

AMIGA
INSTRUCTION BOOKLET
ENGLISH • DEUTSCH

JUNGLE
STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE™

ocean®

TABLE OF CONTENTS

Control Summary	2
Introduction: Run Through The Jungle	3
Starting the Game	4
Quickstart	4
The Main Menu	4
Co-Pilots	6
Vital Statistics	7
Lives	7
Fuel	7
Armour	7
Weapons	7
Passengers	8
Ground Personnel	8
Extra Lives	8
Information Console	8
The Map Screen	9
The Selection Display	9
Mission Data Log	10
Campaign Status	10
Special Status Checks	10
Mission Failure	11
Armour Points and Power Points	11
Vehicles	11
MX-9 Attack Hovercraft	11
F-117A Nighthawk Stealth Fighter	11
Special Forces Assault Motorcycle	11
Picking Up Equipment	12
Win Screen	12
Points & Scoring	12
Campaign Briefings	12
Note On Landing Zones	13
Campaign Nr.1: Washington DC	13
Campaign Nr.2: Sub Hunt	15
Campaign Nr.3: Training Ground	17
Campaign Nr.4: Night Strike	18
Campaign Nr.5: Pulo City	20
Campaign Nr.6: Snow Fortress	22
Campaign Nr.7: River Raid	23
Campaign Nr.8: Mountains	25
Return Home	25
Hints & Tips	26
Weapons and Equipment Appendix	26
Credits	28

TO LOAD JUNGLE STRIKE

Put the Jungle Strike Disk 1 into drive DF0:. If the computer has a second disk drive then insert Disk 2 into it. When running from a single drive system, the program will prompt you to enter Disk 2 and 3. Turn the computer ON.

The opening animations to the game will appear, and set the scene. If you want to skip these sequences and go straight to the Main Menu, press the fire button on the joystick.

If you cannot wait to get flying, go to the Quickstart section on page 4.

CONTROL SUMMARY

Joystick



Keyboard

- Alt keys - Cursor UP, DOWN,
LEFT or RIGHT - directional keys.
- Return - FIRE
- Spacebar - Change weapon



FLYING

COMANCHE HELICOPTER

Directional Controls:

Joystick Position	Up	Down	Right	Left
	fwd	reverse	rotate right	rotate left

To take off from a helipad, press the Joystick in any direction. Your Comanche also takes off automatically after dropping passengers. **To land on a helipad**, hover near it and you automatically land. Note that you can only land on friendly or captured and secured helipads if you have passengers to drop off.

F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER

Directional Controls:

Joystick Position	Up	Down	Left	Right
	Decrease Altitude	Increase Altitude	Bank Left	Bank Right

To take off, land the Comanche on the helipad by the Stealth hangar. You automatically transfer to the F-117A and take off. **To land**, approach the landing strip from the direction opposite the one in which you took off, line up the Stealth's shadow slightly left of centre with the landing strip at minimum altitude and the Stealth Fighter lands itself.

The Stealth Fighter has automatic forward motion, unlimited fuel and ammo and cannot hover like the Comanche Helicopter.

RIDING

SPECIAL FORCES ASSAULT CYCLE

Directional Controls

Joystick Position	Up	Down	Right	Left
	Forward	Slow Down/ Reverse if Stopped	Turn Right	Turn Left

The assault cycle comes to a complete stop if you let go of the Joystick.

WATER TRAVEL

XL-9 HOVERCRAFT

Directional Controls

Joystick Position	Up	Down	Right	Left
	Forward	Reverse	Turn Right	Turn Left

The Hovercraft comes to a complete stop if you let go of the Joystick.

PAUSING THE GAME

To pause the game at any time, press the **P** button. Press the **P** button again to return to the game.

INTRODUCTION: RUN THROUGH THE JUNGLE

General Kilbaba, the Desert Madman, is dead. But insanity and terrorism runs in his family. His son, also named Kilbaba, is as vicious as his father, maybe even more so. And he has a vengeance that Kilbaba Senior never had. Someone shed the blood of his family, so he must shed their blood as well and shed a thousand times more. He isn't very focused on whose blood it needs to be: Anyone American will do. But even though the younger Madman retains all the wealth his father was able to accumulate (which is to say, steal), he has none of his political resources. However, Kilbaba was able to smuggle out the materials from his father's nuclear weapons program. He yearns to continue the program but doesn't have anywhere to set it up.

Enter Carlos Ortega, the notorious and violent South American Drug Lord, the largest merchant of addiction, misery and fear in any hemisphere. He used his wealth to live in corrupt luxury and build up the largest private army in the world. But U.S. drug agents were intercepting more and more of his shipments and impounding property he thought he had well hidden behind paperwork and dummy corporations. He was beginning to experience cash flow difficulties, which compromised his authority and reputation.



The Drug Lord had heard about the Madman's dilemma. He had the vehicles to move atomic weapons materials and the facilities to assemble them; the means to deliver them were within his grasp as well. One phonecall was all it took for the Drug Lord and the Madman to become partners. The Drug Lord's business losses will be avenged and the Madman's family "honour" will be restored.

All it will take is a nuclear strike against the United States.

Luckily, their plan is still in the early stages. It isn't too late to stop them.

U.S. intelligence agencies know the outline of the Drug Lord's and Madman's plans, but not the details. Those plans have advanced to the point where military intervention is necessary. Your job is to successfully complete all the campaigns assigned to you, as well as every mission that make up the campaigns. Desert Strike was just a warm-up.

In Jungle Strike, things will really get hot.

STARTING THE GAME

QUICKSTART

- Use the Joystick to guide your vehicle and the Fire buttons/keyboard to fire your weapons.
- Press F10 to call up the Map anytime during the game.
- When the Map is up, press left/right on the Joystick/Keyboard to locate targets, supplies and enemy weapons on the map.
- Hover over crates, drums and people to pick them up.
- Drop off passengers in landing zones to restore armour points.
- Read all the text on the screen.
- Supplies are sometimes concealed inside targets. Shoot the targets to reveal the supplies, but don't use too much firepower or you'll destroy the supplies, too.
- Return to your home base when you have completed all the missions in a campaign.

THE MAIN MENU



CHOOSE YOUR CAMPAIGN

If this is your first campaign, or if you don't have a password, you must start with Campaign 1. (You get passwords at the end of a campaign.

See the Password section on page 12 for more information.)

Press FIRE when you're ready to begin a campaign.

RESTORING A SAVED GAME

From the Main Menu, select Campaign Menu. Enter your password like this:

1. Press the Joystick up/down to select the correct letter or number.
2. Press the Joystick left/right to move the cursor.
3. Press FIRE to return to the Main Menu.

CHOOSE YOUR CO-PILOT

Select the Co-Pilot Selection Screen from the Main Menu.

Your Co-Pilot is responsible for aiming your guns and operating the winch that pulls up equipment and people from the ground. A capable Co-Pilot makes your job as pilot much easier and increases your chances of saving the world.

The Co-Pilot Selection Screen shows a portrait and dossier of each Co-Pilot. Note that some Co-Pilots are listed as MIA when the game starts; you can't choose any of them as your Co-Pilot at the beginning.

Press the Joystick left/right to page through Co-Pilots' dossiers.

See the Co-Pilot section of this manual for more information about Co-Pilot skills. When you find the Co-Pilot you want, press FIRE to return to the Main Menu.

CHOOSE YOUR CONTROL OPTIONS



- At the Main Menu, select the Options screen.
- Press the Joystick up/down to select a feature: Animations or Control.
- Press the Joystick left/right to toggle through the available options in a feature.

ANIMATIONS

- Press the Joystick left/right to turn animation on/off.

CONTROL

- There are two Control options: With Momentum and No Momentum.
- Beginning players may want to control the Comanche using No Momentum. The controls are less realistic than With Momentum, but they allow more room for error.
- **WITH MOMENTUM** is the standard control setting.
- Your Comanche carries momentum - that is, its forward motion is so fast it cannot stop "on a dime" at the instant you let up on the



controls - and you have to compensate for it while flying. It may take a while to master, but with practice, you can learn to use it to your advantage.

With Momentum controls are:

Press the Joystick UP to fly forward.

Press the Joystick DOWN to fly in reverse.

Press the Joystick LEFT to turn left.

Press the Joystick RIGHT to turn right.

- When you use **NO MOMENTUM** controls, the Joystick controls are the same as **WITH MOMENTUM**. What is different is that when you let up on the Joystick, the Comanche stops immediately, and is not carried forward by its own movement.
- When you're satisfied with your control choices, select Play Game and press Fire.

HOME BASE

You begin each campaign at Home Base. Home Base is in a different location each campaign and your Comanche doesn't burn fuel while in its immediate vicinity. When you have completed all the missions in a campaign, return to Home Base to end the campaign.

Note: Home Base is not the same as Landing Zones. You cannot drop off passengers at Home Base.

CO-PILOTS

Different Co-Pilots have different skill levels; skill ratings accompany Co-Pilot descriptions. Co-Pilot skills are not listed as specific values, such as a 1 to 10 rating. Rather, they are described in general terms.

Co-Pilot skills are:

WINCH CONTROL

Winch Control determines the area in which a Co-Pilot can pick something or someone up using the winch. The best winch operators have a wider radius of "grab" with the hook and ladder. Average winch operators need to be right over objects or people to pick them up.

RANGE AIM

Range Aim is the distance at which a gunner can effectively aim at a target. Top gunners have a longer Range Aim. Less accomplished gunners have to get closer to targets to aim effectively.

RATE

Rate is the rate of fire a Co-Pilot can achieve in his role as your gunner. Better gunners can shoot the chain guns faster.

VITAL STATISTICS



LIVES

You get only three lives per campaign. If you lose your third life before you accomplish the final mission of a campaign, you have to restart that campaign and finish it before you can advance to the next.

FUEL

You begin each campaign with 100 units of fuel. You can find more fuel scattered around campaign operations areas, sometimes out in the open, sometimes concealed in structures or vehicles. When your fuel level reaches 14, a message appears warning that you're low on fuel. Every time you burn two more units, the message appears again.

When you run out completely, you crash.

If you crash from lack of fuel, your fuel level is restored to a full 100 units when your next life begins.

If you crash because your armour has been destroyed (see Armour), your Fuel is restored to its pre-crash level if you begin another life.

If you had less than 25 units of fuel when you crashed, you will start with 25 units of fuel if you begin another life.

ARMOUR

Armour is your protection against attack. Your Comanche begins each campaign with 1000 points of armour. Your armour is reduced when you are hit by weaponfire. It is also reduced by 15 points every time you run into a structure; the structure loses 15 points from its armour as well. An Armour repair toolbox can sometimes be picked up during missions. It is usually concealed inside a structure or a vehicle. Picking up an Armour repair toolbox can never increase your armour above the 1000 points you started with.

To pick up Armour, hover over it; your Co-Pilot will automatically lower the winch to pick it up.

If you crash but come back for another life, your Armour is automatically restored to a full 1000 points.

WEAPONS

On The Comanche

Your Comanche begins each campaign with the following weapons and ammo:

Type	Number	Power Points
Hellfire rockets	9	100
Hydra rockets	60	25
Chain Gun	1000 rounds	5 per round

Press Fire to use currently selected weapon. To change weapons press Fire button 2 (if 2 button joystick) or Spacebar.

You can pick up more rockets and ammo during a campaign, but you can never have a greater number of rockets or ammo than you began the campaign with.

If you crash but come back for another life, your weapons and ammo remain the same as they were before you went down.

For information about the weaponry on the other vehicles you'll operate in Jungle Strike, see the Multiple Vehicles section of the manual.

PASSENGERS

Some missions require you to pick up passengers and take them to safe landing zones. These passengers can be, for example, POWs, hostages and enemies who have surrendered.

To pick up passengers, hover above them; your Co-Pilot automatically lowers the winch to pick them up. The Comanche holds a maximum load of 6 passengers.

Every time you drop off a passenger at a landing zone, your mechanics have time to partially repair your armour. Armour repair ranges from 100 to 150 points per person dropped off, depending on which campaign you're in.

If you crash before you are able to unload passengers, but you have another life left, your passengers are still with you when your new life begins.

GROUND PERSONNEL

Enemies and friends on ground level are often hard to tell apart from above. Assume people who are shooting at you are enemies.

EXTRA LIVES

Boxes marked with a red cross contain Extra Lives. There are a few hidden throughout the campaigns.

To pick up an Extra Life, hover over it; your Co-Pilot will automatically lower the winch to pick it up.

INFORMATION CONSOLE



At any time during a campaign, you can pause the game and view the Information Console by pressing F10. From the Information Console you can access three special information screens: The Map Screen, Mission Screen and Status Screen.

CRITICAL INFORMATION

The following Critical Information also appears on the Information Console:

Lives	Number of Lives remaining
Load	Number of passengers aboard
Armour	Protection against attack
Fuel	Fuel remaining
Guns	Rounds remaining in the chain gun
Hydras*	Hydra missiles remaining
Hellfires*	Hellfire missiles remaining

*These categories appear only in the Comanche. In the other vehicles, they are replaced by the weapons those vehicles carry.

THE MAP SCREEN



The Map Screen displays the entire operations area of a campaign as well as important structures and objects. To look at the Map Screen, press F10.

Other than your weapons, the Map Screen is your most important tool as a pilot. You need to frequently refer to the Map Screen during the course of campaigns to reconnoitre operations areas, locate objectives and targets and locate your own position on the Map.

Note that the Map Screen displays areas where you cannot go. These areas are outside your area of operations.

THE SELECTION DISPLAY

To locate objects, targets and missions on the Map Screen, use left/right on the Keyboard/Joystick. Objects such as Ammo Crates, Armour Repair and Fuel Drums will always show up as flashing dots on the Map unless they are concealed.

Note that missions are numbered; it is advisable (and easier) to complete missions in order. Mission targets and objectives flash on and off in order; that is, targets for Mission 1 flash when a campaign begins, but targets for Mission 2 may not begin to flash until Mission 1 has been completed. Objects such as Ammo Crates and Fuel Drums will flash as red or white dots unless they're concealed.

MISSION DATA LOG (MISSION SCREEN)



Check your Mission Data Log for detailed info about current targets and objectives.

- To call up the Mission Data Log, press F10 and select mission.
- To page through data screens, press the Joystick left/right.

Every important item on the Map has a corresponding file in the Mission Data Log. These description screens show a picture of each item, its name and pertinent information about it. Every mission in a campaign is also listed in order on the Mission Data Log.

CAMPAIGN STATUS (STATUS SCREEN)



Campaign Status gives you an up-to-the-minute report on your progress in the campaign. Each mission is listed in order; missions that have been completed appear in green and missions still to be completed appear in red. When all the missions appear in green, the campaign is over - return to Home Base.

- To call up Campaign Status, press F10, then select Status.

SPECIAL STATUS CHECKS

Occasionally, the following special Status Check request will appear on the screen during a campaign:

INTELLIGENCE INFO, CHECK STATUS

This means that an intelligence report vital to your current campaign is available. It is important to the success of your campaign that you read this information.

MISSION FAILURE

If you make an important mistake during a mission, or if you do not complete a mission before an enemy performs an act of terror you were assigned to prevent, a "Return to Base!" message appears at the bottom of the screen. If you return to your base, you'll be briefed about what you did wrong and the campaign will automatically restart.

ARMOUR POINTS AND POWER POINTS

Armour Points - the amount of damage it takes to destroy an object - are listed for some targets in the Mission Data Log. Power Points - the amount of damage a weapon can inflict - are listed for enemy weapons in the Mission Data Log as well. This information is also given in the Weapons & Equipment Appendix near the end of this manual.

VEHICLES

To complete Jungle Strike, you need to know how to operate a variety of different vehicles. You need to land your Comanche in a secure landing area near these vehicles in order to transfer to them.

MX-9 ATTACK HOVERCRAFT

Armour: 800

Armaments

Machine Gun: 1000 Load, Power 3

Light Rockets: 50 Load, Power 25

Water Mine: 9 Load, Power 1000

Note: Water mines must be left in the water in the path of moving vessels, or close by stationary vessels, to be effective. A water mine automatically loses its explosive power a few seconds after it is laid in the water and vanishes from the screen if nothing touches it.

F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER

Armour: 1200

Armaments

Guns: Power 5

AIM-92s: Power 25

Ironbombs: Power 400

Note: The F-117A fighter has infinite ammo and fuel.

SPECIAL FORCES ASSAULT MOTORCYCLE

Armour: 500

Armaments

Machine Gun: 1000 Load, Power 5

Light Rockets: 30 Load, Power 25

Land Mine: 9 Load, Power 1000

Note: Land mines must be laid in the path of moving vehicles, or close by stationary vehicles, to be effective. A land mine automatically loses its explosive power a few seconds after it is dropped and vanishes from the screen if nothing touches it.

PICKING UP EQUIPMENT

The Hovercraft and Assault Motorcycle need to pick up Ammo, Fuel, or other items just like the Comanche. (The Stealth Fighter carries infinite Ammo and Fuel and doesn't need to pick anything up.) To pick up equipment with the Hovercraft or Motorcycle, touch them with the vehicle. But be careful - if you run into them with too much force, you may cause them to explode.

WIN SCREEN



A Win Screen appears after you have successfully completed a campaign. The Win Screen displays the points you won for your accomplishments during your recent campaign, your overall score for the entire game and a password. Make sure you write this password down; it enables you to resume the game at this point if you are not successful in the next campaign.

POINTS & SCORING

You are awarded points on several bases: Enemies killed, weapons destroyed and missions completed. Keep in mind that points can also be deducted for destroying innocent structures or personnel. (It is important to be well informed about what you're shooting and firing rockets at.)

Your points will be tabulated at the end of each campaign on the Win Screen. Points are a measure of your success. You don't need a minimum number of points to win the game. You win the game by completing every mission in every campaign.

CAMPAIGN BRIEFINGS

Read Campaign Briefings carefully and thoroughly. Try to complete the missions in order. If you perform any mission incorrectly, it invalidates the entire campaign and you will have to begin that campaign again from the beginning.

NOTE ON LANDING ZONES

During the course of some campaigns you will be called upon to clear and secure enemy landing zones (LZs). Some LZs become secure at the successful completion of an earlier mission. Enemy landing zones are red; once they have been secured, they become green.

WARNING!

The following campaign descriptions divulge certain important details about the game and make it easier to play and win. Reading them is in no way necessary for you to successfully complete the game. To get the maximum challenge from Jungle Strike, don't read any further.

CAMPAIGN NR. 1: WASHINGTON D.C.

The President is in danger! Washington D.C. has been infiltrated by heavily armed terrorists. They and their armoured, weapon-laden vehicles have the run of the city. At the same time, they are conducting secondary missions to distract the capital's defenders from their primary target. While these other missions are strictly diversionary, they must be stopped before you proceed to your final mission, protecting the President's motorcade as it proceeds through the federal city.

A Tactical Walk-Through

For the purposes of this Walk-Through, the top of the screen is north, the bottom is south, the right side is east and the left side is west.

- Look for Ammo Trucks and Ammo Crates left out in the open. You have to destroy Ammo Trucks in order to expose their cargo. Your chain gun will be enough; don't waste Hydras or Hellfires on Ammo Trucks.
- Look for petrol stations to find fuel. (You're in the city, after all.) Don't run into the signs, though.
- Press the Joystick up to lift off from the White House helipad.
- As soon as you are airborne, press F10 to check out the Map. The flashing buildings are the monuments you need to save to complete your first mission.
- Since these monuments are the terrorists' first target, they might already have weapons on site. Press the Joystick left/right to see what these weapons are. You'll see the monument in the west - the one nearest the White House - and the one in the north. They are crawling with HARVs.
- Press F10 for more information about HARVs Heavily Armed Recreational Vehicles. These look like any other Recreational Vehicle but are armoured and loaded with weapons. You can handle them, but should still treat them with respect.
- Press F10 to return to the Campaign.



- Fly to the monument in the west. Consult your map again if you have to get your bearings. You shouldn't encounter any resistance on your way there.
- Try to dodge the automatic weapons fire and shoulder-launched missiles as you wipe out the intruders. Be on the lookout for men on the ground and late arriving HARVs. If this (or any other) monument is destroyed, you'll be called back to base.
- After you've secured the Washington Monument, head south east toward the Jefferson Memorial. It is under attack by Attack Vans instead of HARVs; they've got less fire power and are less heavily armoured. Use the same tactics and take the same precautions.
- Head for the Library of Congress in the north central part of the map next. You'll be up against HARVs again, lots of them. You should know what to do by know.
- Press F10 to check your fuel and ammo. You might be running low by now. Make sure to monitor both of these, especially just after a mission has been completed. Check armour level at such times, too. If armour is low, pick up the Armour Repair toolbox one of the destroyed HARVs at the Library of Congress left behind.



- Next, locate and destroy the terrorist headquarters. The Drug Lord's troops have seized four federal office buildings to coordinate their atrocities around the city. Once you've thwarted the attack on the Monuments, the Terrorist HQs show up on your map as your second mission.
- Watch for armed lookouts outside the HQs. They might roll up some heavy artillery, too, for added protection. Use Hydras or Hellfires on buildings; chain gun rounds would just take too long. Capture the squadron leaders for information about the next action of the terrorists' campaign.
- You're just getting started. The Drug Lord's terrorists are driving car bombs wildly through the city streets, with several foreign embassies as their targets. The Drug Lord and Madman hope to use a series of

explosions to create a series of international incidents and divert U.S. attention from their own activities. Once you sight the car bombs, take them out as quickly as possible. Be careful not to blow up any innocent motor vehicles; but be wary of any that look like they could carry a lot of explosives. (Remember: Bad guys shoot back.)



- Rescue undercover agent “Akbar”. The terrorists probably won’t be holding him in a busy part of the city; they’d draw less attention in a quiet corner of D.C. Look for a police siege outside an ordinary looking residence. Make sure you don’t shoot Akbar in the confusion of battle.
- Akbar will tell what the terrorist’s real target is: The President’s motorcade, just now entering the city from the southwest. Terror vans have been posted all along the Chief Executive’s route. Ortega and the Madman knew exactly when the Commander-in-Chief would be returning from a trip and timed their attacks to coincide with his arrival.
- One last thing. A sniper has taken up a position in a U-shaped building at an important intersection and is creating havoc. Put an end to his pot-shots, but take him alive: he has information that will be necessary for a working holiday you’re about to take.

CAMPAIGN NR.2: SUB HUNT

The audacious Drug Lord/Madman attack on Washington has been crushed. So now, the more ominous part of their master plan has begun.

The Madman has revived his father’s nuclear weapons program and is smuggling stolen plutonium into the Jungle Fortress he shares with Ortega. The Drug Lord has been obliging enough to assign a fleet of his drug-smuggling speed boats to the operation. They ferry their deadly cargo to shore, where it is loaded onto trucks and transported inland. But of course, they do nothing in a straightforward manner. Some of the speed boats are only decoys. The Drug Lord positioned a lot of anti-aircraft guns on nearby islands and sandbars. Gunboats and nuclear subs prowl the dangerous waters, and a bridge cuts your Comanche off from the action. You need to recover the stolen Hovercraft to get past it.

1. Rescue Navy Seals

The terrorists have captured the Seals. Take out their terrorist captors and winch them up. They know how to turn off the alert zone around the hovercraft and where the plutonium is.

Return them to their helicopter so they can punch in the code to switch off the alert zone.



2. Eliminate guards around hovercraft & shut down power grid

The Hovercraft is heavily guarded and the landing pad is electrified. Easy to find but hard to get to if you haven't already rescued the Seals.

3. Recover stolen hovercraft

Just land and switch vehicles. When you set down on the helipad, you will automatically leave your Comanche and take the helm of the Hovercraft. Remember, the Hovercraft can travel over water or land. Monitor the Hovercraft's fuel as carefully as you monitored the Comanche's fuel. You won't crash if you run out, but you'll get stranded, and you'll still use up a life.

Now you can go under the bridge. You'll face a gamut of armoured gun boats, snipers and AAA guns once you do. Get used to the Hovercraft controls as quickly as possible - you're going to need to do a lot of dodging.



4. Recover Plutonium

Sink the Drug Lord's speedboats before they rendezvous with the trucks on shore, catch them on shore before the transfer can be made, or shoot the trucks as they head inland. Pick up at least 8 of the plutonium crates. Keep in mind that shooting plutonium is a bad idea.

5. Rescue F-15 Pilot

F-15s aren't buoyant and the enemy probably knows where the pilot is, so find quickly find him. Unconfirmed reports list him as going down near a small island halfway between the shore and the bridge. He's spotted the Drug Lord's nuclear subs; you'll never find them without him.

6. Destroy Nuclear Subs

Send all 5 of them to the bottom for good. They are the mightiest weapons in the Drug Lord's arsenal. It would take a lot of ammo to sink

these monsters. Using your mines instead might be easier. When they're gone, Ortega will be unable to defend his coastline and you'll have no trouble moving inland.

When you have completed all the missions in this campaign, return the Hovercraft to its pad (you'll return to your Comanche automatically) and return to base.

CAMPAIGN NR.3: TRAINING GROUND

The Madman and Drug Lord put their ground troops on maximum alert after the destruction of their nuclear subs and the interdiction of their plutonium shipment. The mood at Ortega's training centre is especially tense. There are many inexperienced troops here who don't know what to expect. It is also the communications nerve centre for the far flung forces. And it is the site of a secret nuclear reactor used to enrich uranium to weapons grade. This all makes the camp a natural target for a Comanche attack.

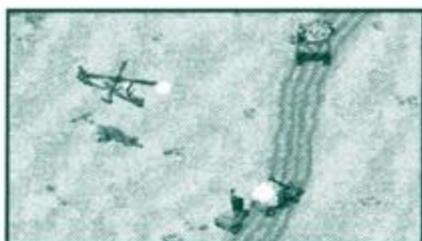


1. Wipe out Enemy Training Camp

This is where the Drug Lord and Madman train their terrorists. Take care of them while they're still inexperienced and destroy their tents and guard towers. Look for supplies in some of the tents. Make sure towers are completely destroyed.

2. Secure the Landing Zone

Wipe out the protection for the LZ north of the tents (but don't wipe out too much). Pick up a commando from the jungle clearing in the north west and set him down in the LZ to secure it.



3. Knock Out Mobile Radar

Three MRX-254B mobile radar units on the western half of the map protect the Sheridan tank depot and barracks; neutralize them before they can alert the Sheridan personnel. It is often best to concentrate your fire on the truck that hauls the mobile radar units. Check your map for active radar units or look for the tank tracks.



4. Rescue Communications Expert

He's been working for the Drug Lord & Madman, but not willingly. That's why he's being held in a prison camp under heavy guard. He is in a fenced-in area surrounded by guard towers in the southern vicinity of the camp; blast the flat-roofed building he is in to free him. When you have the comm expert, drop him in this LZ next to the phone lines so he can bug them. Your forces will then be able to eavesdrop on the Madman's telecommunications. (Don't shoot down these phone lines!)

5. Destroy SHERIDAN Tanks

Hit the tank depot hard. It is near dead centre on the map. The lead swarms like hornets here, so keep moving!

6. Knock Out Mobile Radar

Three more MRX-245B early warning radar units protect the camp complex. These are the radar units in the eastern half of the map.

7. Destroy the Training HQ

The headquarters is in a fenced area near the drop off point for the communications expert.



8. Retrieve Nuclear Reactor

The warehouses that house the reactor parts are heavily protected both inside and out. Carefully gauge your firepower when you blast open the crates; you must retrieve the reactor intact to complete this campaign.

CAMPAIGN NR.4: NIGHT STRIKE

Eavesdropping on the Madman's long-distance ranting has led you to this secret compound in this dense part of the jungle. The Madman has kidnapped three top German physicists to work on his nuclear weapons program. Of course, the scientists refused to have anything to do with his monstrous scheme and so they have been imprisoned in foul jungle pits ever since.

They're not going to be able to hold out forever. If you find them soon enough, they won't have to try.

The cover of darkness won't make this mission any easier: you won't be able to pinpoint the exact location of uncovered fuel and ammunition on the map.

1. Destroy Enemy Watch Towers

There are seven towers around your startoff point. Knock them out before they can alert Ortega's other mercenaries. There are other guardtowers in the area, but take out these seven first.

You'll notice that the jungle is illuminated when one of your rounds goes off. It is not generally a good idea to spend ammunition just so you can see better.

You'll probably begin to notice objects on the ground marked with a yellow diamond and red circle. These are tarpaulins that cover supplies (among other things). Fire a few rounds from your chain gun to see what's under them.

2. Locate Green Beret Scout & Take Him to Village Landing Zone

A Green Beret was dropped into this area earlier; keep an eye out for his white flare. Haul him aboard and head for the landing zone in the village. Make sure the village is cleared before you try to put down in the LZ.

You'll come across a number of huts in the village and in surrounding jungle clearings. Some contain supplies, some conceal enemy troops, some harbour friendlies, some are empty. Be ready for anything if you shoot one open.



3. Destroy Enemy Apache Choppers

If you don't find them, they'll for sure find you. Make sure you destroy their helipads, too.

4. Rescue Captured German Scientists

Look for "trap doors" in jungle clearings north of the village. Careful you don't mistake them for enemy troops when they emerge.

5. Rescue POW's

American POWs from past conflicts have been sold as slave labour to the Drug Lord and Madman. Look for them in the same sort of fetid pits that held the German physicists and not very far away from them. Consider taking the Germans back to the LZ first so you'll have enough room for the POWs.



6. Destroy Weapons Plant

Taking these out is absolutely necessary; it is a major step in disabling the enemy's armaments program. Destroy the partially assembled jets and spare parts that are in this area, too. But be ready to manoeuvre and dodge - they are heavily guarded by ACARs.

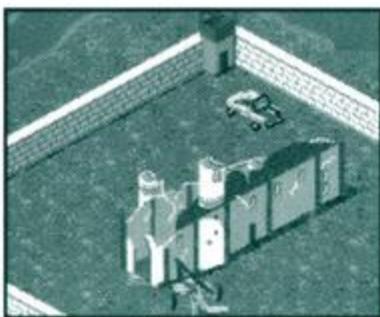
Intermingled with the weapons plants are barracks. Some of the barracks contain supplies, so you might think about blasting one or two of them open if you start to run low.

7. Capture Weapons Commander

Cutting off the head of the Drug Lord-Madman nuclear weapons project will be a punishing blow. The weapons commander is also sure to have important intelligence about his former masters' overall plan. He is hiding in a barracks near the centre of the weapons plant complex.

CAMPAIGN NR.5: PULOSO CITY

The captured weapons commander told you everything you wanted to know. The Drug Lord has set up a facility to manufacture nuclear detonators in Ciudad Puloso (Puloso City), a city controlled by his private army. The detonator factory isn't Ortega's only sordid local enterprise. He operates a major drug processing centre here, as well as a counterfeiting operation.



1. Rescue Civilian Hostages

Pick your way through the maze of houses until you get to the mission buildings. There will be quite a few guards to take care of when you get there. Blast open the mission buildings and rescue the hostages when they emerge and take them to the LZ near the UN supply trucks.

You need to make several trips to complete this mission.



2. Destroy drug processing plants

Look for factory buildings north of the missions. Destroy the drug vats and processing equipment; you either destroy or pick up the drugs themselves.

3. Blast Counterfeiting Plants

The Drug Lord's presses are in an area of modern buildings and new construction in the north west corner of Puloso City. Pick up or destroy the stacks of bogus currency, destroy the presses, plates and ink lab. Consult your map closely to make sure you attack the right buildings. This area is heavily patrolled by MLRS 23mm cannons.

4. Disable Power grid

Blow up the towers and snap the power lines at the western edge of the map. This will take out the alert system for the Drug Lord's War room.

5. Blow Up Computer Labs and Defeat Armoured Cars

You'll need to acquire the Special Forces attack cycle in the walled police station near the power lines to carry out this mission. You'll automatically transfer to the cycle when you land your Comanche on the helipad. Then blast the computer labs in the "double diamond" in the north west corner of Puloso City. Try your land mines on these behemoths.

6. Pick Up Detonators

Pick up the detonators that were in the Armoured Cars. You can pick them up with the motorcycle or the Comanche - your choice. If you want to transfer back to the Comanche, go back to the police station and park beside the LZ. You'll automatically transfer back to the Comanche.

7. Get C4 Plastic Explosives

Make sure you've transferred back to the Comanche before you tackle this mission. The C4 is in a guarded armoury on the eastern edge of your operations area. It is very heavily guarded. Blow up the armoury and winch up at least one bundle of explosives.

8. Destroy Drug Lord's War room

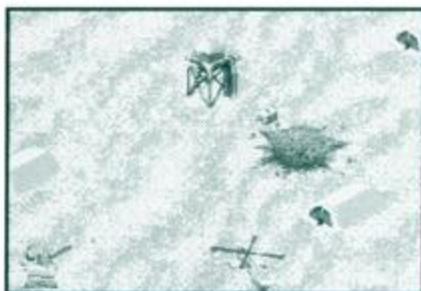
This is north of the armoury. Clear the ground area and set down in the LZ so your Co-Pilot can infiltrate the warroom. He'll set the C4 charges while you wait outside. Watch out for snipers on the roof until he reemerges. Pick him up, enjoy the sight of the war room blowing to bits and head back to base.

CAMPAIGN NR.6: SNOW FORTRESS

Things are beginning to snowball. The Drug Lord has built a stronghold high in a South American mountain range. But he isn't up there for the great skiing: this is a missile depot. With the help of a renegade General from the former Soviet Army, he has secured a number of nuclear warheads and ICBMs. And he is hard at work trying to enable, arm and aim them. The area is protected by heavy weapons, crack troops, SAM missile launchers and a radar net.

To eliminate the missile threat, complete these eight missions in the following order:

1. Rescue Wild Bill



Co-Pilot Wild Bill has been shot down and is being held in a hellhole with other POWs. Rescue Bill and other prisoners. Look for a secondary LZ halfway between your starting point and the POW camp to drop them off. You'll have to take care of a few tanks & structures to secure it. Blow up the igloo command post to disrupt the defenses of the enemy LZ.

2. Knock Out Mobile Radars

Three mobile radar installations protect the nest of Patriot missiles. They are heavily protected by tanks and Gatling guns. Knock them out to clear the way for the rest of your missions.

3. Destroy Missile Depot



The Drug Lord has had the gall to steal U.S. Patriot missiles and use them against us. After you take care of the tanks and towers that protect the depot, blast open the missile depots and blow apart any missiles you find.

4. Capture the Soviet General

Find the General's hut quick as you can; look south west of the POW camp and watch for his grey tunic. He knows where the missile launchers are and will gladly tell share the information to save his own skin.

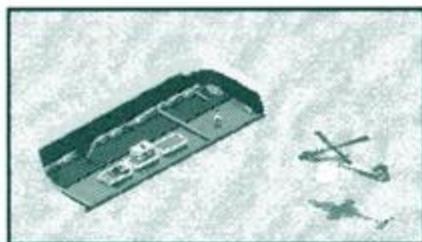
5. Destroy Patriot Missile Launchers

Once you have the general, you'll be able find these. They are widely scattered through the area, so consult your map to located them. You may need to take out an additional hidden mobile radar unit first.

6. Blast Enemy Power Grid

Take out the substation and the towers that support the power lines.

7. Find Underground Fortress



Somewhere under all that snow, the Drug Lord has built his stronghold. Knocking out the power system will cut the ventilation to the fortress and make it easier to locate. Be on the lookout for unusual snow mounds; these may be a clue that the fortress is nearby.

8. Recover Nuclear Warheads

Uncover the underground fortress and the warhead transit points. Take care of the guards, expose and grab the warheads and then head back to Home Base.

CAMPAIGN NR. 7: RIVER RAID



This super-secure jungle compound is the headquarters for both the Madman's missile construction and the Drug Lord's growing operations. Kilbaba can't deliver warheads without missiles and Ortega can't deliver drugs if his fields are scorched.



1. Secure the Jungle Airstrip and find Stealth Fighter

The strip is near the centre of map and is unmistakable. Neutralize the guards and land in the nearby helipad. You will automatically transfer to the Stealth Fighter.



2. Blow Up Troop Bridges

These bridges are all on the western half of the map on the river. Six of the eight bridges must be destroyed to prevent the Drug Lord from calling in reinforcements. A few rounds from your chain gun should take them out, but look out for what's guarding them.

3. End the Growing Season

The Drug Lord's wealth is based on the fertility of his fields and greenhouses. So naturally, he protects both quite well.

4. Destroy Missile Launchers

Patriot missiles were the bane of another Desert Madman in another war. Now, history has been turned inside out and America's Patriots have been turned against it. They are widely scattered throughout the jungle. Follow the coordinates that appear on your map to seek them out.

5. Burn out the Fuel Dump

This is the repository of most of the fuel for the Drug Lord's army. His army won't be able to go anywhere without gas.

6. Put Missile Assembly Line off-line

Even without nuclear warheads, these medium-to-long range missiles are too dangerous for these maniacs to keep. The missiles are being assembled in shelters disguised as ancient ruins.

7. Head for Home Base

Once the pyramids have been destroyed and the missile assembly line brought to a halt, fly the Stealth back towards the landing strip. If you align the Stealth's shadow a little left of centre of the strip, it will land automatically. Then transfer back to your Comanche and head for Home Base.

CAMPAIGN NR.8: MOUNTAINS

The final showdown is close at hand. The Drug Lord and the Madman have run to higher ground and they're cringing in their final refuges. Be ready to duke it out, but take them ALIVE!

This is the most secure area in the Drug Lord's domain; American intelligence agents have not been able to infiltrate it or even observe it in detail. So it is impossible to describe this campaign beyond the first two missions.

1. Take out Control Towers



The control towers are south east of your starting position. Knocking them out will lower the alert zone around the bunker where the Madman is hiding. Naturally, he keeps them heavily protected; this is one of the most deadly areas you will encounter.

On your way to the control towers, you may notice small pyramids scattered on the jungle floor. These are storage containers for Fuel Drums, Ammo Crates, Armour Repair and other equipment. Blast them open to check out their contents.

2. Bruise the Cruise Missiles

These stolen Tomahawk missiles are covered by rounded rocky hills and Mobile Battle Cannon. Look south west of the Towers you just blew up.

RETURN HOME

The Drug Lord's and Desert Madman's schemes have all come to nothing. Their power has evaporated and their trial will be a mere formality. It is time for your triumphal reception in Washington, complete with a ceremony on the White House Lawn.

HINTS & TIPS

KEEP MOVING

- Your Comanche attack chopper is a speedy, highly manoeuvrable weapons delivery system. If you don't take advantage of the speed at your control, Ortega and Kilbaba will win in the end. Hovering in front of a tank and exchanging fire with it may take a lot of guts, but not much judgment.

WEAPONS AND AMMO

- Whenever possible, use your chain gun to destroy non-hostile targets, such as the Ammo Trucks in the first campaign. This is a good habit to cultivate, since in some long campaigns Hellfire and Hydra missiles can become scarce. So after you clear an area of enemy weapons, use your chain gun to destroy targets, firing rapidly to conserve fuel.
- Don't waste fuel and ammo picking them up when you don't need them. Better to leave them where they are until you really need them.

KNOW YOUR ENEMY

- As you gain experience, you'll be able to estimate how much firepower it takes to destroy each kind of enemy. Keep this in mind and use the least force necessary to make a kill. You don't usually need a rain Hellfires on a single sniper to take care of him.

WEAPONS & EQUIPMENT APPENDIX

	Armour	Power	Speed of Projectile
AAA (Anti-Aircraft) Gun 	50	25	Fast
AK-47 	10	10	Fast
Apache Helicopter 	300	150	Fast
APHID (Bazooka) 	25	75	Fast
Armoured Car 	150	35	Very Fast

Attack Van



100

20

Very Fast

Comanche Helicopter



1000

varies

varies

F-117A Nighthawk Stealth Fighter



1200

varies

varies

Gatling Gun



150

10

Very Fast

Gun Boat



100

75

Fast

HARV



150

100

Fast

Hovercraft



800

varies

varies

Humvee



100

30

Very Fast

MLRS 23MM Cannon



250

30

Very Fast

Speedboat



150

20

Very Fast

Tactical Pick-ups



100

30

Fast

INHALTSVERZEICHNIS

Zusammenfassung der Steuerungen	30
Einleitung: Der Kampf durch den Dschungel	31
Spielstart	32
Quickstart	32
Das Hauptmenü	32
Kopiloten	34
Wichtige Statistiken	35
Leben	35
Treibstoff	35
Panzerung	36
Waffen	36
Passagiere	36
Bodenpersonal	37
Zusätzliche Leben	37
Informationskonsole	37
Der Kartenbildschirm	37
Die Auswahlanzeige	38
Anzeige der Auftragsdaten	38
Status des Einsatzes	38
Spezielle Statusüberprüfungen	39
Scheitern des Auftrages	39
Punkte für Panzerung und Energie	39
Fahrzeuge	39
MX-9 Angriffs-Hovercraft	39
F-117A Nighthawk Stealth Fighter	40
Sturmmotorrad für Spezialkräfte	40
Aufnehmen von Ausrüstung	40
Siegebildschirm	40
Punkte & Ergebnis	41
Briefings zu den Einsätzen	41
Anmerkungen zu den Landezonen	41
Einsatz Nr. 1: Washington D.C.	41
Einsatz Nr. 2: U-Boot-Jagd	44
Einsatz Nr. 3: Ausbildungslager	45
Einsatz Nr. 4: Nachtangriff	47
Einsatz Nr. 5: Puloso Stadt	49
Einsatz Nr. 6: Die Festung im Schnee	50
Einsatz Nr. 7: Angriff am Fluß	52
Einsatz Nr. 8: Berge	53
Rückkehr nach Hause	54
Hinweise & Tips	54
Anhang Waffen und Ausrüstung	55
Credits	57

LADEN VON JUNGLE STRIKE

Lege die Jungle Strike Diskette 1 in das DFO-Laufwerk ein. Falls Dein Computer über ein zweites Diskettenlaufwerk verfügt, lege Diskette 2 dort ein. Wenn Du ein System mit einem Laufwerk benutzt, wirst Du nach dem Prompt zum Einlegen der Disketten 2 und 3 aufgefordert. Schalte den Computer EIN. Die Einführungsanimation des Spiels erscheint und sorgt für die Einstimmung auf das Spiel. Wenn Du diese Sequenzen überspringen und direkt zum Hauptmenü gelangen willst, drücke den Feuer-Knopf auf dem Joystick. Wenn Du mit dem Fliegen nicht mehr warten kannst, dann lies die den Abschnitt Quickstart.

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGEN

Joystick



Keyboard

- Alt-Tasten - Cursor OBEN, UNTEN, LINKS oder RECHTS - Richtungstasten
Return-Taste - FEUER
Leertaste - Wechsel der Waffen



FLIEGEN

COMANCHE HUBSCHRAUBER

Richtungssteuerungen:

Joystickposition	Oben	Unten	Rechts	Links
	Vorwärts	Rückwärts	Rechts Drehen	Links Drehen

Um von einem Hubschrauber-Landeplatz zu starten, drücke den Joystick in eine beliebige Richtung. Dein Comanche hebt auch nach dem Absetzen von Passagieren automatisch wieder ab.

Um auf einem Hubschrauber-Landeplatz zu landen, kreise in der Nähe des Platzes und Du landest automatisch. Denke daran, daß Du nur auf eigenen oder besetzten und gesicherten Hubschrauber-Landeplätzen landen kannst, wenn Du Passagiere absetzen muß.

F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER

Richtungssteuerungen:

Joystickposition	Oben	Unten	Links	Rechts
	Höhe verringern	Höhe vergrößern	Nach links in Querlage gehen	Nach rechts in Querlage gehen

Um zu starten, muß Du den Comanche auf dem Hubschrauber-Landeplatz neben dem Stealth-Hangar landen. Du wirst automatisch in den F-117A gebracht und startest.

Um zu landen, muß Du Dich der Landebahn aus der Deiner

Startrichtung entgegengesetzten Richtung nähern und den Schatten des Stealth auf der Mindestflughöhe etwas links von der Mitte der Landebahn ausrichten, dann landet der Stealth Fighter automatisch. Der Stealth Fighter ist automatisch in Vorwärtsbewegung, hat einen unbegrenzten Kraftstoff- und Munitionsvorrat und kann nicht wie der Comanche Hubschrauber kreisen.

MOTORRADFAHREN

STURMMOTORRAD FÜR SPEZIALKRÄFTE

Richtungssteuerungen:

Joystickposition	Oben	Unten	Rechts	Links
	Vorwärts- bewegung	Abbremsen/ Rückwärts- bewegung nach Stillstand	Nach rechts wenden	Nach links wenden

Das Sturmmotorrad kommt zu einem vollständigen Halt, wenn Du den Joystick losläßt.

FORTBEWEGUNG AUF DEN WASSER

XL-9 HOVERCRAFT

Richtungssteuerungen:

Joystickposition	Oben	Unten	Rechts	Links
	Vorwärts- bewegung	Rückwärts- bewegung	Nach rechts wenden	Nach links wenden

Das Hovercraft kommt zu einem vollständigen Halt, wenn Du den Joystick losläßt.

PAUSENFUNKTION

Die Pausenfunktion kann während des gesamten Spiels durch Drücken der **P**-Taste aktiviert und durch erneutes Drücken der **P**-Taste wieder ausgeschaltet werden.

EINLEITUNG: DER KAMPF DURCH DEN DSCHUNGEL

General Kilbaba, der Verrückte der Wüste, ist tot. Aber Wahnsinn und Terrorismus sind in seiner Familie erblich. Sein Sohn, der ebenfalls auf den Namen Kilbaba hört, ist genauso gemein wie sein Vater. Und er ist von einer Rachsucht beseelt, die Kilbaba Senior nie besaß. Jemand hat das Blut seiner Familie vergossen, und deshalb muß das Blut der seinen ebenfalls fließen, und zwar tausend Mal mehr. Er ist dabei nicht so sehr darauf festgelegt, wessen Blut fließen soll: jeder Amerikaner ist gut genug. Aber obwohl der Verrückte Junior das gesamte Vermögen, das sein Vater angehäuft (das heißt gestohlen) hat, behalten kann, fehlt es ihm doch an dessen politischen Mitteln. Kilbaba ist es jedoch gelungen, die Materialien aus dem Atomwaffenprogramm seines Vaters herauszuschmuggeln. Er will das Programm unbedingt fortsetzen, aber er weiß keinen Ort, an dem er dies tun könnte. Kommen wir zu Carlos Ortega, dem berüchtigten und gewalttätigen südamerikanischen Drogenbaron, dem größten Verbreiter von Abhängigkeit, Elend und

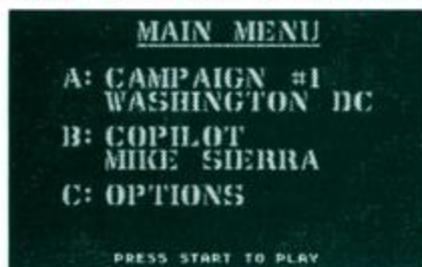
Furcht auf der ganzen Welt. Er war es gewohnt, seinen Wohlstand für ein Leben in korruptem Luxus zu nutzen, und er hat die größte Privatarmee der Welt aufgebaut. Aber die Agenten der amerikanischen Drogenbehörde fangen immer mehr seiner Ladungen ab und beschlagnahmen Besitz, von dem er angenommen hatte, daß dieser hinter allerlei Papieren und Strohfirmer gut versteckt sei. Er beginnt, allmählich Probleme mit seinem Cashflow zu bekommen, und dies schadet seiner Autorität und seinem Ansehen. Der Drogenbaron hat von dem Problem des Verrückten gehört. Er besitzt die Fahrzeuge, mit denen die Materialien für die Atomwaffen transportiert werden können, und die Anlagen, in denen diese zusammengebaut werden können; und die Mittel, diese zu verschießen, besitzt er auch. Es bedarf nur eines Telefonanrufs, um aus dem Drogenbaron und dem Verrückten Partner werden zu lassen. Die geschäftlichen Verluste des Drogenbarons werden gerächt, und die "Familienehre" des Verrückten wird wiederhergestellt. Dazu bedarf es nur eines atomaren Angriffs auf die Vereinigten Staaten von Amerika. Zum Glück befindet sich ihr Plan noch in einem frühen Stadium. Es ist noch nicht zu spät, sie zu stoppen. Die amerikanischen Geheimdienste kennen die ungefähren Pläne des Drogenbarons und des Verrückten, aber keine Einzelheiten. Diese Pläne sind inzwischen soweit fortgeschritten, daß eine militärische Intervention erforderlich wird. Dein Job ist es, alle Dir übertragenen Einsätze sowie alle Aufträge, die gemeinsam einen Einsatz bilden, erfolgreich zu beenden. Desert Strike war nur zum Warmmachen. **In Jungle Strike wird es richtig heiß.**

SPIELSTART

QUICKSTART

- Benutze den Joystick, um dein Fahrzeug zu lenken, und die Feuerknöpfe/Tastatur zum Abschießen Deiner Waffen.
- Drücke F10, um die Karte jederzeit während des Spiels aufzurufen.
- Wenn die Karte aufgerufen wurde, drücke auf dem Joystick/der Tastatur links/rechts, um Ziele, Nachschub und feindliche Waffen auf der Karte zu orten.
- Kreise über Kisten, Fässern und Personen, um diese aufzunehmen.
- Setze Passagiere in Landezonen ab, um neue Panzerungspunkte zu sammeln.
- Lies den gesamten Text auf dem Bildschirm.
- Nachschub ist manchmal im Inneren von Zielen versteckt. Schieße auf das Ziel, um den Nachschub freizulegen, aber setze nicht zu viele Waffen ein, da der Nachschub sonst ebenfalls zerstört wird.
- Kehre zu Deiner Heimatbasis zurück, wenn Du alle Aufträge eines Einsatzes ausgeführt hast.

DAS HAUPTMENÜ



WAHL EINES EINSATZES

Wenn dies Dein erster Einsatz ist oder wenn du kein Paßwort besitzt, mußt Du mit Einsatz 1 (Campaign 1) beginnen. (Nach Abschluß eines Einsatzes erhältst Du ein Paßwort. Weitere Einzelheiten siehe im Abschnitt Paßwort in diesem Handbuch). Drücke FEUER, wenn Du bereit bist, einen Einsatz zu beginnen.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Wähle im Hauptmenü das Menü Einsatz. Gib das Paßwort wie folgt ein:

1. **Drücke den Joystick nach oben/unten, um den korrekten Buchstaben bzw. die korrekte Zahl auszuwählen.**
2. **Drücke den Joystick nach links/rechts, um den Cursor zu bewegen.**
3. **Drücke FEUER, um wieder zum Hauptmenü zu gelangen.**

WAHL DEINES KOPILOTEN

Wähle vom Hauptmenü den Bildschirm zur Auswahl des Kopiloten. Dein Kopilot ist für das Zieleinrichten Deiner Waffen verantwortlich und für die Bedienung der Winde, mit der Ausrüstung und Personen vom Boden hochgezogen werden. Ein fähiger Kopilot erleichtert Dir Deine Aufgabe als Pilot und erhöht Deine Chancen, die Welt zu retten.

Auf dem Bildschirm zur Auswahl des Kopiloten wird ein Bild und eine Akte jedes Kopiloten gezeigt. Beachte bitte, daß einige Kopiloten zu Beginn des Spiels als vermißt geführt werden; Du kannst diese also zu Beginn nicht als Kopiloten auswählen.

Drücke den Joystick nach links/rechts, um durch die Akten der Kopiloten zu blättern.

In dem Abschnitt Kopilot dieses Handbuchs erfährst Du mehr über die Fähigkeiten der einzelnen Kopiloten. Wenn Du den gewünschten Kopiloten gefunden hast, drücke FEUER, um wieder zum Hauptmenü zu gelangen.

WAHL DEINER STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN



- Wähle in dem Hauptmenü den Optionsbildschirm.
- Drücke den Joystick nach oben/unten, um zu wählen zwischen: Animation oder Steuerung.
- Drücke den Joystick nach links/rechts, um zwischen den jeweils verfügbaren Optionen hin- und herzuschalten.

ANIMATION

- Drücke den Joystick nach links/rechts, um die Animation ein-/auszuschalten.

STEUERUNG

- Es gibt zwei Optionen für die Steuerung: Mit Bewegungsenergie und ohne Bewegungsenergie.
- Als Spielanfänger möchtest Du den Comanche vielleicht ohne den Einfluß von Bewegungsenergie steuern. Die Steuerung ist zwar nicht so realistisch wie in der Einstellung mit Bewegungsenergie, aber dafür sind mehr Fehler zulässig.
- **MIT BEWEGUNGSENERGIE** ist die Standardeinstellung für die Steuerung.
- Dein Comanche besitzt Bewegungsenergie - daß heißt, die Vorwärtsbewegung ist so schnell, daß er nicht auf der Stelle anhalten kann, wenn Du die Steuerung losläßt - und dies muß Du während des Fluges berücksichtigen. Es dauert möglicherweise einige Zeit, bis Du diese Einstellung beherrscht, aber mit etwas Übung kannst Du sie zu Deinem Vorteil einsetzen.

Die Steuerungen mit Bewegungsenergie sehen wie folgt aus:

Drücke den Joystick nach **OBEN**, um vorwärts zu fliegen
Drücke den Joystick nach **UNTEN**, um rückwärts zu fliegen
Drücke den Joystick nach **LINKS**, um nach links zu drehen
Drücke den Joystick nach **RECHTS**, um nach rechts zu drehen

- Wenn Du die Steuerung **OHNE BEWEGUNGSENERGIE** benutzt, funktionieren die Joystick-Steuerungen genauso wie in der Einstellung **MIT BEWEGUNGSENERGIE**. Der Unterschied besteht darin, daß der Comanche sofort stehenbleibt und nicht von seiner eigenen Energie weiter nach vorne getrieben wird, wenn Du den Joystick losläßt.
- Wenn Du Deine Steuerung gewählt hast, wähle Spiel und drücke Feuer.

HEIMATBASIS

Du beginnst jeden Einsatz in der Heimatbasis. Für jeden Einsatz gibt es eine andere Heimatbasis, und der Comanche verbraucht in der unmittelbaren Umgebung der Basis keinen Treibstoff. Wenn Du alle Aufträge eines Einsatzes ausgeführt hast, kehrst Du zu der Heimatbasis zurück und beendest damit den Einsatz.

Anmerkung: Die Heimatbasis ist nicht identisch mit den Landezonen. Du kannst keine Passagiere an der Heimatbasis absetzen.

KOPILOTEN

Verschiedene Kopiloten besitzen verschiedene Fähigkeiten; eine Beurteilung ihrer Fähigkeiten befindet sich bei jeder Beschreibung der Kopiloten. Die Fähigkeiten der Kopiloten werden nicht speziell benotet, etwa von 1 bis 10; sie werden vielmehr allgemein beschrieben.

BEDIENUNG DER WINDE

Bei der Bedienung der Winde wird das Gebiet bestimmt, in dem ein Kopilot einen Gegenstand oder eine Person mit der Winde aufnehmen kann. Die besten Bediener der Winde haben einen größeren "Greif"-Radius mit dem Haken und der Leiter. Ein durchschnittlicher Bediener muß sich direkt über dem Gegenstand oder der Person befinden, um sie aufzunehmen.

ZIELREICHWEITE

Die Zielreichweite ist die Entfernung, in der ein Schütze wirksam auf ein Ziel schießen kann. Die besten Schützen besitzen eine längere Zielreichweite. Weniger erfahrene Schützen müssen sich dichter am Ziel befinden, um zu treffen.

FREQUENZ

Die Frequenz gibt die Schußfrequenz an, die ein Kopilot als Dein Schütze erzielen kann. Bessere Schützen erreichen eine höhere Schußfrequenz mit der Kettenkanone.

WICHTIGE STATISTIKEN



LEBEN

Du hast nur drei Leben pro Einsatz. Wenn Du Dein drittes Leben verlierst, bevor Du den letzten Auftrag eines Einsatzes durchgeführt hast, mußt Du mit dem Einsatz erneut von vorne beginnen, bevor Du den nächsten Einsatz starten kannst.

TREIBSTOFF

Du beginnst jeden Einsatz mit 100 Einheiten Treibstoff. Weiteren Treibstoff findest Du verstreut im Einsatzgebiet - manchmal in der offenen Landschaft und manchmal in Gebäuden und Fahrzeugen versteckt. Wenn Dein Treibstoffvorrat 14 Einheiten erreicht, leuchtet eine Warnung auf, die Dir mitteilt, daß der Treibstoffvorrat zur Neige geht. Diese Nachricht erscheint dann weiterhin pro 2 verbrauchte Einheiten. Wenn Du keinen Treibstoff mehr hast, stürzt Du ab.

Wenn Du aufgrund von Treibstoffmangel abstürzt, wird der Vorrat zu Beginn Deines nächsten Lebens wieder auf 100 Einheiten aufgestockt. Wenn Du abstürzt, weil Deine Panzerung zerstört wurde (siehe Panzerung), wird Dein Treibstoffvorrat in Deinem nächsten Leben der Höhe des Vorrats vor dem Absturz entsprechen. Wenn Du beim Absturz weniger als 25 Einheiten hattest, wird der Vorrat zu Beginn des nächsten Lebens auf 25 Einheiten angehoben.

PANZERUNG

Die Panzerung ist Dein Schutz gegen Angriffe. Dein Comanche beginnt jeden Einsatz mit 1000 Punkten für die Panzerung. Deine Panzerung wird durch Treffer verringert. Sie wird auch jedes Mal um jeweils 15 Punkte geringer, wenn Du ein Gebäude streifst; das Gebäude verliert ebenfalls 15 Punkte für seine Panzerung.

Eine Reparaturbox für die Panzerung kann manchmal während der Durchführung von Aufträgen aufgenommen werden. Sie ist normalerweise in Gebäuden oder Fahrzeugen versteckt. Durch das Aufnehmen der Reparaturbox kann niemals die Punktzahl für die Panzerung über die 1000 Punkte, mit denen Du begonnen hast, erhöht werden. Um die Panzerung zu verbessern, mußt Du darüber kreisen; Dein Kopilot wird automatisch die Winde ablassen, um sie aufzunehmen. Wenn Du abstürzt und mit einem neuen Leben beginnst, wird die Panzerung automatisch wieder mit 1000 Punkten angesetzt.

WAFFEN

Beim Comanche

Dein Comanche beginnt jeden Einsatz mit den folgenden Waffen und Munitionsvorräten:

Waffenart	Anzahl	Energiepunkte
Hellfire Raketen	9	100
Hydra Raketen	60	25
Kettenkanone	1000 Schuß	5 pro Schuß

Drücke Feuer, um die derzeit gewählte Waffe zu benutzen. Um die Waffen zu wechseln, drücke Feuertaste 2 (bei einem Joystick mit 2 Tasten) oder die Leertaste. Du kannst weitere Raketen und Munition während des Einsatzes aufnehmen, aber Du kannst niemals mehr Raketen oder Munition besitzen, als die Zahl, mit der Du den Einsatz begonnen hast. Wenn Du abstürzt und mit einem neuen Leben wieder beginnst, so hast Du dieselbe Anzahl Waffen und Munition zur Verfügung wie vor Deinem Absturz. Weitere Informationen zu den Waffen der einzelnen Fahrzeuge, die Du in Jungle Strike einsetzen kannst, findest Du in dem Abschnitt über die verschiedenen Fahrzeuge in diesem Handbuch.

PASSAGIERE

Bei einigen Aufträgen mußt Du Passagiere aufnehmen und in sicheren Landezonen absetzen. Bei diesen Passagieren kann es sich zum Beispiel um Kriegsgefangene, Geiseln oder Feinde handeln, die sich ergeben haben. Um Passagiere aufzunehmen, mußt Du über diesen kreisen; Dein Kopilot wird automatisch die Winde herablassen und sie aufnehmen. Der Comanche kann eine Höchstzahl von 6 Passagieren aufnehmen. Jedes Mal, wenn Du einen Passagier in der Landezone absetzt, haben Deine Mechaniker die Möglichkeit, Deine Panzerung teilweise zu reparieren. Die Reparatur der Panzerung ist je nach abgesetztem Passagier zwischen 100 und 150 Punkten wert, abhängig von dem Einsatz, den Du gerade führst. Wenn Du abstürzt, bevor Du Deine Passagiere abgesetzt hast, und ein weiteres Leben besitzt, befinden sich Deine Passagiere immer noch bei Dir, wenn Du ein neues Leben beginnst.

BODENPERSONAL

Feinde und eigenes Personal am Boden sind häufig aus der Luft nur schwer zu unterscheiden. Du kannst davon ausgehen, daß Personen, die auf Dich schießen, Deine Feinde sind.

ZUSÄTZLICHE LEBEN

Kästen, die mit einem roten Kreuz versehen sind, enthalten zusätzliche Leben. Von diesen sind einige im Verlaufe der Einsätze versteckt. Um ein zusätzliches Leben aufzunehmen, mußt Du darüber kreisen; Dein Kopilot wird automatisch die Winde herablassen und es aufnehmen.

INFORMATIONSKONSOLE



Du kannst jederzeit während des Spiels die Pausenfunktion aktivieren und durch Drücken von F10 die Informationskonsole aufrufen. Von der Informationskonsole hast Du Zugriff auf drei besondere Informationsbildschirme: den Kartenbildschirm, den Auftragsbildschirm und den Statusbildschirm.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die folgenden wichtigen Informationen werden auf der Informationskonsole angezeigt:

Leben	Zahl der verbleibenden Leben
Ladung	Zahl der an Bord befindlichen Passagiere
Panzerung	Schutz gegen Angriffe
Treibstoff	Verbleibender Treibstoff
Kanonen	In der Kettenkanone verbleibende Anzahl Schuß
Hydras*	Verbleibende Zahl von Hydra Raketen
Hellfire*	Verbleibende Zahl von Hellfire Raketen

* Diese Angaben erscheinen nur bei dem Comanche. Für die anderen Fahrzeuge werden diese Angaben durch solche für diejenigen Waffen ersetzt, die von den jeweiligen Fahrzeugen mitgeführt werden.

DER KARTENBILDSCHIRM



Der Kartenbildschirm zeigt das gesamte Gebiet eines Einsatzes sowie

wichtige Gebäude und Gegenstände. Um den Kartenbildschirm aufzurufen, mußt Du F10 drücken. Neben Deinen Waffen ist der Kartenbildschirm Dein wichtigstes Werkzeug als Pilot. Im Verlauf eines Einsatzes mußt Du häufig auf den Kartenbildschirm zurückgreifen, um Einsatzgebiete zu erkunden, Gegenstände und Ziele zu orten und Deine eigene Position auf der Karte festzustellen. Beachte, daß die Karte auch Gebiete anzeigt, in die Du nicht fliegen kannst. Diese liegen außerhalb Deines Einsatzgebietes.

DIE AUSWAHLANZEIGE

Um Gegenstände, Ziele und Aufträge auf dem Kartenbildschirm zu orten, mußt Du die Links/Rechts-Tasten der Tastatur/des Joysticks benutzen. Gegenstände wie Munitionskisten, Reparaturboxen für die Panzerung und Benzinfässer werden immer als blinkende Punkte auf der Karte dargestellt, wenn sie nicht versteckt sind. Beachte, daß die Aufträge numeriert sind: es ist daher ratsam (und einfacher) die Aufträge der Reihe nach auszuführen. Die Ziele der einzelnen Aufträge und die Gegenstände blinken der Reihenfolge nach auf; das heißt, die Ziele für Auftrag 1 blinken zu Beginn des Einsatzes auf, und die Ziele für Auftrag 2 blinken erst auf, wenn Auftrag 1 ausgeführt wurde. Gegenstände, wie etwa Munitionskisten und Benzinfässer, werden als rote oder weiße Punkte dargestellt, sofern sie nicht versteckt sind.

ANZEIGE DER AUFTRAGSDATEN (AUFTRAGSBILDSCHIRM)



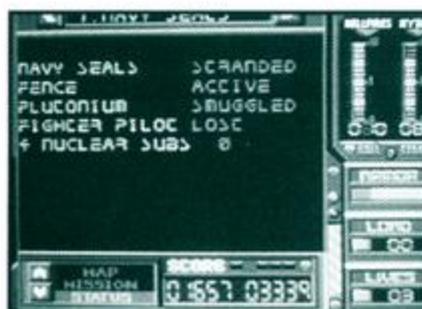
Prüfe Deine Anzeige der Auftragsdaten auf genaue Informationen zu aktuellen Zielen und Aufträgen.

- Um die Anzeige der Auftragsdaten aufzurufen, drücke F10 und wähle den entsprechenden Auftrag.
- Um durch die Datenbildschirme zu blättern, drücke den Joystick nach links/rechts.

Jeder wichtige Eintrag auf der Karte hat eine entsprechende Akte in der Anzeige der Auftragsdaten. Diese Bildschirme mit den Beschreibungen zeigen ein Bild jedes Gegenstandes und die dazugehörige Information. Außerdem wird jeder Auftrag eines Einsatzes der Reihe nach geordnet in der Anzeige der Auftragsdaten dargestellt.

STATUS DES EINSATZES (STATUSBILDSCHIRM)

Der Status des Einsatzes gibt Dir einen aktuellen Bericht über das Fortschreiten Deines Einsatzes. Jeder Auftrag ist der Reihe nach aufgeführt; Aufträge, die ausgeführt wurden, werden grün dargestellt, Aufträge, die noch ausgeführt werden müssen, werden rot dargestellt. Wenn alle Aufträge grün dargestellt werden, ist der Einsatz vorüber - kehre zurück zur Heimatbasis.



- Um den Status des Einsatzes aufzurufen, drücke F10 und wähle dann Status.

SPEZIELLE STATUSÜBERPRÜFUNGEN

Gelegentlich erscheint während des Einsatzes auf dem Bildschirm die folgende Aufforderung zur Überprüfung des Status:

GEHEIMDIENSTINFORMATION, STATUSÜBERPRÜFUNG

Dies bedeutet, daß ein Geheimdienstbericht zur Verfügung steht, der für den aktuellen Einsatz von Bedeutung ist. Für die erfolgreiche Durchführung des Einsatzes ist es wichtig, daß Du diese Information liest.

SCHIEDERN DES AUFTRAGES

Wenn Du während der Ausführung eines Auftrages einen schweren Fehler begehst oder Du einen Auftrag nicht ausführen kannst; bevor der Feind einen Terrorakt begeht, den Du verhindern solltest, so erscheint eine "ZURÜCK ZUR BASIS"-Meldung unten auf dem Bildschirm. Wenn Du zu Deiner Basis zurückkehrst, wirst Du erfahren, was Du falsch gemacht hast, und der Einsatz wird automatisch neu gestartet.

PUNKTE FÜR PANZERUNG UND ENERGIE

Die Punkte für die Panzerung - das Ausmaß der Beschädigung, das erforderlich ist, um einen Gegenstand zu zerstören - werden für einige Ziele in der Anzeige der Auftragsdaten aufgelistet. Ebenfalls in der Anzeige der Auftragsdaten werden die Punkte für die Energie der Waffen des Feindes - das Ausmaß des Schadens, den eine Waffe verursachen kann - angezeigt. Diese Informationen werden auch in dem Anhang zu Waffen & Ausrüstung am Ende dieses Handbuchs gegeben.

FAHRZEUGE

Um in Jungle Strike gewinnen zu können, mußt Du wissen, wie die verschiedenen Fahrzeuge bedient werden. Du mußt Deinen Comanche auf einem sicheren Landeplatz in der Nähe dieser Fahrzeuge landen, um auf diese umsteigen zu können.

MX-9 ANGRIFFS-HOVERCRAFT

Panzerung: 800

Bewaffnung:

Maschinengewehr: Ladung 1000, Energie 3

Leichte Raketen: Ladung 50, Energie 25

Wasserminen: Ladung 9, Energie 1000

Anmerkung: Wasserminen müssen im Wasser in den Weg eines sich bewegenden Fahrzeuges oder in die Nähe von festliegenden Fahrzeugen gelegt werden, um wirkungsvoll zu sein. Eine Wassermine verliert automatisch einige Sekunden, nachdem sie in das Wasser gelegt wurde, ihre explosive Wirkung und verschwindet vom Bildschirm, wenn sie nicht berührt wurde.

F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER

Panzerung: 1200

Bewaffnung Kanonen: Energie 5
 AIM-92: Energie 25
 Konventionelle Bomben: Energie 400

Anmerkung: Das F-117A Kampfflugzeug verfügt über unbegrenzte Munitions- und Treibstoffvorräte.

STURMMOTORRAD FÜR SPEZIALKRÄFTE

Panzerung: 500

Bewaffnung Maschinengewehr: Ladung 1000, Energie 5
 Leichte Raketen: Ladung 30, Energie 25
 Landminen: Ladung 9, Energie 1000

Anmerkung: Landminen müssen in den Weg eines sich bewegenden Fahrzeuges oder in die Nähe von stationären Fahrzeugen gelegt werden, um wirkungsvoll zu sein. Eine Landmine verliert automatisch einige Sekunden, nachdem sie gelegt wurde, ihre explosive Wirkung und verschwindet vom Bildschirm, wenn sie nicht berührt wurde.

AUFNEHMEN VON AUSRÜSTUNG

Das Hovercraft und das Sturmmotorrad müssen genauso wie der Comanche Munition, Treibstoff und anderes aufnehmen (der Stealth Fighter verfügt über unbegrenzte Munitions- und Treibstoffvorräte und muß nichts aufnehmen). Um mit dem Hovercraft oder dem Motorrad Gegenstände aufzunehmen, muß Du diese mit dem Fahrzeug berühren. Aber Vorsicht - Wenn Du zu schnell hineinfährst, löst Du möglicherweise eine Explosion aus.

SIEGERBILDSCHIRM



Ein Siegerbildschirm erscheint, wenn Du einen Einsatz erfolgreich beendet hast. Der Siegerbildschirm zeigt die von Dir bei der Ausführung des aktuellen Einsatzes errungenen Punkte, Dein Gesamtergebnis für das gesamte Spiel und ein Paßwort. Schreibe dieses Paßwort auf: es ermöglicht Dir, das Spiel an dieser Stelle wieder zu beginnen, wenn Du im nächsten Einsatz nicht erfolgreich bist.

PUNKTE & ERGEBNIS

Du erhältst Punkte für verschiedene Kategorien: getötete Feinde, zerstörte Waffen und erfolgreich ausgeführte Aufträge. Denke daran, daß Dir auch Punkte abgezogen werden können, wenn unbeteiligte Gebäude oder Personen zerstört oder getötet werden. (Es ist wichtig, sich darüber zu informieren, auf was man schießt oder mit Raketen zielt). Deine Punkte werden auf dem Siegerbildschirm am Ende jedes Einsatzes in einer Tabelle angezeigt. Die Punkte geben an, wie erfolgreich Du warst, Du mußt jedoch keine Mindestpunktzahl erreichen, um das Spiel zu gewinnen. Du gewinnst das Spiel, wenn Du jeden Auftrag jedes Einsatzes erfolgreich ausführst.

BRIEFING ZU DEN EINSÄTZEN

Lies die Briefings zu den Einsätzen gründlich und sorgfältig. Versuche, die Aufträge der Reihe nach auszuführen. Wenn Du einen Auftrag nicht richtig ausführst, machst Du den gesamten Einsatz zunichte und mußt diesen wieder von vorne beginnen.

ANMERKUNG ZU DEN LANDEZONEN

Bei einigen Einsätzen erhältst Du den Auftrag, feindliche Landezonen (LZ) zu räumen und zu sichern. Einige Landezonen werden durch die erfolgreiche Ausführung eines früheren Auftrages zu sicheren Zonen. Feindliche Landezonen sind rot dargestellt; wenn diese gesichert wurden, werden sie grün angezeigt.

WARNUNG!

Die folgenden Beschreibungen der Einsätze enthalten bestimmte wichtige Details zum Spiel und erleichtern das Spielen und Gewinnen. Ein Lesen dieser Beschreibungen ist nicht erforderlich, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Wenn Du Dich der maximalen Herausforderung von Jungle Strike stellen möchtest, ab hier nicht mehr weiterlesen.

EINSATZ NR. 1: WASHINGTON D.C.

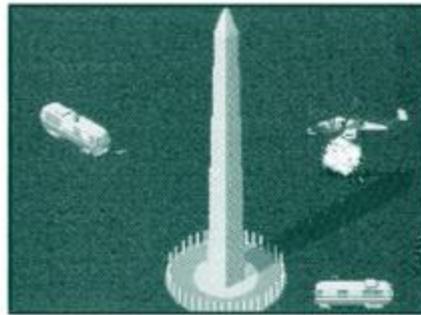
Der Präsident ist in Gefahr! Washington D.C. wurde von schwer bewaffneten Terroristen infiltriert. Sie befinden sich mit ihren gepanzerten, bewaffneten Fahrzeugen auf dem Weg in die Innenstadt. Gleichzeitig führen sie Scheingefechte, um die Verteidiger der Hauptstadt von ihrem eigentlichen Ziel abzulenken. Wenngleich diese Scheingefechte absolut nebensächlich sind, müssen sie gleichwohl unterbunden werden, bevor Du Dich Deiner eigentlichen Aufgabe, dem Schutz der Autokolonne des Präsidenten, die sich auf ihrem Weg durch die Hauptstadt befindet, widmen kannst.

Ein taktischer Durchgang

Bei diesem Durchgang befindet sich Norden oben auf dem Bildschirm, Süden unten auf dem Bildschirm. Die rechte Seite ist Osten, und die linke Seite stellt den Westen dar.

- Halte nach Munitionstransportern und -kisten im offenen Gelände Ausschau. Du mußt die Munitionstransporter zerstören, um an ihre Ladung zu kommen. Dazu genügt Deine Kettenkanone; verschwende keine Hydras oder Hellfires für die Lastwagen.

- Halte nach Tankstellen Ausschau, um Treibstoff zu finden. (Schließlich befindest Du Dich in der Stadt). Weiche den Schildern aus.
- Drücke den Joystick nach oben, um vom Hubschrauber-Landeplatz des Weißen Hauses zu starten.
- Sobald Du Dich in der Luft befindest, drücke F10, um die Karte einzusehen. Die blinkenden Gebäude sind die Denkmäler, die Du retten mußt, um Deinen ersten Auftrag abzuschließen.
- Da diese Denkmäler die ersten Ziele der Terroristen sind, haben sie dort möglicherweise Waffen aufgestellt. Drücke den Joystick nach links/rechts, um zu erkennen, welche Waffen vorhanden sind. Du siehst das Denkmal im Westen - das sich am dichtesten am Weißen Haus befindet - und dasjenige im Norden, wo es von schwerbewaffneten Aufklärungsfahrzeugen (HARV) wimmelt.
- Drücke F10 für weitere Informationen über die HARVs. Sie sehen aus wie normale Freizeitfahrzeuge, aber sie sind gepanzert und mit Waffen bestückt. Du kannst mit ihnen fertig werden, aber Du solltest ihnen gegenüber dennoch vorsichtig sein.
- Drücke F10, um zum Einsatz zurückzukehren.



- Fliege zu dem Denkmal im Westen. Ziehe erneut Deine Karte zu Rate, wenn Du Deine Position feststellen mußt. Du solltest auf Deinem Weg dorthin auf keinen Widerstand stoßen.
- Versuche, dem Beschuß durch automatische Waffen und von der Schulter abgefeuerten Raketen auszuweichen, wenn Du die Eindringlinge beseitigst. Achte auf die Männer am Boden und später herangeführte HARVs; wenn dieses (oder ein anderes) Denkmal zerstört wird, wirst Du zur Basis zurückgerufen.
- Nachdem Du das Washington Monument gesichert hast, fliege nach Südosten zum Jefferson Memorial. Es wird angegriffen, jedoch nicht von HARVs, sondern von Sturmfahrzeugen; sie besitzen weniger Feuerkraft und sind weniger stark gepanzert. Setze dieselben Taktiken und dieselben Vorsichtsmaßnahmen ein.
- Fliege zur Kongressbibliothek in der nördlichen Kartenmitte. Du hast es wieder mit HARVs zu tun, und zwar sehr vielen. Du solltest jetzt wissen, was Du zu tun hast.
- Drücke F10, um Deinen Treibstoff- und Munitionsvorrat zu prüfen. Wahrscheinlich sind Deine Vorräte inzwischen sehr gering. Achte darauf, daß Du diese im Auge behältst, besonders, wenn ein Auftrag abgeschlossen wurde. Kontrolliere bei dieser Gelegenheit auch den Zustand der Panzerung. Wenn diese sich in keinem guten Zustand befindet, nimm eine der Reparaturboxen auf, die eines der zerstörten HARV bei der Kongressbibliothek zurückgelassen hat.



- Als nächstes mußt Du das Hauptquartier der Terroristen finden und zerstören. Die Truppen des Drogenbarons haben vier Bundesgebäude besetzt, um ihre Aktionen in der Stadt zu koordinieren. Wenn Du die Angriffe auf die Denkmäler vereitelt hast, werden die Hauptquartiere der Terroristen als zweiter Auftrag auf der Karte angezeigt.
- Achte auf bewaffnete Beobachtungsposten außerhalb der Hauptquartiere. Sie verfügen möglicherweise über schwere Artillerie als zusätzlichen Schutz. Benutze die Hydras oder Hellfires für die Gebäude, die Kettenkanone würde einfach zu viel Zeit benötigen. Nimm die Zugführer gefangen, um weitere Informationen über die nächsten Aktionen im Einsatz der Terroristen zu erhalten.
- Du fängst gerade erst an. Die Terroristen des Drogenbarons steuern wie wild Bombenfahrzeuge durch die Straßen der Stadt und haben dabei verschiedene Botschaften als Ziel. Der Drogenbaron und der Verrückte hoffen, mit einer Reihe von Explosionen einige internationale Vorfälle zu provozieren und damit die Aufmerksamkeit der Vereinigten Staaten von ihren eigenen Aktivitäten abzulenken. Wenn Du in Sichtweite der Bombenfahrzeuge bist, schalte sie so schnell wie möglich aus. Achte darauf, keine unschuldigen PKWs in die Luft zu jagen; aber hüte dich vor jenen, die aussehen, als ob sie eine Menge Sprengstoff transportieren. (Denke daran: die Bösen schießen zurück.)



- Rette Geheimagent "Akbar". Die Terroristen halten ihn wahrscheinlich nicht in einem geschäftigen Teil der Stadt versteckt; sie ziehen in einer ruhigen Ecke von D.C. weniger Aufmerksamkeit auf sich. Achte auf die Umstellung eines gewöhnlich aussehenden Hauses durch die Polizei. Paß auf, daß Du Akbar nicht im Eifer des Gefechts erschießt.
- Akbar wird berichten, was das wirkliche Ziel der Terroristen ist. Die Autokolonne des Präsidenten, die gerade dabei ist, von Südwesten her in die Innenstadt zu fahren. Lieferwagen der Terroristen wurden entlang der Strecke des Präsidenten postiert. Ortega und der

Verrückte wissen genau, wann der Oberbefehlshaber von einer Reise zurückkehrt, und haben ihre Angriffe so geplant, daß diese mit seiner Ankunft zusammenfallen.

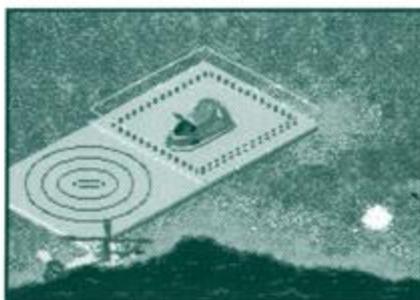
- Noch ein Letztes. Ein Heckenschütze hat sich in einem U-förmigen Gebäude an einer wichtigen Kreuzung eingenistet und sorgt für Chaos. Mache diesem Scheibenschießen ein Ende, aber fasse den Schützen lebend. Er besitzt Informationen, die für den Arbeitsurlaub wichtig sind, den Du jetzt antreten wirst.

EINSATZ NR. 2: U-BOOT-JAGD

Der dreiste Angriff des Drogenbarons und des Verrückten auf Washington wurde abgewehrt. Nun hat der verhängnisvollere Teil ihres großen Planes begonnen. Der Verrückte hat das Atomwaffenprogramm seines Vaters wieder aktiviert und gestohlenen Plutonium in die Dschungelfestung geschmuggelt, die er mit Ortega teilt. Der Drogenbaron war freundlich genug, seine Flotte mit Drogen schmuggelnden Schnellbooten für die Operation zur Verfügung zu stellen. Sie bringen ihre tödliche Ladung an Land, wo sie auf LKWs verladen und ins Landesinnere transportiert wird. Aber natürlich machen sie nichts auf dem direkten Weg. Einige der Schnellboote sind nur als Ablenkungsmanöver gedacht. Der Drogenbaron hat zahlreiche Flugabwehrgeschütze auf den angrenzenden Inseln und Sandbänken in Position gebracht. Kanonenboote und Atom-U-Boote lauern in den gefährlichen Gewässern. Und eine Brücke schaltet Deinen Comanche aus. Du mußt das gestohlene Hovercraft wieder in Deine Gewalt bringen, um daran vorbeizukommen.

1. Rette die Marinetaucher

Die Terroristen haben die Taucher gefangengenommen. Schnappe Dir die terroristischen Kidnapper, und hieve die Taucher an Bord. Sie wissen, wie die Alarmzone um das Hovercraft abgeschaltet wird und wo sich das Plutonium befindet. Bringe sie zu ihrem Hubschrauber zurück, damit sie den Code eingeben können, mit dem die Alarmzone abgeschaltet wird.



2. Schalte die Wachen um das Hovercraft aus & unterbrich die Stromversorgung

Das Hovercraft wird schwer bewacht, und der Hubschrauber-Landeplatz ist elektrisch gesichert. Leicht zu finden, aber schwer zu erreichen, wenn Du die Taucher noch nicht gerettet hast.

3. Bringe das Hovercraft wieder in Deine Gewalt

Du mußt nur landen und die Fahrzeuge wechseln. Wenn Du auf dem Hubschrauber-Landeplatz aufgesetzt hast, verläßt Du automatisch den Comanche und befindest Dich nun am Steuer des Hovercraft. Du weißt,

daß das Hovercraft sowohl über Wasser als auch über Land fahren kann. Und achte auf den Treibstoffvorrat des Hovercraft genauso sorgfältig wie auf den des Comanche. Du stürzt nicht ab, wenn der Treibstoff ausgeht, aber Du bleibst liegen. Und Du verbrauchst trotzdem ein Leben. Jetzt kannst Du unter der Brücke hindurch. Du siehst Dich einer Mischung aus gepanzerten Kanonenbooten, Heckenschützen und Flak gegenüber, wenn Du darunter durchgefahren bist. Gewöhne Dich so schnell wie möglich an die Steuerung des Hovercraft - Du wirst zahlreiche Ausweichmanöver fahren müssen.



4. Berge das Plutonium

Versenke die Schnellboote des Drogenbarons, bevor sie sich mit den LKWs an Land treffen, und schnappe Dir das Plutonium an Land, bevor der Transport durchgeführt werden kann, oder schieße auf die LKWs, wenn sie sich in das Landesinnere aufmachen. Nimm mindestens 8 Plutoniumkisten auf. Und denke daran, daß es keine gute Idee ist, auf Plutonium zu schießen.

5. Rette F-15 Piloten

F-15 Flugzeuge schwimmen nicht, und der Feind weiß vermutlich, wo sich der Pilot befindet, finde ihn daher schnell. Unbestätigten Berichten zufolge ist er in der Nähe einer kleinen Insel auf halber Strecke zwischen dem Land und der Brücke niedergegangen. Er hat die Atom-U-Boote des Drogenbarons gesichtet; ohne ihn wirst Du sie nie finden.

6. Zerstöre Atom-U-Boote

Schicke alle 5 für immer auf den Boden des Meeres. Sie sind die mächtigsten Waffen im Arsenal des Drogenbarons. Es würde einer Unmenge Munition bedürfen, um diese Ungeheuer zu versenken. Mit dem Einsatz Deiner Minen geht es vielleicht einfacher. Wenn die U-Boote verschwunden sind, kann Ortega seine Küste nicht mehr verteidigen, und Du wirst keine Probleme beim Vormarsch ins Innere haben.

Wenn Du alle Aufträge dieses Einsatzes ausgeführt hast, bringe das Hovercraft wieder an seinen Landeplatz (Du wirst automatisch zu Deinem Comanche gebracht), und kehre zur Basis zurück.

EINSATZ NR. 3: AUSBILDUNGSLAGER

Der Verrückte und der Drogenbaron haben ihre Bodentruppen nach der Zerstörung ihrer Atom-U-Boote und der abgefangenen Plutoniumlieferung in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Die Stimmung im Ausbildungszentrum von Ortega ist besonders angespannt. Es gibt zahlreiche unerfahrene Soldaten dort, die nicht wissen, was sie erwartet. Dort befindet sich außerdem die Nachrichtenzentrale der weit

verstreuten Kräfte des Verrückten und des Drogenbarons. Und es ist außerdem auch der Ort, an dem in einem geheimen Atomreaktor waffenfähiges Plutonium angereichert wird. Dadurch wird das Lager zu einem optimalen Ziel für einen Angriff durch den Comanche.

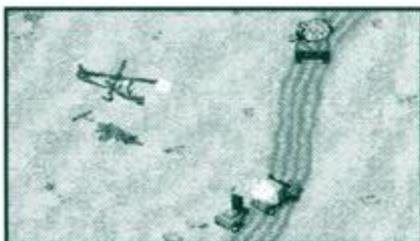


1. Zerstöre das feindliche Ausbildungslager

Hier werden die Terroristen des Drogenbarons und des Verrückten ausgebildet. Kümmere Dich um sie, solange sie noch unerfahren sind, und zerstöre ihre Zelte und Wachtürme. Halte nach Nachschub in einigen der Zelten Ausschau. Achte darauf, daß die Wachtürme vollständig zerstört werden.

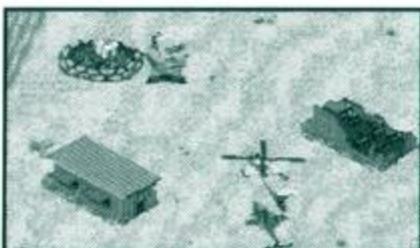
2. Sichere die Landezone

Zerstöre den Schutz für die nördlich der Zelte gelegene Landezone (aber zerstöre nicht alles). Nimm ein Kommando in einer Dschungellichtung im Nordwesten auf, und setze es in der LZ ab, um sie zu sichern.



3. Schalte das mobile Radar aus

Drei mobile MRX-254B Radareinheiten im westlichen Teil der Karte schützen das Depot mit den Sheridan-Panzern und die Unterkünfte; neutralisiere diese bevor die Sheridan-Besatzungen alarmiert werden können. Es ist häufig günstiger, sich auf die LKWs zu konzentrieren, auf denen die mobilen Radareinheiten transportiert werden. Kontrolliere auf Deiner Karte die aktiven Radareinheiten oder halte nach Spuren der Panzer Ausschau.



4. Rette den Fernmeldefachmann

Er hat für den Drogenbaron und den Verrückten gearbeitet, allerdings nicht freiwillig. Deswegen wird er in einem Gefangenenlager schwer bewacht. Er befindet sich in einem eingezäunten Gelände, das von Wachtürmen umstellt ist und sich im Süden in der Nähe des Lagers befindet; spreng das Flachdachgebäude, in dem er sich befindet, um ihn zu befreien. Wenn Du den Fernmeldefachmann an Bord hast, setze

ihn in der LZ in der Nähe der Telefonleitungen ab, damit er diese anzapfen kann. Deine Streitkräfte werden dann in der Lage sein, den Fernsprechverkehr des Verrückten abzuhören. (Zerstöre diese Telefonleitungen nicht!)

5. Zerstöre die SHERIDAN-Panzer

Zerstöre das Panzerdepot vollständig. Es befindet sich in der Nähe der Kartenmitte. Das Blei fliegt hier wie die Hornissen, bleibe also in Bewegung!

6. Schalte das mobile Radar aus

Drei weitere MRX-245B Frühwarnradareinheiten schützen das Lager. Es handelt sich hierbei um die Radareinheiten im Osten der Karte.

7. Zerstöre das Ausbildungshauptquartier

Das Hauptquartier befindet sich in der Nähe des Absetzpunktes für den Fernmeldefachmann.



8. Berge den Atomreaktor

Das Lagerhaus, in dem sich die Teile für den Reaktor befinden, wird innen und außen schwer bewacht. Beim Einsatz Deines Feuers mußt Du vorsichtig vorgehen, wenn Du die Kisten sprengst, da Du den Reaktor unversehrt bergen mußt, um diesen Einsatz erfolgreich abzuschließen.

EINSATZ NR. 4: NACHTANGRIFF

Das Abhören des irren Geredes des Verrückten hat Dich zu diesem geheimen Lager in diesem dichten Teil des Dschungels geführt. Der Verrückte hat drei deutsche Spitzenphysiker entführt, um sie zur Arbeit an seinem Atomwaffenprogramm zu zwingen. Natürlich haben sich die Wissenschaftler geweigert, irgendetwas mit diesem ungeheuren Vorhaben zu tun zu haben. Seitdem werden sie in stinkenden Dschungellöchern festgehalten. Sie werden jedoch nicht mehr lange aushalten können. Wenn Du sie schnell genug findest, müssen sie nicht länger leiden.

Und der Schutz der Dunkelheit macht diesen Auftrag nicht einfacher. Du wirst nicht in der Lage sein, offene Treibstoff- und Munitionsvorräte auf der Karte genau zu lokalisieren.

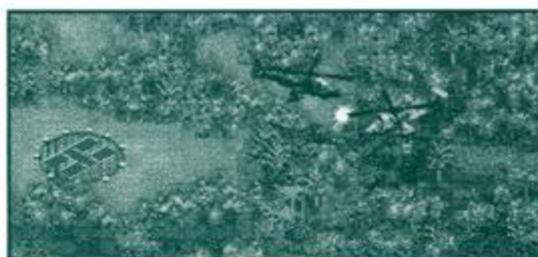
1. Zerstöre feindliche Wachtürme

Es gibt in der Nähe Deines Startplatzes sieben Wachtürme. Schalte sie aus, bevor sie die anderen Söldner von Ortega alarmieren können. Es gibt auch noch andere Wachtürme in der Gegend, aber schalte diese sieben zuerst aus. Du wirst feststellen, daß der Dschungel hell erleuchtet wird, wenn eines Deiner Geschosse explodiert. Es ist jedoch keine gute Idee, Munition zu verschießen, um besser sehen zu können.

Du wirst vermutlich Gegenstände am Boden sehen, die mit einem gelben Karo und einem roten Kreis gekennzeichnet sind. Dies sind Planen, unter denen sich (unter anderem) auch Nachschubvorräte befinden. Schieße einige Kugeln mit der Kettenkanone ab, um zu sehen, was sich darunter befindet.

2. Finde Kundschafter der Green Berets & bringe ihn zu der Landezone im Dorf

Ein Green Beret wurde bereits vorher in diesem Gebiet abgesetzt; halte Ausschau nach seiner weißen Leuchtkugel. Hieve ihn an Bord, und fliege zu der Landezone im Dorf. Überzeuge Dich, daß das Dorf geräumt ist, bevor Du versuchst, in der LZ zu landen. Du wirst eine Reihe von Hütten im Dorf und im umliegenden Dschungel überfliegen. Einige enthalten Nachschub, einige feindliche Truppen, einige freundlich gesinnte Bewohner, einige sind leer. Sei auf alles vorbereitet, wenn Du auf eine Hütte schießt.



3. Zerstöre feindliche Apache Hubschrauber

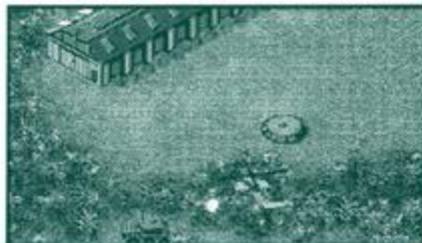
Wenn Du sie nicht findest, werden sie Dich mit Sicherheit finden. Sorge auch dafür, daß ihre Landeplätze zerstört werden.

4. Rette gefangene deutsche Wissenschaftler

Achte auf "Falltüren" in der Dschungellichtung im Norden des Dorfes. Sei vorsichtig - Du darfst sie nicht für feindliche Soldaten halten, wenn sie auftauchen.

5. Rette Kriegsgefangene

Amerikanische Kriegsgefangene aus vorherigen Konflikten wurden als Sklaven an den Drogenbaron und den Verrückten verkauft. Halte nach ihnen in denselben übelriechenden Löchern Ausschau, in denen auch die deutschen Physiker nicht weit entfernt gefangen gehalten wurden. Überlege, ob Du die Deutschen nicht zuerst zur LZ bringst, um genügend Platz für die Kriegsgefangenen zu haben.



6. Zerstöre Waffenfabrik

Es ist absolut notwendig, diese zu zerstören, da dies ein großer Schritt zur Verhinderung des Waffenprogramms des Feindes ist. Zerstöre die teilweise montierten Jets und auch die Ersatzteile, die sich in dieser Gegend befinden. Aber bereite Dich auf Ausweichmanöver vor - sie werden nämlich von ACARs stark bewacht. Zwischen der Waffenfabrik

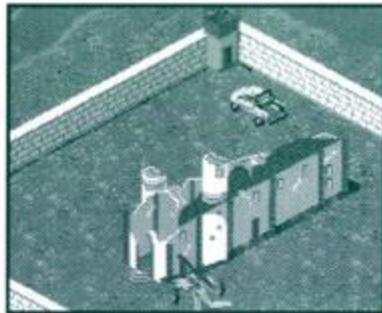
befinden sich Unterkünfte. Einige von ihnen enthalten Nachschubvorräte; Du könntest also einige von ihnen freisprengen, wenn Deine Vorräte zur Neige gehen.

7. Nimm den Kommandeur des Waffenprogramms gefangen

Sich den Kopf im Atomwaffenprojekt des Drogenbarons und des Verrückten zu schnappen, wäre ein vernichtender Schlag. Der Kommandeur besitzt außerdem wichtige Informationen über den gesamten Plan seiner ehemaligen Chefs. Er versteckt sich in einer der Baracken in der Nähe des Zentrums der Waffenfabrik.

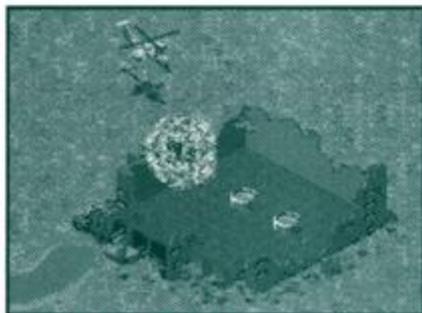
EINSATZ NR. 5: PULOSO STADT

Der gefangene Kommandeur hat Dir alles erzählt, was Du wissen wolltest. Der Drogenbaron hat in Ciudad Puloso (Puloso Stadt), einer Stadt, die von seiner Privatarmee kontrolliert wird, eine Einrichtung aufgebaut, in der Atomzünder hergestellt werden. Die Zünderfabrik ist dort nicht das einzige finstere Geschäft von Ortega. Er betreibt hier außerdem ein großes Zentrum zur Verarbeitung von Drogen und eine Fälscherwerkstatt.



1. Rette die zivilen Geiseln

Suche Deinen Weg durch das Labyrinth der Häuser zu den Missionen. Du wirst Dich dort um ein ganze Reihe von Wachen kümmern müssen. Spreng die Missionen frei, rette die Geiseln, wenn sie nach draußen kommen, und bringe sie zu der LZ in der Nähe der UNO-Versorgungsfahrzeuge. Du wirst mehrere Flüge unternehmen müssen, um diesen Auftrag auszuführen.



2. Zerstöre die Fabriken, die zur Drogenverarbeitung eingesetzt werden

Suche nach nördlich der Missionen gelegenen Fabrikgebäuden. Zerstöre die Drogenfässer und die zur Verarbeitung benötigte Ausrüstung; entweder nimmst Du die Drogen an Bord, oder Du mußt sie zerstören.

3. Spreng die Fälscherwerkstätten in die Luft

Die Druckpressen des Drogenbarons befinden sich in einem Gebiet mit modernen und neuen Gebäuden im Nordwesten von Puloso Stadt. Nimm die Stapel mit gefälschten Währungen auf oder vernichte sie,



zerstöre die Druckmaschinen, die Platten und das Farblabor. Halte Dich eng an Deine Karte, um sicherzugehen, daß Du die richtigen Gebäude angreifst. In diesem Gebiet patrouillieren häufig 23 mm MLRS-Kanonen.

4. Schalte das Kraftwerk aus

Spreng die Türme, und unterbreche die Stromleitungen am westlichen Ende der Karte. Dies wird das Alarmsystem im Gefechtsstand des Drogenbarons außer Gefecht setzen.

5. Spreng die Computerlabors und bekämpfe die gepanzerten Fahrzeuge

Um diesen Auftrag auszuführen, benötigst Du das Sturmmotorrad für Spezialkräfte, das sich in der Polizeistation befindet, die wiederum in der Nähe der Stromleitungen liegt. Du wirst automatisch zu dem Motorrad gebracht, wenn Du Deinen Comanche auf dem Landeplatz landest. Spreng danach die Computerlabors im "doppelten Karo" in der nordwestlichen Ecke von Puloso Stadt in die Luft. Versuche, bei diesen Ungetümen die Landminen einzusetzen.

6. Nimm Zünder auf

Nimm die Zünder auf, die sich in den gepanzerten Fahrzeugen befanden. Du kannst dies entweder mit dem Motorrad oder mit dem Comanche tun - die Wahl bleibt Dir überlassen. Wenn Du wieder zu dem Comanche zurück willst, fahre zurück zu der Polizeistation und parke neben der LZ. Du wirst dann automatisch wieder zu dem Comanche gebracht.

7. Besorge den C4 Plastiksprengstoff

Stelle sicher, daß Du Dich wieder in dem Comanche befindest, bevor Du diesen Auftrag in Angriff nimmst. Der C4 befindet sich in einem bewachten Waffenlager im östlichen Teil des Einsatzgebietes. Es wird sehr stark bewacht. Spreng das Waffenlager, und hieve mindestens ein Bündel mit Sprengstoff an Bord.

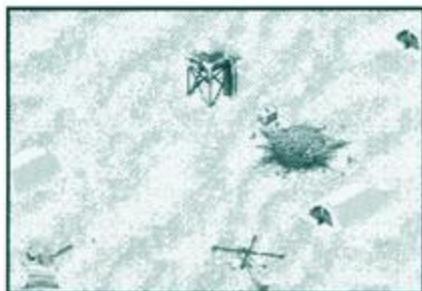
8. Zerstöre den Gefechtsstand des Drogenbarons

Dieser befindet sich nördlich des Waffenlagers. Säubere den Boden, und lande in der LZ, damit Dein Kopilot in den Gefechtsstand eindringen kann. Er wird den C4 Sprengstoff anbringen, während Du draußen wartest. Achte auf Heckenschützen auf dem Dach, bis der Kopilot wieder erscheint. Nimm ihn auf, erfreue Dich an dem Anblick des in die Luft fliegenden Gefechtsstandes, und kehre zur Basis zurück.

EINSATZ NR. 6: DIE FESTUNG IM SCHNEE

Langsam beginnen die Dinge, eine Kettenreaktion auszulösen. Der Drogenbaron hat hoch in den südamerikanischen Bergen eine Festung gebaut. Aber er ist dort nicht zum Skilaufen. Es handelt sich um ein Raketendepot. Mit Hilfe eines abtrünnigen ehemaligen Generals der Sowjetunion hat er eine Reihe von Atomsprengköpfen und Mittelstreckenraketen in seine Gewalt gebracht. Und er versucht verzweifelt, diese funktionstüchtig und scharf zu machen und auf ein Ziel einzurichten. Das Gebiet wird durch schwere Waffen und Elitegruppen, SAM Raketenwerfer und ein Radarnetz geschützt.

1. Rette Wild Bill



Kopilot Wild Bill wurde abgeschossen und wird in einem kalten Höllenloch mit anderen Kriegsgefangenen gefangengehalten. Rette Bill und die anderen Kriegsgefangenen. Suche nach einer zweiten LZ auf halber Strecke zwischen dem Startpunkt und dem Kriegsgefangenenlager, um sie dort abzusetzen. Du wirst Dich um einige Panzer und Gebäude kümmern müssen, um die LZ zu sichern. Sprenge den Kommandoiglu in die Luft, um die Verteidigung der feindlichen LZ zu unterbrechen.

2. Schalte mobile Radare aus

Drei mobile Radareinrichtungen schützen die Stellung der Patriot Raketen. Sie werden durch Panzer und Gatling Kanonen stark verteidigt. Schalte Sie aus, um den Weg für Deine verbleibenden Aufträge freizumachen.

3. Zerstöre Raketendepot



Der Drogenbaron hat die Nerven, amerikanische Patriot Raketen zu stehlen und diese gegen uns einzusetzen. Nachdem Du Dich um die Panzer und die Türme gekümmert hast, die das Depot bewachen, sprengst Du den Weg zu den Raketendepots frei und zerstörst alle Raketen, die Du finden kannst.

4. Nimm den sowjetischen General gefangen

Finde die Hütte des Generals so schnell wie möglich: suche südwestlich des Kriegsgefangenenlagers, und achte auf seinen grauen Umhang. Er weiß, wo sich die Raketenwerfer befinden und wird Dir diese Informationen gerne geben, um seine eigene Haut zu retten.

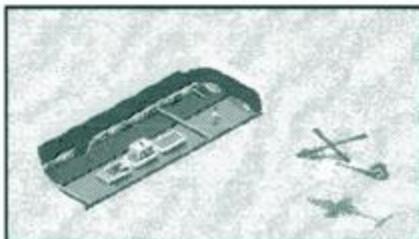
5. Zerstöre Patriot Raketenwerfer

Nachdem Du den General hast, wirst Du diese auffinden können. Sie sind in dem Gebiet weit verstreut, benutze daher Deine Karte, um sie ausfindig zu machen. Du mußt möglicherweise zuerst eine weitere versteckte Radareinheit ausschalten.

6. Sprenge feindliches Kraftwerk

Zerstöre das Umspannwerk und die Türme, die die Stromleitungen versorgen.

7. Finde unterirdische Festung

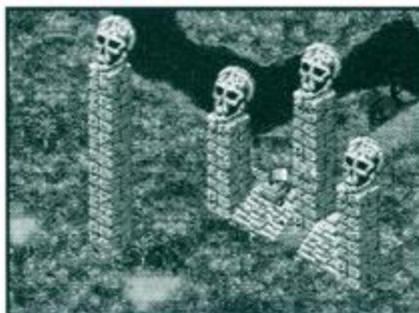


Irgendwo unter all diesem Schnee hat sich der Drogenbaron seine Festung gebaut. Durch die Zerstörung der Stromversorgung fällt die Belüftung aus, und erleichtert das Auffinden. Halte nach ungewöhnlichen Schneehügeln Ausschau, sie könnten ein Hinweis darauf sein, daß sich die Festung in der Nähe befindet.

8. Bringe die Atomsprengköpfe wieder in Deine Gewalt

Finde die unterirdische Festung und die Transportstellen für die Sprengköpfe. Achte auf die Wachen, lege die Sprengköpfe frei, schnappe sie Dir und kehre zur Heimatbasis zurück.

EINSATZ NR. 7: ANGRIFF AM FLUSS

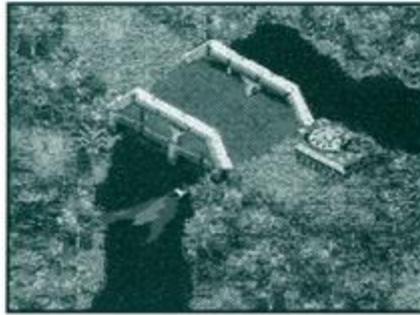


Dieses supersichere Gelände im Dschungel ist das Hauptquartier sowohl für die Raketenproduktion des Verrückten als auch für den Drogenanbau des Drogenbarons. Kilbaba kann keine Sprengköpfe ohne Raketen abschießen, und Ortega kann keine Drogen liefern, wenn seine Felder angezündet werden.



1. Sichere die Landebahn im Dschungel und finde den Stealth Fighter

Die Landebahn befindet sich in der Nähe der Kartenmitte und ist nicht zu übersehen. Schalte die Wachen aus, und lande auf dem nahegelegenen Hubschrauber-Landeplatz. Du wirst automatisch zu dem Stealth Fighter gebracht.



2. Spreng die Brücken in die Luft

Diese Brücken befinden sich alle auf der westlichen Seite der Karte des Flußes. Sechs der acht Brücken müssen zerstört werden, um zu verhindern, daß der Drogenbaron Verstärkung erhält. Einige Salven aus Deiner Kettenkanone sollten sie erledigen. Aber achte auf alles, was sich zu ihrem Schutz dort befindet.

3. Beende die Anbausaison

Der Reichtum des Drogenbarons beruht auf der Fruchtbarkeit seiner Felder und Gewächshäuser. Deshalb bewacht er diese sehr gut.

4. Zerstöre die Raketenwerfer

Die Patriot Raketen waren in einem anderen Krieg der Fluch eines anderen Verrückten aus der Wüste. Nun kehrt sich die Geschichte um, und die amerikanischen Patriot Raketen werden gegen die Vereinigten Staaten gerichtet. Sie sind weit verstreut im Dschungel. Folge den Koordinaten, die auf der Karte erscheinen, um sie zu finden.

5. Verbrenne das Treibstofflager

Dies ist das Lager für den meisten Treibstoff der Armee des Drogenbarons. Seine Armee kommt ohne Benzin nicht vom Fleck.

6. Schalte die Raketenfertigung aus

Selbst ohne atomare Sprengköpfe sind diese Mittel- bis Langstreckenraketen viel zu gefährlich für diese Verrückten. Die Raketen werden in Unterständen zusammengebaut, die als alte Ruinen getarnt sind.

7. Fliege zur Heimatbasis

Wenn die Pyramiden zerstört wurden und die nahegelegene Raketenfertigung zum Stillstand gekommen ist, fliege den Stealth Fighter zur Landebahn. Richte den Schatten des Stealth etwas links von der Mitte der Landebahn aus, und er landet automatisch. Danach wirst Du zu dem Comanche gebracht und fliegst zur Heimatbasis.

EINSATZ NR. 8: BERGE

Die endgültige Abrechnung naht. Der Drogenbaron und der Verrückte haben sich ins Gebirge verkrochen und klammern sich an ihre letzte Zuflucht. Mache Dich zum Sturm bereit, aber ergreife sie **LEBEND!** Dies ist das sicherste Gebiet unter der Herrschaft des Drogenbarons: amerikanische Geheimdienstagenten waren nicht in der Lage, es zu infiltrieren oder auch nur detailliert zu beobachten. Es ist daher unmöglich, den Einsatz über die ersten beiden Aufträge hinaus zu beschreiben.

1. Schalte Kontrolltürme aus



Die Kontrolltürme befinden sich südöstlich von Deiner Startposition. Wenn Du sie ausschaltest, wird die Alarmzone um den Bunker verkleinert, in dem sich der Verrückte befindet. Natürlich sind diese schwer bewaffnet, und es ist eines der gefährlichsten Gebiete, in das Du Dich begibst. Auf dem Weg zu den Kontrolltürmen wirst Du vielleicht kleine Pyramiden bemerken, die sich verstreut auf dem Boden des Dschungels befinden. Dies sind Vorratsbehälter für Benzinfässer, Munitionskisten, Reparaturmaterialien für die Panzerung und andere Ausrüstung. Sprenge Sie auf, um den Inhalt zu sichten.

2. Zermalme die Marschflugkörper

Diese gestohlenen Tomahawk-Raketen werden von sie umgebenden Felshügeln und einer mobilen Gefechtskanone gedeckt. Orientiere Dich von den Kontrolltürmen aus nach Südwesten, um sie zu finden.

RÜCKKEHR NACH HAUSE

Die Pläne des Drogenbarons und des Verrückten wurden alle vereitelt. Ihre Macht ist erloschen, und ihr Gerichtsverfahren eine reine Formalität. Es wird Zeit für einen triumphalen Empfang in Washington einschließlich einer Feier auf dem Rasen des Weißen Hauses.

HINWEISE & TIPS

BLEIBE IN BEWEGUNG

- Dein Comanche Angriffshubschrauber ist ein schnelles und äußerst manövrierfähiges Waffensystem. Wenn Du den Vorteil der Geschwindigkeit nicht nutzt, werden Ortega und Kilbaba am Ende siegen. Vor einem Panzer zu schweben und sich ein Feuergefecht mit ihm zu liefern, verlangt vielleicht viel Mut aber wenig Verstand.

WAFFEN & MUNITION

- Wann immer möglich, solltest Du die Kettenkanone zum Ausschalten von nicht feindlichen Ziele, wie etwa den Munitionstransportern im ersten Einsatz, benutzen. Dies sollte Dir zur Angewohnheit werden, da bei einigen langen Einsätzen die Hydra und Hellfire Raketen knapp werden können. Nachdem Du also ein Gebiet von feindlichen Waffen gesäubert hast, benutze die Kettenkanone, um Ziele zu zerstören und schieße dabei schnell, um Treibstoff zu sparen.
- Vergeude keinen Treibstoff oder Munition, um diese aufzunehmen, wenn Du sie nicht benötigst. Du solltest sie besser dort lassen, wo sie sind, bis Du sie wirklich benötigst.

BEFASSE DICH MIT DEINEM FEIND

• Je mehr Erfahrung Du sammelst, umso besser kannst Du einschätzen, wieviel Feuerkraft Du benötigst, um die einzelnen Feinde zu besiegen. Behalte dies im Hinterkopf, und benutze das erforderliche Minimum an Gewalt, um erfolgreich zu sein. Du mußt normalerweise nicht einen Regen aus Hellfire Raketen auf einen einzelnen Heckenschützen niedergehen lassen, um ihn zu erledigen.

ANHANG WAFFEN & AUSRÜSTUNG

	Panzerung	Energie	Geschwindigkeit der Projektile
Flak-Kanone 	50	25	Schnell
AK-47 	10	10	Schnell
Apache Hubschrauber 	300	150	Schnell
APHID (Bazooka) 	25	75	Schnell
Gepanzertes Fahrzeug 	150	35	Sehr schnell
Sturmfahrzeug 	100	20	Sehr schnell
Comanche Hubschrauber 	1000	unterschiedlich	unterschiedlich
F-117A Nighthawk Stealth Fighter 	1200	unterschiedlich	unterschiedlich

Gatling Kanone	150	10	Sehr schnell
			
Kanonenboot	100	75	Schnell
			
HARV	150	100	Schnell
			
Hovercraft	800	unterschiedlich	unterschiedlich
			
Panzerwagen	100	30	Sehr schnell
			
23 mm MLRS-Kanone	250	30	Sehr schnell
			
Schnellboot	150	20	Sehr schnell
			
Taktische Transporter	100	30	Schnell
			
PANZER			
Abrams M1	250	75	Sehr schnell
			
Sheridan (ZSU)	150	30	Sehr schnell
			
Zwillingskanone (Flak)	150	20	Sehr schnell
			

CREDITS

Programming:	Stuart Johnson
Graphics:	Dave Garrison
Music & Sound Effects:	Paul Tankard
Producer:	Mike Delves
Testing Manager:	Frank Parkinson
Product Testing:	Danny Bourne, George Drummer, Richard Brooks, Joe Duffy, Andrew Burgess Paul Flanagan, Tony Burns, John Holden, Mike Carroll, Paul Johnson, Lee Clare, Simon Longworth, Simon Crawford, Tony McGarry, Jonathan Dale, Stuart Poole, Cheryl Wadsworth, Maria Drummer.

Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1993 Electronic Arts and Granite Bay Software. All Rights Reserved.
JUNGLE STRIKE is a trademark of Electronic Arts.

Technische Unterstützung

Sollten Sie Probleme bei der Installation oder Fragen zum Spiel haben, wenden Sie sich bitte an die Bomico-Hotline Tel. Nr.: 06107-8081.

Diese steht Ihnen Montags bis Freitags in der Zeit von 15.00 bis 18.00 Uhr zur Verfügung.

Sollten Sie ein Modem besitzen, lohnt sich ein Besuch in der Bomico-Mailbox: "House of Fun".

24 Stunden Online - Nr.: 06107-93 02 22 (2400 - 14.400 bps)

Unless indicated otherwise, all software and documentation is
© 1993 Electronic Arts and Granite Bay Software. All Rights Reserved.
JUNGLE STRIKE is a trademark of Electronic Arts.
© 1994 Ocean Software Limited.