

[Operation Nr. 2: Sub Hunt

Der unverschämte gemeinsame Angriff des Drogenbosses und des Verrückten auf Washington wurde abgewehrt, doch nun beginnt der ominösere Teil ihres Plans.

Der Verrückte hat das Kernwaffenprogramm seines Vaters wieder aufleben lassen und schmuggelt Plutonium in die Urwaldfestung, die er sich mit Ortega teilt. Der Drogenboß hat immerhin eine Flotte seiner für den Drogenschmuggel eingesetzten Schnellboote für die Operation bereitgestellt. Sie transportieren die tödliche Fracht zur Küste, wo sie auf LKWs verladen und ins Landesinnere transportiert werden soll.

Doch ist alles nicht so einfach. Einige Schnellboote sind nur Köder. Auf nahegelegenen Inseln und Sandbänken hat der Drogenboß viele Flaks in Stellung gehen lassen. Außerdem treiben sich Kanonenboote und Atom-U-Boote in den gefährlichen Gewässern herum. Da Ihre Comanche aufgrund einer zerstörten Brücke vom Ganzen abgeschnitten ist, müssen Sie erst das gestohlene Hovercraft zurückholen, um damit zum Hubschrauber zu kommen.

1. Rettungsaktion Navy Seals (Rescue Navy Seals)

Die Terroristen haben die Seals gefangengenommen. Schalten Sie die terroristischen Wachen aus, und nehmen Sie die Seals an Bord. Sie wissen, wie die Alarmzone um das Hovercraft ausgeschaltet werden kann und wo sich das Plutonium befindet. Bringen Sie sie zu ihrem Hubschrauber, damit sie den Code eingeben können, durch den die Alarmzone ausgeschaltet wird.

2. Wachen beim Hovercraft vernichten und Stromnetz ausschalten (Eliminate guards around hovercraft & shut down power grid)

Das Luftkissenboot ist schwer bewacht, und der Landeplatz steht unter Spannung. Der Platz ist einfach zu finden, doch würden Sie ohne die Seals nur schwer herankommen.

3. Gestohlenes Luftkissenboot finden (Recover stolen hovercraft)

Sie landen und wechseln das Fahrzeug. Beim Aufsetzen auf dem Landeplatz verlassen Sie automatisch die Comanche und nehmen am Steuer des Hovercraft Platz, das sich über Wasser und Land bewegen kann. Achten Sie genauso sorgfältig auf seinen Kraftstoffstand wie bei der Comanche. Ohne Kraftstoff stürzen Sie zwar nicht ab, doch würden Sie irgendwo stranden. Außerdem geht dabei ein Leben verloren.

Fahren Sie jetzt unter die Brücke. Eine ganze Reihe Kanonenboote, viele Scharfschützen und Flak-Kanonen erwarten Sie schon. Gewöhnen Sie sich möglichst schnell an die Steuerung des Hovercraft, denn Sie werden viele Ausweichmanöver durchführen müssen.

4. Plutonium finden (Recover Plutonium)

Versenken Sie die Schnellboote des Drogenbosses, ehe das Rendezvous mit den an der Küste wartenden LKWs stattfinden kann. Fangen Sie sie an der Küste ab, ehe die Waffen umgeladen werden, oder bekämpfen Sie die ins Landesinnere fahrenden LKWs. Dabei müssen Sie mindestens 8 Plutoniumkisten aufnehmen. Schießen Sie auf keinen Fall auf das Plutonium.

5. F-15-Piloten retten (Rescue F-15 Pilot)

Da keine F-15 schwimmen kann, weiß der Gegner wahrscheinlich, wo sich der Pilot befindet. Sie müssen ihn also ganz schnell suchen. Nach unbestätigten Berichten soll er bei einer kleinen Insel zwischen Küste und Brücke abgestürzt sein. Er hat die Atom-U-Boote des Drogenbosses ausgemacht. Sie würden diese ohne ihn niemals finden.

6. Atom-U-Boote zerstören (Destroy Nuclear Subs)

Lassen Sie alle 5 Boote für immer auf Grund laufen, denn es sind die stärksten Waffen im Arsenal des Drogenbosses. Sie würden sehr viel Munition verbrauchen, um diese Monster zu versenken. Deshalb nehmen Sie besser Ihre Minen dazu. Sind die Boote versenkt, dann kann Ortega seine Küstenlinie nicht mehr verteidigen, und Ihnen steht auf dem Weg ins Landesinnere nichts mehr entgegen.

Wenn Sie alle Missionen der Operation beendet haben, kehren Sie mit dem Luftkissenboot zum Landeplatz (das Umsteigen in die Comanche geht automatisch vor sich) und von dort zum Stützpunkt zurück.

Operation Nr. 3: Training Ground

Nach der Zerstörung ihrer Atom-U-Boote und der Verhinderung des Plutoniumtransports haben der Verrückte und der Drogenboß ihre Bodentruppen in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Die Lage in Ortegas Trainingszentrum ist besonders angespannt. Hier gibt es viele unerfahrene Truppen, die nicht wissen, was sie erwartet. Gleichzeitig ist dies das Kommunikationszentrum, das Verbindungen zu den weit entfernten Streitkräften des Verrückten und des Drogenbosses herstellt. Außerdem befindet sich hier der Kernreaktor, der zur Anreicherung von Uran für Waffen dient. Das alles zusammengenommen macht das Zentrum zu einem natürlichen Angriffsziel für die Comanche.

1. Gegnerisches Trainingscamp auslöschen (Wipe out Enemy Training Camp)

Hier lassen der Drogenboß und der Verrückte ihre Terroristen ausbilden. Solange diese noch unerfahren sind, nehmen Sie ihr Trainingscamp aufs Korn, und zerstören Sie die Zelte und Wachtürme. Suchen Sie nach Vorräten in einigen Zelten, und vergewissern Sie sich, daß alle Wachtürme völlig zerstört sind.

2. Landezone sichern (Secure the Landing Zone)

Löschen sie die Schutzvorrichtungen der LZ nördlich der Zelte aus (aber zerstören Sie nicht zu viel). Nehmen Sie ein Kommando von der Urwaldlichtung im Nordwesten auf, und setzen Sie es zur Sicherung der LZ ab.

3. Mobile Radarstation ausschalten (Knock Out Mobile Radar)

Drei mobile, in der westlichen Kartenhälfte positionierte Radarstationen des Typs MRX-254B sichern das Depot mit den Sheridan-Panzern und die Kaserne. Neutralisieren Sie die Stationen, ehe sie die Truppe mit den Sheridan-Panzern alarmieren können. Am besten ist es, wenn Sie das Feuer auf die LKWs konzentrieren, die die mobilen Radarstationen ziehen. Prüfen Sie auf der Karte, wo sich aktive Radarstationen befinden, und suchen Sie nach Panzerspuren.

4. Kommunikationsexperten retten (Rescue Communications Expert)

Der Kommunikationsexperte hat für den Drogenboß und den Verrückten gearbeitet, allerdings nicht freiwillig. Deshalb wird er in einem schwer bewachten Gefangenenlager festgehalten. Dieses ist eingezäunt, von Wachtürmen umgeben und befindet sich in südlicher Richtung in der Nähe des Camps. Um ihn dort rauszuholen, müssen Sie das Gebäude mit dem Flachdach in die Luft jagen. Wenn Sie den Kommunikationsexperten befreit haben, setzen Sie ihn in der LZ neben den Telefonleitungen ab, so daß er diese mit Wanzen versehen kann. Ihre Leute sind dann in der Lage, die Gespräche des Verrückten abzuhören. (Passen Sie auf, daß Sie nicht die Telefonleitungen zerschießen!)

5. SHERIDAN-Panzer zerstören (Destroy SHERIDAN Tanks)

Sie müssen dem Panzerdepot schwerste Treffer zufügen, um es zu zerstören. Es befindet sich fast genau in der Mitte der Karte. Bleiben Sie dabei ständig in Bewegung, denn die Luft hier ist durch ihre Bleihaltigkeit so gefährlich wie ein Hornissennest!

6. Mobile Radarstation ausschalten (Knock Out Mobile Radar)

Das Camp wird durch drei weitere Frühwarnradarstationen des Typs MRX-245B gesichert, welche sich in der östlichen Hälfte der Karte befinden.

7. Trainingshauptquartier zerstören (Destroy the Training HQ)

Das Hauptquartier befindet sich in einem abgezäunten Gelände in der Nähe der Stelle, wo der Kommunikationsexperte abgesetzt werden sollte.

8. Kernreaktor finden (Retrieve Nuclear Reactor)

Die Lagergebäude, in denen sich die Reaktorteile befinden, sind sowohl von außen wie auch von innen stark gesichert. Beim Aufsprengen der Kisten müssen Sie die Feuerkraft genau bemessen; denn nur mit einem intakt gebliebenen Reaktor können Sie diese Operation abschließen.

Operation Nr. 4: Night Strike

Durch das Abhören der wütenden Ferngespräche des Verrückten sind Sie diesem geheimen, eingezäunten Gelände mitten im Urwalddickicht auf die Spur gekommen. Der Verrückte hat drei deutsche Spitzenphysiker kidnappen lassen, die an seinem Kernwaffenprogramm arbeiten sollen. Das haben diese natürlich abgelehnt und werden seither in fauligen Urwaldgruben gefangengehalten.

Allerdings können die Physiker das nicht lange durchhalten. Wenn Sie sie nicht bald finden, kommt jede Hilfe zu spät.

Selbst im Schutz der Dunkelheit wird diese Mission nicht einfach sein, denn Sie können die genaue Lage von versteckten Kraftstoff- und Munitionsvorräten auf der Karte nicht ausmachen.

1. Gegnerische Wachtürme zerstören (Destroy Enemy Watch Towers)

Um Ihren Startpunkt herum befinden sich sieben Türme, die Sie ausschalten müssen (zielen Sie auf den rötlichen Schimmer, der von den Scharfschützen der Wache ausgeht), ehe die Wachen die anderen Söldner Ortegass benachrichtigen können. Es gibt zwar noch weitere Wachtürme in diesem Gebiet, doch diese sieben müssen Sie *zuerst* vernichten.

Sie werden feststellen, daß der Urwald erhellt wird, wenn ihre Munition hochgeht. Allerdings ist es generell keine sonderlich gute Idee, die Munition nur zu verbrauchen, um besser sehen zu können.

Sie werden auch Objekte auf dem Boden bemerken, die mit einem gelben Rhombus und einem roten Kreis markiert sind. Das sind Zeltplanen, unter denen (unter anderem) Vorräte versteckt sind. Geben Sie ein paar Schuß mit Ihrem Gurt-MG ab, um zu sehen, was sich unter den Planen befindet.

2. Fallschirmjäger suchen und zur Dorflandzone bringen (Locate Green Beret Scout & Take Him to Village Landing Zone)

In diesem Gebiet wurde vor kurzem ein Fallschirmjäger abgesetzt. Suchen Sie nach seinem weißen Leuchtsignal, nehmen Sie ihn an Bord, und fliegen Sie zur Landezone im Dorf. Vergewissern Sie sich aber vorher, daß das Dorf gesichert wurde.

Im Dorf und auf einigen Urwaldlichtungen der Umgebung sehen Sie mehrere Hütten. In manchen sind Vorräte, in anderen gegnerische Truppen oder eigene Leute versteckt. Manche sind auch leer. Sie müssen also auf alles gefaßt sein, wenn Sie auf eine Hütte schießen.

3. Gegnerische Apache-Hubschrauber zerstören (Destroy Enemy Apache Choppers)

Auch wenn Sie die Hubschrauber nicht finden können, spüren diese Sie bestimmt auf. Vergessen Sie nicht, auch die Hubschrauber-Landeplätze zu zerstören.

4. Gefangene deutsche Wissenschaftler retten (Rescue Captured German Scientists)

Achten Sie bei den Urwaldlichtungen nördlich des Dorfes auf "Falltüren". Verwechseln Sie die Wissenschaftler (in weißer Kleidung) nicht mit den gegnerischen Truppen.

5. Kriegsgefangene retten (Rescue POW's)

Amerikanische Kriegsgefangene aus früheren Konflikten sind zur Sklavenarbeit an den Drogenboß und den Verrückten verkauft worden. Suchen Sie die Gefangenen in der Nähe der stinkenden Gruben, in denen die deutschen Physiker gefangen gehalten wurden. Sie sollten allerdings erst die Deutschen zur LZ bringen, damit Sie genug Platz für die Amerikaner haben.

6. Waffenfertigungsanlage zerstören (Destroy Weapons Plant)

Die Zerstörung dieser Anlagen ist ein entscheidender Schritt, um das Rüstungsprogramm des Gegners zum Scheitern zu bringen. Vernichten Sie auch die teilweise montierten Kampfflugzeuge und die Ersatzteile in diesem Gebiet. Wegen der starken Sicherung durch ACAR müssen Sie ständig zu Ausweichmanövern bereit sein.

Zwischen den Waffenfertigungsanlagen befinden sich Kasernen. In einigen dieser Kasernen sind Vorräte gelagert. Sollten Ihre Vorräte zur Neige gehen, könnten Sie die eine oder andere aufsprengen.

7. Waffenprojektleiter gefangennehmen (Capture Weapons Commander)

Wenn Sie es schaffen, den Leiter des Kernwaffenprojekts gefangenzunehmen, bedeutet dies einen entscheidenden Schlag gegen den Drogenboß und den Verrückten. Der Waffenprojektleiter besitzt auch geheime Informationen über die Strategie seiner ehemaligen Bosse. Er versteckt sich in einer Kaserne, die sich ungefähr in der Mitte des Waffenprojektkomplexes befindet.

Operation Nr. 5: Puloso City

Der gefangene Waffenprojektleiter hat Ihnen alles erzählt, was Sie wissen wollten. Der Drogenboß hat eine Fabrik zur Fertigung von Nuklearzündern in Puloso City bauen lassen. Diese Stadt wird von seiner Privatarmee kontrolliert. Die Fabrik ist allerdings nicht das einzige verbrecherische Unternehmen Ortegass am Ort. Daneben gibt es noch große Anlagen zur Drogenherstellung sowie eine Geldfälscherwerkstatt.

1. Zivilisten aus der Geiselhaft befreien (Rescue Civilian Hostages)

Finden Sie den Weg durch das Häuserlabyrinth, der Sie zu den von Mauern umgebenen Missionsgebäuden bringt. Dort angekommen, wird ihre Aufgabe nicht gerade einfacher, da diese stark bewacht sind. Sprengen Sie die Gebäude auf, retten Sie die Geiseln, und bringen Sie diese zum LZ in der Nähe der Versorgungs-LKWs der UNO. Um diese Mission zu erfüllen, müssen Sie mehrmals hin und her fahren.

2. Anlagen zur Drogenherstellung hochjagen (Destroy drug processing plants)

Suchen Sie nach den roten Ziegelgebäuden nördlich der Missionsgebäude. Zerstören Sie die Drogenbottiche und die Herstellungsanlagen. Es ist Ihnen freigestellt, ob Sie die Drogen vernichten oder mitnehmen.

3. Geldfälscherwerkstatt hochjagen (Blow Counterfeiting Plants)

Die Druckerpressen des Drogenbosses befinden sich in einem Neubaugebiet im Nordwesten von Puloso City. Nehmen Sie die Falschgeldbündel auf, oder vernichten Sie sie. Zerstören Sie die Pressen, Druckplatten und das Labor für die Druckfarben. Studieren Sie die Karte genau, um völlig sicherzugehen, daß Sie die richtigen Gebäude angreifen. In diesem Gebiet patrouillieren Truppen, die mit 23-mm-MLRS-Kanonen ausgerüstet sind.

4. Stromnetz ausschalten (Disable Power grid)

Zerstören Sie die Hochspannungsleitungen, die sich am westlichen Rand der Karte befinden. Dadurch wird das Frühwarnsystem für den Kontrollraum des Drogenbosses ausgeschaltet.

5. Computerlabore hochjagen und Panzerwagen zerstören (Blow Up Computer Labs and Defeat Armoured Cars)

Sie brauchen das Sturmmotorrad der Special Forces, das sich in der von einer Mauer umgebenen Polizeistation befindet. Sie steigen automatisch auf das Motorrad um, wenn Sie mit Ihrer Comanche auf dem Hubschrauber-Landeplatz aufsetzen. Danach jagen Sie die Computerlabore im "Doppelrhombus" hoch, die in der nordwestlichen Ecke von Puloso City zu finden sind. Setzen Sie gegen diese Ungetüme am besten Ihre Landminen ein.

6. Zünder aufnehmen (Pick Up Detonators)

Nehmen Sie die Zünder auf, die in den Panzerwagen waren. Das können Sie, ganz nach Ihrer Wahl, mit dem Motorrad oder der Comanche tun. Wenn Sie automatisch in die Comanche umsteigen wollen, müssen Sie neben dem LZ parken.

7. Plastiksprengstoff C4 holen (Get C4 Plastic Explosives)

Für diese Mission müssen Sie wieder in die Comanche umsteigen. Der C4-Sprengstoff befindet sich in einer *sehr* stark bewachten Waffenkammer am östlichen Rand Ihres Operationsgebiets. Jagen Sie die Waffenkammer hoch, und nehmen Sie mindestens ein Bündel Sprengstoff mit.

8. Kontrollraum des Drogenbosses zerstören (Destroy Drug Lord's Warroom)

Er befindet sich nördlich der Waffenkammer. Sichern Sie die Umgebung, und setzen Sie auf der LZ auf, damit Ihr Kopilot in den Kontrollraum eindringen kann. Er plaziert die C4-Ladungen, während Sie draußen warten. Achten Sie auf Scharfschützen auf den Dächern, bis er wieder auftaucht. Nehmen Sie ihn auf, genießen Sie den Anblick des in Stücke gesprengten Kontrollraumes, und fliegen Sie zum Stützpunkt zurück.

Operation Nr. 6: Snow Fortress

Die Dinge entwickeln sich lawinenartig. Der Drogenboß hat hoch in einer südamerikanischen Gebirgskette eine Festung anlegen lassen. Doch geht es ihm dort nicht so sehr um das Skilaufen, denn es handelt sich hierbei um ein Raketendepot. Mit Hilfe eines von der ehemaligen Sowjetarmee übergelaufenen Generals hat er sich einige Nuklearsprengköpfe und ICBMs unter den Nagel reißen können und ist nun drauf und dran, diese einsatzbereit zu machen und auf Ziele auszurichten. Das gesamte Gebiet wird durch schwere Waffen, Elitetruppen, SAM-Raketenwerfer sowie ein Radarnetz gesichert.

Um die Bedrohung durch die Raketen auszuschalten, müssen Sie die acht Missionen in dieser Reihenfolge erfüllen:

1. Wild Bill retten (Rescue Wild Bill)

Kopilot Wild Bill wurde abgeschossen und wird zusammen mit anderen Kriegsgefangenen in einem eisigen Loch gefangengehalten. Retten Sie Bill und einige der anderen Gefangenen. Suchen Sie nach einer Hilfslandezone auf halber Strecke zwischen dem Startpunkt und dem Gefangenenlager, wo Sie diese absetzen können. Um die LZ zu sichern, müssen Sie auf einige Panzer und Gebäude achten. Jagen Sie den in einem Iglu versteckten Gefechtsstand hoch, um die Verteidigung der gegnerischen LZ zu erschweren.

2. Mobile Radarstationen ausschalten (Knock Out Mobile Radars)

Die Patriot-Raketenstellung wird durch drei mobile Radaranlagen gesichert. Diese werden durch Panzer und Gatling-MGs sehr gut geschützt. Schalten Sie sie aus, um sich so den Weg für die nächsten Missionen freizumachen.

3. Raketendepot zerstören (Destroy Missile Depot)

Der Drogenboß hat unverschämterweise amerikanische Patriot-Raketen stehlen lassen, um diese gegen uns einzusetzen. Nachdem Sie die Panzer und Wachtürme um das Depot ausgeschaltet haben, müssen Sie die Raketendepots aufsprengen und alle Raketen hochjagen, die Sie dort finden können.

4. Sowjetgeneral gefangennehmen (Capture the Soviet General)

Finden sie so schnell wie möglich die Hütte des Generals. Suchen Sie südwestlich des Kriegsgefangenenlagers nach seiner grauen Uniform. Er weiß, wo sich die Startrampen befinden und wird Ihnen alles sagen, um seine eigene Haut zu retten.

5. Patriot-Raketenwerfer zerstören (Destroy Patriot Missile Launchers)

Haben Sie erst einmal den General, können Sie auch die Raketenwerfer leicht finden. Diese sind über das ganze Gebiet verteilt. Werfen Sie also zunächst einen Blick auf die Karte. Vielleicht müssen Sie auch zuerst noch einige versteckte mobile Radaranlagen ausschalten.

6. Gegnerisches Stromnetz hochjagen (Blast Enemy Power Grid)

Zerstören Sie das Umspannwerk und die Strommasten der Hochspannungsleitungen.

7. Unterirdische Festung suchen (Find Underground Fortress)

Irgendwo unter den riesigen Schneemassen hat der Drogenboß seine Festung ausgebaut. Wenn die Stromversorgung ausgefallen ist, funktioniert das Belüftungssystem der Festung nicht mehr, so daß diese leichter ausgemacht werden kann. Achten Sie besonders auf ungewöhnliche Schneehügel. Diese können ein Hinweis darauf sein, daß die Festung nicht mehr weit ist.

8. Nuklearsprengköpfe finden (Recover Nuclear Warheads)

Legen sie die unterirdische Festung und die Transportstellen für die Sprengköpfe frei. Achten Sie dabei aber auf die Wachen. Wenn Sie die Sprengköpfe bloßgelegt haben, nehmen Sie sie auf und fliegen zum Heimatstützpunkt zurück.

Operation Nr. 7: River Raid

Dieses im Urwald gelegene Hochsicherheitslager ist das Zentrum für den Raketenbau des Verrückten und der Anbaugelände des Drogenbosses. Kilbaba kann seine Sprengköpfe nicht ohne Trägerraketen ins Ziel bringen, und Ortega kann seine Drogen nicht liefern, wenn seine Felder abgebrannt sind.

1. Landestreifen im Urwald sichern und Stealth Fighter finden (Secure the Jungle Airstrip and find Stealth Fighter)

Der Landestreifen befindet sich in der Mitte der Karte und ist unverwechselbar. Schalten Sie die Wachen aus, und landen Sie auf dem Hubschrauber-Landeplatz in der Nähe. Sie werden dann automatisch zum Stealth Fighter gelangen.

2. Brücken der Drogentrupps sprengen (Blow Up Troop Bridges)

Sämtliche Brücken befinden sich in der westlichen Kartenhälfte entlang des Flusses. Sie müssen sechs der acht Brücken zerstören, damit der Drogenboß keine Verstärkung heranziehen kann. Mit einigen Salven aus Ihrem Maschinengewehr müßte dies eigentlich zu schaffen sein. Achten Sie dabei aber auf die Brückenverteidigung.

3. Drogenanbau ein Ende bereiten (End the Growing Season)

Der Reichtum des Drogenbosses beruht auf der Fruchtbarkeit seiner Felder und Gewächshäuser. Kein Wunder, daß er sie gut beschützen läßt.

4. Raketenwerfer zerstören (Destroy Missile Launchers)

Patriot-Raketen waren das Verderben eines anderen Verrückten in der Wüste in einem anderen Konflikt. Nun hat sich das Blatt gewendet, und die Patriots werden gegen die USA eingesetzt. Sie sind im ganzen Urwald verteilt, und Sie können sie nur finden, wenn Sie den Koordinaten auf Ihrer Karte folgen.

5. Kraftstoffdepot in Brand setzen (Burn out the Fuel Dump)

Hier wird der meiste Kraftstoff für die Armee des Drogenbosses gelagert. Ohne Benzin wird seine Armee nicht allzuweit kommen.

6. Raketenmontageband ausschalten (Put Missile Assembly Line off-line)

Auch ohne Nuklearsprengköpfe sind die Mittel- und Langstreckenraketen in den Händen dieser Verrückten noch viel zu gefährlich. Die Raketen werden in Bunkern montiert, die als antike Ruinen getarnt sind.

7. Zum Heimatstützpunkt zurückfliegen (Head for Home Base)

Nachdem die Pyramiden zerstört sind und das Raketenmontageband ausgeschaltet ist, fliegen Sie den Stealth Fighter zum Landestreifen zurück. Wenn Sie den Schatten des Flugzeugs etwas links zur Mitte des Streifens ausrichten, landen Sie automatisch. Steigen Sie dann in Ihre Comanche um, und fliegen Sie zum Heimatstützpunkt zurück.

Operation Nr.8 : Mountains (In den Bergen)

Der Showdown steht kurz bevor. Der Drogenboß und der Verrückte haben sich weit oben in den Bergen in ihre letzte Zufluchtsstätte verkrochen. Bereiten Sie sich auf einen erbitterten Kampf vor, aber nehmen Sie sie LEBEND gefangen!

Das ist das sicherste Gebiet im Reich des Drogenbosses. Bisher ist es noch keinem Agenten des amerikanischen Nachrichtendienstes gelungen, in dieses Gebiet vorzudringen oder es im Detail zu studieren. Deshalb kann diese Operation auch nur bis zur zweiten Mission beschrieben werden.

1. Kontrolltürme ausschalten (Take out Control Towers)

Die Kontrolltürme befinden sich südwestlich von Ihrer Startposition. Sind sie erst einmal ausgeschaltet, verringert sich die Alarmzone um den Bunker, in dem sich der Verrückte versteckt hält. Aber Vorsicht, sie werden sehr streng bewacht! Dies ist mit Sicherheit eines der gefährlichsten Gebiete bei Ihrer Mission.

Auf dem Weg zu den Kontrolltürmen können Sie überall kleine Pyramiden sehen, die über den Urwaldboden verteilt sind. Dabei handelt es sich um Behälter für Kraftstoffässer, Munitionskisten, Panzerungsreparaturgerät und andere Ausrüstungsgegenstände. Sprengen Sie sie auf, um den jeweiligen Inhalt zu sehen.

2. Marschflugkörper vernichten (Bruise the Cruise Missiles)

Diese gestohlenen Tomahawk-Raketen werden durch runde Felshügel und die mobile Gefechtskanone verdeckt. Suchen Sie südwestlich der Wachtürme, die Sie soeben in die Luft gejagt haben.

Heimkehr

Sämtliche Pläne des Drogenbosses und des Verrückten sind gescheitert. Ihre Macht ist dahin, und der ihnen bevorstehende Prozeß wird eine reine Formalität. Nun ist Zeit für einen triumphalen Empfang in Washington mit anschließendem Festakt auf dem Rasen vor dem Weißen Haus.

HINWEISE UND TIPS**Immer in Bewegung bleiben**

- Ihr Angriffshubschrauber Comanche ist ein schnelles und sehr manövrierfähiges Waffeneinsatzsystem. Wenn Sie die verfügbare Geschwindigkeit nicht ausnutzen, können Ortega und Kilbaba am Ende die Oberhand gewinnen. Vor einem Panzer in der Standschweben zu fliegen und mit ihm Feuer auszutauschen, zeugt zwar von Mut, aber auch von geringem Urteilsvermögen.

Waffen und Munition

- Setzen Sie zur Bekämpfung von nichtaktiven Zielen, wie etwa der Munitionstransporter in Operation 1, Ihr Gurt-MG ein. Das sollten Sie sich angewöhnen, denn bei einigen längeren Operationen könnten die Hellfire- und Hydra-Raketen knapp werden. Wenn Sie ein Gebiet von gegnerischen Waffen gereinigt haben, setzen Sie Ihr Gurt-MG zur Zielbekämpfung ein. Dabei müssen Sie schnell feuern, um Kraftstoff zu sparen.
- Vergeuden Sie keinen Kraftstoff und keine Munition, nur um diese aufzunehmen. Lassen Sie diese Vorräte, wo sind sind, bis Sie sie wirklich brauchen.

Lernen Sie den Gegner kennen

- Mit zunehmender Erfahrung können Sie immer besser einschätzen, wieviel Feuerkraft jeweils für welchen Gegner benötigt wird. Setzen Sie jeweils das Minimum an Feuerkraft ein, um den Gegner auszuschalten. Ein Scharfschütze muß beispielsweise nicht mit einem Hagel an Hellfire-Raketen bekämpft werden.

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGEN

Panzerungs-	Durchschlags-	Geschoß-
punkte	kraftpunkte	geschwindigkeit

AAA (Anti-Aircraft) Gun

(AAA (Flugabwehr-))

jungle strike

November 0, 1997 humes x7632

Kanone) (illo)	50	25	schnell
AK-47 (illo)	10	10	schnell
Apache Helicopter (Apache-Hubschrauber) (illo)	300	150	schnell
APHID (Bazooka) (APHID (Panzerfaust)) (illo)	25	75	schnell
Armoured Car (Panzerwagen) (illo)	150	35	sehr schnell
Attack Van (Angriffswagen) (illo)	100	20	sehr schnell
Comanche Helicopter (Comanche-Hubschrauber) (illo)	1000	unterschiedlich	unterschiedlich
F-117A Nighthawk Stealth Fighter (illo)	1200	unterschiedlich	unterschiedlich
Gatling Gun (Gatling-MG) (illo)	150	10	sehr schnell
Gun Boat (Kanonenboot) (illo)	100	75	schnell
HARV (illo)	150	100	schnell
Hovercraft (Luftkissenboot) (illo)	800	unterschiedlich	unterschiedlich
Humvee (illo)	100	30	sehr schnell
MLRS 23MM Cannon (MLRS-23mm-Kanone) (MLR illo)	250	30	sehr schnell
Mobile Battle Cannon (Mobile Gefechtskanone) (mobile btl cannon illo)	400	200	schnell
Speedboat (Schnellboot) (illo)	150	20	sehr schnell
Tactical Pick-ups (Taktische Pick-Ups) (illo)	100	30	schnell
Abrams M1 (Abrams-M1-Panzer) (illo)	250	75	sehr schnell
Sheridan (ZSU)			

(Sheridan-ZSU-Flak-panzer) (Illo)	150	30	sehr schnell
Twingun (AAA) (Doppel-Flak) (Illo)	150	20	sehr schnell

MITARBEITER

Spieldesign: John Manley und Tony Barnes

Programmierung: Mike Posehn

Künstlerische Leitung: Julie Cressa

Grafiken: Kieth Bullen, Jeff Fennel

3D-Modelle: Michael Shirley, Tim Calvin

Zusätzliche Grafiken: Peggy Brennan

Musik- und Soundeffekte: Brian Schmidt

Produktion: Scott Berfield

Koproduktion: John Manley

Produktionsassistentz: Tony Barnes, Michael Lubuguin und Scott Probin

Technische Leitung: Lon Meinecke

Testleitung: Randy Delucchi

Produkttests: Steve Imes, Mike Hensley, John Boerio

Produktleitung: Michael Prince

Marketing & Künstlerische Leitung: Nancy Waisanen

Verpackungsdesign: E.J. Sarraile

Spieltext und Dokumentation: Michael Humes

Layout: Emily Favors

Qualitätssicherung: Mike Lopez, Rob Cavaness, Mike Yasko, Paul Armatta

Für sämtliche Software und Dokumentation gilt, wenn nicht anders angegeben, ©1993 Electronic Arts und Granite Bay Software. Alle Rechte vorbehalten.

JUNGLE STRIKE ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.