

Wie ein schottisches Schiffahrtsmuseum in Israels 3D-Propagandavideos landete

Eine Analyse Dutzender Animationsvideos der israelischen Armee, verwendet zur Rechtfertigung der Angriffe auf Gaza und von internationalen Medien verbreitet, ergab, dass die digitalen Inhalte nicht aus geheimen Geheimdienstquellen stammen, sondern aus kommerziellen Bibliotheken und von Inhaltserstellern.

Oren Ziv, 972mag.com, 8.10.25

Am 27. Oktober 2023 veröffentlichte die israelische Armee ein animiertes Video 1, in dem sie behauptete, zu zeigen, was sich unter dem Al-Shifa-Krankenhaus, dem größten medizinischen Komplex im Gazastreifen, befände. Es zeigte unterirdische Tunnel, Bunker und einen Kommandoraum der Hamas – alles dargestellt mit Hilfe ausgefeilter 3D-Grafiken.

Ein Parkplatz aus dem Bundesstaat Washington, Scans aus einer Bootsbauwerkstatt in Schottland und kommerzielle Ladenfront-Bausätze aus der Videospielindustrie – all diese Elemente wurden ohne Quellenangabe in Animationen eingefügt, präsentiert als „Illustrationen“ von Hamas-Bunkern oder iranischen Waffenanlagen.

„Diese Information ist hieb- und stichfest“, betonte 2 Mark Regev, damals leitender Berater von Premierminister Benjamin Netanjahu, am selben Tag in einem Interview mit CNN. „Sie basiert auf israelischen Geheimdienstinformationen.“

Der erste israelische Angriff auf das Krankenhaus erfolgte erst Mitte November. Aber die Geschichte war bereits festgelegt worden. Der Clip wurde gleichzeitig auf den *Telegram*-, *Facebook*-, *YouTube*-, *X*- und *Instagram*-Konten der Armee veröffentlicht.

Auf Netanjahus eigenem *X*-Profil erzielte er mehrere zehn Millionen Aufrufe 3. In den folgenden Wochen strahlten Dutzende internationale Sender diese Meldung für ihr eigenes Publikum erneut aus, stets begleitet von der Behauptung Israels 4, das Krankenhaus habe als „Hauptoperationsbasis“ der Hamas im Gazastreifen gedient.

Eine solche Basis wurde jedoch nie entdeckt. Darüber hinaus war der im Video gezeigte Kommandoraum kein Einzelstück, sondern war bereits mehr als ein Jahr zuvor in einer anderen Animation 5 der israelischen Armee zu sehen gewesen, die einen Tunnel unter einer Schule der UN-Hilfsorganisation UNRWA in Gaza zeigte. Die Straßen rund um das „Al-Shifa“-Video waren mit Ladenfronten aus einem kommerziellen 3D-Bauelemente-Paket bestückt – darunter fiktive Geschäfte wie „Fabio’s Pizzeria“, „Andre’s Bakery“ und „Revolution Bike Shop“.

Die Animation „Al-Shifa“ wurde zu einem der bekanntesten Beispiele für Israels neue Kommunikationsstrategie in Kriegszeiten. Sie markierte auch den Beginn einer Phase beschleunigter Produktion innerhalb der Pressestelle der israelischen Streitkräfte: Nachdem vor dem 7. Oktober nur eine Handvoll 3D-Visualisierungen veröffentlicht worden waren, hat die Stelle seitdem Dutzende ähnlicher Videos veröffentlicht, die mutmaßliche Terrorstandorte in Gaza, im Libanon, in Syrien und im Iran zeigen.

Im Laufe der Zeit entwickelten sich diese Illustrationen zu einem unverwechselbaren und einheitlichen visuellen Stil. Sie beginnen in der Regel mit Satellitenbildern, gefolgt von Überhängen zu 3D-Visualisierungen, die dann oft eine Röntgen-Drahtgitteransicht eines Innenraums oder einer unterirdischen Szene zeigen, unterbrochen von echten Drohnenaufnahmen von Luftangriffen oder Bombardierungen.

Die Vermischung dieser Elemente vermittelt den Eindruck einer nahtlosen faktischen Kontinuität. Aber anstatt verborgene Wahrheiten aufzudecken – wie israelische Militärvertreter behaupten und wie es die internationalen Medien bereitwillig verbreiten 6 –, werden diese tatsächlich durch die Visualisierungen verschleiert.

Eine monatelange Untersuchung des *+972 Magazine* und *Local Call* in Zusammenarbeit mit dem Forschungskollektiv *Viewfinder*, dem Schweizer Netzwerk *SRF* und dem schottischen Medium *The Ferret* analysierte 43 Animationen, die seit dem 7. Oktober von der israelischen Armee produziert wurden, und stellte fest, dass viele davon gravierende räumliche Ungenauigkeiten oder vorgefertigte Elemente enthalten – die nicht aus geheimen Informationen stammen, sondern aus kommerziellen Bibliotheken, von Content-Erstellern und kulturellen Einrichtungen.

Interviews mit an der Produktion dieser Videos beteiligten Soldaten verdeutlichen, wie die Armee den ästhetischen Wert der Animationen über deren Genauigkeit stellt, und Animator:innen regelmäßig eine angebliche Bedrohung übertreiben, um sie hervorzuheben. Das Ergebnis ist eine Kommunikationskampagne, die sich der Grafik forensischer Rekonstrukti-

onen bedient, um Militärschläge gegen zivile Infrastruktur zu legitimieren. Da die meisten der in den Animationen der Armee dargestellten Orte für Journalisten und Forscher unzugänglich bleiben und viele davon gesprengt oder zerstört wurden, lassen sich Israels illustrierte Behauptungen praktisch nicht überprüfen.

„Sie wirken sexy und professionell“

Die meisten, wenn nicht sogar alle dieser Animationen werden intern von einem engagierten Team innerhalb der Produktions- und Medienabteilung der Pressestelle der israelischen Armee produziert, das aus nur einer Handvoll Soldaten besteht. Ehemalige Mitglieder nennen es scherzhaft „After Effects Cell“, in Anlehnung an eine beliebte Grafikdesign-Software des US-Unternehmens *Adobe*. Das Team besteht aus Motion Designer:innen, 3D-Modellierer:innen und Animator:innen, die hauptsächlich mit *Adobe*-Produkten arbeiten, aber auch auf Open-Source-Software wie Blender 7 zurückgreifen.

Offiziell wird jedes von der Zelle erstellte Video von einer Geheimdienstperson zur Veröffentlichung freigegeben. Aber die Grenze zwischen Illustration und Beweis ist fließend. Fehlende Details werden einfach ergänzt. Vorgefertigte Elemente und wiederverwertete Innenräume werden schnell zu einer zusammenhängenden Szene zusammengesetzt und dann zur Genehmigung weitergeleitet.

Ein Reservist, der während des aktuellen Krieges in der Einheit diente und sich bereit erklärte, anonym über die 3D-Arbeit zu sprechen, erklärte, dass Soldat:innen „eine Vertraulichkeitsvereinbarung unterzeichnen müssen, dann erhalten sie die Informationen und beginnen mit der Arbeit. Manchmal erhalten sie ein 3D-Modell, das der Nachrichtendienst bereits vorbereitet hat, und arbeiten auf dieser Grundlage weiter. Man sagt ihnen: „Das ist das Gebäude, hier ist ein Foto oder Video, auf dieser und jener Etage befindet sich etwas“, und dann erstellen sie [Animationen] auf der Grundlage dessen, was sie erhalten haben.

Die Quelle bestritt zwar, dass es eine Kultur des Lügens in Bezug auf die Animationen der Zelle gebe, erklärte jedoch, dass Ausschmückungen an der Tagesordnung seien. „Wenn der Kommandant mehr Drehmaschinen [Geräte, die zur Herstellung von Waffen verwendet werden können] hinzufügen möchte, dann fügen sie mehr hinzu, damit es mächtiger aussieht“, sagte die Quelle. „Das Modell wurde von einem Geheimdienst-Offiziellen genehmigt; es ist keine vollständige Darstellung, aber wenn Informationen fehlen oder sie nicht genau wissen, was dort sein wird, und es soll etwas demonstrieren, dann illustriert man es.“

„Normalerweise bereiten sie das Modell vor dem Angriff vor“, fügte die Quelle hinzu. „Es gab Fälle, in denen sie, weil sie nicht im Voraus geplant oder die Pressestelle der israelischen Ar-

mee nicht im Voraus [über einen Luftangriff] informiert hatten, das Modell nachträglich erstellen mussten.“

Die Produktion orientiert sich weniger an Präzision als vielmehr an Ästhetik und Geschwindigkeit. „Einige der Modelle werden [von der Armee] für die Videos angefertigt“, erklärte ein ehemaliger Animator der Einheit. „Andere werden von anderen Stellen übernommen, da sie keine Bedeutung für die Geheimdienstarbeit haben. Sie sollen den Zweck erfüllen.“

Viele dieser 3D-Modelle wurden von der Armee auf Online-Marktplätzen für digitale Bauelemente erworben, beispielsweise *KitBash3D* wo ein komplettes Paket mit Militärposten oder Ladenfronten für etwa 100 bis 200 US-Dollar verkauft wird.

Ein anderer Reservist, der in den ersten Kriegsmonaten in einer Einheit tätig war, die für die Kommunikation mit internationalen Akteuren zuständig war, erklärte: „Sie sehen sexy aus, sie sehen professionell aus, und natürlich interessiert sich der Durchschnittsmensch nicht für die Details. Die Modelle lassen das Militär einfach professioneller wirken, wie ein Hightech-Unternehmen mit coolen Diagrammen und cooler Technologie.“

Wann immer wir sie hatten, haben wir sie präsentiert, um zu erklären, warum die israelische Armee [etwas tut].“ Diese Quelle stand den Ergebnissen jedoch skeptisch gegenüber. „Ich fand sie immer sehr grob, aber nie besonders überzeugend und ich bin mir sicher, dass die meisten internationalen Akteure nicht immer davon überzeugt waren, dass [die von uns vorgelegten Geheimdienstinformationen] die Tötung von einer großen Zahl von Zivilisten oder die Zerstörung eines Krankenhauses rechtfertigten.“

Von einem Parkplatz in Port Orchard zu einem Hochhaus in Gaza-Stadt

Die israelische Armee präsentiert diese Videos als Illustrationen, die auf Geheimdienstinformationen basieren. In Wirklichkeit stammen jedoch viele der dargestellten Umgebungen zumindest teilweise von Künstlern, die weit entfernt sind vom Schlachtfeld. Unsere Analyse der Animationen der Armee ergab, dass mehr als die Hälfte davon 3D-Elemente aus Drittquellen enthielten. Insgesamt wurden über 50 verschiedene Elemente von Drittanbietern identifiziert, hunderte Male repliziert in Animationen von Standorten von Gaza bis zum Iran.

Ein Parkplatz aus dem Bundesstaat Washington, Scans aus einer Bootsbauwerkstatt in Schottland und kommerzielle Ladenfront-Bausätze aus der Videospielindustrie – all diese Elemente wurden ohne Quellenangabe in Animationen eingefügt, präsentiert als „Illustratio-

nen“ von Hamas-Bunkern oder iranischen Waffenanlagen. Viele dieser 3D-Modelle wurden von der Armee auf Online-Marktplätzen für digitale Bauelemente erworben, beispielsweise *KitBash3D* (wo ein komplettes Bauelemente-Paket mit Militärposten 8 oder Ladenfronten 9 für etwa 100 bis 200 US-Dollar verkauft wird) und *Sketchfab* (wo Elemente wie eine Schneidemaschine unter Creative-Commons-Lizenzen kostenlos erhältlich sind).

Andere wurden von 3D-Künstlern wie Ian Hubert¹⁰ erworben, die ihre Arbeiten mit zahlenden Abonnenten auf Websites wie *Patreon* teilen. Der populäre amerikanische Content-Ersteller hat Photogrammetrie-Scans¹¹ von Strommasten, Parkplätzen und Straßenecken in seiner Heimatstadt Port Orchard im Bundesstaat Washington erstellt, zusammen mit Anpassungen von Rohren und Antennen, die er von Grund auf neu entworfen hat – all dies steht Abonnenten auf *Patreon* für etwa 7 US-Dollar pro Monat zur Verfügung.

Mehr als 30 dieser Objekte tauchen nun in den Animationen des israelischen Militärs von Hochhäusern in Gaza, Tunneln in Beirut und Nuklearstandorten im Iran auf. (Hubert wurde um eine Stellungnahme gebeten; seine Antwort wird hier hinzugefügt, sobald sie eingegangen ist.)

Die israelische Armee hat auch 3D-Bauelemente genutzt, die vom *Scottish Maritime Museum* unter einer uneingeschränkten *Creative-Commons*-Lizenz ins Internet gestellt wurden. Werkbänke, Schränke und ein Stromkasten – hochgeladen im Rahmen eines Photogrammetrieprojekts im Zusammenhang mit einem Bootsbau-Workshop aus dem Jahr 2019 – wurden in Animationen identifiziert, die unterirdische Raketenfabriken in Syrien und im Iran zeigen. (Das Scottish Maritime Museum erklärte in seiner Antwort auf unsere Untersuchung, dass es, sobald es digitale Modelle seiner Sammlung zu Zwecken wie Konservierung und Forschung online stellt, „keine Kontrolle darüber hat, wie die Daten anschließend abgerufen, heruntergeladen oder verwendet werden“.)

In einigen Fällen geht die „Illustration“ noch einen Schritt weiter, indem reale Orte durch fiktive Umgebungen ersetzt werden. Im September 2024 veröffentlichte die Armee eine Animation¹², in der Häuser im Südlibanon gezeigt wurden, in denen angeblich Raketen versteckt waren. Unsere Untersuchung ergab, dass es sich bei dem Gebiet, auf das das Video aus einem Satellitenbild zoomt, um den Randbereich des Dorfes Yater handelt.

Bei einem Besuch im Dorf letzte Woche stellte sich jedoch heraus, dass es in dieser Gegend keine solchen Gebäude oder Straßen gibt – und zwar nicht, weil sie von der israelischen Armee zerstört worden wären – sie bombardierte nur eine Handvoll Orte in Yater. Tatsächlich sind die Häuser im Video komplett erfunden und mit Antennen ausgestattet, die aus min-

destens drei verschiedenen Modellen aus Huberts „Antenna Kit“ 14 stammen, einem Asset-Paket, das er im März 2021 auf seinem *Patreon*-Kanal veröffentlichte.

Die Armee veröffentlichte zu Beginn ihres Angriffs auf den Iran im Juni ein ähnliches 3D-Modell 15, das eine Urananreicherungsanlage in Natanz darstellt. Als internationale Medien sich beeilten, über das Ereignis zu berichten, veröffentlichten Dutzende die Animation teilweise oder vollständig erneut, darunter die *BBC*, *CNN* und *Sky News* 16, 17, 18. Das in der Animation dargestellte Innere der Anlage enthält mindestens sechs von Huberts 3D-Bauelementen, die insgesamt über 150 Mal repliziert wurden.

Vor kurzem veröffentlichte die Armee eine 3D-Animation 19, die das Innere des Mushta-ha-Turms in Gaza-Stadt kurz nach dessen Bombardierung Anfang September im Rahmen der systematischen Zerstörung der Hochhäuser der Stadt zeigt. Die Animation enthält mehrere Elemente von Drittanbietern, darunter einen Teil eines 3D-Scans der Bootsbauwerkstatt des *Scottish Maritime Museum* sowie zusätzliche Elemente von Huberts *Patreon*. Zu den Hubert-Elementen gehören ein modellierter Stromzähler aus Port Orchard und drei separate Photogrammetrie-Scans von Parkplätzen (offenbar ebenfalls aus dem Bundesstaat Washington).

Der letzte Abschnitt des Videos zoomt vom Turm heraus, um einen größeren Teil von Gaza-Stadt und seine städtische Architektur zu zeigen. Diese Szene verwendet eine Satellitenbild-Grundlage aus dem Jahr 2024, erkennbar an einem Davidstern-Muster, das ein Soldat mit einem *Caterpillar* D9-Bulldozer in den Boden des nahe gelegenen *Green Battalion Square* fräste.

Bis 2024 und sicherlich bis zur Veröffentlichung der Animation im letzten Monat war ein Großteil des Stadtviertels durch Luftangriffe und Sprengstoff zerstört worden. Die 3D-Darstellung der Armee zeigt jedoch ein Stadtbild vor dem 7. Oktober, in dem die meisten Gebäude rund um den Turm noch stehen und das Ausmaß der anhaltenden Zerstörung verschleiern.

Delegitimierung und Verwirrung

Die Wirkung dieser Animationen liegt vor allem darin, wie sie verbreitet werden. Die Animationen werden zeitgleich mit den öffentlichen Verlautbarungen Israels veröffentlicht – manchmal nach einem Angriff, manchmal unmittelbar davor und oft, um präventiv zu signalisieren, dass ein Gebiet angegriffen werden könnte. Der Clip wird in der Regel über die *Telegram*-, *YouTube*-, *Facebook*-, *X*- und *Instagram*-Kanäle der Armee verbreitet und möglicherweise mit einer Pressekonferenz des Armee-Sprechers verbunden.

Angesichts der rasanten Entwicklungen und des Mangels an verifizierten Bildern entscheiden sich internationale Medien ausnahmslos dafür, diese vorgefertigten Bilder zu verwenden und sie in vielen Fällen unkritisch zu verbreiten. Sie füllen Sendezeit, veranschaulichen komplexe Vorgänge und vermitteln den Eindruck von Insiderwissen.

Fast alle von der Armee veröffentlichten Animationen enthalten in der unteren Ecke das Wort „Illustration“. Die Bedeutung dieses Kennzeichens wird jedoch bewusst vage gehalten. Verschiedene Medien gehen unterschiedlich mit dieser Qualifikation um; einige betonen sie mit Skepsis, andere ignorieren sie völlig. (In einer Stellungnahme zu dieser Untersuchung erklärte die *BBC*: „Wir verwenden Grafiken von Dritten mit Quellenangabe. In diesem Fall haben wir deutlich gemacht, dass die Animationen von der israelischen Armee veröffentlicht wurden.“)

In einem hebräischen Video ²¹, das nach dem Angriff auf den Iran im Juni 2025 auf dem *TikTok*-Account der Armee gepostet wurde, beschreiben Soldaten der Einheit, dass sie fast einen Monat lang unter einer sogenannten „Geheimhaltung auf Premierministerebene“ gearbeitet haben, um Illustrationen zu erstellen, die die Luftangriffe rechtfertigen. Ein Nuklearwissenschaftler wurde hinzugezogen, um zu erklären, wie Zentrifugen funktionieren, damit die Animatoren sie in 3D nachbauen konnten. Als der Befehl zum Angriff gegeben wurde, waren die Animationen bereits fertiggestellt.

Ein Soldat erklärt: „Sie sagten uns einfach: ‚Es wird wahrscheinlich einen Angriff auf den Iran geben, und wir müssen bereit sein. Ihr seid dafür verantwortlich, die Botschaft für ein Video zu erstellen. Vereinfacht alles: Was wird passieren, wer wird angegriffen, was wird angegriffen, die Orte, warum.‘“ „Wir haben uns jeden Tag so vorsichtig verhalten, als würde der Angriff schon morgen stattfinden“, erzählt ein anderer Soldat in dem *TikTok*-Video. „Als sie uns schließlich sagten: ‚Wir greifen heute den Iran an‘, wurde uns das Ausmaß der Sache bewusst. Und 30 Stunden später waren unsere Produkte überall zu sehen ... Wir haben alles in verschiedene Sprachen übersetzt. *CNN* und andere wirklich einflussreiche Sender in den Vereinigten Staaten haben unsere Beiträge ausgestrahlt.“

Experten haben die Ästhetik der aufblühenden Animationskampagne der Armee mit den Bereichen der visuellen und Open-Source-Recherchen verglichen, die zunehmend an Beliebtheit gewinnen, um Bereiche abzudecken, in denen traditionelle Berichterstattung schwierig sein kann.

„Ich glaube, dass die Israelis das visuelle Vokabular der Open-Source-Ermittlungen übernommen haben, um [diese Ermittlungen] zu delegitimieren und Verwirrung zu stiften“, sag-

te Elizabeth Breiner, Programmleiterin am Forschungszentrum *Forensic Architecture* der *Goldsmiths University* of London. „Diese Bilder sind offen in Bezug auf ihren Status als etwas zwischen Realität und Fantasie, aber der eigentliche Schaden besteht darin, dass sie sich bei den Menschen weit über den Punkt hinaus festsetzen, an dem etwas funktional widerlegt sein könnte.“

Eyad Elyan, ein palästinensischer Wissenschaftler an der schottischen *Robert Gordon University*, der sich auf KI und 3D-Modellierung spezialisiert hat, sagte, er sei „zutiefst beunruhigt“, als er erfuhr, dass Israel schottische Ressourcen für seine Propaganda-Animationen nutzt. „Dies steht im Einklang mit der langen Geschichte Israels und seiner Armee, die Ressourcen anderer auszubeuten und alle möglichen Mittel einzusetzen, um unbegründete Behauptungen zu verbreiten“, sagte er.

„Besonders beunruhigend ist jedoch, dass solche erfundenen Inhalte von den Massenmedien unkritisch akzeptiert und verbreitet werden“, fuhr Elyan fort. „Ein Großteil dieses Materials bestand aus regelrechten Unwahrheiten – beispielsweise die weit verbreitete Animation, in der behauptet wurde, dass die Hamas unter dem Al-Shifa-Krankenhaus eine Kommandozentrale betrieben habe. Eine solche Einrichtung wurde nicht gefunden, aber [diese Behauptung] wurde genutzt, um fast das gesamte Gesundheitssystem in Gaza zu zerstören.“

Als Reaktion auf unsere Untersuchung erklärte die israelische Armee, dass „Behauptungen über Ungenauigkeiten oder die Verwendung ‚übertriebener‘ Elemente nicht der Realität entsprechen und schlichtweg unbegründet sind“ und dass „alle Inhalte auf verifizierten Informationen aus verschiedenen Quellen basieren“.

Die Erklärung fuhr fort: „Wenn dreidimensionale oder animierte Visualisierungen verwendet werden, wird dies deutlich angegeben, und ihr Zweck besteht darin, komplexe Informationen auf klare und zugängliche Weise visuell darzustellen – nicht darin, eine exakte Rekonstruktion jedes physischen Details in dem Gebiet zu erstellen.“

Die Armee fügte hinzu: „Der Zweck dieser Darstellungen ist es, eine Realität aufzuzeigen, die vor Ort wiederholt bewiesen wurde – dass terroristische Organisationen ihre Ressourcen in solche Infrastrukturen einbetten und unter dem Schutz der Zivilbevölkerung operieren.“

Diese Untersuchung wurde im Januar 2025 von Jack Sapoch, Robin Kötzle, Nicole Vögele und Jake Charles Rees im Rahmen von *Viewfinder*, einem unabhängigen Forschungskollektiv, initiiert.

Oren Ziv ist Fotojournalist, Reporter für Local Call und Gründungsmitglied des Fotografenkollektivs Activestills.

1. <https://www.youtube.com/watch?v=6pTYHBZVgVQ>
2. https://archive.org/details/CNNW_20231027_200000_The_Lead_With_Jake_Tapper/start/1951/end/2011
3. <https://x.com/netanyahu/status/1717916845859078531?lang=en>
4. <https://www.instagram.com/reel/CghR18-j7To/>
5. https://archive.org/details/BBCNEWS_20250614_150000_BBC_News/start/420/end/480
6. <https://www.blender.org/about/>
7. <https://kitbash3d.com/products/props-military-outpost>
8. <https://kitbash3d.com/products/storefronts>
9. <https://sketchfab.com/3d-models/cutter-machine-ea44a8bafd6e4beb87e3258e5e308007>
10. <https://sketchfab.com/3d-models/cutter-machine-ea44a8bafd6e4beb87e3258e5e308007>
11. <https://consent.youtube.com/m?continue=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2F%40IanHubert2%3Fcbid%3D1&gl=DE&m=0&pc=yt&cm=2&hl=de&src=1>
- * <https://de.wikipedia.org/wiki/Photogrammetrie>
12. <https://www.patreon.com/IanHubert>
13. <https://www.youtube.com/watch?v=me43AKGQjDA>
14. https://docs.google.com/presentation/d/1NgWAbif7ShoYMIe71RkKt3Qnr75XzLBavtP4fTk-7b8/edit?slide=id.g344b8815d44_o_349#slide=id.g344b8815d44_o_349
15. https://www.patreon.com/posts/asset-antenna-48693945?utm_medium=clipboard_copy&utm_source=copyLink&utm_campaign=postshare_fan&utm_content=web_share
16. <https://x.com/idfonline/status/1933479692339753013>
17. https://archive.org/details/BBCNEWS_20250614_150000_BBC_News/start/420/end/480
18. <https://edition.cnn.com/2025/06/14/world/video/smr-israel-iran-trade-attacks-after-israel-targets-nuclear-sites>
19. <https://news.sky.com/video/idf-shows-recreated-video-of-iran-nuclear-site-at-natanz-13383152>
20. <https://x.com/IDF/status/1963910424694280403>
21. <https://www.ynet.co.il/news/article/h1hjmxe4>
22. <https://www.youtube.com/watch?v=CqFuVee64VM&t=7s>
23. <https://www.idf.il/%D7%90%D7%AA%D7%A8%D7%99-%D7%99%D7%97%D7%99%D7%93%D7%95%D7%AA/%D7%9E%D7%A2%D7%A8%D7%9A-%D7%93%D7%95%D7%91%D7%A8-%D7%A6%D7%94-%D7%9C/%D7%9B%D7%9C-%D7%94%D7%9B%D7%AA%D7%91%D7%95%D7%AA/2025/%D7%91%D7%9E%D7%A9%D7%9A-%D7%97%D7%95%D7%93%D7%A9-%D7%94%D7%9D-%D7%A9%D7%9E%D7%A8%D7%95-%D7%A2%D7%9C-%D7%94%D7%A1%D7%95%D7%93-%D7%95%D7%91%D7%A8%D7%92%D7%A2-%D7%90%D7%97%D7%93-%D7%94%D7%95%D7%90-%D7%A0%D7%97%D7%A9%D7%A3-%D7%9C%D7%A2%D7%95%D7%9C%D7%9D/>

Quelle: <https://www.972mag.com/israeli-army-3d-propaganda-animations>

Übersetzung für Pako: A. Riesch – palaestinakomitee-stuttgart.de