DESERT STRIKE™

RETURN TO THE GULF



GREMLIN®

Licensed from

ELECTRONIC ARTS

INSTRUCTION MANUAL



ELECTRONIC ARTS

PRESENTS:

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Le vieux manuel

Senior Programmer - Alex Metallis
Assistant Programmer - Clive Francis
Assistant Programmer - Jon Medhurst
Graphic Artist -James Hartshorn
Additional Levels by Gremlin Graphics
Music and Sound Effects - Neil Biggin
Producer - Tony Casson
Manual - Martin Calpin
Quality Assurance - Tony Howe, Lee Campbell, Rob Millington, Sim Furniss and Mick Sheehan

English - 2
Français - 20
Italiano - 41

Orginal game and manual by Electronic Arts. Desert Strike is a trademark of Electronic Arts



Without warning a madman has emerged in the Middle East and threatens to start Armageddon. The international community knows very little about this menace, the self-styled "General" Kibaba, but we have enough evidence of his military capabilities to take his threats very seriously. The President of the United States has chosen you to fly a series of dangerous pre-emptive campaigns in the desert to vanquish this inimical despot.

If you want to begin right away, go to the in-depth walk-through of the first campaign, Campaign 1. By following the walk-through carefully, you'll learn the minimum skills necessary to win every campaign. After you complete the first campaign, pay close attention to the briefings and debriefings before and after each successive campaign. This manual also provides some useful information about the later campaigns, as well as chapter on hints and strategy tips. Good luck. War is hell.

PROTECTION
(FLOPPY DISK VERSION ONLY)

When you first load Desert Strike, an instruction screen will appear requesting that you enter a number from the code wheel, which you will find in your Desert Strike package. Two letters will appear one screen one above the other, this should be recreated using the code wheel by aligning the letters to match the image on screen. You will be asked for the number that appears in one of the windows in the inner section of the codewheel. Locate the window and enter the number visible through the window. Once you have completed this the introduction to Desert Strike will begin.

Le Manuel Manuel

DESERT STRIKE

MAIN MENU.

Using the Main Menu.
Use the up/down cursor keys to toggle between the red choice buttons on the main menu, to select press fire (if this is the first time you've played Desert Strike and you haven't changed any of the default keyboard settings - then press the default fire keys Z, X or C).



CHOOSE YOUR CO-PILOT

Your co-pilot is responsible for aiming the guns and operating the winch. The more capable your co-pilot, the easier your job as pilot will be. Each co-pilot has a dossier.



Press fire on the Co-Pilot button to go to the Co-pilot Menu.
You will see a picture of each co-pilot and a description of their skills and attributes. You will notice that one of the Co-pilots is listed as MIA or Missing In Action. You can't select a pilot who is listed as MIA. They are out there somewhere, and if you find them and return them safely to the frigate for some much needed first aid, you'll be able to fly the subsequent campaigns with the best co-pilot of the bunch. Press fire on the **next** button on the co-pilot menu to select a co-pilot, when you've chosen a co-pilot, the co-pilot shown in the window represents your selection, move to the **exit** button and press fire to return to the main menu. Your co-pilots name will now be shown in the window on the main menu.

Le Vieux Manuel

CONFIGURE CONTROLS AND SOUND OPTIONS

Move to the button and press fire to select. You are will be presented with the following options Define Keys, Calibrate Joystick, Sound Card and Screen Size.



DEFINE KEYS:

Move to the button and press fire to select. This feature allows you to change the default keys used for gameplay. The default keys are as follows:

Left	←
Right	→
Forward	↑
Reverse	↓
Gun	C
Hydra	X
Hellfire	Z

Once you've chosen the keys you wish to use the menu will automatically close and return you to the Configure Controls and Sound Menu.

CALIBRATE JOYSTICK:

Move to the button and press fire to select. Follow the on screen instructions, the menu will automatically close and return you to the Configure Controls and Sound Menu once the joystick is configured. Because most joysticks have only two buttons we've designed the controls so that you can use the space bar to toggle between weapons (Gun, Hydra and Hellfire), if for example you are using the fire button on your joystick to operate the Gun press the space bar will switch weapons to the Hydra. Pressing the space bar again will bring the Hellfire into use, press the spacebar again and you'll switch back to the gun.

SOUND CARD

Press fire on the Sound Card button and the name of the sound card will appear in the window on the left, select the name of the sound card you wish to use by pressing fire. **Do not** select a soundcard driver that isn't installed or 100% compatible with the soundboard in your machine.

SCREEN SIZE

Use the fire button to alter the size of the gameplay screen on your monitor, you can choose full, medium or small play screen area.

ENTER PASSWORD

If this is the first time you've played Desert Strike you won't have a password. At the end of each successful campaign you receive a character password and your current score. Make sure to write it down if you wish to return to the game at the beginning of the next campaign with your score intact, rounded down to the nearest thousand points. If you get the password incorrect a **?** will appear the password window, simple type the password in again.

The password will save your co-pilot selection but it won't save any non-standard control settings you may have chosen. You have about five minutes to write down the password before it disappears.

You are now ready to play Desert Strike, move to the start campaign button and press fire.

IN-GAME MENUS

At any point during the game you can call up the following menus by pressing:

The action pauses when you call up the following menus.

F1 THE MAP SCREEN. You will need to refer to the battle map continually throughout each campaign to locate yourself in relation to your targets and objectives. You can view military data specific to your current campaign, and call up your current status for the campaign. Besides your weapons, the battle map is your most important tool as a pilot. Your Apache is depicted as a small helicopter graphic. Select objects from the display below the battle map by using left and right cursor keys. The object selected blinks on the battle map.



Not to be viewed Please Buy Manuel

F2 THE MISSION INFORMATION. You can obtain detailed information about the targets and objectives of a campaign from the Mission Data Log. Notice that every item on the map has a corresponding file in the data log. There you will find a picture of the item, its name, and pertinent information.



ARMOUR POINTS

Armour points are listed beside each of the targets. The numbers represent the amount of damage that target can take before it is destroyed.

POWER POINTS

Power points are listed for the enemy's weapons. If you get hit by a Rapier SAM, which packs a 100 point wallop, your armour will lose 100 points.

F3 CURRENT MISSION STATUS. This gives you all the information on missions that have been completed and ones to be completed.

Press the spacebar to exit any of the above F-key menus.

Pressing ESC during play displays the following menu on screen:



F1 Sounds. Press F1 to turn on/off the sound.

F4 Control method. This allows to change control method, pressing F4 will toggle between the choices. Please note that you must first calibrate your joystick (F6) before you can select it.

F5 Define keys. Change the default keys used in the game to the ones you'd like to use.

F6 Calibrate joystick.

F10 Abandon game. Returns you to the main menu

F12 Quit to DOS. Quits to DOS and returns you to the hard drive prompt.

ESC. Exits this menu

CRITICAL INFORMATION

You are allotted three lives per campaign. If you lose your third life before you accomplish the final mission of a campaign, you must return to the beginning of that campaign and complete it before you can move on to the next campaign.

Although the chain gun may appear to be hitting an object, make sure you look for the grey explosion to be certain you are on target. Misses appear as yellow explosions and make only a small "gunfire" noise.

At times during a campaign you will receive announcements of incoming intelligence reports. If you wait more than 10 seconds to access the report, it will not be available.

Each time you drop off a passenger at a landing site your mechanics will have time to work on your armour.

In Campaign #1, each passenger is worth 150 armour points. In all subsequent campaigns, each is worth 100 points.

When your fuel level reaches 14 units a warning message appears on the screen. Each time you burn two more units, the message appears again. When your Armour is reduced to 125 points, you receive a similar warning message.

If you crash from lack of fuel, your armour is automatically restored to a full 600 points. If you blow up from loss of armour, your fuel supply remains the same as it was before you crashed, unless you had fewer than 25 units of fuel, in which case your fuel tank is restored to 25 units.
If you bump into an object (except for the frigate) your armour loses ten damage points and you lose control of the Apache momentarily. Also, you cause ten
damage points to the object you bumped into.When you crash and are restored, your "load" of passengers and your supply of ammunition remain the same.
The following critical information appears on the map screen (**F1**).

Lives – Number of lives remaining.
Load – Number of passengers aboard (6 max).
Armour – Protection against attack (5-600).
Fuel – Fuel remaining (2-100).
Guns – Rounds remaining in the chain gun (1178 max).
Hydras – Hydras remaining (38 max).
Missiles – Missiles remaining (8 max).

Score – The higher your score, the more you've accomplished. Bonus points are sometimes available if you complete all tasks on a given mission. For example, if you need only rescue 14 of 16 MIAs to complete a mission, bonus points are awarded for rescuing the other two.
You can lose points for destroying civilian or friendly targets.

SNAFUS

'SNAFU' is an American military acronym which stands for 'Situation Normal – All Fouled Up'. When a SNAFU message – "Return to the Frigate" — appears on the screen, it means that you have done something to make winning the current campaign impossible. So you must return to the frigate and begin that campaign again. At the end of each campaign section in this manual, you'll find a list of the relevant SNAFUS.

CAMPAIGN 1: AIR SUPERIORITY

The following campaign descriptions divulge certain facts about the game and make it easier to play. They are not necessary for successful completion of the game. For a maximum challenge, don't read any further.

This campaign takes place in the morning.

The first order of business in any modern military conflict is to establish air superiority. This means demolishing the enemy's airfields. But before you can do that safely, you need to take out his radar and power stations.

After the airfields come the command centres, where the enemy commanders cower. To accomplish the final mission of the first campaign, you have to blow up the command centres and abduct an enemy commander, for only then will you learn where the allied spy is being held captive. The spy holds the madman's secret nuclear plans.

A WALK-THROUGH TO CAMPAIGN 1

For the purposes of this walk-through, the top of the screen is north.

Press Forward/Reverse cursor keys or pull back on the joystick to lift off the frigate.

As soon as you lift off, press **F1** to check out the map. As you see, land lies to the east and the enemy's radar sites are blinking. To destroy both radar sites is your first objective. It will help to know how well defended the radar sites are.

Press **left/right** cursor keys or move joystick left/right to see what kind of weapons the enemy has deployed near the radar sites. When you come to AAA, or Anti-Aircraft Artillery, you see that each radar site is defended closely by two AAA batteries.

Press **F3** for more information about AAAs. You see that the enemy's AAAs are not heavily armoured and pack only a 20 point wallop. Their accuracy is poor, but they fire rapidly. They rotate at medium speed and do not benefit from radar. In all, AAAs do not appear to be very formidable defences. You should be able to handle them easily.

Press **Spacebar** to return to the campaign.

Fly to the southernmost radar site. You might have to call up the map again to get your bearings. On your way there you will likely run across soldiers skirmishing on the ground, or be fired upon by a lone enemy. Soldiers dressed in khaki are MIAs, or Missing In Action personnel. Rescuing MIAs is part of your job and also can be a great benefit to you. You may not land at a landing site if you do not have a least one passenger. Each passenger you drop off restores 150 points to your armour, to a maximum of 600 points.

If you like, destroy the enemy aggressor and hover over the MIA, who is probably flailing his arms. The rope ladder will descend as you approach the MIA. When you are correctly positioned, he will grab the ladder and your co-pilot will pull him aboard.



Le Veux Manuel





At the beginning of Campaign #1 there are at least 15 MIAs. As time goes by, the MIAs gradually are hunted down and terminated. That in mind, you might find it expedient to eliminate all the enemy ground troops you come across. Apart from adding to your point total, you will be protecting the lives of your MIAs, and hence your own longevity.

When you reach the radar site, the AAAs begin to shoot at you. Attempt to destroy the AAAs with either your chain gun (**C**) or a couple of hydras (**X**). You might find it possible to dodge the AAAs and destroy the radar sites without having to expend any heavy ammunition. See if you can find a position where your chain guns reach the radar dish but where you are out of reach of both AAAs. Conserving ammunition in ways like this will be important in later campaigns.

As soon as you're safe from AAA fire, attack the radar dish. Since the radar dish cannot fire back, there is no need to use your heavier firepower to destroy it. Blast away with your chain gun (**Y**) as fast as you can. Your fuel is always diminishing.

After you destroy the radar dish, press **F1** to check the map. When you left this screen last you were looking at the mission data log on AAAs, so press **F1** to call up the map screen. Press left/right cursor keys or move joystick left/right to toggle through map characters. You will see that there are two AAAs protecting the site, two MIAs nearby, and an ammo crate in the vicinity. This one looks easy.Fly north toward the radar site. Take out enemy targets along the way as you see fit.



Destroy the radar site as before.
At this point you still should have more than half a tank of fuel. This should be enough to complete the second mission.

***NOTE:** It is unwise to attempt to complete the objectives out of order.*

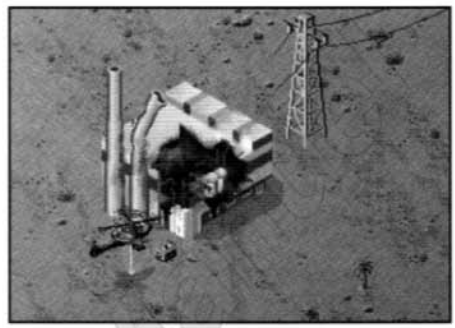
Check the map for the next objective: the **Power Station**. Toggle through the enemy weapons listed in the selection display to find the safest route and the best probable direction of approach.

Try flying north and east, avoiding the heavily defended airfield. When you come across a guard post or a group of tents you may want to attack. Enemy buildings and tents sometimes contain useful supplies.

Take out the Rapier missile launcher and the AAAs guarding the power plant. If you still have plenty of fuel, you might take the time to destroy the power plant with your chain gun and save your missiles for more urgent situations. This is a good general policy.

Notice the Armour repair kit next to the rumble where the power plant was. Go to the map and check your armour points. If you have fewer than, say, 300 armour points left, then you might want to pick up the armour repair kit.

This restores your armour to full strength. Pick up the kit in the same way that you picked up the MIA. Hover over it and your co-pilot will lower a hook and pull the toolbox up with the winch.



At this point, you could probably use some fuel and some ammo. There is a crate in one of the barracks to the south and some fuel drums nearby, unless one or both were accidentally destroyed in the battle. Also, there are two MIAs in the area.

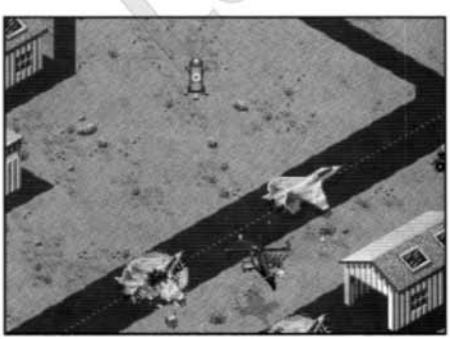
Find the fuel barrels and ammo crate if necessary, and hover over them to pick them up.

Now fly to the nearest Airfield. The airfield is heavily defended, and you could bite the dust easily. Try to sneak up on the AAAs and Rapiers and destroy them before they can turn around and fire. Never hesitate to retreat. If you take several hits and find your armour dangerously low, retreat to the nearest landing site and drop off your MIA. This action restores your armour, and you can return to your present objective with a new lease on life. You might want to check the map for MIAs and pick up the nearest one. **If possible, always have an MIA on board.**

Finish destroying the airfield. You have to eliminate all the planes and all the buildings before the airfield is considered destroyed. When in doubt, check the map. If the airfield icon still appears on the map, then at least one object critical to the airfield remains intact.

Destroy the other airfield.

Before moving on to the Command Centres, make sure you are well fuelled, armed, and armoured. It's possible that there are no MIAs left, in which case you need to be extra cautious and willing to use more and heavier firepower against targets that fire back.



When you destroy a command centre, the enemy commander will attempt to escape. Chase the commander and take him prisoner. Only then will you learn where the allied spy is being held captive.

You need only destroy one command centre and capture one commander to get the location of the spy, but you receive bonus points for destructive actions above and beyond the call of duty.

At the site where the spy is located you will find three buildings. One of the buildings conceals an underground trap door. Pick a building and destroy it. If the underground door does not appear, destroy another building.

When you find the trap door, fly above it and the Apache will automatically land. Your co-pilot will run in to rescue the spy.

In the meantime, a few VDA guns will appear on the scene. You may need to fly around the area to locate all the VDA's. Destroy all the guns and your co-pilot and the spy will emerge from the trap door. Pick up the spy and your co-pilot and return to the frigate.

After you land, you and your co-pilot celebrate on the deck of the frigate and your commander gives you a summary of your score. Don't forget to write down your password!

SNAFUS

1. Destroying landing zones (for all campaigns).
2. Destroying the enemy commanders.
3. Destroying the secret agent.

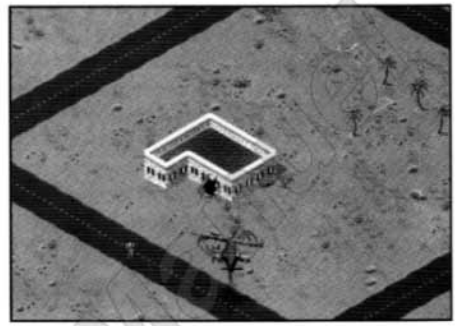
Le Vieux Manuel

DESERT STRIKE

CAMPAIGN 2: SCUD BUSTER

This campaign takes place at high noon.

Now that you've established air superiority in Campaign #1, it's time to take out the madman's Scud launchers. As in Campaign #1, first you will want to take out the enemy's radar sites. Then there are several political prisoners to think about. Complete the following six objectives in order.

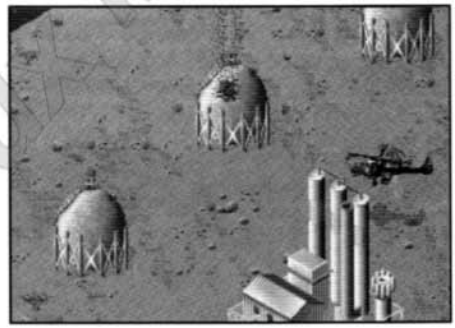


1. DESTROY RADAR SITES

You already know how to deal with radar sites, except now there are three to take out, and two are well defended.

2. ORCHESTRATE A JAIL BREAK

These three jail breaks are tough. Make sure you clear the area before you blast a hole in the jail so the fleeing prisoners won't be destroyed before you can pick them up.

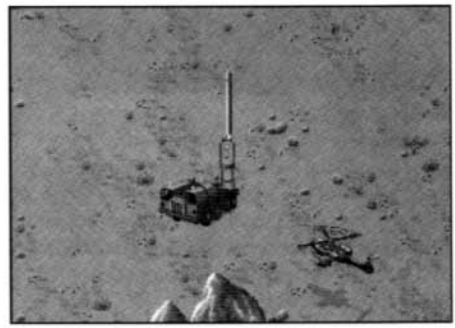


3. DESTROY THE POWER STATION

This target is well guarded, but you should be able to demolish it without taking much damage if you know how to dodge the enemy's weapons.

4. DESTROY THE CHEMICAL WEAPONS COMPLEX

Make sure you have plenty of armour and ammunition before attempting this mission.



5. TAKE OUT THE SCUD LAUNCHERS

After you destroy the chemical weapons complex, the Scud commanders start getting nervous and decide to make a run for it rather than risk facing the ignominy of being caught. Now is your chance to capture them and find out where the Scud launchers are placed. First you will need to check the map to find out where all the Scud command headquarters are located. You already might have noticed metal buildings marked by a red and white flag. These are the command headquarters. Proceed from headquarters to headquarters, blasting each one to kingdom come and capturing the exposed Scud commander, who by now is crazed with fear.

As you capture each Scud commander, a Scud launcher site appears on the map as a red dot. Fly to the Scud launchers and see if you can destroy them before they can launch their missiles. There are six launchers in all, and you must destroy at least five of them to complete the mission.

6. RESCUE PRISONERS OF WAR

This mission is what the second campaign is all about.
With enough ammunition and fuel, and the savvy it takes to stay alive, you'll be able to complete this rescue and return safely to the frigate for new orders.
There are 16 POWs in all, and you need only rescue 14 of them. Don't let more than two men be destroyed, or all your work up until now will have been in vain.
Take a safe route back to the frigate.

SNAFUS

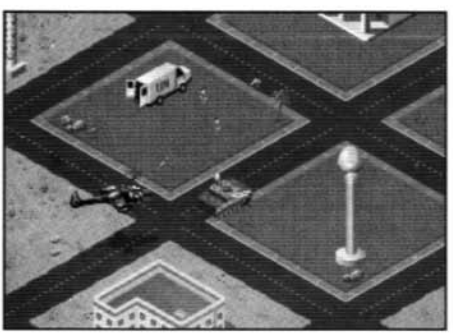
1. Destroying more than one Scud Commander.
2. Allowing more than 2 POWs to be destroyed.

CAMPAIGN 3: EMBASSY CITY

This campaign takes place in the early evening.

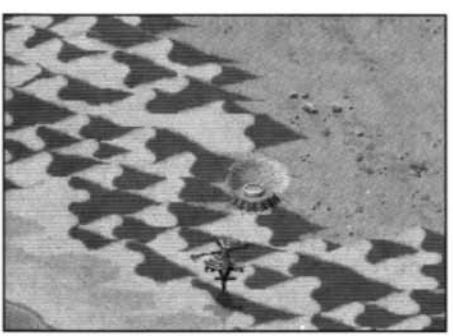
1. RESCUE U.N. INSPECTORS

The United Nations inspectors are under attack in a parking lot near the hotel. Fly in and eliminate the enemy tank and ground troops. Make sure not to hit the inspectors or you'll have to start over.



2. DESTROY BIOLOGICAL WEAPONS COMPLEX

There is a large biological weapons complex to the north-west. The lead chemist is hiding in a biological weapons factory surrounded by seven other similar looking facilities. Destroy the buildings to find and capture the chemists. When you find the right one he'll give you the locations of the underground missile silos.



3. DESTROY UNDERGROUND MISSILE SILOS

In this mission you have to hunt for the underground silos, which are covered by sand dunes. Use your chain gun to locate the silo's armoured covering, (you'll see the grey impact effect when you hit the correct sand dune) then see if you can blow up the silo before the missile inside is launched.
Sometimes the explosion from the silo will detonate a fuel drum, ammo crate, or other object in the area, so you might want to pick up needed supplies before you destroy the silo.

DESERT STRIKE
Le Vieux Manuel

4. RESCUE THE PILOTS LOST AT SEA

This mission is fairly easy. Destroy the enemy speedboats without harming the defenceless pilots and then pick up the pilots. One of the pilots has a valuable piece of information.

5. DESTROY THE POWER STATION

You learn from one of the rescued pilots that the power station controls an alert zone around the madman's yacht. You'll have to destroy the power station before attempting the difficult rescue at the yacht.

6. RESCUE PRISONERS ON MADMAN'S YACHT

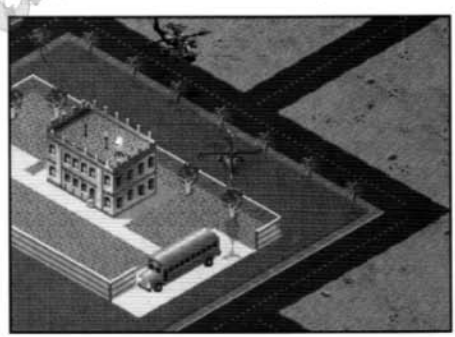
After you eliminate the initial opposition, blow a hole in the yacht. The prisoners will leap into the water one by one. The prisoners are weak from captivity and cannot stay afloat for long, so you'd better have a good winchman and know how to hover accurately. Be careful not to bump into the yacht, as the time it takes to recover might cost a prisoner his life. If you let more than four prisoners drown, you'll have to start over.

7. CAPTURE THE ENEMY AMBASSADOR

Here you will face the heaviest fire power you have encountered thus far. Make sure you have a full load of ammo and know where you can get more. One crate probably won't be enough. But all the ammo in the world won't help you if you don't first take out the radar station providing an alert zone around the area. You could lose three lives here in a few seconds if you're not careful and skilful.

8. EMBASSY RESCUE

Your last mission in this campaign is to rescue the 12 embassy officials held captive in the embassy building. Your co-pilot jumps out to drive the bus, so you'll have to work the guns yourself from here on in. In order to drop off your co-pilot, you must first destroy the enemy helicopters. Once the helicopters are destroyed, a landing zone will appear. Land on the 'X' and the rescue sequence will ensue. After you destroy all the enemy's defences, blast open the gate in front of the bus. Your co-pilot knows where the Navy Seals Camp is located and will take the bus there. The bus is very vulnerable and cannot take much of a beating. Your job is to escort the bus and see that no harm comes to the dignified officials. If the bus is destroyed, you'll have to start this campaign over, and your co-pilot will be listed as MIA.



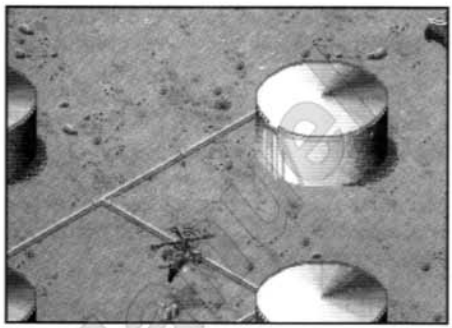
SNAFUS

1. Allowing more than 2 U.N. Inspectors to be destroyed.
2. Destroying the lead biochemist.
3. Allowing more than one stranded pilot to be destroyed.
4. Allowing more than four prisoners to drown.
5. Destroying the enemy Ambassador.
6. Allowing the bus to be destroyed.
7. Destroying the C-130 transport plane.

CAMPAIGN 4: NUCLEAR STORM

This Campaign takes place at night.

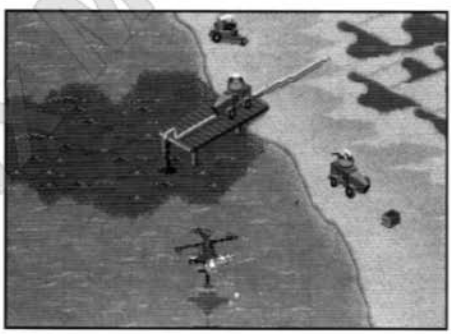
1. PROTECT THE OIL FIELDS



There are two objectives in this mission: to airlift the commandos to the landing sight in the middle of the oil fields and to destroy all the enemy tanks around the oil fields. If you allow the enemy to destroy too many oil containers you will be called back to the frigate and have to begin again.

It's important to pick up all the commandos at once. Their landing site is available for only one unloading, so if you don't drop off enough commandos on your first landing, you won't be able to complete this first mission.

2. STOP THE OIL SPILLS



A good gunner comes in handy here. Before you attempt to close off a pipe, you'll want to take out the enemy forces stationed near the oil dock. Once you're safe, go ahead and fire at the end of the pipe. You have to hit just the right spot in order to stop the spill; that's where an accurate gunner is called for.

Now you're on your own. Make sure you read all the information presented to you on the screens. Completing the game is hard, but far from impossible. Other campaigns will be revealed after the first two parts of this have been completed.

SNAFUS

There are a number of snafus in this last campaign. By now you should have a sense of what kinds of things you cannot do in order to complete a campaign.

Le Vous Manuel

HINTS AND TIPS

KEEP MOVING

- You can't win the game if you don't learn how to out-manoeuvre the enemy's weapons.

FUEL AND AMMO CONSERVATION

- In Campaigns 2, 3, and 4 there are more fuel drums and ammunition crates in the field than are indicated on the map. Numerous fuel and ammo dumps are hidden in buildings, under sand dunes, etc. The only way to find hidden supplies is to blow up the structures that conceal them.
- Your missiles and Hydra are precious commodities not to be squandered. As long as it's safe and you have fuel, use your chain gun to destroy targets.
- Don't waste fuel and ammo by picking them up when you're already full or nearly full. It's best to let them sit and return when you need them.

JINKING

- Certain targets are difficult to hit, even with Jake as your co-pilot. Jinking will help you increase your precision by allowing your Apache to move left, right, forward or backward without rotating. Hold down the control key on the keyboard while moving left and right keys or while using the joystick.

NEUTRAL TARGETS

- Some targets, such as buildings and dunes, are neutral, which means that your gunner will not fire on them automatically. If you want to hit a neutral target, you must point the Apache directly at it and fire. Jinking often comes in handy here.

PICKING UP PASSENGERS

- When there is a crowd of waiting passengers, your co-pilot will pick out the closest one and drop the ladder for him. You must pick up that passenger or back away from him before the ladder will drop for another passenger. Also, the ladder (and the winch) will appear even when it's behind a building or other object as to better help you guide it.

DROPPING OFF PASSENGERS

- When you land at a landing zone, all passengers (except commandos and EANN crew) will disembark. Try to drop off your passengers at appropriate times so as not to waste the armour value they bring. You need not pick up all available passengers to win a campaign, but you should remember the locations of the people you did not pick up so that you can use them for armour points later.
- The commandos and the EANN crew must be dropped off at their appropriate landing zones, or else they will take up valuable payload space for the rest of the campaign.

ARMOUR CRATES

- There are armour toolboxes hidden in all four campaigns. Picking up an armour crate restores your armour to a full 600 points.

QUICK LADDER

- The quick ladder allows you to pick up objects practically on the run. All four campaigns offer a quick ladder, but you have to find it. The quick ladder lasts for an entire campaign, even if you crash, but it does not carry over into subsequent campaigns.

DESERT STRIKE

Virgin Manuals

EXTRA LIVES

- The box with the red cross on it contains an extra life. There are a few hidden throughout the campaigns, and you will almost certainly need some of them to win the game. Extra lives do not carry over into subsequent campaigns.

ALERT ZONES

- Certain targets are protected by alert zones, which dramatically increase the firepower and plating of the major weapons.
- Alert zones are controlled by radar stations, power stations and objects in the game. Pay attention during your briefings and to all information you receive during a campaign to find out which buildings or objects control which alert zones.
- Radar stations put out a **range alert**, which gives the enemy weapons an increased range. Power stations supply an **aim alert**, which allows the enemy to move their turrets electronically, instead of manually. Weapons on **aim alert** cannot be out-manoeuvred. It's best just to stay away until you destroy the power station supplying them.

FOOLS RUSH IN

- You can save yourself a lot of heartache by checking the map for the positions of the enemy's defences before travelling.



Le Vieux Manuel

WEAPONS APPENDIXWEAPONS APPENDIX

CHAIN GUN: inflicts **3 points** of damage.
HYDRA: inflicts 25 **points** of damage.
MISSILE: inflicts **100 points** of damage.



carries **600 points** of armour.

In Alert Zones, the values of armour and weapons power are increased.

ENEMY WEAPON	NAME	ARMOUR	POWER (DAMAGE)	RATE OF FIRE	SPEED OF PROJECTILE
	AK47	10 points	5 points	0.5 sec.	fast
	APHID	25	75	3.0	fast
	AAA	50	20	2.5	fast
	RAPIER	75	100	2.5	fast
	VDA	100	25	0.33	fast
	ZSU	150	40	0.33	faster

Le Vieux Manuel



WEAPONS APPENDIX

ENEMY WEAPON	NAME	ARMOUR	POWER (DAMAGE)	RATE OF FIRE	SPEED OF PROJECTILE
	SPEEDBOAT	150	50	1.25	faster
	CHOPPER	150	100	1.5	faster
	M48	200	100	2.5	faster
	CROTALE	250	150	2.0	slower

Le Vieux Manuel



ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Desert Strike, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 9.30am and 5.30pm U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423.

Gremlin Graphics Software Ltd reserves the right to make improvements to this product described in this manual at any time without notice. Gremlin Graphics Software Ltd make no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. Gremlin Graphics Software Ltd make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Gremlin Graphics Software Ltd be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use of the software.

LIMITED WARRANTY

Gremlin Graphics Software Ltd warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Gremlin Graphics Software Ltd at the address on the back of this document, together with dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the Desert Strike are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.



DESERT STRIKE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel

DESERT STRIKE



ELECTRONIC ARTS

Présente:

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

Programmeur principal - Alex Metallis
Assistant programmeur - Clive Francis
Assistant programmeur - Jon Medhurst
Créateur des graphismes - James Hartshorn
Niveaux supplémentaires - Gremlin Graphics
Musique et effets sonores - Neil Biggin
Producteur - Tony Casson
Manuel - Martin Calpin
Assurance Qualité - Tony Howe, Lee Campbell, Rob Millington, Sim Furnace et Mick Sheehan

Le vieux manuel

Jeu et manuel d'origine par Electronic Arts



Un fou vient d'émerger du Moyen-Orient et menace de commencer la lutte suprême. La communauté internationale sait très peu de choses à propos de ce fou, le prétendu "Général" Kibaba, mais la preuve de sa puissance militaire est suffisamment grande pour qu'on le prenne très au sérieux. Le Président des Etats-Unis vous a choisi pour effectuer une série de missions dangereuses de prévention, dans le désert, afin de vaincre cet ennemi despote.

Si vous voulez commencer immédiatement, suivez le guide détaillé de la première campagne, appelé Campaign 1. En suivant correctement les indications données, vous apprendrez les aptitudes minimum dont vous avez besoin pour gagner chaque campagne. A la fin de la première campagne, soyez attentif aux briefings et compte-rendus faits avant et après chaque campagne successive. Ce manuel vous fournit également des renseignements utiles sur les campagnes futures, ainsi qu'un chapitre de conseils et tuyaux stratégiques. Bonne chance! La guerre, c'est l'enfer!

PROTECTION
(FLOPPY DISK VERSION ONLY)

Après le chargement de Desert Strike, un écran d'instruction apparaît vous demandant d'entrer un numéro à trouver sur la roue codeuse, fournie avec le jeu Desert Strike. Vous verrez deux lettres apparaître à l'écran, l'une au-dessus de l'autre; recréez celles-ci avec la roue codeuse, en alignant les lettres de façon à ce qu'elles s'identifient à l'image sur l'écran. On vous demandera le nombre apparaissant dans l'une des fenêtres de la section interne de la roue codeuse. Repérez cette fenêtre et entrez le numéro que vous y voyez. Lorsque vous aurez terminé, l'introduction de Desert Strike débutera.

Le Joystick Français

MENU PRINCIPAL

Utilisation du Menu Principal (Main Menu). Utilisez les touches flèches haut/bas pour passer en revue les boutons de choix rouges, sur le menu principal, et appuyez sur Feu pour sélectionner (si c'est la première fois que vous jouez à Desert Strike et que vous n'avez pas changé les réglages par défaut du clavier, appuyez sur les touches "feu" par défaut, Z, X ou C).



CHOISIR VOTRE CO-PILOTE

Votre co-pilote se charge du ciblage des canons et de la manipulation du treuil. Plus votre co-pilote sera efficace, plus votre tâche sera facile. Tous les co-pilotes ont un dossier les concernant.



Cliquez avec feu sur le bouton Co-Pilot (Co-Pilote) pour faire apparaître le menu Co-pilot. Vous obtiendrez une photo de chaque co-pilote et une description de leurs aptitudes et attributs. Vous remarquerez que l'un des co-pilotes est MIA ou Missing In Action (Porté Disparu); vous ne pourrez pas le sélectionner. Ils sont quelque part là-bas; si vous les trouvez et les ramenez sans encombres à la frégate, pour leur remise en condition, vous pourrez participer aux campagnes suivantes avec les meilleurs co-pilotes disponibles. Cliquez avec feu sur le bouton **next (suivant)**, sur le menu Co-pilot, pour en sélectionner un. Lorsque c'est fait, le co-pilote que vous avez sélectionné apparaît dans la fenêtre. Cliquez avec feu sur le bouton **exit (sortir)** pour retourner au menu principal. Le nom de votre co-pilote sera maintenant affiché dans la fenêtre du menu principal.

CONFIGURER LES CONTROLES ET OPTIONS SONORES (CONFIGURE CONTROLS AND SOUND OPTIONS)

Cliquez avec feu sur ce bouton pour sélectionner. On vous présentera les options suivantes: Define Keys (Définir les Touches), Calibrate Joystick (Calibrer le Joystick), Sound Card (Carte Sonore) et Screen Size (Taille de l'Ecran).



DEFINIR LES TOUCHES (DEFINE KEYS):

Cliquez avec feu sur ce bouton pour le sélectionner. Cette option vous permet de modifier les touches du jeu par défaut. Les touches par défaut sont les suivantes:

Left:	Gauche	←
Right:	Droite	→
Forward:	Avant	↑
Reverse:	Arrière	↓
Gun:	Canon	C
Hydra:	Hydra	X
Hellfire:	Hellfire	Z

Une fois que vous avez choisi les touches que vous souhaitez utiliser, le menu se fermera automatiquement et vous retournerez au menu Configure Controls and Sound (Configurer les Contrôles et le Son).

CALIBRER LE JOYSTICK (CALIBRATE JOYSTICK):

Cliquez avec feu sur ce bouton pour le sélectionner. Suivez les instructions à l'écran. Lorsque le joystick est configuré, le menu se ferme automatiquement et vous retournez au menu Configure Controls and Sound (Configurer les Contrôles et le Son). Etant donné que la plupart des joysticks n'ont que deux boutons, nous avons conçu les contrôles de sorte que vous puissiez utiliser la barre d'espacement pour changer d'arme (Canon, Hydra et Hellfire). Par exemple, si vous utilisez le bouton feu de votre joystick et opérez le Canon, appuyez sur la barre d'espacement pour passer à l'arme Hydra. Si vous appuyez à nouveau sur la barre d'espacement, vous utiliserez l'arme Hellfire; appuyez à nouveau pour retrouver le Canon.

CARTE SONORE (SOUND CARD)

Cliquez avec feu sur le bouton Sound Card (Carte Sonore) et le nom de la carte sonore apparaîtra dans la fenêtre à gauche. Sélectionnez le nom de la carte sonore que vous souhaitez utiliser en appuyant sur feu. Ne sélectionnez pas un gestionnaire de carte sonore qui n'est pas installé ou qui n'est pas compatible à 100% avec la carte sonore de votre machine.

TAILLE DE L'ECRAN (SCREEN SIZE)

Utilisez le bouton feu pour modifier la taille de la zone de jeu sur votre écran. Vous pouvez choisir entre full (entier), medium (moyen) et small (petit).

ENTRER LE MOT DE PASSE

Si c'est la première fois que vous jouez à Desert Strike, vous n'aurez pas de mot de passe. A la fin de chaque campagne victorieuse, on vous donne un mot de passe d'un caractère et votre score actuel. N'oubliez pas de le noter, si vous voulez continuer la partie, au début de la campagne suivante, avec le même score, arrondi au millier de points le plus proche. Si vous vous trompez, un ? apparaît dans la fenêtre de mot de passe; retapez simplement le mot de passe.

Le mot de passe sauvegardera votre sélection de co-pilote, mais ne sauvegardera pas les réglages de contrôles non standard que vous pourriez avoir choisis. Vous disposez d'environ cinq minutes pour noter le mot de passe avant qu'il disparaisse.

Vous pouvez maintenant commencer à jouer à Desert Strike; cliquez avec feu sur le bouton start campaign (commencer campagne).

Le vieux manuel

LES MENUS DU JEU

Vous pouvez afficher les menus suivants au cours du jeu en appuyant sur:

Lorsque vous affichez les menus suivants, l'action est interrompue.



F1 L'ECRAN CARTE. Vous devrez constamment consulter la carte de combat pendant chaque campagne, afin de connaître votre position par rapport à vos cibles et objectifs. Vous pouvez visionner les données militaires concernant votre campagne actuelle et afficher votre statut actuel dans la campagne. En dehors de vos armes, la carte de combat est votre outil de pilote le plus important. Votre Apache est représenté sous la forme d'un petit hélicoptère graphique. Vous sélectionnez les objets sur l'affichage au-dessous de la carte de combat en utilisant les touches flèches gauche et droite. L'objet sélectionné clignote sur la carte de combat.



F2 LES RENSEIGNEMENTS DE MISSION. Vous pouvez obtenir des renseignements détaillés sur les cibles et objectifs d'une campagne à partir du Mission Data Log (Journal de Données de Mission). Vous remarquerez que pour chaque élément de la carte, vous disposez d'un fichier dans le journal de données. Vous y trouverez une photo de l'objet, son nom et les renseignements utiles le concernant.

POINTS DE BLINDAGE

Les points de blindage sont énumérés pour certaines des cibles. Le chiffre représente la quantité de dommages que la cible peut subir avant d'être détruite.

POINTS DE PUISSANCE

Les points de puissance sont énumérés pour les armes de l'ennemi. Si vous êtes atteint par un missile sol-air Rapier, dont la puissance est de 100 points, votre blindage perdra 100 points.



F3 STATUT DE MISSION ACTUELLE. Cela vous donne tous les renseignements concernant les missions terminées et celles restant à entreprendre.

Appuyez sur la barre d'espacement pour quitter les menus activés par les touches F ci-dessus.

Electronic Arts Manuel Officiel

Appuyez sur ESC pendant le jeu pour afficher à l'écran le menu suivant:

F1 Effets sonores. Appuyez sur F1 pour activer/désactiver les effets sonores.

F4 Méthode de contrôle. Cela vous permet de changer la méthode de contrôle. Appuyez sur F4 pour passer les choix en revue. N'oubliez pas que vous devez d'abord calibrer votre joystick (F6), avant de pouvoir le sélectionner.

F5 Définir les touches. Remplacer les touches par défaut du jeu, par celles que vous voulez utiliser.

F6 Calibrer le joystick.

F10 Abandonner la partie. Cela vous ramène au menu principal.

F12 Retourner au DOS. Cela vous ramène au DOS et au message du disque dur.

ESC. Pour quitter le menu.

RENSEIGNEMENTS ESSENTIELS

Vous disposez de trois vies par campagne. Si vous perdez votre troisième vie avant d'avoir terminé la dernière mission d'une campagne, vous devez retourner au début de cette campagne et la terminer, avant de pouvoir passer à la suivante.

Même si le canon mitrailleur semble atteindre un objet, vérifiez que vous apercevez l'explosion grise pour être sûr que vous êtes sur votre cible. Si ce n'est pas le cas, vous obtenez une explosion jaune et vous n'entendez qu'un léger bruit de "mitraillage".

Pendant une campagne, vous serez parfois averti de l'arrivée de rapports de renseignements. Si vous attendez plus de 10 secondes avant de lire le rapport, il ne sera plus disponible.

Chaque fois que vous déposez un passager sur une zone d'atterrissage, votre mécanicien aura le temps de réparer votre blindage.

Dans la Campagne n°1, chaque passager vaut 150 points de blindage. Dans les campagnes suivantes, il vaut 100 points.

Lorsque votre niveau de carburant atteint 14 unités, un message d'avertissement apparaît à l'écran. Chaque fois que deux unités sont consommées, le message est à nouveau affiché. Lorsque votre Blindage n'est plus que de 125 points, vous recevez un message d'avertissement du même type.

Si vous vous écrasez par manque de carburant, votre blindage passe automatiquement au maximum de 600 points. Si vous vous écrasez par manque de blindage, votre niveau de carburant reste identique, à moins que vous ayez moins de 25 unités de carburant, auquel cas votre niveau de carburant passera à 25 unités.

Si vous entrez en collision avec un objet (à l'exception de la frégate), votre blindage perd dix points de dommages et vous perdez momentanément le contrôle de votre Apache. Vous causez également dix points de dommage à l'objet que vous avez frappé. Après que vous vous soyez écrasé et que votre statut ait été restauré, vos passagers et votre stock de munitions restent les mêmes.

Le Vieux Manuel
DESERT STRIKE

Les renseignements suivants apparaissent sur l'écran carte (**F1**).

Lives (Vies)	- Nombre de vies restantes
Load (Charge)	- Nombre de passagers à bord (6 max.)
Armour (Blindage)	- Protection contre l'attaque (5-600)
Fuel (Carburant)	- Carburant restant (2-100)
Guns (Canons)	- Nombre de coups restants au canon mitrailleur (1178 max.)
Hydras	- Hydras restantes (38 max.)
Missiles	- Missiles restants (8 max.)

Score - Plus votre score est élevé, plus vous avez accompli de choses. Des points de bonus sont parfois accordés si vous réussissez à effectuer toutes les tâches d'une mission donnée. Par exemple, si vous n'avez besoin de secourir que 14 Portés Disparus sur 16 pour terminer une mission, vous obtiendrez un bonus si vous secourez également les deux autres. Vous pouvez perdre des points si vous détruisez des cibles civiles ou alliées.

SNAFUS

"SNAFU" est un sigle militaire américain qui signifie "Situation Générale - Tout est Fichu". Lorsqu'un message SNAFU - "Return to the Frigate" (Retourner à la Frégate) - apparaît à l'écran, cela signifie que vous avez fait quelque chose qui rend la victoire de la campagne actuelle impossible. Vous devez donc retourner à la frégate et recommencer cette campagne. A la fin de chaque section sur les campagnes de ce manuel, vous trouverez une liste des messages SNAFUS correspondants.



Le Vieux Manuel

CAMPAGNE 1: SUPERIORITE AERIENNE

Les descriptions suivantes divulguent certains aspects du jeu et vous facilitent la tâche. Vous n'en avez pas besoin pour gagner la partie. Si vous voulez le maximum de défi dans ce jeu, ne lisez pas ce qui suit.

Cette campagne se déroule le matin.

Dans tous les conflits militaires modernes, la première phase consiste à établir la supériorité aérienne. Cela implique la destruction des terrains d'aviation de l'ennemi. Cependant, avant de pouvoir le faire en toute sécurité, vous devez anéantir ses radars et centrales électriques.

Après les terrains d'aviation, vous devez vous concentrer sur les centres de commandement; c'est là que les commandants ennemis se cachent. Pour accomplir la dernière mission de la première campagne, vous devez détruire les centres de commandement et kidnapper un commandant ennemi; car, c'est le seul moyen pour vous de savoir où l'espion allié est détenu prisonnier. Cet espion détient les plans nucléaires secrets de l'ennemi.

UN GUIDE POUR LA CAMPAGNE 1

Pour les besoins de ce guide, le haut de l'écran représente le nord.

Appuyez sur les touches flèches Avant/Arrière ou tirez sur le joystick pour décoller de la frégate.

Dès que vous avez décollé, appuyez sur **F1** pour consulter la carte. Comme vous pouvez le voir, la surface se trouve à l'est et les sites des radars ennemis clignotent. Votre premier objectif est de détruire les deux sites des radars. Il est conseillé de connaître le niveau de protection de ceux-ci.

Appuyez sur les touches flèches **gauche/droite** ou poussez le joystick vers la gauche/droite pour voir les armes déployées par l'ennemi près des sites de radars. Vous remarquerez que chaque site est défendu de près par deux batteries de DCA, Défense Contre Avions (AAA).

Appuyez sur **F3** pour obtenir des renseignements supplémentaires sur la DCA (AAA). Vous apprenez que la DCA ennemie n'est pas lourdement protégée et qu'elle ne dispose que d'une puissance de 20 points. Sa précision est mauvaise, mais elle tire très vite. Elle pivote à une vitesse moyenne et ne bénéficie pas d'un radar. En fait, la DCA ne représente pas véritablement une défense insurmontable. Vous devriez pouvoir vous en débarrasser facilement.

Appuyez sur la **Barre d'espacement** pour retourner à la campagne.

Dirigez-vous vers le site de radars le plus au sud. Vous aurez peut-être besoin de consulter la carte à nouveau pour vous repérer. En vous rendant sur place, vous assisterez probablement à des combats au sol, ou un ennemi isolé vous prendra peut–être pour cible. Les soldats portant des vêtements kakis sont des Portés Disparus (MIA). Secourir des soldats Portés Disparus fait partie de votre mission et peut vous apporter de gros avantages. Vous ne pouvez pas atterrir sur un site si vous n'avez pas au moins un passager. Chaque passager que vous faites débarquer vous rapporte 150 points de blindage, pour un maximum de 600.

Le Vieux Manuel

Si vous voulez, vous pouvez anéantir l'ennemi et planer au-dessus du soldat Porté Disparu, qui vous fait probablement signe. L'échelle de corde descendra lorsque vous vous approcherez du Porté Disparu. Quand vous serez dans la position appropriée, il attrapera l'échelle et votre co-pilote le fera monter à bord.

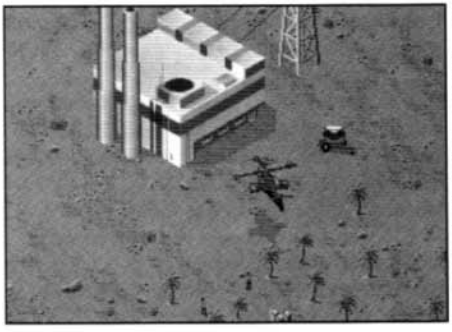


Au début de la Campagne n°1, il y a au moins 15 Portés Disparus. Au fur et à mesure que le temps passe, ces soldats sont pourchassés et exterminés. Il serait peut-être conseillé, dans ce cas, de détruire toutes les troupes ennemies au sol que vous rencontrerez. Non seulement vous augmenterez le total de vos points, mais vous protégerez les vies de vos Portés Disparus, et donc votre propre carrière.

Lorsque vous arrivez au site des radars, la DCA commence à faire feu sur vous. Efforcez-vous de la détruire en utilisant votre canon mitrailleur (**C**) ou deux hydras (**X**). Vous réussirez peut-être à éviter le tir de la DCA et à détruire les sites de radars sans avoir à utiliser trop de munitions. Voyez si vous pouvez vous positionner de sorte que vos canons mitrailleurs puissent atteindre l'antenne radar, tout en étant hors de portée des deux batteries de DCA. L'économie de munitions de cette façon est un avantage pour les campagnes futures.

Dès que vous n'êtes plus à portée de tir de la DCA, attaquez l'antenne radar. Etant donné que l'antenne radar ne peut pas riposter contre votre attaque, il n'est pas nécessaire d'utiliser une grande puissance de feu pour la détruire. Anéantissez-la avec votre canon mitrailleur (**Y**) aussi vite que vous le pouvez; votre carburant ne cesse de diminuer.

Après avoir détruit l'antenne radar, appuyez sur **F1** pour consulter la carte. La dernière fois que vous avez regardé cet écran, vous lisiez le journal de données de mission sur la DCA, donc appuyez sur **F1** pour afficher l'écran carte. Appuyez sur les touches flèches gauche/droite ou poussez le joystick vers la gauche/droite pour passer en revue les éléments de la carte. Vous voyez que deux batteries de DCA protègent le site, qu'il y a deux Portés Disparus (MIA) à proximité, ainsi qu'une caisse de munitions. Cette mission semble facile. Allez vers le nord, en direction du site de radars. Détruisez les cibles ennemies en chemin si vous le voulez.



Détruisez le site de radars comme auparavant. A ce moment-là, il devrait vous rester plus de la moitié de votre carburant. Cela devrait vous suffire pour effectuer la seconde mission.

REMARQUE: il est déconseillé d'essayer d'atteindre les objectifs dans le désordre.

Consultez la carte pour l'objectif suivant: la **Centrale Electrique**. Passez en revue les armes ennemies, énumérées dans l'affichage de sélection, afin de trouver l'itinéraire le plus sûr et le meilleur angle d'approche possible.

Essayez d'aller vers le nord et l'est, tout en évitant le terrain d'aviation lourdement défendu. Lorsque vous atteindrez un poste de garde ou un groupe de tentes, il sera peut-être préférable d'attaquer. Les bâtiments et tentes contiennent parfois des ressources utiles.

Détruisez le lance-missiles Rapier et la batterie de DCA protégeant la centrale électrique. S'il vous reste encore beaucoup de carburant, vous pouvez prendre le temps de détruire la centrale électrique avec votre canon mitrailleur; mais gardez vos missiles pour des situations plus urgentes. C'est une bonne stratégie d'ensemble.

Vous pouvez voir une boîte à outils pour la réparation du blindage, à proximité des ruines de la centrale électrique. Affichez la carte et vérifiez vos points d'armure. S'il vous en reste moins de 300, par exemple, il serait peut-être préférable de ramasser la boîte à outils.



Cela restaure votre blindage à son maximum. Ramassez la boîte à outils de la même façon que vous aviez fait monter le Porté Disparu à bord. Planez au-dessus de celle-ci pour que votre co-pilote puisse faire descendre un crochet et remonter la boîte avec le treuil.

A ce point-là, il serait utile de renforcer vos réserves de carburant et de munitions. Dans l'une des casernes au sud, il y a une caisse de munitions, et des bidons de carburant à proximité; à moins qu'ils aient été détruits accidentellement au cours des combats. Il y a également deux Portés Disparus dans cette zone.

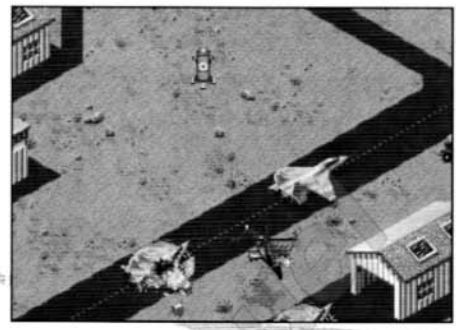
Repérez le carburant et les munitions si vous en avez besoin et planez au-dessus d'eux pour les ramasser.

Dirigez-vous ensuite vers le terrain d'aviation le plus proche. Celui-ci est lourdement défendu et vous pourriez facilement vous écraser. Essayez de vous approcher de la DCA et des Rapiers sans être repéré et détruisez-les avant qu'ils ne puissent pivoter pour faire feu. N'hésitez jamais à battre en retraite. Si vous êtes touché plusieurs fois et que votre blindage est affaibli, repliez-vous vers le terrain d'atterrissage le plus proche et débarquez vos Portés Disparus. Cela vous permet de restaurer votre blindage et de retourner à votre objectif actuel avec la protection nécessaire. Nous vous conseillons de consulter la carte pour localiser les Portés Disparus (MIA) et repérer celui se trouvant le plus proche de vous. **Si c'est possible, essayez de toujours avoir un Porté Disparu à bord.**

Achevez la destruction du terrain d'aviation. Vous devez anéantir tous les avions et tous les bâtiments. Lorsque vous n'êtes pas sûr, consultez la carte. Si l'icône du terrain d'aviation est toujours affichée sur la carte, l'un des éléments importants du terrain reste encore intact.

Détruire l'autre terrain d'aviation

Avant de passer aux Centres de Commandement, vérifiez que vous avez suffisamment de carburant, de munitions et de blindage. Il est possible qu'il ne reste plus de Portés Disparus, auquel cas, vous devrez être extrêmement prudent et prêt à utiliser une plus grande puissance de feu contre les ennemis tirant sur vous.



Lorsque vous détruirez un centre de commandement, le commandant ennemi essaiera de s'échapper. Pourchassez-le et faites-le prisonnier. C'est votre seul moyen d'apprendre où se trouve l'espion en captivité.

Vous n'avez besoin de détruire qu'un seul centre de commandement et de ne capturer qu'un commandant pour connaître l'endroit où se trouve l'espion. Néanmoins, vous recevez des points de bonus lorsque vous entreprenez des actions destructrices ne faisant pas partie de vos ordres.

Vous trouverez trois bâtiments à l'endroit où l'espion est détenu prisonnier. L'un de ceux-ci contient une trappe souterraine. Choisissez un bâtiment et détruisez-le. Si la trappe n'apparaît pas, détruisez un autre bâtiment.

Lorsque vous avez trouvé cette trappe, survolez-la et l'Apache atterrira automatiquement. Votre co-pilote sortira en courant pour secourir l'espion.

Pendant ce temps, des canons VDA apparaîtront dans la zone. Vous devrez peut-être survoler la zone afin de repérer tous les VDA. Détruisez tous les canons pour que votre co-pilote et l'espion sortent de la trappe. Faites-les monter à bord et retournez à la frégate.

Après votre atterrissage, vous et votre co-pilote fêtez l'événement sur le pont de la frégate, et votre commandant vous fait le compte-rendu de vos résultats. N'oubliez pas de noter votre mot de passe!

SNAFUS

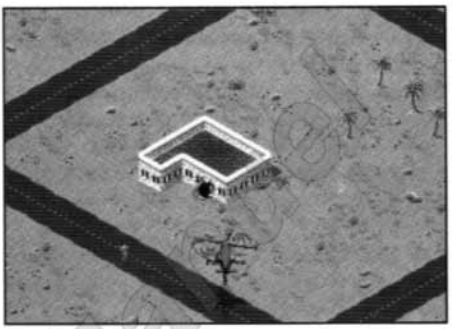
1. Destruction des zones d'atterrissage (pour toutes les campagnes).
2. Elimination des commandants ennemis.
3. Elimination de l'agent secret.

Le vieux Nord

CAMPAGNE 2: DETRUIRE LES SCUDS

Cette campagne se déroule en plein midi.

Maintenant que vous avez établi la supériorité aérienne au cours de la Campagne n°1, il est temps d'anéantir les lance-missiles Scud de votre ennemi. Comme pour la première campagne, vous devrez détruire les sites de radars de votre adversaire. Vous ne devrez pas oublier les prisonniers politiques. Vous devez atteindre les six objectifs suivants, dans l'ordre.

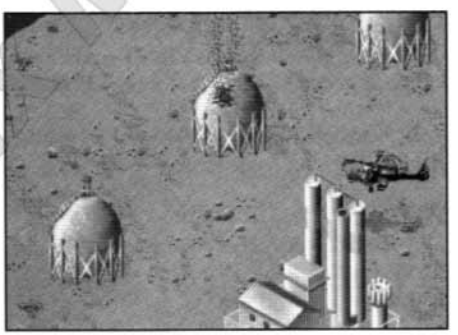


1. DETRUIRE LES SITES RADAR

Vous savez déjà ce que vous avez à faire avec les sites de radars; seulement cette fois-ci, vous devez en détruire trois, et deux d'entre eux sont très bien défendus.

2. ORGANISER UNE EVASION

Ces trois évasions de prison sont difficiles. Vérifiez que la zone est libre avant de faire un trou dans la prison, sinon vos prisonniers évadés seront anéantis avant que vous ne puissiez les prendre à bord.

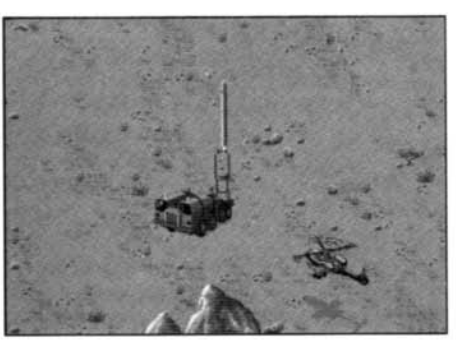


3. DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE

Cette cible est très bien gardée, mais vous devriez pouvoir la détruire sans subir trop de dommages, si vous êtes assez habile pour éviter le feu ennemi.

4. DETRUIRE L'USINE D'ARMES CHIMIQUES

Vérifiez que vous avez suffisamment de blindage et de munitions avant de vous lancer dans cette mission.



5. DETRUIRE LES LANCE-MISSILES SCUD

Après la destruction de l'usine d'armes chimiques, les commandants des Scuds s'effraient et décident de fuir plutôt que de risquer de se faire prendre. A vous maintenant de les capturer et de découvrir où se trouvent les lance-missiles Scud. Vous devrez commencer par consulter la carte pour savoir où sont placés tous les quartiers généraux de commandement. Vous

Le Visuel Manuel

aurez peut-être déjà remarqué des bâtiments métalliques, indiqués par des drapeaux rouges et blancs. Ce sont les quartiers généraux de commandement. Anéantissez un quartier général après l'autre et capturez les commandants terrifiés en fuite.

Chaque fois que vous capturez un commandant de Scuds, un site de lance-missiles apparaît sur la carte, sous la forme d'un point rouge. Dirigez-vous vers ceux-ci et voyez si vous pouvez les détruire avant qu'ils ne puissent lancer leurs missiles. Il y a un total de six lance-missiles et vous devez en détruire au moins cinq pour terminer la mission.

6. DELIVRER LES PRISONNIERS DE GUERRE

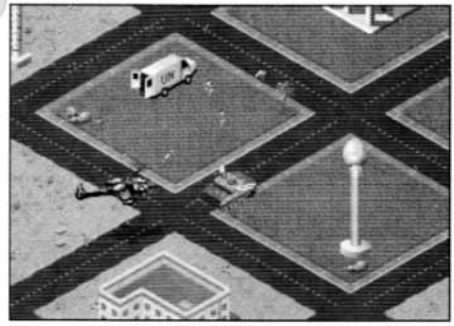
Cette mission correspond à l'objectif véritable de cette campagne.
Avec suffisamment de munitions et de carburant, et le bon sens nécessaire pour pouvoir rester en vie, vous pourrez réussir ce sauvetage et retourner, sans encombres, à la frégate, pour une nouvelle mission.
Il y a un total de 16 Prisonniers de Guerre (POW) et vous n'avez besoin d'en délivrer que 14. Evitez de perdre plus de deux hommes sinon tout ce que vous avez accompli jusqu'à présent aura été inutile.
Retournez à la frégate par un itinéraire sûr.

SNAFUS

1. Elimination de plus d'un commandant de Scuds.
2. Perte de plus de deux Prisonniers de Guerre (POW).

CAMPAGNE 3: L'AMBASSADE

Cette campagne se déroule en début de soirée.



1. SECOURIR LES INSPECTEURS DES NATIONS UNIES

Les inspecteurs des Nations Unies font l'objet d'une attaque dans un parking près de l'hôtel. Rendez-vous là-bas, détruisez le char ennemi et les troupes au sol. Faites bien attention à ne pas atteindre les inspecteurs sinon vous devrez recommencer.

2. DETRUIRE L'USINE D'ARMES BACTERIOLOGIQUES

Il y a une grande usine d'armes bactériologiques au nord-ouest. Le chimiste en chef se cache dans l'une des usines, entourée par sept autres bâtiments du même type. Détruisez les bâtiments afin de trouver et capturer les chimistes. Lorsque vous aurez découvert celui que vous cherchez, vous obtiendrez la localisation des silos lance-missiles souterrains.

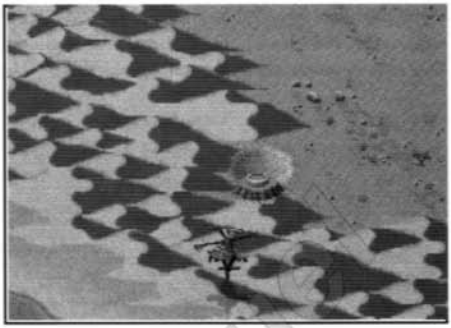
3. DETRUIRE LES SILOS LANCE-MISSILES SOUTERRAINS

Cette mission consiste à trouver les silos lance-missiles, qui sont cachés par des dunes de sable. Utilisez votre canon mitrailleur pour localiser le blindage des silos, (vous apercevrez l'effet d'impact gris lorsque vous toucherez la dune de sable correspondante), puis essayez de détruire le silo avant que le missile qu'il contient ne soit lancé.

DESERT STRIKE
DESERT STRIKE

Jeux Manuel

L'explosion du silo provoquera parfois la destruction d'un bidon de carburant, d'une caisse de munitions ou d'un autre objet de la zone; il serait peut-être préférable de ramasser les ressources dont vous avez besoin avant d'anéantir le silo.



4. SECOURIR LES PILOTES PERDUS EN MER

La mission est assez simple. Détruisez les hors-bords ennemis sans toucher les pilotes sans défense, puis secourez les pilotes. L'un d'entre eux détient un renseignement important.

5. DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE

L'un des pilotes secourus vous a appris que la centrale électrique contrôle une zone d'alerte autour du yacht de votre ennemi n°1. Vous devrez détruire la centrale électrique avant de vous lancer dans la périlleuse mission de secours dans le yacht.

6. LIBERER LES PRISONNIERS SUR LE YACHT DE L'ENNEMI N1

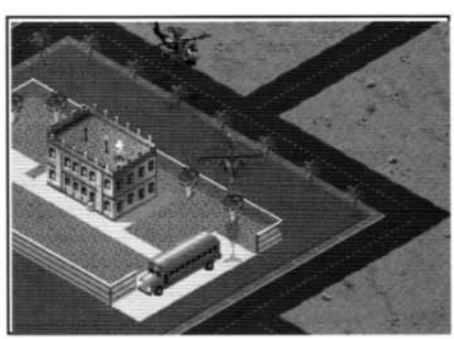
Après vous être débarrassé de l'opposition initiale, faites un trou dans le yacht. Les prisonniers sauteront dans l'eau l'un après l'autre. Les prisonniers ont été affaiblis par leur période en captivité et ne pourront pas rester dans l'eau pendant longtemps; il est conseillé d'avoir un expert pour manipuler le treuil et de savoir comment planer avec précision. Faites attention à ne pas cogner dans le yacht, car le temps qu'il faut faudra pour vous stabiliser pourra coûter la vie à un prisonnier. Si vous perdez plus de quatre prisonniers, vous devrez recommencer.

7. CAPTURER L'AMBASSADEUR ENNEMI

Vous affronterez ici la plus grande puissance de feu que vous ayez rencontrée jusqu'à présent. Vérifiez que vous avez un maximum de munitions et que vous savez où en trouver d'autres. Une caisse ne sera probablement pas suffisante. Toutes les munitions du monde ne vous serviront à rien, si vous ne détruisez pas en premier la centrale radar qui définit la zone d'alerte de la région. Vous pourriez perdre vos trois vies à cet endroit, si vous ne faites pas preuve d'adresse et de prudence.

8. SAUVETAGE A L'AMBASSADE

La dernière mission que vous aurez à effectuer lors de cette campagne consiste à secourir les 12 membres de l'ambassade, détenus prisonniers à l'intérieur. Votre co-pilote va descendre pour conduire le bus, à partir de ce moment-là, vous devrez donc vous occuper du mitraillage tout seul. Pour réussir à débarquer votre co-pilote, vous devez commencer par détruire les hélicoptères ennemis. Lorsque c'est fait, une aire d'atterrissage apparaît. Atterrissez sur le "X" et la séquence de sauvetage s'ensuivra. Une fois que vous aurez détruit toutes les défenses ennemies, faites exploser le portail devant le bus.



Votre co-pilote sait où se trouve le camp des Navy Seals et il y conduira le bus. Le bus est très vulnérable et ne supportera pas beaucoup de dommages. Votre tâche consiste à escorter le bus et à vous assurer qu'il n'arrive rien aux membres de l'ambassade. Si le bus est détruit, vous devrez recommencer cette campagne et votre co-pilote sera Porté Disparu.

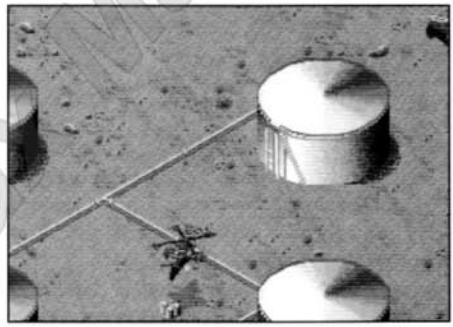
SNAFUS

1. Perte de plus de deux inspecteurs des Nations Unies.
2. Elimination du chimiste en chef.
3. Perte de plus d'un des pilotes perdus en mer
4. Perte de plus de quatre prisonniers.
5. Elimination de l'ambassadeur ennemi.
6. Destruction du bus.
7. Destruction de l'avion de transport C-130.

CAMPAGNE 4: TEMPETE NUCLEAIRE

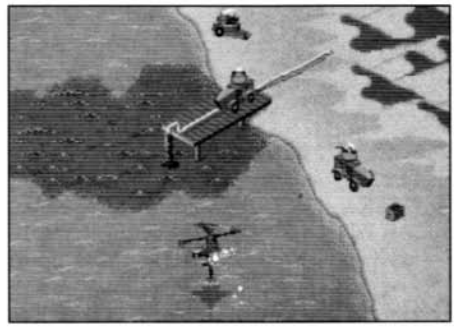
Cette campagne se déroule la nuit.

1. PROTEGER LES GISEMENTS DE PETROLE



Cette mission comporte deux objectifs: organiser un pont aérien pour les commandos sur le terrain d'atterrissage au milieu des gisements de pétrole et détruire tous les chars ennemis des alentours. Si vous permettez aux ennemis de détruire de trop nombreux conteneurs de pétrole, vous serez rappelé à la frégate et devrez recommencer.
Il est important de faire monter à bord tous les commandos à la fois. L'aire d'atterrissage n'est disponible qu'une seule fois pour leur débarquement; par conséquent, si vous ne débarquez pas suffisamment de commandos au cours de votre premier atterrissage, vous ne pourrez pas terminer cette première mission.

2. ARRETER LES DEVERSEMENTS DE PETROLE



Un bon artilleur est un avantage ici. Avant d'essayer de fermer un conduit, vous devrez anéantir les forces ennemies postées près du dock. Une fois que vous vous savez en sécurité, vous pouvez tirer sur le bout du conduit. Vous n'avez qu'à frapper au bon endroit pour arrêter le déversement du pétrole; d'où l'utilité d'un artilleur habile!
Maintenez, à vous de jouer! N'oubliez pas de lire tous les renseignements que l'on vous présente sur les écrans. Gagner la partie est difficile, mais loin d'être impossible. On vous révélera de nouvelles campagnes lorsque vous aurez accompli les deux premières parties de celle-ci.

Jeu Manuel

SNAFUS

Cette dernière campagne contient un certain nombre de SNAFUS. Vous devriez à présent savoir ce qu'il faut éviter de faire pour réussir une campagne.

CONSEILS ET TUYAUX

RESTER TOUJOURS EN MOUVEMENT

- Vous ne pouvez pas gagner la partie si vous n'apprenez pas à éviter les armes ennemies.

ECONOMIE DE CARBURANT ET DE MUNITIONS

- Dans les campagnes 2, 3 et 4, il y a plus de bidons de carburant et de caisses de munitions sur le terrain que ce qu'on vous indique sur la carte. De nombreux dépôts de carburant et de munitions sont cachés dans des bâtiments, sous des dunes de sable, etc. Le meilleur moyen de découvrir des ressources cachées est de détruire les structures qui les couvrent.
- Vos missiles et Hydras sont des ressources précieuses à économiser. Tant que vous êtes en sûreté et que vous avez suffisamment de carburant, utilisez votre canon mitrailleur pour détruire les cibles.
- Ne gaspillez pas de carburant et de munitions en les ramassant quand vos réserves sont pleines ou presque. Il vaut mieux les laisser où elles sont et retourner là-bas lorsque vous en avez besoin.

MANOEUVRE "JINK"

- Certaines cibles sont difficiles à atteindre, même lorsque Jake est votre co-pilote. La man_uvre "Jink" vous aidera à augmenter votre précision, en permettant à votre Apache de se déplacer vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière, sans pivoter. Maintenez la touche control enfoncée sur votre clavier, tout en appuyant sur les touches gauche et droite, ou en utilisant le joystick.

CIBLES NEUTRES

- Certaines cibles, comme les bâtiments et les dunes, sont neutres; ce qui signifie que votre artilleur ne les prendra pas automatiquement en cible. Si vous voulez faire feu sur une cible neutre, vous devez pointer votre Apache directement dessus et tirer. C'est là que la manoeuvre "Jink" peut être utile.

EMBARQUER DES PASSAGERS

- Lorsqu'il y a une foule de passagers à embarquer, votre co-pilote choisira celui qui est le plus proche et descendra l'échelle pour celui-ci. Vous devez embarquer ce passager ou vous éloigner de celui-ci, si vous voulez faire descendre l'échelle pour un autre. De plus, l'échelle (et le treuil) apparaîtra même lorsqu'elle se trouvera derrière un bâtiment ou un autre objet, afin de vous aider à la guider.

DEBARQUER DES PASSAGERS

- Lorsque vous atterrissez sur une aire d'atterrissage, tous les passagers (sauf les commandos et l'équipage EANN) descendront. Efforcez-vous de débarquer vos passagers aux moments les plus appropriés, de façon à ne pas gaspiller les points de blindage qu'ils vous rapportent. Vous n'avez pas besoin d'embarquer tous les passagers disponibles pour gagner une campagne; mais, nous vous conseillons de vous souvenir de la position des personnes que vous avez laissées, afin de pouvoir les utiliser plus tard pour augmenter vos points de blindage.

Manuel Vieux

- Les commandos et membres d'équipage EANN doivent être débarqués aux zones d'atterrissages appropriées, sinon ils occuperont un espace que vous pourriez utiliser pour une charge utile au cours de la campagne.

CAISSES POUR BLINDAGE

- Des boîtes à outils pour blindage sont cachées dans les quatre campagnes. Ramasser une caisse pour blindage restaure votre blindage à son maximum de 600 points.

ECHELLE RAPIDE

- L'échelle rapide vous permet de ramasser des objets presque sans vous arrêter. Vous disposez d'une échelle rapide dans presque toutes les campagnes, mais vous devez la trouver. Vous gardez l'échelle rapide pendant toute la campagne, même si vous vous écrasez, mais vous la perdez pour les campagnes suivantes.

VIES SUPPLEMENTAIRES

- La case marquée d'une croix rouge contient une vie supplémentaire. Quelques-unes d'entre elles ont été cachées dans les campagnes, et vous en aurez probablement besoin pour gagner la partie. Vous ne gardez pas les vies supplémentaires pour les campagnes suivantes.

ZONES D'ALERTE

- Certaines cibles sont protégées par des zones d'alerte, ce qui augmente considérablement la puissance de feu et le blindage des armes principales.
- Les zones d'alerte sont contrôlées par les stations radar, lescentrales électriques et les objets du jeu. Prêtez attention aux briefings et à tous les renseignements que vous recevez pendant une campagne, afin de découvrir quels bâtiments ou objets contrôlent quelles zones d'alerte.
- Les stations radar établissent **une alerte de portée**, qui augmente la portée des armes ennemies. Les centrales électriques fournissent une **alerte de ciblage**, qui permet aux ennemis de déplacer leurs tourelles de façon électronique, et non pas manuelle. Vous ne pouvez pas éviter les armes en **alerte de ciblage**. Il est donc préférable de garder vos distances jusqu'à ce que vous ayez détruit la centrale électrique les contrôlant.

LA PRECIPITATION TUE

- Vous pouvez vous éviter bien des déboires en consultant la carte, avant de partir, pour connaître la position des défenses ennemies.

DESERT STRIKE

ANNEXE: ARMES

CANON MITRAILLEUR: inflige **3 points** de dommages.
HYDRA: inflige **25 points** de dommages.
MISSILE: inflige **100 points** de dommages.



comporte **600 points** de blindage.

Dans les Zones d'Alerte, les valeurs de blindage et d'armes sont augmentées.

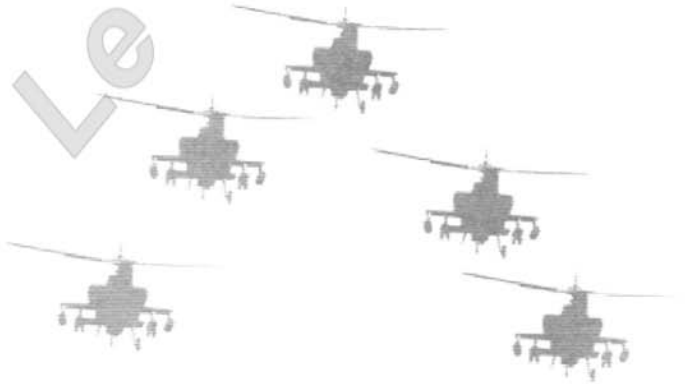
ARME ENNEMIE	NOM	BLINDAGE	PUISSANCE (DOMMAGES)	TAUX DE TIR	VITESSE DU PROJECTILE
	AK47	10 points	5 points	0.5 sec.	rapide
	APHID	25	75	3.0	rapide
	DCA	50	20	2.5	rapide
	RAPIER	75	100	2.5	rapide
	VDA	100	25	0.33	rapide
	ZSU	150	40	0.33	plus rapide

Le Vieux Manuel

ANNEXE: ARMES

ARME ENNEMIE	NOM	BLINDAGE	PUISSANCE (DOMMAGES)	TAUX DE TIR	VITESSE DU PROJECTILE
	HORSBORD	150	50	1.25	plus rapide
	HELICOPTERE	150	100	1.5	plus rapide
	M48	200	100	2.5	plus rapide
	CROTALE	250	150	2.0	plus lent

Le Vieux Manuel



DES PROBLEMES?

Si Desert Strike vous pose des problèmes de chargement, renvoyez le jeu à votre détaillant, ou à Gremlin Graphics à l'adresse indiquée sur l'emballage. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez appeler Gremlin Graphics, entre 9h30 et 17h30, heure britannique, du lundi au vendredi, au numéro suivant: 19 (+44) 742 753423.

Gremlin Graphics Software Ltd. se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Gremlin Graphics Software Ltd. n'apporte aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Ce manuel est fourni "tel quel" et était correct au moment de sa publication. Gremlin Graphics Software Ltd. apporte certaines garanties limitées au logiciel et au support de celui-ci. Gremlin Graphics Software Ltd. ne pourra être tenu responsable de toute perte ou dommage, spécial, indirect ou conséquent, ou toute perte ou dommage causé par ou subi à la suite de toute perte ou corruption des données provenant de l'utilisation du logiciel.

GARANTIE LIMITEE

Gremlin Graphics Software Ltd. garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés est exempt de tout défaut de matière première et de vice de fabrication, pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Au cours de cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Graphics Software Ltd. à l'adresse indiquée au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une description des problèmes, du support défectueux et de votre adresse.

Cette garantie s'ajoute à vos droits statutaires, sans les affecter.

Cette garantie ne s'applique pas aux programmes logiciels, eux-mêmes, qui sont fournis "tels quels", et ne s'applique pas non plus au support ayant fait l'objet d'un mauvais traitement, d'un endommagement, d'une corruption ou d'une usure excessive.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les renseignements contenus dans Desert Strike font l'objet d'un copyright appartenant à Gremlin Graphics Software Limited. Le propriétaire de ce produit est autorisé à se servir de ce produit pour son usage personnel uniquement. Personne n'est autorisé à transférer, donner ou vendre, toute partie de ce manuel, ou des renseignements contenus sur le disque, sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes reproduisant toute partie de ce programme, sur n'importe quel support, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright et pourra faire l'objet d'une poursuite, à la discrétion du détenteur du copyright.

Le Vieux Grenier

DESERT STRIKE



ELECTRONIC ARTS

PRESENTA:

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

Programmazione - Alex Metallis
Assistente alla programmazione - Clive Francis
Assistente alla programmazione - Jon Medhurst
Grafica - James Hartshorn
Livelli supplementari - Gremlin Graphics
Musica ed effetti sonori - Neil Biggin
Produttore - Tony Casson
Manuale - Martin Calpin
Garanzia di qualità - Tony Howe, Lee Campbell, Rob Millington, Sim Furniss e Mick Sheehan

Le vieux manuel

Gioco e manuale originali della Electronic Arts

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Le Vieux Manuel

DESERT STRIKE



Improvvisamente, nel Medio Oriente è apparso sulla scena un folle che minaccia di provocare una distruzione totale. I vari governi del mondo sanno ben poco a riguardo di questo pazzo: il sedicente "Generale" Kilbaba. Ma in base alle poche informazioni disponibili sulle sue capacità militari, le sue minacce devono essere prese sul serio. Il Presidente degli Stati Uniti ha scelto te per condurre una serie di pericolose campagne di attacco preventivo nel deserto al fine di eliminare questo maniaco.

Se vuoi cominciare immediatamente, parti con la Campagna 1. Seguendo la missione alla lettera, imparerai le capacità minime richieste per vincere tutte le campagne. Quando avrai terminato la prima campagna, stai molto attento alle istruzioni ed alle chiamate rapporto, prima e dopo ognuna delle successive missioni. Questo manuale fornisce alcune utili informazioni sulle campagne successive, oltre ad un capitolo con suggerimenti e consigli strategici. Buona fortuna. Preparati all'inferno.

PROTEZIONE
(FLOPPY DISK VERSION ONLY)

La prima volta che caricherai Desert Strike, apparirà una videata delle istruzioni che ti chiederà di inviare un numero dalla ruota dei codici inclusa nella confezione di Desert Strike. Sulla videata appariranno due lettere, una sopra l'altra; dovrai ricreare la combinazione sullo schermo allineando le due lettere sulla ruota dei codici. Ti verrà chiesto il numero che appare in una delle finestre nella sezione interna della ruota dei codici. Individua la finestra e invia il numero che appare nella finestra. Dopo di che apparirà l'introduzione di Desert Strike.

Leggi Manuali

MENU PRINCIPALE

Utilizzare il Menu principale.
Utilizza i tasti cursori in su ed in giù per scorrere sui pulsanti rossi delle scelte sul menu principale; per selezionare premi fuoco (se questa è la prima volta che giochi Desert Strike e non hai cambiato le impostazioni predefinite della tastiera, premi i tasti fuoco predefiniti Z, X o C).



SCEGLIERE IL SECONDO PILOTA

Il secondo pilota deve occuparsi dei cannoni e del verricello. Più un secondo pilota è bravo, più il tuo compito di pilota sarà facile. Per ogni secondo pilota esiste un dossier. Premi il pulsante Co-Pilot (Secondo pilota) per andare sul Menu del secondo pilota.



Apparirà un'immagine e una descrizione delle proprie capacità e caratteristiche per ognuno dei secondi piloti. Noterai che alcuni secondi piloti saranno indicati come MIA (Scomparso in missione). Sono laggiù, da qualche parte e se riuscirai a ritrovarli e a riportarli sani e salvi alla fregata per ricevere i primi soccorsi, potrai volare le campagne successive con il migliore secondo pilota del gruppo. Per selezionare un secondo pilota, premi sul pulsante **next (prossimo)** con il fuoco sul menu del secondo pilota; quando avrai scelto un secondo pilota, quello mostrato nella finestra rappresenta la tua selezione, spostati sul pulsante **exit (uscita)** e premi il fuoco per ritornare sul menu principale. Adesso nella finestra del menu principale verranno mostrati i nomi dei tuoi secondi piloti.

CONFIGURARE LE OPZIONI DEI COMANDI E DEL SONORO

Spostati sul pulsante e premi il fuoco per selezionare. Ti verranno presentate le seguenti opzioni: Define Keys (Definire i Tasti), Calibrate Joystick (Calibrare il Joystick), Sound Card (Scheda Sonora) e Screen Size (Dimensioni della videata).



Versione Italiana

DEFINIRE I TASTI

Spostati sul pulsante e premi il fuoco per selezionare. Questa funzione ti permette di modificare i tasti predefiniti da utilizzare nel gioco. I tasti predefiniti sono i seguenti:

Sinistra ←
Destra →
Avanti ↑
Indietro ↓
Cannone C
Hydra X
Hellfire Z

Quando avrai scelto i tasti che desideri utilizzare, il menu si chiuderà automaticamente e ti riporterà sul Menu di configurazione comandi e sonoro.

CALIBRARE IL JOYSTICK

Sposta il pulsante e premi il fuoco per selezionare. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo, il menu si chiuderà automaticamente e ti riporterà sul Menu di configurazione comandi e sonoro quando il joystick sarà stato configurato. Dato che la maggior parte dei joystick possiede solamente due pulsanti, abbiamo creato i comandi in modo tale da consentire l'utilizzo della barra spaziatrice per passare da un'arma all'altra (Cannone, Hydra e Hellfire); se, per esempio, stai utilizzando il pulsante fuoco sul joystick per controllare il Cannone, premendo la barra spaziatrice passerai all'Hydra. Premendo di nuovo la barra spaziatrice attiverai l'Hellfire. Premi ancora la barra e ritornerai sul cannone.

SCHEDA SONORA

Premi fuoco sul pulsante Sound Card (Scheda Sonora) e nella finestra a sinistra apparirà il nome della scheda sonora; seleziona il nome della scheda sonora che desideri utilizzare premendo il fuoco. **Non** selezionare un gestore scheda sonora che non è installato o non è compatibile al 100% con la scheda sonora nella tua macchina.

DIMENSIONI DELLA VIDEATA

Utilizza il pulsante fuoco per modificare le dimensioni della videata di gioco sullo schermo; puoi avere una videata di gioco completa (full), media (medium) o piccola (small).

INVIARE LA PAROLA D'ORDINE

Se è la prima volta che giochi Desert Strike, non avrai nessuna parola d'ordine. Alla fine di ogni campagna terminata con successo riceverai una parola d'ordine per il personaggio e il tuo punteggio attuale. Prendine nota se desideri riprendere il gioco all'inizio della campagna successiva con lo stesso punteggio, arrotondato per difetto al migliaio. Se invierai una parola d'ordine errata, nella finestra della parola d'ordine apparirà un **?**; dovrai semplicemente digitare nuovamente la parola.

La parola d'ordine salverà la selezione del tuo secondo pilota, ma non salverà le eventuali impostazioni dei comandi non standard scelte. Avrai cinque minuti per scrivere la parola d'ordine prima che questa scompaia.

Adesso sei pronto per giocare Desert Strike; spostati sul pulsante start campaign (cominciare campagna) e premi il fuoco.

DESERT STRIKE

MENU DI GIOCO

In qualsiasi momento del gioco potrai chiamare il seguente menu premendo:

Il gioco andrà in pausa quando chiamerai i seguenti menu.



F1 LA VIDEATA DELLA CARTA. Durante la battaglia dovrai sempre consultare la carta di battaglia per valutare la tua posizione in relazione ai tuo bersagli ed obiettivi. Potrai visualizzare dati specifici relativi alla tua missione attuale nonché il tuo status. Insieme alle armi, la carta di battaglia è lo strumento più importante di un pilota. Il tuo Apache viene raffigurato come un piccolo elicottero. Seleziona gli oggetti dal visualizzatore al di sotto della carta di battaglia utilizzando i tasti cursore sinistro e destro. L'oggetto selezionato lampeggerà sulla carta di battaglia.



F2 INFORMAZIONI SULLA MISSIONE: Potrai ottenere informazioni dettagliate sui bersagli e gli obiettivi della campagna dal Mission Data Log (Registro delle missioni). Ricorda che a ogni oggetto della carta corrisponde un file nel registro delle missioni. Qui troverai un'immagine dell'oggetto, il nome e informazioni ad esso relative.

PUNTI CORAZZA

Per alcuni dei bersagli vengono indicati i punti corazza. Il numero rappresenta l'ammontare dei danni che un bersaglio potrà sopportare prima di essere definitivamente distrutto.

PUNTI POTENZA

I punti potenza vengono elencati per le armi nemiche. Se vieni colpito da un missile terra aria Rapier, che infligge colpi da 100 punti, la tua corazza perderà 100 punti.



F3 STATUS MISSIONE ATTUALE. Ti fornisce tutte le informazioni sulle missioni completate e quelle che lo dovranno essere.

Per uscire da uno dei precedenti menu tasti F premi la barra spaziatrice.

Premendo ESC nel corso del gioco, visualizzerai il seguente menu:

F1 Sonoro. Premi F1 per accendere/spegnere il sonoro.

F4 Metodo di controllo. Ti permette di cambiare il metodo di controllo, premendo F4 passerai da una scelta all'altra. Ricorda che prima di selezionarlo il joystick dovrà essere calibrato (F6).

F5 Definire i Tasti. Cambia i tasti predefiniti del gioco con quelli che desideri utilizzare.

F6 Calibrare il joystick.

F10 Abbandonare il gioco. Ti riporta sul menu principale.

F12 Tornare al DOS. Ti riporta al DOS e al sollecito dell'hard drive.

ESC. Uscire dal menu.

INFORMAZIONI FONDAMENTALI

In ogni campagna avrai a disposizione tre vite. Se perderai la terza vita prima di aver completato la missione finale di una campagna, dovrai ritornare all'inizio di quella campagna e completarla prima di poter passare alla campagna successiva.

Anche se ti sembra che la mitraglia abbia colpito un oggetto, controlla sempre che si verifichi un'esplosione grigia per essere sicuro di aver centrato il bersaglio. I tiri mancati appariranno come delle esplosioni gialle e suoneranno come una leggera cannonata.

Talvolta durante una campagna ti verrà annunciato l'arrivo di alcuni rapporti dei servizi segreti. Se aspetterai più di 10 secondi prima di accedere al rapporto, questo non sarà più disponibile.

Ogni volta che lascerai un passeggero alla postazione d'atterraggio, i meccanici avranno l'occasione di controllare la tua corazza.

Nella Campagna n°1 ogni passeggero vale 150 punti corazza, mentre in quelle successive vale 100 punti.

Quando il livello del carburante arriverà a 14 unità, sulla videata apparirà un avviso. Ogni volta che utilizzerai altre due unità, il messaggio apparirà di nuovo. Quando la corazza raggiungerà i 125 punti, apparirà un avviso simile.

Se precipiti per mancanza di carburante, la corazza verrà automaticamente ripristinata a 600 punti. Se salterai in aria per la poca armatura, le tue riserve di carburante rimarranno quelle del momento in cui sei caduto, a meno che non fossero inferiori alle 25 unità, nel qual caso il serbatoio raggiungerà le 25 unità.

Se urti un oggetto (a parte le fregate) la tua corazza perderà dieci punti e tu perderai momentaneamente il controllo dell'Apache. Danneggerai anche di dieci punti l'oggetto contro il quale ti sei scontrato. Se vieni ripristinato dopo che sei precipitato, il "carico' di passeggeri e le riserve di munizioni rimarranno le stesse.

le vieux Manuel

Sulla videata della carta **(F1)** appariranno le seguenti informazioni.
Lives (Vite) Numero delle vite residue.
Load (Carico) Numero dei passeggeri a bordo (6 al massimo).
Armour (Corazza) Protezione contro l'attacco (5-600).
Fuel (Carburante) Carburante residuo (2-100).
Guns (Cannoni) Colpi residui della mitragliatrice
Hydra Hydra residui (38 max).
Missil (Missili) Missili residui (8 max).

Score (Punteggio) - più alto sarà il tuo punteggio, maggiore sarà la parte della missione che avrai completato. Talvolta, se completerai tutti i compiti di una determinata missione potrai ottenere dei punti bonus. Per esempio, se devi salvare 14 dei 16 MIA (Dispersi in missione) per completare una missione, i punti bonus ti verranno attribuiti se riuscirai a salvarne altri due. Perderai dei punti se distruggerai bersagli civili o amici.

SNAFU

'SNAFU' è una sigla militare americana che indica 'Situazione generale - Tutto è perduto'. Quando appare il messaggio SNAFU - "Return to the Frigate" (Ritorna alla Fregata) - significherà che a causa di qualcosa che hai fatto non potrai più vincere la missione. Quindi dovrai ritornare alla fregata e cominciare nuovamente quella campagna. Alla fine di ognuna delle sezioni sulle campagne di questo manuale, ti verrà fornita una lista con i relativi SNAFU.

CAMPAGNA 1: SUPERIORITÀ AEREA

Le seguenti descrizioni sulla campagna forniscono alcune informazioni sul gioco e semplificano il gioco stesso. Non sono necessarie per poter completare il gioco. Per vivere una sfida completa, non continuare a leggere.

Questa campagna si svolge di mattina.

La prima cosa da fare in qualsiasi conflitto militare è di ottenere la superiorità aerea. Ciò vuol dire demolire i campi d'aviazione nemici. Ma, prima di poterlo fare senza rischiare troppo, dovrai distruggere i radar e le centrali elettriche del nemico.

Dopo i campi di aviazione vengono i centri di comando, dove si nascondono i comandanti nemici. Per completare la missione finale della prima campagna, dovrai far saltare i centri di comando e rapire un comandante nemico, solo in questo modo potrai scoprire dove è tenuta prigioniera la spia alleata. La spia possiede i piani nucleari segreti del folle.

LA CAMPAGNA 1 PASSO PER PASSO

Allo scopo di questo 'passo per passo' la parte alta della videata è nord.

Premi i tasti cursori avanti/indietro o premi il joystick indietro per alzarti dalla fregata.

Appena ti alzerai, premi **F1** per controllare la carta. Come puoi vedere, la terra si trova ad est e le postazioni radar nemiche lampeggiano. Il tuo primo obiettivo è distruggere ambedue le postazioni radar. Ti sarà utile sapere quanto sono difese le postazioni radar.

Premi i tasti cursori **sinistra/destra** o sposta il joystick a sinistra/destra per vedere il tipo di armi schierate dal nemico nei pressi delle postazioni radar. Quando troverai l'AAA, Artiglieria Antiarea, vedrai che ogni postazione radar è difesa da due batterie d'AAA.

Premi **F3** per ulteriori informazioni sull'AAA. Vedrai che l'AAA non è pesantemente corazzata e spara colpi da 20 punti. Non è molto precisa, ma spara rapidamente. La velocità di rotazione è media e non dispone di un radar. Dopo tutto l'AAA non rappresenta una difesa formidabile. Dovresti essere in grado di superarla senza troppi problemi.

Premi la **Barra Spaziatrice** per ritornare sulla campagna.

Vola verso la postazione radar più meridionale. Per orientarti richiama la carta. Durante il volo potresti incontrare dei soldati che si battono in una scaramuccia al suolo o un nemico solitario che ti spara addosso. I soldati vestiti in kaki sono i MIA (Dispersi in missione). Salvare i MIA fa parte del tuo lavoro e potrebbe anche procurarti dei grandi benefici. Se non avrai neanche un passeggero potresti atterrare in un posto diverso dal campo di atterraggio. Ogni passeggero che sbarcherai ripristinerà la tua corazza di 150 punti, fino ad un massimo di 600 punti.

Se vuoi, distruggi l'aggressore nemico e alzati in volo sopra al MIA, che starà probabilmente agitando le braccia. La scaletta di corda verrà calata appena ti avvicinerai al MIA. Quando sarai sulla posizione corretta, afferrerà la scaletta e il secondo pilota lo porterà a bordo.



All'inizio della campagna n°1 ci sono almeno 15 MIA. Con il passare del tempo, i MIA verranno catturati e eliminati. Tenendo conto di questo, potresti trovare una via d'uscita eliminando le truppe terrestri nemiche che incontri. Oltre a segnare dei punti, proteggerai la vita dei MIA e allungherai la tua vita.

Quando raggiungerai la postazione radar, l'AAA comincerà a spararti addosso. Tenta di distruggere l'AAA con la mitragliatrice (**C**) o con un paio di Hydra (**X**). Potresti riuscire a schivare l'AAA e a distruggere le postazioni radar senza dover sprecare tutte le munizioni pesanti. Guarda se riesci a trovare una posizione dove i tuoi mitragliatori potranno raggiungere il disco radar ma tu non potrai essere raggiunto dal fuoco di ambedue l'AAA. Risparmiare delle munizioni risulterà importante nelle campagne successive.

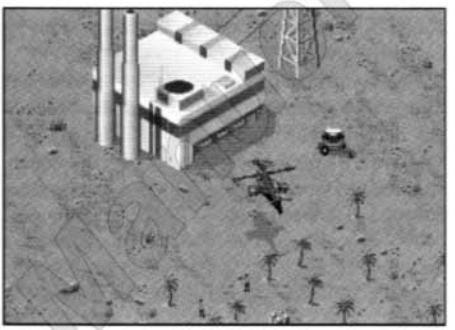
Appena sarai fuori tiro dell'AAA, attacca il disco radar. Dato che il disco radar non potrà rispondere al fuoco, non sarà necessario utilizzare una potenza pesante di fuoco per distruggerlo. Spara con la mitragliatrice (**Y**) il più velocemente possibile. Il tuo carburante diminuisce continuamente.

Dopo aver distrutto il disco radar, premi **F1** per controllare la carta. L'ultima volta che avevi lasciato questa videata stavi guardando il registro delle missioni sull'AAA, quindi premi **F1** per chiamare la videata della carta. Premi i tasti cursori di sinistra/destra o sposta il joystick a sinistra/destra per passare da un punto della carta all'altro. Vedrai che ci sono due AAA a protezione della postazione, due MIA e una cassa di munizioni nelle vicinanze. Sembra molto facile. Vola a nord verso la postazione radar. Elimina i bersagli nemici che incontrerai lungo il cammino appena li vedrai.

Distruggere le postazioni radar come in precedenza.
A questo punto dovresti ancora avere più di metà serbatoio di carburante. Dovrebbe essere sufficiente per completare la seconda missione.

IMPORTANTE: *Non è molto saggio tentare di completare gli obiettivi senza seguire l'ordine.*

Controlla la carta per il prossimo obiettivo: la **Centrale elettrica.** Scorri le armi nemiche elencate nel visualizzatore selezioni per trovare la strada più sicura e la miglior direzione possibile d'approccio.

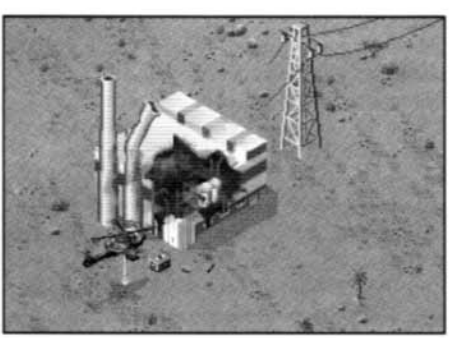


Prova a volare a nord ed est evitando i campi d'aviazione pesantemente protetti. Quando incontrerai una postazione di guardia o un gruppo di tende potresti voler attaccare. Talvolta gli edifici nemici e le tende contengono delle riserve utili.

Elimina il lancia missili Rapier e l'AAA a protezione della centrale elettrica. Se hai ancora abbastanza carburante, potresti voler passare un po' di tempo a distruggere la centrale elettrica con la mitragliatrice e tenere i missili per delle situazioni più urgenti. Questa è una buona politica generale.

Nota il kit di riparazione della corazza vicino alle macerie della centrale elettrica distrutta. Vai sulla carta e controlla i punti dell'armatura. Se possiedi meno di 300 punti corazza, potresti voler raccogliere il kit di riparazione della corazza.

Raccogliendo il kit ripristinerai completamente la corazza. Raccogli il kit seguendo il procedimento utilizzato per raccogliere i MIA. Alzati in volo sopra il kit e il secondo pilota farà scendere il gancio e tirerà su la cassetta con il verricello.



A questo punto potrebbe essere utile del carburante e delle munizioni. In una delle baracche a sud si trova una cassa di munizioni e alcuni barili di carburante, a meno che non siano state accidentalmente distrutte in battaglia. Inoltre nella zona si trovano due MIA.

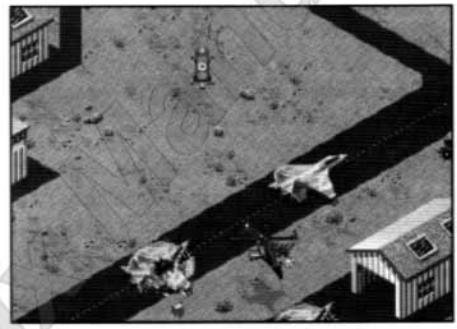
Trova i barili di carburante e la cassa di munizioni, se ti servono, e volaci sopra per raccoglierle.

Adesso vola al campo d'aviazione più vicino. Il campo d'aviazione è pesantemente difeso e potresti essere distrutto facilmente. Cerca di evitare l'AAA e i Rapier e distruggili prima che possano reagire e sparare. Non esitare mai nel ritirarti. Se subisci parecchi colpi e la tua corazza raggiunge un livello pericolosamente basso, ritirati presso la base di atterraggio più vicina e sbarca il tuo MIA. In questo

modo ripristinerai la tua corazza e potrai ritornare sul tuo obiettivo con nuove speranze. Se vuoi controlla la carta per vedere dove si trovano i MIA e per raccogliere quello più vicino. **Cerca di avere sempre un MIA a bordo.**

Distruggi completamente i campi d'aviazione. Devi eliminare tutti gli aerei e tutti gli edifici prima che i campi d'aviazione possano essere considerati distrutti. Se non sei sicuro della situazione, controlla la carta. Se ci sarà ancora l'icona campo d'aviazione, vorrà dire che almeno un oggetto fondamentale è ancora intatto.

Distruggere gli altri campi di aviazione.
Prima di spostarti sui centri di comando, accertati di avere abbastanza carburante, armi e corazza. Potrebbero non esserci rimasti più MIA, nel qual caso dovrai essere particolarmente prudente e utilizzare delle armi più potenti contro i bersagli che rispondono al fuoco.



Quando distruggerai un centro di comando, il comandante nemico tenterà di scappare. Rincorri il comandante e fallo prigioniero. Solo allora scoprirai dove è tenuta nascosta la spia alleata.

Dovrai distruggere solamente un centro di comando e catturare uno dei comandanti per localizzare la spia, ma riceverai dei punti bonus per ogni obiettivo distrutto al di fuori di quelli previsti dalla missione.

Nella postazione dove si trova la spia troverai tre edifici. Uno di questi edifici nasconde una botola sotterranea. Scegli un edificio e distruggilo. Se la porta sotterranea non dovesse apparire, distruggine un altro.

Quando troverai la botola sotterranea, volaci sopra e l'Apache atterrerà automaticamente. Il tuo secondo pilota correrà fuori ed andrà a liberare la spia.

Nel frattempo, sulla scena appariranno dei cannoni VDA. Per localizzare tutti i VDA dovrai volare sull'area. Distruggi tutti i cannoni e il tuo secondo pilota e le spie usciranno dalla botola. Raccogli la spia e il secondo pilota e ritorna alla fregata.

Dopo l'atterraggio, festeggerai insieme al tuo secondo pilota sul ponte delle fregata e il tuo comandante ti fornirà un resoconto del tuo punteggio. Non ti dimenticare di prendere nota della parola d'ordine.

SNAFU

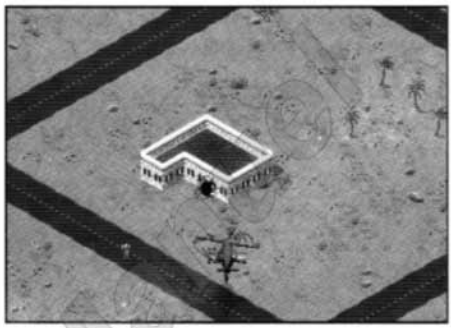
1. Distruggere le zone d'atterraggio (per tutte le campagne)
2. Distruggere i comandanti nemici.
3. Distruggere l'agente segreto.

DESERT STRIKE
La Vieux Modèle

CAMPAGNA 2 - SCUD BUSTER

Questa campagna si svolge a mezzogiorno in punto.

Nella Campagna n°1 hai stabilito la superiorità aerea. Questa volta devi eliminare il lanciascud di quel folle. Come nella Campagna 1, innanzi tutto devi distruggere le postazioni radar nemiche. Poi dovrai occuparti dei prigionieri politici. Completa i seguenti sei obiettivi di missioni in ordine.

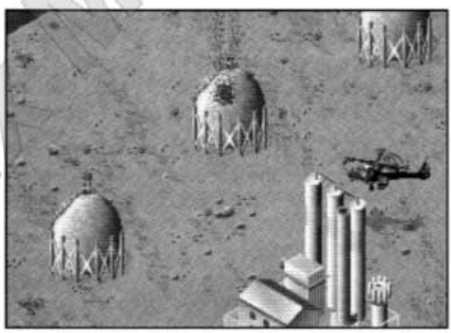


1. DISTRUGGERE LE POSTAZIONI RADAR

Sai già come comportarti con le postazioni radar, solo che questa volta dovrai distruggerne tre e due di queste sono ben difese.

2. ORGANIZZARE UN'EVASIONE

Queste tre evasioni sono piuttosto dure. Accertati di aver ripulito la zona prima di aprire un buco nel muro della prigione per evitare che i prigionieri in fuga vengano eliminati prima che tu possa prelevarli.



3. DISTRUGGERE LA CENTRALE ELETTRICA

Questo bersaglio è guardato a vista, ma dovresti essere in grado di distruggerlo senza subire troppi danni se sai come evitare le armi nemiche.

4. DISTRUGGERE IL COMPLESSO DELLE ARMI CHIMICHE

Accertati di essere ben fornito di corazza e di munizioni prima di tentare questa missione.



5. DISTRUGGERE I LANCIASCUD

Dopo aver distrutto il complesso delle armi chimiche, i comandanti degli Scud si sono innervositi e decidono di darsi alla fuga piuttosto che rischiare di dover affrontare la vergogna di essere catturati. Adesso hai la possibilità di catturarli e di scoprire dove si trovano i lanciascud.

Innanzi tutto, dovrai controllare la carta per scoprire dove si trovano i quartieri generali di comando degli Scud. Potresti aver già notato degli edifici di metallo indicati con una bandiera rossa e bianca. Questi edifici sono i quartieri generali di comando. Passa da un quartier generale all'altro radendoli

al suolo e cattura il comandante degli Scud, rimasto allo scoperto, che a questo punto sarà pietrificato dalla paura. Quando avrai catturato ognuno dei comandanti degli Scud, sulla carta apparirà una postazione lancia Scud indicata con un puntino rosso. Vola sui lancia Scud e cerca di distruggerli prima che riescano a lanciare i missili. In tutto ci sono sei lancia Scud e per completare la missione ne dovrai distruggere almeno cinque.

6. LIBERARE I PRIGIONIERI DI GUERRA

Quest'ultima missione è quella fondamentale della seconda campagna.
Se avrai abbastanza munizioni e carburante, e un po' di buonsenso per evitare di lasciarci la pelle, riuscirai a liberare i prigionieri e ritornare alla fregata per nuovi ordini.
Ci sono 16 prigionieri di guerra. Devi liberarne 14. Se fai eliminare più di due uomini, tutto quello che hai fatto fino ad ora sarà stato completamente inutile.
Trova una via sicura per ritornare alla fregata.

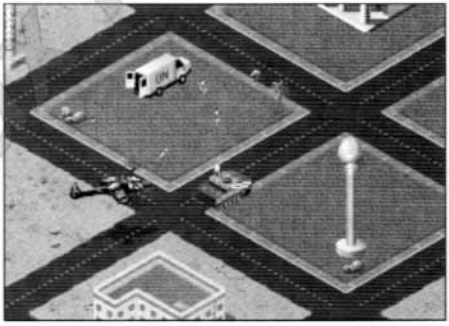
SNAFU

1. Distruggere più di un comandante di Scud.
2. Far eliminare più di 2 prigionieri di guerra.

CAMPAGNA 3 - CITT'À DELL'AMBASCIATA

Questa campagna si svolge nella prima serata.

1. LIBERARE GLI ISPETTORI DELLE NAZIONI UNITE

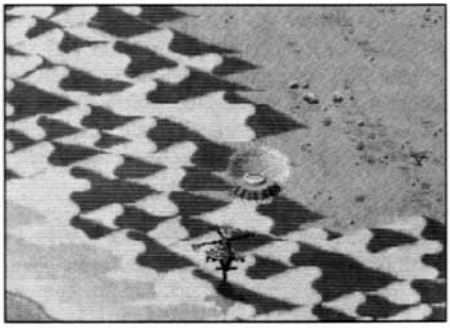


Gli ispettori delle Nazioni Unite stanno subendo un attacco nel parcheggio vicino all'albergo. Portati sul luogo con il tuo elicottero e distruggi il carro armato nemico e le truppe terrestri. Se colpirai gli Ispettori delle Nazioni Unite dovrai ricominciare la missione da capo.

2. DISTRUGGERE IL COMPLESSO DELLE ARMI BIOLOGICHE

A nord-ovest si trova un grande complesso di armi biologiche. Il capo chimico si è nascosto nella fabbrica delle armi biologiche che è circondata da sette edifici simili. Distruggi gli edifici per trovare e catturare i chimici. Quando troverai quello giusto, questo ti fornirà le posizioni dei silo sotterranei di missili.

3. DISTRUGGERE I SILO SOTTERRANEI DI MISSILI



In questa missione dovrai andare alla ricerca dei silo sotterranei di missili, che sono nascosti sotto dune di sabbia. Utilizza la mitragliatrice per localizzare la corazza esterna del silo (vedrai un impatto grigio, quando colpirai la duna di sabbia giusta), quindi guarda se puoi far saltare il silo prima che il missile in esso contenuto sia lanciato.

DESERT STRIKE

Electronic Arts Manuel

Alle volte l'esplosione del silo può far esplodere un fusto di carburante, una cassa di munizioni o altri oggetti nella zona, quindi è meglio raccogliere le scorte necessarie prima di distruggere il silo.

4. SALVARE I PILOTI DISPERSI IN MARE

Questa missione è abbastanza facile. Distruggi le imbarcazioni d'attacco nemiche senza fare del male ai piloti indifesi, quindi preleva i piloti. Uno dei piloti possiede un'informazione molto importante.

5. DISTRUGGERE LA CENTRALE ELETTRICA

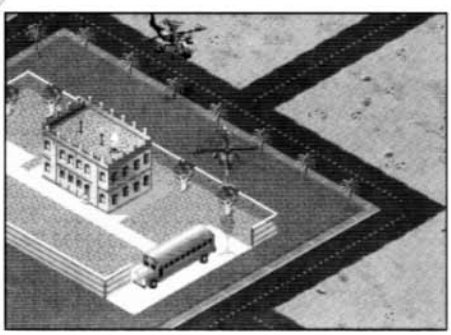
Uno dei piloti salvati ti informerà che la centrale elettrica controlla l'allarme intorno allo yacht del folle. Devi distruggere la centrale elettrica prima di tentare il difficile salvataggio sullo yacht.

6. SALVARE I PRIGIONIERI SULLO YACHT DEL FOLLE

Dopo aver distrutto tutti i nemici della zona, apri un buco nello yacht con un'esplosione. I prigionieri salteranno uno per volta nell'acqua. I prigionieri sono deboli a causa della prigionia e non riusciranno a galleggiare per molto, quindi sarà bene che tu abbia uno bravo al verricello e che tu sia bravo ad alzarti in volo. Cerca di non urtare lo yacht, perché il tempo che perderai nel tentativo di recuperare il controllo, potrebbe costare la vita ad un prigioniero. Se farai affogare più di quattro prigionieri dovrai ricominciare la campagna da capo.

7. CATTURARE L'AMBASCIATORE NEMICO

Adesso dovrai affrontare la potenza di fuoco più potente tra quelle incontrate fino adesso. Accertati di avere il carico completo di munizioni e di sapere dove trovarne delle altre. Probabilmente una cassa non sarà sufficiente. Ma neanche tutte le munizioni del mondo sarebbero sufficienti se prima non eliminerai la stazione radar che fornisce i segnali di allarme nella zona. Se non starai attento e sarai bravo, in pochi secondi potresti perdere tre vite.



8. SALVATAGGIO DELL'AMBASCIATA

La tua ultima missione in questa campagna è di salvare 12 ufficiali tenuti prigionieri nell'edificio dell'ambasciata. Il tuo secondo pilota salta fuori per andare a guidare l'autobus, quindi da questo momento in poi starà a te controllare i cannoni. Quando gli elicotteri saranno tutti distrutti, apparirà una zona di atterraggio. Atterra sulla "X" e apparirà la sequenza del salvataggio. Dopo aver distrutto tutte le difese nemiche, apri con un'esplosione il cancello che si trova davanti all'autobus. Il tuo secondo pilota sa dove si trova il campo della Navy Seals e ci condurrà l'autobus. L'autobus è molto vulnerabile e non può sopportare molti colpi. Devi scortare l'autobus e accertarti che non venga fatto del male agli alti ufficiali. Se l'autobus viene distrutto, il tuo secondo pilota comparirà nelle liste dei MIA (Dispersi) e dovrai ricominciare la campagna da capo.

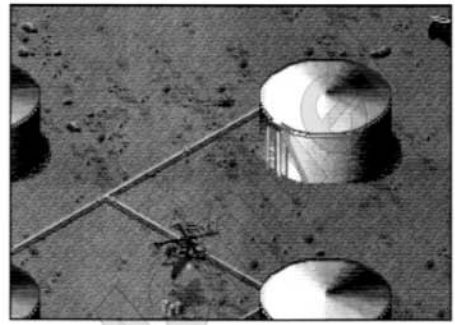
SNAFU

1. Far eliminare più di 2 Ispettori delle Nazioni Unite. **2.** Eliminare il capo chimico. **3.** Far eliminare più di un pilota in difficoltà. **4.** Far affogare più di quattro prigionieri. **5.** Eliminare l'Ambasciatore nemico. **6.** Far distruggere l'autobus. **7.** Distruggere l'aereo da trasporto C-130.

CAMPAGNA 4 - TEMPESTA NUCLEARE

Questa campagna si svolge di notte.

1. PROTEGGERE LE ZONE PETROLIFERE



Ci sono due obiettivi in questa missione: trasportare i commando sul luogo di atterraggio nel mezzo dei campi petroliferi e distruggere tutte le cisterne nemiche dei campi. Se permetterai al nemico di distruggere troppe cisterne di petrolio, verrai richiamato alla fregata e dovrai ricominciare da capo.
E' importante prelevare tutti i commando in una volta. Il loro luogo di atterraggio può essere utilizzato solo per un imbarco, quindi se non sbarcherai abbastanza commando nel tuo primo atterraggio, non potrai completare la prima missione.

2. FERMARE LE PERDITE DI PETROLIO



Qui è dove un secondo pilota bravo al cannone diventa molto utile. Prima di provare a chiudere una conduttura, è bene che tu elimini le forze nemiche che si trovano vicino al bacino petrolifero. Quando sarai al sicuro, vai avanti e spara alla fine della conduttura. Per fermare la fuoriuscita di petrolio, devi colpire esattamente il punto giusto; ecco quando un mitragliere preciso diventa essenziale.
Adesso sei da solo. Leggi tutte le informazioni che ti verranno mostrate sulle videate. Completare il gioco è difficile, ma non impossibile. Dopo che queste due parti sono state completate ti verranno rivelate altre campagne.

SNAFU

In questa campagna ci sono diversi snafu. A questo punto dovresti sapere che cosa non puoi fare se vuoi completare una campagna.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

MUOVERSI DI CONTINUO

- Non puoi vincere il gioco se non impari a superare le armi nemiche.

CONSERVAZIONE DEL CARBURANTE E DELLE MUNIZIONI

- Nelle campagne 2, 3 e 4 ci sono più barili di carburante e casse di munizioni di quelle indicate sulla mappa. Molti depositi di carburante e munizioni sono nascosti negli edifici, sotto delle dune di sabbia, etc. Il solo modo per trovare le scorte nascoste è di far saltare in aria gli edifici che le contengono.
- I tuoi missili e gli Hydra sono molto preziosi e non devono essere sprecati. Se ritieni che sia sicuro e se hai a disposizione abbastanza carburante, utilizza la mitragliatrice per distruggere i bersagli.
- Non sprecare carburante e munizioni raccogliendoli quando ne sei già pieno o quasi. Conviene lasciarli stare e ritornare a prenderli quando ne avrai bisogno.

FARE EVOLUZIONI

- Alcuni bersagli sono difficili da colpire, anche con Jake come secondo pilota. Fare delle evoluzioni potrebbe aiutarti a migliorare in precisione permettendo al tuo Apache di spostarsi a sinistra, destra, in avanti o in dietro senza ruotare. Tieni premuto il tasto Control sulla tastiera mentre premi i tasti sinistro e destro o mentre muovi il joystick.

BERSAGLI NEUTRALI

- Alcuni bersagli, come gli edifici e le dune, sono neutrali; ciò significa che il tuo mitragliere non gli sparerà automaticamente. Se vuoi colpire un bersaglio neutrale, devi puntare direttamente all'Apache e fare fuoco. In questo caso è molto utile fare delle evoluzioni.

RACCOGLIERE I PASSEGGERI

- Quando c'è un gruppetto di passeggeri in attesa, il tuo secondo pilota individuerà quello che si trova più vicino e gli lancerà la scaletta. Dovrai prendere a bordo quel passeggero o allontanarti da lui prima che la scaletta possa essere calata per un altro passeggero. Inoltre, la scaletta (e il verricello) apriranno anche se sarà dietro un edificio o un altro oggetto per aiutarli a guidarlo.

SBARCARE PASSEGGERI

- Quando atterrerai in una zona d'atterraggio, tutti i passeggeri (eccetto i commandos e l'equipaggio EANN) scenderanno a terra. Cerca di sbarcare i tuoi passeggeri al momento giusto evitando di sprecare il loro valore in corazza. Per vincere la campagna non è necessario che tu prenda tutti i passeggeri disponibili, ma cerca di ricordarti il luogo in cui si trovano quelli che non hai raccolto per poter utilizzare il loro valore in corazza più avanti nel gioco.
- I commandos e l'equipaggio EANN devono essere sbarcati nelle zone d'atterraggio appropriate, altrimenti utilizzeranno prezioso spazio per il carico per il resto della campagna.

CASSE DI CORAZZA

- In tutt'e quattro le missioni si trovano nascoste delle cassette di corazza. Raccogliendo una cassetta di corazza riporterai la tua corazza ai 600 punti.

Novalogic Manuals

SCALETTA VELOCE

- La scaletta veloce ti permette di raccogliere gli oggetti praticamente in corsa. La scaletta veloce dura per tutta una campagna, anche se precipiti, ma non viene portata nelle campagne succes sive.

VITE SUPPLEMENTARI

- La scatola con la croce rossa contiene una vita supplementare. Ce ne sono un po' nascoste per le campagne e quasi sicuramente per vincere il gioco avrai bisogno di prenderne alcune. Le vite supplementari non vengono portate nelle campagne successive.

ZONE D'ALLARME

- Alcuni bersagli sono protetti da delle zone d'allarme che aumentano notevolmente la potenza di fuoco e il rivestimento della maggior parte delle armi.
- Le zone d'allarme sono controllate da postazioni radar, centrali elettriche e oggetti nel gioco. Stai molto attento alle informazioni che riceverai durante il rapporto e nel corso di una campagna per scoprire gli edifici o gli oggetti che controllano le diverse zone di allarme.
- Le postazioni radar emettono un **allarme di portata** che aumenta la portata dell'arma nemica. Le centrali elettriche forniscono un **allarme di mira** che permette al nemico si muovere elettronicamente, invece che manualmente, le proprie torri. Le armi sotto **allarme di mira** non hanno rivali. La cosa migliore da fare è di starne alla larga fino a quando non distruggi la centrale elettrica che le rifornisce.



APPENDICE SULLE ARMI

Mitragliatrice: provoca un danno di **3 punti**
Hydra: provoca un danno di **25 punti**
Hellfire: provoca un danno di **100 punti**



ha una corazza di **600 punti**.

Nelle zone di allarme, i valori della corazza la potenza delle armi vengono aumentate.

ARMI NEMICHE	NOME	CORAZZA	POTENZA (DANNI)	VELOCITA``DI FUOCO	VELOCITA``DEL PROIETTILE
	AK47	10 points	5 points	0.5 sec.	fast
	APHID	25	75	3.0	fast
	AAA	50	20	2.5	fast
	RAPIER	75	100	2.5	fast
	VDA	100	25	0.33	fast
	ZSU	150	40	0.33	faster

Le Vieux Manuel

APPENDICE SULLE ARMI

ARMI NEMICHE	NOME	CORAZZA	POTENZA (DANNI)	VELOCITA``DI FUOCO	VELOCITA``DEL PROIETTILE
	MOTOSCAFO	150	50	1.25	faster
	ELICOTTERO	150	100	1.5	faster
	M48	200	100	2.5	faster
	CROTALE	250	150	2.0	slower

Le Vieux Manuel

EVENTUALI DIFFICOLTÀ

Se incontraste delle difficoltà caricando Desert Strike rinviate il pacchetto al fornitore oppure alla Gremlin Graphics all'indirizzo indicato sulla confezione. Per ulteriori informazioni preghiamo gentilmente di telefonare, di giorno feriale, tra le 09.30 e le 17.30, ora inglese, al seguente numero: 0742 753 423

La Gremlin Graphics Software Ltd si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Gremlin Graphics Software Ltd rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Questo manuale è fornito "così com'è" e al momento in cui è andato in stampa era corretto. La Gremlin Graphics Software Ltd fornisce garanzie limitate rispetto al programma ed ai materiali del programma. In nessun caso la Gremlin Graphics Software Ltd sarà responsabile per danni o perdite speciali, indiretti o consequenziali o a perdite o danni causati o sopportati a causa di una perdita o malfunzionamento dei dati verificatasi durante l'utilizzo del programma.

GARANZIA LIMITATA

Gremlin Graphics Software Ltd garantisce all'acquirente originario di questo programma computer che il mezzo sul quale i programmi sono registrati è esente da difetti di materiali e di lavorazione per 90 giorni dalla data d'acquisto. Durante questo periodo i mezzi difettosi verranno sostituiti inviando il prodotto originale alla Gremlin Graphics Software Ltd all'indirizzo indicato sul retro di questa manuale, insieme con la prova d'acquisto, una dichiarazione contenente la descrizione dei difetti, il mezzo difettoso e il tuo indirizzo.

Questa garanzia integra e non limita in alcun modo i tuoi diritti.

Questa garanzia non si applica al programma in se stesso, che è fornito "così com'è" e non si applica ai mezzi che sono stati utilizzati in modo incorretto, danneggiati, alterati o logorati.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. Il presente manuale e le informazioni contenute in Desert Strike sono protetti dai diritti d'autore della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto a servirsi dello stesso solo a fini strettamente personali. Non è consentito trasferire, donare o vendere nessuna parte del presente manuale o delle informazioni contenute nei dischetti senza l'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. Chiunque riproduca una qualsiasi parte del programma, tramite qualsiasi mezzo e per qualsiasi ragione, a completa discrezione del detentore dei diritti d'autore, sarà colpevole della violazione di tali diritti e di conseguenza responsabile nei termini previsti dal Codice Civile.

DESERT STRIKE



Gremlin Graphics Software Limited, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Telephone (0742) 753423.