

Games/Shooter
Plattform: PC
€ 8,-

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN KONFLIKTE!

Lösungsweg
für jeden
Einsatz der Kampagne



Multiplayer-
Tipps und -Taktiken



Grundlegende Eigenschaften
des Einsatz-Editors



Aufgeschlüsselte
Einsatzziele



Codemasters

Bohemia
Interactive
STUDIO

ISBN 0-7615-3806-2



Based on
a game
rated "M"
by the ESRB.

primagames.de®

The Prima Games logo is a registered trademark of Random House, Inc., registered in the United States and other countries. Primagames.com is a registered trademark of Random House, Inc., registered in the United States.

Operation Flashpoint and associated images and materials ©2001 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Operation Flashpoint"™, "Red Hammer"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Operation Flashpoint Developed by Bohemia Interactive Studio and Published by Codemasters.

PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



Komplette Walkthroughs zu
den Missionen der Kampagne,
Strategien für Mehrspieler-Partien
und Tipps zum Einsatzeditor!

OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS



Michael Knight

primagames.de®

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

Michael Knight

Das PRIMA GAMES Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Random House, Inc.,

3000 Lava Ridge Court
Roseville, CA 95661
(916) 787-7000
www.primagames.com



Das PRIMA GAMES Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Random House, Inc., eingetragen in den United States und anderen Ländern. PRIMA GAMES ist eine Division der Random House, Inc.

© 2001 PRIMA GAMES

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Publikations Manager (Europa): Veronika Monell

Autor: Michael Seebauer

Layout: medi-JA Layout- u. Werbeagentur • J. Aßmann • Alfter • Germany
Carla Walk, Stefan Rieck, Jörg Aßmann
www.medi-JA.de

Lektorat: Stefanie Hammann-Lappöhn

Operation Flashpoint and associated images and materials ©2001 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Operation Flashpoint"™, "Red Hammer"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Operation Flashpoint Developed by Bohemia Interactive Studio and Published by Codemasters.

Alle in diesem Buch in Bezug genommenen oder erwähnten Rechte hinsichtlich der Bezeichnung von Produkten und handelnden Personen stehen deren jeweiligen Inhabern zu.

Wichtig:

Der Verlag hat sich mit größter Sorgfalt darum bemüht, nur zutreffende Informationen in dieses Buch aufzunehmen. PRIMA GAMES kann jedoch keinerlei Gewähr dafür übernehmen, dass die Informationen in diesem Buch vollständig, wirksam und zutreffend sind; der Verlag übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Schäden jeglicher Art, die durch den Gebrauch von in diesem Buch enthaltenen Informationen verursacht werden könnten. Der Verlag ist nicht in der Lage, weitergehende Informationen über das Spiel, Strategien und Tipps oder Probleme mit Hard- oder Software zur Verfügung zu stellen. Fragen sollten an die Hotline-Nummern der Spieleproduzenten gemäß der Spielanleitung gerichtet werden. Manche Tricks funktionieren nur bei genauem Timing und das gewünschte Resultat wird sich möglicherweise erst nach mehreren Versuchen einstellen.

ISBN: 0-7615-3806-2

INHALTSVERZEICHNIS:

Einsätze der Kampagne	0.1
Multiplayer-Einsätze	0.42
Wie man eigene Einsätze erzeugt	0.51



EINSÄTZE DER KAMPAGNE

START UND TRAINING

Ort: Exerzierplatz
(Mittwoch, 14. April, 10:25)

Einsatzziele

- Lerne, deinen Soldaten zu bewegen.
- Mach dich mit deinem Gewehr vertraut.

Strategie



Der Hindernisparcours ist ziemlich einfach.

Dieser Trainingseinsatz am Anfang der *Operation Flashpoint* Kampagne ist recht einfach. Du beginnst mit deinem Trupp auf dem Exerzierplatz. Ein Info-Kästchen wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms erscheinen. Es enthält Hinweise, wie du z.B. welche Tasten drücken musst, um deine Trainingsaufgaben zu erfüllen. Deine erste Aufgabe ist es, zum Lastwagen und zurück zu laufen. Ein gelbes Zielkästchen wird an deinem Ziel erscheinen. Sobald du dort ankommst, drehst du dich um und kehrst zur Linie zurück. Vergewissere dich, dass du deine M16 auf den Rücken geschnallt hast.

Als Nächstes musst du dich mit deinem Trupp zum 5t LKW begeben und auf die Ladefläche klettern. Er bringt euch zum Hindernisparcours. Du bist als Erster dran. Bahne dir deinen Weg durch das Mini-Labyrinth, überquere dann die Planken und gehe durch die Öffnung. Wirf dich auf den Boden und krieche unter dem Draht her. Laufe abschließend zu deinem Anführer zurück. Nachdem der Rest des Trupps den Parcours gemeistert hat, steigst du wieder in den LKW ein.

Deine letzte Trainingseinheit findet am Schießstand statt. Laufe auf Befehl zu den Munitionskisten hinüber und nimm ein Magazin für deine M16 mit. Drücke **[R]**, um deine Waffe zu laden, und begib dich dann zu Schießstand 3. Du musst drei Ziele auf zunehmender Entfernung zum Umstürzen bringen. Jedes Ziel fällt nach drei Treffern um. Du kannst entweder Einzelschüsse auf jedes Ziel feuern oder **[Spacebar]** drücken, um den Salvenmodus für deine Waffe zu wählen. Dadurchfeuerst du drei Kugeln auf einmal ab. Sobald alle drei Ziele am Boden liegen, ist das Training beendet.



Drücke **[V]**, um zur Waffenperspektive zu wechseln. Das erleichtert das Zielen auf große Entfernung.

FLASHPOINT

Ort: Everon, in der Nähe des Dorfs Morton (Samstag, 08. Mai, 05:50)

Einsatzziel

- Sichere das Dorf Morton.

Strategie

Das Training ist vorbei. Nun ist es an der Zeit für richtige Kampfeinsätze. Du beginnst den Einsatz an Bord einer UH-60 Blackhawk, die deinen Trupp südöstlich von Morton absetzt. Zusammen mit einem weiteren Trupp sowie Panzer- und Jagdhubschrauberunterstützung musst du das Dorf von sämtlichen sowjetischen Soldaten befreien. Steige aus dem Hubschrauber, nachdem er gelandet ist, und folge deinem Anführer zu den Bäumen hinüber.



Am sichersten stößt du vor, indem du dich kriechend auf Morton zu bewegst und kurze Sprints hinlegst, um in Deckung zu gehen.

Sobald du den übrigen Teil des Einsatzplans erhalten hast, folgst du deinem Anführer in Richtung Morton. Bleib dicht beim Rest deines Trupps. Auf eigene Faust voran zu laufen bedeutet den sicheren Tod. Wähle den Salvenmodus deines Gewehrs, um die Chance zu erhöhen, gegnerische Soldaten schnell zu erledigen. Während du dich Morton näherst, wird dein Anführer dir befehlen, ganz bestimmte Gegner ins Visier zu nehmen.

Das gelbe Zielkästchen erscheint über ihrer Position, wenn der Befehl gegeben wurde. Sie können jedoch fortlaufen. Suche hinter einem Baumstumpf Schutz, wirf dich auf den Boden, wechsele zur Waffenperspektive und beseitige die Gegner, um das Dorf zu befreien.



Gehe in Deckung und schieße aus weiter Entfernung.

Falls du während des Einsatzes verwundet wirst, drücke [5] - [4], um nach einem Arzt zu rufen. Er wird entweder zu dir kommen, oder ein Zielkästchen zeigt dir an, wohin du dich begeben musst, um Erste Hilfe zu erhalten. Sobald du in der Nähe des Arztes bist, benutze das Aktionsmenü, um geheilt zu werden. Begib dich dann in den Kampf zurück. Stoße zusammen mit deinem Trupp vor. Du kannst einem toten Feind eine Waffe abnehmen, falls dir die Munition für deine M16 ausgeht. Sei besonders vorsichtig, sobald du dich im Dorf befindest. Die Gegner können sich hinter Gebäuden verstecken, um dich zu überfallen, also sei wachsam, wenn du um Ecken gehst. Wenn das Dorf erst einmal befreit ist, hast du den Einsatz abgeschlossen.

KOMBINIERTE WAFFEN

Ort: Auf der Straße südöstlich der Berge (Sonntag, 09. Mai, 16:40)

Einsatzziele

- Schließe dich mit Trupp Alpha und der Panzereinheit Bravo zusammen.
- Nimm das Dorf Regina ein.

Strategie

Du beginnst diesen Einsatz auf der Ladefläche eines Lastwagens. Sobald du die anderen Gruppen erreichst, steig aus und folge deinem Anführer nach Süden und dann einen Hang hinauf zu einer Position, von der aus der Angriff beginnen kann. Wenn du den Befehl zum Loslegen erhältst, beginne nach Süden in Richtung Regina vorzustoßen.



Rücke vorsichtig in Richtung Regina vor.

Das Gebiet zwischen deiner Startposition und dem Dorf wird von Buschreihen und einigen Bäumen durchzogen. Während du vorrückst, solltest du sie als Deckung und Unterschlupf nutzen. Die Sowjets haben ein oder zwei BMPs im Dorf. Lass die Panzer in deiner Einheit oder die LAW-Soldaten sich um sie kümmern. Konzentriere dich darauf, die Soldaten anzugreifen. Die meisten werden sich vom Dorf zum Wald im Osten bewegen, also sei schussbereit, wenn sie zu den schützenden Bäumen hinüber laufen.

Bleib, wie üblich, bei deinem Trupp und laufe nicht voraus, da du sonst leicht getötet werden kannst. Zu dem Zeitpunkt, an dem du das Dorf erreichst, sollte es sicher sein. Bis zum Eintreffen der entsprechenden Meldung solltest du allerdings Vorsicht walten lassen. Kurz nach der Befreiung des Dorfes wird über Funk gemeldet, dass sich sowjetische Panzer von Süden deiner Position nähern.

Du kannst versuchen, eine RPG bei einem toten gegnerischen Soldaten zu finden und dich hinter einem Gebäude im Hinterhalt zu verstecken; dein Befehl lautet jedoch, dich zurückzuziehen. Zögere nicht. Laufe so schnell du kannst nach Nordwesten, weg vom Dorf und dem Schutz der Bäume entgegen. Dort angekommen, laufe nach Norden in Richtung F77. Mach dir im Moment um deinen Trupp keine Sorgen. Begib dich einfach in Sicherheit. Sobald du die Koordinaten erreicht hast, fern der Gewehre und Panzer, ist der Einsatz beendet.



Du willst nicht miterleben, wie die T-80s ins Dorf rollen.

LAGERN

Ort: Zurück in Morton (Montag, 10. Mai, 16:55)

Einsatzziel

- Warte auf Sgt. Berghof.
- Hole den 5t LKW an der Küste.
- Sammle die Truppen in Morton ein.
- Transportiere die Truppen nach Le Moule.
- Gehe mit dem Sgt. auf Erkundungspatrouille.

Strategie

Zu Beginn dieses Einsatzes lungert dein Trupp einfach so in Morton herum. Wenn Sgt. Berghof eintrifft, folge ihm und steige in den Jeep. Er wird dich zur Küste fahren, um einen 5t Lastwagen zu holen. Steige ein und fahr ihn nach Morton zurück. Im Dorf angekommen, halte an und warte, bis dein Trupp an Bord ist. Folge dann Sgt. Berghof, der immer noch den Jeep steuert, weiter nach Le Moule.



Pass auf den Verkehr auf, während du den LKW steuerst.

Während der Trupp ein Lager errichtet, erhältst du den Befehl, mit Sgt. Berghof und zwei weiteren Soldaten im nordöstlichen Wald auf Erkundungspatrouille zu gehen. Steige in den Jeep und fahre mit dem Kommandeur. Wenn du am Wald ankommst, wird dir ein Fernglas überreicht, das du mitnimmst. Folge Berghof durch den Wald. Wenn du eine Lichtung am Waldrand erreichst, wird deine Gruppe einer sowjetischen Patrouille begegnen. Beseitige sie alle, bevor sie flüchten können, um deine Linien zu infiltrieren.

Ist die feindliche Patrouille erst einmal erledigt, setze deinen Weg Berghof folgend fort. Du wirst im Wald schließlich auf zwei Speznaz-Truppen stoßen. Sie sind oft bereits ziemlich nah, bevor sie zu sehen sind, also sei stets bereit, eine schnelle Salve abzufeuern, um sie zu erledigen. Nachdem beide beseitigt sind, folge dem Sergeant weiter. Ein US M113 APC patrouilliert das Gebiet rund um den Wald, also glaube nicht, dass es sich um einen sowjetischen Panzer handelt und laufe fort. Wenn das Waldgebiet als sicher deklariert worden ist, gehe zum Jeep zurück und fahre nach Le Moule, wo der Rest des Trupps das Lager mittlerweile errichtet hat.



Du musst schnell schießen, um die Speznaz zu erwischen, bevor sie dich verwunden oder gar töten.

ALARM

*Ort: Morton
(Montag, 10. Mai, 17:50)*

Einsatzziele

- Gehe an Bord der M113, nachdem der Leutnant nach Hilfe ruft.
- Neutralisiere die gegnerischen Streitkräfte in der Nähe der Straße.
- Setze dich mit der Verstärkung in Verbindung und begib dich nach Le Moule.

Strategie

Dein Trupp wartet zu Beginn des Einsatzes in Morton. Du kannst entweder ein Schwätzchen halten oder dir schwerere Bewaffnung besorgen. Betritt das Zelt nahe deiner Startposition und nimm eine M60 und etwas Munition mit. Du musst zwar deine M16 und einige Granaten zurücklassen, doch das ist in Ordnung.



Eine M60 wird während dieses Einsatzes noch nützlich werden.

Schließlich erhält dein Trupp über Funk einen dringenden Hilferuf vom Leutnant. Er wurde auf der Straße nach Le Moule überfallen. Ein M113 APC wurde abkommandiert, mit dem dein Trupp dem Leutnant zur Hilfe eilen kann. Steige ein und fahre zum Wald, wo sich die sowjetischen Soldaten aufhalten.

Wenn du dort ankommst, steige aus und mache dich für den Kampf bereit. Du wirst aus unterschiedlichen Richtungen unter Beschuss genommen werden. Es befinden sich Soldaten sowohl im nördlichen Wald als auch auf der anderen Seite der Straße im Osten. Versuche, etwas Deckung nach Norden hin zu finden, damit du dich zuerst auf die Eliminierung des Feindes konzentrieren kannst. Mit der M60 kannst du ein wenig vor einen laufenden Soldaten zielen und mit der Vollautomatik drauf los feuern, bis er in deinen Bleihagel hinein läuft.

Rücke vorsichtig nach Norden vor, wobei du stets auch den Osten im Auge behalten solltest. Folge den Anweisungen deines Anführers und bleibe bei deinem Trupp. Schließlich wird ein Lastwagen zu deiner Position geschickt. Beseitige weiterhin die Gegner im Norden und Osten. Auf dem Weg nach Norden solltest du außerdem auf Schüsse aus dem Wald im Westen achten. Wenn das Gebiet völlig sicher ist, wird dein Anführer dem Trupp befehlen, in den Lastwagen zu steigen. Springe auf und fahre damit zum Lager in Le Moule, um den Einsatz zu beenden.



Bleibe in Deckung und halte nach Gegnern Ausschau.

MONTIGNAC MUSS FALLEN

*Ort: Auf dem Weg zur Stadt Montignac in Zentral-Everon
(Freitag, 14. Mai, 04:30)*

Einsatzziele

- Nimm Montignac mit Hilfe der Trupps Bravo und Charlie ein.
- Bringe den Lastwagen zum Hauptlager.

Strategie

Dein Trupp wird in einiger Entfernung von deinem Absprungort abgesetzt. Folge deinem Anführer in Richtung Montignac. Für diesen Einsatz wird dir eine M16/203 zugeteilt, ein Gewehr mit einem Granatenwerfer.



Benutze den Granatenwerfer während des Angriffs auf Montignac.

Sobald die Stadt in Sicht ist, feure eine Leuchtrakete in Richtung Stadt ab, und zwar hoch in die Luft, damit dein Trupp den Feind sehen kann, der das Gebiet verteidigt. Lade deine Waffe mit Granaten, um Ansammlungen von Gegnern oder Soldaten, die nur schwer zu treffen sind, zu erledigen. Dringe vorsichtig in Montignac ein und beseitige sämtliche gegnerischen Soldaten.



Beseitige alle feindlichen Truppen in der Stadt.

Nachdem die Stadt gesäubert ist, ändern sich deine Befehle. Du musst nun die Insel Everon evakuieren. Ein Lastwagen wird geschickt, um deinen Trupp zum Hafen in Morton zu bringen. Steige ein, sobald er eintrifft.

Die Fahrt ist nur von kurzer Dauer, da du im Dorf Provins auf sowjetische Soldaten stößt. Steige ab und wirf dich auf den Boden. Bekämpfe die feindlichen Fußtruppen, während sich der LAW-Soldat um das BMP kümmert. Falls er getroffen wird, nimm das LAW auf und erledige den Job selbst. Dringe kriechend in Provins ein und säubere es. Pass auf Sowjets auf, die sich im Dorf verstecken, um deinen Trupp aus dem Hinterhalt zu überfallen. Wenn die Luft rein ist, wird ein Blackhawk ausgesandt, um dich abzuholen und zum Evakuierungspunkt zu bringen. Er wird jedoch von einem Hind Jagdhubschrauber abgeschossen. Deine Befehle ändern sich abermals. Jetzt musst du zu Fuß den Wald im Westen erreichen. Dort angekommen, ist dein Einsatz abgeschlossen.

Wenn du die Stadt Montignac eingenommen hast, lautet dein nächster Einsatz: "Danach Montignac". Falls du dieses Ziel jedoch nicht erfüllt hast, ist dein nächster Einsatz: "Seltsame Begegnung".

NACH MONTIGNAC

*Ort: Versteckt im Wald, westlich von Provins
(Freitag, 14. Mai, 05:25)*

Einsatzziel

- Erreiche den Treffpunkt in Morton.

Strategie

Du bist ganz allein im Wald. Die beste Möglichkeit, nach Morton zu gelangen, ist der UAZ in Provins. Gleich zu Beginn des Einsatzes solltest du schleunigst nach Nordosten zu Eb52 laufen. Falls du zu lange auf einer Stelle bleibst, wird eine Patrouille über dich stolpern. Wirf dich am östlichen Rand des Waldes auf den Boden und halte Ausschau. Eine Patrouille wird für gewöhnlich über den Kamm auf dich zukommen. Erledige alle vier Soldaten, sobald sie auftauchen. Benutze auch die Gewehrgranaten. Wenn die Patrouille neutralisiert ist, krieche zur Spitze des Kamms, so dass du Provins sehen kannst. Warte, bis der BMP sich von dir entfernt, und stürme dann ins Dorf. In der Nordwestecke von Provins findest du einige Munitionskisten mit Gewehrgranaten und M16-Magazinen, mit denen du dich, falls nötig, eindecken solltest.



Laufe schnell durch Provins, um den UAZ zu erreichen.

Während du in Provins bist, erhältst du die Nachricht, dass Morton gefallen ist und ein weiterer Evakuierungspunkt errichtet wurde. Glücklicherweise ist er viel näher für dich.

Der BMP patrouilliert im Westen von Provins. Also begib dich entlang der Ostseite des Dorfs nach Süden. Nimm dich vor einer Fußtruppenpatrouille in Acht. Wenn sie dich nicht sieht, schieße nicht auf sie. Sie wird für gewöhnlich weitergehen. Bahne dir deinen Weg zum UAZ und klettere als Fahrer hinein. Tritt aufs Gas und fahre so schnell du kannst die Straße entlang nach Süden. Der BMP ist höchstwahrscheinlich direkt hinter dir. Fahre durch das Dorf Figari und dann, bei der nächsten Kreuzung, querfeldein nach Südwesten auf den Wald zu. Springe am Rand des Waldes ab und gehe schnell zwischen den Bäumen in Deckung.

Während du nach Süden vorstößt, wirst du von sowjetischen Truppen festgenommen, die den Evakuierungspunkt ausgelöscht haben. Nachdem du zu einem Zelt eskortiert wurdest, kommen Guerillas herein und nehmen dich mit, womit der Einsatz beendet ist.



Fahre so schnell du kannst nach Süden. Bleibe auf der Straße, um deine Geschwindigkeit zu maximieren.

SELTSAME BEGEGNUNG

*Ort: Auf dem Weg nach Le Moule
(Freitag, 14. Mai, 05:05)*

Einsatzziele

- Steige als Fahrer in den Lastwagen.
- Fahre nach Morton.
- Bereite dich auf die Evakuierung der Insel Everon vor.

Strategie

Du beginnst im Jeep mit deinem Kommandeur. Er fährt dich zum 5t Lastwagen. Steige auf der Fahrerseite ein und warte, bis der Rest deines Trupps an Bord ist. Wenn die anderen Lastwagen losfahren, reihe dich hinter ihnen ein und gib Gas.



Folge den anderen Lastwagen im Convoy nach Morton.

Während du fährst, erhältst du den Befehl, auf einen Feldweg abzubiegen und ihm nach Südwesten zu folgen. Halte auf Befehl an und steige aus. Rund um das Bauernhaus halten sich einige sowjetische Soldaten auf. Beseitige alle Gegner mit deinem Gewehr und deinem Granatenwerfer. Dein Lastwagen wird während der Auseinandersetzung beschädigt, so dass dein Trupp zu Fuß weitermarschieren muss. Folge deinem Anführer in den Wald. Im Wald halten sich ein oder zwei Patrouillen auf, also halte dein Gewehr bereit, um sie zu erledigen. Während du nach Morton vorrückst, erhältst du die Nachricht, dass das Dorf gefallen ist und ein weiterer Evakuierungspunkt errichtet wurde. Folge weiter deinem Trupp. Schließlich wird dir dein Anführer den Befehl erteilen, Feuerschutz zu geben, während der Rest des Trupps versucht, die Straße zu überqueren. Egal, was du tust, sie werden alle getötet.





Halte im Wald nach sowjetischen Soldaten Ausschau.

Du bist nun auf dich allein gestellt. Auf der Straße wimmelt es vor feindlichen Truppen und Panzern. Du wirst einen anderen Weg zum Evakuierungspunkt finden müssen. Begib dich nach Nordwesten zu Db68, dann nach Norden zu Db64. Setze deinen Weg nach Norden zu Dd63, dann nach Dh61 fort. Wende dich nach Osten und begib dich zu Eb62, dann nach Süden zu Ea64. Du solltest auf diesem Weg zwar auf keinen Widerstand stoßen, aber sei dennoch vorsichtig. Wenn du den Evakuierungspunkt erreichst, wurde er bereits von sowjetischen Truppen überrannt. Sie nehmen dich gefangen. Mach dir jedoch keine Sorgen. Widerstandskämpfer werden kommen und dich befreien.

BEFREIUNG

*Ort: Everon — im Wald mit den Guerillas
(Freitag, 14. Mai, 17:05)*

Einsatzziele

- Benutze das Fernglas, um die Wachen im Dorf ausfindig zu machen.
- Überfalle das Dorf, sobald der Panzer außer Gefecht ist.
- Lade die Geiseln auf den LKW und eskortiere sie zum Treffpunkt.
- Die Geiseln müssen beschützt werden.

Strategie

Du nimmst an einem Einsatz mit den Guerillas teil, um Zivilisten zu befreien, die von den sowjetischen Truppen als Geisel genommen wurden. Zu Beginn überblickst du ein Dorf. Deine erste Aufgabe ist es, so viele der wachhabenden Truppen wie möglich ausfindig zu machen. Nimm dein Fernglas zur Hand und suche damit das Dorf ab. Rechtsklicke bei jedem gegnerischen Soldaten, den du genau im Visier hast, um diese Information an die Guerillas weiterzugeben. Wenn alle gefunden wurden, wechsele wieder zu deiner M16 und warte, bis die Action beginnt.



Mache so viele Wachen wie möglich ausfindig.

Die Black Bear force werden den Schalter ausschalten. Sobald das passiert, solltest du damit beginnen, auf die sowjetischen Truppen im Dorf zu schießen. Du musst sie schnell erledigen, bevor sie die Geiseln verletzen können.



Schaffe die Geiseln sicher auf den Lastwagen.

Rücke ins Dorf vor und säubere es dann. Nachdem sämtliche Gegner beseitigt sind, vergewissere dich, dass alle Geiseln auf den Lastwagen steigen, und klettere dann selbst hinauf.

Der Lastwagen bringt euch ein Stück die Straße hinunter. Um jedoch zum Treffpunkt zu gelangen, müsst ihr alle absteigen und einen Hügel hinauf wandern. Eine Lastwagenladung feindlicher Soldaten ist zu euch unterwegs, also geh so weit den Hügel hinauf wie du kannst, auch wenn du dabei den Rest der Guerillas zurücklassen musst. Am Gipfel angekommen, drehe dich um, lege dich auf den Bauch und beginne, den Geiseln und Guerillas Feuerschutz zu geben. Zwar ist es eine große Entfernung, dennoch kann es dir gelingen, einige Gegner auszuschalten. Die Sowjets werden dir auch noch ein BMP hinterherschicken, doch die Guerillas können sich darum kümmern. Sobald alle Geiseln an dir vorbei zum Treffpunkt gegangen sind, kannst du deine Position verlassen und ihnen folgen.

VERDECKT

*Ort: Ein kleines Widerstandslager in den Hügeln von Everon
(Samstag, 15. Mai, 06:15)*

Einsatzziele

- Steige in die Lastwagen und fahre durch den Kontrollpunkt auf der Kreuzung.
- Fahre unauffällig durch den Kontrollpunkt in Vernon.
- Finde den Anführer des Widerstands in den Burgruinen.

Strategie

Für diesen Einsatz wirst du Zivilkleidung tragen und sowjetische Waffen benutzen. Beachte, dass die AK-47 im Einzelschuss-, Salven- und Vollautomatik-Modus feuern kann. Begib dich zuerst zum Lastwagen und klettere als Fahrer hinein.

Sobald alle Guerillas an Bord sind, fährst du die Piste zum ersten Kontrollpunkt hinunter. Bleibe ruhig und lass den Anführer der Guerillas die Durchfahrt mit einer Bestechung regeln. Wenn der feindliche Soldat den UAZ, der die Straße blockiert, zur Seite fährt, fahre nach Süden in Richtung Vernon. Wenn du in Vernon ankommst, bemerkst du einen Offizier am Kontrollpunkt.



Neutralisiere den Kontrollpunkt in Vernon.

Spring auf Befehl hinaus und erledige den Offizier und die anderen Soldaten, die sich dort aufhalten. Nimm den toten Gegnern, falls nötig, etwas Munition und Granaten ab und laufe nach Süden die Straße hinunter. Ein weiterer Lastwagen voller Soldaten kommt dir von Süden entgegen. Gehe hinter einem Gebäude in Deckung, vergewissere dich, dass du ein volles Magazin in deinem Gewehr hast, und mache dich bereit. Erledige die Soldaten, sobald sie aussteigen. Wenn die Luft rein ist, laufe zusammen mit dem Rest der Guerillas nach Osten auf den Wald zu. Unterwegs wirst du auf einige sowjetische Soldaten stoßen. Erledige sie und laufe weiter. Oben angekommen, wende dich nach Süden in Richtung der Burg. Du kannst deinem Anführer folgen, oder, falls alle Guerillas ausgeschaltet wurden, alleine weiterlaufen. Bist du an der Burg angekommen, laufe die Rampe hinauf und zur Spitze des Turms, um mit dem Anführer des Widerstands zu reden und den Einsatz abzuschließen.



Die Burg ist das Hauptquartier des Widerstands.

NACHT-PATROUILLE

Ort: Südlicher Sektor, Malden
(Mittwoch, 02. Juni, 03:35)

Einsatzziel

- Verteidige die Einrichtung gegen jegliche Angriffe.

Strategie

Du musst einfach nur die Einrichtung im südlichen Sektor bewachen. Ungefähr eine Minute, nachdem der Einsatz begonnen hat, kommt dein Anführer mit einem Jeep herangefahren, um nach dir zu sehen. Nachdem er wieder fort ist, solltest du dich auf ein wenig Action vorbereiten. Gehe entlang des Weges, den der Jeep hinunter gefahren ist, nach Südosten und finde eine Position zwischen dem Weg und dem Hügel im Süden. Lege dich auf den Boden, blicke aus deiner Deckung heraus nach Südosten, und lade eine Leuchtrakete. Schieße gelegentlich eine in die Luft, um dabei zu helfen, das Gebiet zu beleuchten. Zwei Speznaz-Soldaten werden versuchen, deine Position zu infiltrieren und Sprengsätze zu legen. Beide werden, einer nach dem anderen, genau in dein Sichtfeld kommen. Erschieße sie, bevor sie irgendwelchen Ärger machen können.



Ein weiterer Speznaz beseitigt.

Du kannst sogar versuchen, den Sprengsatz des Ersten an dich zu nehmen, ihn entlang des Weges, den er kam, zu platzieren, und ihn detonieren zu lassen, wenn der Zweite sich nähert. Sobald beide Speznaz tot sind, laufe nach Süden den Hügel hinauf und am Leuchtturm vorbei zum M2 Geschütz. Übernimm die Kontrolle darüber und feure auf ein paar feindliche Schiffe, die sich aus südwestlicher Richtung nähern. Du kannst sie versenken, wenn du oft genug triffst. Schließlich taucht ein feindlicher Hubschrauber auf. Versuche ihn abzuschießen. Egal, ob du die Schiffe oder den Hubschrauber erwischst, dein Beschuss wird sie fortjagen und dein Einsatz ist beendet.



Zerstöre die sowjetischen Schiffe, die sich deiner Position nähern.

VERTEIDIGE MALDEN

Ort: Malden, nahe des Hafens
(Mittwoch, 02. Juni, 07:00)

Einsatzziele

- Gehe zum Hafen und greife den Feind an.
- Wehre die Invasionsstreitkräfte ab.

Strategie

Dieser Einsatz verläuft ziemlich geradlinig. Du musst die sowjetischen Truppen daran hindern, auf Malden einen Brückenkopf zu errichten.

Zu Beginn des Einsatzes erhältst du den Befehl, ein M2-Geschütz zu besetzen. Davon gibt es zwei und eines befindet sich gleich links neben dem Haus. Laufe zu dem Geschütz und übernimm die Kontrolle darüber.

Sobald das Geschütz in deiner Hand ist, solltest du in die Waffenperspektive wechseln, um deine Ziele besser erkennen zu können. Dufeuerst auf die rechte Flanke der Sowjets, so dass die gegnerischen Truppen von der linken Seite zur rechten laufen. Achte darauf, unverzüglich auf jeden Soldaten zu zielen, der auf dich schießt.



Mähe so viele Gegner wie möglich nieder.

Schließlich geht der Feind mit Panzern an Land und du wirst angewiesen, dich zurückzuziehen. Verlasse deinen Geschützgraben und begib dich zum Rückzugspunkt. Falls du verletzt wurdest, während du das Geschütz besetzt hattest, statte dem nahe gelegenen Erste-Hilfe-Zelt einen Besuch ab, um deine Wunden zu heilen.



Laufe so schnell du kannst zum Rückzugspunkt.

Laufe dann schnell los. Vor dir siehst du in einiger Entfernung Fallschirmjäger abspringen. Wenn du zu sehr trödelst, wirst du sie bekämpfen müssen. Die beste Taktik besteht jedoch darin, so schnell wie möglich zu Ci70 zu laufen. Sobald du es erreicht hast, ist der Einsatz beendet.

VERTEIDIGER

Ort: Die Hauptstraße nach La Pessagne, Zentral-Malden
(Freitag, 04. Juni, 05:40)

Einsatzziele

- Vermine die Straße.
- Setze jegliche Panzer mit AT-Raketen außer Gefecht.
- Triff dich mit dem Rest des Trupps.

Strategie

Du beginnst den Einsatz mit drei Anti-Panzer-Minen. Folge deinem Anführer zur Straße. Warte, bis er die erste Mine legt. Lege dann eine deiner eigenen im Westen, abseits der Straße, und die anderen beiden in einer Linie im Osten. Du solltest versuchen, die Minen auf einer Linie rechtwinklig zur Straße zu legen, so dass, nachdem der erste Panzer beschädigt ist, die anderen Panzer in die Minen fahren, wenn sie um ihn herum steuern. Sobald sämtliche Minen gelegt sind, gehe zu den Munitionskisten und nimm einen LAW-Werfer mit. Nimm außerdem einige zusätzliche Raketen mit, auch wenn du deswegen M16-Magazine ablegen musst. Knie dich hinter die Munitionskiste, so dass sie sich als Schutz zwischen dir und den Minen befindet. Kurz nachdem du in Position gegangen bist, kommt ein UAZ herangefahren. Schieß noch nicht. Der UAZ wird die Minen nicht auslösen und du willst euren Hinterhalt nicht preisgeben, bis die Panzer eintreffen. Du wirst die Panzer hören, bevor du sie sehen kannst. Wenn sie näherkommen, mach dich mit deinem LAW bereit. Warte, bis der erste Panzer die Mine trifft, und beginne dann, auf die anderen drei zu zielen. Warte jedoch nicht ab, ob sie auch eine Mine treffen. Sobald dufeuerst, solltest du nachladen und dein nächstes Ziel suchen.



Zentriere deine Sicht auf das Ziel und feure.

Sobald alle vier Panzer in Rauch aufgehen, ist dein Ziel erfüllt. Ziele sowohl mit LAW als auch M16 auf die Soldaten. Ein M113 wird erscheinen, um euch beide einzusammeln. Wenn du den M113 erreichst, ist der Einsatz beendet.



Sind die Panzer zerstört, laufe zum M113.

PANZERÜBUNG

Ort: Eine Panzerbasis in der Nähe von La Trinite (Samstag, 05. Juni, 06:55)

Einsatzziele

- Steige als Fahrer in den M60 ein und bringe ihn nach La Trinite.
- Beende schnell dein Training.
- Reise nach Dourdan und hilf dabei, das Dorf zu verteidigen.

Strategie

Du wechselst jetzt die Charaktere und befindest dich in einer Panzereinheit anstatt bei der Infanterie. Steige in den M60-Panzer und fahre damit den Weg entlang nach La Trinite.

Sobald du im Dorf ankommst, steige aus und mache Meldung. Du wirst als Panzerkommandant ausgebildet. Zurück im Panzer, drücke [1]-[9], um dem Fahrer zu befehlen, zum nächsten Wegpunkt zu fahren.



Lande bei jedem Übungsziel einen Treffer.

Wenn du am Zielübungsplatz ankommst, wechsele zur Waffenperspektive. Rechtsklicke auf das erste Ziel, um es zu erfassen, und linksklicke dann, um deinem Kanonier den Befehl zum Feuern zu geben. Wiederhole den Vorgang bei jedem der drei Ziele. Drücke [1]-[9], um deinen Panzer nach La Trinite zurückzubefehlen, und dann noch einmal, um ihn nach Dourdan weiterzuschicken und bei der Verteidigung des Dorfes behilflich zu sein. In Dourdan schließt du dich einem weiteren Panzer an, einem M1A1 Abrams. Drücke [1]-[1], um deinen Fahrer anzuweisen, dem Führungspanzer in die Schlacht zu folgen. Stelle deine Munition auf HITZE ein. Sobald du den sowjetischen BMP erblickst, ziele auf ihn und befehle dem Kanonier zu feuern. Nachdem er zerstört ist, drücke [Spacebar], um zu den Maschinengewehren zu wechseln, und fang an, auf die Soldaten zu zielen. Konzentriere dich zuerst auf die RPG-Soldaten, da sie deinen Panzer beschädigen können. Wenn alle beseitigt wurden, ist der Einsatz abgeschlossen.



Ziele zunächst auf den BMP.

SCHLACHT VON HOUDAN

Ort: Malden, in der Nähe von Dourdan (Sonntag, 06. Juni, 14:30)

Einsatzziele

- Erreiche Houdan und unterstütze dort die Verteidigung der NATO.
- Meide um jeden Preis die Grenzzone, wo sich die sowjetischen Streitkräfte konzentrieren.

Strategie

Befiehl deinem Fahrer gleich zu Beginn des Einsatzes, in Formation zu bleiben. Deine Kolonne bewegt sich auf Houdan zu, um es gegen sowjetische Angriffe zu verteidigen. Auf dem Weg erhältst du einen Bericht über eine sowjetische Landung am Strand östlich von Houdan. Bleibe weiterhin in Formation, während sie dieser neuen Bedrohung entgegenfährt. Lade HITZE und ziele zuerst auf die BMPs. Nachdem beide eliminiert sind, wechsele zum Maschinengewehr und beginne damit, die Soldaten aufzumischen. Befiehl dem Kanonier, Geschossringe zu laden. Dein nächstes Ziel werden Panzer sein.



Ein BMP ist Geschichte.

Nachdem die BMP-Streitkraft eliminiert ist, ruft die Infanterie in Houdan nach deiner Hilfe. Sowjetische Panzer sind aus südlicher Richtung zu ihnen unterwegs. Setze deinen Weg in Formation fort und sei zum Angriff bereit. Ziele möglichst auf den Panzer, den du per Befehl angreifen sollst, um auf ihn zu schießen. Halte, falls nötig, an, um deine Genauigkeit zu erhöhen.



Mach die Panzer unschädlich, bevor sie dich erwischen!

Nachdem sämtliche sowjetischen Panzer mitsamt ihrer Besatzung neutralisiert sind, wird deine Kolonne angeordnet, die Grenzzone anzugreifen. Das ist keine gute Idee. Bleibe ein wenig hinter deiner Kolonne zurück, damit dein Panzer nicht zerstört wird. Nach einer Weile erhältst du den Befehl zum Rückzug. Während diesem Teil des Einsatzes solltest du dich mehr darauf konzentrieren, dass dein Panzer unbeschadet bleibt, als auf den Feind zu schießen.

VERBOT

Ort: Auf den Felsen in der Nähe von Lolisse (Montag, 07. Juni, 04:15)

Einsatzziele

- Alpha Zwei und Drei werden rund um das Hauptlager Sprengladungen verteilen.
- Sende Code Alpha, um das Signal zur Detonation der Ladungen zu geben.
- Orte die patrouillierenden sowjetischen Panzer und setze sie außer Gefecht.
- Ziehe dich zum Treffpunkt im Norden zurück.
- (Sekundär) Verhindere den Aufmarsch der sowjetischen Raketenruppen.

Strategie

Dieser Einsatz erfordert sowohl Geduld als auch Timing. Begib dich am Anfang zum Rand des Kamms und wirf dich auf den Boden. Krieche zum sowjetischen Lager unterhalb hinunter. Nachdem du ein Stück den Hügel hinunter gekrochen bist, erledige still und leise die Dreiergruppe Soldaten mit deiner Maschinenpistole, dann denjenigen, der ganz alleine ist. Setze deinen Weg den Hügel hinunter zum Lager fort. Du benötigst hier nichts.



Beseitige diese Gruppe von Soldaten.

Weiter geht es nach Südosten zum nächsten Rand, von dem aus du die Panzer unterhalb überblicken kannst.

Hole dein Fernglas hervor und verschaff dir einen Überblick über den Aufmarsch des Feindes. Du siehst einen stationären Panzer und einen, der entlang der Straße immer auf und ab fährt. Auf deiner Seite der Straße befinden sich zwei Soldaten. Eine Patrouille von fünf Soldaten kommt in einem UAZ an, läuft herum, und fährt dann wieder weg. Warte, bis sowohl sie als auch der patrouillierende Panzer fort sind, und erledige dann die beiden Soldaten, die dir am nächsten stehen. Stürme den Hang hinunter zu einigen Büschen auf der dem stationären Panzer gegenüberliegenden Seite der Straße. Verstecke dich und warte, bis der patrouillierende Panzer zurückkommt, bevor du weiterläufst. Vergewissere dich, dass keine anderen Soldaten in der Nähe sind, und laufe dann seitlich zum stationären Panzer hinüber. Platziere eine Sprengladung direkt daneben. Lege die anderen beiden Ladungen entlang des Weges, den der patrouillierende Panzers abfährt. Laufe dann schleunigst zum Versteck hinter den Büschen zurück.



Zur Detonation bereit.

Warte, bis der patrouillierende Panzer kommt und verschwinde, bevor du entlang des Hangs nach Norden zu den Bäumen läufst. Setze deinen Weg entlang der Straße den Hang hinauf fort, wobei du dich kurz vor der Kuppe auf den Boden wirfst. Krieche über den Kamm und auf ein Lager mit drei Soldaten zu. Lass den höchsten Punkt des Hangs ein gutes Stück hinter dir, bevor du alle drei mit der Maschinenpistole erledigst.

Krieche zu ihnen hinüber und nimm ein Scharfschützengewehr und eine RPG mit. Dann krieche zu den Munitionskisten und positioniere dich zwischen ihnen und den Sandsäcken. Hole das Scharfschützengewehr hervor und blicke durch das Zielfernrohr. Sobald der patrouillierende Panzer auf deinen Sprengladungen steht, lass sie alle in die Luft gehen. Dann drücke [0]-[0]-[1], um den anderen Männern zu befehlen, ihre Ladungen ebenfalls hochgehen zu lassen. Du kannst ein paar Soldaten mit dem Scharfschützengewehr erledigen, wenn du willst, oder mit dem RPG auf BMPs und Panzer feuern. Du musst jedoch nach Norden zum Treffpunkt laufen, um den Einsatz zu beenden.

ANGRIFFSSPITZE

Ort: Die Grenzzone (Montag, 07. Juni, 05:20)

Einsatzziele

- Begib dich nach Süden und behalte die Formation mit dem Anführer der Kolonne bei.
- Säubere den Pass und befreie Lolisse.
- Verteidige Lolisse.

Strategie

Du sitzt wieder einmal in einem M60-Panzer. Bleibe mit dem Anführer deiner Kolonne in Formation, während du nach Süden in die Grenzzone fährst. Lade HITZE, damit du sie gegen die Infanterie einsetzen kannst. Halte, wenn nötig, an, während du dich dem Feind näherst, um auf Distanz zu bleiben. Wechsle zum Maschinengewehr, während der Kanonier HITZE-Munition nachlädt, und setze den Angriff fort.



Kämpfe dich durch die Infanterie in der Grenzzone.

Wenn du dich Lolisse näherst, wechsle zu Geschossmunition, da du auf einige Panzer stoßen könntest. Benutze das Maschinengewehr jetzt nur für Infanterie. Sobald der Pass gesäubert ist, dringe in Lolisse ein und beseitige sämtliche Fußtruppen.



Kehre zum Reparaturlastwagen zurück, falls dein Panzer beschädigt ist.

Die Außenansicht kann beim Anvisieren von Soldaten auf kurze Entfernung nützlich sein. Du wirst schließlich Meldung erhalten, dass der Feind einen gepanzerten Gegenangriff durchführt. Mach dich bereit. Positioniere deinen Panzer, wenn möglich, neben einem Gebäude, um teilweise geschützt zu sein. Vergewissere dich, dass der Panzer nach Süden gerichtet ist und die Hauptkanone mit Geschossmunition geladen ist. Der Gegenangriff besteht aus einem T80, T72 und einem Shilka. Schieß auf das dir vom Anführer zugeteilte Ziel. Falls du das nicht kannst, feure auf einen der anderen Panzer. Sobald diese Panzer zerstört sind, ist der Einsatz abgeschlossen.

PFADFINDER

Ort: Südliche Hügel (Mittwoch, 09. Juni, 10:30)

Einsatzziele

- Neutralisiere den in Sainte Marie stationierten Shilka.
- Säubere das Dorf.
- Eliminiere den Shilka in Chapoi.
- Ziehe dich zurück, während sich Cobra Kampfhubschrauber um die gegnerischen Panzer kümmern.
- Nimm Chapoi ein.

Strategie

Dieser Einsatz ist hart. Du bist der Maschinengewehrschütze des Trupps. Rücke mit deinem Trupp nach Sainte Marie vor und leiste Unterstützungsfuer, damit deine LAW-Soldaten in Position gehen können, um den ersten Shilka auszuschalten. Ist der Shilka zerstört, werden die Sowjets aus Sainte Marie herausströmen und nach Chapoi laufen. Erledige so viele wie du kannst, damit du später weniger Arbeit hast.

Sobald die Luft in Sainte Marie rein ist, befiehlt dein Anführer dem Trupp, nach Chapoi zu marschieren. Folge dem Trupp und unterstütze ihn mit Feuerschutz. Falls beide LAW-Soldaten getötet werden, erhältst du den Befehl, einen ihrer LAW mitzunehmen. Lege die M60 ab und vergewissere dich, dass du eine M16 und einige Magazine dafür bekommst. Sei nicht überrascht, wenn du am Ende der letzte Überlebende deines Trupps bist. Die Wegepunkte führen dich zur westlichen Straße, die nach Chapoi führt. Folge ihnen nicht. Bahne dir stattdessen vorsichtig deinen Weg zu Ee71. Dort, zwischen Bäumen und Gestrüpp versteckt, kannst du aus der Deckung heraus auf den Shilka feuern.



Du musst nicht den gesamten Shilka sehen können, um zu schießen.

Nachdem der zweite Shilka zerstört ist, wechsle wieder zur M16 und krieche ins Unterholz zurück.

Einige Panzer und BMPs werden auf dich zukommen. Schieße nicht auf sie. Die Jagdhubschrauber werden sich um sie kümmern. Sobald sie neutralisiert sind, arbeite dich, das Unterholz als Deckung nutzend, langsam in Richtung Dorf vor. Die Westseite eignet sich für gewöhnlich am besten. Im Dorf liegen einige Munitionskisten. Sobald Chapoi gesäubert ist, ist der Einsatz abgeschlossen.



Wenn du es zum M113 auf der Südseite von Chapoi schaffst, kannst du deinen Vorrat an Munition und Granaten auffüllen.

PANZER-VERSAMMLUNG

Ort: Yankee Panzerkolonne auf dem Weg nach Chapoi (Mittwoch, 09. Juni, 10:30)

Einsatzziele

- Hilfe, den sowjetischen Angriff auf Chapoi zu stoppen.
- Rücke weiter nach La Riviere vor.

Strategie

Dir wurde das Kommando über einen M1A1 Abrams gegeben. Dieser Panzer kann einige Treffer hinnehmen, ohne großen Schaden davonzutragen, also hab keine Angst, dich in die Schlacht zu stürzen. Befiehl deinem Fahrer, mit dem Anführer der Kolonne in Formation zu bleiben.

Vergewissere dich, dass du Geschossmunition geladen hast, da du sie für die Panzer brauchen wirst. Halte im Westen nach dem Feind Ausschau, während du dich Chapoi nährst. Ziele auf die sowjetischen Panzer, sobald du sie erblickst, und feue so lange auf jeden, bis alle zerstört sind. Gib dem Fahrer, falls nötig, manuelle Befehle, damit deine Front stets auf den Feind ausgerichtet ist und du dich deinen Zielen nähern kannst. Kümmere dich nicht um die gegnerische Infanterie, bis sämtliche Panzer ausgeschaltet sind.



Eine Line von Panzern kommt direkt auf dich zu.

Sobald das Gebiet um Chapoi befreit ist, erhält deine Kolonne ein neues Einsatzziel. Bleib, wie immer, mit dem Anführer der Kolonne in Formation, während du weiter nach La Riviere vorrückst. Beseitige mit dem Maschinengewehr die feindlichen Fußtruppen im Dorf und feue Geschossmunition auf jeden Panzer, der auftaucht. Ein paar Schiffe befinden sich vor der Küste von La Riviere. Nimm sie wie einen feindlichen Panzer ins Visier und feue, um sie zu versenken.



Ein T72 rückt dir auf die Pelle.

Beseitige jeden übrig gebliebenen Sowjet im Dorf und vergewissere dich, dass du alle feindlichen Lastwagen und UAZs ausgeschaltet hast. Der Einsatz ist beendet, wenn La Riviere gesäubert ist.

OFFENE RECHNUNG

Ort: Die Küste von Everon, nahe der Burgruine (Samstag, 12. Juni, 04:30)

Einsatzziele

- Mach die Kontaktperson des Widerstands ausfindig, der dich zu ihrem Lager bringt.
- Triff den Anführer des Widerstands und bitte um seine Kooperation.
- Kehre zum Schiff zurück.

Strategie

Dieser Einsatz ist sehr einfach. Eskortiere Kommandant Gastovski vom Strand aus zu deiner Kontaktperson im Nordosten, die euch beide dann zur Burgruine bringt. Dort bietet der Anführer des Widerstands seine Unterstützung für die Invasion der NATO auf Everon an und gibt dir einige Dokumente, die du mitnehmen sollst. Am Ende des Gesprächs beginnen die Sowjets ihren Angriff. Gastovski entschließt sich zu bleiben und den Widerstandskämpfern zu helfen, während du zum Schiff zurückläufst. Verschwende keine Zeit mit kämpfen, laufe einfach. Der Einsatz ist beendet, wenn du das Schiff erreichst.



Laufe den Hügel hinauf, dann wieder hinunter.

KOMMANDO- ÜBERNAHME

*Ort: Kreuzung in der Nähe von Arudy
(Montag, 14. Juni, 07:30)*

Einsatzziele

- Warte auf die Ankunft von Trupp Alpha.
- Bringe alle nach Giosse.
- Wehre den feindlichen Angriff ab.

Strategie

Dieser Einsatz ist ein Training für das eigene Kommando. Die Hilfekästchen liefern wichtige Informationen darüber, wie du den Soldaten in deinem Trupp Befehle gibst.

Zuerst musst du 2 nach Arudy schicken, um dort nach Trupp Bravo zu suchen. Befiehl ihm, in den Jeep zu steigen und nach Arudy zu fahren. Während er unterwegs ist, trifft Trupp Alpha im Lastwagen ein. Wähle 3, 4, 5 und 6 aus und befiehl ihnen auszusteigen. Nimm dir die Zeit, mit den verschiedenen Befehlstypen, die du geben kannst, herumzuexperimentieren, wie z.B. Formationen, Bewegung und Kampfhandlungen. Während der Schlacht wirst du keine Zeit haben, dich mit dem Befehlsmenü vertraut zu machen.

Sobald 2 in Arudy ankommt, befiehl 7 und 8, auf den Jeep zu steigen und weise 2 an, zu deiner Position zurückzukehren. Wenn alle beisammen sind, befiehl 7 und 8, aus dem Jeep zu steigen und zusammen mit 3 bis 6 auf den Lastwagen zu klettern. Schwing dich dann zusammen mit 2 selbst in den Jeep. Gib 2 und dem Fahrer des Lastwagens den Befehl, nach Giosse zu fahren.

In Giosse angekommen, befiehl deinem Trupp, abzusteigen und dir zur Verteidigungsposition zu folgen. Du hast nicht viel Zeit, um deinen Trupp in Stellung zu bringen. Befiehl 5 und 6, die LAWs zu benutzen, die sie bei sich tragen.



Bringe deine Truppen in Position.

Weise jedem Soldaten einen Platz zu und befiehl dann allen, sich auf Gefahr vorzubereiten. Wenn die Sowjets auftauchen, befiehl 5 und 6, auf die BMPs zu zielen, und dem Rest des Trupps, nach Belieben vorzurücken und zu feuern. Du wirst einen Teil deines Trupps in der Schlacht verlieren, aber es ist eine gute Kommandoübung. Eigentlich könntest du sogar versuchen, diesen Einsatz noch ein- oder zweimal zu spielen, bis du dich mit dem Befehlsmenü angefreundet hast.



Bliebe in Sicherheit, während du Befehle gibst.

ERKUNDUNG

*Ort: NATO Lager in Giosse
(Montag, 14. Juni, 09:30)*

Einsatzziele

- Folge den M113s und unterstütze ihren Angriff.
- Mache die exakte Position des feindlichen Lagers ausfindig.
- Kehre an einem Stück nach Giosse zurück.

Strategie

Dies ist ein Erkundungseinsatz, also solltest du Auseinandersetzungen vermeiden. Gleich neben deinem Startpunkt steht ein Jeep. Schwing dich auf den Fahrersitz und befiehl den drei Soldaten in deiner Einheit, ebenfalls einzusteigen.

Nur keine Hektik. Obwohl du den M113s dabei helfen sollst, die Straße vom Feind zu säubern, kommen sie auch gut alleine damit klar. Fahre mit niedriger Geschwindigkeit den Weg entlang nach Norden, bis du die Nachricht erhältst, dass das Gebiet vom Feind befreit ist.

Gib Gas und bring den Jeep zu Dc27. Drehe den Jeep um, so dass er Giosse zugewandt ist. Befiehl jedem, auszusteigen. Positioniere dann alle Soldaten rund um den Jeep, jeder auf einer anderen Seite, und lass sie sich auf den Boden legen, um den Jeep zu bewachen.



Dort im Wald hält sich ein BMP versteckt.

Lass den Trupp zurück und gehe den Weg entlang. Wenn du dich der Kuppe des Hügels nähert, lege dich auf den Bauch und krieche. Benutze dein Fernglas, um das feindliche Lager bei De25 ausfindig zu machen. Sobald du dem Hauptquartier darüber Bericht erstattet hast, krieche den Hügel wieder hinunter und begib dich zum Jeep. Gib deinem Trupp bereits unterwegs den Befehl, nach hinten in den Jeep zu steigen, damit du losfahren kannst, wenn du dort ankommst.

Wenn du hinter dem Steuer sitzt, tritt auf Gas und fahre so schnell du kannst nach Giosse zurück. Der Feind könnte dich entdeckt und dir ein BMP auf den Hals gehetzt haben. Einzelne feindliche Soldaten entlang des Wegs könnten ebenfalls auf dich schießen. Fahre einfach weiter, um den Einsatz zu beenden, wenn du im Dorf ankommst.



Fahre mit durchgetretenem Gaspedal nach Giosse zurück.



UMSCHWUNG

*Ort: In den Hügeln nahe Giosse
(Dienstag, 15. Juni, 14:30)*

Einsatzziele

- Begib dich durch das Tal zur Randstellung des feindlichen Lagers.
- Sende Code Alpha (0-0-1) an Trupp Bravo, damit er mit seinem Angriff von Süden beginnt.
- Setze das feindliche Lager außer Gefecht; lass niemanden entkommen.

Strategie

Bevor der Einsatz beginnt, tausche deine M16 gegen ein M21 Scharfschützengewehr und schnapp dir einen LAW-Werfer. Ersetze alle deine Granaten mit LAW-Raketen. Befehl deinem Trupp, gleich zu Beginn Linienformation einzunehmen und nach Norden zu laufen, um im Wald bei Dh28 Schutz zu suchen. Dort angekommen, warte, bis der Trupp aufschließt. Stelle ihren Kampfmodus auf Gefahr ein. Beginne nun, vorsichtig nach Nordwesten in Richtung Df27 vorzudringen. Halte nach Gegnern oben auf den Hügeln Ausschau, die deinen Weg rechts und links flankieren.



Benutze dein Scharfschützengewehr, um den vorausliegenden Weg nach feindlichen Patrouillen zu erkunden, und erledige sie.

Gehe durchs Tal und mache des Öfteren neben einem Baum Halt, um mit dem Zielfernrohr das vorausliegende Terrain nach Gegnern abzusuchen. Erschieße jeden Sowjet, der in Sicht kommt. Drücke gelegentlich [□], [1], [1], damit dein Trupp mit dir aufschließt. Solange du vorsichtig vorrückst und jede feindliche Patrouille beseitigst, sobald sie auftaucht, solltest du in der Lage sein, das Tal ohne Verluste zu säubern.

Ist das Tal erst einmal sicher, ist es Zeit, mit dem Überfall auf das feindliche Lager zu beginnen. Bevor du es stürmst, ist es wichtig, die zwei BMPs auszuschalten, die das Lager bewachen. Einer hält sich normalerweise nordöstlich des Lagers auf, während der andere die Straße nahe des Lagers patrouilliert. Sie können deinem Trupp großen Schaden zufügen, also lass ihn mit dem Befehl zurück, dir Deckung zu geben, während du dich vorsichtig den BMPs näherst. Nimm sie mit dem LAW aus so großer Entfernung wie möglich unter Beschuss. Bei all den Bäumen wirst du jedoch ziemlich nah heran müssen.



Dieser BMP ist nur eine Sekunde von seiner Zerstörung entfernt.

Sind die BMPs zerstört, drücke [0], [0], [1], um Trupp Bravo von Süden her ins Lager zu schicken, während du Trupp Alpha aus östlicher Richtung hinein führst. Sobald das Lager gesäubert ist, erhältst du den Befehl, alle übrig gebliebenen Sowjets zu verfolgen und zu neutralisieren.

SABOTEUR

*Ort: Im Wald von Everon
(Donnerstag, 17. Juni, 03:45)*

Einsatzziele

- Dringe in das feindliche Depot bei Fi67 ein.
- Zerstöre mindestens einen Panzer; versuche mehr zu zerstören.
- Flüchte in den Wald im Süden und triff deine Kontaktperson vom Widerstand.
- Optional: Zerstöre das Munitionslager in Levie.

Strategie

Dieser Einsatz erfordert eine Menge List. Krieche zu Beginn des Einsatzes nach Westen auf die Straße zu. Überquere sie, wenn die Luft rein ist, aber halte nach einem BMP und einem UAZ Ausschau. Krieche dann nach Südwesten in Richtung Levie. Warte, bis eine Gruppe Soldaten fortgeht und keine Fahrzeuge in der Nähe sind, und betritt dann das Dorf von Nordwesten. Platziere eine Sprengladung in der Nähe der zwei Munitionskisten auf der Südseite von Levie und eine mitten in den Munitionslastwagen auf der Ostseite. In einer kleinen Munitionskiste liegen zusätzliche Sprengsätze und sogar Minen. Versuche ein paar Minen auf die Straße vor den LKWs zu legen. Fülle dann deinen Vorrat an Sprengladungen auf.



Platziere einen Sprengsatz zwischen diese Lastwagen.

Krieche nun nach Südwesten auf den Wald zu. Sobald du die Bäume erreicht hast, kannst du aufstehen und nach Süden laufen. Lass die Sprengladungen noch nicht hochgehen.

Falls doch, wird das einen Alarm im Depot auslösen. Begib dich nach Fh67-68. Krieche dann nach Osten aus dem Wald heraus auf das Depot zu. Hole das Fernglas hervor, um dich umzusehen und die Standorte der Patrouillen herauszufinden.



Diese Panzerreihe steht nicht mehr lange.

Krieche zum T80, der dir am nächsten ist und ganz alleine steht. Anstatt Sprengsätze für die Zerstörung der drei Panzer einzusetzen, kannst du den T80 steuern und ihn dafür benutzen. Klettere als Kanonier hinein und wechsele zum Maschinengewehr. Eliminiere sämtliche Soldaten und Besatzungsmitglieder, die zu den anderen Panzern laufen. Nachdem du dich um die gesamte Infanterie gekümmert hast, wechsele zum Hauptgeschütz und benutze Geschossmunition, um den BMP am entfernten Ende des Depots, den Shilka im Nordosten und alle anderen Panzer und Fahrzeuge zu zerstören. Ein BMP wird von Nordwesten her angreifen, sei also bereit, ihn anzugreifen, bevor er eine Anti-Panzer Rakete auf dich feuern kann. Du kannst das Hauptgeschütz auch dazu verwenden, feindliche Kampfhubschrauber zu zerstören. Sobald das Depot nur noch aus qualmenden Ruinen besteht, wechsele zum Fahrersitz und rase die Straße nach Levie im Norden hinauf. Vergewissere dich, dass die Luft rein ist, spring dann hinaus und lass die Sprengladungen hochgehen. Kehre als Fahrer in den Panzer zurück und fahre zum Treffpunkt. Steige am Waldrand aus, lege einen Sprengsatz neben den Panzer, und laufe in den Wald. Lass den Sprengsatz detonieren, um den T80 zu zerstören, bevor du dich mit der Kontaktperson des Widerstands triffst.

WÄCHTER

*Ort: NATO Lager in La Pessagna
(Samstag, 19. Juni, 08:55)*

Einsatzziele

- Wenn du den Konvoi anfängst, wird er sich auf den Weg zur Kreuzung machen und auf deine Befehle warten.
- Wenn du die nördliche Route wählst, wird er auf der zweiten Kreuzung auf deine Befehle warten.
- Schütze den Konvoi um jeden Preis; zumindest ein Teil davon muss den Flugplatz am nördlichen Ende von Malden erreichen.
- Mach mit deiner Einheit beim Offizier auf dem Flugplatz Meldung.

Strategie

Nimm für diesen Einsatz ein M21 Scharfschützengewehr, einen LAW-Werfer und drei Raketen mit. Klettere zu Beginn als Fahrer an Bord des M113. Befiehl dem Arzt, den HMMWV zu fahren, und dem Rest des Trupps, in den M113 zu steigen. Fahre mit dem M113 zur ersten Kreuzung. Lass den Arzt in einiger Entfernung folgen. Sobald die erste Hälfte der Strecke zur Kreuzung sicher ist, drücke [0], [0], [2], um den Konvoi ins Rollen zu bringen.



Fahre mit dem M113 voraus.

Du wirst sowohl zwischen La Pessagna und der Kreuzung als auch der auf der Kreuzung selbst oft einigen Soldaten begegnen.

Der Kanonier im M113 kann mit ihnen alleine fertig werden. Fahre einfach in Position, so dass er auf den Feind schießen kann. Befiehl dem Konvoi, auf der Kreuzung rechts abzubiegen. Du allerdings nimmst die südliche Route. Es kann sein, dass du direkt westlich von Arudy einigen weiteren Gegnern begegnest. Wieder wird der M113 leicht damit fertig. Du solltest jedoch in einiger Entfernung von Dourdan anhalten. Steige ab und führe deinen Trupp vorsichtig voran. Du stößt hier häufig auf eine Patrouille und sogar auf einen T72. Zerstöre den Panzer schnell, bevor er deinen M113 treffen kann und deinen Trupp verletzt. Stürze dich dann auf die Infanterie. Falls nötig, findest du im Dorf sowohl Munition als auch ein Feldlazarett. Falls dein M113 zerstört wurde, kannst du außerdem einen Lastwagen im Dorf finden. Halte während der Schlacht auf jeden Fall den Konvoi an, damit er nicht in Schwierigkeiten gerät.



Halte den Konvoi zurück, bis die Route frei ist.

Sobald Dourdan sicher ist, steige auf und fahre durch La Trinite und weiter nach Saint Louis. Die Sowjets werden für gewöhnlich zwischen Saint Louis und dem Flugplatz Ärger machen, also laufe die Route mit deinem Trupp ab, während du den Konvoi solange in Saint Louis warten lässt. Wenn die Luft rein ist, lass den Arzt mit dem HMMWV heranzufahren, um dich aufzusammeln, und den Rest deines Trupps mit den LKWs des Konvois fahren. Wenn du am Flugplatz ankommst, steige ab und melde dich zur Stelle.

RÜCKKEHR NACH EDEN

*Ort: Everon, am Strand
(Montag, 21. Juni, 06:00)*

Einsatzziele

- Säubere den Hügel bei Dj03 von feindlichen Einheiten und verteidige ihn gegen einen Gegenangriff.
- Bravo wird deine linke Flanke schützen und Charlie deine rechte.
- Beginne den Überfall auf den Flugplatz, wenn Bravo und Charlie bereit sind.
- Zerstöre den verteidigenden Shilka und funke die Cobra Jagdhubschrauber für zusätzliche Unterstützung an.
- Sichere den Flugplatz.

Strategie

Du musst für diesen Einsatz eine Menge tun. Zum Glück bekommst du sowohl von zwei Trupps als auch von Jagdhubschraubern Unterstützung. Beginne damit, deinen Trupp in Linienformation zu bringen und den Hügel hinaufzustürmen. Du solltest ihn ohne Mühe einnehmen können.



Trupp Alpha nimmt den Hügel ein.

Nachdem der Hügel gesichert ist, lass deinen Trupp nach Süden blicken und bereite dich auf einen sowjetischen Gegenangriff vor. Ein T72 und ein BMP werden unterhalb manövrieren. Befiehl deinen LAW-Soldaten, nicht voreilig anzugreifen. Trupp Bravo sollte sich darum kümmern.

Falls er jedoch scheitert, befiehl nur einem LAW-Soldaten, auf die Panzerfahrzeuge zu zielen. Du musst dir die Raketen für später aufheben. Nachdem du den Gegenangriff vereitelt hast, wechsle zur Keilformation und mach dich auf den Weg nach Westen zu Dg04. Wende dich dann nach Süden und laufe zum Flugplatz. Halte deinen Trupp zurück, während du voraus kriechst, um den Shilka ausfindig zu machen. Befiehl dann den LAW-Soldaten, zu dir aufzuschließen und den Shilka zu beseitigen. Falls sie beide getötet werden, musst du einen LAW aufheben und es selbst erledigen. Wenn er aus dem Weg ist, ziehe dich zurück und rufe die Cobras herbei, indem du [0], [0], [2] drückst.



Rufe Luftunterstützung, sobald der Shilka zerstört ist.

Warte auf die Jagdhubschrauber, damit sie die Panzer und BMPs ausschalten. Bewege deinen Trupp in der Zwischenzeit nach Dj06. Befiehl den anderen beiden Trupps durch Drücken von [0], [0], [1], ihren Angriff zu beginnen, und führe deinen Trupp zum Angriff auf den Flugplatz. Sobald du alle feindlichen Soldaten eliminiert hast, vergewissere dich, dass der Stützpunkt sicher ist. Ein leerer BMP steht in der Nähe einiger Treibstofftanks. Falls du keine LAW-Raketen mehr hast, gehe einfach hinüber und steige ein, um die Kontrolle darüber zu übernehmen und den Einsatz abzuschließen.

HIND ANGRIFF

*Ort: Irgendwo auf Everon
(Montag, 21. Juni, 03:45)*

Einsatzziele

- Triff dich mit den anderen drei Mitgliedern deines Trupps; der Treffpunkt ist bei Eb67.
- Finde den geheimen Stützpunkt und zerstöre, was du kannst.
- Beginne den Überfall auf den Flugplatz, wenn Bravo und Charlie bereit sind.
- Verschwinde zu einem der Evakuierungspunkte.

Strategie

Dieser Einsatz ist ziemlich einfach, solange du weißt, was du tust. Laufe gleich zu Beginn nach Südwesten zum Treffpunkt. Schließe dich mit zwei aus deinem Trupp zusammen. Die geheime Basis befindet sich bei Eg58. Vergiss das dritte Mitglied deines Trupps und begib dich nach Nordwesten zu Ed62. Dort musst du unter Nutzung einer Baumreihe von einem Wald in einen anderen wechseln. Setze deinen Weg vorsichtig nach Ef61 fort. Dort sind ein Panzer und möglicherweise ein BMP in der Nähe, also sei leise. Es kann auch sein, dass du eine Infanteriepatrouille ausschalten musst. Dein Trupp sollte jedoch in der Lage sein, das ohne einen Laut schaffen. Sobald du wieder im Schutz der Bäume bist, kannst du nach Eg59 laufen. Von dort aus kannst du die Hind-Basis im Norden sehen.



Da ist der geheime Stützpunkt.

Sammele deinen Trupp und beginne damit, die Soldaten am Stützpunkt zu beseitigen.

Wenn alle aus dem Weg sind, gehe zu den drei Hinds hinüber und platziere neben jedem Sprengladung. Befiehl deinen Truppmitgliedern, zusätzliche Sprengsätze neben den Munitionskisten und anderen möglichen Zielen zu platzieren. Begib dich dann nach Süden in den Wald. Nachdem du dich ein gutes Stück vom Stützpunkt entfernt hast, kannst du sämtliche Sprengladungen in die Luft jagen. Jetzt musst du nur noch deinen Trupp zum Evakuierungspunkt bei Ei61, südöstlich deiner Position, bringen.



Platziere einen Sprengsatz neben jedem Hind.

ROLLENDER DONNER

*Ort: Der Norden von Everon
(Dienstag, 22. Juni, 06:20)*

Einsatzziele

- Laufe nach Süden; dein erstes Ziel ist es, die feindliche Verteidigungsstellung in Tyrone zu neutralisieren.
- Laufe weiter nach Montignac; meide schwer bewachte Stellungen.
- Nimm Montignac ein und verteidige es.

Strategie

Du hast das Kommando über eine Panzerkolonne bestehend aus M1A1 Abrams. Du solltest keine Probleme bei der Erfüllung deiner Ziele haben.

Fahre zunächst nach Süden Richtung Tyrone. Benutze die Befehlsansicht, um die Ziele für die anderen Panzer auszuwählen. Vergewissere dich, dass du erst sowjetische Panzer und BMPs beseitigst, dann die Infanterie.



Yankee säubert Tyrone.

Nachdem du die gesamte Infanterie in Tyrone vernichtet hast, begib dich nach Süden. Du solltest die schwer verteidigte Zone gänzlich meiden. Wähle stattdessen einen Weg östlich des Waldes nahe dieses Gebiets. Zerstöre unterwegs ein feindliches Lager. Wende dich dann nach Südwesten und beginne deinen Angriff auf Montignac. Ein Panzer und ein BMP befinden sich westlich der Ortschaft und ein weiterer BMP im Dorf selbst. Lass deine Kolonne einen Kreis um Montignac beschreiben, wobei sie jegliche Fußtruppen ausschalten. Pass auf die RPG-Soldaten auf. Sie können deine Panzer beschädigen, also mähe sie auf jeden Fall mit deinem Maschinengewehr nieder, bevor sie dir Probleme bereiten. Sobald das Dorf sicher ist, ist der Einsatz beendet.



Ein Yankee rückt Richtung Montignac vor.

IN DER LUFT

*Ort: Kurz vor dem Start
(Donnerstag, 24. Juni, 10:30)*

Einsatzziele

- Deine Passagiere werden an ihrem Landungspunkt auf dich warten.
- Befördere sie zu ihrer Position in Montignac.
- Kehre zum Stützpunkt zurück.

Strategie

Dieser Einsatz soll dich damit vertraut machen, wie man einen Helikopter fliegt. Steige in deinen Blackhawk und starte den Motor. Es ist etwas schwierig, sich an die Steuerung des Helikopters zu gewöhnen. Mit **Q** und **Z** bewegst du deinen Hubschrauber hoch und runter. Mit den Tasten **W**, **S**, **A** und **D** kannst du deinen Helikopter neigen, um ihn horizontal zu bewegen. Schließlich bedienst du mit **X** und **C** deine Rotorpedalen, mit denen du den Hubschrauber nach links und rechts rotieren lassen kannst. Sobald du in die Luft gestiegen bist, benutze deine Rotorpedalen, um dich in Richtung Wegpunkt zu drehen. Neige deinen Hubschrauber dann nach vorne und gib Gas. Der Hubschrauber wird solange beschleunigen, wie er nach vorne geneigt ist. Ziehe ihn deshalb bei ungefähr 150-200 Knoten zurück und bring den Helikopter in die Waagerechte, um die Geschwindigkeit zu halten. Wenn du dich deinem Ziel näherst, ziehe den Helikopter zurück, um nach hinten zu neigen und langsamer zu werden. Sobald du fast über dem Ziel bist, schalte Auto-Schweben ein und lande.



Nimm die Passagiere auf.

Sobald du auf dem Boden bist, wird die Infanterie automatisch an Bord gehen. Wenn alle drinnen sind, hebe ab und befördere sie nach Montignac. Lande dort und sie werden aussteigen. Während du zum Stützpunkt zurückfliegst, erhältst du neue Befehle: Evakuere einen Trupp mit Verwundeten. Ändere den Kurs und sammle sie ein. Zerstöre auf dem Rückweg einige BMPs mit deinen FFARs. Visiere die BMPs mit einem Rechtsklick an, gib deinem Schützen dann mit einem Linksklick den Befehl zum Feuern. Er wird warten, bis der kleine weiße Punkt über dem Ziel erscheint. Dies zeigt an, wo die Rakete einschlagen wird. Du kannst auch zum manuellen Feuern wechseln und versuchen, selbst welche abzuschießen. Nachdem du die BMPs beseitigt oder du keine Lust mehr hast, es weiter zu versuchen, kehre zum Flugplatz zurück, um den Einsatz abzuschließen.



Zerstöre den BMP.

LUFTHOHEIT

Ort: Everon, nahe des Flugplatzes (Freitag, 25. Juni, 07:40)

Einsatzziele

- Finde deinen neuen Kommandanten so schnell wie möglich beim Hubschrauberlandeplatz.
- Fliege durch Montignac und über die feindlichen Linien.

- Zerstöre den Konvoi, der gerade von Morton nach Le Moule aufbricht.
- Greife den schweren sowjetischen Panzer in Le Moule an.
- Kehre zum Stützpunkt zurück und lande.

Strategie

Du beginnst den Einsatz in einem Jeep mit deinem Schützen. Tritt aufs Gas und fahre zum Hubschrauberlandeplatz. Folge dem Treibstofflaster die Straße entlang. Er wird dich dorthin führen, wo du hin musst. Dort angekommen, steige aus und mache Meldung. Diesmal sollst du einen Cobra Jagdhubschrauber fliegen. Steige ein und bringe ihn in die Luft. Folge deinem Anführer nach Süden dem Feind entgegen. Als Erstes begegnest du einem Konvoi. Neutralisiere den BMP und jage dann die Lastwagen mitsamt der begleitenden Fußtruppen in die Luft. Generell gilt für diesen Einsatz: Benutze FFARs für BMPs, Geschütze für Lastwagen und Soldaten, und TOWs für Panzer. Neige den Helikopter vorsichtig nach vorne, um mit deinen Raketen auf ein Ziel zu feuern. Während du dies tust, verringert sich dein Auftrieb und du verlierst an Höhe. Kompensiere durch Drücken von **[Q]**, um mit dem Steuerknüppel die Höhe zu halten. Während des Einsatzes solltest du versuchen, zwischen 100 und 150 Fuß über dem Boden zu bleiben. Auf diese Weise vermeidest du bei einem Angriff, in einen Wald oder Hügel zu fliegen.



Beseitige diesen Shilka so bald wie möglich mit einem TOW.

Sobald der Konvoi ausgelöscht ist, folge deinem Anführer nach Le Moule und den feindlichen Panzern. Mache ein TOW bereit und halte nach dem Shilka Ausschau. Dies ist quasi der einzige Gegner, der dich während dieses Einsatzes vom Himmel holen kann. Deswegen solltest du ihn zuerst anvisieren und zerstören. Benutze deine TOW-Raketen, um die T72s und T80s zu zerstören. Bei einigen werden mehrere Treffer nötig sein. Wechsle dann zu FFARs für andere Ziele.



Panzer sind für deine Raketen leichte Beute.

Diese Raketen können auch für Panzer benutzt werden; es ist allerdings schwierig, bewegliche Ziele damit zu treffen. Falls du dazu gezwungen bist, wähle manuelles Feuern aus und fliege parallel zur Fahrspur deines Ziels. Es ist egal, ob du in dieselbe Richtung fliegst. Feuere dann mehrere Raketen vor dein Ziel. Dies erfordert allerdings zuerst etwas Übung.

Wenn das Gebiet sicher ist, folge deinem Anführer zurück zum Stützpunkt und lande, um den Einsatz zu beenden.

AUFKLÄRUNG

Ort: Kolgujev, nahe der Küste (Sonntag, 27. Juni, 00:30)

Einsatzziele

- Mache alle drei Shilkas ausfindig.
- Gelange ungesehen zum Evakuierungspunkt.
- Funke das Boot an, damit es dich abholt.

Strategie

Wenn du diesen Einsatz richtig spielst, wirst du niemanden töten müssen. Tatsächlich wird der Feind noch nicht einmal merken, dass du da warst.

Lass deinen Trupp am Anfang des Einsatzes nach Nordosten zu Dd75 marschieren. Dort kommt ein BMP in eure Richtung, um eurer Landung nachzugehen, also mach dich aus dem Staub. Setze deinen Weg nach De74 fort und mache dort Halt. Suche den Horizont mit deinem Fernglas ab, um irgendwelche Gegner im Umkreis aufzuspüren.



Da ist der erste Shilka.

Wenn die Luft rein ist, mache dich auf den Weg zu Di75. Laufe über Straßen und große offene Flächen und nutze Bäume als Deckung. Unterwegs wirst du den ersten Shilka im Norden bei Dg73 ausmachen können. Laufe weiter.

Nutze die große Baumgruppe in der Mitte von Di75 als deinen Kommandoposten. Während du dort verbleibst, befiehl den anderen beiden Black Ops, die übrigen Shilkas aufzuspüren. Wechsle zur Kartenansicht und gib ihnen Bewegungsbefehle. Halte diese Befehle kurz und wähle Wege zwischen Bäumen. Weise sie außerdem an, einen getarnten Kampfmodus beizubehalten.

Schicke 2 zu Ea73 und 3 zu Dj75. Lege dich selbst auf den Boden und bleibe zwischen den Bäumen versteckt, da ein Panzer und ein BMP das Gebiet um dich herum patrouillieren könnten.

Überwache deinen Trupp über den Kartenbildschirm. Passe ihre Bewegungen, falls nötig, an, um Gegner zu meiden. Der Shilka, den 2 sucht, befindet sich bei Eb73, während der Shilka, den 3 aufspüren soll, sich bei Ea75 aufhält. Verwende die Befehle "Horizont absuchen" oder "Richtung beobachten" im Angriffsmenü, um ihre Aktionen zu steuern und ihnen beim Orten der Shilkas zu helfen.



Mit dem Kartenbildschirm lässt sich dein Trupp hervorragend kontrollieren.

Führe deinen Trupp zu deiner Position zurück, sobald alle drei Shilkas ausfindig gemacht wurden. Gib ihnen nicht den Befehl, wieder Formation einzunehmen, da sie sonst ins offene Gelände hinaustreten und getötet werden könnten. Wenn der Trupp wieder beisammen ist, begib dich zum Evakuierungspunkt. Drücke **[0]-[0]-[1]**, um das Boot zu rufen, das euch abholt, um den Einsatz zu beenden.

HILLDOZER

*Ort: Improvisierte Panzerlager mitten auf Everon
(Montag, 28. Juni, 07:30)*

Einsatzziele

- Neutralisiere den Feind in Levie; funke Trupp Zulu an, um das Dorf zu verteidigen.
- Eliminiere alle sowjetischen Streitkräfte am Stützpunkt im Süden.
- Sichere und verteidige den befestigten Außenposten.

Strategie

Du bist wieder bei der Panzerkolonne. Diesmal stellt sich dir mehr Widerstand entgegen. Deine M1A1s werden jedoch damit fertig. Bringe deine Kolonne in Linienformation in Richtung Levie im Südosten in Bewegung. Wechsle zur Befehlsansicht, um einen besseren Überblick über die Schlacht zu erhalten. Wenn du dich Levie näherst, befehle deinen Panzern, die feindlichen Panzer in der Gegend anzugreifen. Falls du sie nicht sehen kannst, um zum Zielen auf sie zu klicken, benutze das Befehlsmenü. Weise jedem Tank nach Möglichkeit ein anderes Ziel zu. Wenn die Panzer selbstständig kämpfen, kann es sein, dass sie alle auf ein Ziel feuern statt dass jeder auf ein separates Ziel schießt. Sobald die gegnerischen Panzer rund um Levie außer Gefecht sind, drücke **[0]-[0]-[1]**, um Trupp Zulu zu Hilfe holen, damit es bei der feindlichen Infanterie und der Verteidigung des Dorfs behilflich ist. Bringe deine Kolonne in der Zwischenzeit auf die Straße südlich von Levie, wobei alle in Linienformation nach Süden blicken. Die Sowjets könnten einige Panzer vom gegnerischen Stützpunkt schicken, um zu versuchen, das Dorf zurückzuerobern. Falls irgendeiner deiner Panzer oder Besatzungsmitglieder beschädigt oder verwundet wird, wähle "Status" aus dem Befehlsmenü, dann "Unterstützung rufen" und schließlich "Arzt" oder "Reparaturlastwagen". Sie werden nach einer Weile eintreffen. Befehle deinen beschädigten Panzern, sich beim Lastwagen reparieren zu lassen. Die verwundete Besatzung muss zunächst aussteigen, bevor du ihnen befehlst, sich vom Arzt versorgen zu lassen.



Bereite alle deine Panzer auf die nächste Auseinandersetzung vor.

Wenn deine Kolonne bereit ist, begib dich nach Süden zum feindlichen Stützpunkt. Zerstöre jegliche Panzer, die nach dem Gegenangriff übrig geblieben sind. Halte außerdem nach RPG-Soldaten Ausschau und befehle deinen Panzern, sie nach Beseitigung der Panzer anzugreifen.



Greife den sowjetischen Stützpunkt an.

Nachdem du jeglichen Widerstand am Stützpunkt beseitigt hast, fahre die Straße nach Südosten in Richtung der Befestigungen hinunter. Hier wirst du auf einige weitere Panzer und Fußtruppen stoßen. Befehle sowohl deiner Kolonne als auch deinem eigenen Schützen, abermals bestimmte Ziele anzugreifen. Der Einsatz ist abgeschlossen, wenn alle Gegner neutralisiert wurden.

LUFTANGRIFF

*Ort: Feldflugplatz in der Nähe von Mortignac
(Montag, 28. Juni, 11:30)*

Einsatzziele

- Folge deinem Flugplan, der dich über Morton und Durras nach St. Pierre führt.
- Unterstütze die Panzerstreitkräfte der NATO, als Zulu und Foxtrot bezeichnet, um sicherzustellen, dass die Stadt befreit wird.
- Kehre zum Stützpunkt zurück.

Strategie

Für diesen Einsatz wurde dir ein AH64 Apache zugeteilt. Er besitzt mehr Feuerkraft als der Cobra, also solltest du diesen Vorteil wirklich nutzen. Wenn der Einsatz beginnt, laufe zum Apache und steige als Pilot ein.

Befehl deinem Schützen, ebenfalls einzu-steigen. Hebe ab und fliege nach Morton im Süden.

Anstatt bei Morton Richtung St. Pierre zu fliegen, wirst du zum Buffalo Stützpunkt umgeleitet, der angegriffen wird. Aktiviere dein Geschütz und beginne damit, BMPs, Panzer und Infanterie zu beseitigen. Spare deine andere Bewaffnung für St. Pierre. Die Infanterie kann aus der Luft besonders schwer zu treffen sein. Benutze deswegen das Befehlsmenü, um deinem Schützen Ziele zuzuweisen. Wenn sich keine weiteren Gegner mehr in der Nähe des Buffalo Stützpunktes befinden, fliege weiter nach St. Pierre.



Schieße einen Hind ab.

Wenn du dich dem Dorf näherst, wirst du einen Hind erblicken. Ziele auf ihn und schieße einen Hellfire, um ihn aus der Luft zu holen. Beschäftige dich danach mit den sowjetischen Streitkräften am Boden. Setze zuerst den T80 und den T72 außer Gefecht, gefolgt von den BMPs. Vor der Küste befinden sich außerdem ein paar Boote, um die du dich kümmern kannst. Verwende zunächst alle deine Hellfires auf die Panzer, dann deine FFARs und benutze schließlich dein Geschütz. Die 30mm ist in der Lage, alle Ziele, einschließlich der Panzer, zu beseitigen. Es sind einfach nur längere Salven nötig. Wenn du gerade keine FFARs benutzt, kannst du über der Stadt schweben und dabei alles Sowjetische beseitigen. Um die FFARs einzusetzen, musst du fliegen und direkt aufs Ziel schießen. Sobald alle Panzer neutralisiert sind, benutze das Befehlsmenü, um auf jegliche RPG-Soldaten zu zielen, die der eintreffenden Panzerstreitkraft schaden könnten.



Hellfire unterwegs zu einem T80.

Sobald St. Pierre gesäubert ist, fliege zum Stützpunkt zurück, um den Einsatz zu beenden.

WECKRUF

Ort: Kolgujev Küstenlinie
(Samstag, 03. Juli, 03:35)

Einsatzziele

- Zerstöre alle drei Shilkas.
- Verstecke dich im Wald und empfangere weitere Befehle.

Strategie

Du bist mit dem Black Ops zurück auf Kolgujev. Der Schlüssel zu dieser Mission ist, soweit wie möglich den Kontakt mit dem Feind zu vermeiden. Wenn du im Dunkeln regungslos auf dem Boden liegen bleibst, insbesondere in der Nähe von Gestrüpp und Bäumen, kann der Feind direkt neben dir vorbei marschieren, ohne dein Team zu sehen. Falls du einige Gegner erledigen musst, vergewissere dich, dass du alle von ihnen ausschaltest, damit die restlichen Truppen nicht gewarnt werden. Du solltest an allen Shilkas Sprengsätze anbringen, bevor du einen von ihnen in die Luft jagst. Sobald du einen sprengst, werden die anderen gewarnt.

Fang an, indem du dich nach Osten zu Eb75 begibst. Halte dein Team zusammen. Von den Bäumen aus kannst du nach Westen blicken und den ersten Shilka sehen; die dreiköpfige Besatzung steht daneben. Krieche auf ungefähr 100 Meter heran und erledige jeden von ihnen still und leise. Laufe dann schnell zum Feuer hinüber und lösche es. Verstecke alle drei Leichen und platziere einen Sprengsatz neben den Shilka. Durch das Verstecken der Leichen verhinderst du, dass eine vorbeikommende Patrouille Alarm schlägt.



Der erste Shilka wird nur von seiner Besatzung bewacht.

Begib dich nun nach Nordosten zu Eb74. Gehe neben den Gebäuden um die Ostseite des Stützpunktes herum. Krieche nach Norden, damit du sowohl die Besatzung neben dem Shilka als auch die zwei Soldaten, die den Nordteil des Stützpunktes patrouillieren, erledigen kannst. Krieche wieder direkt neben den Shilka, lösche das Feuer, verstecke die Leichen und lege die zweite Sprengladung.

Verlasse den Stützpunkt nach Norden und begib dich dann nach Westen zu Dg71, wobei du die Bäume als Deckung nutzt. Nimm dich unterwegs vor einer Fußtruppenpatrouille in Acht. Befiehl deinem Team, in den Bäumen zu bleiben, während du nach Süden auf den dritten Shilka zukriechst. Diesmal musst du die Besatzung nicht töten, da du den Sprengsatz legen kannst, ohne dass sie dich sehen. Kehre dann zu deinem Team zurück.



Mit dem Shilka zwischen dir und der Besatzung wirst du nicht gesehen, während du dich näherst.

Du kannst nicht alle Sprengladungen auf einmal hochgehen lassen, weil sie nicht alle in Reichweite deines Fernauslösers sind. Bringe dein Team daher zu Dj73 und löse die ersten beiden Sprengsätze aus. Kehre dann zu Dg71 zurück und jage den letzten Shilka in die Luft. Sobald alle zerstört sind, ist es Zeit, das Gebiet zu verlassen, bevor Patrouillen ausgesandt werden, um nach dir zu suchen. Bringe dein Team nach Norden, um dich im Wald zu verstecken und den Einsatz zu beenden.

FLUGZEUGE STARTEN

Ort: Kurz vor dem Start
(Samstag, 03. Juli, 04:45)

Einsatzziel

- Fliege übers Meer nordöstlich von Everon;
Ziel: Kolgujev.

Strategie

Dies ist eigentlich der Beginn eines zweiseitigen Einsatzes. Deine Aufgabe in diesem Teil ist es, dein Flugzeug in die Luft zu bringen und in Richtung Kolgujev zu steuern. Nimm dir während dieses Einsatzes etwas Zeit, um dich daran zu gewöhnen, wie man das Flugzeug fliegt. Es steuert sich vollkommen anders als der Hubschrauber und ist ein wenig schwieriger. Für das Fliegen von Flugzeugen wird die Benutzung eines Joysticks empfohlen. Während du Tastatur und Mouse für Panzer und Helikopter benutzen kannst, sind Flugzeuge ohne einen Joystick schwieriger zu steuern.

Laufe am Anfang des Einsatzes zu deiner A-10 und klettere an Bord. Mit dem Aktionsmenu wirfst du den Motor an, senkst die Landeklappen und machst das Licht an. Du bist der Dritte in der Reihe, also warte, bis die anderen Flugzeuge zu rollen beginnen, bevor du ein wenig Gas gibst. Zum Rollen und Abheben benutzt du am besten die Außenansicht, damit du das Flugzeug auf der Roll- und Startbahn halten kannst.



Hebe mit dem Thunderbolt ab.

Sobald die anderen Flugzeuge abgehoben sind, begib dich auf die Startbahn und gib Vollgas. Ziehe den Knüppel ein wenig nach hinten. Fahre das Fahrwerk ein und hebe die Landeklappen, sobald du zu steigen beginnst. Da du auf dem Weg in eine Kriegszone bist, schalte außerdem die Lichter aus. Versuche nicht zu wenden, bevor das Flugzeug mindestens 200 Knoten erreicht hat. Falls du versuchst zu wenden, um den anderen Maschinen zu folgen, sobald du in der Luft bist, wirst du an Geschwindigkeit verlieren und Gefahr laufen, abzustürzen. Es ist, vor allem in der Schlacht, wichtig daran zu denken, dass enge Kurven dein Tempo stark reduzieren.

Bevor du deinem Anführer hinterher fliegst, nimm dir etwas Zeit, um dich ans Fliegen zu gewöhnen. Versuche Kurven zu fliegen sowie Steig- und Sinkflug. Achte auf den Effekt der unterschiedlichen Manöver auf Geschwindigkeit und Höhe. Falls du ganz schnell abbremsen musst, drossle das Gas vollständig und du wirst Druckluftbremsen auslösen. Lasse dein Flugzeug niemals unter ungefähr 150 Knoten kommen, oder du könntest abrutschen und abstürzen, insbesondere beim Fliegen in niedriger Höhe.

Sobald du den Bogen mit der A-10 raus hast, folge deinem Anführer und bereite dich darauf vor, ganz ohne Besprechung direkt zum nächsten Einsatz zu gelangen.



Fliege dem Sonnenaufgang entgegen.

MAVERICK

Ort: Über dem Ozean, 5 Meilen nordöstlich von Kolgujev (Samstag, 03. Juli, 05:00)

Einsatzziel

- Eliminiere alle Panzer im südlichen Kolgujev.

Strategie

Dies ist die Fortsetzung von "Flugzeuge starten". Da du nun weißt, wie du dein Flugzeug steuerst, ist es an der Zeit, mit deinem Flugzeug zu kämpfen. Folge weiter deinem Anführer. Vergewissere dich, dass du Maverick als deine Waffe ausgewählt hast. Diese Waffe ist einem Hellfire insofern ähnlich, als dass sie eine Lenkrakete ist, die das Ziel selbstständig verfolgt. Sie besitzt außerdem einen größeren Sprengkopf als die Hellfire, so dass jeder Treffer tötet.

Es gibt hauptsächlich zwei Möglichkeiten, während des Fluges zu zielen. Du kannst erstens das Befehlsmenü verwenden, um Ziele auszuwählen. Dadurch werden sie von deinen Waffensystemen erfasst. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass du mit **[Tab 5]** alle verfügbaren Ziele durchwählst. Für Mavericks muss das Ziel einfach nur vor dir sein, um einen Treffer zu landen. Mit dem 30mm Geschütz musst du zum Zielen allerdings den weißen Punkt zu Hilfe nehmen, der dir anzeigt, wo deine Kugeln einschlagen werden.



Versenke ein Boot.

Während du zur Küste unterwegs bist, fliegst du über ein paar sowjetische Patrouillenboote. Ziele auf sie und feuere Mavericks ab, um sie zu zerstören. Folge dann weiter deinem Anführer.

Wenn du dich Kolgujev näherst, wird dein Anführer Panzer sichten und anfangen, Ziele zuzuweisen. Wähle die verfügbaren Ziele durch, bis du genau jenes erfasst, das dir zugeteilt wurde. Falls sich jedoch ein Shilka dort unten befindet, solltest du ihn zuerst ins Visier nehmen und zerstören. Ziele weiterhin mit all deinen Mavericks auf Panzer. Wenn du keine mehr hast, versuche sie mit deinem 30mm Geschütz im Tiefflug unter Beschuss zu nehmen. Dies fällt aus der Cockpitsicht oft leichter. Ziehe aber unbedingt früh genug hoch, um einen ungewollten Absturz zu verhindern. Schließlich wird dein Flugzeug anfangen, Unmengen von Treibstoff zu verlieren und die Motoren verrecken.



Mavericks sind so einfach zu benutzen – und so effektiv gegen Panzer.

Beim ersten Anzeichen davon solltest du sicherstellen, dass du dich über Land befindest und etwas an Höhe gewinnst. Aktiviere dann mittels des Aktionsmenüs den Schleudersitz. Du schwebst zurück zum Boden hinunter und wirst von den Sowjets gefangen genommen. Keine Sorge, du hast nichts falsch gemacht. Es ist einfach ein Teil der Kampagnengeschichte.

GEGENSCHLAG

Ort: In der Nähe der Küste, Kolgujev (Samstag, 03. Juli, 10:30)

Einsatzziele

- Laufe schnell den Hügel zum ersten sowjetischen Stützpunkt hinauf und erledige jegliche Fußtruppen, die von der A-10 verfehlt wurden.
- Bereite deine Truppen auf einen umfassenden sowjetischen Gegenangriff aus dem Norden und Westen vor; Verstärkung wird so bald wie möglich eintreffen.
- Wehre den Gegenangriff ab.
- Wenn genügend deiner Truppen überlebt haben, begib dich nach Westen, um den zweiten sowjetischen Stützpunkt einzunehmen; Charlie wird dich unterstützen.

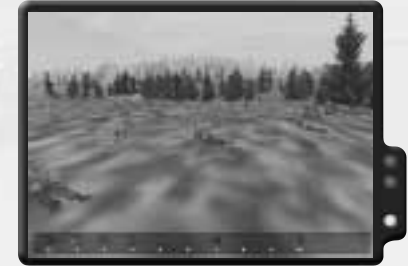
Strategie

Bevor du diesen Einsatz beginnst, solltest du dich mit einem LAW-Werfer und einigen Raketen ausstatten. Rüste deine Soldaten mit jeweils sechs Handgranaten und eine M16-203 mit entweder Granaten- oder Mörsermunition aus.



Absprung in die Schlacht.

Dein Trupp springt zu Beginn mit Fallschirmen ins Zielgebiet ab. Sobald alle am Boden sind, befehl ihnen, in Formation zu bleiben und führe sie dann nach Westen zu Eb74. Wende dich dann nach Norden, bringe deinen Trupp in Linienformation und greife den Stützpunkt an. Dort halten sich nur eine Handvoll gegnerischer Truppen und möglicherweise ein BMP auf, so dass du keine Probleme bei der Übernahme des Stützpunktes haben solltest. Befehl jeglichen Verwundeten, sich vom Arzt versorgen zu lassen.



Nimm den sowjetischen Stützpunkt ein.

Jetzt musst du deinen Trupp für den Gegenangriff in Position bringen. Du hast nicht viel Zeit, also beeile dich. Anstatt alle im offenen Gelände in einer Reihe stehen zu lassen, wo sie mit Sicherheit massakriert werden, weise jedem Soldaten lieber eine Position zu. Der Feind wird hauptsächlich aus dem Westen kommen, einige auch aus nördlicher Richtung. Stelle deine Soldaten deshalb so auf, dass du die Gebäude als Deckung nach Westen und Norden nutzt.

Du solltest vermeiden, die Gegner auf weite Entfernung anzugreifen, wo ihre zahlenmäßige Überlegenheit ihnen Vorteile verschafft. Gestatte ihnen stattdessen, den Stützpunkt zu erreichen, damit deine Soldaten besser zielen können und immer nur wenigen auf einmal gegenüber stehen. Du solltest einen Gewehrscützen zum Schutz deiner linken Flanke an der Südwestecke und einen weiteren zum Schutz deiner rechten Flanke mittig im Norden aufstellen. Halte alle außer einen deiner LAW-Soldaten zurück, um abzuwarten, bis die BMPs auftauchen. Vergewissere dich, dass sich dein Arzt ebenfalls in Sicherheit befindet. Dein Scharfschütze sollte in einigen Büschen mit guter Sicht nach Norden positioniert sein. Er ist derjenige, der damit beginnen sollte, die Gegner auf weite Entfernung anzugreifen. Er kann hoffentlich einige erledigen und so ihre Anzahl reduzieren, bevor sie den Stützpunkt erreichen. Vergewissere dich schließlich noch, dass alle sich auf den Boden legen. Verstecke dich während des Angriffs in einigen Büschen, wo du vom Gegner nicht gesehen werden kannst. Konzentriere dich lieber darauf, Befehle zu geben und Ziele zuzuweisen, anstatt zu kämpfen. Wenn die BMPs auftauchen, befehle deinen LAW-Soldaten, sie auszuschalten, oder mache es selbst. Sie können eine Menge Ärger bereiten, besonders wenn Charlie mit seinen M113s eintrifft. Erledige aus demselben Grund auf jeden Fall jegliche RPG-Soldaten. Wenn du nach dem Angriff noch genügend Soldaten übrig hast, erhältst du den Befehl, den zweiten sowjetischen Stützpunkt einzunehmen. Vergewissere dich, dass sie alle geheilt sind, und befehle ihnen, die Munition der Leichen mitzunehmen, falls sie knapp sein sollte. Begib dich nach Osten und greife von Süden her an. Benutze dieselbe Taktik wie zuvor, um den Einsatz zu beenden.



FLUCHT AUS DEM GEFÄNGNIS

Ort: Russischer Stützpunkt, Nordwest-Kolgujev (Sonntag, 04. Juli, 18:05)

Einsatzziele

- Fliehe aus der Gefangenschaft.
- Begib dich nach Süden zu den NATO-Linien.

Strategie

Du übernimmst nun die Rolle des Piloten, der während Mavericks Einsatzes abgeschossen wurde. Die Sowjets werden dich wahrscheinlich hinrichten, also musst du nach einer Möglichkeit zur Flucht suchen.



Der Hind bringt dich zu einem anderen Stützpunkt.

Klettere zu Beginn des Einsatzes an Bord des Hind Jagdhubschraubers. Er wird dich zu einem anderen Stützpunkt im sowjetischen Gebiet bringen. Folge der Wache, die als dein Anführer gekennzeichnet ist, zu einem Zelt und bleibe dort, bis die Sonne untergeht und es dunkel wird. Auch wenn du denken magst, dass es eine gute Fluchtmöglichkeit sei, wenn du zur Hintertür hinaus schleichst, kannst du nicht sehr schnell laufen und die Soldaten werden dich erschießen. Behalte stattdessen die Besatzung neben dem Lagerfeuer gut im Auge. Wenn sie gerade nicht in deine Richtung blicken, und die an dein Zelt vorbeigehende Wache nach rechts verschwindet, kannst du geradeaus direkt zum BMP laufen. Hüpfte hinten hinein. Nimm drinnen die Schützenposition ein, wechsle zum Maschinengewehr und mähe alle Soldaten in der Nähe nieder.



Der BMP ist deine Fahrkarte aus der Gefangenschaft.

Wechsle schnell zum Fahrersitz und setze den BMP in Bewegung. Wende dich nach rechts, um zur Straße zu gelangen, biege dann links ab und fahre die Straße entlang nach Westen. Nachdem du dich ein wenig vom Lager entfernt hast, biege links ab und fahre den Hügel hinauf. Wenn du der Straße weiter folgst, wirst du auf einen Panzer treffen, der den BMP mit dir darin zerstören wird. Wenn der BMP langsamer zu werden beginnt, springe hinaus und laufe weiter, da du an diesem Hang schneller sein kannst als der BMP. Der Trick dabei besteht darin, sich diagonal fortzubewegen. Wenn du versuchst, geradewegs den Hang hinauf zu laufen, fällst du auf den Boden in Kriechposition, weil er zu steil ist. Du musst jedoch weiter laufen, um zu entkommen.

Sobald du die Kuppe erreicht hast, entferne dich im Laufschrift von der Straße. Der Kompass im BMP hat dir verraten, dass die Richtung den Hügel hinauf Süden war, also laufe weiterhin in diese Richtung. Schließlich brichst du zusammen und mehrere Stunden vergehen. Da du dir jetzt nicht mehr sicher bist, wo Süden ist, musst du nach den Sternen navigieren. Suche nach dem Großen Bären. (Siehe Notizen deiner Einsatzbesprechung.) Sobald du ihn gefunden hast, drehe dich um 180 Grad. Achte auf die Position des Mondes oder der Wolkenformationen. Du kannst den Kurs halten, ohne im Kreis zu laufen, indem du sie ständig in derselben Position hältst, während du dich fortbewegst. Solange du nach Süden marschierst, wirst du keinen Gegnern begegnen. Nachdem du eine Weile nach Süden gelaufen bist, endet der Einsatz, sobald du freundliche Linien überschreitest.

RAUBZUG

Ort: Irgendwo in von Russen besetztem Kolgujev (Donnerstag, 08. Juli, 02:24)

Einsatzziele

- Dringe ein und stehle die Dokumente aus dem Haus des Generals.
- Fliehe aus dem Gebiet.

Strategie

Während die Ziele dieses Einsatzes simpel sind, ist er einer der schwierigsten Einsätze der Kampagne. Du musst den russischen Stützpunkt infiltrieren und die Dokumente besorgen. Du musst List anwenden, um in den Stützpunkt einzudringen, und rohe Feuerkraft, um den Weg zu den Dokumenten freizumachen. Du solltest deine anfängliche Waffenausstattung etwas ändern. Nimm ein M21 Scharfschützengewehr und ein LAW mit drei Raketen mit.

Du wirst diese Waffen zu Beginn nicht benötigen. Krieche nach Westen auf das Haupttor zu. Dort ist ein einzelner Soldat, der nahe des Tors und dann nach Norden marschiert. Du musst außerdem auf eine zweiköpfige Patrouille aufpassen, die östlich aus dem Tor heraus und dann nach Norden geht. Nähere dich dem Tor und warte, bis beide Patrouillen nach Norden abgezogen sind. Krieche dann schnell durch das Tor und weiter nach Westen, wobei du südlich der Straße bleibst, indem du Bäume als Deckung nutzt. Im Dunkeln können Gegner direkt an dir vorbei gehen, ohne dich zu sehen, solange du ruhig auf dem Boden liegst.

Du solltest jetzt noch nicht schießen. Falls doch, wird ein Alarm ausgelöst. Krieche stattdessen weiter Richtung Nordwesten zu Bi44. Wenn die Luft rein ist, überquere die Straße und begib dich nach Bi43. Im Nordwesten und unterhalb deiner Position ist ein Hubschrauberstützpunkt. Finde einige Büsche, in denen du dich verstecken kannst, und hole das Scharfschützengewehr hervor. Siehe durch das Zielfernrohr und kundschaufe das Lager aus. Vergewissere dich, dass du das gesamte Lager überblicken kannst, ohne dich zu bewegen.

Mache die dreiköpfige Besatzung des Shilkas ausfindig. Sie tragen schwarze Kleidung. Du musst diese Gegner zuerst beseitigen. Beginne dann, den Rest der Soldaten im Lager zu erledigen. Versuche, den Piloten und den Schützen zu erschießen, die auf dem Weg zum hinteren Hind sind. Wenn du sie erwischst, bleiben die Hinds am Boden. Andernfalls kannst du mit deinem LAW auf ihn feuern, bevor sie ihn in die Luft bringen können. Ziele mit den anderen LAW-Raketen auf den BMP und die Panzer. Triff jedoch nicht den Shilka. Du wirst ihn brauchen.



Der Shilka ist für dich.

Sobald der Stützpunkt von Soldaten befreit ist, warte ungefähr eine Minute, um sicherzugehen, dass keine weiteren Gegner auftauchen. Laufe dann den Hügel zum Shilka hinunter. Steige als Schütze ein und ziele auf alle Panzer und BMPs in der Nähe. Der Shilka kann beide zerstören: Bei Panzern sind allerdings längere Salven nötig. Ist alles beseitigt, wechsele zur Fahrerposition und fahre nach Westen aus dem Stützpunkt hinaus und dann nach Nordwesten zu Bf40. Wenn du einen Panzer oder BMP siehst, wechsele rasch zur Schützenposition, um anzugreifen.

Fahre weiter nach Westen zu Bd40 und dann nach Südosten den Hügel hinauf zu Be42. Säubere das Gebiet rund um das Haus des Generals und fahre dann direkt durch die Vordertür. Sieh dich ein weiteres Mal nach Gegnern um und steige dann aus.



Hole die Dokumente aus dem Haus des Generals.

Laufe ins Haus, wo du automatisch die Dokumente erhältst, und wieder zurück zum Shilka. Falls du fast keine Munition mehr für dein M21 hast, nimm schnell eine AK47 von einem der toten Soldaten mit. Fahre auf die Hauptstraße östlich des Tors und folge ihr zum Endpunkt des Einsatzes. Halte während der Fahrt ständig nach Panzern Ausschau. Falls der Shilka getroffen wird, steige aus und kehre zu Fuß zurück.

SUCHE UND ZERSTÖRE

*Ort: Zentral-Kolgujev
(Donnerstag, 08. Juli, 15:25)*

Einsatzziele

- Begib dich ins Abschussgebiet und mach die SCUD so schnell wie möglich ausfindig.
- Rufe Zulu, eine Panzerkolonne, herbei und teile ihr mit, ob sie über die östliche oder westliche Route fahren soll.
- Du kannst außerdem November (2 Cobras) für zusätzliche Unterstützung herbeirufen.
- Zerstöre die SCUD.
- Kehre lebendig zurück.

Strategie

Dies ist ein weiterer gefährlicher Einsatz. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Wege, ihn zu bewältigen.

Einer der leichteren ist jedoch, die Vorteile deines Beförderungsmittels zu nutzen und deinen Trupp an eine Stelle zu bringen, von der aus anzugreifen der Feind nie erwartet hätte. Du solltest außerdem Feindkontakt solange wie möglich vermeiden. Sobald er weiß, dass du da bist, könnte er den Start der Rakete beschleunigen. Nimm, bevor der Einsatz beginnt, auf jeden Fall einen LAW-Werfer und drei Raketen für dich mit. Du könntest außerdem ein M21 Scharfschützengewehr gebrauchen, doch das hängt von deinen Vorlieben ab. Verlade deinen Trupp am Anfang des Einsatzes auf den Lastwagen und den Jeep. Folge dem Weg nach Osten und dann nach Süden zur gepflasterten Straße. Folge ihr bis zu Dd53 nach Westen. Verlasse dann die Straße Richtung Osten nach Dh52. Parke deine Fahrzeuge dort. Es ist eine gute Idee, zur Karte zu wechseln, auf diese Stelle doppel-zuklicken und eine Notiz zu schreiben, damit du nicht vergisst, wo deine Fahrzeuge stehen.



Der Jeep und der Lastwagen stellen eine gute Möglichkeit dar, zur anderen Seite des sowjetischen Gebiets hinüber zu kommen.

Befehl deinem Trupp, abzusteigen und sich in Linienformation aufzustellen. Lass sie sich alle auf den Boden legen und bewegt euch zusammen fort. Vergewissere dich, dass deine LAW-Soldaten ihre M16 als Waffe behalten, damit sie am Boden bleiben können. Mach dich auf den Weg nach Osten zu Ea52. Versuche darauf zu achten, dass sich stets Bäume zwischen dir und den Panzern im Süden befinden. Du wirst an den Hängen des Hügels entlang kriechen. Ein Speznaz-Trupp befindet sich auf deinem Weg. Neutralisiere ihn so schnell es geht. Setze deinen Weg in Richtung SCUD Abschussrampe fort.

Unterwegs solltest du hier und da einen Soldaten zurücklassen, um deine rechte Flanke und deinen Rücken zu decken. Befehl ihnen anzuhalten, liegen zu bleiben und in die Richtung zu blicken, die sie bewachen sollen. Wenn du eine Nachricht erhältst, dass die SCUD in fünf Minuten startet, befehl sowohl Zulu als auch November, ihren Angriff zu beginnen. Dadurch stehst du für eine Weile etwas weniger unter Druck.



Die SCUD Abschussrampe befindet sich unten am Hang.

Wenn du zu Ea52 gelangst, blicke den Hang hinunter zu Eb53. Unten siehst du die SCUD Abschussrampe. Es könnte sein, dass Speznaz-Truppen den Hang von Osten her hinaufkommen, also sei bereit, sie zu erledigen und lass dir von deinem Trupp helfen. Stelle rasch die LAW auf, ziele auf die SCUD, und feuere. Wechsle zurück zum Gewehr oder zur Maschinenpistole und wirf dich auf den Boden, bevor du getroffen wirst. Wenn du dich traust, könntest du versuchen, die Shilkas auszuschalten, so dass November eine Chance hat, die Sowjets zu erledigen, ohne abgeschossen zu werden.



Wenn die SCUD Rakete aufrecht steht, wird sie in Kürze abgefeuert.

Ist die SCUD zerstört, musst du zurück in Sicherheit gelangen. Verfolge deinen Weg zum Jeep und zum Lastwagen zurück. Bleibe am Boden, bis du dich im Schutz der Bäume befindest, welche die Sicht der Panzer unterhalb versperren. Wenn du zu deinen Fahrzeugen zurückkehrst, bringe die überlebenden Mitglieder des Trupps an Bord und fahre zur Straße nach Westen. Der Einsatz ist beendet, sobald du außer Gefahr bist.

ROTER MORGEN

*Mach dich bereit...
(Samstag, 10. Juli, 18:44)*

Einsatzziele

- Nimm General Guba gefangen, bevor er die Insel verlässt.
- Zerstöre die zweite SCUD, bevor sie starten kann.

Strategie

Dieser Einsatz ist hart, weil du schnell vorgehen musst, um deine Einsatzziele zu erfüllen. Rüste dich mit einem LAW-Werfer und drei Raketen aus, bevor du den Einsatz beginnst. Ersetze die Sprengladungen der Black Ops durch Minen.



Fahre mit dem M113 zum sowjetischen Lager, um einen Hind zu stehlen.

Bringe zu Beginn deinen gesamten Trupp an Bord des M113, wobei du der Fahrer bist.

Fahre nach Süden aus dem Stützpunkt hinaus und entlang der Straße, die zuerst nach Süden und dann nach Westen führt. Wenn du das Dorf erreichst, biege rechts ab und folge der gepflasterten Straße nach Norden und dann nach Westen zu einem kleinen sowjetischen Lager. Dort hält sich ein Soldat auf, mit dem der Schütze des M113 kurzen Prozess macht. Fahre durch den Stützpunkt und halte beim Treibstofflastwagen an.

Steige zusammen mit den Black Ops Soldaten aus. Ernenne einen anderen Soldaten zum Fahrer des M113 und befehl ihm, zu De39 zu fahren. Steige in den Treibstoffflaster und fahre ihn zum nächsten Hind hinüber. Schwinde dich dann als Pilot in den Hind und lass die anderen Black Ops als Schütze und Passagiere einsteigen. Sobald du im Kampfhubschrauber sitzt, benutze das Aktionsmenü, um aufzutanken, und bringe ihn dann in die Luft.

Fliege zu Dd40 und lande, um den als Passagier mitreisenden Black Ops Soldaten rauszulassen. Befehle ihm, drei Minen auf der Straße zu verteilen und sich dann zwischen den nahegelegenen Bäumen zu verstecken. Fliege zum M113 zurück und warte, während du nach Südwesten blickst. Speichere hier auf jeden Fall dein Spiel. Kurz darauf kommt ein UAZ die Straße herunter. Ziele auf ihn und befehl deinem Schützen, eine schnelle Salve mit der Kanone abzufeuern. Du solltest ihn nicht zerstören, sondern nur kampfunfähig machen. Schau auf deinem Kartenbildschirm nach, ob Guba überlebt hat. Falls ein "X" neben dem ersten Einsatzziel erscheint, hat er es nicht. Lade das gespeicherte Spiel und versuche es erneut.

Ziele auf alle Soldaten, die aus dem UAZ mit der Kanone steigen. Du kannst auch den M113 herbeiholen, um bei ihrer Beseitigung zu helfen. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt kommt ein T80 die Straße aus Südwesten herunter gefahren. Wenn er keine Mine trifft, zerstöre ihn mit dem Hind, indem du AT6 Raketen und die Kanone benutzt.

Verschwende mit dem Zerstören des Panzers nur keine Zeit. Benutze Raketen deiner Wahl. Du solltest nur etwas Kanonenummunition für später aufsparen. Wenn der Panzer qualmt, hole den M113 herbei, damit er sich um die aussteigende Besatzung kümmert.



Gehe zu General Guba, um ihn gefangen zu nehmen. Er ist unbewaffnet.

Jetzt, da der gegnerische Panzer samt Soldaten aus dem Weg ist, kannst du den Hind auf der Straße landen. Benutze das Befehlsmenü, um den General anzuvisieren, damit du weißt, wo er sich aufhält. Springe raus und laufe zu ihm hinüber. Schick den M113 in der Zwischenzeit zum Hind und befehl allen, auszusteigen und als Passagiere in den Hind zu klettern.

Wenn du zu Guba gelangst, wird er offenbaren, dass eine zweite SCUD in Kürze abgefeuert werden soll. Du hast keine Zeit zu verlieren. Guba verhält sich nun als Teil deines Trupps, also befehl ihm, den Hind zu besteigen, während du dich auf den Pilotensitz schwingst. Sind alle an Bord, kannst du abheben und nach Osten zu Hd40 fliegen. Du musst bis auf 150 Fuß aufsteigen, damit du keine Hügel rammst. Fliege schnell, um die Gefahr zu verringern, von feindlichem Bodenfeuer getroffen zu werden. Halte dich nicht unnötig damit auf, den Feind am Boden anzugreifen. Du musst die SCUD schnellstens erreichen. Wende dich nach Nordwesten und bleibe über dem Wasser, während du nach Ih25 weiterfliegst. Senke deine Höhe über dem Wasser auf unter 25 Fuß. Wende dich bei Ih25 wieder nach links und fliege nach Norden zu Ih20.



Die SCUD ist in Sicht.

Wenn du näher kommst, wird dein Schütze die SCUD erblicken. Zerstöre sie mit dem Hind. Falls der Hubschrauber jedoch getroffen wird oder stark unter Beschuss gerät, versuche zu landen oder benutze den Schleudersitz, damit du beim Absturz nicht getötet wirst. Lauf den Hügel zur SCUD hinauf und beseitige sie mit einem LAW.

Sobald die SCUD zerstört ist, ist der Einsatz abgeschlossen. Du musst dir keine Sorgen um den Heimweg machen. Der Krieg ist vorbei und du bist der Held.



Falls Du den Schleudersitz benutzen musst, macht ein LAW mit der Abschussrampe kurzen Prozess.



STATUS QUO

Ort: Unterwegs zum Flughafen von Everon
(Dienstag, 10. August, 17:55)

Einsatzziele

- Lande am Flughafen von Everon.
- Triff Robert.
- Triff Sam.
- Triff David.
- Gehe mit deinen Freunden in die Kneipe.

Strategie

Dieser Einsatz ist eine Belohnung für die erfolgreiche Rettung der Welt. Er findet einige Jahre später statt, als die vier Charaktere, die du während der Kampagne gespielt hast, sich in Everon wiedertreffen. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Einsatzziele zu erfüllen. Eigentlich macht es sogar richtig Spaß, diesen Einsatz mehrmals zu spielen, um verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren.



Landung auf Everon.

Du beginnst in einer Cessna, mit der du nach Everon fliegst. Lande am Flughafen. Falls du bei der Landung Probleme hast, benutze dafür den Autopilot im Aktionsmenü. Am Boden angekommen, bemerkst du ein davonfahrendes Sportauto. Wenn du zum Offizier am Tisch hinüber gehst, erzählt er, dass er zwar keine weiteren Autos hat, du aber mal mit den Piloten beim Blackhawk sprechen kannst. Wenn du das tust, berichten sie dir, dass sie in ein paar Minuten nach Morton aufbrechen. Du kannst mit ihnen fliegen. Warte einfach, bis sie an Bord gehen, und hüpfе dann selbst hinein. In Morton kannst du einen kleinen weißen Trabi finden, mit dem du nach Lamentin fahren kannst, um Robert abzuholen. Danach kannst du den Trabant gegen ein Sportauto eintauschen und die anderen beiden abholen.



Es macht höllischen Spaß, mit dem Sportauto zu fahren.



Die Fahrt um Everon kann eine Weile dauern. Tatsächlich kannst du bei diesem Einsatz mal sehen, wie groß diese Gebiete eigentlich sind. Deswegen solltest du fliegen anstatt zu fahren. Am Flughafen steht ein Mi17 Hubschrauber, mit dem du ohne Pilot und Schützen, wie im Blackhawk, fliegen kannst. Der Mi17 hat nur noch wenig Treibstoff, also fahre den Treibstofflastwagen neben den Hubschrauber und setze dich auf den Pilotensitz des Mi17. Benutze das Aktionsmenü, um aufzutanken, und fliege dann los nach Lamentin.



Der Mi17 ist das schnellste Transportmittel für diesen Einsatz.

Nachdem du Robert eingesammelt hast, fliege nach Laruns, um Sam abzuholen. Wenn du mit den Widerstandskämpfern beim Feuer sprichst, könnten sie dir erzählen, dass er auf See beim Angeln ist. Andernfalls befindet er sich unten an der Küste. Falls er angeln ist, kannst du hinausfliegen, um nach ihm zu suchen. Es gibt auch noch ein Boot, mit dem du ebenfalls zu den Inseln gelangen kannst. Der Hubschrauber ist viel schneller. Sobald du Sam hast, begib dich zum Armeestützpunkt südlich von Levie, um David zu holen. Dort befindet sich ein Blackhawk, den du fliegen kannst, falls du den Mi17 nicht mitgebracht hast.



Sobald alle zusammen sind, begeben euch nach St. Pierre. Wenn alle in der Kneipe sind, ist der Einsatz beendet.



Hier ist die Kneipe.



MULTIPLAYER- EINSÄTZE

EINSÄTZE AUF EVERON

Sektorkontrolle

Dieser Einsatz ist eine Schlacht, Trupp gegen Trupp, um die Kontrolle des Gebiets. Jeder Trupp besteht aus sechs Soldaten. Der Erfolg hängt von der Kontrolle über fünf getrennte Orte ab. Zwei befinden sich in der Nähe des Startpunkts jeder Seite und der fünfte in der Mitte. Die Kontrolle über die mittlere Flagge ist wichtig, da sie zwei Punkte pro Minute einbringt. Daher kannst du das Spiel zu einem Unentschieden bringen, wenn du diese und eine der anderen Flaggen besitzt. Der andere Spieler muss drei Positionen schützen, während du nur zwei bewachst. Dadurch erlangst du größere Flexibilität beim Starten eines Angriffs zur Eroberung einer dritten Flagge.



Westen kontrolliert die Flagge im Dorf.

Westen hat einen gewissen Vorteil insofern, dass die ihrem Startpunkt am nächsten gelegenen Flaggen neben Gebäuden oder Bäumen stehen, die Westen bei der Verteidigung Schutz bieten. Ostens Vorteil ist allerdings die offene Fläche vor ihren nächsten Flaggen. Diese kann ein gut positionierter Maschinengewehrschütze zur Todeszone machen.

Kooperativ

Dieser Einsatz ist für zwei bis fünf Spieler, die zwei getrennte Gruppen bilden. Euer Ziel ist, drei Geiseln im südlich gelegenen Dorf zu retten und dann den sowjetischen Stützpunkt im Osten zu überfallen. Versucht, das Dorf gleichzeitig von Westen und Osten anzugreifen. Nutzt die Bäume im Norden zur Deckung, während ihr vorrückt. Die Hauptstraße bietet eine gute Feuerschneise für eine eurer Truppen. Positioniert andere zum Schutz der Flanken.

Beide Gruppen kriechen dann zu den gefangenen Soldaten, die sich auf der Ostseite des Dorfs befinden. Passt auf den am Boden liegenden Gegner nahe der Gefangenen auf. Wenn sich das westliche Team an ihn anschleichen und ihn durch den Zaun erschießen kann, könnt ihr verhindern, dass die Gefangenen verletzt werden. Handgranaten sollten auf der Ostseite des Dorfs auf jeden Fall mit Vorsicht benutzt werden.



Westen kontrolliert die Flagge im Dorf.

Sobald die Gefangenen sicher sind, macht euch für den Angriff auf den sowjetischen Stützpunkt bereit. Ihr solltet unbedingt ein LAW bereit halten, um mit dem BMP fertig zu werden. Er könnte auf das Dorf zukommen, während ihr es gerade säubert. Eliminiert alle Fahrzeuge und Soldaten, um den Einsatz erfolgreich zu beenden.

Eroberer die Flagge 1

Dieser Einsatz ist für zwei bis vier Teams. Das Ziel ist es, die Flagge deines gegnerischen Teams zu erobern und zu deinem Stützpunkt zurückzubringen. Das Team, dem dies zuerst gelingt, ist der Gewinner. Westen besitzt zwei M113s sowie einen Sandsackbunker, von dem aus sie ihre Flaggen verteidigen.

Es ist eine gute Idee, einen der M113 in eine gute Position zu bringen und dann einen Soldaten als Schützen einzuteilen. Stelle den LAW-Soldaten auf einen versteckten Posten, damit er sich um den sowjetischen APC kümmert, wenn er auftaucht. Sobald du ihn, zusammen mit den sowjetischen RPG-Soldaten, zerstörst, klettere in den zweiten M113 hinauf, fahre schleunigst zur sowjetischen Flagge und bringe sie zu deinem Stützpunkt, um zu gewinnen.



Der BMP kann das Schlachtfeld dominieren, wenn er richtig eingesetzt wird.

Der Osten besitzt mit dem BMP mehr Feuerkraft; ihre Flagge wird jedoch nicht von einem Bunker verteidigt. Dein Ziel ist es, die LAW-Soldaten des Westens zu erledigen. Sobald sie Geschichte sind, kannst du losstürmen, um die US-Flagge mit deinem BMP zu holen. Er kann die M113 des Westens beseitigen, ohne Beschädigungen zu riskieren. Tatsächlich kannst du deine Flagge unverteidigt zurücklassen und dich auf die Offensive konzentrieren.

Rückkehr nach Eden

Dieser Einsatz ist für drei Gruppen aus drei Spielern, die gemeinschaftlich gegen den Gegner antreten. Jede Gruppe enthält einen Anführer, Maschinengewehrschützen und LAW-Soldaten. Wenn es dir bekannt vorkommt, liegt das daran, dass es derselbe Einsatz wie "Rückkehr nach Eden" in der Kampagne ist. Bringt eure Gruppen zusammen und lauft den Hügel vor euch hinauf. Zusätzlich zu euren drei Gruppen, gibt es noch zwei weitere Trupps, die beim Angriff helfen – einen auf jeder Flanke. Bringt euer Team so schnell es geht den Hügel hinauf, damit ihr in Position seid, um den sowjetischen Gegenangriff von Süden abzuwehren. Sobald der Hügel sicher ist, ist euer nächstes Ziel der Shilka am Flugplatz.



Nehmt den Hügel ein!

Nachdem er zerstört ist, könnt ihr einige Cobras zur Unterstützung rufen, die sich um die Panzer rund um den Flugplatz kümmern. Wenn die Luft rein ist, dringt ein und erledigt die restlichen Fußtruppen.

EINSÄTZE AUF MALDEN

Schattenkiller

Dies ist ein Black Ops-Spaßeinsatz für bis zu vier zusammenarbeitende Spieler. Ihr befindet euch hinter feindlichen Linien und müsst eine Menge Zeug in die Luft jagen. Euer Hauptziel ist das Treibstoffdepot in Dourdan. Ihr müsst allerdings auch einen Konvoi zerstören, der nach Houdan im Süden unterwegs ist.



In diesem Einsatz muss viel im Dunkeln herumgekrochen werden.

Dies ist ein harter Einsatz. Ihr begegnet nicht nur einer Menge Infanterie, sondern auch Panzern und BMPs. Was noch schlimmer ist, ihr habt keine Waffen, mit denen sich die Panzer zerstören lassen. Der Schlüssel zum Erfolg ist Feindkontakt weitestgehend zu vermeiden. Schießt nicht, während ihr nach Osten über die Straße lauft. Werft euch dann auf den Boden und begeben euch nach Norden Richtung Dourdan. Lasst ein paar Soldaten zurück, die Feuerschutz geben, während sich die anderen beiden dem Treibstofflager nähern. Platziert einen Sprengsatz neben dem Treibstoff sowie einige auf die Straße in der Nähe. Zieht euch dann nach Süden zurück und wartet auf den Konvoi. Wenn er am Depot vorbei und direkt über die Sprengsätze auf der Straße fährt, lasst ihr sie alle explodieren, um beide Ziele auf einmal zu erfüllen. Kehrt dann in Sicherheit zurück.

Verlorener Trupp

Dies ist ein weiterer kooperativer Einsatz für bis zu sechs Spieler. Ihr beginnt im Dorf Cancon, das gegen einen sowjetischen Angriff verteidigt werden muss. Dann muss sich dein Trupp zum Hafen in La Riviere begeben, um zu entkommen. Was diesen Einsatz noch schwieriger macht, ist, dass dein Trupp noch die Hälfte der Munition besitzt.



Obwohl er vielversprechend aussieht, ist dieser T72 eine Enttäuschung.

Direkt im Dorf parkt ein Panzer auf der Straße. Verschwendet jedoch keine Zeit damit, einzusteigen. Er hat keinen Treibstoff und keine Munition mehr, also wird es nichts nützen. Gleich daneben stehen allerdings einige Munitionskisten mit M16 Magazinen, Mine, LAW-Werfern, Raketen und vielem mehr. Bringt alle zu Beginn des Einsatzes dorthin und stattet euch aus. Weist ein paar Soldaten an, entlang der Straße Minen zu legen. Bringt dann alle in die Gebäude. Der Trick ist, auf die Gegner zu feuern, wenn sie an einer Tür oder einem Fenster vorbeigehen. Vergewissert euch, dass sich in jedem Gebäude zwei oder drei Soldaten befinden, so dass sie sich gegenseitig decken können. Macht euch um die Panzer keine Sorgen, bis die Fußtruppen beseitigt sind. Sobald das Dorf gesichert ist, macht euch auf den Weg zum Hafen und damit in Sicherheit.

Flaggenkampf

Dieser Einsatz für bis zu acht Spieler ist ein Deathmatch mit einem spaßeshalber eingestreuten "Eroberer die Flagge"-Element. Jeder ist dein Feind. Du bekommst 1 Punkt für jeden Gegner, den du tötest, und 10 Punkte, wenn du die Flagge ins Dorf bringst. Was die Sache noch schwieriger macht, ist, dass du dich in einem abgegrenzten Gebiet befindest. Wenn du die Grenzen verlässt, wirst du getötet. Falls du stirbst, wirst du irgendwo um die Flagge herum wiederbelebt.



Dieser Soldat ist nicht weit mit der Flagge gekommen.

Dies ist ein schneller und dreckiger Kampf. Schieße schnell und bewege dich schnell.

Vergiss die Handgranaten nicht. In der Gegend stehen Kisten mit ausreichend Munition und anderen guten Dingen herum. Eine gute Taktik ist, in der Nähe der Stelle mit der Flagge ein Lager aufzuschlagen. Bleibe in der Nähe ihres Startpunkts, sogar wenn jemand die Flagge trägt. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass er getötet wird. Wenn das passiert, bist du direkt in der Nähe, um sie wieder aufzunehmen. Bringe sie jedoch nicht übereilig ins Dorf. Bewege dich langsam und vorsichtig. Konzentriere dich lieber auf die Beseitigung der Gegner als auf die Flagge, und du hast bessere Chancen, lange genug zu überleben, um die Flagge abzuliefern. Eine weitere Strategie besteht in der Jagd nach Punkten fürs Töten. Finde eine gute Stelle für Scharfschützen mit dem Rücken zur Grenze, so dass du nicht sehr leicht flankiert werden kannst, und erledige so viele Gegner wie möglich.

Flaggenkampf 2 klein

Ähnlich dem Flaggenkampf, bekommst du hier allerdings nur 5 Punkte, wenn du die Flagge ablieferst. Doch das Einsatzgebiet ist kleiner und die zurückzulegende Distanz somit kürzer.



Eine Munitionskiste ist eine gute Schützenposition. Sie bietet nicht nur Munition, sondern auch Deckung.

In diesen Auseinandersetzungen kannst du ziemlich schnell die Munition aufbrauchen. Wann immer du eine Munitionskiste erwischen kannst, stocke deinen Vorrat an Magazinen und Handgranaten auf. Schau dich immer gut um. Drehe dich öfter einmal im Kreis, um sicherzustellen, dass niemand direkt hinter dir wiederbelebt wurde. Feuere immer Salven oder mit Vollautomatik.

Du solltest dich vergewissern, dass du deinen Gegner triffst, bevor er die Gelegenheit hat, zurückzuschießen. Da du nur 5 Punkte für die Flagge bekommst, ist es besser, eine geschützte Stelle zu finden und sich auf das Abschießen der Gegner zu konzentrieren, während sie der Flagge hinterherlaufen.

Farbkugel

Dieser Einsatz ist pures Deathmatch. Du erhältst 1 Punkt für jeden getöteten Gegner.



Nutze Gebäude, um deine Flanken zu schützen.

Wenn du während eines Deathmatches getötet wirst, wirst du mit nur einem einzigen Magazin für deine Waffe wiederbelebt. Dreißig Kugeln werden dir nicht viel nützen, also fange an, dich nach einer Munitionskiste umzusehen.

Eine weitere Möglichkeit, deine Vorräte aufzubessern, besteht darin, toten Gegnern Munition und Granaten abzunehmen. Wenn du dich den anderen nicht unnötig zeigen musst, nimm sowohl deinen Opfern als auch den von anderen getöteten Gegnern Munition ab.

Stadtkonflikt

Dies ist ein Teamkampf zwischen Ost und West, wobei jede Seite vier Soldaten besitzt. Das Ziel ist, in die Stadt in der Mitte einzudringen und die dortigen Flaggen zu annectieren oder kontrollieren. Du bekommst einen Punkt für die Annectierung einer Flagge und einen, wenn du sie für 60 Sekunden hältst. Wenn du sie für 90 Sekunden halten kannst, verliert dein Gegner einen Punkt.



Probiere den Jeep mit dem MG aus. Er ist ungeschützt, aber schnell.

Der Westen beginnt mit zwei M113, zwei M60 und mehreren Jeeps. Der Osten besitzt lediglich BMPs und UAZs. Der Schlüssel zum Erfolg ist, in die Stadt einzudringen und sie zu halten. Je eher ihr eure Flagge aufstellen könnt, desto eher beginnt ihr, Punkte zu sammeln. Benutzt die Fahrzeuge, um eure Truppen in die Stadt zu transportieren und sie zu verteidigen. Für beide Seiten ist es eine gute Strategie, entweder den M60 oder den BMP voll zu laden und eine Route weg von der Stadt und in Richtung feindlichem Stützpunkt zu wählen. Zerstört alle zurückgelassenen Panzer und Fahrzeuge. Macht euch dann auf den Weg in die Stadt, um euch dort mit dem Feind zu beschäftigen. Dadurch wird verhindert, dass sie nach ihrem ersten Ableben wiederbelebt werden und sofort in einen anderen Panzer oder BMP steigen können.



EINSÄTZE AUF HOLGUJEV

Stadt verteidigen

Dieser Einsatz eignet sich großartig zum Spiel als gegnerische Teams. Jede Seite beginnt mit einem Trupp aus acht Soldaten, von denen vier gespielt werden können. Der Osten muss das Dorf verteidigen, während der Westen versucht, es einzunehmen.

Als der Westen ist es wichtig, sich schnell in Gang zu setzen. Lade deine Fahrzeuge voll und fahre los. Halte in einiger Entfernung vom Dorf an und lass einen Fahrer und einen Schützen im M113 zurück, während der Rest des Trupps zu Fuß vorrückt. Beseitige den BMP und die RPG-Soldaten, hole dann den M113 herbei, um den Rest auszuschalten.



Der Westen nähert sich dem Dorf.

Der Osten muss sich beeilen, um die Verteidigung aufzustellen. Der BMP hat zwar große Feuerkraft, ist jedoch den westlichen LAW-Soldaten fast hilflos ausgeliefert. Neben dem BMP am Anfang steht eine Munitionskiste. Rüste dich mit Minen und Sprengladungen aus und verteile sie im Umkreis des Dorfes. Bringe alle deine Soldaten in gut geschützte Positionen, wobei die RPG-Soldaten bereit sein sollten, den M113 zu zerstören, sobald er auftaucht. Du solltest außerdem einen Soldaten zum M2 Schützengraben vorausschicken, um dabei zu helfen, deinen Truppen Feuerschutz zu geben.

Erobere die Flagge 2

Dies ist ein riesiges "Erobere die Flagge"-Spiel. Jede Seite beginnt mit einem Zivilauto in einem kleinen Lager. Jede besitzt außerdem einen Stützpunkt mit der Flagge und mehreren Fahrzeugen und einem Panzerdepot mit zwei Panzern. Um zu gewinnen, müsst ihr die Flagge des Gegners erobern und sie zu eurem Stützpunkt zurückbringen, während eure Flagge immer noch da ist.



Der Osten hat die Flagge des Westens erobert.



Eine gute Strategie für diesen Einsatz besteht darin, vier Soldaten im Zivilauto zum Panzerdepot zu schicken, um die beiden Panzer abzuholen. Setzt in jeden einen Fahrer und einen Schützen. In der Zwischenzeit läuft der fünfte Soldat zu seinem Hauptstützpunkt mit der Flagge und steigt, abhängig von der Seite, entweder in einen Shilka oder einen M60. Fahrt damit zum gegnerischen Stützpunkt und zerstört dort sämtliche Panzer und Fahrzeuge. Wenn niemand in der Nähe ist, schnappt euch die Flagge, hüpfst in einen Jeep oder UAZ und bringt sie nach Hause. Bringt andernfalls die beiden Panzer aus dem Depot in die Schlacht.

Eine andere Möglichkeit, diesen Einsatz zu spielen, ist, zwei Soldaten zu Fuß loszuschicken, um die Panzer im Depot zu holen. Die anderen drei steigen zwischenzeitlich ins Auto und fahren zum Stützpunkt, klettern an Bord eines Panzers, und eilen zum feindlichen Stützpunkt, wo sie alle Fahrzeuge zerstören und die Flagge erobern. Letztere ist allerdings die sicherere Strategie, besonders wenn euer Gegner am Anfang gerne schnell zuschlägt. Ihr könntet sogar in Betracht ziehen, mit dem Zivilauto bis zur gegnerischen Flagge zu fahren, um einen schnellen Sieg zu erringen. Besteigt dann einen feindlichen Panzer, um sie schnell zu eurem Stützpunkt zurückzubringen, nachdem ihr alle anderen Panzer in der Umgebung zerstört habt.



ALLGEMEINE TAKTIKEN UND STRATEGIEN

Multiplayer-Einsätze verlangen von dir eine andere Spielweise als der Einzelspielermodus. Das liegt daran, dass einige Umstände anders sind. In den meisten Multiplayer-Einsätzen wirst du, kurz nachdem du getötet wirst, wiederbelebt. Bei Einzelspieler-Einsätzen bist du tot und musst von vorne beginnen. Deshalb kannst du in Multiplayer-Einsätzen viel mutiger sein und Sachen ausprobieren, die du dich normalerweise nie trauen würdest.

Kommunikation

Während der Einsätze, bei denen du mit anderen Spielern im Team zusammenarbeitest, sei es gegen die KI oder ein anderes menschliches Team, ist Kommunikation lebenswichtig. Das Befehlsmenü ist ein hervorragendes Mittel, um Mitgliedern deines Teams Befehle und Instruktionen zu geben. In diesem Menü findest du so ziemlich alles, was du einem Teammitglied mitteilen musst.

Nimm dir die Zeit, um die zahlreichen numerischen Kombinationen zu lernen, mit denen du Befehle gibst. Du wirst einige Kommandos wesentlich häufiger benutzen als andere. Zum Beispiel brauchst du die Aktionskommandos nur selten, da ein menschlicher Teamkamerad sehr wohl weiß, dass er gegen einen M16 besser einen LAW anstatt einer M16 einsetzt. Ziel- und Bewegungsbefehle (einschließlich Fahrzeuge besteigen) hingegen stellen oft den Großteil der Befehle dar, die du gibst, also konzentriere dich darauf, diese zuerst zu lernen.

Führung

In Teams geht Führung mit Kommunikation Hand in Hand. Es kann nur einen Anführer pro Team geben. So funktioniert das Militär nun einmal, und dasselbe gilt für Teameinsätze. Der Kampf ist schnell und tödlich. Die Kommandos des Anführers müssen befolgt werden, sogar wenn es scheint, dass es zu dem Zeitpunkt nicht das Beste ist. In den meisten Situationen wechseln sich die Teammitglieder in verschiedenen Spielen bei der Führung ab. Wenn du erwartest, dass deine Kameraden deine Befehle befolgen, wenn du die Führung hast, solltest du ihre Befehle befolgen, wenn du ein Untergebener bist.

Andererseits achtet ein guter Anführer darauf, den Angriff nicht in jedem Detail zu regeln. Du musst nicht jedem Soldaten jedesmal ein Ziel zuteilen. Wenn ein Spieler den Gegner erblickt, wird er für gewöhnlich ohne deinen Befehl schießen. Manchmal ist es wichtig, bestimmte Soldaten wichtigen Zielen zuzuteilen. Befehl deinen Anti-Panzer Soldaten (LAW oder RPG) beispielsweise, immer auf gepanzerte Fahrzeuge zu zielen. Sie könnten es nicht sehen und dein Befehl hilft ihnen dabei, das Ziel zu orten, bevor es deinem Team schadet.

Vermeide Muster

Achte beim Spiel gegen andere menschliche Spieler darauf, dass du keine Verhaltensmuster entwickelst. Ein guter Spieler ist spontan und tut das Unerwartete. Wenn du dich beispielsweise bei einem Deathmatch immer an einer bestimmten Stelle versteckst, richten sich die anderen Spieler schließlich darauf ein und planen einen Hinterhalt, um dich zu erwischen. Ändere fortwährend deine Taktik und probiere Neues aus. So hältst du deine Gegner auf Trab. Beobachte gleichzeitig die Aktionen der anderen Spieler, um festzustellen, ob sie vielleicht Mustern folgen, die du ausnutzen kannst.

Hab keine Angst zu sterben

Während du den Tod bei Einzelspieler-Einsätzen fürchten musst, sind Multiplayer-Einsätze weitaus weniger nachtragend. Sicher, du verlierst das meiste deiner Munition und wirst in einiger Entfernung deines Einsatzziels wiederbelebt, aber das geschieht ebenso mit den anderen Spielern. In "Deathmatch" / "Erobere die Flagge"-Einsätzen ist das Stehlen der Flagge riskant, und sie zum Stützpunkt zurückzubringen kann selbstmörderisch sein. Doch wenn du es nicht schaffst, wirst du keine Punkte verlieren, und wenn du erfolgreich bist, kassierst du fette Punkte!

Offensive - dann Defensive

Einige der Multiplayer-Einsätze können als "Einnehmen und Verteidigen" charakterisiert werden. Du musst zu einem Einsatzziel vorrücken und den Gegner daran hindern, es selbst zu erreichen. Oft hat genau das Team den Vorteil, welches zuerst zur Position stürmt, sogar wenn es nicht so gut bewaffnet oder vorbereitet ist. Indem du zuerst dorthin gelangst, kannst du deine Verteidigung aufstellen und den Feind zum Angriff zwingen. Hab keine Angst, deine Streitkräfte aufzuteilen und so viele Ziele anzugehen wie du kannst. In einigen Einsätzen erhältst du Punkte für die Zeitspanne, in der du ein Ziel kontrollierst. Deswegen gilt: Je eher du es kontrollierst, desto mehr Punkte bekommst du. Wenn du als Erster dort ankommst und deine Verteidigung aufstellst (sogar, wenn du es nicht für das gesamte Spiel halten kannst), bringst du außerdem den Gegner zumindest in Verzug und lässt ihn so zahlen.



ÜBE ALLEINE

Viele Spieler erkennen nicht, dass sie jeden Multiplayer-Einsatz als Einzelspieler bestreiten können. Alle nicht zugewiesenen Soldaten werden von der KI kontrolliert. Tatsächlich sind die drei Deathmatch-Einsätze sogar für einen bis acht Spieler ausgeschrieben.

Es gibt eine Vielzahl von Gründen, die Multiplayer-Einsätze alleine zu spielen. Erstens erfährst du die Ziele und was zum Gewinnen nötig ist. Zweitens lernst du das Terrain kennen. Nimm dir während des Spiels Zeit, dich nach guten Stellen für Hinterhalte umzusehen und merke dir, wo sich Munitionskisten befinden. So wirst du in einem Spiel mit anderen menschlichen Spielern nicht erst danach suchen müssen. Spiele beide Seiten. Dadurch kannst du herausfinden, welche Arten von Soldaten und Ausrüstung jeder Seite zur Verfügung steht und wo sich beide Startpunkte befinden. Suche auf jeder Seite nach Stärken und Schwächen und ziehe während der Multiplayer-Einsätze deinen Vorteil daraus. Übe schließlich die hier beschriebenen Multiplayer-Techniken, bevor du mit anderen menschlichen Spielern in die Schlacht ziehst.

Plane deine Strategie

Um Multiplayer-Einsätze zu gewinnen, brauchst du einen Plan. Wenn der Einsatz beginnt, ist keine Zeit mehr, um auf die Karte zu schauen und herauszufinden, wo sich deine Einsatzziele befinden. Das sollte alles im Voraus erledigt werden.

Wie bereits oben erwähnt, übe die Einsätze alleine. Wenn du Teamkameraden hast, lass dein Team gegen die KI antreten, welche die andere Seite kontrolliert. Dadurch kannst du eventuelle Fehler in deiner Strategie ausmerzen und jeder Spieler erhält die Gelegenheit, seine Rolle im Plan kennen zu lernen und auszuprobieren. Wenn du dann gegen ein menschliches Team spielst, weißt du bereits, was zu tun ist. Die einzigen Befehle, die du geben musst, sind für unerwartete Umstände oder Lageberichte.

Lerne von anderen

Egal, ob du einen Einsatz spielst und ordentlich vermöbelt wirst, oder ein Mitglied deiner Seite einem Superheld gleichkommt, Beobachtung ist der Schlüssel zum Lernerfolg. Manchmal ist es lehrreicher, ein Spiel zu verlieren als zu gewinnen. Du lernst auch von deinen eigenen Fehlern. Wenn du andauernd getötet wirst, wenn du mit der Flagge in der Hand die Straße hinunter läufst, wird es Zeit, etwas anderes auszuprobieren.

Habe Spaß

Wenn alles gesagt und getan ist, denke immer daran, dass „Operation Flashpoint“ nur ein Spiel ist. Gewinne oder verliere, wichtig ist, Spaß zu haben. Denke daran, stets fair zu bleiben, damit das Spiel allen Spaß macht.



Wie man eigene Einsätze erzeugt

Operation Flashpoint enthält einen mächtigen Einsatz-Editor, mit dessen Hilfe du deine eigenen Einsätze erzeugen kannst. Dieses Kapitel behandelt die Grundlagen der Einsatz-erstellung, geht detailliert auf die verschiedenen Aspekte des Einsatz-Editors ein, und beinhaltet eine kurze Einführung, die dir Schritt für Schritt die Erzeugung eines beispielhaften Einsatzes näher verdeutlicht.

HINWEIS

Dieser Führer zum Einsatz-Editor setzt die Verwendung des fortgeschrittenen Editierens voraus.



Mit dem Einsatz-Editor kannst du deine eigenen Einsätze erzeugen.

VORBEREITUNG

Die erste Regel beim Erzeugen eines Einsatzes ist, dass du planen solltest, bevor mit dem Erstellen beginnst. Je mehr du vorausplanst, desto weniger Zeit kostet die eigentliche Erstellung des Einsatzes, und desto besser lässt sich der Einsatz spielen. Das Entwerfen von Einsätzen ist so ähnlich wie das Drehen eines Films. Deswegen vergleichen wir die einzelnen notwendigen Schritte mit einer Filmproduktion, weil du mit dem Einsatz-Editor im Grunde einen interaktiven Film erstellst.

Thema und Einsatzziel

Dein erster Schritt bei der Planung ist die Auswahl eines Themas für den Einsatz. Darum soll es in deinem Einsatz gehen. Wird dein Einsatz, zum Beispiel, ein sowjetischer Hinterhalt auf eine Panzerkolonne der NATO sein, ein Hubschrauberüberfall auf ein kleines Dorf, oder gar ein Übergriff der Black Ops auf eine Einheit der Luftabwehr? Zusammen mit dem Thema musst du Einsatzziele festlegen. Das Thema und die Ziele hängen üblicherweise eng zusammen; die Ziele müssen allerdings spezifisch sein. Beim Beispiel des Black Ops-Themas könnten spezifische Einsatzziele lauten: einen feindlichen Stützpunkt zu infiltrieren, Sprengladungen neben zwei Shilkas zu platzieren, aus dem Stützpunkt hinaus zu schleichen und die Ladungen dann explodieren zu lassen, um die Shilkas zu zerstören.

Einheiten für den Einsatz

Der zweite Schritt der Planung ist einem Casting recht ähnlich. Du musst die Rollen der Charaktere für deinen Einsatz auswählen. Die Hauptrolle übernimmt der Charakter, der vom Spieler kontrolliert wird. In unserem Beispiel ist er ein Black Ops-Soldat. Erzeuge als Nächstes Nebenrollen: Gibt es irgendwelche verbündeten Einheiten, oder ist der Hauptcharakter alleine? Welche gegnerischen Einheiten kommen vor? Du brauchst außerdem Ziele wie z.B. die Shilkas sowie Wachen, die sie verteidigen.



Ort

Wähle als Nächstes einen Ort für deinen Einsatz. *Operation Flashpoint* bietet drei riesige Karten und eine Wüstenkarte an, alle mit weitläufigen Gebieten, die zahlreiche Stellen enthalten, an denen du deinen Einsatz stattfinden lassen kannst. Eine der besten Methoden, einen Ort auszukundschaften, besteht darin, ein generelles Gebiet oder eine Insel zu finden, einen Jeep oder Hubschrauber dort zu platzieren und die Vorschau des Einsatzes anzusehen. (Wie man das macht, wird später erklärt.) Betritt die Karte und fahre oder fliege umher, um die perfekte Stelle zu finden. Ein Hubschrauber eignet sich am besten, weil er schneller ist und ein größeres Gebiet auf einmal überblicken kann.



Auf der Suche nach einem Ort für einen Hinterhalt.

Das Gefecht planen

Sobald du dir über das "wer" und "wo" des Einsatzes im Klaren bist, musst du als Nächstes festlegen, was passiert: dein Handlungsstrang. Skizziere den Einsatz auf einem Blatt Papier. Die Karten sind im PDF-Format auf der „Operation Flashpoint“ CD-ROM verfügbar. Drucke die Teile der Karte aus, auf der dein Einsatz stattfindet. Zeichne den Startpunkt jeder Einheit ein und kennzeichne mit Linien, wohin du sie ziehen lassen willst. Gehe nicht zu sehr ins Detail – du brauchst nur eine grobe Skizze davon, wie der Einsatz abläuft.

Mit der Erstellung beginnen

Sobald du den Einsatzplan fertig hast, ist es an der Zeit, den Einsatz mit dem Editor zusammenzubauen.

EINHEITEN PLATZIEREN

Der erste Schritt bei der eigentlichen Erstellung eines Einsatzes besteht darin, alle Einheiten auf der Karte zu platzieren. Setze die vom Spieler kontrollierte Einheit als Erstes. Setze dann alle anderen verbündeten Einheiten, einschließlich befreundeter Soldaten, Fahrzeuge, Trupps oder Gruppen. Und so wird's gemacht: Markiere zunächst "Einheiten" am oberen Bildschirmrand (oder drücke **F1**), doppelklicke dann auf die Stelle auf der Karte, an der dein Spielercharakter beginnen soll. Dadurch öffnet sich das "Einheit einsetzen"-Fenster, das eine Vielzahl von Optionen enthält.

TIPP



Wenn du einen kompletten Trupp mit Infanterie oder eine Panzerkolonne einsetzen willst, wähle "Gruppen" am oberen Rand aus (oder drücke **F2). Wenn du dann auf die Karte doppelklickst, setzt du eine Gruppe statt eines einzelnen Soldaten oder Fahrzeugs ein. Gruppen sind nie spielbar; sie werden stets von der KI kontrolliert.**

Seite: Wähle die Seite der Einheit aus. "Westen" sind die Amerikaner; "Osten" sind die Sowjets; "Widerstand" sind die Guerillas; "Zivilist" ist jedem freundlich gesinnt; "Game Logic" ist eine unsichtbare imaginäre Einheit; "Leer" bedeutet leere Fahrzeuge, Objekte, Minen etc.

Klasse: Wähle den Typ der Einheit aus. "Männer" sind Leute; "Auto" ist ein Fahrzeug mit Rädern; "Gepanzert" sind Panzer, APCs und Boote; "Luft" bedeutet Helikopter und Flugzeuge und "Unterstützung" beinhaltet Vorratslasten und Unterstützungs-APCs.

Kontrolle: Hier bestimmst du, wer eine Einheit kontrolliert. "Nicht spielbar" ist die normale KI-Einstellung. "Spieler" ist die vom Hauptspieler kontrollierte Einheit – jeder Einzelspieler-Einsatz muss eine Spieler-Einheit haben, sonst kann er nicht gestartet werden. Wenn du während eines Spiels eine andere Einheit bestimmst, die unter der Kontrolle des Spielers sein soll, wird die alte Spieler-Einheit "Nicht spielbar". Hier bedeutet die Wahl von "Spielbar", dass die Einheit sich in der Auswahl der möglichen Startpunkte beim Starten eines Multiplayer-Spiels befindet. Im Einzelspielermodus sind diese Einheiten normale KI-Einheiten. Einige Fahrzeuge sind mehr als einer Charakterposition zugeteilt, was dir erlaubt, Kombinationen aus der "Kontrolle"-Liste zu wählen.

Info Alter: Hier legst du fest, ob der Spieler von einer feindlichen Einheit weiß oder nicht (alle Einheiten auf der Seite des Spielers sind bekannt). Du wählst, wie alt die Information ist. Das bedeutet praktisch, dass der Befehlshaber des Spielers die Position dieser Einheit zwar kennt, doch je älter die Information ist, desto ungenauer ist sie.

Fahrzeugschloss: Dies legt den Schlossstatus der Einheit fest und bezieht sich nur auf Fahrzeuge. In der Voreinstellung ist die Einheit für Gruppenkommandanten unverschlossen und für Untergebene verschlossen (sie können nur auf Befehl ihres Kommandanten einsteigen). „Unverschlossen“ erlaubt jedem, das Fahrzeug zu betreten. „Verschlossen“ bedeutet, dass niemand in das Fahrzeug steigen kann.

Rang: Dies ist der Rang der Einheit. Die Einheit mit dem höchsten Rang in der Gruppe ist der Anführer der Gruppe (Kommandant).

Falls mehr als ein Soldat sich den höchsten Rang teilen, ist derjenige der Anführer, der zuerst eingefügt wird. Wenn der Anführer stirbt, tritt der Soldat mit dem nächsthöheren Rang an seine Stelle. Je niedriger sein Rang, desto wahrscheinlicher ist es, dass seine Gruppe fortläuft. Wenn eine erstellte Einheit mehrere Soldaten als Besatzung hat (beispielsweise ein Fahrzeug), bezieht sich der gesetzte Rang auf den Fahrer oder Piloten. In Panzern ist der Rang des Schützen einen Punkt höher, der des Kommandanten zwei Punkte höher. In Hubschraubern ist der Rang des Schützen einen Punkt niedriger.

Einheit: Dies ist der exakte Typ von Einheit, den du einsetzt/erstellst.

Spezial: Diese Liste spezifiziert, wo die Einheit zu Beginn des Einsatzes erscheint. "In Formation" bedeutet, dass sich die Einheit am ersten Wegpunkt in Formation befindet (oder in voreingestellter Formation: Keil). "Keine" bedeutet, dass die Einheit dort erscheint, wo du sie platziert hast (sie nimmt jedoch oft wieder Formation ein, wenn der Einsatz beginnt). "Geladen" kann nur ausgewählt werden, wenn sich ein Fahrzeug in der Gruppe befindet, das beladen werden kann – "Geladene Einheiten" beginnen den Einsatz in dem Fahrzeug. "Fliegend" bezieht sich nur auf Lufteinheiten – die Einheit ist bereits in der Luft, wenn der Einsatz beginnt.

Name: Benenne deine Einheit, um die weitere Programmierung des Einsatzes zu erleichtern. Du kannst diesen Namen in Funktionen verwenden. Beachte, dass damit das Fahrzeug benannt wird, und nicht der (die) Soldate(en) darin! Wenn du einem Fahrzeug mit Besatzung einen Namen gibst, wird die Besatzung automatisch benannt: "D" nach dem Namen des Fahrzeugs für Fahrer, "G" für Schütze und "C" für Kommandant. Wenn du z.B. einen M1A1-Panzer platzierst und ihn "Panzer1" nennst, heißt sein Kommandant "Panzer1C", der Schütze "Panzer1G" und der Fahrer "Panzer1D".

Diese Namen funktionieren in Funktionen genauso wie die Namen, die du selbst vergibst.

Fähigkeit: Dies ist die Fähigkeitsstufe der Einheit. Je weiter rechts, desto höher ist die Leistung der Einheit. Sie schießt genauer, denkt schneller, fliegt besser, läuft schneller etc. Die Mitte der Fähigkeitsleiste spiegelt die Fertigkeit des durchschnittlichen Spielers wider. Diese Funktion ist nicht auf die vom Spieler kontrollierte Einheit anwendbar.

Initialisierung: Hier schreibst du Funktionen oder Ausdrücke, die sich auf eine Einheit oder ihre Gruppe beziehen. Diese Zeile wird ausgeführt, sobald die Einheit in die Hauptkarte eingesetzt wird.

Gesundheit/Panzerung: Bestimme den Gesundheitszustand der Einheit; je weiter rechts, desto besser ist der Zustand der Einheit. Die Voreinstellung der Einheit steht auf Maximum, doch du kannst mit dieser Funktion verwundete oder beschädigte Einheiten erzeugen. Dieser Zustand spiegelt keinen "strukturellen Schaden" wider, so dass ein Soldat mit niedriger Gesundheit immer noch in der Lage ist, sich zu bewegen und zu schießen, aber ein einziger Schuss ins Bein wird ihn töten.

Treibstoff: Stelle den Zustand des Treibstoffs für jedes Fahrzeug ein. Dies ist der Treibstoff, der vom Fahrzeug verbraucht wird. Er spiegelt nicht wider, wie viel Treibstoff ein Lastwagen geladen hat.



Munition: Dies bestimmt, mit wie viel der verfügbaren Munition die Einheit beginnt. Wie beim Treibstoff, bezieht sich das nicht auf die geladene Menge eines Munitionslasters. Soldaten mit einer eingestellten Munitionsmenge von 50 Prozent haben nur zwei Magazine (anstatt der möglichen vier) und drei Granaten (anstatt sechs).

Wahrscheinlichkeit der

Anwesenheit: Dies legt die Wahrscheinlichkeit fest, dass die Einheit existieren wird. Je weiter rechts, desto wahrscheinlicher wird die Einheit existieren.

Platzierungsradius: Richte einen zufälligen Ort für die Einheit ein. Die Voreinstellung ist auf Null gesetzt, was bedeutet, dass die Einheit sich exakt an der Stelle befindet, an der du sie einsetzt. Um etwas zu varriieren, kannst du jeden Wert in Metern wählen, der den Radius festlegt, in dem die Einheit zu Beginn des Einsatzes zufällig erscheint. Beachte, dass sich dies nur auf Gruppenführer (Kommandanten) oder Soldaten ohne Formation bezieht. Soldaten in Formation erscheinen immer in Formation, ungeachtet ihrer individuellen Platzierungsradien. Wenn du willst, dass eine komplette Gruppe ihre Position varriiert, stelle "In Formation" für jede Einheit ein und lege einen Platzierungsradius für den Gruppenführer fest.

Azimuth: Diese Funktion bestimmt die Richtung der Einheit. Wie oben, sind die Unterebenen, die in Formation bleiben, davon nicht betroffen.

Gruppieren

Jede Einheit muss zu einer Gruppe gehören. Eine Gruppe kann einen bis zwölf Soldaten enthalten. (Da Panzer drei Besatzungsmitglieder haben, können höchstens vier in einer Gruppe sein.) Wenn du Einheiten platzierst, bilden die dicht nebeneinander positionierten automatisch eine Gruppe.

Gruppen werden durch blaue Linien dargestellt, welche die Einheiten der Gruppe mit dem Anführer – dem höchstrangigen Soldaten in der Gruppe – verbinden. Um die Einheiten von Hand zu einer Gruppe zu verbinden, verweissere dich, dass "Gruppen" ausgewählt ist, klicke dann auf eine Einheit und ziehe eine Linie zu einer anderen Einheit. Um eine Einheit von einer Gruppe zu lösen, klicke auf sie und ziehe eine Linie auf eine leere Stelle auf der Karte oder zu einer anderen Gruppe.

Gruppieren ist wichtig, da du später Gruppen, und nicht Individuen Wegepunkte teilst und Befehle gibst.

WEGEPUNKTE

Wegepunkte sind dazu da, Einheiten Befehle zu geben. Sie bestimmen nicht nur, wohin zu gehen ist, sondern auch, was zu tun ist, wenn du dort ankommst. Um einen Wegepunkt zu setzen, oder einen bereits bestehenden zu bearbeiten, wähle "Wegepunkte" (oder drücke **F4**), doppelklicke dann auf die Karte, wo du einen Wegepunkt setzen oder bearbeiten willst. Dadurch wird ein "Wegepunkt einsetzen/bearbeiten"-Fenster geöffnet, in dem du den Wegepunkt auf mehrere Arten definieren kannst.

Typen von Wegepunkten

Klicke auf das Typenkästchen, um eine Liste mit den verschiedensten Befehlen zu öffnen, die du dem ausgewählten Wegepunkt zuordnen kannst. Es folgen die im Spiel verfügbaren Typen von Wegepunkten.

Bewegen: Dieser einfache Wegepunkt ist abgeschlossen, sobald die Einheit ihr Ziel erreicht.

Zerstören: Dieser Wegepunkt muss auf eine Zieleinheit gesetzt werden. Wähle z.B. eine angreifende Einheit, wähle den Wegepunkt-Modus und doppelklicke auf die Einheit, die zerstört werden soll. Der Angreifer bewegt sich zur Position des Wegepunkts.

Sobald er das Ziel erblickt, versucht er es zu zerstören. Falls er es nicht sehen kann, beginnt er, nach dem Ziel zu suchen, sobald er den Zielort des Wegepunkts erreicht.

Einsteigen: Damit steigt eine Einheit in ein ausgewähltes Fahrzeug ein. Es gibt zwei Möglichkeiten, ihn zu verwenden. 1.) Um in ein leeres Fahrzeug einzusteigen: Erzeuge ein leeres Fahrzeug und platziere den Einsteigen-Wegepunkt einer Einheit darauf (wie beim Zerstören). Die Einheit begibt sich zum Fahrzeug und steigt ein (falls das Fahrzeug immer noch dort oder in der Nähe ist). 2.) Um ein Transportfahrzeug zu beladen: Setze zuerst eine Gruppe ein, die in der Lage ist, Fracht zu befördern, wie z.B. einen 5t Lastwagen mit Fahrer (Transportgruppe). Setze Wegepunkte für sie. Setze nun eine Gruppe Soldaten ein, indem du einen Einsteigen-Wegepunkt für sie setzt, der zum Wegepunkt der Transportgruppe synchron ist (z.B. Laden). Die Soldaten gehen zum Einsteigen-Wegepunkt und warten auf den Laster. Der Lastwagen fährt zu seinem Laden-Wegepunkt und hält an. Dann steigen die Soldaten in den Lastwagen, der zum nächsten Wegepunkt fährt, sobald alle an Bord sind. Setze für Soldaten nach dem Einsteigen weitere Wegepunkte – sie gehen dorthin, nachdem sie den Lastwagen beim "Transporter Ausladen"-Wegepunkt des LKWs wieder verlassen haben.

Suchen und Zerstören: Einheiten mit "Suchen und Zerstören"-Wegepunkten versuchen, Gegner im Zielgebiet zu zerstören. Die Einheit begibt sich zur Wegepunkt-Position und sucht dann zufällig nach Gegnern. Wie weit sie reist und wie viel Zeit sie damit verbringt, hängt vom Typ der Einheit ab – Helikopter suchen viel größere Gebiete ab als Fußtruppen. Der Wegepunkt ist abgeschlossen, wenn für lange Zeit kein Gegner mehr angetroffen wird.

Vereinigen: Dieser Wegepunkt muss mit dem einer anderen Gruppe synchronisiert werden. Die Gruppe, der ein Vereinigen-Wegepunkt zugewiesen wird, vereinigt sich mit einer anderen (Ziel-) Gruppe. Beachte, dass der Anführer der Zielgruppe das Kommando behält, ungeachtet der Ränge ihrer neuen Mitglieder. Denke daran, dass nicht mehr als zwölf Soldaten in eine einzelne Gruppe passen, also versuche nicht, zwei große Gruppen zu vereinigen.

Vereinigen und Führen: Ähnlich wie "Vereinigen", nur dass das Kommando an den Anführer der Wegepunkt-Gruppe übergeht. Dies ist nützlich, wenn du willst, dass sich ein Trupp deinem Spieler-Charakter anschließt und er auch Anführer sein soll.

Aussteigen: Alle Soldaten in der Gruppe steigen aus allen Gruppenfahrzeugen aus.

Kreis: Verwende diesen Wegepunkt, um Gruppen im Kreis zu führen. Wenn eine Gruppe einen Wegepunkt abschließt, wählt sie automatisch den dem Kreis-Wegepunkt am nächstgelegenen Wegepunkt. Beachte auch, dass die Gruppe niemals zur exakten Position des Wegepunktes geht. Eigentlich ignoriert sie sogar alle Einstellungen dieses Wegepunktes völlig. Stattdessen nimmt die Einheit den nahegelegensten Wegepunkt als ihren nächsten an. Wenn du z.B. den Wegepunkt 6 auf "Kreis" einstellst und ihn nahe Wegepunkt 2 platzierst, bewegt sich die Gruppe von Wegepunkt 1 bis 5, und dann unentwegt zurück zu 2 bis 5.

Laden: Dieses Kommando befiehlt einem Fahrzeug, alle Soldaten als Fracht zu laden.

Ausladen: Dies teilt einem Transportfahrzeug mit, dass es alle Soldaten seiner Gruppe abladen soll, die als Fracht transportiert werden. Die Besatzung verbleibt im Fahrzeug, und Soldaten von anderen Gruppen bleiben ebenfalls an Bord.

Transporter Ausladen: Dieser Wegepunkt weist alle beladenen Fahrzeuge in einer Gruppe an, Einheiten von anderen Gruppen auszuladen, welche den Einsatz als Fracht begonnen haben oder durch den Einsteigen-Wegepunkt eingestiegen sind.

Halten: "Halten" stellt sicher, dass Wachen auf ihrem Posten bleiben. Dieser Wegepunkt wird nie abgeschlossen und eignet sich als guter Endpunkt. Eine Gruppe wartet beim Erreichen des Wegepunkt-Zielorts. Wenn eine Halten-Gruppe den Feind erblickt, greift sie an. Wenn sie erfolgreich ist, kehrt sie zum Halten-Wegepunkt zurück und wartet auf weitere Gegner.

Wachposten: Dieser Wegepunkt postiert Wachen als Laufalarm. Wenn die Gruppe den Wegepunkt erreicht, wartet sie. Der Wegepunkt ist abgeschlossen, wenn eine Gruppe den Feind erblickt. Befehl einem oder zwei Soldaten, in die Richtung zu laufen, wo du den Gegner vermutest. Wenn sie den Gegner erblicken, kehren sie zurück, um Bericht zu erstatten, woraufhin die Bewachen-Gruppen angreifen (synchronisiere dafür die Wegepunkte).

Bewachen: Verwende diesen Wegepunkt, um deinem Einsatz Zufallsereignisse hinzuzufügen. Der Wegepunkt ist niemals abgeschlossen. Wenn die Gruppe eintrifft, schaltet sie auf Bewachen-Modus. Wenn nun irgendwo auf der Karte der Feind entdeckt wird, eilen die Gruppen im Bewachen-Modus zu Hilfe. Versetze einige Gruppen in verschiedenen Gebieten in den Bewachen-Modus. Wenn ein Gegner erblickt wird, entscheidet die KI, welche Gruppe sich in der besten Position befindet, um zu reagieren, und gibt den Befehl. Die Wahl hängt davon ab, wie stark jede bewachende Einheit ist und wie lange es dauern würde, um die Position des Gegners zu erreichen. Falls der Gegner zerstört wird und die Einheit überlebt, kehrt sie zu ihrer Position und in den Bewachen-Modus zurück.

Reden: Dies ist ein spezieller Wegepunkt – in Zwischensequenzen nützlicher als in Einsätzen. Platziere ihn über einer anderen Einheit (üblicherweise eine befreundete). Der Wegepunkt ist abgeschlossen, wenn die Gruppe die Position der Zieleinheit erreicht.

Scripted: Ein weiterer spezieller Wegepunkt. Du musst den Skriptnamen im Skriptfeld eingeben. Wenn eine Gruppe ihren vorangehenden Wegepunkt erreicht, läuft das Skript. Ein Skript hat drei Parameter: Gruppe ("Eigentümer" des Wegepunktes), Position (des Wegepunktes) und Ziel.

Unterstützen: Dieser besondere Wegepunkt ist dem "Bewachen" sehr ähnlich. Gruppen an einem Unterstützen-Wegepunkt befinden sich im Unterstützen-Modus und der Wegepunkt ist niemals abgeschlossen. Wenn der Anführer einer Gruppe, die Munition, Reparaturen oder einen Arzt benötigt, über das Befehlsmenü um Unterstützung bittet (KI-Anführer machen recht oft Gebrauch davon), versucht die nächst verfügbare und geeignete Unterstützungseinheit, die Gruppe in Not zu erreichen und zu helfen.

Wegpunkt-Einstellungen

Wegpunkt-Befehl: Mit dieser Liste kannst du einen Wegepunkt zu der Reihe bisher erzeugter Wegepunkte hinzufügen. Wähle einfach aus, wohin du den Wegepunkt haben willst, und weise ihm eine Nummer zu. Die numerische Bezeichnung aller nachfolgenden Wegepunkte wird um eins erhöht. Wenn du z.B. fünf Wegepunkte hast und einen weiteren zwischen den Wegepunkten 3 und 4 einfügen willst, doppelklicke auf den Ort. Er wird als Wegepunkt 6 bezeichnet, wird aber auf 4 geändert, während neu sortiert wird. Die Wegepunkte 4 und 5 werden entsprechend zu 5 und 6 umbenannt.

Beschreibung: Gib hier irgendeinen Text ein. Falls der Spieler den Wegepunkt sieht, ist es sein eigentlicher Wegepunkt im Kadettenmodus des Spiels. Oder wenn der Spieler in einem Panzer oder Hubschrauber ist, sieht er den Text ebenfalls als Beschreibung des Wegepunktes statt des Standards "Bewegen" etc.

Wegepunkt-Modi

Mit diesen Einstellungen bestimmst du das Verhalten der Gruppe, die zum Wegepunkt unterwegs ist. Wenn die Gruppe den Wegepunkt abschließt, wechselt sie zum Modus des Wegepunktes, zum dem sie als Nächstes geht. Benutze dies auch als Anfangseinstellung; zu Beginn des Einsatzes hat die Einheit voreingestellte Modi (Feuer eröffnen, Formation einhalten, Keil, Normal, Aufpassen), wenn du keine anderen Modi beim ersten Wegepunkt einstellst. Dies bestimmt auch den Kampfmodus der Einheiten in einer Gruppe. "Niemals feuern" bedeutet, dass eine Einheit niemals feuert – dies dient einem bestimmten Zweck, wie z.B. bei einem Kurier.

AUSLÖSER

Mit Hilfe von Auslösern programmierst du den Ablauf eines Einsatzes. Während Wegepunkte Einheiten steuern, kontrollieren Auslöser den Einsatz selbst. Eine der wichtigsten Funktionen eines Auslösers ist das Beenden eines Einsatzes. Diese Auslöser beziehen sich unmittelbar auf die Ziele des Einsatzes. Um einen Auslöser zu platzieren oder zu bearbeiten, doppelklicke auf die Karte, wo du ihn haben möchtest. Dadurch wird ein "Auslöser einsetzen/bearbeiten"-Fenster geöffnet. Hier kannst du die Eigenschaften des Auslösers festlegen.

TIPP



Stell dir einen Auslöser als Schalter vor. Er schaltet irgendetwas im Einsatz ein oder aus. Du kannst sie auch als "wenn-dann"-Ausdrücke betrachten, die dem Einsatz eine Anweisung geben, wenn ein bestimmter Zustand eintritt.

Form und Größe

Als Erstes sollten die Dimensionen des Auslösers bestimmt werden. Achse A und Achse B gestatten dir, die Größe des Auslösers anzupassen. Achse A ist horizontal und Achse B ist vertikal. Wähle entweder ein Rechteck oder eine Ellipse.

Um das Ziel zu drehen, gib eine Zahl in das Winkelkästchen ein. Dadurch wird das Ziel im Uhrzeigersinn um die entsprechende Gradzahl gedreht.

Aktivierung

Jeder Auslöser muss einen bestimmten Zustandstyp zur Aktivierung haben. Hier stellst du ein, wer den Auslöser aktiviert und wie sie es tun. "Keiner" bedeutet, dass der Auslöser nicht auf diese Weise aktiviert wird. "Osten", "Westen", "Widerstand" und "Zivil" beziehen sich auf die Parteien im Spiel. "Game Logic" ist im Wesentlichen ein unsichtbares Fahrzeug. "Jeder" bedeutet jeden lebenden Soldaten oder jedes Fahrzeug. "Funk Alpha", "Beta" etc. bedeutet, dass dieser Auslöser durch Funk aktiviert wird (d.h. über das Befehlsmenü des Spielers mit dem entsprechenden Code "0-0-X"). Du kannst einem Auslöser auch befehlen, von einer bestimmten Gruppe aktiviert zu werden. Ziehe im Gruppen-Modus eine Linie von der Gruppe zum Auslöser. Das Aktivierungskästchen listet dann verschiedene Variationen der Gruppe auf, wie z.B. "Fahrzeug", "Ganze Gruppe", "Gruppenführer" oder "Jedes Gruppenmitglied". Dieses Feld ändert sich, wenn du den Auslöser mit einer bestimmten Einheit verbindest.

Sobald du das "Wer" festgelegt hast, musst du programmieren, "was" passieren muss, um den Auslöser zu aktivieren. Die Auswahl besteht aus "Anwesend", "Nicht Anwesend" und von einer der vier Seiten "Bemerkt". Zum Beispiel: Falls der Auslöser darauf programmiert ist, aktiviert zu werden, wenn der "Osten Anwesend" im Auslösergebiet ist, dann wird er aktiviert, wenn eine östliche Einheit den Auslöserbereich betritt.

Wähle für den Auslöser entweder "Einmal" oder "Wiederholt". "Einmal" bedeutet, dass der Auslöser nur aktiviert wird, wenn der programmierte Zustand zum ersten Mal eintritt, während "Wiederholt" bedeutet, dass der Auslöser jedes Mal aktiviert wird, wenn der Zustand eintritt, und deaktiviert wird, wenn nicht.

"Countdown" zählt, wenn der Zustand eintritt, die Zeit, bis der Auslöser tatsächlich aktiviert wird, und bei "Timeout" muss der Zustand für eine bestimmte Zeit anhalten. Variiere diese Zeiten, indem du eine minimale Zeit, eine mittlere Zeit und eine maximale Zeit eingibst. Die KI wählt eine Zeit zwischen Minimum und Maximum, aber in der Nähe der mittleren Zeit, aus. Um eine ganz bestimmte Zeit einzustellen, gib in jedes Kästchen dieselbe Zeit ein.

Auslösertypen

Die Voreinstellung ist "Keiner", aber du kannst einige spezielle Auslöser erzeugen. "Ende #1, #2" und so weiter werden zum Beenden des Einsatzes benutzt. Du kannst für jeden Einsatz sieben mögliche Enden erzeugen – sechs sind nummeriert, haben ihre eigenen Lagebesprechungen und Fortsetzungen, falls der Einsatz Teil einer Kampagne ist. Falls du mehr Auslöser desselben Typs hast (wie z.B. mehrere Auslöser mit Ende #1), müssen alle aktiviert sein, um den Einsatz zu beenden. "Verloren" ist ein spezieller Typ von Ende; es gibt nach diesem Ende keine Lagebesprechung (nur Einsatzstatistik), und falls du mehrere Verloren-Auslöser setzt, endet der Einsatz, wenn irgendeiner von ihnen aktiviert wird. Dies wird üblicherweise für ein "Einsatz gescheitert"-Ende verwendet.

TIPP



Versuche, mit den verschiedenen Auslösertypen zu experimentieren. Wenn du etwas tun willst, jedoch nicht sicher bist, wie, kann ein Auslöser wahrscheinlich dein Problem lösen.

"Umleiten" ist ein weiterer wichtiger Auslösertyp. Wenn dieser Auslöser mit einem Wegepunkt synchronisiert wird, zwingt er Gruppen, ungeachtet aller anderen Umstände, zum nächsten Wegepunkt zu gehen. Das heißt, dass alle übrigen Wegepunkte zwischen dem aktuellen und demjenigen, zu dem umgeleitet wird, übersprungen werden. Zum Beispiel: Du hast einen Lastwagen mit fünf Bewegewegepunkten, und es gibt einen Umleiten-Auslöser, der mit dem dritten Wegepunkt des LKWs synchronisiert ist. Zu Beginn des Einsatzes fährt der Lastwagen zum ersten Wegepunkt. Wenn er dort ankommt, fährt er weiter zum zweiten, dann zum dritten. Der Lastwagen wartet dort auf die Aktivierung des Auslösers, bevor er zum vierten Wegepunkt weiterfährt – es funktioniert genauso wie ein normaler Auslöser. Wenn der Auslöser aber aktiviert wird, während der Lastwagen auf dem Weg zum zweiten Wegepunkt ist, ändert er sofort seine Route und fährt direkt zum vierten Wegepunkt. Falls der Auslöser auf "Wiederholt" eingestellt ist und abermals aktiviert wird, wenn der Lastwagen vom vierten zum letzten Wegepunkt unterwegs ist, kehrt der LKW zum vierten Wegepunkt zurück, sogar wenn der Wegepunkt bereits abgeschlossen war.

Der letzte spezielle Auslöser ist der Typ "Bewacht Von". Bestimme mit diesem Auslöser Positionen auf der Karte. Stelle z.B. Auslöser rund um alle Städte im sowjetischen Teil einer Insel als "Bewacht Vom Osten" ein. Erzeuge dann ein paar Einheiten mit Bewachen-Wegepunkten. Obwohl diese Einheiten die gesamte Umgebung bewachen, bevorzugen sie die Gebiete innerhalb der Auslöser und überprüfen diese Orte öfters, wobei sie alles angreifen, was sie erblicken. Innerhalb des Typenbereichs kannst du auch Texte eingeben. Dieser erscheint im Einsatzeditor. Er wird außerdem für Funkauslöser verwendet und erscheint im Befehlsmenü.

HINWEIS

Die Zustand- und Effekte-Menüs gestatten dir, spezielle Aktionen zu programmieren, die bei der Aktivierung eines Auslösers ausgeführt werden. Das schließt Geräusche, Musik und sogar Zwischensequenzen ein.

SYNCHRONISIEREN

Synchronisieren ist eine Methode, um die Aktionen zwischen zwei verschiedenen Gruppen zu koordinieren, oder zwischen einer Gruppe und einem Auslöser. Um dies zu tun, wähle "Synchronisieren" aus (oder drücke **[F5]**) und ziehe eine Linie von einer Gruppe zu entweder einem Wegepunkt einer anderen Gruppe oder einem Auslöser. Falls du z.B. willst, dass eine Gruppe an einem Wegepunkt anhält, bis ein Auslöser aktiviert wird, synchronisiere die beiden. Eine weitere Anwendung wäre, einen Helikopter eine Fußtruppe abholen zu lassen. Gib der Fußtruppe an derselben Stelle einen Wegepunkt mit dem Befehl "Einsteigen", an dem der Helikopter den Befehl "Laden" hat. Verbinde die beiden Wegepunkte und der Helikopter wartet, bis der komplette Trupp eingestiegen ist, bevor er abhebt.

TIPP



"Synchronisieren" ist für den reibungslosen Ablauf eines Einsatzes von entscheidender Bedeutung. Er eignet sich außerdem großartig für koordinierte Angriffe. Wenn sich z.B. zwei Gruppen einem Dorf zum Angriff nähern, synchronisiere ihre Wegepunkte vor dem Angriff. Dadurch wird der ersten Gruppe, die am Wegepunkt ankommt, befohlen, zu warten, bis die zweite Gruppe in Position ist. Dann greifen sie zusammen an.

MARKIERUNGEN

Platziere Markierungen auf der Karte, um dem Spieler den Ort verschiedener Ziele oder sogar Gefahrenstellen zu zeigen.

Um eine Markierung zu platzieren oder zu bearbeiten, wähle "Markierung" aus (oder drücke **F6**) und doppelklicke auf die Karte. Dadurch öffnet sich das "Markierung einsetzen/bearbeiten"-Fenster. Hier benennst du die Markierung, gibst den Text ein, der daneben erscheint, und passt seine Größe, Farbe und Form an.

TIPP



Markierungen können als Verweise zum Text der Einsatzbesprechung angelegt werden. Trage einfach ihre Koordinaten im Hyperlink des Einsatzbesprechungstextes ein, und die Karte rollt automatisch zur Markierung, wenn der Spieler auf den hervorgehobenen Text in der Einsatzbesprechung klickt.

INTEL

Das Intel-Kästchen befindet sich in der oberen rechten Ecke des des Einsatz-Editor-Bildschirms. Es zeigt die Koordinaten des Spieler-Charakters und einen Wetterbericht an. Klicke darauf, um das Intel-Fenster zu öffnen. Hier gibst du Namen und Beschreibung des Einsatzes ein. Du kannst außerdem Datum, Zeit und den Wettertyp bestimmen, sowohl am Anfang des Einsatzes als auch als Vorhersage während des Einsatzes. Schließlich kannst du die Gesinnung des Widerstands einstellen.

DEINEN EINSATZ TESTEN

Teste deinen Einsatz früh und oft, während du ihn erstellst. Eigentlich solltest du ihn jedesmal testen, wenn du einen Wegpunkt zuweist oder einer Einheit Befehle gibst.

Es ist viel einfacher, eine Sache nach der anderen zu testen, um Probleme zu finden, als große Einsätze mit Unmengen von Gruppen nach Fehlern abzusuchen. Klicke auf die Vorschau-Schaltfläche, um deinen Einsatz jederzeit während der Erstellung zu testen. Dadurch gelangst du umgehend in den Einsatz, um sie auszuprobieren und herauszufinden, woran du noch feilen musst.

DEIN WERK SPEICHERN

Speichere regelmäßig, während du einen Einsatz erzeugst. Klicke auf die Speichern-Schaltfläche, um ein Fenster zu öffnen. Gib einen Einsatznamen an und wähle, wie du willst. Während du beim Erstellen des Einsatzes bist, wähle "Benutzer-Einsatz". So wird im Verzeichnis Operation Flashpoint \ users \ dein Benutzername \ missions gespeichert. Sobald dein Einsatz fertig ist, benutze die Speicher-Funktion, um ihn ins Einzelspieler- oder Multiplayer-Verzeichnis zu exportieren. Er wird dann im Menü aufgelistet. Mit der Laden-Schaltfläche kannst du gespeicherte Benutzer-Einsätze aufrufen. Die Vereinigen-Schaltfläche erlaubt dir, aus zwei einen zu machen. Für große, komplexe Einsätze ist es am besten, separate Einsätze für verschiedene Gebiete / Teile zu erstellen und sie dann zu vereinigen, nachdem jeder Teil läuft. Zusätzlich zur Datei mission.sqm, die sämtliche Informationen für deinen mit dem Editor erstellten Einsatz enthält, gibt es weitere Dateien, die du in seinem Verzeichnis unterbringen musst. Dies sind briefing.html (der Text für Einsatzbesprechungen und das Ende der Einsätze) und overview.html (der Text, der den Einsatz innerhalb des Auswahlmenüs erklärt). Erstelle ähnliche Dateien, die im Spiel enthalten sind, und verwende sie für deine Einsätze. Dies sind Dateien, wenn du anderen Spielern deine Einsätze geben willst. Ohne sie werden die anderen Spieler nicht wissen, was sie tun müssen, um den Einsatz abzuschließen. Um deinen Einsatz zu vervollständigen, musst du jegliche Geräusch-Dateien in das Einsatzverzeichnis einfügen.