



ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tel. (33) 72 02 59 00 Fax (33) 78 49 47 48 Telex 301 176 F



OCEAN EUROPE LTD.



ATOLL SOFT
ATOLL SOFT S.A. N.V., AVENUE DE FLOREAL 30
FLOREALLAAN 30, BRUXELLES 1180 BRUSSEL
TEL. 32 2 346 51 11 FAX 32 2 346 54 14
BENELUX

© 1994 Ocean Europe Ltd.
Concept © 1992 Electronic Arts. All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

DMG-ADSP-FAH



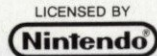
INSTRUCTION
BOOKLET
MODE D'EMPLOI





Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend GAME BOY Systeem waarborgt.

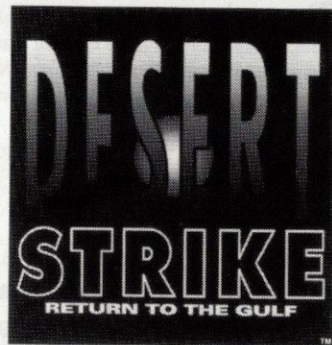
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système GAME BOY.



Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Précautions

- 1) *Si tu joues pendant de longs moments, fais une pause de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.*
- 2) *Ceci est un jeu de haute précision. Ne le range pas ou ne l'utilise pas dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne le laisse pas tomber ou ne le cogne pas. Ne le démonte pas.*
- 3) *Ne touche pas les connecteurs; ne les mouille pas car ceci peut endommager le jeu.*
- 4) *Ne nettoie pas le jeu avec des solvants tels que le benzène, le diluant ou l'alcool.*
- 5) *Range le jeu dans son boîtier protecteur lorsque tu ne l'utilises pas.*



Le Moyen-Orient. Un melting-pot de religions, races et conflits. Sans aucun avertissement, le Général Kilbaba a surgi de l'ombre et menace de lancer l'Armageddon, la lutte suprême.

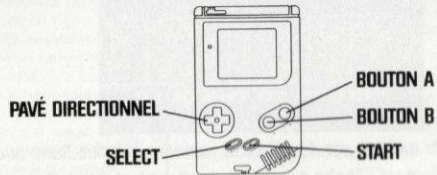
Les gouvernements du monde entier savent très peu de choses sur le danger que celui-ci représente mais possèdent suffisamment de preuves de ses capacités militaires, pour prendre ses menaces au sérieux. Le Président vous a choisi comme pilote pour exécuter, dans le désert, une série de campagnes préventives visant à vaincre ce despote hostile.

LANCER LE JEU

Assurez-vous que l'interrupteur soit sur OFF (hors tension). Insérez la cartouche *Desert Strike* dans le Gameboy et mettez l'interrupteur sur ON (sous tension). Après quelques secondes, l'écran de titre *Desert Strike* apparaît.

COMMANDES

La configuration du contrôleur est la suivante:



Réglages par Défaut:

Pavé de contrôle

HAUT

Piquer vers l'avant

BAS

Piquer vers l'arrière

GAUCHE

Virer à gauche

DROITE

Virer à droite

Bouton A

Appuyez sur le bouton 1 pour utiliser les missiles H-Fire. Maintenez le bouton 1 enfoncé et utilisez le pavé de contrôle pour l'esquive (déplacement latéral gauche-droite de l'Apache).

Bouton B

Appuyez sur le bouton B pour utiliser les Hydras. Maintenez le bouton B enfoncé pour utiliser la mitrailleuse lourde.

SELECT

Pour afficher le Map/Status Screen (Ecran Carte/Etat). Appuyez sur le bouton B pour passer de l'écran Map à l'écran Status.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

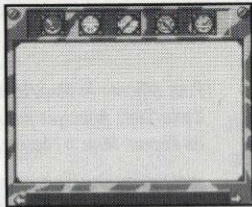
Le Main Menu vous offre les options suivantes:

Campagne: Le texte à côté de l'objectif de la campagne contient le nom de la campagne en cours.

Copilote: Votre copilote est responsable de l'orientation des canons et de la manœuvre du treuil. Plus votre copilote est expérimenté, plus votre tâche de pilote est facile et plus grandes sont vos chances de sauver le monde.

Options: Vous permet de changer les réglages par défaut des Commandes et de l'Apache. Appuyez sur la flèche HAUT ou BAS du pavé de contrôle pour faire défiler les options et appuyez sur le bouton A, B ou SELECT pour choisir CAMPAGNE, COPILOTE ou OPTIONS.

CAMPAIGN MENU (MENU CAMPAGNE)



Si vous jouez pour la première fois, appuyez sur START pour commencer la Campagne #1. Après avoir rempli votre mission de campagne, un mot de passe vous est donné et vous permet de reprendre le jeu à ce stade. Appuyez sur le bouton A, B ou SELECT pour accéder au Password Screen (Ecran Mot de Passe). Pour entrer votre mot de passe, utilisez les flèches HAUT ou BAS du pavé de contrôle et GAUCHE ou DROITE pour passer au caractère suivant. Une fois votre mot de passe entré, appuyez sur START pour revenir au Main Menu.

SELECTION DU COPILOTE



Le cadre Special Forces (Forces Spéciales) à l'écran présente la photo du copilote, son nom et son surnom. En-dessous de chaque photographie figurent un bref résumé de la carrière et une évaluation du copilote. Utilisez la flèche GAUCHE ou DROITE du pavé de contrôle pour sélectionner votre copilote et appuyez sur START pour revenir au Main Menu.

OPTIONS

Cet écran vous offre les options BUTTONS (Boutons) et CONTROL (Commande). Utilisez la flèche HAUT ou BAS du pavé de contrôle pour sélectionner BUTTONS ou CONTROL et appuyez sur la flèche GAUCHE ou DROITE pour changer les réglages par défaut.

TYPE DE COMMANDE

Cette section décrit les types de commande de l'Apache disponibles dans les réglages CONTROL.

With Momentum (Avec Force Motrice) - Il s'agit du réglage par défaut.

L'Apache possède une force motrice que vous devez compenser pendant le vol. Utilisez les flèches HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE du pavé de contrôle pour piquer vers l'avant, piquer vers l'arrière, virer à gauche ou à droite.

From Cockpit (A partir du cockpit) - Les commandes fonctionnent exactement de la même façon (voir ci-dessus), excepté que vous n'avez pas à compenser la force motrice.

Une fois votre choix d'options effectué, appuyez sur START pour revenir au Main Menu.

AU COURS DU JEU

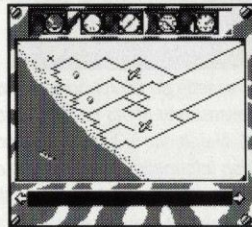
Appuyez sur START pour commencer le jeu. Lorsque vous entamez une mission, le commandant en chef vous présente l'ordre de mission ainsi que les objectifs.

Au cours de la mission, vous aurez besoin de consulter le Map/Status Screen (Ecran Carte/Etat), afin de localiser vos cibles et objectifs ainsi que de

visualiser votre progression pour la campagne en cours.

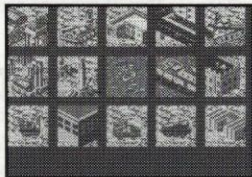
Appuyez sur SELECT pour afficher la Map et appuyez sur le bouton B pour passer de Map à Status Screen.

THE MAP (LA CARTE)



La carte présente la région que vous survolez et l'Apache y est représenté par une croix tournante. Faites défiler les cibles et objets en appuyant sur les flèches GAUCHE ou DROITE du pavé de contrôle. Lorsqu'ils apparaissent dans la fenêtre de texte, ils sont représentés sur la carte par des icônes clignotants. Lorsque vous consultez la carte, le jeu passe en pause, l'Apache ne consomme pas de carburant et les ennemis ne peuvent pas attaquer l'hélicoptère. Appuyez sur SELECT pour quitter l'écran Map et reprendre le jeu.

INFORMATIONS DE MISSION



Chaque objet sur la carte possède un fichier correspondant dans le journal de bord. C'est là que vous trouverez une photo de l'objet, son nom et les informations s'y rapportant. Maintenez le bouton A enfoncé (dans le Map Screen) pour appeler Mission Information (Informations de Mission) et utilisez la flèche GAUCHE ou DROITE du pavé de contrôle pour faire défiler les objets.

ARMOUR POINTS (POINTS DE BLINDAGE)

Les points de blindage sont répertoriés pour certaines cibles. Le nombre représente la quantité de dommages qu'une cible peut subir avant d'être détruite.

Power Points (Points de Puissance)

Les points de puissance représentent les armes de l'ennemi. Si vous êtes

touché par un Rapier SAM, qui représente 100 points de frappe, vous perdez 100 points de blindage.

STATUS SCREEN (ECRAN D'ETAT)



L'affichage d'état vous fournit un rapport actualisé de vos réserves de munitions, vos vies restantes, votre charge (nombre de civils et de MIA (soldats portés disparus) à bord - la charge maximum étant de six), vos réserves de carburant, l'état de votre blindage et votre score. Les munitions transportées par l'Apache sont répertoriées. Les roquettes Hydras, les missiles H-Fires et les cartouches de mitrailleuse restants sont indiqués par un chiffre à côté de l'arme correspondante. Les réserves en combustible et l'état du blindage de l'Apache sont indiqués ici. Ces deux valeurs sont certainement les plus importantes de votre campagne. Vérifiez-les souvent.

MISSION STATUS (ETAT DE MISSION)

L'Etat de Mission renferme les informations sur l'état actuel des missions de campagne. Maintenez le bouton A enfoncé (dans le Status Screen) pour afficher le texte informatif.

INFORMATIONS SUR L'APACHE

L'hélicoptère Apache est une machine conçue pour la destruction. Equipé d'armes très sophistiquées, l'Apache est capable de sauver le monde des griffes du Général Kilbaba, mais uniquement s'il est piloté correctement. A part vos capacités de pilotage, trois autres facteurs ont une influence sur vos performances - le carburant, les munitions et le blindage.

CARBURANT



L'Apache peut contenir un maximum de 100 unités de carburant. Si l'hélicoptère vient à manquer de carburant, il est impossible d'entraîner le rotor et l'hélicoptère s'écrase au sol.

MUNITIONS



Vous possédez trois armes:

Mitrailleuse lourde - Votre copilote doit viser et tirer sur l'ennemi le plus proche à l'aide de la mitrailleuse lourde.

Roquettes H-Fires - Les Hydras sont des roquettes non guidées qui explosent à l'impact de surfaces dures.

Missiles H-Fire - Les H-Fires sont des missiles qui sont plus efficaces sur les cibles ennemies à gros blindage.

L'Apache porte un maximum de 1178 cartouches de mitrailleuse, 38 Hydras et 8 H-Fires.

Ramassez les caisses à munitions pour vous réapprovisionner en H-Fires, Hydras et cartouches de mitrailleuse.

RÉPARATION DU BLINDAGE



L'Apache est recouvert d'un blindage mesuré en unités de puissance. Le blindage protège l'Apache des balles, des obus et des missiles. Lorsque l'hélicoptère est touché, le nombre d'unités décroît.

Lorsque le blindage de l'Apache devient dangereusement fin, une alarme sonore retentit puis un message d'avertissement apparaît à l'écran. Vous pouvez obtenir des points de blindage de rechange lorsque vous déposez des soldats portés disparus ou des civils sur une base d'atterrissage ou encore, en ramassant des caisses de blindage. (Le blindage maximum est de 600 unités).

VIE SUPPLÉMENTAIRE



Si vous avez la chance de trouver cet objet, ramassez-le et vous gagnez une vie supplémentaire.

CAMPAGNE #1 - AIR SUPERIORITY (SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE)

Dans les conflits armés modernes, la première chose à faire est d'établir une supériorité aérienne. En conséquence, lors de votre première mission, vous devez détruire les terrains d'aviation de l'ennemi.

Cependant, avant de pouvoir le faire en toute sécurité, vous devez détruire les postes radars et les centrales électriques de l'ennemi. Exécutez votre mission dans l'ordre suivant.

1. Destruction des Postes Radars

Détruisez les Rapiers et les AAA (artillerie anti-aérienne) protégeant la centrale électrique.

2. Destruction de la Centrale Electrique

Cette cible est bien gardée, mais vous devriez être capable de la détruire sans encourir trop de dommages si vous savez comment éviter les armes de l'ennemi.

3. Destruction des Terrains d'Aviation

Objectif suivant: les deux terrains d'aviation. Ces deux cibles possèdent une défense solide. Essayez de prendre les batteries AAA et Rapiers à revers et détruisez-les avant qu'elles ne pivotent.

4. Destruction des Postes de Commande

Détruisez le Centre de Commande et capturez le commandant ennemi. Vous saurez alors où l'agent secret est emprisonné.

5. Sauvetage de l'Agent Secret

Trouvez l'agent secret, récupérez-le et retournez à la frégate.

CAMPAGNE #2 - SCUD BUSTER (OURAGAN SUR LES MISSILES SCUD)

Au cours de la campagne #1, vous avez établi votre supériorité aérienne. Vous devez désormais détruire les lanceurs de missiles Scud du Général Kilbaba. Exécutez votre mission dans l'ordre suivant.

1. Destruction des Postes Radars

Cette fois, il y a trois postes à détruire.

2. Organisation d'Évasion

Assurez-vous d'avoir éliminé les ennemis avant d'ouvrir une brèche dans la prison. Il vous suffit de récupérer dix prisonniers pour accomplir cette mission.

3. Destruction de la Centrale Electrique

Cette cible est bien gardée, mais vous devriez être capable de la détruire sans encourir trop de dommages si vous savez comment éviter les armes de l'ennemi.

4. Destruction du Complexe d'Armes Chimiques

Avant d'entamer cette mission, assurez-vous de posséder un blindage correct et suffisamment de munitions.

5. Destruction des Lanceurs de Missiles Scud

Capturez le Commandant du Poste de Missiles Scud pour connaître l'emplacement de la base de lancement de missiles Scud.

6. Sauvetage des Prisonniers de Guerre

Il y a seize prisonniers de guerre au total. Si vous laissez plus de deux prisonniers mourir, tous vos efforts auront été inutiles.

CAMPAGNE #3 - NUCLEAR STORM (TEMPÊTE NUCLEAIRE)

1. Protection des Champs Pétrolifères

Transportez les commandos en hélicoptère et déposez-les sur le terrain d'atterrissage au milieu du champ pétrolifère pour qu'ils détruisent les chars ennemis encerclant les champs pétrolifères.

2. Endiguement des Fuites de Pétrole

Détruisez la force ennemie basée près du quai. Une fois la sécurité de la zone assurée, bouchez les tuyaux pour stopper le déversement du pétrole.

Il y a d'autres missions dont les détails vous sont révélés au fur et à mesure de votre progression. Les informations sont affichées sur le Status Screen au fur et à mesure de la progression de votre campagne. Vous êtes désormais livré à vous-même. Votre mission est difficile mais nullement impossible.

ANNEXE DES ARMES

La Mitrailleuse Lourde inflige 3 points de dommages.

La Roquette Hydra inflige 25 points de dommages.

Le missile Hellfire inflige 100 points de dommages.

Arme ennemie	Blindage	Puissance (dommages)	Vitesse de Tir	Vitesse du Projectile
 AK47	10 points	5 points	2 seconde	Rapide
 APHID	25 points	75 points	3 secondes	Rapide



AAA 50 points 20 points 2 seconde Rapide



RAPIER 75 points 100 points 22 secondes Rapide



VDA 100 points 25 points 0,33 seconde Très rapide



ZSU 150 points 40 points 0,33 seconde Très rapide

© 1994 Ocean Europe Ltd.

Concept © 1992 Electronic Arts. Tous droits réservés.

REMERCIEMENTS

Programmation - Gerald Weatherup

Graphiques/Animation - Dawn Drake

Musique - Jonathan Dunn

Directeur du Développement - Ian Turnbull

Remerciements particuliers à: Warren, Nicky, Alex & Kearney

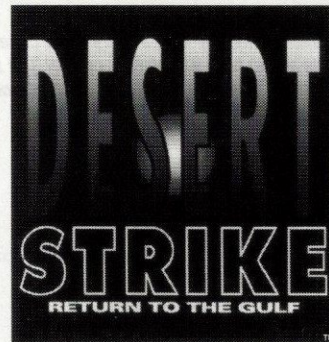
et Essais Ocean:

Danny Bourne,
Andrew Burgess,
Mike Carroll,
Simon Crawford,
George Drummer,
Joe Duffy,
John Holden,
Simon Longworth,
Stuart Poole,
Cheryl Wadsworth.

Richard Brooks,
Tony Burns,
Lee Clare,
Jonathan Dale,
Maria Drummer,
Paul Flanagan,
Paul Johnson,
Tony McGarry,
Alan Shevlin,

Waarschuwing

- 1) *Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.*
- 2) *Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.*
- 3) *Kom niet aan de elektrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.*
- 4) *Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.*
- 5) *Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.*



Het Midden-Oosten. Een smeltkroes van religies, rassen, politieke debatten en argumenten. Zonder waarschuwing duikt Generaal Kilbaba uit de achtergrond op en het begin van Armageddon dreigt.

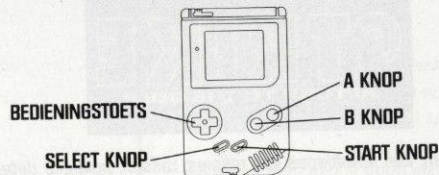
De regeringen van alle landen ter wereld weten weinig van deze bedreiging af, maar we hebben genoeg bewijsmateriaal van zijn militaire vaardigheden om zijn bedreigingen uiterst serieus te nemen. De President heeft besloten dat jij een serie gevaarlijke preventieve woestijn-campagnes moet vliegen om deze vijandige despoot te verslaan.

STARTEN

Controleren of de hoofdschakelaar op **UIT (OFF)** staat. De *Desert Strike* cassette in de Gameboy plaatsen en de hoofdschakelaar op **AAN (ON)** zetten. Binnen een paar seconden zal het titelscherm van de *Desert Strike* verschijnen.

BEDIENINGSORGANEN

De controller van het spel heeft de volgende namen:-



Standaard instellingen:-

Bedieningstoets

UP (OMHOOG)
DOWN (OMLAAG)
LEFT (LINKS)
RIGHT (RECHTS)

Voorwaartse hellingshoek
Achterwaartse hellingshoek
Rol naar links
Rol naar rechts

A Knop

Knop A indrukken om de H-Fire projectielen te gebruiken. Knop A ingedrukt houden en met de Bedieningstoets ontwijkende manoeuvres uitvoeren (de Apache naar links en naar rechts manoeuvreren).

B Knop

De Hydra's gebruiken met knop B. Knop B ingedrukt houden en dan wordt de "Chain Gun" (Machinegeweer met hoge vuurkracht) gebruikt.

SELECT (SELECTEREN)

Kaart/Status-scherm bekijken. Met knop B tussen de Kaart en het Status-scherm heen en weer bewegen.

HET HOOFDMENU

In het Hoofdmenu heb je de volgende opties:

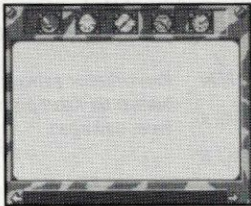
Campagne: De tekst direct naast de titel van de campagne bevat de naam van de huidige campagne.

Co-Piloot: Je co-piloot is verantwoordelijk voor het richten van je geschut en het bedienen van de lier. Hoe capabeler je co-piloot is, hoe makkelijker jouw taak als piloot zal worden. Dan heb je ook meer kans om de wereld te redden.

Opties: Het is nu mogelijk om de standaard instellingen voor de Bediening en Apache te wijzigen.

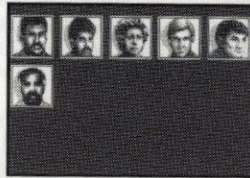
UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) indrukken op de Bedieningstoets om heen en weer te bewegen tussen de opties. Met knop A, B of SELECT (SELECTEREN), CAMPAIGN (CAMPAGNE), CO-PILOT (CO-PILOOT) of OPTIONS (OPTIES) kiezen.

CAMPAGNE-MENU



Gebruik je spel voor de eerste keer en begin dan Campagne #1 door START in te drukken. Na afloop van een campagne krijg je een wachtwoord zodat je vanaf dit punt opnieuw met het spel kunt beginnen. Met knop A, B of SELECT (SELECTEREN) heb je toegang tot het Wachtwoord-Scherm. Je wachtwoord invoeren met UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) op de Bedieningstoets. Je gaat naar het volgende karakter met LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS). Nadat je je wachtwoord hebt ingevoerd, ga je met START weer terug naar het Hoofdmenu.

CO-PILOOT KIEZEN



In de foto van Special Forces (Speciale Strijdkrachten) op het scherm zie je ook je co-piloot, zijn/haar naam en bijnaam. Onder iedere foto staat een korte achtergrond en evaluatie van de co-piloot.

Met LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) op de Bedieningstoets, kies je je co-piloot en dan ga je terug naar het Hoofdmenu door START in te drukken.

OPTIES

Nu zie je de BUTTONS (TOETSEN) en CONTROL (BEDIENING) opties. Met UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) op de Bedieningstoets, kan je BUTTONS (TOETSEN) of CONTROL (BEDIENING) kiezen. De standaard instelling kan je vervolgens wijzigen door LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) in te drukken.

Soorten bediening

In deze sectie wordt beschreven welke soorten bedieningsmogelijkheden voor de Apache beschikbaar zijn met de CONTROL (BEDIENING) instelling.

Met Momentum - Dit is de standaard instelling.

De Apache heeft een zeker momentum en hiervoor moet je, gedurende de vlucht, compenseren. Met UP (OMHOOG), DOWN (OMLAAG), LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) op de Bedieningstoets, respectievelijk de voorwaartse hellingshoek, de achterwaartse hellingshoek, een rol naar links of een rol naar rechts, kiezen.

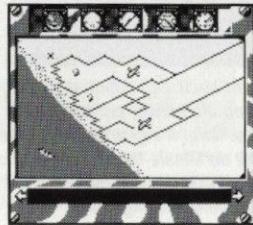
Vanuit de Cockpit - De bedieningsorganen werken precies zoals hierboven beschreven. Het is echter niet langer noodzakelijk om te compenseren voor momentum.

Ben je tevreden met je keus, dan ga je met START terug naar het Hoofdmenu.

GEDURENDE HET SPEL

Het spel beginnen door START in te drukken. Aan het begin van een missie, ontvang je een briefing van de Opperbevelhebber (Commander in Chief) die je op de hoogte brengt van de doelstellingen van je missie.

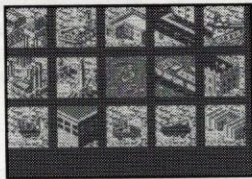
Gedurende iedere missie moet je de Kaart en het Status-Scherm bekijken zodat je je doelen en doelstellingen kunt definiëren. Ook krijg je dan een indruk van de vooruitgang die je gedurende deze campagne hebt geboekt. SELECT (SELECTEREN) indrukken en dan wordt de Kaart opgeroepen. Ook zie je dan knop B en dan kan je tussen de Kaart en het Status-Scherm heen en weer bewegen.



DE KAART

Op de Kaart staat het gebied waarover je vliegt. De Apache wordt vertegenwoordigd door het draaiende kruisje. Ga door je verschillende doelen en andere onderwerpen heen door LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) in te drukken op de Bedieningstoets. Wanneer die in het tekst-vakje verschijnen, zie je ze ook op de Kaart in de vorm van knipperende iconen. Als je de kaart raadpleegt, wordt het spel even onderbroken. De Apacheverbruikt dan geen brandstof en ook kunnen vijanden de helikopter niet aanvallen. Het Kaart-scherm verlaten door SELECT (SELECTEREN) in te drukken. Dan ga je terug naar het spel.

INFORMATIE OVER DE MISSIE



Ieder onderwerp op de Kaart heeft een daarmee corresponderend bestand in het data-log. Hier vind je een afbeelding van dat aspect of onderwerp, de naam, plus aanvullende informatie. Knop A ingedrukt houden (terwijl je in het Kaart-Scherm bent) en dan wordt de Missie-Informatie (Mission Information) opgeroepen. Gadoor de verschillende aspecten of onderwerpen heen met LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) op de Bedieningstoets.

BEPANTSERINGSPUNTEN

Bepantseringspunten worden voor sommige doelen, aangegeven. Het getal vertegenwoordigt hoeveel vuurkracht een doel kan absorberen voordat dit is vernietigd.

ENERGIEPUNTEN

Energiepunten hebben te maken met de wapens van de vijand. Word je

getroffen door een Rapier SAM met een klap van 100 punten, dan verliest je bepantsering ook 100 punten.



STATUS-SCHERM

Het status-scherm geeft je informatie over de status van je beschikbare ammunitie, resterende levens, lading (het aantal non-commandanten en MIA's die je aan boord hebt - de maximum lading is zes), brandstof, bepantsering en de score.

Ook wordt de door de Apache meegevoerde ammunitie vermeld. De resterende Hydra's, H-Fires en de hoeveelheid ammunitie, worden aangegeven door een getal direct naast het relevante wapen.

Hier worden de status van de brandstof en de bepantsering van de Apache, aangegeven. Dit zijn waarschijnlijk de twee belangrijkste getallen in je gehele campagne. Blijf die altijd controleren.

MISSIE-STATUS

De Missie-Status bevat de informatie over de huidige status van de missies die gedurende de campagne moeten worden uitgevoerd. Knop A ingedrukt houden (terwijl je in het Status-Scherf bent), en dan kan je alles bekijken.

INFORMATIE OVER DE APACHE

De Apache helikopter is een machine die speciaal is ontworpen voor het vernietigen van vijanden. De Apache is voorzien van de modernste wapenarij en hiermee kan de wereld worden gered van Generaal Kilbaba. Dat is echter uitsluitend mogelijk als het toestel correct wordt gevlogen. Afgezien van je vaardigheden als piloot, zijn er ook nog andere factoren waardoor je prestaties worden beïnvloed - brandstof, ammunitie en bepantsering.

BRANDSTOF



De Apache kan maximaal 100 eenheden brandstof meevoeren. Is de brandstof van de helikopter op, dan kan de rotor niet langer worden aangedreven. Het toestel valt dan dus naar de grond.

AMMUNITIE



Je hebt drie wapens:

De "Chain Gun" (Machinegeweer met hoge vuurkracht) - Je co-piloot moet de "Chain Gun" (Machinegeweer met hoge vuurkracht) op je dichtstbijzijnde vijand richten en die daarmee uitschakelen.

Hydra raketten - De Hydra's zijn niet-geleide raketten die exploderen als ze in contact komen met een hard oppervlak.

H-Fire projectielen - H-Fires zijn projectielen die het best kunnen worden ingezet tegen zwaar gepantserde vijanden.

De Apache voert maximaal 1178 kanonskogels, 38 Hydra's en 8 H-Fires mee.

De kratten ammunitie oppikken om de H-Fires, Hydra's en "Chain Gun" (Machinegeweer met hoge vuurkracht) te vullen.

BEPANTSERING REPAREREN



De Apache is voorzien van een laag bepantsering die is gemeten in energie-eenheden. De bepantsering beschermt de Apachen tegen kogels, projectielen en granaten. Als de helikopter wordt aangevallen, zullen de aantallen eenheden afnemen.

Als de bepantsering die de Apache omgeeft, zo dun wordt dat een levensgevaarlijke situatie ontstaat, dan krijg je een hoorbare waarschuwing gevolgd door een melding op het scherm. Je krijgt nieuwe bepantseringspunten als je MIA's of non-combattanten afzet in een landingszone. Je kunt ook kisten bepantsering oppikken. (Maximum waarde van de bepantsering is 600 eenheden).

EXTRA LEVEN



Als je fortuinlijk genoeg bent om een extra leven te vinden, pik dat dan op en dan krijg je ook inderdaad een extra leven.

CAMPAGNE #1 - LUCHT-SUPERIORITEIT

De eerste prioriteit in een modern militair conflict is het verkrijgen van superioriteit in de lucht. Gedurende je eerste missie is het dus van het grootste belang dat je alle vijandelijke vliegvelden vernietigt. Voordat je dat echter veilig kunt doen, moeten de radar-posities en krachtcentrales buiten werking worden gesteld. De onderstaande missies in de juiste volgorde uitvoeren.

1. Radar-Stations vernietigen

De Rapiers en AAA's vernietigen waardoor de Krachtcentrale wordt beschermd.

2. De Krachtcentrale vernietigen

Dit doelwit is goed beschermd. Het moet echter mogelijk zijn om dit te vernietigen zonder te zwaar worden beschadigd. Je moet echter wel weten hoe je vijandelijke wapens moet ontduiken.

3. Vliegvelden vernietigen

Je volgende doel bestaat uit twee vliegvelden. Beide doelen zijn voorzien van een sterke verdediging. Tracht de AAA's en Rapiers onverwacht te bereiken.

Vernietig die dan voordat die kunnen worden omgedraaid zodat ze op je kunnen worden afgevuurd.

4. Commando-Posten vernietigen

Het Commando-Centrum vernietigen en de vijandelijke commandant gevangen nemen. Alleen dan zal je te weten komen waar de geheime agent gevangen wordt gehouden.

5. De Geheime Agent redden

De geheime agent vinden, oppikken en terugbrengen naar het fregat.

CAMPAGNE #2 - SCUD-ELIMINATOR

Gedurende Campagne #1 heb je Lucht-Superioriteit verkregen. Nu is het tijd om de scud-lanceerinstallaties van Generaal Kilbaba buiten werking te stellen. De onderstaande missies in de juiste volgorde uitvoeren.

1. Radar-Stations vernietigen

Deze keer moeten er drie radar-stations worden vernietigd.

2. Een Uitbrak uit de Gevangenis mogelijk maken

Zorg ervoor dat het gebied eerst wordt geklaard voordat je een gat in de gevangenis schiet. De missie is al een succes als je slechts tien gevangenen oppikt.

3. De Krachtcentrale vernietigen

Dit doelwit is goed beschermd. Het moet echter mogelijk zijn om dit te vernietigen zonder te zwaar worden beschadigd. Je moet echter wel weten hoe je vijandelijke wapens moet ontduiken.

4. De Chemische Fabriek vernietigen

Zorg ervoor dat je over voldoende bepantsering en ammunitie beschikt voordat je aan deze missie begint.

5. De Scud-Lanceerinstallaties vernietigen

Eerst de Scud-Commandanten krijgsgevangen nemen om uit te vinden waar de Scud-Lanceerinstallaties zijn verborgen.

6. Krijgsgevangenen redden

In totaal zijn er zestien krijgsgevangenen. Zorg ervoor dat nooit meer dan twee manschappen worden vernietigd, anders is al je harde werk voor niets geweest.

CAMPAGNE #3 - NUCLEAIRE STORM

1. De Olievelden redden

De commando's naar het landingsterrein vliegen in het midden van het olieveld. Dan kunnen de vijandelijke tanks rond de olievelden, worden vernietigd.

2. Olie verliezen

De vijandelijke strijdkrachten uitschakelen rond de oliehaven. Is het gebied veilig, de pijpleidingen afsluiten zodat de olie niet langer naar buiten kan spuiten.

Er zijn andere missies. De details daarvan kom je echter alleen te weten terwijl je doorgaat.

Met het verloop van de campagne zal je via het Status-Scherm aanvullende informatie krijgen.

Je bent nu alleen. Het is moeilijk om dit spel te beëindigen. Het is echter niet onmogelijk.

WAPENS - APPENDIX

"Chain Gun" (Machinegeweer met hoge vuurkracht) - 3 toegebrachte beschadigingspunten.

Hydra - 25 toegebrachte beschadigingspunten.

Hellfire - 100 toegebrachte beschadigingspunten.

Vijandelijk wapen	Bepantsering	Energie (beschadiging)	Vuursnelheid	Snelheid van projectiel
 AK47	10 punten	5 punten	0,5 sec.	Snel
 APHID	25 punten	75 punten	3,0 sec.	Snel
 AAA	50 punten	20 punten	0,5 sec.	Snel
 RAPIER	75 punten	100 punten	2,5 sec.	Snel
 VDA	100 punten	25 punten	0,33 sec.	Zeer Snel
 ZSU	150 punten	40 punten	0,33 sec.	Zeer Snel

© 1994 Ocean Europe Ltd.
 Concept © 1992 Electronics Arts. Alle rechten voorbehouden.

CREDITS

<i>Programming -</i>	Gerald Weatherup
<i>Graphics/Animation -</i>	Dawn Drake
<i>Music -</i>	Jonathan Dunn
<i>Development Manager -</i>	Ian Turnbull
<i>Speciale dank aan:</i>	Warren, Nicky, Alex & Kearney
<i>en Ocean Testers:</i>	
Danny Bourne	George Drummer
Richard Brooks	Joe Duffy
Andrew Burgess	Paul Flanagan
Tony Burns	John Holden
Mike Carroll	Paul Johnson
Lee Clare	Simon Longworth
Simon Crawford	Tony McGarry
Jonathan Dale	Stuart Poole
Alan Shevlin	Cheryl Wadsworth
Maria Drummer	

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un 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 certaines 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'il 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 l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * 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.
- * Evitez 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.