

A satellite with solar panels is positioned in the upper half of the frame against a black background. Below it, the curved horizon of the Earth is visible, showing a city at night with numerous lights. The text 'FLYING ACE' is centered in the middle of the image.

FLYING ACE

47

Liebe Leser

des

Flying Ace

mit der Ausgabe 47 meldet sich euer Pressteam zurück und hat als Themen ein Rückblick auf unserer Marshall und Ratswahl im Gepäck , sowie Interviews mit unseren Jumpstar und dem neuen Marshall. In einem weiteren Interview mit unserem Typhoon stellen wir das SL-Handbuch vor. Typhoon hat sich 2 Jahre den Kopf zerbrochen um uns ein echtes Meisterwerk der Hilfe , im Namen der A6 , uns alten und neuen Spielleiter an die Hand zu geben. Zudem haben wir neue Graphiken die unsere Killboards ins Licht rücken.

Lieber Jumpstar

Zu allererst einmal vielen dank das du dir die Zeit für dieses Interview nimmst.

Es ist jetzt fast wieder ein Jahr her das du zum wiederholten male den Posten des Oberbefehlshaber angetreten hast. Die nächste Wahlen stehen kurz bevor und du hast eine erneute Nominierung zur Marschallwahl abgelehnt.

Womit ich zu meiner ersten Frage komme.

Basiert diese Ablehnung der Nominierung einzig allein darauf , das du Platz für neue Ideen machen möchtest oder gibt es noch andere Gründe dafür?

Bitte, immer wieder gerne.

Es ist einer der Gründe. Hin und wieder muss ich das Zepter einfach mal abgeben, um auch mal andere Sichtweisen und Führungsstile zuzulassen. Wenn immer nur ich Marschall bin, wird sich das RS auch immer nur in die Richtung bewegen, die ich

für richtig halte. Ich bin aber nicht so arrogant zu glauben, dass meine Richtung immer die Beste und richtigste ist. Nur wer neue Wege geht, kann auch neue Dinge entdecken.

365 Tage im Amt sind eine lange Zeit . Wie betrachtest du die zurückliegende Amtsperiode?

Wo siehst du große Erfolge , wo happert es noch immer und wo siehst du das größte Potenzial für Verbesserungen im Rollenspiel. (zusammenhängende Frage)

Es war eine sehr schöne Amtsperiode, denn es gab diesmal nur sehr wenig Streit, wenn überhaupt. Ich habe viel von dem erreichen können, was ich mir vornahm. So konnte beispielsweise endlich eine Möglichkeit geschaffen werden, AP sinnvoll auszugeben. Weiterhin konnte ich den Drittcharakter einführen und dem Marschall wieder etwas mehr Entscheidungswillen einverleiben. Ich hoffe, mein Nachfolger wird dies fortführen, da der Weg nun geebnet ist.

Nach eigenen Angaben hast du selbst schon lang nicht mehr aktiv am eigentlichen Spielgeschehen teilgenommen. Verfolgst du trotzdem im groben die Entwicklung der Geschichte oder begnügst du dich mit den groben Vorgaben die von der A3 zur Masterstory erarbeitet werden?

Ich habe vollstes Vertrauen in die Arbeit der A3 und was die A3 sich als Plot ausdenkt hat Hand und Fuß. Unsere Masterstory ist nicht nur auf ein paar Monate ausgelegt, sondern auf Jahre, sodass es da keine überraschenden Wendungen gibt. Natürlich bin ich bei der Entscheidung, welchen Feind wir als nächstes bekämpfen involviert... wenn es jetzt aber darum geht in welchem System dieser mit welchen Schiffen aufkreuzt, bin ich raus. Hin und wieder bringe ich mich auf den Stand was unsere Träger gerade tun und an welchem Masterstoryziel sie derzeit arbeiten. Ich schaue mir regelmässig die

Missionsberichte an und bleibe so im Stoff... wenn ich jedoch genauere oder zusammengefasste Informationen haben möchte, wende ich mich vertrauensvoll an die A3-Leitung welche stets Auskunft gibt.

Du selbst hast in deiner Antrittsrede 2014 einen etwas strafferen Prozess im Bezug auf die Rolle des Marschalls definiert. Der auch mal Entscheidungen fällt die nicht in Rücksprache mit dem Rat zum tragen kommen sollen. Findest du das du dieser Definition gerecht werden konntest und würdest du es rückblickend auch weiterhin so verfahren?

Unbedingt. Der Marschall sollte meiner Meinung nach den Mut haben auch mal Entscheidungen ohne den Rat zu treffen. Genauso sollte der Rat auch den Mut haben Reformen oder ähnliches ohne den Marschall durchzusetzen. Vielleicht ist das ganz gut mit dem Bundeskanzler und der Regierung zu vergleichen.

Hattest du das Gefühl das viele deiner getroffenen Entscheidungen im vergangenen Jahr ,bei der Mehrheit auf große Kritik getroffen sind und wenn ja wie bist du damit umgegangen?

Man kann es niemals allen Recht machen und das weiß ich genau. Aber ich stehe zu allen meinen Entscheidungen und vertrete diese auch. Die Auflösung der A4 war etwas problematisch, aber ich denke mittlerweile hat der Großteil verstanden warum ich so entschieden habe. Kritik bin ich gewohnt und höre sie mir auch gerne an, wenn sie gerichtet ist. Kritisieren war schon immer einfacher. Auf allgemeines Kritisieren ohne sinnvollen Vorschlag zur Verbesserung gebe ich in der Regel nicht viel.

Glaubst du das bestimmte deiner Entscheidungen die du im vergangenen Jahr getroffen hast , in der kommenden Amtsperiode rückgängig gemacht werden weil dein Nachfolger sie missbilligt oder als unzureichend ansieht?

Ich schätze das kommt darauf an wer mein Nachfolger wird. Bisher ist so was allerdings noch nicht vorgekommen... aber man weiß ja nie.

Wie bewertest du das AP Shop System das ja Anfang 2015 eingeführt wurde. Gibt es deiner Meinung nach noch Verbesserungspotenzial und wie war die Resonanz auf die Einführung ?"

Oh ja, es gibt noch Verbesserungspotenzial. Einige der Features sind beispielsweise noch nicht ausprogrammiert. Die Resonanz auf die Dinge die man sich dort kaufen kann und die Anzahl Spieler, die dieses System bereits verwenden ist ziemlich groß. Beispielsweise wurden Premium- und Pro-Mitgliedschaften quasi sofort gekauft, als die AP zur Verfügung standen. Der Dialog-Live-Messenger ist sehr gut aufgenommen worden und viele Spieler wollen dieses Terminal nicht mehr ohne sehen.

Wird der "Charakter" Jumpstar auch nach seiner Marschall Periode aktiv im Forum 2015/2016 mitwirken und wie siehst du seine Entwicklung langfristig auf die nächsten 2 Jahre innerhalb des Rollenspiels ?

Der Charakter wird nur sporadisch auftreten, insbesondere jetzt wo er seiner Hauptaufgabe entronnen ist. Hin und wieder werde ich mir aber den Spaß gönnen und mit der Antarac umhercruisen. Wirklich entwickeln wird sich dieser Charakter nicht mehr... Er ist ausgelevelt und seine 18-jährige Geschichte hat ihn alles gelehrt, was es zu lernen gibt. Dem macht keiner mehr was vor.

"Wird die geheime Identität Jumpstar irgendwann bekannt gegeben ?"^^

Der Hintergrund des geheimen Vor- und Nachnamens ist eine sicherheitstechnische Überlegung gewesen, die weiterhin Gültigkeit hat. Es gibt viele Kreaturen und Personen im Universum, die vielleicht nicht

sonderlich gut auf Jumpstar zu sprechen sind. Zum Schutz vor Erpressung, Extremisten, Racheplänen oder ähnlichem wurde und wird die wahre Identität von Jumpstar und seiner Familie weitestgehend geheim gehalten. Man stelle sich vor, die Tochter vom Marschall wird entführt und die aktuelle Regierung damit erpresst.

So das waren ein Haufen an Fragen und ich spreche dir Jumpstar schon mal meinen Dank und den der FA Redaktion aus, das du dich ihnen gestellt hast . Wir wünschen dir für die Zukunft alles gute und hoffen natürlich das du uns und auch dem Rollenspiel weiterhin so gut zur Seite stehst wie du es bis her getan hast.

Vielen Dank

Wir bedanken uns bei Jumpstar und Wild Horse für dieses Interview



Marshall und Ratswahlen

2015

Anfang April verkündete Marshall Jumpstar , noch vor der Wahlausschreibung der A2 , den Start der Wahlwerbung. Wenige Stunden danach sah man schon die ersten Wahlslogans durchs Forum schleichen. Unsere A2 gab ein wenig später die Regularien dazu bekannt. Unsere Wahlhelfer in diesem Jahr waren Orchid , Ranger und Velvet Iceman die Seldom unterstützten.

Am 3.06.15 gab unser Marshall Jumpstar vertretungsweise für Seldom das Wahlergebnis in der Konsole bekannt. Es war ein sehr knapper Wahlkampf.

Zur Wahl des Marshall haben sich Deathstroke , Metal-Head und RedDevil aufstellen lassen.

Zu der Ratswahl 2015 haben sich deutlich mehr aufstellen lassen als im Jahr 2014. Dies ist ein sehr erfreuliches Zeichen wenn sich viele Spieler einbringen wollen. Insgesamt haben sich 13 Spieler aufstellen lassen.

Hier nun noch mal die Stimmenverteilung

Marshallwahl

1 Stimme Ungültig

1 Stimme Enthaltung

4 Stimmen Deathstroke

14 Stimmen Metal-Head

19 Stimmen RedDevil

Somit ist RedDevil unser neuer Marshall

Stimmenverteilung Ratswahl

Je 16 Stimmen bekamen Flame , Metal-Head und RedDevil

13 Stimmen bekamen Deathstroke und Wikinger

12 Stimmen konnte Reverent verbuchen

6 Stimmen gab es für Ravenclaw und Phoenix

5 Stimmen bekam Sternenfee

4 Stimmen gingen an Phelan und Valen

2 Stimmen an Kitsune

und eine Stimme ging an Icewolf

Somit setzt sich der neue Rat aus folgenden Spieler zusammen

RedDevil (Vorsitz) , Flame , Metal-Head ,

Wikinger , Deathstroke , Reverent und Phoenix

(Bei Stimmgleichheit zieht der Kandidat mit dem höheren Rang in den Rat ein)

Allen Teilnehmer und der A2 sowie den Wahlhelfern einen großen Dank.

Unser Icewolf führte das folgende Interview mit dem neuen Marshall RedDevil

Einen schönen guten Abend, mein Name ist Stefan Lieb, viele kennen mich als Icewolf von der Sewa. Ich sitze hier mit Jörg Labusch den die meisten kennen sollten. Unser neuer Marshall Reddevil. Jörg auch dir einen guten Abend. Fangen wir einfach mal mit der Wahl an. Du wurdest mit einer großen Mehrheit von 19 Stimmen gewählt. Hast du das erwartet.

Aber ja die 19 Stimmen haben mich schon Überrascht.

Es ist schwer zu sagen was man für ein Standing in dieser großen Gruppe hier hat von daher freue ich mich sehr über jede dieser 19 Stimmen in Prozentzahl hören sich die 48% ja auch Gigantös an, knapp jeder zweite gab mir so seine Stimme.

Du kandidieren zum ersten Mal. Weswegen hast du dich als Marshall aufstellen lassen?

Da müssen wir ein knappes Jahr in die Vergangenheit reisen.

Ich standen auf einer Geburtstagsfeier mit Jumpstar und ein paar anderen zusammen und tauschten uns über die damalige Wahl aus und welches Ergebnis wohl anstehen würde. Der Rat war ja in dieser Wahl kein Thema gewesen weil ja nur 6 Leute ausgestellt waren. Jump sagte mir in diesem Gespräch das er glaubte das ich in 2 bis 3 Jahren soweit wäre ein Marshall zu sein.

Dann bist du aber etwas früh dran.

Da hatte ich das mit einem Lächeln abgetan und gesagt NEIN das werde ich nie.....Aber der Gedanke lies mich irgendwie nicht los. Etwas zu Bewegen gehört für mich zum Spiel dazu, für Leute da sein gehört für mich dazu und sich für die Leute einsetzen sowieso.

Von daher war es der nächste logische Schritt.

Das einzig was mich hätte davon abbringen können, wäre gewesen wenn ich die Firewall hätte abgeben müssen.

Was denkst du, was haben sich die Wähler vorgestellt als sie dich gewählt haben.

Puh Öhm Stefan.....Sich einer Vorstellung hingeben ist schwer. Irgendwie stellt sich jeder sein gegenüber vor und wird dann enttäuscht von den Tatsachen. Deshalb möchte ich nicht irgendeiner Vorstellung hinterher jagen oder diese gerecht werden sondern einfach nur ich selbst bleiben. Du weißt doch "Ich bin wie ich bin und wie ich bin ist okay."

Dann reden wir doch lieber darüber was du als Marshall erreichen willst.

Der wichtigste Punkt dabei ist für "jeden ansprechbar zu sein"

Ich kann nicht jeden Wunsch nachkommen (von den Autogrammwünschen abgesehen) und bin ja auch noch am lernen wie es dahinter funktioniert. Deshalb ist das

erreichen eines Ziels was man sich gesteckt hat für mich nicht wichtig. Eher sollte die Zielvorgabe sein das wir zusammen als Team einen Schritt nach dem anderen machen um gemeinsam das Rollenspiel zu stärken.

Was wünschst du dir von deinen Wählern.

Ein offenes Ohr, ein wenig mehr Respekt vor dem anderen, etwas mehr Bewegung im Inhalt der Meinungen und weniger ich und mehr wir.

Ich spreche jetzt aber das komplette Rollenspiel an und nicht die 19 Wähler

Ja so war das gedacht.

Das ist gut ^^

Hast du Vorbilder. Speziell bei WC und außerhalb.

Nein Vorbilder habe ich hier keine. Sicherlich schaut man den einen oder anderen Respektvoll bei der Arbeit zu die diese für das RS machen und man bekommt dabei oft mal einen trockenen Mund wo man sagt "Scheiße ist das Krass". Schau dir dieses Terminal an, so was würde ich nicht hinbekommen. Aber jeder macht das mit seinen Fähigkeiten für das Rollenspiel was er kann.

So, sollte das auch sein.

Außerhalb des Rollenspiels, muss kurz überlegen, waren das früher Peter Angerer (Biathlon) oder Walter Röhrl (Rallyefahrer), Toni Schuhmacher und Pierre Litbarski fand ich im Fußball saugeil.

Was sagst du zum Rat? Überraschungen oder Wünsche?

Du meist jetzt Personell?

Ja genau.

Als ich diese Liste gesehen hab welche haben sich aufstellen da hatte ich sehr

schnell 5 Leute zusammen die im Rat sicher sein würden. Nummer 6 da gab ein paar verschiedene Kandidaten und dennoch war ich von einer Abstimmung doch sehr überrascht diese Überraschung war für mich aber eher Negativ als Positiv. Eine Wahl ist kein Wunschkonzert und somit muß ich wie alle Kandidaten mit dem Ergebnis leben.

Ja das ist leider, oder Gott sei dank immer so bei einer Wahl. Und sind deine 5 von der Liste in den Rat gekommen? Weswegen eher negativ?

Jetzt wollst es aber genau wissen was?

Immer.

Nun gut ich denke das ich bei guten 5 von 6 richtig gelegen bin. Der eine wo ich ein wenig enttäuscht bin kam leider diesmal nicht in den Rat. Wichtig ist jedoch das man sich durch das jetzige Ergebnis nicht abschrecken lässt und wenn man zur nächsten Periode die nötige Zeit mitbringt sich erneut aufstellen lässt.

Du machst die Arbeit als Marshall schon etwas, was belastet dich dabei am meisten.

Also Fakt ist das es jetzt knappe 20 Tage sind. In diesen 20 Tagen lernt man zuerst immer noch dazu und ich bin weit davon entfernt OPTIMAL zu sein. Es ist ein anders arbeiten wie in den Abteilungen weil man hier das große ganze sieht. Und wenn du morgens, sobald du alle Rechte bekommen hast, zum ersten Mal so in alle Foren lesen kannst erschlägt dich das ganze erstmal. Und du fängst an für dich zu sortieren. Das ist wichtig, das weniger, das mal ganz weit weg. Aber von einer Belastung zu sprechen dafür macht es mir einfach zu viel Freude. Also der Akku müsste schon sehr leer sein wenn ich da jetzt schon am Limit liegen würde. Vielmehr sind es immer neue Themen die mich da anspornen, einige Projekte liegen bestimmt noch in dieser Zeit vor uns, auch

welche die wir jetzt noch nicht auf dem Schirm haben. Von daher seh ich noch längst keine Belastung.

Also es ist ja so das ich für 12 Monate an der Spitze unseres Rollenspiel stehe und da sollte man "Belastbar" sein sonst brennt es dich aus. Eine Belastung kann auch eine Angst vor Entscheidungen sein und man kann mir glauben das ich dies garantiert nicht habe.

Deshalb ist es eine Freude und kein Belastung.

Dann freuen wir uns mal auf die Zeit mit dir als Marshall.

Ich hoffe wir konnten allen einen kleinen Einblick sowie ein paar Ausblicken geben. Ich danke dir Jörg für das Interview.

Ich danke dir dafür das du dieses Interview geführt hast und wer weiß evtl. häng ich noch n Jahr dran.

Mit diesem Ausblick verabschieden wir uns. Bis zum nächsten Mal.



Unter der Federführung der A6 wurde ein Spielleiterhandbuch entwickelt. Wir stellen es hier vor. Den Download findet ihr unter Abteilungen/A6Akademie/Download



Wir freuen uns heute auf Typhoon. Tom hat nach langer Zeit uns ein Meisterwerk an Informationen zur Verfügung gestellt. Ein SL-Handbuch indem alles beschrieben wird wie man zum SL wird , was von einen SL erwartet wird und wie man sich im Trägeralltag nicht verhaspelt.

Hallo Tom , dein SL-Handbuch ist fertig, kannst du dich noch dem Grund erinnern warum du so etwas geschrieben hast?

Hallo Jörg, vor Jahren gab es schon Bestrebungen so etwas fertig zu stellen für die New Academy unter Asmodis. Diese Pläne wurden aber immer wieder zurück gestellt weil sich allein schon mit den neuen Terminals Iota und Kappa einiges verändert hat.

Als dann Metal die Akademie übernahm und wir dort auch wieder eine Reform einführten war es einfacher ein Handbuch zu schreiben, welches einfach aufbaut nachdem neuen SL-Kurs ohne die alten SL-Prüfungen.

Sowie die Kurse ist auch das Handbuch für das Selbststudium und Guide gedacht.

Es war einfach der richtige Zeitpunkt und die richtige Basis so etwas zu verfassen.



Wie viel Zeit ist darin eingeflossen?

2 Jahre, aber ich habe nicht Tag und Nacht dran gearbeitet sondern auch 2-3 Wochen liegen gelassen, es wieder zu Hand genommen, wieder etwas verändert, was dazu genommen, anderes wieder komplett gestrichen und natürlich wird das bestehende Handbuch nach und nach noch nachgebessert.

Aus meiner Sicht ein Meisterwerk an Informationen, man merkt da liegt viel Herzblut drin was war dir da so wichtig?

Mehrere Dinge waren mir sehr wichtig. Ersteres natürlich die Informationsgehalt im Auftrag der A6 welche für die Aus und Weiterbildung der Spieler zuständig ist. Des Weiteren natürlich soll die Neugier neuer möglicher Spielleiter geweckt werden, sie sollen wissen was so alles dazu gehört einen Träger zu leiten von dem organisatorischen her.



Ich hab gemerkt das dieses Projekt dir besonders am Herzen liegt woran liegt das?

2 Dinge waren in meinen Augen wichtig: Die Anschaulichkeit und vor alle die Einfachheit wenn ich etwas verändern möchte. Beides war mit Powerpoint in meinen Augen sehr gut zu erreichen und auch sehr einfach einzubinden.

Dann kam der Rest mit den vielen Details von ganz alleine wie zb die Grafiken, Nummerierungen und Beschreibungen.

Es war einfach ein kreativer Lauf den ich im SL-Handbuch auslebte.



Der ist gelungen der kreative Lauf....

War Metal-Head oder waren andere A6 Mitarbeiter eingebunden?

Ich habe so viele Leute eingebunden wie irgendwie möglich, ich habe auch in der A6 2 Betas gepostet, ich habe mir das Feedback auf 2 Offs von den Leuten geholt. Ridden zb. war ein super kritischer Leser der mir neue Impulse gab es in eine andere Richtung zu versuchen und es ist voll und ganz aufgegangen und ich bin einfach froh das es von den Vorablesern begeistert aufgenommen wurde.

Ohne das Feedback von so vielen Spielern hätte ich es nicht so gut rüberbringen können.

Wenn ein neu SL an dich jetzt heran tritt und die SL Prüfung absolvieren will gibts du jetzt das SL Handbuch zuerst an die

Hand und sagst "Lies dies erstmal durch ob du das alles machen willst?"

Wenn ein Spieler sich für den Kommandantenposten entscheiden möchte und den SL-Kurs besucht werde ich auf jedenfall ein ausführliches Gespräch mit ihm führen und dem Handbuch an der Hand.



Als das letzte Wort geschrieben und der letzte Punkt gesetzt worden war beschreib uns doch mal bitte was da in dir vorgegangen ist

Erleichterung, Freude, Spaß und auch ein wenig Unsicherheit.

Ich glaube das du dir keine Gedanken in Richtung der Unsicherheit machen musst.

Wir bedanken uns bei Typhoon für seine Zeit.

Pazifikkrieg 1937-45

Was sind die ersten Begriffe, die man im Allgemeinen mit dem Pazifikkrieg verbindet? Japan, USA, Pearl Harbour, Hiroshima, Nagasaki. Doch dieser Krieg war mehr als nur eine Auseinandersetzung zwischen Ost und West. Er legte die Grundlagen für die politischen, im Falle Chinas teils verheerenden Entwicklungen der folgenden Jahrzehnte in den beteiligten Ländern. Aber zuerst mal ein paar Basisdaten:

Wo fand er statt?

Ostasien und Pazifik

Wer war daran beteiligt?

Japan und dessen besetzte Gebiete, die damalige Republik China, Großbritannien, Australien, Neuseeland, Niederlande und nicht zu vergessen die Sowjetunion.

Wann hat er angefangen?

Nein, nicht mit dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbour, wie vielleicht viele denken mögen, sondern am 7. Juli 1937. Da brach nämlich der zweite Japanisch-chinesische Krieg aus. Dieser war wiederum die Eskalation der Mandschuren-Krise, ausgelöst durch Japans immer stärker werdende Expansionsbestrebungen.

Die Weltwirtschaftskrise (1929) hatte Japan damals ziemlich hart getroffen und so sah das Land eine Möglichkeit zu deren Lösung in der Ausweitung des japanischen Einflussgebietes – zu Deutsch Eroberung anderer Länder. Und sie fingen eben mit dem Einmarsch in die Mandschurei an – übrigens unter dem selbst inszenierten Anschlag auf die Südmandschurische Eisenbahn, dem sogenannten Mukden Zwischenfall. (Parallelen zu heutigen Konflikten sind natürlich rein zufällig.) Japan errichtetet den Marionettenstaat [Mandschukuo](#). Aufgrund internationaler Proteste über das Vorgehen in China trat Japan 1933 aus dem [Völkerbund](#) aus, 1936 schloss es mit dem [Deutschen Reich](#) den [Antikominternpakt](#). Diese Ereignisse zu vertiefen würde an dieser Stelle zu weit gehen. Daher im Folgenden nur ein grober Abriss.

Die Japaner besetzen über die folgenden Jahre nicht nur große Teile Chinas, sondern auch europäische und amerikanische Kolonien wie Hongkong, die Philippinen und Niederländisch-Indien. Trotz wirtschaftlicher Embargos und diplomatischen Vermittlungsversuchen

gelang es nicht, diese Expansion Japans in Südostasien aufzuhalten. Am 07. Dezember 1941 kam es dann zum berühmten Angriff auf die in [Pearl Harbor](#) auf [Hawaii](#) vor Anker liegende [Pazifikflotte](#) der [USA](#). Man kann davon ausgehen, dass bei dem Angriff auf amerikanischer Seite etwa 2400 Menschen starben und etwa 160 Flugzeuge zerstört wurden. Auf japanischer Seite wurden etwa 30 Flugzeuge abgeschossen, 65 Soldaten starben.

Die USA traten daraufhin in den zweiten Weltkrieg ein, was zu einer entscheidenden Wende führte. Mitte 1942, nach der [Schlacht im Korallenmeer](#) sowie der [Schlacht um Midway](#), bei der die Flotte der Japaner durch den Verlust von vier Flugzeugträgern ziemlich geschwächt wurde, konnten amerikanische Truppen ein weiteres Vordringen Japans verhindern. Damit war eine Isolierung [Australiens](#) von Amerika vereitelt und US-Truppen konnten weiter auf von Japan besetztes Gebiet vorrücken.

Ein erfolgreiches taktisches Mittel im Krieg war dabei das sogenannte [Island Hopping](#) der amerikanischen Streitkräfte mit dem Zweck, eine Pazifikinsel nach der anderen zu erobern, um so dem japanischen Mutterland näherzukommen und schließlich eine Invasion auf den Hauptinseln zu ermöglichen. Dabei wurden nicht alle Stellungen (in der Praxis also Inselgruppen) eingenommen, sondern [nur die wenigen](#), die für einen Vorstoß gegen die Hauptinseln nötig waren. Die anderen wurden von der Versorgung abgeschnitten und sich selbst überlassen. Ende Oktober bis Anfang November 1944 kam es dann zur [Seeschlacht von Leyte](#) (Philippinen), bei der die Japaner fast ihre komplette Seestreitmacht verloren. Nach den Kämpfen auf den japanischen Inseln [Iwojima](#) und [Okinawa](#) warfen amerikanische Bomber am 6. August 1945 die erste Atombombe auf [Hiroshima](#) und am 9. August die zweite über [Nagasaki](#) ab. Sechs Tage später verkündet der japanische [Tennō](#) im Rundfunk die Kapitulation, die am 2. September in der Bucht von [Tokio](#) auf der [USS Missouri](#) unterzeichnet wurde.

Am 14. August endet der Japanisch-Chinesische Krieg. Wobei der Bürgerkrieg in China noch bis zur Gründung der Volksrepublik am 01.10.1949 andauerte.

Wie hoch war der Preis dieses Krieges?

Definitiv zu hoch, wie bei allen Kriegen. Die meisten Toten waren in China zu beklagen. Dabei muss aber auch bedacht werden, dass zu allem Überfluss der interne Konflikt zwischen Kommunisten und Nationalchinesen zu verlustreichen Kämpfen auf beiden Seiten führte. Insgesamt starben 4 Millionen Soldaten und die Verluste unter der Zivilbevölkerung, unter der die Japaner mehrere Massaker anrichteten, beliefen sich auf rund 10 Millionen (!) Menschen. Die Japaner verloren 1,2 Millionen Soldaten und etwa 500.000 Zivilisten, die meisten bei den beiden Atombombenabwürfen und der konventionellen Bombardierung Tokios am 9. März 1945. Die alliierten Verluste (Britten, Australier, Neuseeländer, Holländer) lagen bei etwa 150.000 Toten. Die USA verloren etwa 130.000 Mann im Pazifikraum.



Wir sind froh euch wieder ein Killboard
präsentieren zu können.

TERRAN CONFEDERATION NAVY

ABSCHUSSTAFEL AKTIVE PILOTEN

	Rang	Name	Kills
1	Col.	Seldom	343
2	Col.	WarLord	245
3	Col.	Zorro	208
4	Lt. Col.	Velvet Iceman	164
5	Lt. Col.	Phoenix	162
6	Lt. Col.	Ridden	157
7	Lt. Col.	Phelan	153
8	Maj.	Nobody	139
9	Maj.	Reverent	126
10	Col.	Starsign	119
11	Lt. Col.	Ravenmoon	119
12	Maj.	Mako	117
13	Col.	Metal-Head	110
14	Lt. Col.	Smasher	106
15	Lt. Col.	Ranger	98
16	Maj.	Estefania	84
17	Lt. Col.	Icewolf	83
18	Maj.	Wikinger	78
19	Capt.	Kiowa	65
20	Lt. Col.	Rocketman	64
21	1st Lt.	Mad Max	63
22	2nd Lt.	Buckthorn	61
23	1st Lt.	Deathstroke	54
24	Mai.	Rootbeer	53

	Rang	Name	Kills
26	Lt. Col.	Galahad	51
27	Capt.	Bloodfang	43
28	1st Lt.	Sternenfee	42
29	Capt.	Lilly	41
30	Capt.	Quiet	36
31	1st Lt.	Sabretooth	35
32	1st Lt.	Sternenvogel	34
33	1st Lt.	Orchid	32
34	Capt.	DaZGod	32
35	Capt.	Spectral Tiger	27
36	1st Lt.	Fuzzyhead	23
37	1st Lt.	Teddybär14	22
38	1st Lt.	Gizmo	22
39	Capt.	Aguilena	22
40	1st Lt.	Peasant	21
41	2nd Lt.	Knives	21
42	1st Lt.	Bull	20
43	1st Lt.	Poseidon	17
44	1st Lt.	Grantelbart	16
45	1st Lt.	Malleus	16
46	1st Lt.	Stinger	16
47	2nd Lt.	Abbadom	15
48	1st Lt.	Kitsune	14
49	1st Lt.	Dove	13

Bis zur nächsten Ausgabe

des

Flying Ace