frac{\text{---J-}}{11} \frac{1}{12} \frac{\text{O}}{\quad}$ ---J- N190