

Taken from Amiga-Manuals-Website



AMIGA

DESERT
STRIKE
RETURN TO THE GULF

M A N U E L

DESERT STRIKE™

- Amiga -

DE GRACE !

PAYEZ POUR JOUER, SINON TOUT LE MONDE Y PERDRA.

Les créateurs de simulations électroniques utilisent l'argent qu'ils tirent de la vente de leurs produits pour rester dans la course. Si des clients potentiels leur volent leurs produits et leurs services, il faudra augmenter les prix pour compenser les pertes. Il arrivera un jour où les acheteurs légitimes n'auront plus les moyens d'acheter à des prix élevés et tout le monde y perdra.

DESERT STRIKE est le produit des efforts communs d'une équipe dévouée de chez Electronic Arts. Nous, les créateurs, artistes, programmeurs et autres professionnels, dépendons de votre loyauté à payer le prix fixé, pour que nous puissions continuer à créer et mettre au point d'autres jeux encore meilleurs. Nous vous recommandons de jouer et d'apprécier *DESERT STRIKE* avec vos amis, mais de grâce, ne faites pas de copies illégales du programme pour eux.

Electronic Arts soutient ainsi les efforts de l'industrie pour combattre la réalisation illégale de copies de logiciels pour ordinateurs personnels. Merci de nous aider à contrôler les coûts des logiciels en éliminant les risques de vol. Et n'oubliez pas que copier des logiciels pour une raison autre que la sauvegarde est une violation de la loi. Toute personne réalisant des copies illégales de ce logiciel fera l'objet de poursuites.

DESERT STRIKE

TABLE DE MATIERES

QU'Y A-T-IL DE NOUVEAU	3	FONCTION STATUT STATUS	9
GRAPHIQUES AMÉLIORÉS	3	FONCTION MISSION MISSION	10
SONS AMÉLIORÉS	3	INFORMATIONS SUR L'APACHE	10
L'HISTOIRE	3	A PROPOS DE L'APACHE	11
CHARGEMENT DU JEU	4	CARBURANT	11
POUR FAIRE UNE COPIE DE VOS		MUNITIONS	11
DISQUETTES DESERT STRIKE :	4	PUISSANCE	11
POUR CHARGER DESERT STRIKE :	4	LE SUPERTREUIL	12
LE MENU PRINCIPAL	5	VIE SUPPLÉMENTAIRE	12
LA CLÉ DU JEU	5	LA FIN D'UNE CAMPAGNE	12
SELECT YOUR CO-PILOT		LE MOT DE PASSE	12
(SÉLECTIONNEZ VOTRE COPILOTE) ...	5	SNAFUS	12
(SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE		VUES D'ENSEMBLE DES	
CONTROLE)	6	CAMPAGNES	13
(SÉLECTIONNEZ UN MODE SONORE) 6		CAMPAGNE 1 - AIR SUPERIORITY	
(SÉLECTIONNEZ DES SÉQUENCES		SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE	13
ANIMÉES DANS LE JEU)	6	DÉMARRAGE RAPIDE	13
(ENTREZ UN MOT DE PASSE)	7	CAMPAGNE 2 - SCUD BUSTER	16
(COMMENCEZ UNE CAMPAGNE)	7	CAMPAGNE 3 - EMBASSY CITY	
CONTROLE DE VOTRE HÉLICOPTERE	7	AMBASSADE	18
JOYSTICK	8	CAMPAGNE 4 - NUCLEAR STORM	
SOURIS	8	TEMPETE NUCLÉAIRE	21
CLAVIER	8	ANNEXE DES ARMES	22
LA CARTE	9	JOURNAL DE MOT DE PASSE	24
FONCTION CARTE MAP	9	REMERCIEMENTS	26
		NOTICE	27
		BIOGRAPHIES DES ARTISTES	28

DESERT STRIKE

DESERT STRIKE - Amiga -

Qu'y a-t-il de nouveau

Nous savons que vous recherchez la qualité. Aussi, au moment de créer la version Amiga de Desert Strike, nous nous posions tous la même question : que peut-on faire pour améliorer le jeu ?

GRAPHIQUES AMÉLIORÉS

Le mode 64 couleurs extra HalfBrite d'Amiga nous donnait la possibilité de vous offrir des graphiques réalistes avec des ombres, de la fumée et des nuances. Avec 64 couleurs sur l'écran, vous avez l'impression d'être au cœur de chaque explosion. Pour donner au jeu une plus grande profondeur, les séquences animées qui expliquent les zones où se déroule l'action ont été redessinées à l'aide d'une palette de 32 couleurs — elles sont ainsi plus belles et se déroulent plus rapidement !

Des écrans numérisés et des informations techniques fournies par des fabricants de matériel militaire donnent un air d'authenticité à d'autres parties du jeu.

SONS AMÉLIORÉS

Les sons synthétisés empruntés aux manœuvres véritables d'Apaches vous permettent d'être aux premières loges et vous donnent une excellente excuse pour pulvériser les moindres cibles !

Un système sonore stéréo procure la profondeur et le réalisme dont vous avez toujours rêvé. Et tout ceci à partir de plus de 2 mégaoctets de musique et d'effets.

L'histoire



Le Moyen-Orient : creuset de religions, de races et de polémiques. Sans crier gare, un paranoïaque a fait surface en menaçant de déclencher un Armageddon.

Les gouvernements du monde entier savent peu de choses sur cette menace, le soi-disant "Général" Kilbaba, mais il existe assez de preuves de ses compétences militaires pour prendre sa menace très au sérieux. Le Président vous a choisi pour mener une série de campagnes dangereuses et préventives dans le désert pour anéantir ce dangereux individu.

DESERT STRIKE

Chargement du jeu

Il est certain que nous ne pouvons pas garantir que vos disquettes originales de Desert Strike dureront jusqu'à la nuit des temps. Nous ne pouvons que vous conseiller d'en faire une copie et de jouer avec les copies de sauvegarde. Si vous rencontrez des problèmes avec ces copies de sauvegarde, faites-en d'autres — c'est aussi simple que cela !

POUR FAIRE UNE COPIE DE VOS DISQUETTES DESERT STRIKE :

1. Mettez l'Amiga sous tension (pour les Amiga 1000 : insérez Kickstart 1.2 ou 1.3).
2. Insérez votre disquette Workbench dans le lecteur DF0.
3. **Si vous avez un seul lecteur**, retirez la disquette Workbench et insérez la disquette 1 originale de Desert Strike dans le lecteur DF0.
Si vous avez deux lecteurs, insérez simplement la disquette 1 dans un autre lecteur.
4. Une icône de la disquette 1 apparaît sur l'écran du Workbench. Placez le pointeur de la souris sur cette icône et faites un **clic avec le bouton gauche** pour la mettre en surbrillance.
5. Déroulez le menu Workbench avec la barre des menus. Descendez jusqu'à **Duplicate** et relâchez le bouton de la souris. Si vous avez Workbench version 2.0 ou supérieure : sélectionnez la commande **Copy** du menu Icon.
6. Suivez les instructions de l'écran. Selon votre système, vous avez peut-être à changer de disquettes de temps à autre.

7. Une fois la disquette 1 copiée, répétez les étapes 3 à 6 pour les disquettes 2 et 3.
8. Lorsque toutes les disquettes sont copiées, mettez les disquettes originales de **Desert Strike** en lieu sûr. Jouez uniquement à partir des *copies* des disquettes originales. Veillez à laisser la protection en écriture en poussant le taquet vers le *haut* de façon à dégager le trou dans le coin de la disquette.

POUR CHARGER DESERT STRIKE :

1. Insérez la disquette 1 de Desert Strike dans le lecteur DF0. Si l'ordinateur a un second lecteur, insérez-y la disquette 2. Si vous utilisez un seul lecteur, le programme vous demande d'insérer les disquettes 2 et 3.
2. Mettez l'ordinateur sous tension (ON).
3. Les premières animations du jeu apparaissent et plantent le décor. Si vous voulez sauter ces séquences et passer directement au Menu principal, **cliquez** avec le bouton **gauche** de la souris ou sur le bouton de **tir** du joystick.

Si vous grillez d'impatience de vous envoler, passez directement à la section *Démarrage rapide*.

DESERT STRIKE

Le Menu principal

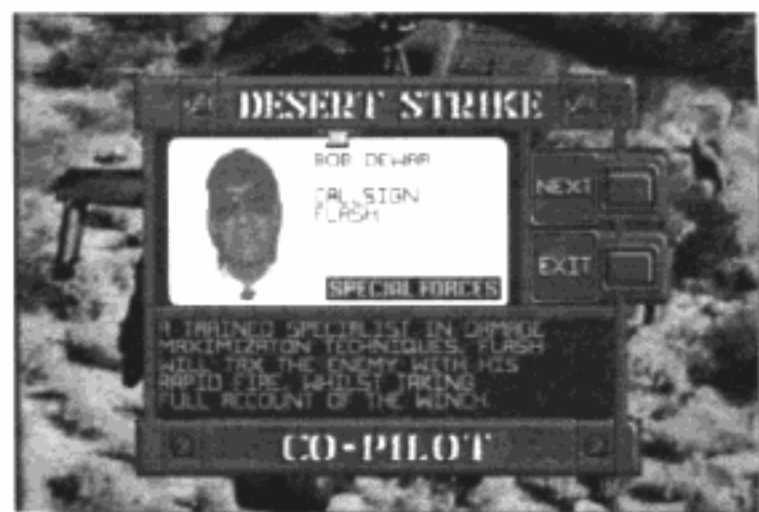
LA CLÉ DU JEU

Le Menu principal permet de choisir les types de contrôle et de son, de sélectionner un copilote et d'entrer un mot de passe. Vous ne verrez l'écran du Menu principal qu'au tout début du jeu ou après avoir redémarré et entré le mot de passe.



SÉLECTIONNEZ VOTRE COPILOTE

Faites un clic à gauche sur ce bouton pour passer à l'écran Co-Pilot (copilote).



Le copilote est chargé d'ajuster le canon et d'actionner le treuil. Tous les copilotes ont une expérience du combat et sont capables de "donner du fil à retordre" aux meilleurs d'entre eux — bien que certains soient meilleurs que d'autres. Vous vous faciliterez la tâche en choisissant un copilote capable. L'écran Co-Pilot vous donnera tous les détails disponibles sur chaque personne. La photo d'identité s'accompagne du nom de l'individu et de son numéro matricule. Lisez les informations en dessous de la photo pour avoir rapidement le profil du copilote.

DESERT STRIKE

Pour voir un autre copilote, faites un **clik à gauche** sur le bouton NEXT (suivant). Une fois que le copilote apparaît sur l'écran, faites un **clik à gauche** sur le bouton EXIT pour retourner à l'écran du Menu principal. Le nom du copilote est affiché à côté du bouton.

SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE CONTROLE

Faites un **clik à gauche** sur ce bouton pour passer à l'écran Control Type (type de contrôle).



bouton

icône type de contrôle

Choisissez de contrôler l'Apache à l'aide de la souris, du joystick ou du clavier. Pour sélectionner un type de contrôle, faites un **clik à gauche** sur le bouton à côté de l'icône — celle-ci est mise en surbrillance. Faites un **clik à gauche** sur le bouton EXIT pour retourner au Menu principal. Pour plus d'informations sur le contrôle de l'Apache voir *Contrôle de votre hélicoptère*.

SÉLECTIONNEZ UN MODE SONORE



Cette sélection contrôle les effets sonores dans le jeu. Faites un **clik à gauche** sur ce bouton pour basculer entre ON et OFF.

SÉLECTIONNEZ DES SÉQUENCES ANIMÉES DANS LE JEU



Ce sont de courtes animations qui montrent les moments-clés du jeu. Le chargement de ces séquences interrompt l'action ; peut-être préférerez-vous les désactiver.

Pour basculer entre ON et OFF faites un **clik à gauche** sur ce bouton.

DESERT STRIKE

ENTREZ UN MOT DE PASSE

Les mots de passe sont entrés lorsque vous achevez une des quatre campagnes. Ils vous permettent de relancer le jeu à l'endroit où vous l'avez laissé, c'est en quelque sorte une fonction de sauvegarde. Faites un **clic à gauche** sur ce bouton pour aller à l'écran Password.



case de texte

Un curseur rouge apparaît. Tapez le mot de passe à l'aide du clavier. Faites un **clic à gauche** sur le bouton Main menu pour retourner à l'écran correspondant. Avec un mot de passe correct, le nom de la campagne que vous étiez en train de jouer apparaît dans la case à côté du bouton Start Campaign.

COMMENCEZ UNE CAMPAGNE

La case de texte à côté du bouton contient le nom de la campagne en cours. Faites un **clic à gauche** sur ce bouton pour monter à bord de l'Apache et partir à la recherche d'ennemis. Avant de commencer la mission vous recevez des instructions du commandant en chef qui vous indique les cibles à attendre.

Contrôle de votre hélicoptère

Le contrôle d'un hélicoptère de plusieurs millions de dollars n'est pas aussi difficile que vous l'imaginiez.

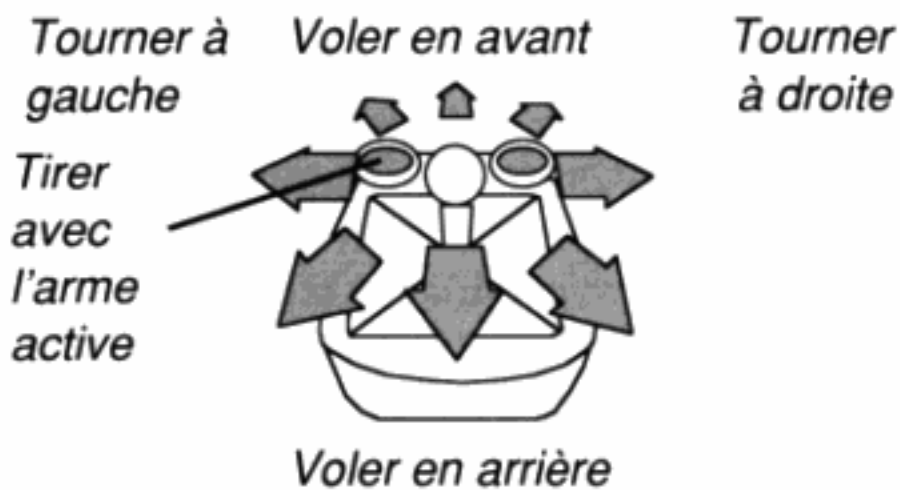
L'Apache vole à une altitude constante, par conséquent vous n'avez pas à vous occuper du sol — c'est la bonne *nouvelle*. La mauvaise nouvelle c'est que l'armée d'occupation n'est pas d'accord avec vos ordres de campagne et veut vous empêcher de sauver le monde. C'est bien là le problème ! Elle veut entraver toute tentative et vous éliminer du ciel avec votre Apache.

Heureusement pour vous, l'Apache est capable de se déplacer très vite et de faire demi-tour plus rapidement que la moyenne des canons anti-aériens — si vous le lui ordonnez.

DESERT STRIKE

JOYSTICK

Soyez un véritable pilote d'hélicoptère et utilisez votre manche à balai !



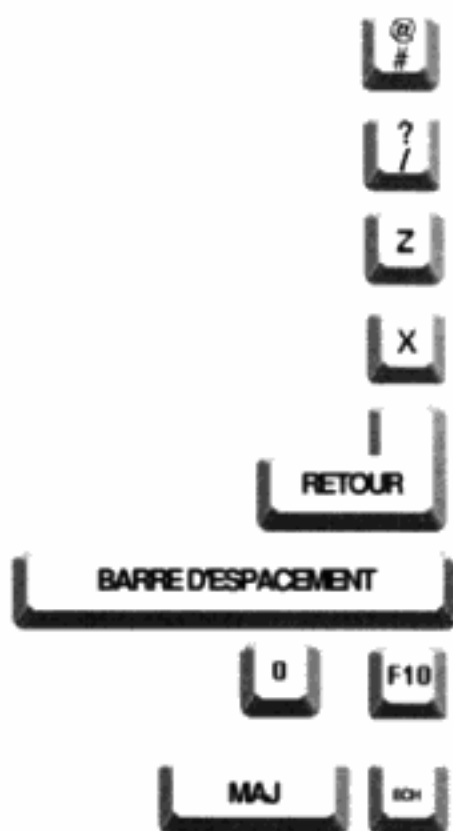
Maintenez le bouton de **tir** enfoncé et déplacez le joystick à **gauche** ou à **droite** selon la direction choisie — mais l'Apache continue toujours à tirer pendant ce changement de direction.

Sélection arme active - **Barre d'espacement**

Voir écran Carte - **F10** ou **0** (zéro)

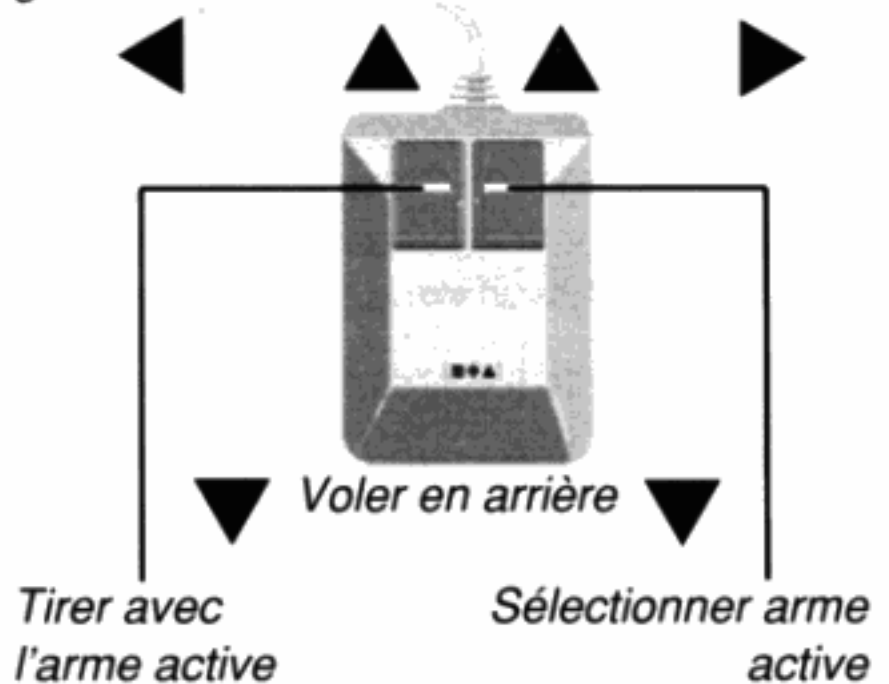
Quitter le jeu et recommencer mission ou retourner au Menu principal - **MAJ** et **ECH.**

Remarque : si votre joystick dispose de deux boutons de tir, le second bouton peut servir à sélectionner l'arme active. Le fonctionnement de cette méthode n'est pas garanti sur tous deux boutons.



SOURIS

Tourner à gauche Voler en avant Tourner à droite



Maintenez le bouton **gauche** enfoncé et déplacez la souris vers la **gauche** ou la **droite** selon la direction choisie — l'Apache continue à tirer pendant que vous changez de direction. En appuyant sur **C**, vous centrez le contrôle de la souris depuis n'importe quel mouvement.

Voir écran Carte - **F10** ou **0** (zéro)

Quitter le jeu et recommencer la mission ou retourner au Menu principal - **MAJ** et **ECH.**

CLAVIER

Inclinaison avant

Inclinaison arrière

Virage à gauche

Virage à droite

Tirer arme active

Sélectionner arme active

Voir écran Carte

Quitter le jeu et recommencer mission ou retourner au Menu principal

DESERT STRIKE

La carte

flèches de défilement



informations sur Apache

Appuyez sur **F10** ou **0** (zéro) du clavier pour passer à l'écran de la carte.

L'écran de la Carte joue un rôle très important dans le jeu. C'est un contact avec le monde à l'extérieur du poste de pilotage de votre Apache.

Lorsque vous êtes sur l'écran Carte (Map), le jeu **s'arrête**. L'Apache ne consomme pas de carburant et les ennemis sont incapables d'endommager l'hélicoptère. Utilisez la carte pour obtenir tout un tas d'informations sur les cibles de la campagne, vérifiez les emplacements d'objets importants et découvrez votre statut dans la campagne.

Pour voir les différentes fonctions de l'écran Carte, utilisez la souris ou le joystick et déplacez la barre de surbrillance sur la fonction que vous voulez utiliser, puis faites un **clic à gauche** ou appuyez sur le **bouton de tir**.

Pour quitter l'écran Carte, placez la barre de surbrillance sur **Exit** et appuyez sur le bouton de tir.

FONCTION CARTE MAP

La carte elle-même vous présente la région que vous survolez. L'Apache apparaît sous la forme d'une croix blanche qui tourne. Faites défiler les cibles et objets en faisant un **clic à gauche** sur les flèches de défilement. Les cibles et objets contenus dans la case de texte apparaissent sur la carte sous forme d'icônes clignotantes ou de points de couleur.

FONCTION STATUT STATUS



L'écran du statut présente un compte-rendu de votre position dans la campagne. Les cibles de la mission sont énumérées, leur statut à côté d'elles. Un message de statut rouge signifie que vous devez encore achever la mission correspondante.

DESERT STRIKE

FONCTION MISSION MISSION

flèches de défilement



Chaque cible et objet de la carte a un fichier correspondant dans le journal de mission. Le fichier affiché à l'écran du journal de mission correspond toujours à la cible ou à l'objet qui se trouve dans la case de texte. Pour voir des informations sur un autre sujet, faites un **clic à gauche** ou appuyez sur le bouton de **tir** sur les flèches de défilement.

Certaines missions ont des paramètres que vous devez suivre sans faute. Le journal de mission vous aidera à découvrir exactement ce qu'il faut faire.

Armour Points Points de blindage

Certaines cibles ont des points de blindage. Leur nombre représente la quantité de dégâts que cette cible peut subir avant d'être détruite.

Power Points Points de puissance

Les armes de l'ennemi ont des points de puissance.

Si, par exemple, vous êtes touché par un Rapier SAM qui vous assène un coup violent valant 100 points, votre blindage perdra 100 points.

INFORMATIONS SUR L'APACHE

Les deux cases d'informations vous aideront à découvrir combien il vous reste de munitions, la quantité de carburant de l'Apache et l'état de son blindage, le nombre de MIA à bord et le nombre de vies qu'il vous reste.



Les munitions transportées par l'Apache sont énumérées. Les Hydra, Hellfire et munitions restantes sont indiquées par un chiffre à côté de l'arme concernée.



L'état du carburant et du blindage de l'Apache figurent ici. Ce sont peut-être les deux chiffres les plus importants de votre campagne. Consultez-les souvent.

Cette case vous indique combien vous avez pris de MIA. Votre charge maximale est de six.

Pour plus d'informations, voir *A propos de l'Apache*.

DESERT STRIKE

A propos de l'Apache

L'hélicoptère Apache est une machine conçue pour détruire.

L'Apache qui transporte le nec plus ultra en matériel d'armements *est* en mesure de sauver le monde des mains du "Général" Kilbaba — mais seulement s'il est piloté correctement.

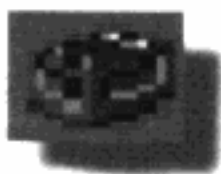
En dehors de vos compétences de pilote, il y a trois autres facteurs qui influencent vos performances : carburant, munitions et blindage.

CARBURANT



L'Apache peut transporter un maximum de 100 unités de carburant. Si l'hélicoptère tombe en panne de carburant, il est incapable d'actionner le rotor — et il tombe sur le sol. Si la durée de votre charge de carburant est estimée à environ 35 secondes, vous entendez un signal accompagné d'un message à l'écran. Il est possible d'obtenir davantage de carburant en ramassant quelques barils.

MUNITIONS



Vous disposez de trois armes : la mitrailleuse, les roquettes Hydra et les missiles Hellfire.

C'est votre copilote qui manipule la mitrailleuse pour viser l'ennemi le plus proche. Le nombre de cibles atteints dépend de la dextérité du copilote.

L'Apache peut transporter au maximum 1178 munitions.

Il est possible d'obtenir des munitions en ramassant quelques caisses.

Les Hydra sont des roquettes non guidées qui explosent en touchant des surfaces dures. Elles suivent une ligne droite jusqu'à ce qu'elles rencontrent le sol ou une cible.

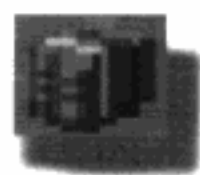
L'Apache peut transporter un maximum de 38 Hydra.

Il est possible de remplacer des Hydra en ramassant quelques caisses de munitions. Les Hellfire sont des missiles guidés qui, une fois lancés, suivent une trajectoire vers la cible la plus proche. Leur aptitude à détruire en fait des armes idéales contre des ennemis lourdement armés.

L'Apache peut transporter au maximum 8 Hellfire.

Il est possible de remplacer des Hellfire en ramassant quelques caisses de munitions.

PUISSANCE



L'Apache est protégé contre les balles, les obus et les missiles par un blindage qui se mesure en unités de puissance. La quantité maximale de puissance est de 600 unités. Lorsque l'hélicoptère est touché, le nombre d'unités diminue. Lorsque le blindage de l'Apache s'amincit au point de menacer la vie de ses occupants, vous recevez un signal sonore suivi d'un message à l'écran. Vous obtenez des points de remplacement de puissance en larguant des MIA sur les zones d'atterrissage. Ou bien, vous pouvez ramasser quelques caisses de blindage.

DESERT STRIKE

LE SUPERTREUIL



Utilisé pour soulever des personnes et de l'approvisionnement et les mettre dans l'hélicoptère, vous pouvez améliorer le treuil par un 'supertreuil'. Alliant une grande puissance et une vitesse supérieure de levage, le supertreuil est utile dans des situations délicates d'où il faut se tirer le plus rapidement possible.

VIE SUPPLÉMENTAIRE



Si vous avez la chance de trouver cet objet, ramassez-le et devinez quoi ? Eh oui, vous gagnerez une vie supplémentaire !

La fin d'une Campagne

Après avoir combattu pendant toute une campagne — et avoir tout détruit sur votre passage d'un bout à l'autre de la carte — vous recevez un compte rendu de votre mission qui vous donne des détails sur les dégâts subis par l'ennemi et d'autres informations importantes, ainsi que votre score.

Si le jeu se termine parce que vous avez perdu vos trois vies — ce n'était peut-être pas votre jour ou vous n'étiez pas concentré — il apparaît un écran qui vous permet de retourner au Menu principal ou de recommencer la campagne. Faites un **clic à gauche** ou appuyez sur le bouton de **tir** sur le bouton correspondant que vous voulez sélectionner.

LE MOT DE PASSE

A la fin de chaque campagne réussie, vous recevez un mot de passe. Notez-le quelque part si vous voulez reprendre le jeu au début de la campagne suivante en gardant votre score intact. Toutefois, le mot de passe ne sauvegarde pas votre sélection de copilote.

SNAFUS

Aussi bizarre qu'il puisse paraître, il ne faut pas prendre ce mot à la légère. Si vous vous trouvez dans une situation normale où tout a tourné court 'Situation Normal — All Fouled Up' c'est que vous avez tout simplement réussi à mettre la mission en danger en jouant probablement trop avec la gâchette. Un SNAFU se produit lorsque vous détruisez un objet ou une personne essentielle à la campagne vous voyez alors apparaître un message qui demande à votre compagnie de retourner à bord de la Frégate. A l'atterrissage, un Général au visage rouge de colère vous passera un savon et vous ordonnera de remonter là-haut et d'essayer encore.

DESERT STRIKE

Vues d'ensemble des campagnes

Les vues d'ensemble des campagnes vous donnent des informations qui facilitent le jeu. Il n'est pas du tout impératif de lire ces vues d'ensemble pour aller jusqu'au bout du jeu.

Si vous voulez être un vrai héros, n'allez pas plus loin !

Nous vous recommandons d'utiliser ces vues d'ensemble si vous ne comprenez pas les informations données sur l'écran de la carte.

Campagne 1 - Air Superiority Supériorité aérienne

L'explication de la première campagne peut servir de démarrage rapide pour Desert Strike. Après ce démarrage rapide, vous devez lire les premières parties de ce manuel pour mieux comprendre le jeu. Cette campagne se déroule le matin.

Lorsque vous commencez une campagne, vous ne devez pas atterrir sur la frégate tant que les autres missions ne sont pas terminées.

Démarrage rapide

Pour les besoins de ce démarrage rapide, le haut de l'écran est au Nord.

Utilisez votre dispositif de contrôle pour faire décoller l'Apache du pont de la frégate.

Pour avoir plus d'informations sur le contrôle de l'hélicoptère, voir *Contrôle de votre hélicoptère*.

Dès que vous décollez, appuyez sur **F10** ou **0** (zéro) pour examiner la carte. Votre premier objectif est de détruire les sites radar clignotants.



Mettez le pointeur de la souris sur les flèches de défilement et faites un **clic à gauche** sur la flèche droite jusqu'à ce que les symboles représentant AAA (artillerie anti-aérienne) apparaissent à l'écran.

Comme vous le voyez, les sites de radar sont défendus par un certain nombre de ces armes. Placez maintenant le pointeur sur le bouton Mission et faites un **clic à gauche**. Les informations vous indiquent que les AAA ne sont pas lourdement blindées et n'ont que 20 points de force. Vous devriez pouvoir en venir à bout facilement.

Retournez à l'Apache en appuyant sur **F10**, **0** ou faites un **clic à gauche** sur le bouton Exit.

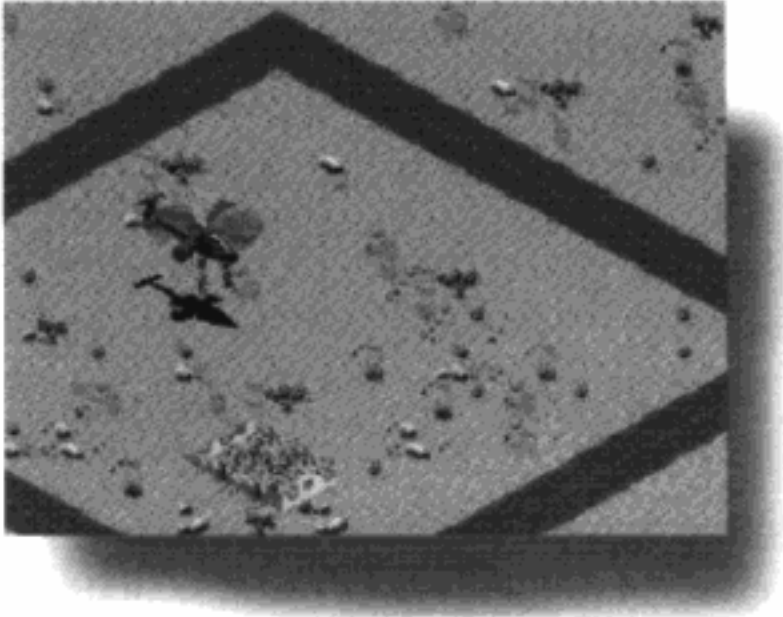
Dirigez-vous vers le site radar le plus au sud.

Sur votre chemin, il est possible que vous survoliez des soldats qui se battent au sol. Les soldats en marron sont portés disparus (MIA) et ont besoin d'être sauvés. Un MIA sauvé restituera 150 points de blindage à l'Apache si elles sont larguées sur un site d'atterrissage.

Si vous volez au-dessus de troupes qui se battent, détruisez les soldats ennemis et planez au-dessus du MIA, qui crie "Over here, HELP!" (ici, à l'aide).

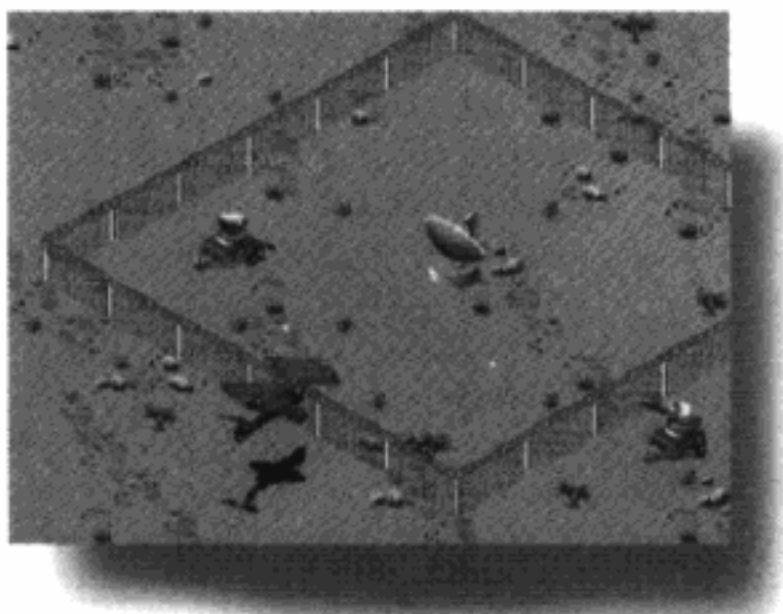
DESERT STRIKE

Lorsque vous êtes au-dessus du MIA, une échelle de corde est descendue par le treuil. Le MIA l'attrape et est hissé à bord de l'hélicoptère.



Au début de la Campagne 1, au moins 20 MIA se trouvent dans le désert. Au fur et à mesure que les campagnes se déroulent, les MIA sont tués les uns après les autres. Sachant cela, vous avez intérêt à éliminer toutes les troupes ennemies au sol que vous rencontrez.

Lorsque vous atteignez le site radar, vous trouvez un AAA à l'intérieur de l'enclos et un juste à l'extérieur. Les AAA commencent à tirer sur vous dès que vous êtes à portée de tir. Détruisez les AAA avec votre mitrailleuse ou plusieurs Hydra.



Dès que vous êtes hors de portée des AAA, attaquez l'antenne du radar. Comme celle-ci ne peut pas tirer en retour, il n'est pas nécessaire d'utiliser des armes lourdes contre elle — la mitrailleuse suffira.

Après avoir détruit l'antenne du radar, appuyez sur **F10** ou **0** pour passer à l'écran Carte. La dernière fois que vous étiez sur cet écran, vous regardiez des informations sur les AAA. Maintenant, placez le pointeur sur le bouton Map et faites un **clic à gauche**.

Comme vous le voyez, le site radar que vous venez de détruire n'apparaît plus sur la carte.

Volez vers le nord en direction du site radar restant, en ramassant tous les MIA que vous rencontrez. Détruisez le site radar.

A ce moment de la mission il doit rester plus de la moitié de carburant dans votre réservoir. Cela devrait suffire pour accomplir la seconde mission.

Remarque : il n'est pas raisonnable d'essayer d'atteindre les objectifs sans suivre l'ordre.

Par exemple, si vous essayez d'effectuer la mission 2 sans avoir d'abord détruit les sites du radar, la défense ennemie sera mieux préparée et vous aurez plus de chances de perdre une vie.

Votre cible suivante est la centrale électrique Power Station. Pour connaître l'emplacement de ce maudit bâtiment, consultez la carte et utilisez les flèches de défilement pour faire apparaître la centrale dans la case principale de texte. Son icône se met à clignoter sur la carte.

Passez en revue les armes adverses pour trouver une route sûre jusqu'à la centrale électrique.

Essayez de voler vers le nord et l'est, en évitant les aéroports lourdement protégés.

Les bâtiments et tentes ennemis

DESERT STRIKE

contiennent quelquefois des approvisionnements utiles.

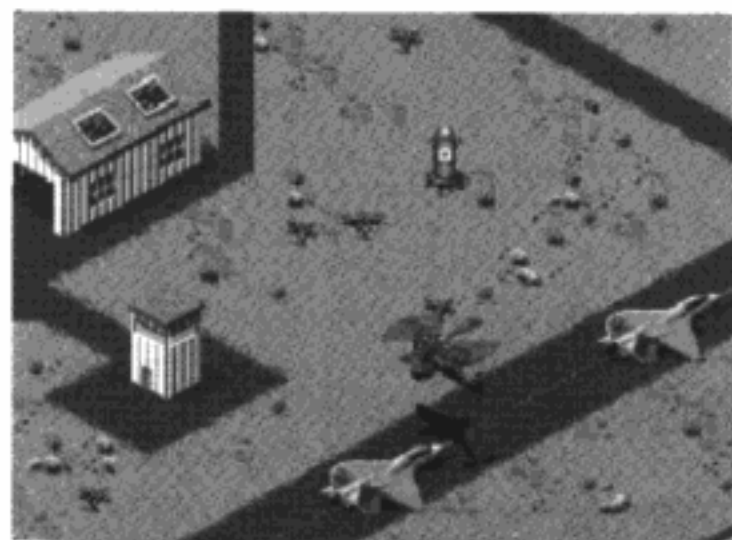
screen shot-supplies

Éliminez les Rapiers et AAA qui gardent la centrale électrique. S'il vous reste encore beaucoup de carburant, vous avez le temps de détruire la centrale avec votre mitrailleuse et économiser vos Hydra et Hellfire pour des cibles qui tirent en retour.

Vous remarquerez une boîte à outils dans le cratère laissé par la destruction de la centrale électrique. Consultez la carte pour savoir quelle est votre quantité de blindage. La boîte à outils restitue le blindage de l'Apache à son maximum. A ce moment-là, vous risquez d'avoir besoin de carburant et de quelques munitions. Il y a une caisse dans une des baraques au sud et quelques barils de carburant tout près pour recharger l'hélicoptère.

Les deux aérodromes airfields sont les cibles suivantes. Ils sont tous deux très bien défendus. Essayez de vous approcher des AAA et des Rapiers sans faire de bruit et détruisez-les avant qu'ils ne fassent demi-tour et tirent.

N'hésitez jamais à battre en retraite. Si vous êtes touché et trouvez le niveau de votre blindage dangereusement bas, volez vers le site d'atterrissage le plus proche et larguez les MIA. Cette action manœuvre vos points de blindage et vous permet de retourner à votre objectif actuel avec un nouveau regain de vie. **Dans la mesure du possible, ayez toujours un MIA à bord.**



Finissez de détruire l'aérodrome. Vous devez éliminer tous les avions et tous les bâtiments avant de pouvoir considérer l'aérodrome comme véritablement détruit. En cas de doute, consultez la carte. Si l'icône est toujours sur la carte, cela signifie qu'il y a au moins un objet important pour l'aérodrome toujours intact.

Détruisez l'autre aérodrome.

Avant de passer aux centres de commandement Command Centres, assurez-vous que l'Apache a suffisamment de blindage, de carburant et d'armes.

Lorsque vous détruisez un centre de commandement, le commandant ennemi essaie de s'enfuir. Traquez-le et faites-le prisonnier. C'est à ce moment-là seulement que vous apprendrez où l'espion est détenu.

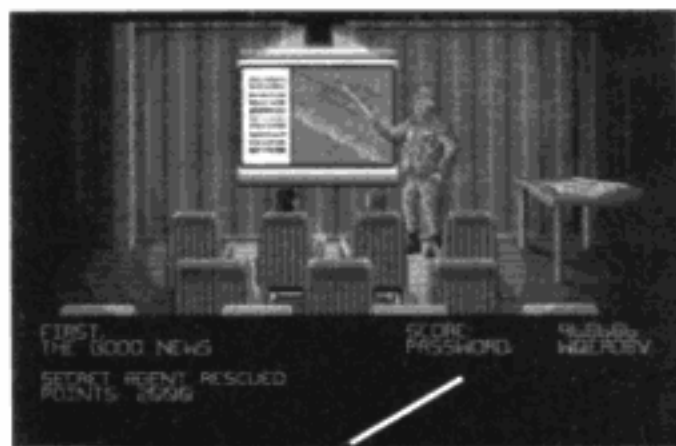
DESERT STRIKE

Là où se tient l'espion, vous trouverez trois bâtiments. L'un d'eux renferme une porte secrète qui mène à un réseau souterrain. Détruisez chaque bâtiment jusqu'à ce que vous ayez trouvé cette trappe.

Volez au-dessus de la trappe et vous verrez se poser automatiquement l'Apache. Le copilote court à la rescousse de l'espion.

Entre temps, quelques armes VDA apparaissent dans le décor. Détruisez-les et le copilote accompagné de l'espion sort de la trappe. Ramassez le copilote et l'espion et retournez à la frégate.

Après l'atterrissage, vous célébrez votre succès avec votre copilote sur le pont de la frégate et votre commandant vous donne un résumé de votre score.



mot de passe

Prenez note du mot de passe qui vous est donné sur cet écran.

Pour plus d'informations sur le rôle des mots de passe, voir la section *Le mot de passe*.

Campagne 2 - Scud Buster

La campagne se déroule à midi. Dans la Campagne 1, vous avez établi votre supériorité aérienne. Il est maintenant temps d'anéantir les lance-scuds du fou. Comme dans la Campagne 1, vous devez d'abord détruire les sites radar ennemis. Réalisez les six missions suivantes dans l'ordre.

1. DETRUIRE DES SITES RADAR

Cette fois-ci, il y a trois sites à détruire, et deux d'entre eux sont bien défendus.

2. ORGANISER UNE EVASION DE PRISON

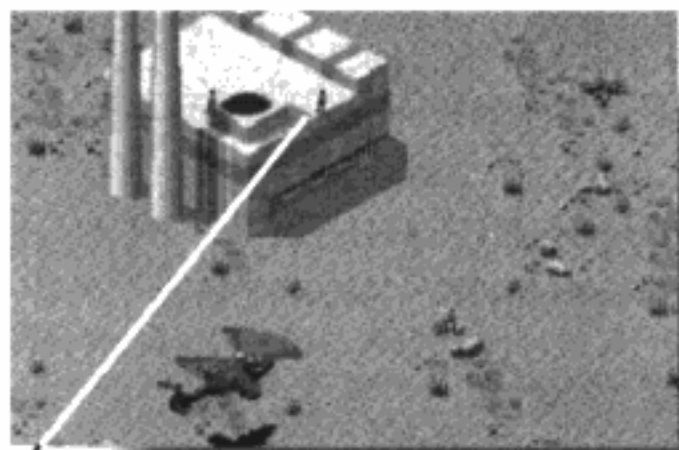


brèche dans le mur de la prison

Veillez à évacuer la zone avant de faire une brèche dans le mur de la prison. Si la zone n'est pas sûre, les prisonniers en cavale peuvent être tués avant que vous ayez pu les récupérer. Il vous suffit de ramasser dix prisonniers pour réussir la mission.

DESERT STRIKE

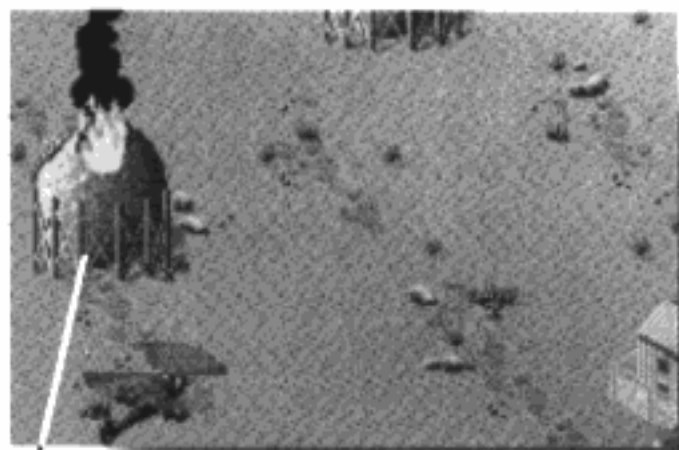
3. DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE



soldat ennemi

Cette cible est bien gardée, mais vous devriez être en mesure de la détruire sans subir trop de dégâts si vous savez esquiver les armes ennemies.

4. DETRUIRE L'USINE D'ARMES CHIMIQUES



installation détruite

Assurez-vous que votre blindage et vos munitions sont suffisantes avant d'entreprendre cette mission.

5. DETRUIRE LES LANCE-SCUDS



missile scud lancé

Après avoir détruit le complexe d'armes chimiques, les commandants de scuds commencent à s'énerver et décident de prendre la fuite plutôt que de se couvrir de honte pour avoir été faits comme des rats. Vous avez maintenant l'occasion de les capturer et d'apprendre où se trouvent les lance-scuds.

Consultez d'abord la carte pour trouver l'emplacement des quartiers généraux des commandants de scuds. Volez d'un quartier général à l'autre, en les rayant de la carte les uns après les autres et en capturant le commandant.

Pour chaque commandant de scud capturé, un site de lance-scuds apparaît sur la carte. Volez en direction des lance-scuds et voyez si vous pouvez les détruire avant qu'un missile ne soit lancé.

Il y a six lance-scuds en tout, détruisez-en au moins cinq pour achever la mission.

DESERT STRIKE

6. SAUVER DES PRISONNIERS DE GUERRE



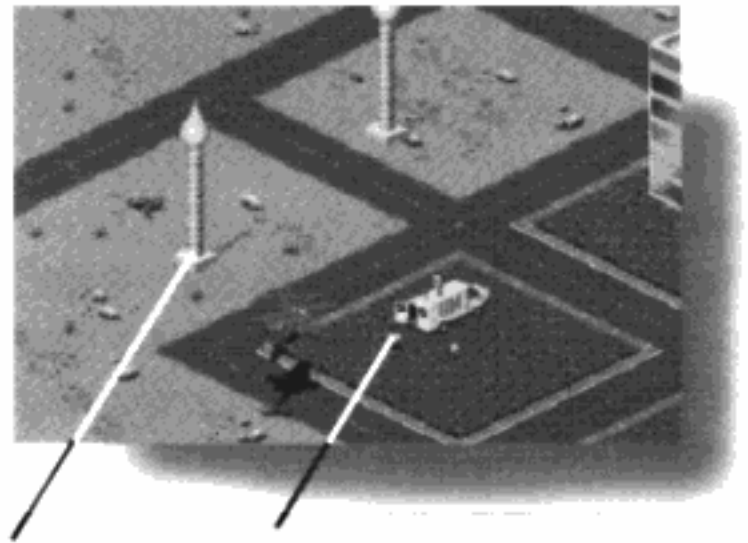
trou fait par une explosion dans des baraques

Avec une quantité suffisante de munitions et de carburant et l'instinct de conservation, vous serez en mesure d'effectuer ce sauvetage et de retourner à la frégate chercher de nouveaux ordres. Il y a 16 POW en tout. Vous devez en sauver 14. Evitez que plus de 2 hommes ne soient tués, sinon tout le travail effectué jusqu'à présent aura été vain.

Campagne 3 - Embassy City Ambassade

Cette campagne se déroule au début de la soirée.

1. SAUVER DES INSPECTEURS DES NATIONS UNIES



minaret Inspecteurs des Nations Unies

Les inspecteurs des Nations Unies sont attaqués près de l'hôtel. Allez détruire en vol les chars et les troupes terrestres ennemis. Si vous touchez les inspecteurs des Nations Unies, vous devrez recommencer la campagne ; soyez prudent.

2. DETRUIRE L'USINE D'ARMES BIOLOGIQUES

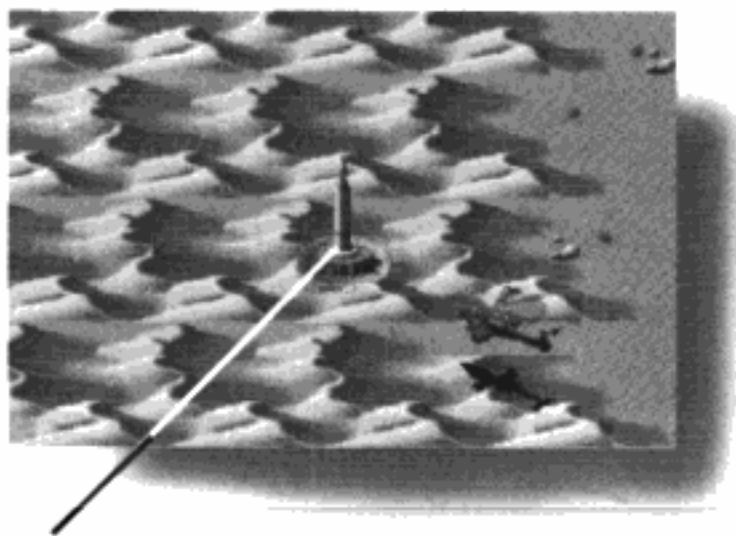


chimiste en fuite

DESERT STRIKE

Il y a un gigantesque complexe d'armes biologiques dans la région nord-est du désert. Le savant en chef se cache dans une usine d'armes biologiques entourée de sept autres structures d'aspect similaire. Détruisez les bâtiments pour trouver les savants et les capturer. Lorsque vous trouvez le savant en chef, il vous dit où se trouvent les silos souterrains de missiles.

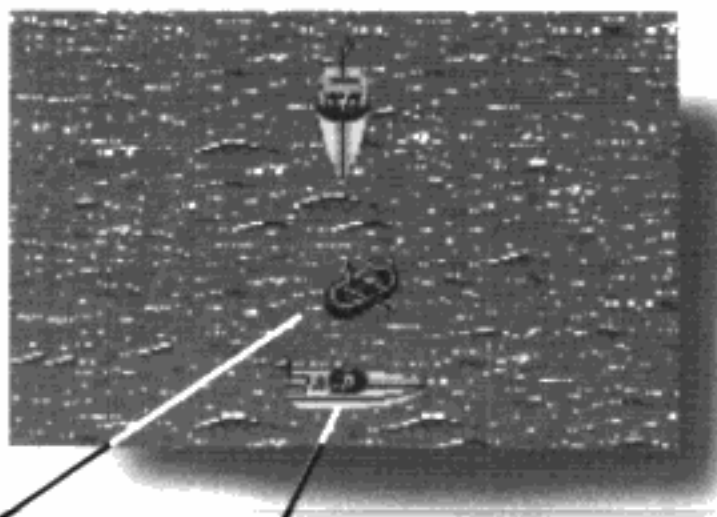
3. DETRUIRE LES SILOS SOUTERRAINS DE MISSILES



silos de missiles

Dans cette mission, les silos avant de les trouver sont recouverts par du sable et des dunes ; aussi, vous devrez les chercher un peu. Utilisez la mitrailleuse pour repérer le couvercle blindé du silo (lorsque vous touchez la bonne dune de sable, vous entendez un bruit de ricochet). Voyez ensuite si vous pouvez faire exploser le silo avant que le missile ne soit lancé. Il arrive que l'explosion du silo fasse sauter un baril de carburant, une caisse de munitions ou tout autre objet se trouvant dans les parages. Vous voudrez sans doute ramasser ces objets avant de détruire le silo.

4. SAUVER LES PILOTES PERDUS EN MER



raft bateau d'attaque

Cette mission est vraiment facile.

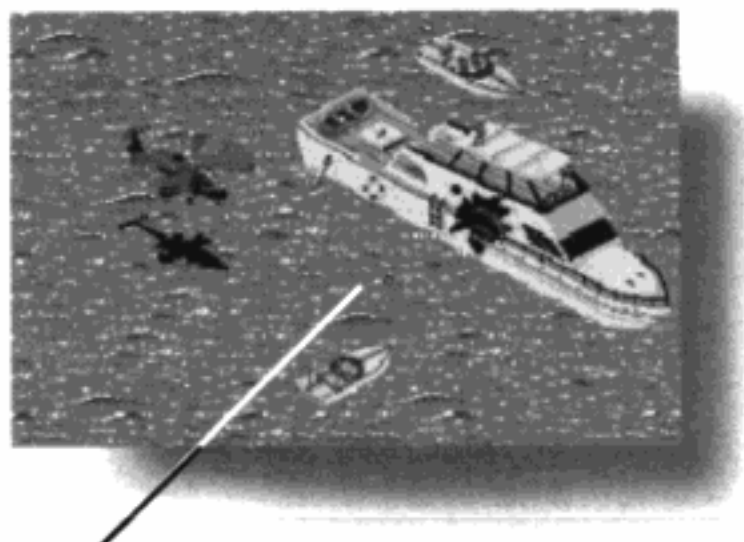
Détruisez les bateaux ennemis d'attaque sans toucher le raft, puis ramassez les pilotes. L'un d'eux détient une information importante.

5. DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE

Vous apprenez d'un des pilotes sauvés que la centrale électrique renferme un système radar qui annonce au yacht du fou les menaces potentielles. Vous devez détruire la centrale électrique avant de tenter le sauvetage difficile au yacht.

DESERT STRIKE

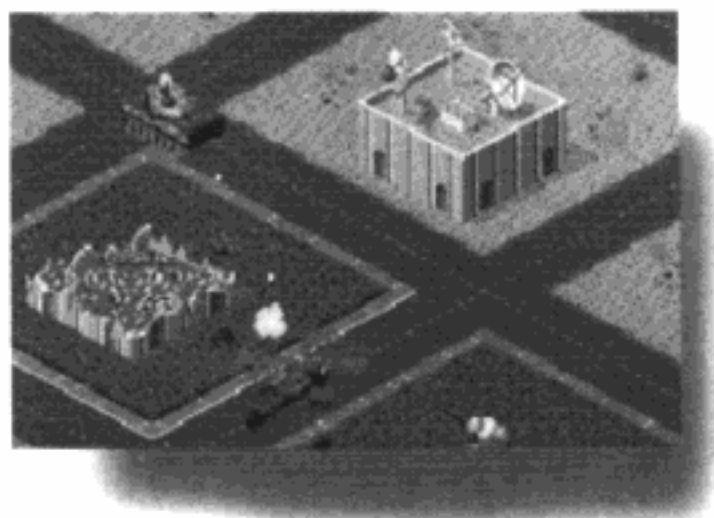
6. SAUVER LES PRISONNIERS SUR LE YACHT DU FOU



prisonnier qui se noie

Après avoir détruit tous les ennemis de la région, tirez pour faire un trou dans le yacht. Les prisonniers se jetteront à l'eau, un par un. La captivité a affaibli les prisonniers à tel point qu'ils ne peuvent pas garder longtemps la tête hors de l'eau. Vous avez donc intérêt à avoir un bon copilote. Veillez à ne pas percuter le yacht, car le temps nécessaire pour reprendre le contrôle peut coûter la vie à un prisonnier. Si vous laissez se noyer plus de quatre prisonniers, vous devez recommencer la campagne depuis le début.

7. CAPTURER L'AMBASSADEUR ENNEMI



Vous affrontez ici la force de tir la plus grande rencontrée jusqu'à présent. Assurez-vous que vous avez le plein de munitions et renseignez-vous où vous pouvez en obtenir. Avant de vous approcher de la zone en question, éliminez la station radar qui donne rapidement des alertes.

Si vous n'êtes pas prudent, vous risquez de perdre un grand nombre de vies en très peu de temps.

8. SAUVETAGE A L'AMBASSADE



site d'atterrissage

bus

La dernière mission de cette campagne consiste à sauver les 12 fonctionnaires détenus prisonniers dans le bâtiment de l'ambassade. Avant de larguer le copilote, vous devez d'abord détruire les hélicoptères ennemis. Une zone d'atterrissage apparaît. Votre copilote saute et va conduire le bus. A partir de ce moment-là, vous contrôlez alors l'arme.

DESERT STRIKE

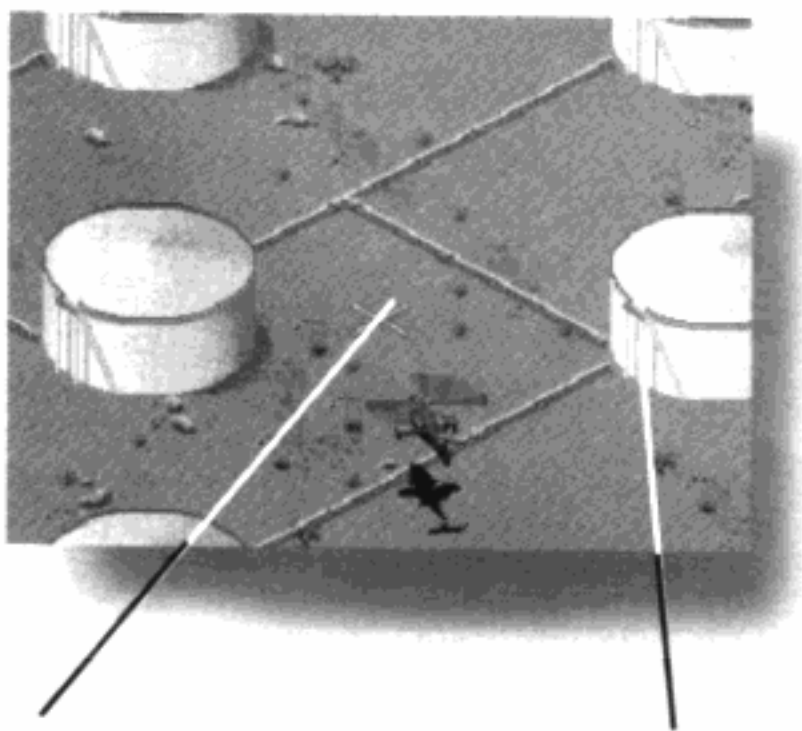
Atterrissez sur le "X" et la séquence de sauvetage commence (à condition que les séquences animées du jeu soient activées). Après avoir détruit toutes les défenses ennemies, faites sauter la porte devant le bus. Votre copilote sait où se trouve le camp de Navy Seals et il y va en bus. Le bus est très vulnérable et ne peut pas encaisser beaucoup de coups. Vous devez l'escorter.

Si le bus est détruit, votre copilote est porté disparu (MIA) et vous devez donc recommencer la campagne.

Campagne 4 - Nuclear Storm Tempête nucléaire

Cette campagne se déroule la nuit.

1. PROTEGER LES CHAMPS PETROLIFERES



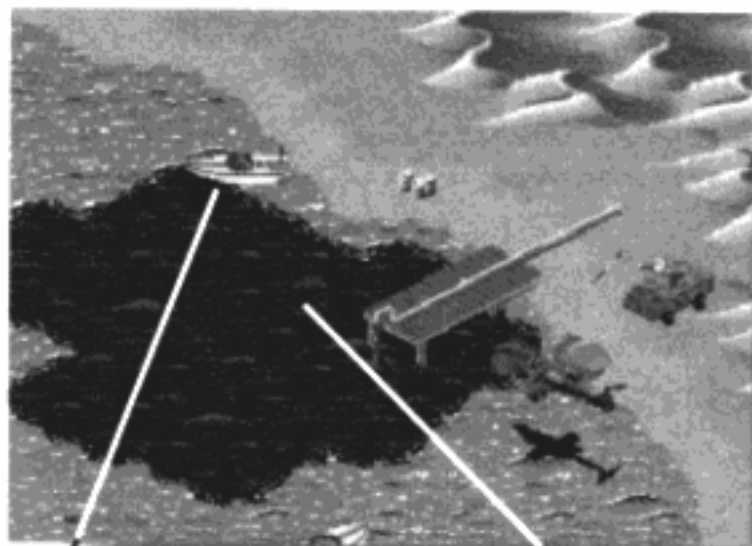
site d'atterrissage

réservoir de pétrole

Cette mission a deux objectifs : établir un pont aérien pour déposer des commandos au milieu de l'aérodrome et détruire tous les chars ennemis autour des champs pétrolifères. Si vous laissez l'ennemi détruire trop de réservoirs de pétrole, vous serez rappelé à la frégate et vous devrez recommencer.

Il est important de ramasser tous les commandos à la fois. Comme les commandos espèrent causer un effet de surprise, leur site d'atterrissage ne peut être utilisé qu'une fois. Si vous ne déposez pas assez de commandos lors du premier atterrissage, vous ne pourrez pas achever cette première mission.

2. ARRETER LA MAREE NOIRE



bateaux d'attaque

marée noire

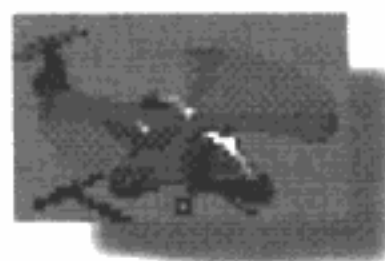
Un bon copilote sera utile dans cette situation. Avant d'essayer de colmater un pipeline, il est préférable d'éliminer les armées ennemies stationnées près du port pétrolier. Quand la zone est sans danger, tirez sur l'extrémité du pipeline. Pour que le pétrole arrête de s'écouler, vous devez tirer au bon endroit sur le pipeline. Vous êtes maintenant tout seul. Lisez toutes les informations qui apparaissent à l'écran.

Il est difficile d'aller jusqu'au bout du jeu, mais c'est loin d'être impossible.




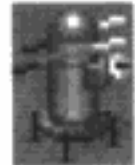
DESERT STRIKE

Annexe des armes



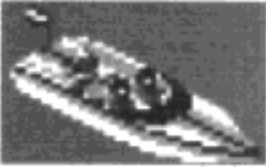
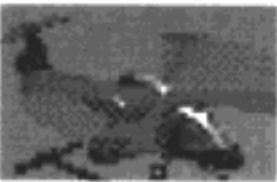


Chain Gun inflige 3 points de dégâts
Hydra inflige 25 points de dégâts
Hellfire inflige 100 points de dégâts



*a 600 points
d'armement*

ARME ENNEMIE	ARMEMENT	PUISSANCE (DEGAT)	VITESSE DE TIR	VITESSE DU PROJECTILE
 AK47	10 Points	5 Points	0,5 Sec.	Rapide
 APHID	25 Points	75 Points	3,0 Sec.	Rapide
 AAA	50 Points	20 Points	0,5 Sec.	Rapide
 RAPIER	75 Points	100 Points	2,5 Sec.	Rapide

DESERT STRIKE

ARME ENNEMIE	ARMEMENT	PUISSANCE (DEGAT)	VITESSE DE TIR	VITESSE DU PROJECTILE
	100 Points	25 Points	0,33 Sec	Rapide
	150 Points	40 Points	0,33 Sec.	Très rapide
	150 Points	50 Points	1,25 Sec.	Très rapide
	150 Points	100 Points	1,5 Sec.	Très rapide
	200 Points	100 Points	2,5 Sec.	Très rapide
	250 Points	150 Points	2,0 Sec.	Lent

DESERT STRIKE

JOURNAL DE MOT DE
PASSE

DESERT STRIKE

DESERT STRIKE

Remerciements

Conception originale du jeu :

John Manley, Mike Posehn

Version Amiga

Programmation :

Gary Roberts

Supplément de programmation :

David Colclough

Réalisation artistique :
Redmond

Jon Law, Carl Cropley,

Musique & Sons :

Jason A.S. Whitely

Documentation :

Clive Downie

Mise en page du manuel :

Chris Morgan

Test du produit :

Nick Goldsworthy, David Bowry, Graham
Harbour, Bryan Beckstrand

Assurance Qualité :

Peter Murphy

Gestion du produit :

Andrew Corcoran

Assistant Producteur :

Matthew Webster

Producteur :

Steve Wetherill

Nous remercions également McDonnell Douglas Aircraft Corporation pour avoir fourni des photos de l'Apache et des informations techniques utilisées dans le jeu.

Desert Strike est une marque d'Electronic Arts.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.



DESERT STRIKE

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8XP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

DESERT STRIKE



Biographies des artistes

Gary Roberts

A l'âge de 21 ans, Mad Gaz (c'est le surnom qu'il affectionne), a porté jusqu'à la perfection l'art de jouer avec la mort. Lorsqu'il n'est pas en train de programmer, Gary fait du planeur, des descentes en piqué dans le ciel du sud de l'Angleterre en aile delta et un peu de paraplaneur. Comme si cela ne suffisait pas, il conduit trop vite et collectionne des jouets en peluche, généralement des singes — il prétend que l'insécurité n'est pas un problème.

Gary qui a travaillé sur la version Amiga de John Madden American Football, était le candidat idéal pour le poste de programmeur en chef du projet Desert Strike.

La programmation de "tous les détails importants" fut un travail considérable, mais Gary l'a mené avec facilité ; plus d'une nuit, on a pu le voir penché au-dessus de son clavier, une tasse de café dans une main, son singe en peluche préféré dans l'autre.

Le succès de Desert Strike va permettre à Gary de prendre des vacances au soleil, en Jamaïque. Là, bien que le repos soit l'objectif numéro un, le goût du risque va probablement le reprendre : sauts de voitures dans des chutes d'eau, luttes contre des requins ou achat d'autres peluches.

David Colclough

L'homme chargé de tout ce qui, dans Desert Strike, "ne concerne pas le vol de l'hélicoptère" est Dave Colclough. Le jeu qui est lié à son nom est Shadowfire on the C64, mais nous ne lui en tenons pas rigueur. A la place, nous avons utilisé ses compétences et son expérience pour donner à Desert Strike des écrans de menu bien conçus et attrayants, les animations et l'introduction qu'il mérite.

Dave a une moto énorme qui lui donne une drôle d'allure (des bottes gigantesques !!) et essaie de convertir les autres programmeurs à la moto tous terrains et toutes conditions météo.

Autre chose. Si vous voyez passer comme un dingue un ninja à roues — criez hello au programmeur collé au réservoir d'essence.



ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER SERVICE,
P.O. BOX 835,
SLOUGH, BERKSHIRE,
ENGLAND
SL3 8XU

E22401FM