

Einsatzhandbuch

LADEN

SO WIRD ZEEWOLF GELADEN

Schalte den Amiga-Computer mindestens 30 Sekunden lang aus (damit die Zeewolf 2-Diskette vor Viren geschützt wird). Lege die Zeewolf 2-Diskette in das eingebaute Amiga-Laufwerk ein. Schalte nun den Amiga ein. Zeewolf 2 wird jetzt automatisch geladen. **WICHTIGER HINWEIS:** Während des Spiels muß die Zeewolf 2-Diskette im internen Laufwerk bleiben.

WICHTIG - Direkt nach dem Laden und vor Beginn des ersten Einsatzes muß eine Kopierschutz-Prüfung absolviert werden.

"PSYCHOLOGISCHER KAMPFTAUGLICHKEITSTEST (1)

Im Rahmen der fortgesetzten Kampagne der Firma zur Bekämpfung von Kriegsneurose muß jeder Kandidat zunächst seine geistige Eignung unter Beweis stellen. Deine Reaktionen werden genau überwacht, während Du einen einfachen visuellen Test absolvierst.

Verwende bei diesem Test die Cursortasten und die Eingabetaste: Drücke die Eingabetaste, wenn Du bereit bist.

PSYCHOLOGISCHER KAMPFTAUGLICHKEITSTEST (2)

Schlage auf Seite ?? in Deinem Einsatzhandbuch nach, und wähle die 3 dort abgebildeten Illustrationen.

PSYCHOLOGISCHER KAMPFTAUGLICHKEITSTEST (3)

Dein Streßlevel liegt im üblichen Rahmen; Du wirst für allgemeine Kampfaufgaben zugelassen. Rufe mit der Eingabetaste Deine Einsatzbesprechung auf."

PROBLEME?

Kann Zeewolf 2 nicht geladen werden, bitte folgende Schritte ausführen:

- 1) Alle Anschlüsse überprüfen.
- 2) Überprüfen, ob Monitor oder Fernsehgerät an den Amiga angeschlossen sind.
- 3) Wird ein Fernsehgerät verwendet, überprüfen, ob der richtige Kanal gewählt wurde.
- 4) Wird Zeewolf 2 immer noch nicht geladen, das Gerät abschalten, alle angeschlossenen Geräte abtrennen und erneut mit dem Ladevorgang beginnen.

EPILEPSIEWARNUNG

Binary Asylum möchte darauf hinweisen, daß bei einigen Personen epileptische Anfälle auftreten können, wenn sie bestimmten Lichtfolgen ausgesetzt sind. Es ist möglich, daß Lichtfolgen, wie sie auf dem Fernsehbildschirm oder bei Videospiele auftreten, diese Anfälle auslösen können. Falls Sie unter epileptischen Anfällen lei-

den, sollten Sie vor dem Spielen Ihren Arzt befragen. Darüber hinaus können diese Anfälle auch bei Menschen ausgelöst werden, die bisher noch keine epileptischen Anfälle erlitten haben. Sollte während des Spiels eines oder mehrere der folgenden Symptome auftreten - Augenbeschwerden, Schwindel, Muskelzuckungen, verändertes Sehverhalten, Verwirrung, unkontrollierte Bewegungen oder Zuckungen - muß das Spiel sofort abgebrochen und ein Arzt zu Rate gezogen werden.

SZENARIO

ES IST SCHON LANGE HER, WAS DAMALS GESCHAH.

Dank dem Zeewolf konnte Zenith Research den Ersten Großen Krieg der Unternehmen gegen die Firma Ecliptico, deren Gier und Aggressivität die ganze Sache erst in Gang gebracht hatte, gewinnen. Der experimentelle Kampfhubschrauber und der vereinte, verzweifelte Kampfesmut seiner Besatzung gaben dem Kriegsglück die ersehnte Wende.

Nach seiner Niederlage zerbrach das Reich von Ecliptico. Die Aktien fielen ins Bodenlose, korrupte Verträge wurden ans Licht gebracht und viele Direktoren aufs schwerste belastet. Schließlich begann man, die Schäden an der zerstörten Umwelt wieder zu beheben. Das Leben wurde wieder lebenswert. Die Leute waren glücklich, und alle blickten froh und zuversichtlich in die Zukunft.

UND SO SIEHT ES HEUTE AUS.

Ecliptico wurde zwar besiegt, aber nicht vollständig zerstört. Im geheimen hielten sie Verbindung mit den Mächtigen dieser Welt, denen sie schon zu viel Geld verholfen hatte. Man sann auf Rache und bildete mit Diktatoren, Umweltverschmutzern, Gangstern, Terroristen und anderen niederträchtigen Schurken eine Verschwörung. Der Plan war überwältigend in seinem Ausmaß, aber einfach in seiner Zielsetzung: ein weltweiter Überfall auf alle Unternehmen!

Ecliptico hat in seinem Trachten nach Vergeltung die militärische Strategie nicht vergessen. Da Zenith Research die einzige Macht ist, die Ecliptico eventuell aufhalten könnte, ist es das erste Ziel.

Die Situation ist kritisch geworden. Zenith-Niederlassungen in aller Welt werden angegriffen, und die Kräfte sind aufs äußerste angespannt. In einem verzweifelten Schachzug wird sogar der bisher unerprobte Zeewolf - mit seiner neuen virtuellen Kampffernsteuerung für Panzer, Schiffe und Flugzeuge - in den Kampf geschickt.

Auch dies mag nicht ausreichen, aber Zenith bleibt keine andere Wahl. Ein Pilot wird gesucht, der mutig genug, geschickt genug und wild genug auf die Belohnung ist, um den Zeewolf in den Kampf zu führen. Wie wär's denn mit ein bißchen zusätzlichem Taschengeld?

ZEEWOLF

So heißt das Ding und so lautet das Rufzeichen von Zenith Researchs Kampfhubschrauber. Seine Geschwindigkeit, Bewaffnung und Belastbarkeit machen ihn zu einer ausgezeichneten Kampfplattform, und da er von Land wie auch See starten kann, läßt er sich überall in kürzester Zeit einsetzen.

Neben seinen Kampfeigenschaften ist der Zeewolf auch geeignet,



Mannschaften und Fahrzeuge aufzunehmen. Er kann also Truppen oder Panzer in die Kampfzone transportieren und gefährdete Einheiten ausfliegen, bevor sie dem Gegner zum Opfer fallen.

Die neueste Version des Zeewolf (V2.31b) kann darüber hinaus mit anderen Fahrzeugen - Panzern, Schiffen, Kampfflugzeugen und Transporthelikoptern - eine Fernverbindung herstellen und die direkte Steuerung übernehmen. Dadurch verbessert sich die Kampfleistung der Piloten für die 32 Kämpfe, die in diesem Spiel zu führen sind.

Der Zeewolf wurde mit experimentellen Technologien und ganz neuen Legierungen gebaut. Aufgrund der daraus resultierende Komplexität des Hubschraubers und der entstehenden Kosten stehen zur Zeit nur vier Zeewolf-Kampfhubschrauber zur Verfügung. Doch da Piloten durch die Zerstörung anderer Fahrzeuge Geld (Punkte) verdienen, kann dieses Geld auch zum Bau eines neuen Zeewolfs (Extraleben) verwendet werden.

DER ZWEITE GROBE KRIEG DER UNTERNEHMEN

Zeewolf folgt dem Kampf um die ganze Erde. Wenn Ecliptico angreift oder ein Angriff zu erwarten ist, wird der Zeewolf in das Kampfgebiet verfrachtet, um so bald wie möglich am Kampf teilzunehmen. Diese Eile erfordert es manchmal, daß der Zeewolf einen Einsatz ohne Unterstützung oder ohne ausreichende Bewaffnung oder genügend Kraftstoff beginnen muß. Das ist schon hart, aber hier geht es schließlich auch um einen harten Kampf, der gewonnen werden muß.

STEUERUNG

STEUERUNG PER JOYSTICK

Dies ist die beste Steuerung für Anfänger.

Die Steuerung per Joystick ist ganz einfach - der Helikopter bewegt sich in die Richtung, in die der Joystick bewegt wird. Wird der Joystick weiter in diese Richtung gedrückt, so geht der Bug des Helikopters nach unten, und der Hubschrauber erhöht seine Geschwindigkeit. Wird der Joystick losgelassen, so hebt sich der Bug des Helikopters, bis der Hubschrauber fast horizontal liegt, und damit verringert sich die Geschwindigkeit. Aber der Hubschrauber fliegt weiterhin in die Richtung, in die er zeigt.

Wird der Joystick in eine andere Richtung gedrückt, so dreht der Hubschrauber in die neue Richtung ab. Bleibt der Joystick gedrückt, so senkt sich der Bug, und die Geschwindigkeit erhöht sich dementsprechend.

Wenn sich der Bug des Helikopters senkt, verliert er an Höhe. Man muß daher immer aufpassen, daß die Höhe nicht zu gering ist, so daß der Hubschrauber mit dem Boden (einschließlich Wasser) oder anderen Gegenständen kollidieren kann. Doch wenn der Helikopter an Geschwindigkeit gewinnt, gewinnt er auch an Höhe.

Experimentiere ein wenig mit der Steuerung. Sie mag sich kompliziert anhören, ist aber im Grunde relativ einfach (die Beschreibung ist schwieriger als die Ausführung). Und denke immer dran: Wenn alles außer Kontrolle geraten zu sein scheint, einfach den Joystick loslassen und der Hubschrauber geht in eine Art Schwebeflug über.

Der Feuerknopf auf dem Joystick aktiviert die momentan gewählte Waffe.



Ist aber das Fahrwerk ausgefahren, so aktiviert der Feuerknopf den Schubhebel (was viel Kraftstoff verbraucht).

STEUERUNG PER MAUS

Diese Steuerungsart ist nicht so einfach zu erlernen wie die mit dem Joystick, aber dafür bietet sie bessere Kontrolle und größere Manövrierfähigkeit.

Denke daran, daß die Maus nur wenig bewegt werden muß! Der Bug des Hubschraubers bewegt sich in jede Richtung, in die die Maus bewegt wird. Je mehr die Maus in eine bestimmte Richtung gezogen wird, desto tiefer senkt sich der Bug des Hubschraubers (und erhöht sich die Geschwindigkeit, während sich die Höhe verringert). Wird die Maus dann in die entgegengesetzte Richtung bewegt, so hebt sich der Bug des Hubschraubers, und der Helikopter beginnt, sich in die neue Richtung zu drehen.

Anders als bei der Joystick-Steuerung bleibt der Hubschrauber hier in der Position, in der er sich befindet, und geht nicht zum Geradeausflug über, wenn die Maus losgelassen wird. Die Steuerung per Maus kann zu Beginn etwas trickreich sein, aber mit viel Übung hast Du den Dreh bald raus.

Mit dem linken Mausknopf wird die momentan gewählte Waffe gefeuert. Der rechte Mausknopf aktiviert den Schubhebel - besonders nützlich, wenn Nutzlast befördert wird. Während des normalen Flugs muß den Schubhebel nicht betätigt werden, da er viel Kraftstoff verbraucht. Er wird nur benötigt, wenn Nutzlast transportiert wird. Er kann aber auch helfen, sich schnell aus gefährlichen Situationen zu retten!

WICHTIGER HINWEIS FÜR MAUSBENUTZER

Zwei der Fernverbindungsfahrzeuge können nur mit dem Joystick gesteuert werden (mehr dazu auf Seite 11). Daher muß vor dem Laden des Spiels ein Joystick in Port 2 an den Amiga angeschlossen werden, auch wenn eigentlich die Maus verwendet werden soll.

STEUERUNG PER TASTATUR

Ob Du nun den Joystick oder die Maus zur Steuerung gewählt hast, die folgenden Tasten müssen auf jeden Fall verwendet werden:

ENTER - Ruft den Taktischschirm auf, auf dem die Einsatzkarte, der Status der Einsatzziele sowie Kraftstoffvorrat und Waffenladung gezeigt werden.

Wichtiger Hinweis: Wird dieser Schirm geöffnet, so geht die Handlung im oberen linken Fenster weiter, und Du kannst, wenn Du möchtest, das Spiel auch nur auf diesem Schirm spielen.

LEERTASTE - Wählt eine neue Waffe.

G - Fährt das Fahrwerk ein oder aus.

P - Pausenmodus (zur Fortsetzung des Spiels eine beliebige Taste drücken).

H - Aktiviert den Haken, wenn sich der Hubschrauber über aufzunehmenden Lasten befindet, oder löst diese aus.*

ESC - Bricht den laufenden Einsatz ab. Wenn die Panzerungsanzeige sich noch im grünen Bereich befindet, verlierst Du kein Leben, doch mußt Du auf demselben Level mit der gleichen Panzerung erneut starten.

L - Bricht die FERNVERBINDUNG ab. Die Steuerung geht dann wieder an den Zeewolf zurück.



F10 - Bricht das laufende Spiel ab.

CURSORTASTEN - Oben und Unten wählen die gewünschte Steuerungsart, starten den Einsatz und wählen die Einsatzziele auf dem Taktikschirm nacheinander an. Die Cursoraste Rechts erhöht und Cursoraste Links verringert während des Auftankens die Munition, die der Zeewolf mit sich trägt.

CTRL - Wählt die Steuerung per Joystick oder per Maus.

***HINWEIS:** Manchmal ist es zu gefährlich, Nutzlast in bebauten Gegenden auszulösen. Wird in diesen Situationen die Taste H gedrückt, erscheint die Nachricht "RELEASE PERMISSION DENIED" (Erlaubnis zur Auslösung verweigert). Um die Nutzlast dennoch abwerfen zu können, mußt Du freieres Gelände aufsuchen.

STEUERUNG FERNVERBUNDENER FAHRZEUGE

Während des Spiels erhältst Du die Möglichkeit, vier weitere fernverbundene Fahrzeuge zu steuern: den Cougar-Panzer, das Barracuda-Torpedoboot, das Kestrel VTOL-Kampfflugzeug und einen Transporthubschrauber. Die Maussteuerung kann weder für die Barracuda noch für den Cougar verwendet werden. Diese Fahrzeuge können nur mit dem Joystick gesteuert werden. Soll also die Maus zur Spielsteuerung verwendet werden, muß VOR dem Laden des Spiels ein Joystick an Port 2 angeschlossen werden.

COUGAR UND BARRACUDA

Panzer und Schiff können nur per Joystick gesteuert werden. Wird die Maus zur Spielsteuerung verwendet, so geht die Steuerung automatisch an den Joystick über, wenn diese beiden Fahrzeuge fernverbunden werden.

Um den Panzer oder das Schiff zu steuern, wird der Joystick in die gewünschte Richtung gedrückt. Das Fahrzeug dreht dann in die gewählte Richtung ab. Bleibt der Joystick in die Richtung gedrückt, nimmt das Fahrzeug langsam an Geschwindigkeit zu. Wird der Joystick losgelassen, verringert sich die Geschwindigkeit.

Soll die Richtung geändert werden, so drücke den Joystick in die gewünschte Richtung. Nun dreht das Fahrzeug, bis es in die neue Richtung zeigt. Je schneller sich das Fahrzeug bewegt, desto größer ist der Bogen, den es bei der Richtungsänderung beschreibt. Die wichtigsten Steuerungsfunktionen sind für den Zeewolf und die beiden Fahrzeuge gleich.

KESTREL UND TRANSPORTHUBSCHRAUBER

Kestrel und Transporthubschrauber können entweder mit der Maus oder dem Joystick gesteuert werden. Zwar ist das Flugverhalten anders, aber die Steuersysteme sind identisch mit denen des Zeewolfs. Detaillierte Hinweise für den Joystick werden auf Seite 8 und für die Maus auf Seite 9 gegeben. Die wichtigsten Steuerungsfunktionen sind für den Zeewolf und die beiden Fahrzeuge gleich.

EINSÄTZE

In diesem Spiel gibt es 32 Einsätze. Jeder Einsatz ist in eine Reihe von



Abschnitten eingeteilt (die Zahl hängt von der Komplexität des Einsatzes ab). Diese Abschnitte können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden, aber der Einsatz gilt erst dann als abgeschlossen, wenn alle Abschnitte ausgeführt wurden. Die meisten Abschnitte fallen in eine der folgenden sechs Kategorien: Aufspüren und zerstören, Luftbrücke, Geleit, Rettungsaktion, Gebäude/Fahrzeug schützen und Gebäude einnehmen.

AUFSPÜREN UND ZERSTÖREN

Hier mußt Du buchstäblich ein oder mehrere Ziele finden und dann zerstören. Wenn die Ziele getroffen sind, nehmen sie eine dunklere Farbe an und explodieren. Sie werden auch als zerstört angezeigt, wenn Du sie auf dem Taktikschirm markierst. Wurde ein Fahrzeug zerstört, so verschwindet es vom Scanner.

LUFTBRÜCKE

Hier müssen eigene Fahrzeuge per Kabel aufgenommen und am angegebenen Ort wieder abgesetzt werden. Dabei wird sehr viel mehr Kraftstoff als bei normalen Flügen verbraucht. Luftbrücken können auch als ein taktischer Zug eingesetzt werden, um andere Einsatzziele zu erreichen. Am angegebenen Absetzpunkt angekommen, wird die Nutzlast automatisch abgesetzt, wenn sie über dem Zielgebiet stabil genug ist. Die Absetzung kann aber auch manuell erfolgen.

GELEIT

Bei Geleiteinsätzen muß das zu begleitende Flugzeug entlang einer bestimmten Route, die sich aus mehreren Wegmarken zusammensetzt, eskortiert werden. Das Flugzeug wird an jeder Wegmarke anhalten und warten, es sei denn, der geleitende Hubschrauber ist in unmittelbarer Nähe. In diesem Falle wird der Flug zur nächsten Wegmarke fortgesetzt. Die gegnerische Verteidigung kann das zu geleitende Flugzeug angreifen. Ein Geleiteinsatz ist beendet, wenn das Flugzeug am Bestimmungsort, seiner letzten Wegmarke, eintrifft.

RETTUNGSAKTION

Dir wird vielleicht aufgetragen, einen oder mehrere Männer vom Boden aufzunehmen. Die Männer können sich im Freien oder in Gebäuden befinden. Im letzteren Falle mußt Du wahrscheinlich die Türen sprengen, indem Du auf einen Teil des Gebäudes schießt. Können die Männer dann ins Freie gelangen, mußt Du landen. Die Männer laufen nun auf den Hubschrauber zu und steigen ein. Bis zu sechs Mann können aufgenommen werden. Wirst Du abgeschossen, sterben die Männer auch. Eine Rettungsaktion ist abgeschlossen, wenn Du entweder auf dem Kreuz auf dem hinteren Teil des Flugzeugträgers oder auf dem angegebenen Bodenstützpunkt landest. Die Passagiere steigen nun aus. Obwohl Dein Waffensystem nicht auf Menschen ausgerichtet ist, kannst Du sie durch unvorsichtiges Schießen verletzen und dadurch den Einsatz gefährden.

GEBÄUDE/FAHRZEUGE SCHÜTZEN

Bei bestimmten Einsätzen mußt Du ein Gebäude oder ein Fahrzeug, das von taktischer Bedeutung ist, schützen. Deine Aufgabe ist es dann, dafür zu sorgen, daß



Fahrzeug oder Gebäude bis zum Ende des Einsatzes unbeschädigt bleiben. Am einfachsten läßt sich das machen, indem alle potentiellen Angreifer zerstört werden, da es immer noch andere Einsatzziele gibt und Du das Gebäude oder Fahrzeug unbewacht zurücklassen mußt.

GEBÄUDE EINNEHMEN

Bestimmte Gebäude sind für Zenith von größerer Bedeutung, wenn sie unbeschädigt in Besitz genommen werden können und nicht, wie normalerweise der Fall, zerstört werden. Wenn ein Gebäude unbeschädigt eingenommen werden soll, wird Dir ein Angriffstrupp zugeteilt. Um diesen Teil des Einsatzes erfolgreich ausführen zu können, mußt Du erst den Trupp aufnehmen und dann zum betreffenden Gebäude fliegen. Nun landest Du im Gebiet, das in der Einsatzbesprechung angegeben wurde. Die Männer steigen aus und beginnen mit dem Angriff.

EINSATZBESPRECHUNG

EINSATZBESPRECHUNG

Vor jedem Einsatz erfolgt eine Einsatzbesprechung über die einzelnen Abschnitte des Einsatzes. Hier wird der generelle Charakter jedes Einsatzes besprochen, und oft werden nützliche Tips und Hinweise gegeben. Mit Hilfe der Eingabetaste kannst Du die verschiedenen Ziele nacheinander anschauen. Das kleine Bild zeigt das Fahrzeug oder Gebäude, das Teil des Einsatzzieles ist, und gibt einen Anhaltspunkt über die geographische Lage. Diese Informationen sollten für die Orientierung ausreichen. Mit Drücken des Feuerknopfes beginnt der Einsatz. Während des Spiels kann man mit Hilfe der Eingabetaste die Einsatzziele jederzeit auf dem Taktikschirm anschauen.

EINSATZZIELE

Auf dem Taktikschirm kannst Du mit Hilfe der Cursortasten Oben und Unten die verschiedenen Einsatzziele anschauen. Wenn die einzelnen Einsatzziele mehrere Ziele umfassen, kannst Du mit Hilfe der Cursortasten Rechts und Links auch diese Ziele anschauen. Die genaue Lage der einzelnen Ziele ist als eine weiße Markierung auf der Karte des Taktikschirms angezeigt. Besteht ein Einsatzziel aus mehreren Abschnitten, dann wird die Lage jedes Abschnitts gezeigt, wenn die Cursortasten Rechts und Links gedrückt werden.

EINSATZAUSWERTUNG

Ist ein Einsatz erfolgreich abgeschlossen, so wird der neueste Punktestand, einschließlich der Bonusse, die Du erzielt hast, gezeigt. Mit Hilfe des Feuerknopfes kannst Du die einzelnen Schirme anschauen.

NACHRICHTEN WÄHREND DES SPIELS

Von Zeit zu Zeit werden gegnerische wie auch Deine eigenen Truppen Kontakt mit Dir aufnehmen. Diese Nachrichten enthalten Tips und Hinweise. Sie erscheinen in Gelb, nachdem das Rufzeichen des kontaktaufnehmenden Fahrzeugs gezeigt wurde. Diese Rufzeichen beruhen auf den Anfangsbuchstaben des jeweiligen Fahrzeugs. So können Kestrels zum Beispiel mit "Kingpin" und Pelicans mit



"Patriot" bezeichnet werden.

SPIELBILDSCHIRME

HAUPTSCHIRM - Steuerfeld

1) Waffenstatus: Diese Anzeigen geben die Menge der Munition für die Waffen 1, 2 und 3 in absteigender Reihenfolge an. Wenn die Vorräte abnehmen, ändert sich die Farbe von Grün (Voll) über Gelb und Rot auf Schwarz (Leer).

2) Kurzstreckenscanner: Hier werden in der Nähe befindliche Einheiten angezeigt. Deine Position wird durch einen weißen Punkt in der Mitte des Scanners bezeichnet, gegnerische Einheiten werden als rote Punkte und eigene Einheiten als gelbe Punkte gezeigt.

3) Kraftstoffanzeige: Diese Leiste nimmt entsprechend dem Kraftstoffverbrauch ab. Geht die Leiste in den roten Bereich, muß sofort nachgetankt werden!

4) Höhenanzeige: Diese Anzeige ändert ihre Farbe von Grün über Gelb auf Rot, je mehr Du Dich dem Boden näherst.

5) Fahrwerk: Diese Anzeige steht auf Grün, wenn das Fahrwerk ausgefahren ist, und auf Schwarz, wenn das Fahrwerk während des normalen Flugs eingefahren ist.

6) Aktive Waffe und Munitionsstatus: Gibt an, welche Waffe momentan gewählt ist, sowie die genaue Menge der verbleibenden Munition.

7) Luftbrücke: Wenn eine Nutzlast per Kran aufgenommen wurde, wird diese Anzeige rot. Wenn eine Nutzlast den angegebenen Absetzpunkt passiert, wird die Anzeige grün, auch wenn der Zeewolf zu schnell fliegt, um die Last erfolgreich absetzen zu können, und die Erlaubnis zum Absetzen nicht gegeben wurde.

8) Kran: Diese Anzeige wird grün, wenn der Zeewolf in Position ist, um ein Kabel zu einem Fahrzeug herabzulassen.

9) Panzerung: Wenn der Zeewolf beschädigt wird, nimmt die Stärke der Panzerung ab, wie hier angezeigt. Die Stärke der Panzerung kann durch Rückkehr von Kriegsgefangenen oder Männern auf einen anerkannten Stützpunkt oder Flugzeugträger wieder erhöht werden.

10) Geschützkamera: Hier wird das momentan gewählte gegnerische Ziel gezeigt. (Anmerkung: nicht alle gegnerischen Ziele werden in der Geschützkamera gezeigt.) Die Einheit ist hier nur zu sehen, wenn die Kamera auf sie gerichtet ist. Ist die Kamera auf mehr als eine Einheit gerichtet, wählt die Kamera die Einheit, die am ehesten getroffen werden kann. Auch wenn die Einheit in der Geschützkamera gezeigt wird, ist das noch keine Garantie, daß jeder Schuß auch ein Treffer ist. Wenn der Bug des Zeewolfs mehr in Richtung der gegnerischen Einheit bewegt wird, erhöht sich die Trefferwahrscheinlichkeit.

11) ECM-Warnlicht: Dieses Licht leuchtet auf, wenn das Scanningsystem des Zeewolfs durch den Gegner blockiert wird.

12) Gegnerische Radaraufschaltung: Leuchtet rot auf, wenn eine gegnerische Einheit sich erfolgreich auf den Zeewolf aufgeschaltet hat.

13) Geschützkameraaufschaltung: Wenn sich die Geschützkamera auf ein Ziel aufgeschaltet hat, wird diese Anzeige grün. Damit ist keine Garantie gegeben, daß ein Treffer erzielt wird. Es zeigt nur an, daß der Zeewolf sich in guter Schußposition befindet.

14) Passagiere: Hier wird angezeigt, wie viele Kriegsgefangene, Techniker und andere Truppenmitglieder sich zur Zeit an Bord des Zeewolfs befinden. Die



Passagiere werden beim Einsteigen und beim Aussteigen gezählt.

15) Momentaner Punktestand: Zeigt die bisher in diesem Einsatz erzielten Punkte an.

16) Leben: Zeigt die Zahl der noch verbleibenden Leben an.

EINSATZBESPRECHUNG

Diese finden vor jedem Einsatz statt und bieten einen Überblick über den kommenden Einsatz. Die ungefähre Position aller wichtigen Einheiten und Objekte wird hier als Orientierungshilfe gezeigt. Durch Drücken einer beliebigen Taste können Einheiten und Objekte nacheinander angeschaut werden. Die hier gegebenen Hinweise sollten aufmerksam gelesen werden, da sie wichtige Informationen enthalten können. Wenn die Einsatzziele klar sind und Du den Einsatz beginnen möchtest, brauchst Du nur den Feuerknopf zu drücken.

TAKTIKSCHIRM

Dieser Schirm kann während des Spiels durch die Eingabetaste geöffnet werden. Er enthält eine komplette Einsatzkarte (1), eine detaillierte Übersicht über den zur Verfügung stehenden Kraftstoff und die verbleibende Bewaffnung an Bord (2) sowie eine Wiederholung der Einsatzziele (3). Jedes Ziel ist einzeln beschrieben. Mit Hilfe der Cursortasten Oben und Unten kannst Du die Ziele nacheinander anschauen. Wenn ein Einsatzziel aus mehreren Elementen besteht, z.B. "Vier gegnerische AFV aufspüren und zerstören", sind die Elemente einzeln beschrieben und können mit Hilfe der Cursortasten Rechts und Links angeschaut werden. Die Position der einzelnen Elemente ist auf der Hauptkarte des Taktikschirms durch einen weiß aufblinkenden Punkt gekennzeichnet. Wenn ein Teil des Einsatzes abgeschlossen ist, wird diese Tatsache in den Einsatzberichten vermerkt.

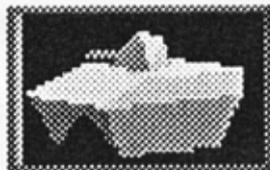
Während der Taktikschirm geöffnet ist, geht das Spiel weiter. Daher muß Du das Miniaturbild in der oberen linken Ecke des Bildschirms immer im Auge behalten, falls der Zeewolf in Gefahr geraten sollte.

VERSORGUNGSSCHIRM

Auftanken und Aufnahme von Waffen

Zum Auftanken oder Aufnehmen neuer Waffen oder Munition muß der Hubschrauber landen, entweder in der Nähe einer Camel-Einheit (Beschreibung siehe unten) oder auf der Kreuzmarkierung auf dem Heck der Fregatte (Beschreibung siehe unten). Kraftstoff wird automatisch aufgetankt. Die Waffen können mit Hilfe der Cursortasten Oben und Unten gewählt und dann mit den Cursortasten Rechts und Links ein- oder ausgeladen werden. Die Kosten für die Raketen und Flugkörper werden Dir nicht von Deinen Punkten abgezogen - die Punkte werden für nicht benutzte Waffen vergeben, die sich zum Abschluß des Einsatzes noch an Bord des Zeewolf befinden. Waffen, die sich bei den Camel-Einheiten oder auf der Fregatte befinden, werden nicht in die Bonusrechnung miteinbezogen.

Während der VERSORGUNGSSCHIRM geöffnet ist, geht das Spiel weiter. Daher muß Du das Miniaturbild in der oberen linken Ecke des Bildschirms immer im Auge behalten, falls der Zeewolf in Gefahr geraten sollte.



GESCHÜTZ

Maximale Ladung	600 Schuß
Schaden	Gering
Feuerrate	Hoch
Treffsicherheit	Mittel
Wichtigste Einsatzart	Gegen alle Ziele

RAKETEN

Maximale Ladung	96
Schaden	Mittel
Feuerrate	Hoch
Treffsicherheit	Niedrig
Wichtigste Einsatzart	Gegen Boden- und Seeziele

FLUGKÖRPER

Maximale Ladung	8
Schaden	Hoch
Feuerrate	Niedrig
Treffsicherheit	Hoch (gelenkt)
Wichtigste Einsatzart	Alle Ziele

VERBINDUNGEN

FERNVERBINDUNG VON FAHRZEUGEN

Bei einigen Einsätzen ist es möglich, Fahrzeuge per Fernverbindung (FV) einzusetzen, um ein bestimmtes Einsatzziel zu erreichen. Vier Arten von fernverbundenen Fahrzeugen stehen zur Verfügung, Cougar-Panzer, Barracuda-Patrouillenboot, Kestrel VTOL-Kampfflugzeug und ein Transporthubschrauber. Die FV-Fahrzeuge werden häufig in Situationen eingesetzt, wo der Zeewolf zu sehr gefährdet wäre. Um eines dieser Fahrzeuge steuern zu können, mußt Du zunächst eine Fernverbindungs-Camel finden, die Dich mit ihm verbindet. Diese befinden sich auf dem Taktikschirm.

Die FV-Camels sehen wie normale Versorgungs-Camels aus, haben aber zusätzlich zwei Antennen auf dem Rücken. Bei jedem Einsatz steht jeweils nur eine FV-Camel zur Verfügung. Der Zeewolf dockt auf die gleiche Weise wie beim Auftanken an die Camel an. Du mußt nur in der Nähe landen, und die Camel erledigt den Rest.

Sobald der "Pflückerarm" der Camel sich mit der Zeewolf verbindet, ändert sich die Anzeige, um das FV-Fahrzeug zu zeigen. Nun kannst Du das Fahrzeug steuern. Der Zeewolf bleibt auf seiner Position, bis das FV-Fahrzeug zerstört ist oder die Verbindung manuell abgebrochen wird.

Wird der Zeewolf angegriffen, während Du ein FV-Fahrzeug steuerst, so erhältst Du eine entsprechende Nachricht. Du kannst den Zeewolf nun mit dem FV-Fahrzeug verteidigen oder so schnell wie möglich zum Zeewolf zurückschalten.

Eine Fernverbindung wird abgebrochen, indem Du die Taste L drückst. Doch ist hier Vorsicht geboten, besonders, wenn es sich um Lufteinheiten handelt. Eine im Flug befindliche Lufteinheit stürzt zu Boden, wenn die Verbindung unterbrochen wird, was böse Folgen hat, wenn sie sich über Wasser befindet. Einheiten



können so oft wie gewünscht fernverbunden werden, aber nicht aufgetankt werden oder neue Waffen aufnehmen. Fernverbundene Einheiten haben andere Waffen zur Verfügung als der Zeewolf, aber diese können wie gewohnt mit der Leertaste angeschaut werden. Hat das Fahrzeug alle seine Waffen verbraucht, ist es nicht mehr zu gebrauchen und sollte aufgegeben werden. Sollte dem Fahrzeug der Kraftstoff ausgehen, so vernichtet es sich selbst, da wir nicht wollen, daß dem Gegner ein funktionstüchtiges Fahrzeug in die Hände fällt.

COUGAR

Hierbei handelt es sich um einen Kampfpanzer, der in den vordersten Linien eingesetzt wird. Es ist mit wirksamen Waffen und starker Panzerung ausgerüstet, ist aber auch das am wenigsten wendige aller FV-Fahrzeuge. Der Panzer kann über Land und durch seichtes Wasser fahren. Sein Zielsuchsystem dreht den Turm automatisch, um nach einem Gegner auszuspähen. Dieser Turm ist mit einem leichten Maschinengewehr und hochwirksamen HEAT-Granaten bestückt. Beide Waffen können Landeinheiten angreifen, aber nur das Maschinengewehr ist auch für den Angriff von Luftzielen geeignet.

KESTREL

Die fernverbundene Kestrel ist eine Weiterentwicklung der Kestrel, die zur Zeit von den Zenith-Einheiten verwendet wird. Dieses VTOL-Flugzeug ist schnell, aber dafür weniger manövrierfähig als der Zeewolf. Es ist mit einem Geschütz ausgerüstet (das dem des Zeewolfs ähnlich ist) sowie einer neuen, experimentellen Zeus-Rakete. Diese Raketen sind nicht gelenkt, aber stark genug, um alle gegnerischen Fahrzeuge mit einem einzigen Treffer zerstören zu können.

BARRACUDA

Dieses Torpedoboot bietet eine starke Plattform, von der aus Angriffe auf See gestartet werden können. Mit einem Geschütz, Lenkflugkörpern und Torpedos ausgerüstet, kann es alle Ziele hart treffen, kann aber auch leicht angegriffen werden. Das Geschütz kann Bodenziele angreifen, die Lenkflugkörper sind für Boden- wie auch Luftziele geeignet, während die Torpedos mit den Sharks kurzen Prozeß machen.

TRANSPORTHUBSCHRAUBER

Dieser Hubschrauber gehört erst seit kurzem zu den fernverbundenen Fahrzeugen. Seine Fähigkeiten sind noch nicht in allen Bereichen erprobt. Man weiß, daß er mehr Passagiere und größere Nutzlasten transportieren kann als der Zeewolf. Wir werden Dich während der Einsätze über neue Entwicklungen auf dem laufenden halten.

ZENITH

KESTREL - VTOL-Kampfflugzeug (Senkrechtstarter), mit Geschütz bestückt. Kann per Luftbrücke befördert werden.

PELICAN - Großer Transporthubschrauber, der zur Beförderung von Marines und Ausrüstung eingesetzt wird.



BUFFALO - Panzer mit hochexplosiven Granaten, die in größeren Abständen gefeuert werden.

CAMEL - Versorgungsfahrzeug, das zum Auftanken und zur Bestückung mit neuer Munition für den Zeewolf verwendet wird. Ist nicht bewaffnet.

FERNVERBINDUNGS-CAMEL - Fahrzeug, das mit Fernverbindung gesteuert werden kann.

TURTLE - Unbewaffnetes Landefahrzeug, das Buffaloes ausschicken kann.

TRUPPENSCHIFF - Stützpunkt für Turtles und gerettete Soldaten.

TRÄGER - Stützpunkt für gerettete Soldaten und Fahrzeuge. Camels erscheinen meist am Bug.

FREGATTE - Stützpunkt für den Zeewolf zum Auftanken und Aufnehmen neuer Waffen. Fregatten besitzen zu diesem Zweck einen Pflückarm anstatt einer Versorgungs-Camel.

ECLIPTICO

SABOTEUR - Kampftechniker. Mit Handgranaten bewaffnet.

TRAITOR - Ecliptico-Soldat in Zenith-Uniform. Bewaffnet mit Handgranaten.

MULE - Gepanzertes Truppenfahrzeug. Nicht bewaffnet.

BEAR - Gepanzertes Truppenfahrzeug. Feuert mit Kaliber 50 mit mittlerer Geschwindigkeit.

HIPPO - Amphibienfahrzeug. Feuert in größeren Abständen hochexplosive Granaten.

RHINO - Mobile Flugabwehrtillerie. Feuert in kurzen Abständen Tracer-Raketen.

ZEBRA - Verbesserte mobile Flugabwehrtillerie. Feuert in größeren Abständen hochexplosive Granaten.

SHARK

Patrouillenboot. Feuert in kurzen Abständen Tracer-Raketen.

MANTIS - Flugabwehrtillerie. Feuert in kurzen Abständen Tracer-Raketen.

COBRA - Stützpunkt für Boden-Luft-Raketen. Feuert Raketen mit mittlerer Geschwindigkeit.

GESCHÜTZTURM - Verbesserte Flugabwehrtillerie. Feuert in kurzen Abständen hochexplosive Granaten.

FLUGKÖRPERTURM - Verbesserter Stützpunkt für Boden-Luft-Raketen. Feuert Lenkflugkörper mit mittlerer Geschwindigkeit.

ALBATROSS - Transporthubschrauber. Feuert mit Kaliber 50 in kurzen Abständen.

WASP - Aufklärungshelikopter. Feuert mit Kaliber 50 in größeren Abständen.

VULTURE - Kampfhubschrauber. Feuert in kurzen Abständen Tracer-Raketen.

OSPREY - VTOL-Abfangflugzeug. Feuert in kurzen Abständen Raketen mit Suchkopf.

WATCHDOG - Radarpanzer. Unbewaffnet. Soll angeblich Cobras und Mantis



bei der Treffsicherheit unterstützen.

ECM WATCHDOG - ECM-Radarpanzer (Elektronische Gegenmaßnahmen).

Unbewaffnet. Kann die Fernverbindung und Satellitenkarte stören.

FRIGATE - Fregatte. Mit Geschütz, das in schnellen Abständen hochexplosive Granaten vom Bug aus feuert.

OIL TANKER - Öltanker. Nicht bewaffnet.

TERRAPIN - Landfahrzeug. Unbewaffnet. Kann Marines und Bodenfahrzeuge transportieren.

TROOPSHIP - Turtle-Transporter. Mit Cobras auf dem Vorderdeck bewaffnet.

DESTROYER - Entweder mit Lenkflugkörpern oder Geschützturm auf Bug und Achterdeck bestückt.

??? - Spione haben berichtet, daß ein neues gegnerisches Fahrzeug kurz vor der Fertigstellung steht. Position und Eigenschaften sind noch völlig unbekannt.

GEBÄUDE

BARACKEN UND BUNKER - Enthalten normalerweise gefangen genommene Soldaten. Können zerstört werden. Konstruktion ist je nach Landschaft unterschiedlich.

TECHNIKERUNTERKUNFT - Beherbergt Techniker, die vom Krieg überrascht wurden. Können zerstört werden. Konstruktion ist je nach Landschaft unterschiedlich.

HOCHHAUS (MIT SCHRÄGDACH) - Kann Etage für Etage zerstört werden. Truppen verlassen das Haus auf Erdgeschoßebene. Dach ist schräg.

HOCHHAUS (MIT FLACHDACH) - Kann Etage für Etage zerstört werden. Landung auf dem Dach ist möglich, um Truppen abzusetzen oder aufzunehmen.

ATOMREAKTOR

Wird durch gegnerische Einheiten geschützt. Kann nicht zerstört werden.

KONTROLLTÜRME - Es gibt zwei verschiedene Arten. Können zerstört werden. Kann Truppen absetzen oder aufnehmen.

BÄUME - Vorsicht! Beschädigen Fahrzeuge! Können zerstört werden.

Unterschiedlich je nach Landschaft.

KUPPELN - Können eigene wie auch gegnerische Einheiten enthalten. Können zerstört werden. Mit Radarschild ausgestattet, daher können keine Zielaufschaltungen vorgenommen werden.

BOHRLOCHKOPF - Anlage zur Ölbohrung. Kann zerstört werden.

ÖLLAGER - Lagertanks für Öl. Können zerstört werden.

ÖLBOHRANLAGE - Kann teilweise zerstört werden. Kann Truppen freisetzen oder aufnehmen. Unterschiedliche Konstruktion und Funktionen.

GARAGEN - Können Soldaten oder Fahrzeuge beherbergen. Öffnen sich automatisch. Können zerstört werden.

RATHAUS - Großes Gebäude, in dem sich Menschen aufhalten. Kann zerstört werden.



SPIELTIPS

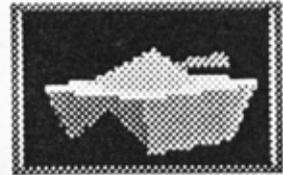
TIPS UND HINWEISE

Keine Panik! Dieses Spiel mag zwar ein schnelles und wildes Ballerspiel sein, aber Taktik und Strategie spielen auch hier eine Rolle. Beobachte genau, wie sich die einzelnen gegnerischen Einheiten verhalten oder bewegen - der Geschützturm eines Bears ist z.B. nicht sehr schnell; wenn Du also Deine Richtung schnell änderst, braucht der Bear lange, bis er Dich richtig im Visier hat. Und Du hast inzwischen Zeit, um voll loszuballern,

- Denke daran, daß die Männer, die im Hubschrauber transportiert werden, auch sterben, wenn Du abstürzt - deshalb solltest Du sie so schnell wie möglich absetzen.
- Raketen und Lenkflugkörper, aber insbesondere Raketen, können ihr Ziel verfehlen, daher sollten sie nicht in zu kurzen Abständen gefeuert werden. Schicke zwei gleichzeitig auf die Reise, um die Treffsicherheit zu überprüfen.
- Wenn Geschütze abgefeuert werden, solltest Du zum Schnellfeuern den Finger auf dem Knopf lassen.
- Versuche nicht zu landen und Männer aufzunehmen, wenn gegnerische Einheiten sich auf Deine Fährte gesetzt haben (besonders, wenn es sich um Lufteinheiten handelt).
- Der Einsatz ist dann beendet, wenn alle Einsatzziele erreicht wurden. Daher sollten alle außerplanmäßigen Aktionen (Rettungsaktionen, zusätzliche Angriffe usw.) erfolgen, bevor das letzte Einsatzziel abgeschlossen wird.
- Die Waffen an Bord zählen bei Ende des Einsatzes als Bonuspunkte. Daher ist es wichtig, alle Vorräte von den Camels und der Fregatte zu übernehmen, bevor der Einsatz abgeschlossen ist.
- Die Lenkflugkörper werden am wirksamsten gegen Luftziele eingesetzt, wo sie fast immer ihre Aufgabe erfüllen. Aber gegen Boden- und Seeziele muß Du etwas genauer zielen, da sie sonst in den Boden oder ins Wasser gehen.
- Wenn bei einer Landung per Maussteuerung Schwierigkeiten auftreten, schaltest Du am besten auf die Joysticksteuerung um (CTRL-Taste), wenn das Fahrwerk ausgefahren ist und der Hubschrauber sich in Bodennähe befindet.
- Hast Du bei der Joysticksteuerung Schwierigkeiten, den Hubschrauber stabil zu halten, so daß Nutzlasten abgesetzt werden können, solltest Du bei diesen Operationen versuchen, das Fahrwerk auszufahren (G-Taste), da das die Kontrolle verbessert.

FÜHRUNG DURCH DEN ERSTEN EINSATZ 1

1. Die vorgegebene Steuerungsart ist der Joystick. Diese Art eignet sich besonders für Anfänger.
2. Mit Hilfe der Cursortasten kannst Du die einzelnen Schirme für die Einsatzbesprechung anschauen. Merke Dir den Startpunkt des Zeewolfs auf dem ersten Schirm und die Position der gegnerischen Fahrzeuge auf dem zweiten Schirm. Dann Feuerknopf drücken, um den Einsatz zu starten.
3. Lasse den Zeewolf zu Beginn im Schwebезustand, und führe dann kleine Bewegungen mit dem Joystick aus, um die Steuerung auszuprobieren.
4. Schau Dir mit Hilfe der Leertaste die drei Waffenarten an, die Dir zur Verfügung stehen. Beim ersten Einsatz sind dies Geschütz und Raketen.



5. Feuere das Geschütz zum Ausprobieren auf Bäume oder einfach in die Luft, damit Du Dich mit dem Zielvorgang vertraut machen kannst.
6. Merke Dir die Kraftstoff- und Panzerungsanzeigen auf dem Steuerfeld - sie sind immens wichtig.
7. Drücke die Eingabetaste, um den Taktikschirm zu öffnen. Mit Hilfe der Cursortasten kannst Du nun alle Einsatzziele anschauen. ↑ und ↓ zeigen nacheinander die Einsatzziele an, während ← und → die einzelnen Ziele angeben, aus sich denen das Einsatzziel zusammensetzt. Die Punkte auf der Karte zeigen an, wo die Ziele sind, und geben auch Deine Position an. Beachte das Miniaturbild in der oberen linken Ecke - hier geht das Spiel weiter.
8. Suche Dir ein Ziel aus und drücke die Eingabetaste, um zum Hauptschirm zurückzukehren. Nähere Dich nun langsam dem Gegner. Benutze dabei den Scanner oben links, der Dich führt (der Gegner ist durch einen roten Punkt wiedergegeben). Bleibe auf gleicher Höhe, warte, bis das Fahrzeug in der Geschützkamera gezeigt wird (oben rechts auf dem Schirm), und feuere jetzt, wobei der Bug des Zeewolfs weiter auf das Ziel gerichtet bleibt.
9. Nachdem Du ein paar Fahrzeuge mit dem Geschütz getroffen hast, kannst Du die Raketen ausprobieren. Hier mußt Du genauer zielen und sie in kurzen Abständen abfeuern, indem Du den Feuerknopf mehrmals antippst, anstatt ihn gedrückt zu halten.
10. Nachdem Du mehrere Fahrzeuge zerstört hast, gehst Du zum Taktikschirm zurück und schaust Dir die Ziele noch einmal an. Jetzt sind einige der Ziele als zerstört angezeigt. Suche nun nach neuen Zielen, und zerstöre sie ebenfalls.

EINSATZ 2

1. Bei dieser Einsatzbesprechung solltest Du Dir die Position des Flugzeugträgers im Verhältnis zu Deinem Startpunkt merken, denn da geht's zuerst hin.
2. Zu Beginn des Einsatzes hast Du nur 20 Geschosse an Bord. Daher mußt Du schleunigst zum Träger fliegen, um an der Camel, die sich links auf dem Flugdeck befindet, neue Munition zuzuladen. Drücke die G-Taste, um das Fahrwerk auszufahren, und lasse den Zeewolf auf einen Punkt vor der Camel absinken. Die Camel schließt sich dann automatisch an und tankt den Hubschrauber auf. Währenddessen kannst Du mit Hilfe der Cursortasten Deine drei Waffen wählen und Munition nachladen. Wird die G-Taste erneut gedrückt, so wird die Verbindung unterbrochen und der Flug wieder aufgenommen.
3. Auf dem Taktikschirm suchst Du nun den Bohrlochkopf in nördlicher Richtung und fliegst dorthin. Der Bohrlochkopf selbst und die drei Fahrzeuge in der Nähe sollen zerstört werden. Beachte auch die beiden kleinen Gebäude.
4. Schalte auf Geschütz um, und schieße auf diese Gebäude, bis die Türen aufspringen. Je ein Mann rennt nun aus den Gebäuden heraus. Sei vorsichtig, daß Du sie nicht aus Versehen triffst.
5. Lasse das Fahrwerk ausfahren, und lande in der Nähe der Männer. Sie werden auf den Zeewolf zurennen und einsteigen. Der Zähler auf dem Steuerfeld zeigt nun an, daß zwei Passagiere aufgenommen wurden.
6. Starte wieder, und fliege auf die rechte Seite des Trägers. Lande auf dem großen X und die beiden Männer werden aussteigen und nach drinnen gehen. Damit ist die Rettungsaktion abgeschlossen, und außerdem wird die Panzerung weiter verstärkt, falls der Hubschrauber beschädigt wurde.



7. Starte wieder, und fliege zum anderen Bohrlochkopf. Zerstöre ihn und die Fahrzeuge in der Nähe, und Einsatz 2 ist erfolgreich abgeschlossen.

COPYRIGHT

Dieses Computerprogramm und die Begleitdokumentation sowie alle dazugehörigen Materialien sind national und international urheberrechtlich geschützt. Speicherung des Computerprogramms, der Begleitdokumentation und der Materialien in einem elektronischen Speichersystem, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Ausleihe, Übermittlung, Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche Genehmigung von CDGM Entertainment Ltd. nicht gestattet. Alle Autoren- und Besitzrechte sind weltweit geschützt.

EINSATZ 1

Gegnerische Kräfte rücken über die Dolomiten vor und wollen unser Testgelände für fernverbundene Fahrzeuge einnehmen. Haltet sie auf!

1 EINSATZZIELE

Gegnerische Fahrzeuge, die unser Testgelände umstellt haben, aufspüren und zerstören.

Fünf Mule-Panzerfahrzeuge (APC) zerstören.

Die Panzerfahrzeuge werden durch bewaffnete Bears unterstützt. Diese müssen vernichtet werden, um das Testgelände zu schützen.

Zwei gepanzerte Truppentransporter (AFV) des Typs Bear zerstören.

Einige Feldtechniker müssen noch evakuiert werden. Falls Sie sie finden, zum Stützpunkt zurückbringen.

EINSATZ 2

Eclipticos 3. Luftlandetruppe versucht, die Ölquellen in Libyen zu besetzen. Der Vorstoß muß aufgehalten und die Pläne vereitelt werden.

2 EINSATZZIELE

Stützpunkt ist der Flugzeugträger ZSS Schukow. Landen Sie am Bug, um neue Munition von der Versorgungs-Camel aufzunehmen.

Neue Munition von der Camel aufnehmen.

Beim Gegner handelt es sich um eine schnelle Vorstoßtruppe. Nur leicht bewaffnet und mit wenigen Vorräten sind sie ein gutes Ziel. Also immer drauf!

Vier APC und vier AFV des Gegners zerstören.

Wir müssen die Bohrlochköpfe sprengen, um zu verhindern, daß Ecliptico an das Öl kommt. Eine drastische Maßnahme, aber uns bleibt keine andere Wahl.

Zwei Bohrlochköpfe sprengen.

Zenith-Personal ist aufgrund von Kampfhandlungen eingeschlossen. Die Gebäude müssen zerstört werden, um sie zu befreien. Dann sind sie auf die Schukow



zurückzubringen.
Zwei Kriegsgefangene ausfliegen.

EINSATZ 3

Unser Luftstützpunkt in der Nordsee wurde von Ecliptico besetzt. Unsere Piloten wurden gefangenommen und ein VTOL-Flugzeug erobert.

3 EINSATZZIELE

Unsere Piloten werden auf diesem Stützpunkt gefangengehalten. Beschießen Sie die Bunker, um die Kriegsgefangenen zu befreien und zum Stützpunktschiff, der ZSS Zenobia, zurückzubringen.

Bunker sprengen und drei Kriegsgefangene befreien.

Eines unserer Kestrel-Kampfflugzeuge ist auf dem Ölfeld zurückgeblieben. Es muß per Luftbrücke auf das Achterflugdeck der Zenobia zurückgebracht werden.

Kestrel per Luftbrücke auf den Träger zurückbringen.

EINSATZ 4

Der gegnerische Stützpunkt auf den Tubuai-Inseln soll ausgebaut werden, um dem Gegner die Luftüberlegenheit im Pazifik zu geben. Stützpunkt und Bodentruppen müssen neutralisiert werden, damit die Insel von uns besetzt werden kann.

4 EINSATZZIELE

Ein fernverbundener Cougar-Panzer steht für diesen Einsatz zur Verfügung. Dazu bei der Kontroll-Camel landen, um mit dem Cougar Verbindung aufnehmen zu können.

FV-Cougar zur Zerstörung der Bodentruppen verwenden.

Das Kontrollzentrum ist unser primäres Ziel, und wir vermuten, daß es in diese neue Einrichtung umgezogen ist.

Kontrollturm zerstören.

Unsere Truppen landen in der Morgendämmerung. Zur Unterstützung des Angriffs müssen die gegnerischen mobilen Einheiten eliminiert werden.

Sechs gegnerische AFV zerstören.

EINSATZ 5

Eine amphibische Sondereinheit hat unsere europäischen F&E-Labors besetzt. Wir müssen verhindern, daß der Gegner die Einrichtungen nutzen kann, und gleichzeitig so viele Wissenschaftler wie möglich retten.

5 EINSATZZIELE

Unsere Wissenschaftler sind hier gefangengehalten. Beschießen Sie die Gebäude, um die Kriegsgefangenen befreien und zum Stützpunktschiff, der ZSS Zola, zurückbringen zu können.



Acht Kriegsgefangene befreien und ausfliegen.

Ecliptico kennt den Wert dieses Reaktors und schützt ihn durch Luftabwehrartillerie. Schalten Sie die Artillerie aus, und der Reaktor ist verloren. Reaktorverteidigung ausschalten.

EINSATZ 6

General Benways Hubschrauber mußte auf dem Weg nach Jaipur notlanden. Wir müssen ihn retten, bevor Ecliptico merkt, wen sie da geschnappt haben.

6 EINSATZZIELE

Diese Kestrels werden Unterstützung aus der Luft bieten. Geleiten Sie sie zum Ziel, damit sie den Stützpunkt angreifen können. Kampfflugzeuge zum gegnerischen Stützpunkt geleiten.

Die Pelican mußte auf diesem gegnerischen Stützpunkt notlanden. Im Schutze des Luftangriffs kann der Pilot einen Ausbruchversuch wagen. Geben Sie ihm Deckung!
Pelican zur ZSS Zapata geleiten.

Wir können diesen Stützpunkt neutralisieren, indem wir die Kraftstoffvorräte und das Hauptquartier vernichten.
Kontrollturm und Öllager zerstören.

Der Stützpunkt wird durch Reserveeinheiten verteidigt. Vernichten Sie diese, bevor Ecliptico die Elitetruppe Red Banner zur Verstärkung schickt.

EINSATZ 7

In ihrem Hauptquartier in der Arktis baut Ecliptico an einer neuen Waffe. Wir müssen unbedingt mehr darüber herausfinden.

7 EINSATZZIELE

Eine Kommandoeinheit ist in die Gegend eingedrungen, kann aber das eigentliche Ziel ohne weitere Hilfe nicht erreichen.
Holen Sie die Männer aus ihrem Versteck.

Eclipticos Forschungsbericht wird heute nacht ausgeflogen. Bringen Sie Truppen zum Turm, damit sie den Bericht abfangen können.
Setzen Sie in Vorbereitung eines Angriffs Truppen auf dem Landeplatz ab.

Eine FV-Kestrel und eine Kontroll-Camel wurden zur Unterstützung der Kommandos eingesetzt. Sie sind entbehrlich, ein Zeewolf aber nicht und Sie auch nicht! Benutzen Sie daher eine FV-Kestrel und Kontroll-Camel.
Unter Verwendung der FV-Kestrel Verteidigung neutralisieren.

EINSATZ 8

Ecliptico zeigt ein ungewöhnliches Interesse an unserer Ausrüstung. Zwei



erbeutete Kestrel, sechs Techniker und eine Camel wurden zu ihrem Stützpunkt Rostok gebracht.

8 EINSATZZIELE

Eine neue ECM-Einheit des Gegners, der Watchdog, wird hier eingesetzt. Er verbessert die Treffsicherheit des Flugabwehrfeuers und muß daher rasch zerstört werden.

Gegnerisches ECM zerstören.

Ecliptico will unsere Ingenieure zwingen, die Geheimnisse des Zeewolfs preiszugeben. Das wäre schrecklich und sehr gefährlich für uns. Retten Sie die Ingenieure.

Fünf Kriegsgefangene ausfliegen.

Wir können die Camel nicht retten, aber die zwei Jets könnten sich als nützlich erweisen. Bringen Sie sie per Luftbrücke aus dem Gebiet, und setzen Sie sie neben dem Helipad ab.

Zwei VTOL-Kestrel per Luftbrücke in Sicherheit bringen.

EINSATZ 9

Aufklärungsberichte könnten darauf hinweisen, daß es ein verborgenes Labor in Eclipticos Ölraffinerie in Sibirien gibt.

Fortsetzung...

General Benway meint, daß der Stützpunkt zu gut verteidigt ist, um das Leben seiner Männer wegen eines Gerüchtes aufs Spiel zu setzen. Unsere Waffenabteilung hat vorgeschlagen, daß wir eine neue Waffe ausprobieren, die Quark-Bombe.

9 EINSATZZIELE

Um vom Gegner nicht abgefangen zu werden, soll die Bombe mit einem gegnerischen Hubschrauber, der für eine Fernverbindung nachgerüstet wurde, transportiert werden. Die Bombe ist als ein Tank getarnt.

Bombe über dem Zentrum des Stützpunktes abwerfen.

Nach Abwurf der Bombe müssen die Mitglieder eines Aufklärungstrupps vom Treffpunkt abgeholt und zum Stützpunkt gebracht werden.

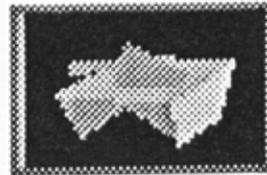
Aufklärungstrupp zum Stützpunkt bringen.

Eine Versorgungs-Camel befindet sich in einer Kuppel nordwestlich vom gegnerischen Stützpunkt. Ecliptico hat sich nie weiter darum gekümmert. Die Kuppel wird sie vor der Explosion der Quark-Bombe schützen.

Darüber hinaus gibt es auch zwei Sekundärziele in diesem Gebiet, die einen Abstecher wert sind. Das erste ist ein Ölfeld.

Zerstören Sie den Bohrlochkopf.

Das zweite ist eine biologische Forschungsstation. Wir wissen nicht, was dort vor sich geht, aber es ist bestimmt nichts Nettens.



Treibhaus zerstören.

EINSATZ 10

Ecliptico hat unser Aswan-Depot besetzt, wo wichtige Zeewolf-Teile gelagert werden. Sicherheit ist hier von immenser Bedeutung, daher muß das Depot zerstört werden.

10 EINSATZZIELE

Die ZSS Schukow wurde durch dieses Depot beliefert, daher nehmen unsere Munitionsvorräte ab. Öffnen Sie, falls möglich, die Kuppeln, damit wir die Vorräte ergänzen können.

Albatross-Transporter werden für den Transport der Teile eingesetzt.
Zerstören Sie sie alle.
Sechs Transporthelikopter zerstören.

Zenith-Ingenieure werden in diesen Hochhäusern gefangengehalten. Befreien Sie sie, und bringen Sie sie auf die Schukow zurück
Acht Kriegsgefangene retten und ausfliegen.

Es gibt mehr Kriegsgefangene, als der Zeewolf aufnehmen kann. Eine FV-Pelican steht zur Verfügung, um den Ablauf zu beschleunigen.
Setzen Sie die FV-Pelican zur Evakuierung des Personals ein.

EINSATZ 11

Gegnerische Marines versuchen, den Saimaa-Kanal zu besetzen. Beim Vorstoß ins Hinterland wurden zwei hervorragende Schiffe unverteidigt zurückgelassen.
Zerstören Sie sie.

11 EINSATZZIELE

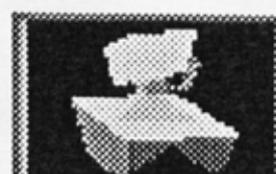
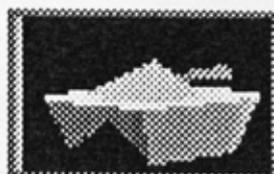
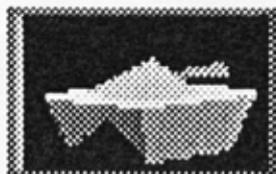
Ein FV-Boot, eine Barracuda, steht für diesen Einsatz zur Verfügung. Es ist besonders wirksam gegen kleinere Seeziele.
FV-Barracuda zur Vernichtung von Seezielen einsetzen.

Die Sharks bieten die Luftunterstützung für die Schlachtschiffe. Schaffen Sie einen Korridor für einen Angriff auf die Fregatte und das Truppenschiff.
Zerstören Sie acht Shark- Patrouillenboote.

Wenn wir das Truppenschiff und die Fregatte behindern können, wird die Landung verhindert. Ein Angriff aus der Luft scheint geraten.
Fregatte und Truppenschiff seeuntüchtig machen.

Ecliptico-Kräfte landen weiterhin. Fangen Sie einige der Landungsboote oder deren Nutzlast ab, und zerstören Sie sie, um unsere Bodentruppen zu unterstützen.

Schwächen Sie die Landetruppen.



EINSATZ 12

Ecliptico scheint entschlossen, unsere Ausrüstung in seine Gewalt zu bekommen. Nun marschieren sie auf unseren US-Verschiebbahnhof zu. Wir müssen verhindern, daß unsere Ausrüstung dem Gegner in die Hände fällt.

12 EINSATZZIELE

Wir haben keine Zeit, um den Zeewolf mit neuer Munition auszurüsten. Fliegen Sie los, und verhindern Sie mit allen Mitteln, daß unsere Ausrüstung dem Gegner in die Hände fällt.

Vier Buffaloes und vier Pelicans zerstören.

Die gegnerische Verteidigung konzentriert sich auf unsere Reaktoren. Durchbrechen Sie die Verteidigung, und der Reaktor fällt aus. Eliminieren Sie die Reaktorverteidigung.

EINSATZ 13

Ein Aufklärungstrupp hat vier Ecliptico-Wissenschaftler befreit. Sie sind nun auf dem Weg zurück zum Stützpunkt, aber der Gegner ist ihnen dicht auf den Fersen. Sie benötigen sofortige Unterstützung aus der Luft.

13 EINSATZZIELE

Die Wissenschaftler befinden sich in diesem Panzer, aber er ist schon übertoll und hat keine Munition mehr. Ihre Hilfe wird gebraucht. Los! Buffalo zum Stützpunkt geleiten.

Eine vorher eingegangene Nachricht hat diesen Tanker mit der Ecliptico-Waffenforschung in Verbindung gebracht. Brechen Sie ihn auf, damit wir sehen können, was sich darin befindet. Öltanker unfähig machen.

Der Gegner versucht, eine kleine Marinebasis in der Nähe unserer Basis an der Küste wieder in seine Gewalt zu bekommen. Dies bedeutet eine Gefährdung unserer Sicherheit. Vernichten Sie die gegnerische Werft. Zwei Sharks und alle Gebäude zerstören.

EINSATZ 14

Beobachter berichten von einer Konzentration gegnerischer Luftmacht in der Nordsee. Sie vermuten, daß es sich um Jäger handelt. Doch wir wollen sie zu den Gejagten machen - der Zeewolf freut sich auf Beute.

14 EINSATZZIELE

Alle Ecliptico-Truppen werden von Vulture-Kampfhubschraubern angeführt. Machen Sie diese unschädlich, und die Lufttruppen werden in Panik geraten. Zerstören Sie sechs Vulture-Kampfhubschrauber.

Einige unserer Beobachter sind auf einem verlassenen Ölfeld stationiert. Ihre Arbeit ist beendet, sie sollen nun zurück zur ZSS Zola gebracht werden.



Aufklärungsoffiziere sind in einem verlassenem Dorf stationiert. Finden Sie sie, bevor es der Gegner tut.
Fünf Männer ausfliegen.

EINSATZ 15

Eclipticos Raffinerie im Sudan ist nur schwach geschützt. Neutralisieren Sie diese Einrichtung, und wir können die Ecliptico-Kriegsmaschinerie stoppen. Packen Sie ihnen einen Zeewolf in den Tank.

15 EINSATZZIELE

Die Idioten haben ihre gesamten Vorräte an einem Ort gelagert. Zerstören Sie alle Öltanks, und vernichten Sie damit alle Vorräte.
Fünf Öltanks zerstören.

Ecliptico verarbeitet hier einen großen Teil seines Kraftstoffes. Durch Zerstörung der Landbohranlage wird die weitere Produktion beeinträchtigt.
Bohrlochkopf zerstören.

Dieser Tanker ist voll beladen, und uns wäre es eigentlich lieber, wenn er seine Fracht nicht an ihren Bestimmungsort brächte. Versuchen Sie, den Tanker seeuntüchtig zu machen, aber ohne eine Umweltkatastrophe zu verursachen.
Öltanker seeuntüchtig machen.

Hier ist ein starkes Flugabwehrsystem am Werk, aber es ist uns trotzdem gelungen, einen FV-Panzer hineinzuschmuggeln, der Sie unterstützen kann.
Verwenden Sie den FV-Cougar zur Zerstörung der Bodentruppen.

EINSATZ 16

General Benways Elitetruppen Gamma wurden durch einen Ecliptico-Vorstoß abgeschnitten. Wir brauchen sie aber für einen bevorstehenden Angriff in Nevada. Holen Sie die Jungs nach Hause.

16 EINSATZZIELE

Die Männer der Gamma-Truppe befinden sich in diesen Transporthubschraubern. Bringen Sie alle vier sicher zurück zum Stützpunkt.
Vier Pelicans zum Stützpunkt geleiten.

Eclipticos Ziel war die Einrichtung eines polaren Radarstützpunktes. Dieser wäre dann mit Hilfe des Reaktors betrieben worden. Machen Sie den Reaktor und damit den Radarstützpunkt funktionsuntüchtig. Drehen wir ihnen den Saft ab.
Verteidigung des Reaktors außer Kraft setzen.

Berichten zufolge operieren Fahrzeuge in diesem Gebiet. Wir haben aber dort keine stationiert. Schauen Sie nach, was da los ist.
Unbekannte Einheiten überprüfen.



EINSATZ 17

Sechs Radarspezialisten werden gegen ihren Willen gezwungen, in Eclipticos Labor in Basel zu arbeiten. Diese Jungs sind kompetent, daher müssen wir sie zurückholen, bevor sie einen Durchbruch in dieser Technologie erzielen.

17 EINSATZZIELE

Die Wissenschaftler arbeiten in Schichten. Zwei sind im Bunker und vier in diesem Gebäudekomplex. Benway meint, wenn wir sie da rausholen, ist Eclipticos Forschungsprojekt gestorben.

Sechs Kriegsgefangene retten.

Die ZSS Zola wird von dieser Radarstation aus verfolgt. Zerstören Sie sie, oder die Zola kommt nie aus dem Kriegsgebiet heraus.

Alle Verteidigungseinrichtungen zerstören, um Radar auszuschalten.

Der Gegner hat eine große Anzahl von Shark-Patrouillenbooten in diesem Gebiet. Sie stellen eine Bedrohung für die Zola dar. Versenken Sie alle Schiffe.

Sieben Shark-Patrouillenboote versenken.

EINSATZ 18

Wir müssen in Eclipticos Stützpunkt in Nevada eindringen. Sie haben das gesamte Gebiet mit ECM-Störmaßnahmen belegt. Das mag vielleicht Radar aufhalten, aber doch keinen Zeewolf.

18 EINSATZZIELE

Ecliptico führt etwas im Schilde und sie tun sehr geheimnisvoll. Wir haben Gamma-Truppen ausgeschiedt, die sich mal umsehen sollten, aber die konnten nichts ausrichten - wieder einmal...

Die Gamma-Truppen wollten das Hauptforschungszentrum ausschalten, wurden aber gefangengenommen. Der Zug und eine Camel werden dort festgehalten.

Befreien Sie sie.

Mindestens zwei Züge befreien.

Benways Jungs haben versucht, den Turm zu erreichen, und mit Ihrer Hilfe könnten sie ihre Mission doch noch beenden. Ecliptico ist auf einen Angriff vom Boden aus eingestellt, greifen Sie daher vom Dach aus an.

Zur Unterstützung des Angriffs auf dem Dach landen.

Wir haben Vorbereitungen getroffen, um die Sondertruppe zu evakuieren, aber sie brauchen Deckung. Stecken Sie diese Ö Raffinerie in Brand, um die nötige Ablenkung zu erzeugen.

Ö Raffinerie zerstören.

Um weitere Verwirrung zu stiften und die gegnerischen Luftoperationen zu stören, müssen Sie den Fluglotsendienst lahmlegen.

Kontrollturm zerstören.



EINSATZ 19

Unsere Sicherheitsvorkehrungen wurden durchbrochen. Ecliptico hat unseren Stützpunkt in Großbritannien entdeckt und seine amphibische Elitetruppe ausgeschiedt, um den Zeewolf in die Falle zu locken. Sie müssen fliehen!

19 EINSATZZIELE

Der Zeewolf und eine FV-Camel sind einem Luftabwehrkordon ins Netz gegangen. Die Camel ist mit einem Barracuda-Torpedoboot verbunden. Verwenden Sie dies als primäres Fahrzeug.

Verwenden Sie FV-Barracuda, um Marineeinheiten zu treffen.

Shark-Patrouillenboote überwachen die Mündung des Severn. Sie sind auf Angriffe aus der Luft eingerichtet, daher soll der Angriff vom Meer aus erfolgen. Neun Shark-Patrouillenboote versenken.

Die Shark-Patrouillenboote werden durch landgestützte Luftabwehreinheiten geschützt. Schalten Sie diese aus, um die Vorherrschaft in der Luft wiederzugewinnen.

Zwei Flugabwehrartilleriestellungen und vier SAM-Stellungen zerstören.

EINSATZ 20

General Benway ist überzeugt, daß es sich bei der neuen Waffe des Gegners um biologische Giftstoffe handelt. Sie werden auf diesem Stützpunkt in Sibirien erprobt. Wenn Benway recht hat, müssen wir schnell handeln.

20 EINSATZZIELE

Die Aufklärung hat beobachtet, daß drei Schiffe beladen werden. Wir wissen nicht, mit was. Sie sollen heute nacht mit der Flut auslaufen. Halten Sie alle drei Schiffe auf.

Drei Fregatten zerstören.

Um sicherzustellen, daß die Toxine nicht verladen werden, sollten Sie die drei Konvois, die die Schiffe beladen, mit Feuer belegen.

Alle drei Konvois zerstören.

Die Tatsache, daß Treibhäuser verwendet werden, heißt, daß das Zeug zu seiner Bildung Wärme braucht. Zerstören Sie die Treibhäuser, damit die Kälte es umbringt.

Treibhäuser zerstören, um das Gift zu neutralisieren.

Unsere Informationen stammen von vier Agenten. Sie werden hier warten, um aufgenommen zu werden. Sie laufen Gefahr, gefangengenommen zu werden, daher muß die Rettung schnell erfolgen.

Vier Agenten ausfliegen.

EINSATZ 21



Die Arbeiter auf Eclipticos Luftstützpunkt in Nordafrika, der schlechten Behandlung überdrüssig, haben versucht, die Basis zu verlassen. Doch es gibt nur einen Weg, auf dem man Ecliptico verlassen darf.

21 EINSATZZIELE

Ecliptico-Bodentruppen rücken zu einem Angriff auf das Arbeiterdorf vor. Halten Sie alle AFV auf.

Alle AFV zerstören.

Wenn wir diese Leute retten können, wird die UNO uns endlich unter die Arme greifen. Wir wollen hier einen sauberen Angriff ausführen und alle Gebäude erhalten.

Drei Dörfer sollten erhalten werden.

Die Zerschlagung der ersten Angriffswelle reicht nicht aus, um alle Dorfbewohner entkommen zu lassen. Das Panzerdepot des Gegners muß ausgeschaltet werden, damit er ins Nachdenken kommt.

Drei Gebäude oder Panzer zerstören.

Eclipticos innere Sicherheitskräfte haben bereits die Gewerkschaftsführer gefangen. Sie wollen sie "verschwinden lassen". Holen Sie sie so schnell wie möglich heraus, damit wir ihr Schicksal der Weltöffentlichkeit vorstellen können.

Sie sollen über ihre Erlebnisse berichten!

Drei Männer retten.

Diese Werft gibt ein attraktives Ziel ab. Also los, machen Sie sie kaputt, wenn Sie unbedingt wollen.

Werft und drei Sharks zerstören.

Die Schukow hat eine Camel für Sie an Land abgesetzt. Leider wurde sie einkassiert und in der Lagerkuppel verstaut, ist aber immer noch geladen. Camel zur Munitionsaufnahme befreien.

EINSATZ 22

Benway hat darauf bestanden, daß Sie diesen Einsatz als Belohnung fliegen dürfen. Er meint, daß es hier eine Menge lohnender Ziel gibt und Sie viel Geld verdienen können.

22 EINSATZZIELE

Dieser Stützpunkt ist Eclipticos Fort in Griechenland. Wir haben drei Buffaloes in Kuppeln verborgen, die zu Ihrer Unterstützung per Luftbrücke herangeholt werden können.

Öffnen Sie die Kuppeln, und benutzen Sie die Panzer für den Angriff.

Der Stützpunkt besteht aus drei Hauptelementen. Das schwächste dieser Elemente ist die Hubschrauberbasis auf dem Ölfeld. Nehmen Sie sich die zuerst vor.

Zerstören Sie die Ölbohranlage.



Die Luftstreitkräfte des Gegners werden von zwei Kontrolltürmen aus geleitet. Schalten Sie diese aus, um die Bedrohung aus der Luft zu verringern.
Zwei Kontrolltürme zerstören.

Der Stützpunkt wird von diesem Reaktor aus versorgt. Schalten Sie die Verteidigung aus, damit der Reaktor funktionsuntüchtig gemacht wird. Doch ist Vorsicht geboten: Der Reaktor ist schwer verteidigt.
Verteidigung des Reaktors ausschalten.

Ich vermute, General Benway zeigt daran so viel Interesse, weil sein Sohn einer der vier hier festgehaltenen Gegangenen ist. Holen wir ihn raus.
Vier Kriegsgefangene retten.

EINSATZ 23

Wir haben die Zenobia verloren. Sie geriet in einen Hinterhalt und wurde südlich von Island versenkt. Wie durch ein Wunder konnte sich General Benway retten, doch er ist der einzige Überlebende.

23 EINSATZZIELE

Die letzte bekannte Position des Generals ist auf dieser Insel. Seien Sie vorsichtig - Suchtrupps durchkämmen das Gebiet.
Retten sie Benway, und schalten Sie die Suchtrupps aus.

Seltsamerweise stieg der General Sekunden vor dem Angriff mit einem Packen als geheim eingestuftes Dokumente auf. Finden Sie seine Pelican, und stellen Sie die Dokumente sicher.

Finden und sichern Sie den Pelican-Transporthubschrauber.

Wir werden es ihnen heimzahlen. Die vier Schiffe, die an der Versenkung beteiligt waren, liegen hier vor Anker. Erledigen Sie sie.
Drei Fregatten und ein Truppschiff zerstören.

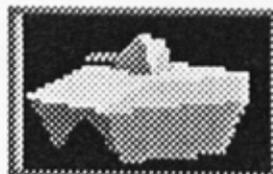
Glücklicherweise steht auf unserem Stützpunkt eine FV-Kestrel zur Verfügung. Wir empfehlen, sie bei dem Angriff auf die gegnerischen Schiffe einzusetzen.
Verwenden Sie die FV-Kestrel zum Angriff auf die Schiffe.

EINSATZ 24

Mist! Eine Pelican auf einer sicheren Route ist einem Hinterhalt zum Opfer gefallen, während sie wichtiges Personal zur Unterstützung des Zeewolfs transportierte. Sie brauchen diese Jungs, um weiter mit Ihrem Zeewolf fliegen zu können! Wir brauchen sie, um herauszufinden, wer Ecliptico diese wichtigen Informationen hat zukommen lassen!

24 EINSATZZIELE

Ecliptico ist hinter dem Pelican und seiner Besatzung her. Die Streitkräfte werden durch diesen Kontrollturm koordiniert. Mit seiner Zerstörung würde die Suche sich



sehr viel langsamer gestalten.
Kontrollturm zerstören.

Eine Aufklärungs-Kestrel (mit dem Rufzeichen "Kinsman") wird Sie zum Hubschrauber bringen. Nehmen Sie in der Nähe der Fregatte ZSS Zoroaster Kontakt mit ihr auf, und folgen Sie ihr.
Kontaktaufnahme mit Kestrel.

Dies war die letzte durchgegebene Position der Pelican. Sie darf nicht in die Hände des Gegners fallen. Finden Sie den Hubschrauber und, falls er noch funktionstüchtig ist, stellen Sie ihn sicher oder zerstören Sie ihn.
Vermißte Pelican lokalisieren.

Ihre Bodencrew befand sich in dieser Pelican. Finden Sie sie, und bringen Sie sie auf dieser verlassenen Ölplattform in Sicherheit. Helfen Sie ihnen, Zeewolf - Sie sind ihre einzige Hoffnung!
Drei Mann retten und auf Ölplattform in Sicherheit bringen.

In seinem Eifer, sich die Pelican zu schnappen, hat Ecliptico dieses Schiff ohne Schutz zurückgelassen. Bereiten wir ihnen eine Überraschung!
Zerstörer seeuntüchtig machen.

EINSATZ 25

Ecliptico hat die biochemischen Waffen, die in der Arktis entwickelt wurden, verschifft. Zwei Tanker sind heute morgen in den Hafen eingelaufen.

25 EINSATZZIELE

Die Schiffe, die das Gift transportiert haben, dürfen nicht entkommen. Zerstören Sie sie.
Zwei Öltanker zerstören.

Sie haben eine unserer Pelicans dazu benutzt, das Liefersystem für das Gift zu erproben. Öffnen Sie die Kuppel, unter der er sich verbirgt, und bringen Sie den Hubschrauber per Luftbrücke auf die ZSS Schukow.
Kuppel öffnen und Pelican sicherstellen.

Tests der Giftstoffe werden an vier Opfern in diesen Zellen durchgeführt. Befreien Sie die Opfer, und bringen Sie sie zur Behandlung auf die Schukow.
Vier Kriegsgefangene befreien und ausliegen.

EINSATZ 26

Benway hat den Zeewolf, die ZSS Zola und Zenith verraten. Sein Sohn befand sich nicht unter den Kriegsgefangenen in Griechenland, und er hat uns im Austausch gegen seinen Sohn verraten. Heute morgen ist er geflohen.
Fortsetzung...

Eigentlich sollte das Panzerdepot Eclipticos angegriffen werden, doch sollte dies nur Benways Flucht decken. Jetzt sitzt er in der Falle.



26 EINSATZZIELE

Diese Sharks schneiden uns den Fluchtweg ab. Versenken Sie sie, damit wir einen Ausweg haben.
Drei Sharks zerstören.

Diese Fregatte kann zum Problem für die Zola werden. Machen Sie sie seeuntüchtig, damit wir fliehen können.
Fregatte seeuntüchtig machen.

Auch wenn wir es nicht schaffen, können wir diese Tanker nicht einfach entkommen lassen - wer weiß, wozu sie benutzt werden sollen. Zerstören Sie sie alle.
Acht Hippos in der Werft zerstören.

Benway hat ein Team von Beobachtern verraten, die in diesem Gebiet für uns gearbeitet haben. Nun werden sie als eine Art menschlicher Schutzschild benutzt, um Luftangriffe zu verhindern. Finden Sie sie, und holen Sie sie heraus.
Acht Kriegsgefangene retten und ausfliegen.

EINSATZ 27

Benway hat uns verraten und verkauft. Er hat die FV-Zugriffscodes mitgenommen, als er sich absetzte, und heute nacht will er sie an Ecliptico übergeben.

27 EINSATZZIELE

Benway ist entschlossen, die Codes auf die Fregatte zu bringen. Er fliegt gerade dort hin. Ausschalten - mit größter Vorsicht.
Transporthubschrauber abfangen.

Aufgrund der Eile, die die Situation erfordert, haben wir um Freiwillige gebeten, die den neuen Zeewolf übernehmen. "Pagan" hat sich gemeldet und wurde angenommen. Leider wurde er zur Landung gezwungen, aber er konnte den Hubschrauber retten.
Piloten retten.

Wir brauchen den Zeewolf dringend wieder. Bringen Sie ihn per Luftbrücke vor diesen Hangar, damit die Techniker sich an die Arbeit machen können.
Zeewolf per Luftbrücke zurück zum Stützpunkt bringen.

Während der andere Zeewolf repariert wird, müssen wir den Stützpunkt schützen. Wir brauchen diese Panzer, damit sie Ihnen Deckung geben können, wenn Sie das Gebiet verlassen.
Buffaloes vor sämtlichen Angriffen schützen.

EINSATZ 28

Wir müssen davon ausgehen, daß Ecliptico nun alle FV-Codes besitzt. Wir müssen sie ausschalten, bevor sie unsere eigenen Fahrzeuge gegen uns einsetzen können.



28 EINSATZZIELE

Wir sollten jetzt in die Offensive gehen. Finden Sie den geschmuggelten Buffalo, und bringen Sie ihn per Luftbrücke zu dieser wichtigen Straßenkreuzung. Das sollte sie auf Trab halten.

Zur Unterstützung des Angriffs Buffalo per Luftbrücke aus dem Gebiet holen.

Ein Team von Ingenieuren hat das Gebiet für unseren Angriff vorbereitet. Nehmen Sie sie an diesem verlassenem Stützpunkt auf, und bringen Sie sie zu diesem Ölfeldbeobachtungspunkt, der dann besetzt werden soll.

Truppen zum Ölfeld transportieren.

Ihre wichtigste Aufgabe hier ist es, die gegnerischen Luftstreitkräfte auszuschalten. Gelingt es uns, eine lokale Luftüberlegenheit erreichen, können sie diesen Stützpunkt nicht halten.

Alle gegnerischen Flugzeuge zerstören.

Unser Bodenangriff beginnt in drei Stunden. Gelingt es uns, die gegnerischen Bodentruppen auszuschalten, können unsere Truppen ungehindert landen.

Alle gegnerischen AFV zerstören.

Eine FV-Kestrel befindet sich in dieser Gegend, aber sie reagiert nicht auf unsere Zugriffsanfrage. Vielleicht steht sie nun unter der Kontrolle des Gegners. Wenn Sie sie also in der Luft sehen - zerstören Sie sie.

FV-Kestrel zerstören, falls in der Luft.

EINSATZ 29

Jetzt haben wir die Kontrolle. Unser nächstes Ziel ist der Hafen von Eemshaven, und Sie führen den Angriff an. Heute ist Z-Tag!

29 EINSATZZIELE

Das erste Einsatzziel besteht darin, die Turtle-Landungsfahrzeuge einzuweisen. Sie sind mit Buffalo-Panzern beladen. Die erste Welle wird den Strand im Norden angreifen.

Zwei Landungsfahrzeuge zum nördlichen Strand geleiten.

Der Angriff im Norden wird durch einen weiteren Angriff im Süden unterstützt.

Bewachen und geleiten Sie diese Fahrzeuge zum Südstrand.

Zwei Turtles zum Südstrand geleiten.

Auf diesem Stützpunkt befindet sich ein Spionagezentrum von Ecliptico. Zerstören Sie diese beiden Einrichtungen, um den Informationsfluß zu unterbrechen.

Zwei Gebäude zerstören.

Wir werden wohl die Truppschiffe in die Bucht holen, um Verstärkung zu stationieren. Es ist daher von größter Bedeutung, daß die Geschütze, die das Gebiet kontrollieren, ausgeschaltet werden.

Fünf Geschütztürme zerstören.



Einer unserer Agenten muß auf den Träger Zapata ausgeflogen werden. Nicht auf das Truppenschiff Zahir oder die Fregatte Zoroaster. Es wird vermutet, daß Benway nicht der einzige Verräter in unseren Reihen ist. Agent auf die ZSS Zapata transportieren.

EINSATZ 30

Der Agent, den Sie gerettet haben, hat schlechte Nachrichten. Ecliptico hat die Kontrolle über fast alle unsere FV-Fahrzeuge. Im Moment soll der Cougar getestet werden.

30 EINSATZZIELE

Das Testgelände befindet sich auf diesem Korallenatoll. Finden und zerstören Sie den Cougar, bevor der Gegner seine Experimente abschließen kann. FV-Cougar zerstören.

Vier Überläufer leiten Eclipticos Testprogramm. Diese Männer waren einst unsere Freunde, aber nun müssen sie sterben. (Leider) vier Ingenieure töten.

Es ist uns gelungen, eine FV-Barracuda in das Gebiet einzuschmuggeln. Benutzen Sie sie, um die Verteidigung der Lagune auszuschalten. Fernverbindung mit Barracuda aufnehmen, um Verteidigung anzugreifen.

Diese Fregatte bildet das Forschungszentrum. Es wäre unhöflich, wenn wir das Gebiet verlassen, ohne ihnen einen Besuch abgestattet zu haben. Forschungsschiff zerstören.

EINSATZ 31

Wenn Sie diese Befehle erhalten, bin ich bereits tot. Es scheint, als habe es Ecliptico nicht auf Zenith, sondern den Zeewolf selbst abgesehen. Während des gesamten Krieges haben sie unablässig Informationen, Teile und Pläne gesammelt. Nun ist die Untersuchung abgeschlossen, und die Ecliptico-Agenten in den Gamma-Truppen werden den Vorstand ausschalten. Wir können nur Vergeltung üben.

Fortsetzung...

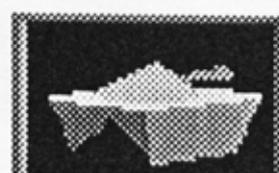
Diese Handlungen verstoßen gegen alle Vereinbarungen und Regeln. Daher bin ich befugt, einen Angriff auf das Hauptquartier von Ecliptico zu befehlen. Übrigens scheint es, als ob Benway den Absturz überlebt hat und nun dem Vorstand angehört.

General Giap.

31 EINSATZZIELE

Der Vorstand von Ecliptico findet sich zu einer Versammlung in diesem exklusiven Kurort in Nassau ein, um Benway zu interviewen. Vorstand von Ecliptico exekutieren.

Eine große Vorführung der Fernverbindungstechnologie, die sie erbeutet haben,



soll nun stattfinden. Sie müssen uns diese Peinlichkeit ersparen. Zerstören Sie die VTOL-Jets.

Zwei FV-Kestrel abschießen.

Der Panzer stellt keine große Bedrohung dar, stellen Sie ihn also sicher. Bringen Sie den FV-Cougar auf die ZSS Zapata.

Der Gegner hat einen weiteren Zeewolf in seine Gewalt gebracht. Holen Sie ihn zurück. Er sollte vorführen, wie ein Geleitflug mit einem Pelican aussieht. Nehmen Sie seinen Platz ein, und locken Sie den Pelican auf die Zapata. Bringen Sie den Zeewolf und den Pelican auf den Träger.

EINSATZ 32

+++ Verbindung unterbrochen - Taktikcomputer befragen +++

32 EINSATZZIELE

+++ Verbindung unterbrochen - Taktikcomputer befragen +++

