



ELECTRONIC ARTS®
DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF

• Français •

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

RESUME DE COMMANDES

VOL

Pavé D	Haut	Bas	Droite	Gauche
Avec un moment	Avant	Arrière	Droite	Gauche
Du cockpit	Avant	Arrière	Droite	Gauche
D'en haut	Nord	Sud	Est	Ouest

Pour déplacer l'hélicoptère de côté (Jink), maintenez la touche **A** tout en appuyant sur une des flèches du pavé directionnel (pavé D).

TIR - Règlement standard. (Vous pouvez modifier des commandes).

- A** Missiles Hellfire
- B** Missiles Hydra (pour tirer de façon continue, maintenez le bouton enfoncé)
- C** Canons à chaînes (pour tirer de façon continue, maintenez le bouton enfoncé)

Ce jeu utilise beaucoup les contrôleurs avec tirs rapides ou options "turbo".

TABLE DES MATIERES

RESUME DE COMMANDES	_____
DEMARRER LE JEU	_____
DEMARRAGE RAPIDE DE DESERT STRIKE	_____
MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)	_____
CHOISISSEZ VOTRE CAMPAGNE	_____
RESTAURER UN JEU SAUVEGARDE	_____
CHOISISSEZ VOTRE COPILOTE	_____
CHOISISSEZ LES OPTIONS DE COMMANDES	_____
THE MAP (CARTE)	_____
L'ECRAN DE SELECTION	_____
INFORMATIONS ESSENTIELLES	_____
RAPPORT DE MISSION	_____
ARMOUR POINTS DE BLINDAGE	_____
POWER POINTS DE PUISSANCE	_____
ETAT	_____
CAMPAIGN #1: AIR SUPERIORITY	_____
CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER	_____
CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY	_____
CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM	_____
LE MOT DE PASSE	_____
TUYAUX	_____
ECONOMIE DE CARBURANT ET DE MUNITIONS	_____
DEPLACEMENT DE COTE (JINKING)	_____
CIBLES NEUTRES	_____
RAMASSER DES PASSAGERS	_____
DEPOSER DES PASSAGERS	_____
REPARATION DU BLINDAGE	_____
ECHELLE RAPIDE	_____
VIES SUPPLEMENTAIRES	_____
ANNEXE DES ARMES	_____
REMERCIEMENTS	_____



Sans prévenir, un fou a surgi dans le Moyen-Orient et menace de commencer une lutte suprême. La communauté internationale sait très peu de choses sur le danger que représente le prétendu "général" Kilbaba mais nous avons suffisamment de preuves de ses capacités militaires pour prendre ses menaces très au sérieux. Le président des Etats-Unis vous a choisi pour que vous exécutiez dans le désert une série de campagnes préventives visant à vaincre ce méchant despote.

Si vous voulez commencer tout de suite, suivez les procédures simples de démarrage indiquées ci-dessous et allez droit au Démarrage Rapide. Si vous voulez un parcours de la première campagne en profondeur, allez à *Campaign 1*. En suivant attentivement le parcours, vous apprendrez les compétences minimales nécessaires pour gagner toutes les campagnes. Après la première campagne, faites bien attention aux briefings et aux comptes rendus de fin de mission avant et après chaque campagne successive. Ce manuel fournit également des informations utiles sur les tuyaux et les conseils de stratégie. Bonne chance. La guerre, c'est quelque chose.

FAITES CHAUFFER VOTRE HELICO

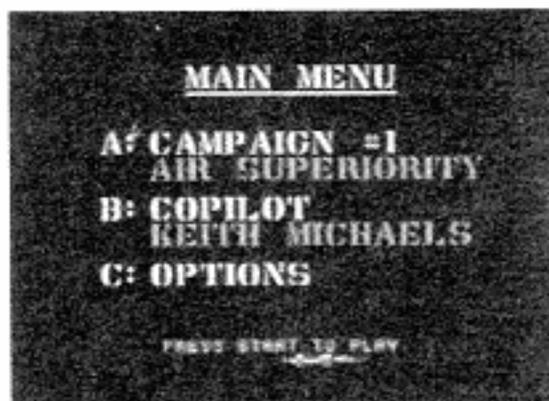
DEMARRER LE JEU

1. Mettez votre Sega™ Mega Drive™ sur OFF.
N'insérez et n'enlevez jamais de cartouche de jeu quand l'appareil est sur ON.
2. Insérez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement pour bien la maintenir en place.
3. Mettez l'interrupteur sur ON.
4. L'introduction cinématique commence automatiquement. A la fin de l'intro, appuyez sur **START** pour voir le Main Menu (menu principal).
A tout moment, pendant l'intro, vous pouvez appuyer sur **START** pour aller directement au Main Menu (menu principal).
5. Si vous voulez voir une brève démonstration de la première campagne, n'appuyez sur aucun bouton et attendez le début de la démo. Après la première démo, l'intro est réexécutée, suivi par une démo de la seconde campagne et ainsi de suite.
6. Pour aller à la démo suivante, appuyez **START** pendant l'intro. Avant le début de la démo, il faut attendre quelques secondes sur le Main Menu (menu principal).
7. Remettre le jeu à zéro, appuyez sur **START** à tout moment.

DEMARRAGE RAPIDE DE DESERT STRIKE

- Le pavé directionnel sert à voler et les boutons servent à tirer.
- Pendant le jeu, appuyez sur **START** pour afficher la carte.
- Le pavé directionnel sert à localiser les cibles, l'approvisionnement et les armes ennemies sur la carte.
- Planez au-dessus de caisses, de bidons de carburant et de gens pour les ramasser.
- Effectuez les missions dans l'ordre.
- Déposez des passagers dans des zones d'atterrissage pour rendre les armes.
- Lisez tout le texte à l'écran.
- Les approvisionnements sont parfois cachés à l'intérieur des cibles.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)



CHOISISSEZ VOTRE CAMPAGNE

Si vous jouez pour la première fois ou si vous n'avez pas de mot de passe, il faut commencer par CAMPAIGN #1 (Campagne n° 1).

- Quand vous êtes prêt à commencer une campagne, appuyez sur **START**.

RESTAURER UN JEU SAUVEGARDE



- A partir du Main Menu (menu principal), appuyez sur **A** pour aller au Campaign Menu (menu Campaign). Entrez votre **Mot de passe (Password)** de la façon suivante.
- Appuyez sur la flèche vers le haut du pavé directionnel/vers le bas pour sélectionner la bonne lettre.
- Appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel pour déplacer le curseur.
- Appuyez sur **START** pour retourner au Main Menu (menu principal).

CHOISISSEZ VOTRE COPILOTE



C'est votre copilote qui vise avec les canons et fait marcher le treuil. Plus il est compétent, plus votre travail de pilote est facile et plus vous avez de chances de sauver le monde. Chaque copilote a un dossier.

- Pour aller à l'écran Co-pilote Selection (sélection du copilote), appuyez sur **B**.

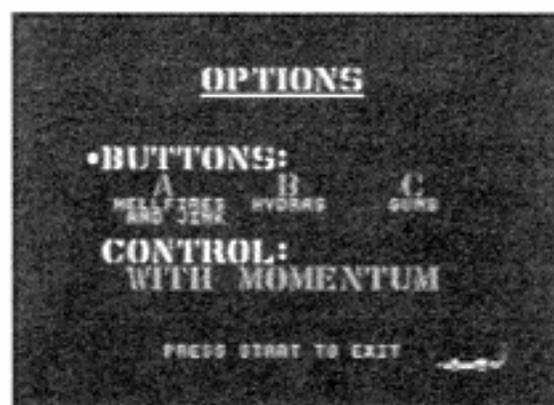
Le signe Special Forces (forces spéciales) donne une image du copilote, son nom et son surnom ainsi que son numéro de série. Sous chaque signe, vous trouverez un bref résumé

de la carrière et une évaluation du copilote en question. Les évaluations traitent de l'adresse du copilote pour le maniement du canon à chaînes et du treuil.

Vous remarquerez que Jake est répertorié en tant que M.I.A, ce qui veut dire Missing In Action (porté disparu). Il est quelque part. Si vous le trouvez et si vous le ramenez sain et sauf à la frégate pour qu'il reçoive les premiers soins de toute nécessité, vous pourrez exécuter les campagnes suivantes avec le meilleur copilote de la bande.

- Pour passer en revue les copilotes, appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel.
- Quand le copilote avec qui vous voulez travailler apparaît à l'écran, appuyez sur **START** pour retourner au Main Menu (menu principal).

CHOISISSEZ LES OPTIONS DE COMMANDES



Grâce à l'écran des options du jeu, vous avez le choix entre plusieurs options de commandes.

- Pour aller à l'écran Options, appuyez sur **C**.
- Pour sélectionner une option à l'aide du point blanc, appuyez sur la flèche vers le haut/vers le bas du pavé directionnel.

- Pour passer en revue les options existantes, appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel.

BOUTONS

- Pour sélectionner la configuration de votre bouton, appuyez sur le pavé directionnel.

COMMANDE

Les joueurs débutants voudront peut-être commander l'Apache à partir du cockpit **From the Cockpit**, ou d'en haut **From Above** car il y a moins de risques d'erreur. Cependant, ces réglages ne sont pas aussi réalistes qu'avec un moment **With Momentum**. Après avoir maîtrisé au moins une des deux premières options de commandes, passez à **With Momentum** (avec un moment) pour avoir une expérience plus complète.

Pour réduire son risque de détection, votre Apache vole à une altitude fixe.

With Momentum (avec un moment) - C'est le réglage standard. En d'autres termes, l'ordinateur le sélectionne automatiquement au début de jeu.

L'Apache a pris un moment et vous devez contrebalancer cet effet pendant le vol.

- Pour avancer en vol, appuyez sur la flèche vers le haut du pavé directionnel.
- Pour reculer en vol, appuyez sur la flèche vers le bas du pavé directionnel.
- Pour tourner à gauche, appuyez sur la flèche gauche du pavé directionnel.
- Pour tourner à droite, appuyez sur la flèche droite du pavé directionnel.

From Cockpit (à partir du cockpit)— Les commandes fonctionnent exactement comme ci-dessus mais vous n'avez pas besoin de contrebalancer l'effet un moment.

From Above (d'en haut)— Le pavé directionnel représente les points du compas sur une carte.

- Pour aller vers le nord, appuyez sur la flèche vers le haut du pavé directionnel.
- Pour aller vers le sud, appuyez sur la flèche vers le bas du pavé directionnel.
- Pour aller vers l'est, appuyez sur la flèche droite du pavé directionnel.
- Pour aller vers l'ouest, appuyez sur la flèche gauche du pavé directionnel.
- Quand vous êtes satisfait de votre choix d'options, appuyez sur **START** pour retourner au Main Menu (menu principal).
- Réappuyez sur **START** pour commencer le jeu.

PAUSE/L'ECRAN DE LA CARTE

Pour vous situer par rapport à vos cibles et à vos objectifs, vous devrez vous référer à la carte de la bataille en permanence pendant chaque campagne. **L'action s'arrête quand vous affichez la carte Map.** La carte map vous permet d'accéder à des données militaires spécifiques à votre campagne en cours et d'afficher un enregistrement de votre **état** pour cette campagne.

THE MAP (CARTE)



Après vos armes, la carte de la bataille est votre outil de pilote le plus important.

- Pour interrompre le jeu et afficher l'écran de la carte, appuyez sur **START** en cours de vol.

Votre Apache est représenté par un 'X' blanc tournant. Sélectionnez des objets de l'écran en-dessous de la carte de la bataille. L'objet sélectionné clignote sur cette carte.

L'ECRAN DE SELECTION

- Pour sélectionner des objets sur la carte de la bataille, appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel.

Au cours des trois premières campagnes, vos missions sont numérotées dans l'écran de sélection en-dessous de la carte de la bataille. **Il faut exécuter les missions dans l'ordre** mais rien ne vous empêche d'essayer de les faire dans le désordre.

Au début de la quatrième campagne, seule la première mission est affichée. Quand vous terminez la première mission, la seconde s'affiche et ainsi de suite.

D'autres objets importants qui se trouvent sur le terrain sont indiqués après les missions.

- Pour avoir une description de chaque objet, appuyez sur **B**.

***Remarque:** dans les trois dernières campagnes, le carburant, les munitions et autres éléments spéciaux sont cachés dans des bâtiments, des dunes, des rochers, etc. mais n'apparaissent pas sur la carte tant que vous n'avez pas détruit l'élément en question qui les entoure.*

INFORMATIONS ESSENTIELLES

Vous avez droit à trois vies Lives par campagne. Si vous perdez votre troisième vie avant d'accomplir la dernière mission d'une campagne, vous devez retourner au début de celle-ci et la terminer avant de passer à la campagne suivante.

Parfois, pendant une campagne, vous recevrez des messages annonçant l'arrivée d'un rapport de renseignements. Si vous attendez plus de 5 ou 10 secondes pour le consulter, il ne sera peut-être plus à votre disposition.

- Pour accéder aux rapports de renseignements, appuyez sur **START**.

A chaque fois que vous déposez un passager à un site d'atterrissage, votre mécanicien a le temps de réparer le blindage Armour de votre hélicoptère. Au cours de la Campaign #1 (Campagne n° 1), chaque passager vaut 150 points de blindage. Ce chiffre passe à 100 points au cours des campagnes suivantes.

Quand votre niveau de carburant Fuel n'a plus que 14 unités, un message d'avertissement apparaît à l'écran. Il s'affiche à nouveau à chaque fois que vous brûlez deux autres unités.

Quand votre blindage n'a plus que 125 points, vous recevez un message d'avertissement semblable. Ces messages risquent de cacher momentanément des objets à l'écran.

Si vous vous écrasez à cause d'une panne de carburant, vous recevez automatiquement 600 points pour votre blindage.

Si votre hélicoptère explose à cause d'une perte de blindage, votre approvisionnement en carburant reste le même qu'avant votre accident sauf si vous aviez moins de 25 unités, auquel cas, le contenu de votre réservoir redevient égal à ce chiffre.

Si vous entrez en collision avec un objet, votre blindage perd dix points d'endommagement et vous perdez momentanément le contrôle de l'hélicoptère. Vous faites également perdre dix points d'endommagement à l'objet en question.

Quand vous survivez à un accident, votre nombre de passager et votre approvisionnement en munitions restent les mêmes.

L'écran de la carte affiche les informations essentielles suivantes.

Lives (Vies)- nombre de vies qui restent.

Load (Nombre de passagers) - nombre de passagers à bord (6 max.)

Armour (Blindage) - protection contre les attaques (5-600)

Fuel (Carburant) - carburant restant (2-100)

Guns (Canons) - nombre de coups qui restent à tirer dans le canon à chaînes (1178 max.)

Hydras - missiles Hydra qui restent (38 max.)

CAMPAIGN NO. 1: AIR SUPERIORITY

Les descriptions de campagnes qui vont suivre dévoilent certains faits sur le jeu et servent à le rendre plus facile. Cependant, elles ne sont pas du tout nécessaires pour la réussite des missions. Si vous voulez un défi maximal, n'en lisez pas plus.

Cette campagne a lieu le matin.

Dans les conflits armés modernes, la première chose à faire consiste à acquérir une supériorité aérienne par rapport à l'ennemi. En conséquence, lors de votre première mission, il faut détruire les terrains d'aviation ennemis. Cependant, avant de le faire en toute sécurité, il est nécessaire d'anéantir les radars et les centrales électriques de l'adversaire.

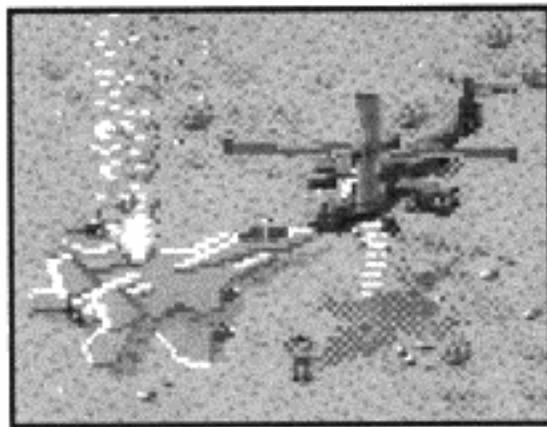
Après les terrains d'aviation, il faut détruire les centres d'état-major où se tapissent les commandants ennemis. Pour accomplir la mission finale de la première campagne, vous devez faire exploser les centres d'état-majors de l'adversaire et enlever un commandant ennemi car ce n'est qu'à ce moment-là que vous saurez où est détenu l'espion allié. L'espion détient les plans nucléaires secrets du fou.

PARCOURS (TACTIQUES)

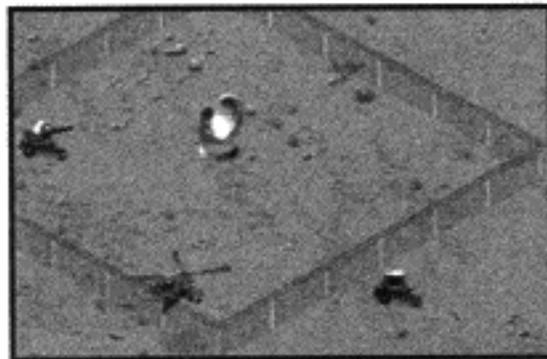
Pour ce parcours, le haut de l'écran correspond au nord.

- Pour faire partir la frégate, appuyez sur n'importe quelle flèche du pavé directionnel.
- Dès votre départ, appuyez sur **START** pour regarder la carte. Comme vous voyez, la terre s'étend vers l'est et les sites radar ennemis clignotent. La destruction des deux sites radar est votre premier objectif. Il est utile de savoir comment ils sont défendus.

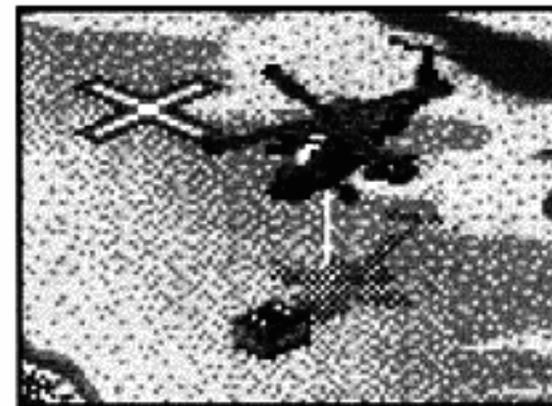
- Pour voir les genres d'armes déployés par l'ennemi près de ses sites radars, appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel. Quand vous atteignez l'AAA, abréviation qui veut dire Anti-Aircraft Artillery (artillerie antiaérienne), vous voyez que chaque site radar est bien défendu par deux batteries antiaériennes.
 - Pour avoir des informations supplémentaires sur les batteries AAA, appuyez sur **B**. Vous voyez que l'artillerie antiaérienne de l'ennemi n'est pas armée jusqu'aux dents et ne font perdre que 20 points. Les batteries ennemies ne bénéficient que d'une précision médiocre mais sont rapides au tir. Elles tournent à une vitesse moyenne et ne profitent pas du radar. En définitive, elles ne semblent pas constituer un moyen de défense redoutable. Vous devriez en venir à bout sans difficultés.
 - Pour retourner à votre campagne, appuyez sur **START**.
 - Allez au site radar le plus au sud. Pour connaître vos coordonnées, vous aurez peut-être besoin de réafficher la carte.
 - Sur votre route, vous allez probablement tomber sur des soldats se livrant à des escarmouches au sol ou vous faire tirer dessus par un ennemi solitaire. Les soldats en kaki sont des soldats portés disparus qui ont besoin d'aide. Leur sauvetage fait partie de votre travail et peut en plus vous rapporter gros. Si vous n'avez pas au moins un passager, vous ne pouvez pas vous poser sur un terrain d'atterrissage.
- Chaque passager que vous déposez rapporte 150 points à votre blindage et vous avez droit à un maximum de 600 points.**



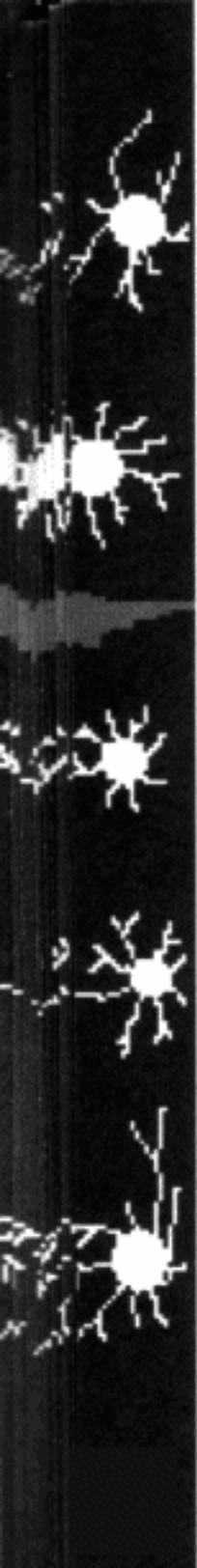
- Si vous voulez, détruisez l'agresseur ennemi et planez au-dessus du soldat porté disparu qui est probablement en train d'agiter les bras. L'échelle en corde descend à mesure que vous vous approchez de lui. Quand vous êtes bien positionné au-dessus de lui, il saisit l'échelle et votre copilote le tire à bord.
- Au début de Campaign #1, il y a au moins 20 soldats portés disparus. Au fil du temps, ils se font tuer un par un. Si vous gardez cela présent à l'esprit, il va peut-être vous sembler expédient d'éliminer tous les fantassins ennemis que vous rencontrez. Ce faisant, non seulement vous augmenterez votre score mais en plus, vous protégerez vos soldats portés disparus et défendrez ainsi votre propre longévité.



- Quand vous atteignez le site radar, vous trouvez une batterie antiaérienne à l'intérieur de la barrière protectrice et une autre juste à l'extérieur. Les batteries antiaériennes commencent à vous tirer dessus dès que vous êtes à leur portée. Essayez de les détruire avec au moins votre canon à chaînes **C** ou deux missiles Hydra **B**.
- Vous allez peut-être pouvoir esquiver les batteries antiaériennes et détruire les sites radar sans avoir à épuiser de munitions lourdes. Vérifiez si vous trouvez une position où la parabole du radar est à portée de votre canon à chaînes mais où vous êtes hors d'atteinte des deux batteries antiaériennes. Dans la campagne n° 1, il n'est pas aussi important de conserver des munitions que dans les autres campagnes car les munitions n'y sont pas rares. Cependant, dans les campagnes ultérieures, vous aurez envie de connaître les différents moyens d'économiser des munitions.



- Dès que vous êtes à l'abri des tirs antiaériens, attaquez la parabole du radar. Puisque celle-ci ne peut pas répliquer, vous n'avez pas besoin d'utiliser votre puissance de tir maximale pour la détruire. Faites-la exploser avec votre canon à chaînes **C** le plus vite possible. Votre quantité de carburant diminue toujours.

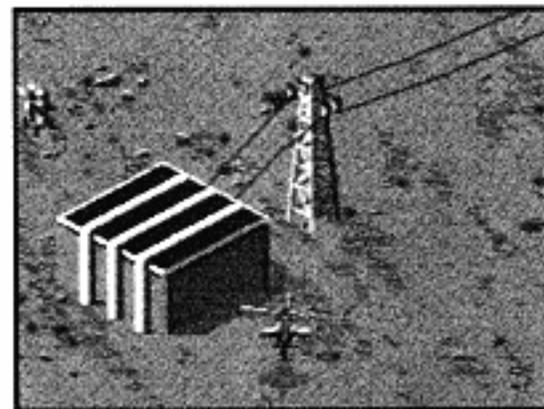
- 
- Après avoir détruit la parabole du radar, appuyez sur **START** pour consulter la carte. Quand vous avez quitté cet écran pour la dernière fois, vous regardez le journal des données de la mission consacré aux batteries anti-aériennes. Par conséquent, appuyez sur **A** pour afficher l'écran de la carte.
 - Vous remarquerez que le site radar que vous venez de détruire n'apparaît plus sur la carte. Avant de passer au site suivant, vous aurez peut-être envie de voir les objets qui se trouvent sur votre chemin.
 - Pour passer d'un symbole de la carte à un autre, appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel. Vous verrez deux batteries antiaériennes qui protègent le site, deux soldats portés disparus à proximité et une caisse à munitions dans les parages. Cela a l'air d'être un jeu d'enfant.
 - Dirigez-vous vers le nord, en direction du site radar. Éliminez les cibles ennemies qui se trouvent sur votre route lorsque vous le jugez bon.

RAPPEL : vous pouvez détruire pratiquement tout ce qui se trouve à l'écran mais il ne vous est demandé d'éliminer que les sept cibles de la carte.



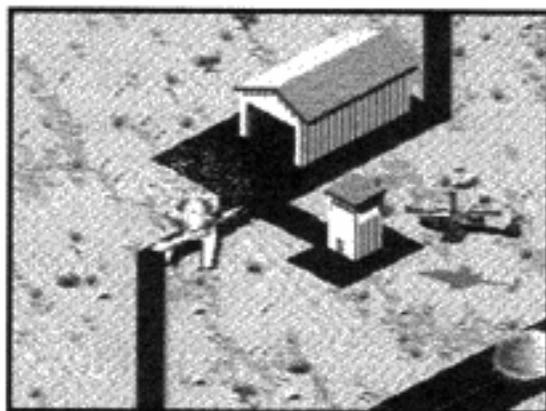
- Détruisez le site radar comme expliqué précédemment.
- A ce niveau, votre réservoir de carburant doit encore être rempli à plus de la moitié de sa capacité. Cette quantité devrait suffire pour la seconde mission. **REMARQUE : il est imprudent d'essayer d'atteindre les objectifs dans le désordre.** Par exemple, si vous essayez d'accomplir la mission 2 sans détruire d'abord les sites radar, la défense ennemie sera mieux préparée et vous gaspillerez des munitions et/ou des vies.
- Localisez sur la carte l'objectif suivant : la Centrale Electrique (Power Station). Pour trouver l'itinéraire le plus sûr et la direction d'approche qui est probablement la meilleure, passez en revue les armes ennemies figurant dans l'écran de sélection. Vous remarquerez que les batteries antiaériennes sont placées de façon stratégique et que les SAM Rapier Surface-to-Air Missiles (missiles sol-air) gardent toutes les cibles qui restent.
- Essayez de voler en direction du nord et de l'est en évitant le terrain d'aviation bien défendu. Quand vous tombez sur un poste de garde ou sur un campement, vous pouvez attaquer mais vous n'êtes pas obligé. **Il arrive que les bâtiments et les tentes des ennemis contiennent des approvisionnements utiles.**

Vous remarquerez à quel point le monde est tridimensionnel. Vous pouvez voler derrière des bâtiments et des rochers et entrer en collision. Lorsque vous heurtez quelque chose, votre Apache tombe en panne pendant un moment et vous rend donc vulnérable. De plus, la collision vous coûte des points de blindage.



- Eliminez les missiles Rapier et les batteries antiaériennes qui gardent les centrales électriques. S'il vous reste beaucoup de carburant, vous pouvez prendre le temps de détruire la centrale électrique avec votre canon à chaînes et économiser ainsi vos missiles Hydra et Hellfire pour des situations plus urgentes. En général, ça vaut le coup.
- Vous remarquerez la boîte à outils dans le cratère où était la centrale. Allez à la carte et vérifiez votre nombre de points de blindage. S'il vous en reste, disons, moins de 300, vous aurez peut-être envie de prendre la boîte à outils. **Elle restitue à votre blindage sa force initiale.** Ramassez la boîte à outils de la même façon que vous avez ramassé le soldat porté disparu. Si vous planez au-dessus, votre copilote descend un crochet et tire la boîte à outil au moyen du treuil.
- A ce stade, vous pourriez probablement utiliser du carburant et des munitions. Il y a une caisse dans une des casernes au sud et des bidons de carburant pas loin sauf si ces éléments ont été accidentellement détruits au cours de la bataille. Dans le secteur, il y a également deux soldats portés disparus.

- En cas de nécessité, trouvez les bidons de carburant et la caisse à munitions et planez au-dessus pour les ramasser.
- Ensuite, allez au terrain d'aviation le plus proche. Il est bien défendu et vous risquez de mordre facilement la poussière. Essayez d'arriver furtivement sur les batteries antiaériennes et sur les missiles Rapiet pour les détruire avant qu'ils puissent faire demi-tour et vous tirer dessus.
- N'hésitez jamais à vous retirer. Si vous prenez plusieurs coups et si vous trouvez votre nombre de points de blindage dangereusement bas, allez au terrain d'atterrissage le plus proche pour déposer votre soldat porté disparu. Vous recouvrez ainsi tous vos points de blindage et vous pouvez retourner à votre objectif en cours avec une nouvelle vigueur. Il est possible que vous ayez envie de chercher sur la carte les soldats portés disparus et de prendre le plus proche. **Si possible, ayez toujours un soldat porté disparu à bord.**



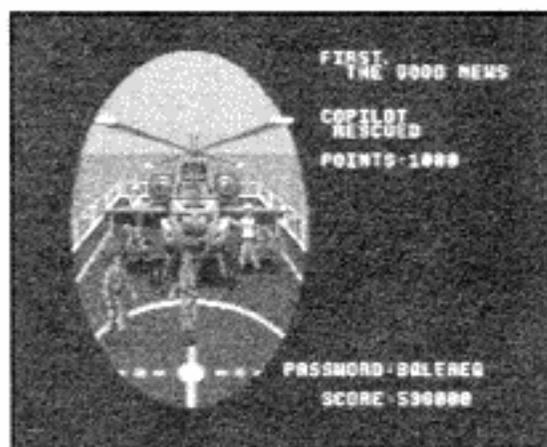
- Finissez de détruire le terrain d'aviation. Pour qu'il soit considéré comme détruit, il faut que vous éliminiez tous les avions et tous les bâtiments. En cas de doute, consultez la carte. Si l'icône du terrain d'aviation reste affichée sur la carte, cela signifie qu'il reste au moins un objet intact essentiel.

- Détruisez l'autre terrain d'aviation.
- Avant de passer aux centres d'état-major, assurez-vous que vous êtes bien approvisionné en carburant, que vous avez assez d'armes et que votre blindage est solide. Il est vraiment fâcheux de perdre par inadvertance sa troisième vie à la fin d'une campagne. Il est possible qu'il ne reste plus de soldats portés disparus, auquel cas il faut être extrêmement prudent et prévoir d'utiliser plus d'armes et une force de tir plus puissante contre les cibles qui répliquent.



- Quand vous détruisez un centre d'état-major ennemi, le commandant essaie de s'échapper. Poursuivez-le et faites-le prisonnier. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous saurez où est détenu l'espion allié.
- Pour savoir où se trouve l'espion, vous n'avez besoin de détruire qu'un centre d'état-major et de capturer qu'un commandant. Cependant, chaque action destructrice non comprise dans votre mission vous rapporte des points de bonus. Assurez-vous que vous êtes bien approvisionné en carburant, que vous avez assez d'armes et que votre blindage est solide surtout si vous en êtes à votre dernière vie.

- A l'endroit où l'espion est détenu, vous trouverez trois bâtiments dont un qui comporte une trappe souterraine. Détruisez un de ces bâtiments. Si la trappe n'apparaît pas, détruisez-en un autre.
- Survolez la trappe dès que vous la trouvez. L'Apache atterrit automatiquement. Votre copilote fonce alors à la rescousse de l'espion.
- Pendant ce temps, quelques canons VDA apparaissent. Détruisez-les. Votre copilote et votre espion sortent de la trappe. Après les avoir récupérés, retournez à la frégate.
- Après l'atterrissage, vous et votre copilote faites la fête sur le pont de la frégate tandis que votre commandant vous donne un résumé de votre score.



- Lisez votre compte rendu de fin de mission et recevez votre mission pour la campagne n° 2. Si vous voulez arrêter maintenant pour revenir dans le jeu plus tard, inscrivez le mot de passe. **Remarque:** pour obtenir un mot de passe pour une campagne, il faut avoir terminé la précédente. Il est impossible de retourner au milieu d'une campagne.

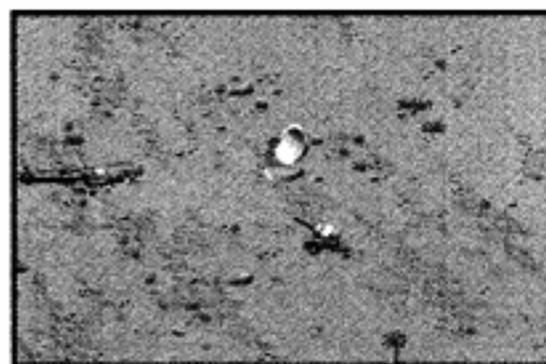
CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER

Cette campagne a lieu dans l'après-midi.

Maintenant que vous avez acquis une supériorité aérienne dans la campagne 1 Campaign #1, il est temps d'éliminer les lanceurs de Scud du fou. Comme dans la campagne 1 Campaign #1, vous aurez d'abord envie d'éliminer les sites radar ennemis. Ensuite, vous avez plusieurs prisonniers politiques à ne pas oublier. Le président est tout d'abord un homme politique et le sauvetage des prisonniers politiques est une priorité absolue pour les Américains.

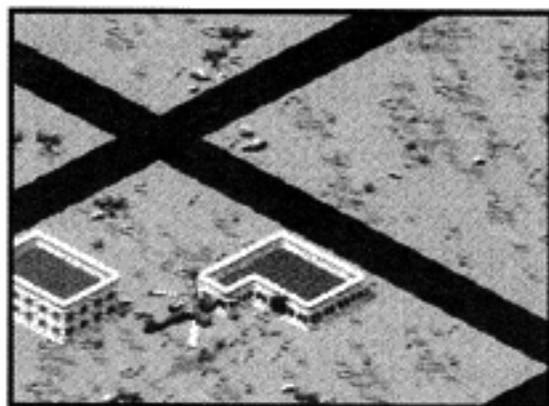
Réalisez dans l'ordre les six objectifs suivants.

1. DETRUISEZ LES SITES RADAR



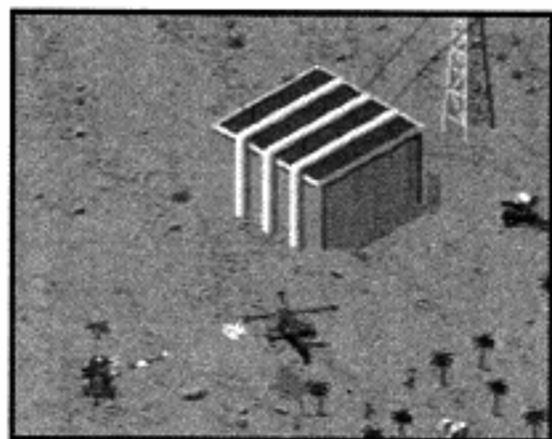
Vous savez désormais vous y prendre avec les sites radar mais maintenant, vous en avez trois à éliminer, dont deux sont bien défendus.

2. PENETREZ DANS LES PRISONS EN OUVRANT UNE BRECHE A L'EXPLOSIF



Ces trois pénétrations à l'explosif sont difficiles. Veillez à éliminer tous les ennemis qui se trouvent dans la zone avant d'ouvrir une brèche. Sinon, les prisonniers en fuite risquent de se faire fusiller avant que vous ayez le temps de les ramasser.

3. DETRUISEZ LA CENTRALE ELECTRIQUE



Cette cible est bien surveillée mais si vous savez esquiver les tirs des armes de l'ennemi vous devriez être capable de la démolir sans subir beaucoup de dégâts.

4. DETRUISEZ LE COMPLEXE D'ARMES CHIMIQUES



Avant de tenter cette mission, assurez-vous que vous avez un blindage important et de nombreuses munitions.

5. ELIMINEZ LES LANCEURS DE SCUD



Après que vous avez détruit le complexe d'armes chimiques, les commandants Scud commencent à s'inquiéter et décident de prendre la fuite au lieu de risquer d'être pris au piège de façon ignoble. C'est maintenant à vous d'en profiter pour les faire prisonniers et pour apprendre où se trouvent les lanceurs de Scud.

Il faut d'abord consulter la carte pour trouver l'endroit où se trouvent les quartiers généraux de l'état-major de Scud. Ce sont des bâtiments en métal signalés par un drapeau rouge et blanc et que vous avez sans doute déjà remarqués.

Procédez par quartiers généraux en les faisant exploser en morceaux et en faisant prisonnier le commandant de Scud que vous voyez et qui est désormais mort de trouille.

A mesure que vous capturez chaque commandant de Scud, un site de lanceurs apparaît sur le radar sous la forme d'un point rouge. Allez vers les lanceurs de Scud pour voir si vous pouvez les détruire avant qu'ils aient le temps de lancer leurs missiles. En tout, il y a six lanceurs et vous devez en détruire au moins cinq pour achever la mission.

ATTENTION: si vous tuez accidentellement plus d'un commandant de Scud, vous êtes rappelé à la frégate et vous devez recommencer la campagne.

6. SAUVEZ DES PRISONNIERS DE GUERRE



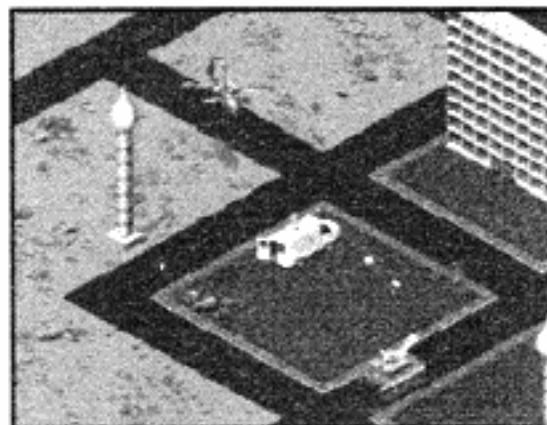
Cette mission est justement l'objet de la seconde campagne. Si vous avez assez de munitions, de carburant et de savoir-faire pour survivre, vous pourrez achever cette mission de sauvetage et retourner sain et sauf à la frégate pour recevoir de nouveaux ordres.

Il y a 16 prisonniers de guerre en tout et il vous suffit d'en sauver 14. Si vous laissez mourir plus de deux hommes au cours de l'opération, tout le travail fait jusque là aura été inutile. Retournez à la frégate en empruntant une route sûre.

CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY

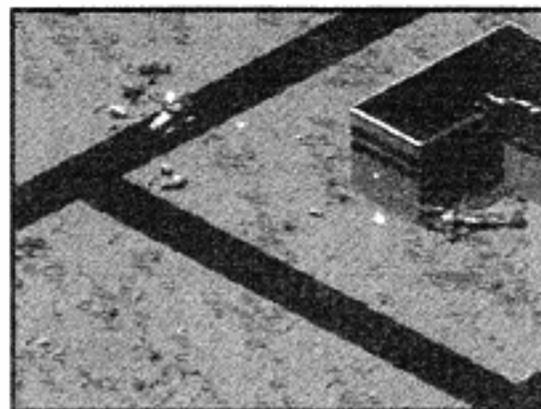
Cette campagne a lieu en début de soirée.

1. SAUVEZ DES INSPECTEURS DES NATIONS UNIES



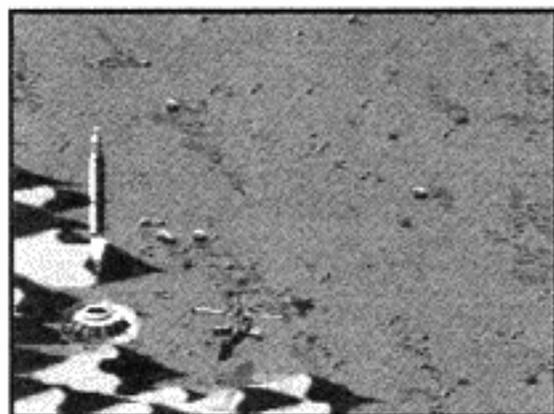
Les inspecteurs des Nations unies se font attaquer sur un parking près de l'ambassade. Volez à leur rescousse et éliminez le char et les fantassins ennemis. Veillez à ne pas toucher les inspecteurs sinon vous serez obligé de tout recommencer.

2. DETRUISEZ LE COMPLEXE D'ARMES BIOLOGIQUES



Un grand complexe d'armes biologiques se trouve au nord-ouest. Le chimiste principal se cache dans une usine d'armes biologiques entourée de sept autres bâtiments similaires. Détruisez-les pour trouver les chimistes et les faire prisonniers. Quand vous aurez trouvé le bon, il vous indiquera l'endroit où se trouvent les silos de missiles souterrains.

3. DETRUISEZ LES SILOS DE MISSILES SOUTERRAINS



Dans cette mission, vous devez chercher les silos souterrains, qui sont recouverts de dunes. A l'aide de votre canon à chaînes, localisez le blindage du silo. Quand vous toucherez la bonne dune, vous entendrez le son de l'impact. Ensuite, il faut voir si vous pouvez faire exploser le silo avant le lancement du missile qui se trouve à l'intérieur.

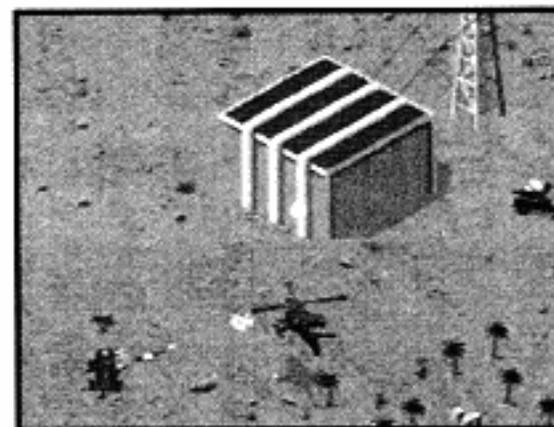
Il arrive que l'explosion d'un silo fasse détoner un bidon de carburant, une caisse à munitions ou un autre objet de la zone. Par conséquent, vous aurez peut-être envie de ramasser ce dont vous avez besoin avant de détruire le silo.

4. SAUVEZ LES PILOTES PERDUS EN MER



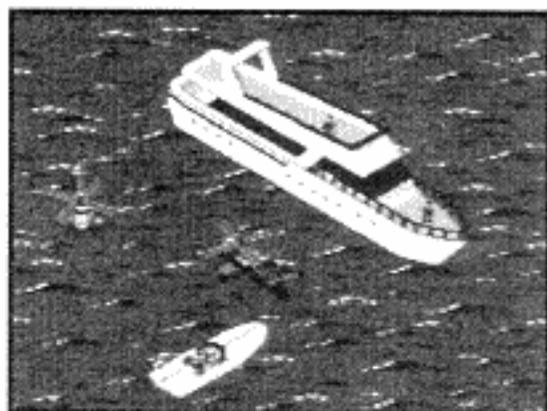
Cette mission est relativement facile. Faites exploser les vedettes ennemies et ramassez les pilotes sans défense que vous aurez pris soin de ne pas toucher. L'un d'entre eux a un renseignement de première importance à vous fournir.

5. DETRUISEZ LA CENTRALE ELECTRIQUE



Vous apprendrez par un des pilotes sauvés que la centrale électrique commande une zone d'alerte autour du yacht du fou. Avant de tenter le sauvetage difficile sur le yacht, il faut détruire la centrale.

6. SAUVEZ DES PRISONNIERS DU YACHT DU FOU



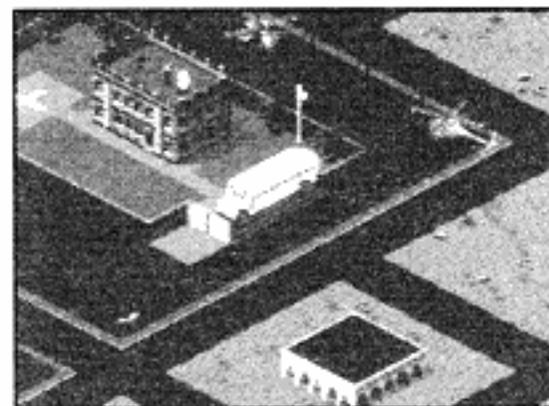
Après avoir éliminé la première force adverse, faites un trou dans le yacht. Les prisonniers sautent dans l'eau un par un. Ils sont affaiblis par la torture et ne peuvent pas rester longtemps en surface. Il vaut donc mieux avoir un bon manipulateur de treuil et savoir planer avec précision. Faites attention à ne pas heurter le yacht car le temps passé à réparer risque de coûter la vie à un prisonnier. Si vous laissez plus de cinq prisonniers se noyer, vous devrez recommencer.

7. CAPTUREZ L'AMBASSADEUR ENNEMI



Ici, vous devrez affronter la plus grande force de tir rencontrée jusqu'à présent. Veillez à avoir toute une charge de munitions et à savoir où vous pouvez en avoir d'autres. Une caisse ne suffit probablement pas. Cependant, si vous n'éliminez pas d'abord le radar qui fournit une zone d'alerte dans les parages, même la plus grande quantité de munitions ne vous sera d'aucune utilité. Si vous n'êtes pas prudent et adroit, vous risquez de perdre trois vies en quelques secondes.

8. SAUVETAGE DE L'AMBASSADE



Dans cette campagne, votre dernière mission consiste à sauver les 12 représentants diplomatiques pris en otages dans le bâtiment de l'ambassade. Votre copilote se rue sur le volant du bus si bien que c'est désormais à vous de faire marcher les canons. Après avoir détruit toutes les défenses ennemies, ouvrez la porte à l'explosif devant le bus. Votre copilote sait où se trouve le Navy Seals Camp et fait route dans cette direction. Le bus est très vulnérable aux attaques. Votre travail est de l'escorter et de veiller à ce que les représentants diplomatiques restent indemnes. Si le bus est détruit, vous devrez recommencer cette campagne et votre pilote sera porté disparu.

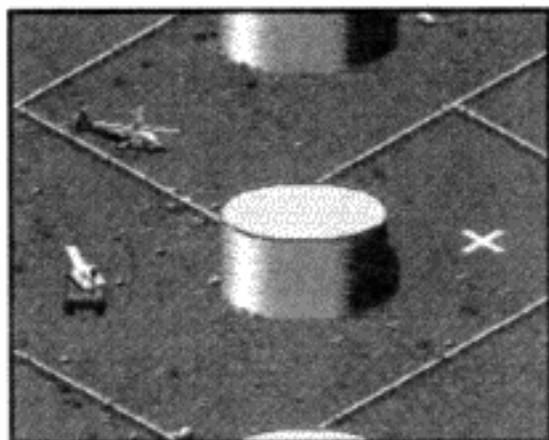
Votre copilote n'agit pas sans votre escorte. Par conséquent, si vous quittez la zone, il arrête le bus. De plus, il s'arrête également si vous planez directement au-dessus de lui. Par conséquent, si vous voyez un danger sur la route et voulez éviter la catastrophe, planez au-dessus du bus. Veillez cependant à ne pas vous faire abattre et à ne pas vous écraser sur le bus, ce qui serait fatal à tous ses occupants et vous obligerait à recommencer. D'autre part, le conducteur est un de vos amis et vous ne voulez pas être à l'origine de son décès.



CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM

Cette campagne a lieu la nuit.

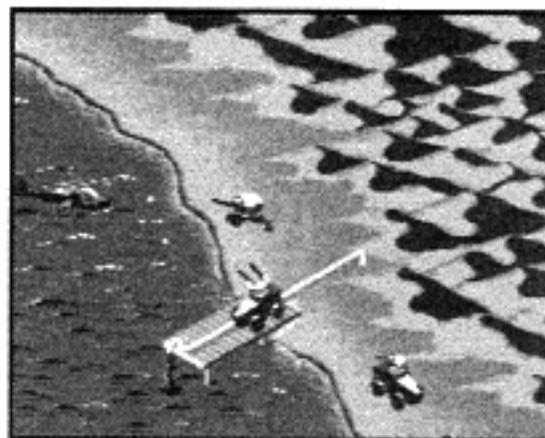
1. PROTEGEZ LES CHAMPS PETROLIFERES



Cette mission poursuit deux objectifs : transporter en hélicoptère les commandos jusqu'au terrain d'atterrissage qui se trouve au milieu des champs pétrolifères et détruire tous les chars ennemis qui les entourent. Si vous laissez l'ennemi détruire trop de champs pétrolifères, vous devrez revenir à la frégate et recommencer l'opération.

Il vaut mieux déposer tous les commandos en une fois. Leur terrain d'atterrissage ne permet qu'un déchargement. Par conséquent, si vous essayez de les transporter en plusieurs voyages, vous finirez par les transporter pendant le reste de la campagne, ce qui utilise ainsi une bonne partie de votre espace précieux. **Ils ne débarquent pas dans les mêmes zones d'atterrissage.**

2. ARRETEZ LES DEVERSEMENTS DE PETROLE



Pour cette mission, il est utile d'avoir un bon canonier à son service. Avant d'essayer d'obturer un tuyau, vous aurez envie d'éliminer les forces ennemies stationnées près du quai. Dès que vous ne courez plus de risque, tirez sur l'extrémité du tuyau. Pour arrêter le déversement, il faut atteindre le bon endroit. C'est pour ça que vous avez besoin d'un canonier capable de tirer avec précision.

Désormais, vous êtes livré à vous-même. Veillez à lire toutes les informations affichées. Le jeu est difficile mais pas impossible, loin s'en faut.

LE MOT DE PASSE

A la fin de chaque campagne réussie, vous recevez un mot de passe de sept lettres et votre score actuel vous est indiqué. Veillez à écrire votre mot de passe si vous voulez retourner au jeu au début de la campagne suivante avec le même score arrondi au millier inférieur.

Le mot de passe ne sauvegarde ni la sélection du copilote ni les réglages de commandes non-standard que vous avez pu choisir.

Vous avez environ cinq minutes pour écrire le mot de passe avant qu'il disparaisse.

TUYAUX

Les éléments qui vont suivre donnent certaines indications sur le jeu et servent à le rendre plus facile. Cependant, ils ne sont aucunement nécessaires à la victoire. Pour avoir le défi maximal, n'en lisez pas plus.

DEPLACEZ-VOUS SANS CESSE

- Si vous n'apprenez pas à manœuvrer plus vite que les armes de l'ennemi, il vous est impossible de gagner. Le président vous a choisi à la tête de cette mission en raison de votre habileté consommée de pilote. Il serait très déçu s'il vous voyait en train de vous battre avec acharnement à bord d'un Apache appartenant au gouvernement contre un lanceur SAM alors que vous pourriez facilement esquiver le tir et répliquer.

ECONOMIE DE CARBURANT ET DE MUNITIONS

- Dans les campagnes 2, 3 et 4, il y a plus de bidons de carburant et de caisses à munitions sur le terrain qu'indiqués sur la carte. Celle-ci n'indique que ceux qui sont au-dessus du niveau du sol. Or, nombreux sont les dépôts de carburant et de munitions cachés dans des bâtiments, sous des dunes, etc. La seule façon de les trouver est de faire exploser l'endroit où ils se trouvent.

- Avant d'essayer de gagner une campagne, vous trouverez peut-être utile (surtout dans les dernières campagnes plus difficiles) d'explorer le terrain à la recherche de provisions cachées, en retenant l'endroit où elles se trouvent.
- A chaque fois que c'est possible, servez-vous de votre canon à chaînes pour détruire les cibles inoffensives comme les bunkers, les dunes et les petits bâtiments. Dans les dernières campagnes, vous découvrirez que vos missiles Hellfire et Hydra sont des biens précieux à ne pas gaspiller. Par conséquent, lorsque vous débarrassez une zone des armes ennemies, détruisez les cibles à l'aide de votre canon à chaînes si vous avez assez de carburant. Il suffit d'appuyer rapidement sur le bouton **C**. Vous faites alors une économie de carburant.
- Ne gaspillez pas le carburant et les munitions en les ramassant alors que vous avez le plein ou presque. Il vaut mieux les laisser où ils sont et revenir quand vous en avez besoin.
- Vous remarquerez que votre Apache ne consomme pas de carburant lorsque vous survolez l'eau. Vous avez donc intérêt à survoler l'eau à chaque fois que c'est possible pour économiser du carburant.

DEPLACEMENT DE COTE (JINKING)

- Certaines cibles sont difficiles à toucher même quand Jake est votre copilote. Les missions déversement de pétrole et abri des bombes constituent deux exemples d'objectifs difficiles à atteindre car il faut que vous touchiez un petit endroit sur un grand objet afin d'occasionner des dégâts. Le déplacement de côté (jinking) (voir instructions de la section *Résumé de commandes*) vous aide à accroître votre précision.

CIBLES NEUTRES

- Certaines cibles comme les bâtiments et les dunes sont neutres. En d'autres termes, votre canonier ne tire pas dessus automatiquement. Si vous voulez toucher une cible neutre, vous devez pointer directement votre Apache dessus avant de tirer. Il est souvent pratique d'avoir recours au déplacement de côté (jinking).

RAMASSER DES PASSAGERS

- Lorsqu'il y a de nombreux passagers en train d'attendre, votre copilote ramasse le plus proche. Il lui lance l'échelle. Vous devez ramasser ce passager ou vous éloigner de lui avant que l'échelle soit utilisée pour un autre passager.
- Vous pouvez capturer des fantassins ennemis non armés mais si vous quittez la zone après les avoir repérés, ils ne seront peut-être plus là à votre retour.

DEPOSER DES PASSAGERS



- Quand vous arrivez sur une zone d'atterrissage, tous les passagers (sauf les commandos) débarquent. Essayez de les déposer aux bons moments pour ne pas gaspiller les

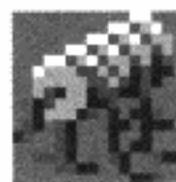
points de blindage qu'ils vous apportent. Il n'est pas nécessaire de ramasser tous les passagers pour remporter une campagne mais vous devez vous rappeler où sont ceux que vous ne ramassez pas pour pouvoir acquérir des points de blindage plus tard si vous en avez besoin.

REPARATION DU BLINDAGE



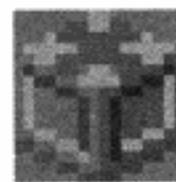
Les quatre campagnes contiennent des boîtes à outils de blindage cachées. Si vous ramassez une caisse à blindage, vous retrouvez vos 600 points de blindage.

ECHELLE RAPIDE



Les quatre campagnes proposent une échelle rapide mais c'est à vous de la trouver. Elle vous permet de ramasser des objets pratiquement en pleine vitesse et peut vous faciliter énormément la vie. L'échelle rapide dure pendant toute une campagne, même si vous avez un accident, mais n'est plus à votre disposition au cours des campagnes suivantes.

VIES SUPPLEMENTAIRES



La boîte surmontée d'une croix rouge contient une vie supplémentaire. Il y en a plusieurs cachées dans toutes les campagnes et, selon toute vraisemblance, vous en aurez besoin de quelques-unes pour gagner le jeu. Les vies supplémentaires gagnées dans une campagne ne peuvent pas être reportées dans les campagnes suivantes.

EVITEZ LES ZONES D'ALERTE

- Certaines cibles sont protégées par des zones d'alertes, qui augmentent nettement la puissance des armes principales (toutes, sauf les armes des fantassins), leur vitesse de tir et le blindage qui les protège. En d'autres termes, les armes ont une force de frappe beaucoup plus importante, sont plus rapides et sont beaucoup plus difficiles à détruire.
- Certaines zones d'alertes sont surveillées par des stations radar et d'autres, par des centrales électriques. Pour savoir quelle station surveille telle ou telle zone d'alerte, soyez attentif à vos briefings et à toutes les informations que vous recevez au cours d'une campagne.
- Les stations radar émettent une **alerte de portée** qui donne aux armes ennemies une portée accrue. Les centrales électriques émettent une **alerte de visée** qui permet à l'ennemi de manier ses tourelles électroniquement et non plus manuellement. Il est impossible de manœuvrer plus vite que les armes en **alerte de visée**. Il vaut mieux s'en écarter.

CHOISISSEZ VOS ARMES AVEC SOIN: CONNAISSEZ VOTRE ENNEMI

- A mesure que vous gagnerez de l'expérience, vous découvrirez la force de tir nécessaire à l'élimination de certaines cibles ennemies. Il est important, surtout dans les dernières campagnes, lorsque les munitions sont précieuses, de se rappeler la puissance de tir nécessaire à la destruction d'une cible donnée.
- Par exemple, après avoir achevé Campaign #2, vous devriez savoir que pour détruire un char ZSU, il faut un

missile Hellfire et deux missiles Hydra. Par conséquent, vous devez prendre l'habitude d'appuyer une fois sur **A** et puis deux fois sur **B** lorsque vous avez besoin de détruire rapidement un ZSU. Naturellement, dans une zone d'alerte, il faut une puissance de tir beaucoup plus importante mais vous ne devez pas vous attarder dans ces endroits.

LA RUEE DES IDIOTS

- Si vous cherchez sur la carte les positions des défenses ennemies avant de partir, cela vous évitera bien des soucis. Cependant, la carte n'indique que les armes au sol introduites récemment dans chaque campagne. Dans les dernières campagnes, vous devez donc être prêt à affronter l'inconnu.
- *L'annexe des armes* est une référence à l'armement principal de l'ennemi. Plus vous obtiendrez d'informations, moins vous aurez de surprises et plus vous aurez de chances de sauver le monde du tyran lâche.

DEFIS DES EXPERTS

- Si vous finissez le jeu et si vous voulez un autre défi, essayez de faire les quatre campagnes avec M. D. comme copilote.
- Vous pouvez également essayer d'atteindre tous les objectifs possibles dans les quatre campagnes tels que le sauvetage des 15 soldats portés disparus au cours de Campaign #1 ou le sauvetage de l'équipe des journalistes de la chaîne de télévision EANN TV et leur transport jusqu'à la zone d'atterrissage de la chaîne de télévision au cours de Campaign #3.

ANNEXE DES ARMES

CANON A CHAINES : inflige 3 points d'endommagement

HYDRA : inflige 25 points d'endommagement

HELLFIRE : inflige 100 points d'endommagement



transporte 600 points de blindage

ARME ENNEMIE		BLINDAGE	PUISSANCE (DAMAGE)	VITESSE DE TIR	VITESSE DU PROJECTILE
	AK47	10 points	5 points	0.5 sec.	rapide
	APHID	25	75	3.0	rapide
	AAA	50	20	0.5	rapide
	RAPIER	75	100	2.5	rapide
	VDA	100	25	0.33	rapide

ANNEXE DES ARMES

ARME
ENNEMIE

BLINDAGE

PUISSANCE
(DAMAGE)

VITESSE
DE TIR

VITESSE DU
PROJECTILE



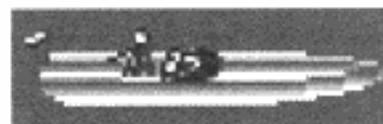
ZSU

150

40

0.33

plus rapide



SPEEDBOAT

150

50

1.25

plus rapide



CHOPPER

150

100

1.5

plus rapide



M48

200

100

2.5

plus rapide



CROTALE

250

150

2.0

plus lent

REMERCIEMENTS

Conception: Mike Posehn, John Manley

Programmation: Mike Posehn

Producteur: Richard Robbins

Réalisation artistique: Paul Vernon

Réalisation artistique supplémentaire: Gary Martin, Amy Hennig

Modèle tridimensionnel de l'Apache: Joe Sparks

Modèles tridimensionnels supplémentaires: Tim Calvin

Son et musique: Rob Hubbard, Brian Schmidt

Aide à la production: Michael Lubuguin

Directeur technique: Carl Mey

Texte et documentation: T. S. Flanagan

Gestion du produit: Chip Lange, Neil Thewarapperuma

Conception du coffret: E. J. Sarraille

Illustration du coffret: Keith Birdsong

Test du produit: Jeff Glazier, Randy Delucchi

Maîtrise du produit: Brent Allard

Assurance de qualité: Kevin Hogan, Tim LeTourneau

Mise en page de la documentation: Colin Dodson

Remerciements particuliers: Tom Casey, Paul Grace, Susan Manley, Cindy Posehn.



BIOGRAPHIE DES AUTEURS

C'est au milieu des années 70 que Mike Posehn, titulaire d'un doctorat d'état en génie mécanique et électrique obtenu à U. C. Berkeley, commença à travailler pour Lawrence Livermore Laboratories. Il y programmat des mini-ordinateurs et inventait des systèmes de saisie et de gestion de données. Mais lorsque les ordinateurs personnels firent leur apparition, Mike fut fasciné par les débouchés qu'ils offraient et décida de s'installer comme programmeur indépendant. Alors que les ordinateurs personnels devenaient une véritable industrie, Mike était au premier rang et développa plusieurs programmes primés, dont Get Organized, le gestionnaire de bureau salué unanimement par le public. Lorsque le puissant Amiga sortit sur le marché, Mike mit au point DeluxeVideo puis DeluxeVideo III, pour le plus grand plaisir de milliers d'utilisateurs à la recherche de la perfection.

Desert Strike: Return to the Gulf est le premier jeu vidéo de Mike Posehn. Ayant toujours été un mordu de la technologie militaire la plus sophistiquée, il sauta sur l'occasion lorsque



Electronic Arts lui demanda de réaliser ce produit. En plus du programmeur informatique accompli, Mike Posehn est un père de famille dévoué et un féru de la pêche. Il habite à Loomis, Californie, avec sa femme et ses deux enfants.

John Manley a été l'expert d'Electronic Arts pour tous les produits de Mike Posehn et était le producteur associé de DeluxeVideo III. Son travail sur la conception de Desert Strike lui permit de mettre son amour du cinéma au service de la création des scénarios de sauvetage de style hollywoodien.

Paul Vernon est le "soldat" auquel nous devons toute la réalisation artistique en pixels dans Desert Strike. Avant de travailler sur l'opération Desert Strike, Paul était connu pour évincer ses ennemis dans Road Rash et putter dans le PGA Tour. Du minage du désert aux bunkers, vous le verrez bientôt sur une plage près de chez vous.

© 1992 ELECTRONIC ARTS

SAUF MENTION CONTRAIRE LE LOGICIEL ET LA DOCUMENTATION SONT © 1992 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RÉSERVÉS DE L'ÉDITEUR ET DU PROPRIÉTAIRE DU COPYRIGHT. CES DOCUMENTS ET LE CODE DU PROGRAMME NE PEUVENT ÊTRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIÉS, REPRODUITS, PRÊTÉS, LOUÉS OU TRANSMIS PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, NI TRADUITS OU RÉDUITS À UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ÉLECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION EXPRESSE ET ÉCRITE D'ELECTRONIC ARTS LTD.

GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE - ELECTRONIC ARTS GARANTIT À L'ACHETEUR ORIGINAL DE CE PRODUIT LOGICIEL QUE LE SUPPORT, SUR LEQUEL CE PROGRAMME INFORMATIQUE EST ENREG-ISTRÉ, EST EXEMPT DE DÉFAUTS TANT DANS LES MATÉRIAUX EMPLOYÉS QUE DANS SON EXÉCUTION ET CE POUR UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS À COMPTER DE LA DATE DE L'ACHAT. LE PROGRAMME LOGICIEL ELECTRONIC ARTS ET LE MANUEL CORRESPONDANT SONT VENDUS "EN L'ÉTAT", SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, ET ELECTRONIC ARTS N'EST PAS TENU POUR RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES QUELCONQUES RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE PROGRAMME. ELECTRONIC ARTS ACCEPTE POUR UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DE RÉPARER OU REMPLACER, À SON GRÉ, ET SANS FRAIS SUPPLÉMENTAIRE, TOUT PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS RETOURNÉ EN PORT PAYÉ ET ACCOMPAGNÉ DE LA PREUVE D'ACHAT À SON SERVICE GARANTIE. CETTE GARANTIE S'APPLIQUE UNIQUEMENT AUX PRODUITS AYANT SUBI UNE USURE NORMALE. ELLE N'EST PAS APPLICABLE ET EST DÉCLARÉE NULLE ET NON AVENUE, DANS LE CAS OÙ LE DÉFAUT DANS LE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS RÉSULTERAIT D'UN MÉSUSAGE, D'UNE UTILISATION EXCESSIVE, D'UN MAUVAIS TRAITEMENT OU D'UNE NÉGLIGENCE.

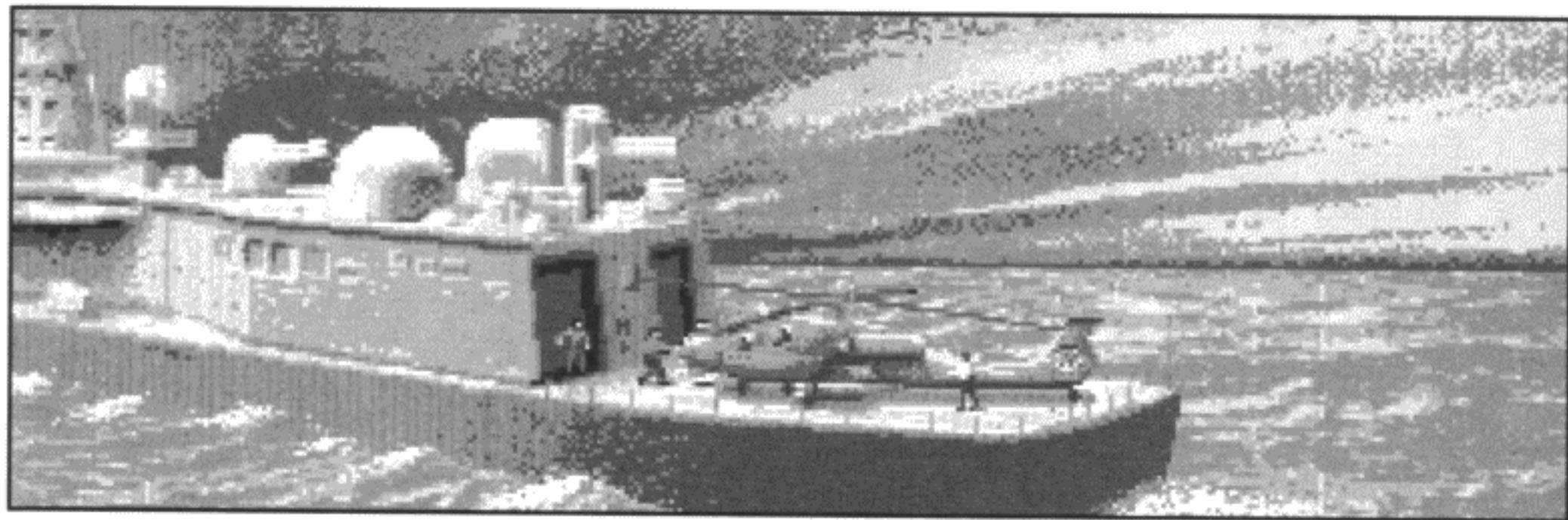
LIMITATIONS - TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DECRITE CIDESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS OU CONSECUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQU-ERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

RETOURS APRES LA GARANTIE

POUR FAIRE REMPLACER DES SUPPORTS APRES EXPIRATION DE LA PERIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, ENVOYEZ LA CARTOUCHE ORIGINALE A ELECTRONIC ARTS A L'ADRESSE CIDESSOUS. JOIGNEZ A VOTRE ENVOI UNE DESCRIPTION DU DEFAUT, VOTRE NOM, VOTRE ADRESSE ET UN EUROCHÈQUE DE 15,00€

ELECTRONIC ARTS
CUSTOMER WARRANTY
P.O. BOX 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF



DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

