



ELECTRONIC ARTS<sup>®</sup>  
DESERT STRIKE<sup>™</sup>  
RETURN TO THE GULF

• English • Français •

# DESERT STRIKE

## RETURN TO THE GULF

### CONTROL SUMMARY

---

#### FLYING

<b>D-Pad</b>	<b>Up</b>	<b>Down</b>	<b>Right</b>	<b>Left</b>
<b>With Momentum</b>	Fwd	Rev	Right	Left
<b>From Cockpit</b>	Fwd	Rev	Right	Left
<b>From Above</b>	North	South	East	West

Press and hold **A** in combination with a D-Pad direction to jink.

**FIRING** - Standard settings (You can modify controls).

- A** Hellfire missiles
- B** Hydra missiles (Hold button for continuous fire)
- C** Chain guns (Hold button for continuous fire)

*This game makes great use of controllers with rapid fire or "turbo" options.*

### RESUME DE COMMANDES

---

#### VOL

<b>Pavé D</b>	<b>Haut</b>	<b>Bas</b>	<b>Droite</b>	<b>Gauche</b>
<b>Avec un moment</b>	Avant	Arrière	Droite	Gauche
<b>Du cockpit</b>	Avant	Arrière	Droite	Gauche
<b>D'en haut</b>	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)

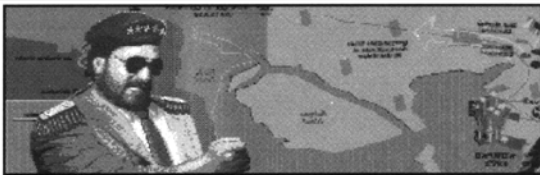
*Ce jeu utilise beaucoup les contrôleurs avec tirs rapides ou options "turbo".*

**CONTENTS**

CONTROL SUMMARY	1
STARTING UP THE GAME	4
QUICKSTART TO DESERT STRIKE	5
MAIN MENU	6
CHOOSE YOUR CAMPAIGN	6
RESTORING A SAVED GAME	6
CHOOSE YOUR CO-PILOT	7
CHOOSE CONTROL OPTIONS	8
THE MAP	11
THE SELECTION DISPLAY	11
CRITICAL INFORMATION	12
MISSION REPORT	14
ARMOUR POINTS	15
POWER POINTS	15
STATUS	15
CAMPAIGN #1: AIR SUPERIORITY	16
CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER	27
CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY	31
CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM	37
THE PASSWORD	38
HINTS AND TIPS	39
FUEL AND AMMO CONSERVATION	39
JINKING	40
NEUTRAL TARGETS	41
PICKING UP PASSENGERS	41
DROPPING OFF PASSENGERS	41
ARMOUR REPAIR	42
QUICK LADDER	42
EXTRA LIVES	42
WEAPONS APPENDIX	45
CREDITS	50

**TABLE DES MATIERES**

RESUME DE COMMANDES	1
DEMARRER LE JEU	4
DEMARRAGE RAPIDE DE DESERT STRIKE	5
MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)	6
CHOISISSEZ VOTRE CAMPAGNE	6
RESTAURER UN JEU SAUVEGARDE	6
CHOISISSEZ VOTRE COPILOTE	7
CHOISISSEZ LES OPTIONS DE COMMANDES	8
THE MAP (CARTE)	11
L'ECRAN DE SELECTION	11
INFORMATIONS ESSENTIELLES	12
RAPPORT DE MISSION	14
ARMOUR POINTS DE BLINDAGE	15
POWER POINTS DE PUISSANCE	15
ETAT	15
CAMPAIGN #1: AIR SUPERIORITY	16
CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER	27
CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY	31
CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM	37
LE MOT DE PASSE	38
TUYAUX	39
ECONOMIE DE CARBURANT ET DE MUNITIONS	39
DEPLACEMENT DE COTE (JINKING)	40
CIBLES NEUTRES	41
RAMASSER DES PASSAGERS	41
DEPOSER DES PASSAGERS	41
REPARATION DU BLINDAGE	42
ECHELLE RAPIDE	42
VIES SUPPLEMENTAIRES	42
ANNEXE DES ARMES	47
REMERCIEMENTS	50



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" Kilbaba, 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, follow the simple start-up procedures listed overleaf and go straight to the Quickstart. If you'd like an in-depth walk-through of the first Campaign, go to *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 latter campaigns, as well as chapter on hints and strategy tips. Good luck. War is heck.

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 dernières campagnes et inclut aussi un chapitre sur les tuyaux et les conseils de stratégie. Bonne chance. La guerre, c'est quelque chose.

## WARM UP YOUR CHOPPER

## FAITES CHAUFFER VOTRE HELICO

### STARTING UP THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Sega™ Mega Drive™. ***Never insert or remove a game cartridge when the power is ON.***
2. Insert the game cartridge into the slot on the Mega Drive. Press the cartridge down firmly to lock it in place.
3. Turn ON the power switch.
4. The cinematic introduction begins automatically. At the end of the intro, press **START** to see the Main Menu.

You can press **START** anytime during the intro to go straight to the Main Menu.

5. If you want to see a brief demonstration of the the first campaign, don't press any buttons and wait for the demo to begin. After the first demo, the intro is replayed, followed by a demo of the second campaign, and so on.
6. Press **START** during the intro to go to the next demo. You will have to wait a few seconds on the Main Menu before the demo begins.
7. Press **START** at any time during the demo to reset the game.

### DEMARRER LE JEU

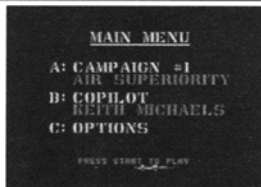
1. Mettez votre Sega™ Mega Drive™ sur OFF. ***N'insérez et n'enlevez jamais de cartouche de jeu quand l'appareil est sur ON.***
2. Insérez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement pour bien la maintenir en place.
3. Mettez l'interrupteur sur ON.
4. L'introduction cinématique 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.

## **QUICKSTART TO DESERT STRIKE**

- Use the D-Pad to fly and the buttons to fire.
- During the game, press **START** to call up the map.
- Use the D-pad to locate targets, supplies and enemy weapons on the map.
- Hover over crates, drums and people to pick them up.
- Complete the missions in order.
- Drop off passengers in landing zones to restore armour.
- Read all the text on the screen.
- Supplies are sometimes concealed inside targets.

## **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.



### CHOOSE YOUR CAMPAIGN

If this is your first time playing, or if you don't have a password, then you must start with CAMPAIGN #1.

- Press **START** when you're ready to begin a campaign.

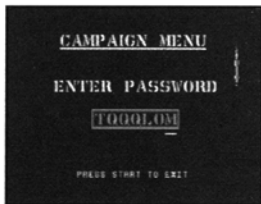
### RESTORING A SAVED GAME

### 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



- From the Main Menu, press **A** to go to the Campaign Menu.  
Enter your **Password** in the following manner.
- D-Pad up/down to select the correct letter.
- D-Pad left/right to move the cursor.
- Press **START** to return to the Main Menu.

### CHOOSE YOUR CO-PILOT

- 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



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 and the more likely you are to save the world. Each co-pilot has a dossier.

- Press **B** to go to the Co-pilot Selection screen.

The Special Forces badge on the screen shows a picture of the co-pilot, his/her name and nickname, and his/her serial number. Below each badge is a brief background and

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-pilot 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

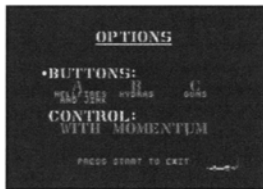


evaluation of the co-pilot. The evaluations discuss the co-pilot's skill with the chaingun and the winch.

Notice that Jake is listed as M.I.A, which stands for Missing In Action. He's out there somewhere, and if you find him and return him 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.

- D-Pad left/right to review copilots.
- When the co-pilot you want to work with is showing on the screen, press **START** to return to the Main Menu.

### CHOOSE CONTROL OPTIONS



With the game options screen you can select from various control features.

- Press **C** to go to the Options screen.
- D-Pad up/down to select a feature using the white dot.

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.

- D-Pad left/right to toggle through available options.

### **BUTTONS**

---

- D-Pad right/left to select your desired button configuration.

### **CONTROL**

---

Beginning players might want to control the Apache **From the Cockpit**, or **From Above** as there's less room for error. But these settings are not as realistic as **With Momentum**. When you've mastered one or both of the other control options, move on to **With Momentum** for a fuller experience.

Your Apache flies low at a fixed altitude to reduce the likelihood of detection.

**With Momentum** - This is the standard setting, which means that the computer automatically selects it when you switch on.

The Apache carries momentum, and you have to compensate for it while flying.

- D-Pad up to fly forward.
- D-Pad down to fly in reverse.
- D-Pad left to turn left.
- D-Pad right to turn right.

- 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** — The controls operate exactly as described above, except you don't have to compensate for momentum.

**From Above** — The D-Pad represents the compass points on a map.

- D-Pad up to fly north.
- D-Pad down to fly south.
- D-Pad right to fly east.
- D-Pad left to fly west.
- When your satisfied with your choice of options, press **START** to return to the Main Menu.
- Press **START** again to begin the game.

**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/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. **The action pauses when you call up the Map.** From the Map you can access military data specific to your current campaign, and call up a record of your **status** for that campaign.

### **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.



Apart from your weapons, the battle map is your most important tool as a pilot.

- Press **START** when flying to pause the game and reveal the map screen.

Your Apache is depicted with a white, twirling 'X'. Select objects from the display below the battle map. The object selected blinks on the battle map.

### THE SELECTION DISPLAY

- D-Pad left/right to select objects on the battle map.

In the first three campaigns, your missions are numbered in the selection display beneath the battle map. **The missions should be completed in order**, though there is nothing to stop you from attempting to go out of order.

In the fourth campaign, only the first mission is displayed initially. When you complete the first mission, the second is revealed, and so on.

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.

Other important objects on the terrain are listed after the missions.

- Press **B** for a description of each object.

***Note:** In the latter three campaigns **fuel** and **ammo**, and a few other **special items** are concealed in buildings, dunes, rocks, etc., but do not appear on the map until you destroy the structured surrounding them.*

## 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.

At times during a campaign you will receive announcements of incoming intelligence reports. If you wait more than 5 or 10 seconds to access the report, it might not be available.

- Press **START** to access the intelligence reports.

Each time you drop off a passenger at a landing site it allows your mechanics the time to repair your helicopter's 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

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.

to 125 points, you receive a similar warning message. These messages may momentarily obscure objects on the screen.

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 your armour loses ten damage points and you momentarily lose control of the helicopter. Also, you cause ten damage points to the object you bumped into.

When you crash and are resurrected, your "load" of passengers and your supply of ammunition remain the same.

The following critical information appears on the map screen.

**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** - Hydra missiles remaining (38 max.)

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.)

**Hellfires** - Hellfire 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.

**Hellfires** - missiles Hellfire qui restent (8 max.)

**Score** - plus votre score est élevé, plus vous avez accompli de missions. Si vous effectuez toutes les tâches d'une mission donnée, vous recevez parfois des points de bonus. Par exemple, si vous n'avez besoin de sauver que 14 soldats portés disparus sur 16 pour accomplir une mission mais si vous sauvez quand même les deux autres, vous recevez des points de bonus.

Si vous détruisez des cibles civiles ou alliées, vous risquez de perdre des points.

## MISSION REPORT

## RAPPORT DE MISSION



You can obtain detailed information about the targets and objectives of a campaign from the Mission report.

- Press **B** (when the Map or Status screen is displayed) to call up the mission report.
- D-Pad left/right to toggle through the items.

Le rapport de Mission fournit des informations sur les cibles et les objectifs de telle ou telle campagne.

- Pour afficher le rapport de mission, appuyez sur **B** (à l'affichage de l'écran de la carte Map ou du statut Status).
- Pour passer d'un élément à un autre, appuyez sur la flèche gauche/droite du pavé directionnel.

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 regarding it.

### ***ARMOUR POINTS***

Armour points are listed for some of the targets. The number represents the amount of damage that target can take before it is obliterated.

### ***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.

Vous remarquerez que pour chaque élément, le journal des données contient un fichier qui fournit une image, le nom et les renseignements appropriés.

### ***ARMOUR POINTS (POINTS DE BLINDAGE)***

Des points de blindage sont donnés pour certaines cibles. Le nombre de points de blindage correspond à la quantité de dommages que peut subir la cible avant d'être détruite.

### ***POWER POINTS (POINTS DE PUISSANCE)***

Des points de puissance sont données pour les armes de l'ennemi. Si vous êtes touché par un SAM Rapier, arme qui frappe très dur (100 points), votre blindage perd 100 points.

## **STATUS**

## **ETAT**



The status readout gives you an up-to-the-moment report on your progress in the campaign. Each mission is listed in order. Missions whose status are displayed in green letters are completed; missions whose status are displayed in red are yet to be completed.

L'affichage de l'état fournit un rapport actualisé sur votre progrès dans la campagne. Chaque mission apparaît dans l'ordre. L'état des missions déjà faites apparaît en vert et l'état des missions qui restent à faire est en rouge.



## CAMPAIGN NO. 1: AIR SUPERIORITY

*The following campaign descriptions divulge certain facts about the game and serve to make it easier to play. In no way are they necessary for successful completion of the game. For the maximum challenge, don't read further.*

**This campaign takes place in the morning.**

The first order of business in any modern military conflict is to establish air superiority. Accordingly, in your first mission you must demolish 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 (TACTICS)

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

- Press anywhere on the D-Pad to lift off the frigate.
- As soon as you lift off, press **START** 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.

## 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.

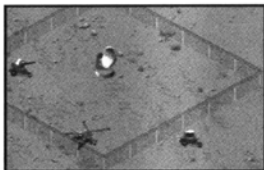
- D-Pad left/right to see what kind of weapons the enemy has deployed near the radar sites. When you come to AAA, meaning Anti-Aircraft Artillery, you see that each radar site is defended closely by two AAA batteries.
- Press **B** for more information about AAAs. You see that the enemy's AAAs are not 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 defenses. You should be able to handle them easily.
- Press **START** 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 in need of rescue. 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.
- 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.

**Each passenger you drop off restores 150 points to your armour, with a maximum of 600 points.**

**Chaque passager que vous déposez rapporte 150 points à votre blindage et vous avez droit à un maximum de 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 over the MIA, he will grab the ladder and your co-pilot will pull him aboard.
- 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.
- At the beginning of Campaign #1 there are at least 20 MIAs. As time advances, the MIAs are gradually killed. That in mind, you might find it expedient to take out 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.
- 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.



- When you reach the radar site you find one AAA inside the fence and one just outside. The AAAs begin to shoot at you as soon as you are in range. Attempt to destroy the AAAs with either your chain gun **C** or a couple of hydras **B**.
- 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 gun reaches the radar dish but where you are out of reach of both AAAs. Conserving ammunition is not so important in Campaign #1, where ammo is not scarce; but in later campaigns you will want to be conscious of the different ways to conserve ammunition.
- 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.



- 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 **C** as fast as you can. Your fuel is always diminishing.
- 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.

- After you destroy the radar dish, press **START** to check the map. When you left this screen last you were looking at the mission data log on AAAs, so press **A** to call up the map screen.
- Notice that the radar site you just destroyed no longer appears on the map. Before you move to the next radar site, you might want to see what objects lie between it and your present position.
- D-Pad 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 like a cake walk.
- Fly north toward the radar site. Take out enemy targets along the way as you see fit.

**REMEMBER:** Virtually everything on the screen is destructible but you are only required to destroy the seven targets the map.

- 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 regardiez 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.

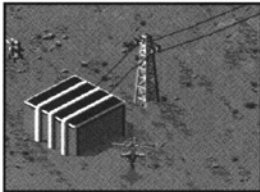


- Destroy the radar site as before.
- At this point you still should have more than half a tank of fuel. This should be enough to complete the second mission. **NOTE: It is unwise to attempt to complete the objectives out of order.** For example, if you try to complete mission 2 without first destroying the radar sites, the enemy's defense will be better prepared and you will waste ammo and/or lose lives unnecessarily.
- 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. Notice that AAAs are placed strategically, and that Rapier SAMs, or Surface-to-Air Missiles, guard all the remaining targets.
- Try flying north and east, avoiding the heavily defended airfield. When you come across a guard post or a group of tents you may or may not attack. **Enemy buildings and tents sometimes contain useful supplies.**

*Notice how the world is three dimensional. You can fly behind buildings and rocks, and bump into things. When you bump into something, your Apache becomes disabled for a moment, leaving you vulnerable. Also, bumping into something costs you a few armour points.*

- 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.**

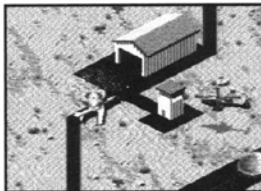
*Vous remarquerez à quel point le monde est tridimensionnel. Vous pouvez voler derrière des bâtiments et des rochers et entrer en collision. Lorsque vous heurtez quelque chose, votre Apache tombe en panne pendant un moment et vous rend donc vulnérable. De plus, la collision vous coûte des points de blindage.*



- Take out the Rapier and the AAAs guarding the power plants. If you still have plenty of fuel, you might take the time to destroy the power plant with your chain gun and save your Hydras and Hellfires for more urgent situations. This is a good policy generally.
- Notice the toolbox in the crater 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 toolbox. **The toolbox restores your armour to full strength.** Pick up the toolbox 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.
- 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.



- 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.**
- 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 Rapiers 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.**



- Finish destroying the airfield. You have to take out 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.
- 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.

- Destroy the other airfield.
- Before moving on to the command centres, make sure you are well fuelled, armed, and armoured. It's a terrible feeling to lose your third life at the end of a campaign because of a careless oversight. 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. Make sure you are well fuelled, armed and armoured, especially if you're down to your last life.

- 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.

- 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. Destroy 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.
- 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 force 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.



- Read your debriefing and get your assignment for Campaign # 2. If you want to stop now and return to the game later, write down the password. **Note:** you must complete a campaign to obtain a password for the next campaign. You cannot return to the middle of a campaign.
- 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**

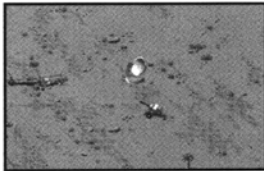
## **CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER**

**This campaign takes place in the afternoon.**

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. The President is a politician first and foremost, and the rescuing of political prisoners is a high priority to the American people.

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 heavily defended.

**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.

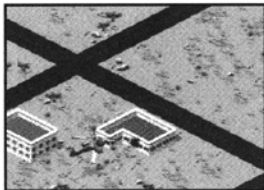
Réalisez dans l'ordre les six objectifs suivants.

### **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. ORCHESTRATE A JAIL BREAK**

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

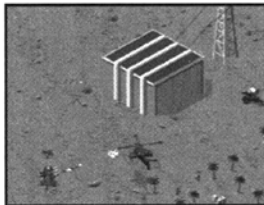


These three jail breaks are tough. Make sure you clear the area before you blast a hole in the jail so the fleeing prisoners won't get gunned down before you can pick them up.

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. DESTROY THE POWER STATION**

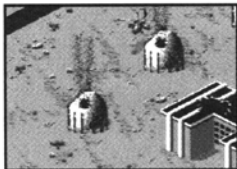
## **3. DETRUISEZ LA CENTRALE ELECTRIQUE**



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.

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. 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 like rats in their own holes. 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

#### **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.

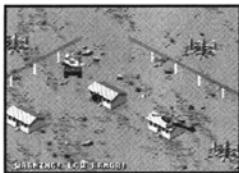
Il faut d'abord consulter la carte pour trouver l'endroit où se trouvent les quartiers généraux de l'état-major de Scud. Ce sont des bâtiments en métal signalés par un drapeau rouge et blanc et que vous avez sans doute déjà remarqués.

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.

**CAUTION:** If you accidentally kill more than one Scud commander, you will be called back to the frigate and have to begin the campaign again.

## **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 die in the action, or all your work up until now will have been in vain.

Take a safe route back to the frigate.

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**

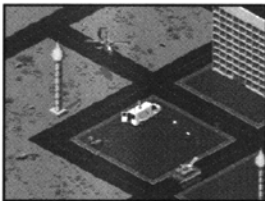
## **CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY**

This campaign takes place in the early evening.

Cette campagne a lieu en début de soirée.

### **1. RESCUE U.N. INSPECTORS**

### **1. SAUVEZ DES INSPECTEURS DES NATIONS UNIES**

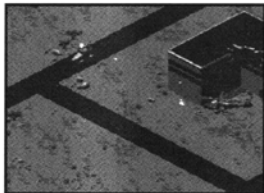


The United Nations inspectors are under attack in a parking lot near the embassy. Fly in and take out the enemy tank and ground troops. Make sure not to hit the inspectors or you'll have to start over.

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. DESTROY BIOLOGICAL WEAPONS COMPLEX**

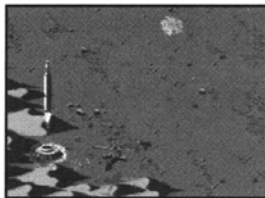
### **2. DETRUISEZ LE COMPLEXE D'ARMES BIOLOGIQUES**





There is a large biological weapons complex to the northwest. 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 hear the sound of impact 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 take out the silo.

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 trouvez 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.

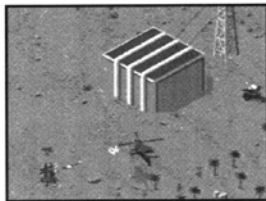
Il arrive que l'explosion d'un silo fasse détoner un bidon de carburant, une caisse à munitions ou un autre objet de la zone. Par conséquent, vous aurez peut-être envie de ramasser ce dont vous avez besoin avant de détruire le silo.

#### **4. RESCUE THE PILOTS LOST AT SEA**



This mission is fairly easy. Blast 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.

#### **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. RESCUE PRISONERS ON MADMAN'S YACHT**

## **6. SAUVEZ DES PRISONNIERS DU YACHT DU FOU**

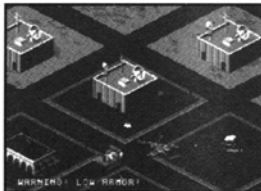


After you eliminate the initial opposition, blow a hole in the yacht. The prisoners will leap into the water one by one. The prisoners are weak from torture and cannot stay afloat for long, so you'd better have a good winchman and know how to hover accurately. Be careful not to bump into the yacht, as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

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.

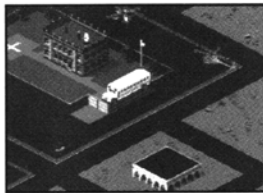
## **7. CAPTURE THE ENEMY AMBASSADOR**

## **7. CAPTUREZ L'AMBASSADEUR ENNEMI**



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. After you destroy all the enemy's defenses, 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.

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.

Your co-pilot will not proceed without you as an escort, so if you leave the area he or she will stop the bus. In addition, your co-pilot will stop the bus if you hover directly over it. So if you spot danger down the road and want to avert a catastrophe, hover over the bus. But make sure you don't get shot down and crash on top of the bus, killing all the occupants. Then you'll have to start all over. Besides, the driver is a friend of yours, and you wouldn't want to be the cause of his or her demise.

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

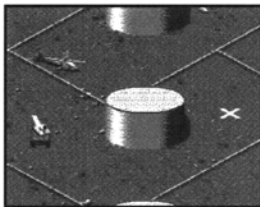
## CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM

This Campaign takes place at night.

Cette campagne a lieu la nuit.

### 1. PROTECT THE OIL FIELDS

### 1. PROTEGEZ LES CHAMPS PETROLIFERES



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 of the oil tanks you will be called back to the frigate and have to begin again.

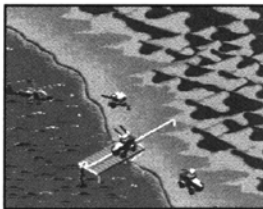
It's best to drop off all the commandos at once. Their landing site is available for only one unloading, so if you try to shuttle the commandos to the landing site in multiple trips you'll wind up carrying them around for the rest of the campaign, using up valuable space. **They will not disembark at regular landing zones.**

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. STOP THE OIL SPILLS

## 2. ARRETEZ LES DEVERSEMENTS DE PETROLE



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.

Pour cette mission, il est utile d'avoir un bon canonnier 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 canonnier 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.

### **THE PASSWORD**

### **LE MOT DE PASSE**

At the end of each successful campaign you receive a seven letter 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.

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.

The password does not save your co-pilot selection or any non-standard control settings you may have chosen.

You have about five minutes to write down the password before it disappears.

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.

## HINTS AND TIPS

*The following items divulge certain facts about the game and serve to make it easier to play. In no way are they necessary for successful completion of the game. For the maximum challenge, don't read further.*

### KEEP MOVING

- You can't win the game if you don't learn how to outmanoeuvre the enemy's weapons. The President picked you to head-up this mission because of your consummate skills as a pilot. He would be mighty disappointed if he saw you going toe-to-toe with a SAM launcher in a government-owned Apache, when you could easily dodge and fire.

### 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. The map shows only those supplies exposed above ground. Numerous fuel and ammo dumps are hidden in buildings, under sand dunes, etc. The only way to find these hidden supplies is to blow up the structures that conceal them.

## 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.



- You might find it a useful strategy (especially in the latter, more difficult campaigns) to explore the field for hidden supplies, taking note of where they are, before attempting to win a campaign.
- Whenever possible, use your chain gun to destroy non-hostile targets, such as bunkers, sand dunes, and small buildings. You'll find in the latter campaigns that your Hellfires and Hydra are precious commodities not to be squandered. So when you clear an area of enemy weapons, use your chain gun to destroy the targets if you have enough fuel, firing rapidly with the **C** button to conserve fuel.
- 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 where they are and return when you need them.
- You will notice that your Apache does not consume fuel when you're flying over water. Accordingly, fly over water whenever possible to conserve fuel.
- 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.

## **JINKING**

- Certain targets are difficult to hit, even with Jake as your co-pilot. The Oil Spill and Bomb Shelter missions are two examples of difficult targets, where you have to strike a small spot on a large object in order to do damage. Jinking (see *Control Summary* for instructions) will help you increase your precision.

## **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.

## **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 copilot 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.
- You can capture unarmed enemy foot soldiers, but if you leave the area after spotting them, they may not be there when you return.

## **DROPPING OFF PASSENGERS**

- When you land at a landing zone, all passengers (except commandos) will disembark. Try to drop off your passengers at appropriate times so as not to waste the

## **CIBLES NEUTRES**

- Certaines cibles comme les bâtiments et les dunes sont neutres. En d'autres termes, votre canonnier 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

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 if you need to.

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.

### **ARMOUR REPAIR**

---



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

### **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.

### **QUICK LADDER**

---



All four campaigns offer a quick ladder, but you have to find it. The quick ladder allows you to pick up objects practically on the run, and can make your life a whole lot easier.

The quick ladder lasts for an entire campaign, even if you crash, but it does not carry over into subsequent campaigns.

### **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.

### **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.

### **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.

## STAY OUT OF ALERT ZONES

- Certain targets are protected by alert zones, which dramatically increase the power of the major weapons (every thing but the ground troops' hand held weapons), the rate at which they fire, and the armour protecting the weapon. In other words, the weapons hit much harder, fire faster, and are much harder to destroy.
- Some alert zones are controlled by radar stations and some are controlled by power stations. Pay attention during your briefings and to all information you receive during a campaign to find out which stations 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 outmanoeuvred. It's best just to stay away.

## CHOOSE YOUR WEAPONS CAREFULLY: KNOW YOUR ENEMY

- As you gain experience you will discover how much firepower it takes to take out certain enemy targets. It's important (especially in the latter campaigns when ammunition is at a premium) to remember how much firepower you need to destroy a given target.
- For example, after completing Campaign #2 you should know that it takes one hellfire and two hydras to destroy a

## 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

ZSU tank. Accordingly, you should develop the habit of pressing **A** once then **B** twice when you need to destroy a ZSU in short order. Of course, in an alert zone you'll need a lot more firepower, but you shouldn't stray into alert zones.

### **FOOLS RUSH IN**

- You can save yourself a lot of heartache by checking the map for the positions of the enemy's defenses before travelling. The map shows only the ground weapons newly introduced in each campaign, so in the latter campaigns you must be ready to face the unknown.
- The *Weapons Appendix* is a reference to the enemy's major weaponry. The more information you have, the fewer surprises you'll encounter, and the better your chances of saving the world from the cowardly tyrant.

### **EXPERT CHALLENGES**

- If you finish the game and want a further challenge, try playing all four campaigns with Mr. D. as your co-pilot.
- Or try to accomplish all possible objectives in all four campaigns, such as rescuing all 15 MIAs in Campaign #1 or rescuing the EANN TV news crew and flying them to the landing zone at the TV station in Campaign #3.

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.

## WEAPONS APPENDIX






CHAIN GUN: inflicts 3 points of damage

HYDRA: inflicts 25 points of damage

HELLFIRE: inflicts 100 points of damage



carries 600 points of armour

ENEMY WEAPON		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	0.5	fast
	RAPIER	75	100	2.5	fast
	VDA	100	25	0.33	fast

## WEAPONS APPENDIX

ENEMY WEAPON		ARMOUR	POWER (DAMAGE)	RATE OF FIRE	SPEED OF PROJECTILE
	ZSU	150	40	0.33	faster
	SPEEDBOAT	150	50	1.25	faster
	CHOPPER	150	100	1.5	faster
	M48	200	100	2.5	faster
	CROTALE	250	150	2.0	slower

## 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

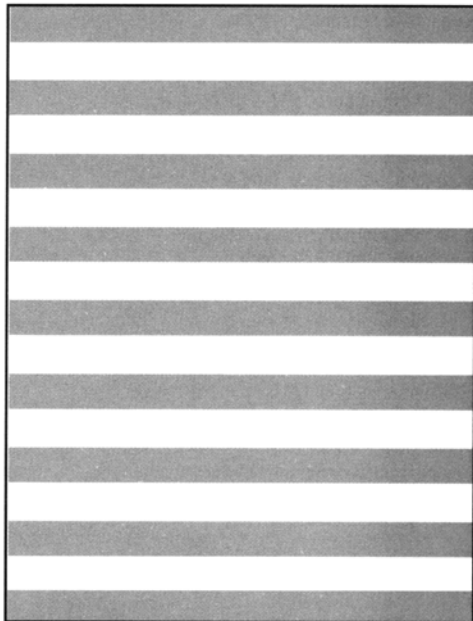
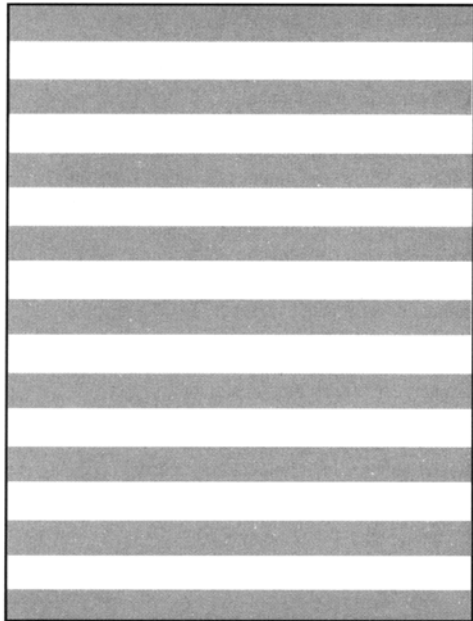


## ANNEXE DES ARMES

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

*PASSWORD*

*LE MOT DE PASSE*



## CREDITS

## REMERCIEMENTS

**Design:** Mike Posehn, John Manley  
**Programming:** Mike Posehn  
**Producer:** Richard Robbins  
**Art:** Paul Vernon  
**Additional Art:** Gary Martin, Amy Hennig

**Apache 3-D Model:** Joe Sparks  
**Additional 3-D Models:** Tim Calvin  
**Sound and Music:** Rob Hubbard, Brian Schmidt  
**Production Assistant:** Michael Lubuguin  
**Technical Director:** Carl Mey  
**Script and Documentation:** T. S. Flanagan  
**Product Manager:** Chip Lange, Neil Thewarapperuma  
**Package Design:** E. J. Sarraille  
**Package Illustration:** Keith Birdsong  
**Product Testing:** Jeff Glazier, Randy Delucchi  
**Product Mastering:** Brent Allard  
**Quality Assurance:** Kevin Hogan, Tim LeTourneau  
**Documentation Layout:** Colin Dodson  
**Special Thanks to:** Tom Casey, Paul Grace, Susan Manley, Cindy Posehn.

**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.



## ***ARTISTS BIOGRAPHIES***

---

With a PhD in mechanical and electrical engineering from U.C. Berkeley, in the mid 1970's Mike Posehn went to work for Lawrence Livermore Laboratories, programming minicomputers and inventing data acquisition and management systems. But when personal computers arrived on the scene, Mike became enthralled with the possibilities and decided to become an independent artist. As personal computing evolved into an industry, Mike was there at the forefront, developing several award-winning programs including the highly-acclaimed desktop manager, Get Organized. When the powerful Amiga came out, Mike built DeluxeVideo and then DeluxeVideo III, to the delight of many thousands of sophisticated consumers.


Desert Strike: Return to the Gulf is Mike Posehn's first video game. Being keenly interested in the most advanced military technology, when Electronic Arts asked him to build this

## ***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 mordru de la technologie militaire la plus sophistiquée, il sauta sur l'occasion lorsque



product Mike jumped at the chance. In addition to being the consummate computer programmer, Mike Posehn is a devoted family man and an avid fisherman. He lives in Loomis, CA with his wife and two children.

John Manley has been the Electronic Arts expert on all of Mike Posehn's products, and was the Assistant Producer on DeluxeVideo III. Working on the design for Desert Strike afforded John the opportunity to apply his love of films to creating the game's Hollywood-style rescue scenarios.

Paul Vernon was the "soldier" responsible for all the pixel art seen in Desert Strike. Before Paul's tour of duty in Operation Desert Strike he was seen wiping out in Road Rash and putting around the PGA Tour. From desert blasting to sand traps- look for him soon on a beach near you.

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.

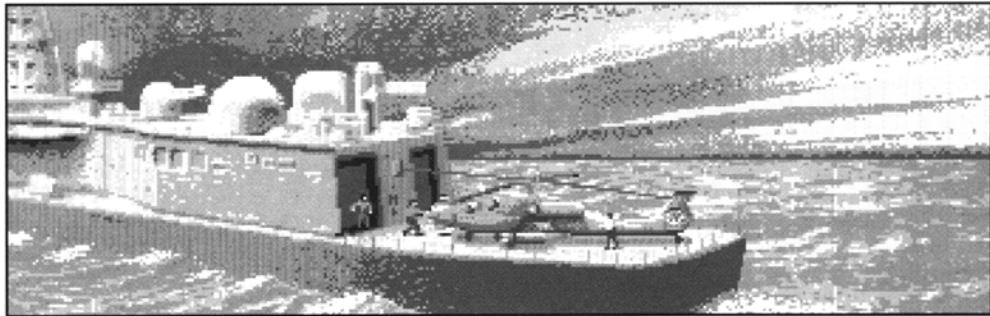
John Manley a été l'expert d'Electronic Arts pour tous les produits de Mike Posehn et était le producteur associé de DeluxeVideo III. Son travail sur la conception de Desert Strike lui permit de mettre son amour du cinéma au service de la création des scénarios de sauvetage de style hollywoodien.

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.

***© 1993, 2022 Electronic Arts Inc.  
Desert Strike is a trademark of Electronic Arts Inc.***



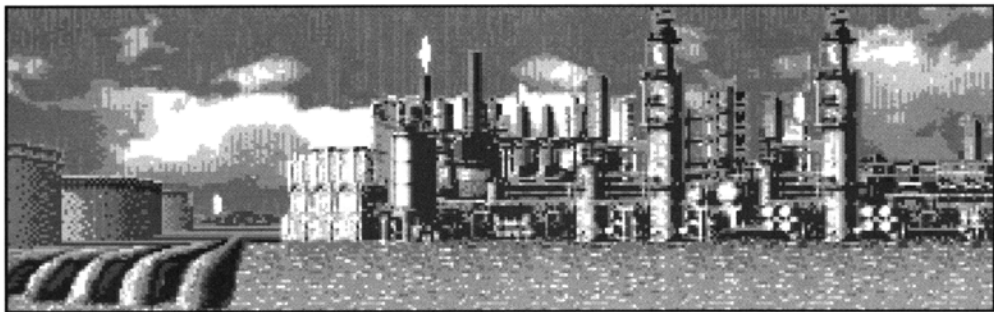
# DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF





# DESERT STRIKE

## RETURN TO THE GULF





ELECTRONIC ARTS®  
DESERT STRIKE™  
RETURN TO THE GULF

• Deutsch • Español •

# DESERT STRIKE

## RETURN TO THE GULF

### STEUERÜBERBLICK

---

#### FLIEGEN

<b>R-Block</b>	<b>Hoch</b>	<b>Runter</b>	<b>Rechts</b>	<b>Links</b>
<b>Mit Momentum</b>	vor	zurück	rechts	links
<b>Aus dem Cockpit</b>	vor	zurück	rechts	links
<b>Von oben</b>	Nord	Süd	Ost	West

Zum "Jinken" **A** in Verbindung mit einer Richtung auf dem Richtungsblock drücken und gedrückt halten.

**FEUERN** - Standardeinstellungen. Steuerorgane sind modifizierbar.

- A** Hellfire-Lenkflugkörper
- B** Hydra-Raketen (für Dauerfeuer Knopf gedrückt halten)
- C** Schwere MGs (für Dauerfeuer Knopf gedrückt halten)

*Bei diesem Spiel gibt es sehr viele Schnellfeuer- oder "Turbo"-Optionen für die Controller.*

### RESUMEN DE CONTROL

---

#### VOLAR

<b>Panel-D</b>	<b>Arriba</b>	<b>Abajo</b>	<b>Derecha</b>	<b>Izquierda</b>
<b>Con impulso</b>	Adelante	Atrás	Derecha	Izquierda
<b>Desde la cabina</b>	Adelante	Atrás	Derecha	Izquierda
<b>Desde arriba</b>	Norte	Sur	Este	Oeste

Mantenga pulsado **A** junto con el panel-D direccional para desplazar el helicóptero lateralmente.

**DISPARAR** - Elementos estándar. Puede modificar los controles.

- A** Misiles Hellfire
- B** Misiles Hydra (Mantenga pulsado el botón para disparo continuo)
- C** Metralletas (Mantenga pulsado el botón para disparo continuo)

*Este juego usa mucho controladores con fuego rápido u opciones "turbo".*

**INHALTSVERZEICHNIS****MATERIAS**

STEUERÜBERBLICK	1
STARTEN DES SPIELS	4
SCHNELLSTART ZU DESERT STRIKE	5
MAIN MENU	6
WAHL DER OPERATION	6
LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS	6
COPILOTEN WÄHLEN	7
AUSWAHL DER STEUEROPTIONEN	8
STEUERUNG	9
PAUSE/KARTEN-BILDSCHIRM	10
DIE MAP	10
AUSWAHL-DARSTELLUNG	11
WICHTIGE INFORMATIONEN	12
MISSION-BERICHT	14
ARMOUR PUNKTE	14
POWER PUNKTE	15
STATUS	15
CAMPAIGN #1: AIR SUPERIORITY	16
CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER	27
CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY	31
CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM	37
DAS PASSWORT	38
HINWEISE UND TIPS	39
KRAFTSTOFF UND MUNI SPAREN	39
VOLL AM BALL BLEIBEN	39
REPARATUR DER PANZERUNG	42
SCHNELLE LEITER	42
EXTRALEBEN	43
WAFFENANHANG	45

RESUMEN DE CONTROL	1
INICIO DEL JUEGO	4
INICIO RÁPIDO DE DESERT STRIKE	5
MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)	6
ESCOJA SU CAMPAÑA	6
RESTAURAR UN JUEGO SALVADO	6
ESCOJA COPILOTO	7
ESCOJA OPCIONES DE CONTROL	8
CONTROL	9
PAUSA/LA PANTALLA DEL MAPA	10
EL MAP (MAPA)	10
LA VISUALIZACIÓN DE SELECCIÓN	11
INFORMACION VITAL	12
INFORME DE LA MISSION (MISIÓN)	14
PUNTOS DE ARMOUR (BLINDAJE)	14
PUNTOS DE POWER (POTENCIA)	15
INFORME	15
CAMPAIGN #1: AIR SUPERIORITY	16
CAMPAIGN #2: SCUD BUSTER	27
CAMPAIGN #3: EMBASSY CITY	31
CAMPAIGN #4: NUCLEAR STORM	37
LA CONTRASEÑA	38
AVISOS Y CONSEJOS	39
SIGA MOVIÉNDOSE	39
CONSERVAR COMBUSTIBLE Y MUNICIÓN	39
REPARACIÓN DEL BLINDAJE	42
ESCALERA RÁPIDA	42
VIDAS EXTRA	43
APÉNDICE DE ARMAS	47



Ein Verrückter taucht plötzlich im Mittleren Osten auf und droht mit dem Armageddon. Die internationale Gemeinschaft weiß nur wenig über diese Gefahr in Gestalt des selbst ernannten "Generals" Kilbaba, doch haben wir ausreichende Belege für seine militärische Schlagfähigkeit und müssen deshalb seine Drohungen sehr ernst nehmen. Der Präsident der Vereinigten Staaten hat Sie dazu auserwählt, einige äußerst gefährliche Präventivoperationen in der Wüste zu fliegen, um diesen fürchterlichen Despoten zu bezwingen.

Wenn Sie sofort mit dem Spiel beginnen möchten, brauchen Sie nur die einfachen, unten aufgeführten Schritte zum Starten zu befolgen und können so direkt zum *Schnellstart* übergehen. Wenn Sie die erste Operation aber lieber gründlich durchgehen wollen, müssen Sie *Campaign 1* wählen. Wenn Sie die Probeoperation sorgfältig abarbeiten, erwerben Sie die Mindestfertigkeiten, die Sie brauchen, um Operationen gewinnen zu können. Nachdem Sie diese erste Operation beendet haben, müssen Sie bei allen folgenden Operationen die Vorflugeinweisung und die Nachflugauswertung besonders aufmerksam verfolgen. Sie finden in diesem Handbuch weiterhin auch sehr hilfreiche Informationen zu den späteren Operationen, sowie einen Abschnitt mit Hinweisen und strategischen Tips. Viel Glück dabei, denn Krieg ist die Hölle.

Sin previo aviso ha aparecido un manomaniaco en el Oriente medio que amenaza con comenzar Armagedón. La comunidad internacional sabe poco de esta amenaza, el muy peculiar "General" Kilbaba, pero tenemos suficientes pruebas de su habilidad militar para tomar sus amenazas muy en serio. El presidente de los Estados Unidos le ha escogido a Vd. para pilotar una serie de campañas prioritarias en el desierto para derrotar a su déspota adversario.

Si desea comenzar de inmediato, siga las sencillas instrucciones de inicio que se enumeran a continuación y vaya directamente al *Inicio rápido*. Si desea una demostración a fondo de la primera campaña, vaya a *Campaign 1*. Si la sigue de cerca, aprenderá lo necesario para ganar cada campaña. Una vez que haya completado la primera campaña, preste mucha atención a los informes antes y después de cada campaña. Este manual le proporciona también información muy útil sobre las últimas campañas, además de un capítulo de instrucciones y consejos estratégicos. Buena suerte. ¡La guerra es el infierno!

## LASSEN SIE IHREN HUBSCHRAUBER WARMLAUFEN

## CALIENTE LOS MOTORES DE SU HELICÓPTERO

### STARTEN DES SPIELS

---

1. Netzschalter an Ihrem Sega™ Mega Drive™ auf OFF stellen.  
**Spielkassetten dürfen, wenn der Netzschalter auf ON steht, niemals eingelegt oder herausgenommen werden.**
2. Spielkassette in den Mega Drive einlegen und zum Einrasten fest drücken.
3. Netzschalter auf ON stellen.
4. Der Vorspann läuft automatisch an. Am Ende des Vorspanns **START** drücken, um das Main Menu (Hauptmenü) zu sehen.  
Sie können jederzeit während des Vorspanns **START** drücken, um direkt zum Main Menu zu kommen.
5. Wenn Sie eine kurze Zusammenfassung der ersten Operation sehen wollen, brauchen Sie nichts zu drücken, denn diese kommt gleich. Nach dieser ersten Zusammenfassung wird der Vorspann wiederholt. Darauf folgt eine Zusammenfassung der zweiten Operation usw.
6. Wenn Sie zur nächsten Zusammenfassung wollen, müssen Sie während des Vorspanns **START** drücken. Bis zum Beginn der Zusammenfassung müssen Sie ein paar Sekunden mit dem Main Menu vorliebnehmen.
7. Während einer Zusammenfassung können Sie jederzeit durch Drücken von **START** das Spiel rückstellen.

### INICIO DEL JUEGO

---

1. Coloque el interruptor del Sega™ Mega Drive™ en OFF (desactivado).  
**No inserte o extraiga nunca un cartucho de juego con el interruptor activado (ON).**
2. Inserte el cartucho de juego en la ranura del Mega Drive. Presione con fuerza hasta que el cartucho quede bien colocado en su lugar.
3. Coloque el interruptor en ON (activado).
4. La introducción cinemática comienza automáticamente. Tras la introducción pulse **START** (INICIO) para ver el Main Menu (menú principal).  
Puede pulsar **START** (INICIO) en cualquier momento durante la introducción para ir directamente al Main Menu (menú principal).
5. Si quiere ver una pequeña demostración de la primera campaña, no pulse ningún botón y espere a que empiece la demostración. Tras la primera demostración, volverá a aparecer la introducción, seguida de una demostración de la segunda campaña, y así sucesivamente.
6. Pulse **START** (INICIO) durante la introducción para pasar a la siguiente demostración. Tendrá que esperar unos segundos en el Main Menu (menú principal) antes de que comience la demostración.
7. Pulse **START** (INICIO) en cualquier momento durante la demostración para volver al juego.

- Benutzen Sie den Richtungsblock zum Steuern des Hubschraubers und die Tasten zum Feuern.
- Drücken Sie während des Spiels **START**, um die Karte abzurufen.
- Mit dem Richtungsblock können Ziele, Vorräte und feindliche Waffen auf der Karte geortet werden.
- Fliegen Sie in der Standschwebe über Kisten, Fässern und Passagieren, um diese an Bord zu nehmen.
- Führen Sie die Missionen der Reihe nach aus.
- Setzen Sie Passagiere in Landezonen ab, um Ihre Panzerungspunkte zu erhöhen.
- Lesen Sie immer den auf dem Bildschirm erscheinenden Text bis zu Ende durch.
- Vorräte verbergen sich manchmal innerhalb von Zielen.

- Use el panel-D para pilotar y las botones para disparar.
- Durante el juego, pulse **START** (Inicio) para traer el mapa a pantalla.
- Use el Panel-D para localizar blancos, suministros y armas enemigas en el mapa.
- Quédese suspendido en el aire sobre cajones, bidones y gente para recogerlos.
- Complete las misiones en orden.
- Descargue pasajeros en zonas de aterrizaje para recuperar blindaje.
- Lea todo el texto que aparece en pantalla.
- A veces los suministros están ocultos en los blancos.

MAIN MENU

- A: CAMPAIGN #1  
AIR SUPERIORITY  
B: COPILOT  
KEITH MICHAELS  
C: OPTIONS

PRESS START TO PLAY

WAHL DER OPERATION

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, oder wenn Sie kein Paßwort haben, müssen Sie mit CAMPAIGN #1 beginnen.

- Drücken Sie **START**, wenn Sie bereit sind, eine Operation zu beginnen.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELSESCOJA SU CAMPAÑA

Si es la primera vez que juega o si no tiene contraseña, debe empezar por CAMPAIGN #1 (Campaña 1).

- Pulse **START** (Inicio) cuando esté listo para comenzar una campaña.

RESTAURAR UN JUEGO SALVADOCAMPAIGN MENU

ENTER PASSWORD

TQQQL0M

PRESS START TO EXIT



- Vom Main Menu kommen Sie durch Drücken von **A** zum Campaign Menu (Operationsmenü).  
**Password (Paßwort)** folgendermaßen eingeben.
- R-Block vor/zurück zum Auswählen des richtigen Buchstaben.
- R-Block links/rechts zum Fahren des Cursor-Zeigers.
- Wenn Sie **START** drücken, kommen Sie zum Main Menu zurück.

## COPILOTEN WÄHLEN

- Desde el Main Menu (menú principal), pulse **A** para ir al Campaign Menu (menú de campaña).  
Introduzca su **Password (contraseña)** del siguiente modo.
- Haga panel-D arriba/abajo para seleccionar la letra correcta.
- Haga panel-D izquierda/derecha para mover el cursor.
- Pulse **START** (inicio) para volver al Main Menu (menú principal).

## ESCOJA COPILOTO



Ihr Copilot ist verantwortlich für das Zielen und das Bedienen der Strickleiter/Winde. Je fähiger Ihr Copilot, umso einfacher ist Ihr Job als Pilot und umso höher die Wahrscheinlichkeit, daß Sie die Welt retten. Zu jedem Copiloten gibt es ein Dossier.

- Drücken Sie **B**, um zum Bildschirm Copilot Selection (Copilotenauswahl) zu kommen.

Im Special Forces Zeichen auf dem Bildschirm sehen Sie ein Bild des Copiloten mit Name, Spitzname und Dienstnummer. Unter jedem Zeichen sehen Sie Kurzdaten und eine

Su copiloto será responsable de apuntar con las armas y operar el cabrestante. A mejor sea su copiloto, más fácil será su labor de piloto y más posibilidades tendrá de salvar el mundo. Cada copiloto tiene un dossier.

- Pulse **B** para ir a la pantalla de Copilot Selection (Selección de copiloto).

La insignia de las Special Forces (Fuerzas especiales) en la pantalla muestra una foto del copiloto, su nombre y apodo, y su número de serie. Bajo cada insignia encontrará un breve resumen de sus antecedentes y una valoración del copiloto.

Einschätzung des Copiloten, die sich mit den Fähigkeiten beim Bedienen des MGs und der Winde befaßt.

Beachten Sie, daß Jake als MIA, d.h. Missing In Action (vermißt) geführt wird. Er ist irgendwo da draußen, und wenn Sie ihn finden und sicher zur Fregatte zurückbringen, wo ihm eine sicherlich nötige erste Hilfe gegeben werden kann, können Sie die folgenden Operationen mit dem besten Copiloten der Truppe fliegen.

- R-Block links/rechts zum Durchgehen der Copiloten.
- Wenn der Copilot, mit dem Sie arbeiten wollen, auf dem Bildschirm erscheint, können Sie durch Drücken von **START** zum Main Menu zurückkommen.

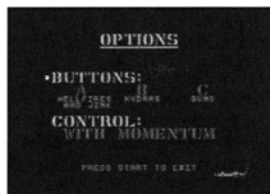
### AUSWAHL DER STEUEROPTIONEN

Las valoraciones analizan la habilidad del copiloto con la metralleta y el cabrestante.

Dese cuenta que Pablo está en la lista como MIA, que significa Missing In Action (Desaparecido en combate). Está ahí fuera en algún sitio, y si lo encuentra y lo devuelve sano y salvo a la fragata para las curas de primeros auxilios que necesita urgentemente, podrá pilotar las siguientes campañas con el mejor copiloto del grupo.

- Haga Panel-D izquierda/derecha para revisar copilotos.
- Cuando aparezca en pantalla el copiloto con quien desea trabajar, pulse **START** (Inicio) para volver al Main Menu (menú principal).

### ESCOJA OPCIONES DE CONTROL



Auf dem Spieloptionen-Bildschirm können Sie zwischen mehreren Steuerarten auswählen.

- Durch Drücken von **C** kommen Sie zum Bildschirm Options (Optionen).
- R-Block vor/zurück, um mit dem weißen Punkt eine Steuerart zu wählen.
- R-Block links/rechts zum Durchschalten der möglichen Optionen.

Con la pantalla de opciones de juego puede escoger entre distintos modos de control.

- Pulse **C** para ir a la pantalla de Options (opciones).
- Haga panel-D arriba/abajo para seleccionar un modo usando el punto blanco.
- Haga panel-D izquierda/derecha para moverse por las opciones disponibles.

## TASTEN

- R-Block rechts/links zur Wahl der gewünschten Tastenkonfiguration.

## STEUERUNG

Anfänger sollten die Apache **From the Cockpit** (Aus dem Cockpit) oder **From Above** (Von oben) steuern, da dann sicher weniger Fehler gemacht werden. Doch sind diese Einstellungen nicht so realistisch wie **With Momentum** (mit Einwirkung physikalischer Kräfte). Wenn Sie eine oder beide der erstgenannten Einstellungen beherrschen, können Sie zu **With Momentum** übergehen, um mehr Erfahrungen mit dem Steuern eines Hubschraubers zu machen.

Ihre Apache fliegt in einer gleichbleibenden, geringen Höhe, um die Ortungswahrscheinlichkeit durch den Feind zu vermindern.

**With Momentum** - Das ist die Standardeinstellung, die der Computer bei Spielbeginn jedesmal automatisch auswählt.

Sie müssen beim Steuern der Apache die Wirkung physikalischer Kräfte kompensieren.

- R-Block vor zum Vorwärtsfliegen.
- R-Block zurück zum Rückwärtsfliegen.
- R-Block links zur Linkskurve.
- R-Block rechts zur Rechtskurve.

**From Cockpit** - Die Steuerung erfolgt wie oben beschrieben, doch brauchen Sie keine physikalischen Kräfte zu kompensieren.

## BOTONES

- Haga panel-D derecha/izquierda para seleccionar la configuración de botones que desea.

## CONTROL

Los jugadores principiantes puede que quieran controlar el Apache **From the Cockpit** (desde la cabina del piloto), o **From Above** (desde arriba) ya que hay menos posibilidades de errar. Pero estas posiciones no son tan realistas como **With Momentum** (con impulso). Cuando domine una o ambas opciones de control, vaya a **With Momentum** (con impulso) si desea una experiencia más intensa.

Su Apache vuela ahora a una altitud fija para reducir las posibilidades de que le detecten.

**With Momentum (Con impulso)** - Esta es la posición estándar, es decir que el ordenador la selecciona automáticamente al principio de cada juego.

El Apache lleva impulso, y Vd. tiene que compensarlo mientras pilota.

- Haga panel-D arriba para volar hacia adelante.
- Haga panel-D abajo para volar hacia detrás.
- Haga panel-D izquierda para girar a la izquierda.
- Haga panel-D derecha para girar a la derecha.

**From Cockpit (Desde la cabina del piloto)** - Los controles operan exactamente igual que antes, salvo que Vd. no tiene que compensar el impulso.

**From Above** - Der R-Block entspricht den Himmelsrichtungen auf der Karte.

- R-Block vor für (Fliegen in Richtung) Nord.
- R-Block zurück für Süd.
- R-Block rechts für Ost.
- R-Block links für West.
- Wenn Sie mit der Optionseinstellung zufrieden sind, können Sie durch Drücken von **START** zum Main Menu zurückkehren.
- Drücken Sie nochmals **START**, um das Spiel zu beginnen.

**From Above (Desde arriba)** - El panel-D representa los puntos de la brújula en un mapa.

- Haga panel-D arriba para volar hacia el norte.
- Haga panel-D abajo para volar hacia el sur.
- Haga panel-D a derecha para volar hacia el este.
- Haga panel-D a izquierda para volar hacia el oeste.
- Cuando esté satisfecho con las opciones que ha elegido, pulse **START** (inicio) para volver al Main Menu (menú principal).
- Pulse **START** de nuevo para comenzar el juego.

## PAUSE/KARTEN-BILDSCHIRM

## PAUSA/LA PANTALLA DEL MAPA

Während jeder Operation müssen Sie sich immer wieder die Gefechtskarte ansehen, um Ihre Position bezüglich der Ziele und gestellten Aufgaben festzustellen. **Wenn Sie die Map (Karte) aufrufen, pausiert die Spielhandlung.** Von der Map können Sie auf spezifische militärische Daten zur laufenden Operation zugreifen und den **Status**, den sie in der Operation erreicht haben, aufrufen.

Necesitará consultar el mapa de batalla continuamente durante cada campaña para localizarse en relación al blanco y al objetivo. **La acción queda en pausa cuando selecciona el Map (mapa).** A partir del Map (mapa) puede acceder a datos militares específicos de su campaña actual, y traer a pantalla una ficha con el **Status (informe)** para esa campaña.

### DIE MAP

### EL MAP (MAPA)



Neben Ihren Waffen ist die Gefechtskarte für Sie als Pilot das wichtigste Werkzeug.

- Drücken Sie während des Fluges **START**, um zu pausieren und den Karten-Bildschirm aufzurufen.

Ihre Apache wird als weißes, sich drehendes **X** dargestellt. Wählen Sie Objekte aus der Darstellung unter der Gefechtskarte aus. Das jeweils gewählte Objekt blinkt auf der Gefechtskarte.

### **AUSWAHL-DARSTELLUNG**

---

- R-Block links/rechts, um Objekte auf der Gefechtskarte auszuwählen.

Bei den ersten drei Operationen erscheinen Ihre Missionen nummeriert in der Auswahl-Darstellung unter der Gefechtskarte. **Die Missionen sollten der Reihe nach erfüllt werden**, doch hält Sie nichts auf, wenn Sie aus der Reihe tanzen.

Bei der vierten Operation erscheint nur noch die erste Mission anfänglich. Wenn Sie die erste Mission erfüllt haben, erscheint die zweite usw.

Wichtige Objekte auf dem Terrain werden nach den Missionen aufgeführt.

- Drücken Sie **B**, um die Beschreibung der Objekte aufzurufen.

**Hinweis:** Bei den letzten drei Operationen sind **Kraftstoff** und **Munition**, sowie einige **spezielle Gegenstände** in Gebäuden, Dünen, zwischen Felsen usw. versteckt und erscheinen erst auf der Karte, wenn Sie die jeweilige umgebende Struktur zerstört haben.

Aparte de sus armas, el mapa de batalla es su herramienta más importante como piloto.

- Pulse **START** mientras pilota si quiere detener el juego y acceder a la pantalla del mapa.

Su Apache está representado por una gran **X** blanca giratoria. Seleccione objetos de entre los de debajo del mapa de batalla. El objeto seleccionado parpadeará en el mapa de batalla.

### **LA VISUALIZACIÓN DE SELECCIÓN**

---

- Haga panel-D izquierda/derecha para seleccionar objetos en el mapa de batalla.

En las primeras tres campañas, sus misiones están numeradas en la exposición de selección bajo el mapa de batalla. **Se deben completar las misiones en orden**, aunque nada le impide intentar saltarse el orden.

En la cuarta campaña sólo se expone al principio la primera misión. Cuando complete la primera misión, se revelará la segunda, y así sucesivamente.

Aparecen listados tras las misiones otros objetos importantes en el terreno.

- Pulse **B** para obtener una descripción de cada objeto.

**Nota:** En las últimas tres campañas el **combustible**, las **municiones** y algunos otros **objetos especiales** se encuentran escondidos en edificios, dunas, rocas, etc pero no aparecen en el mapa hasta que no destruye la estructura que los rodea.

## WICHTIGE INFORMATIONEN

## INFORMACION VITAL

Pro Operation stehen Ihnen drei Lives (Leben) zur Verfügung. Verlieren Sie Ihr drittes Leben vor Erfüllung der letzten Mission einer Operation, müssen Sie zum Anfang dieser Operation zurück und alle Missionen erfüllen, ehe Sie zur nächsten Operation übergehen können.

Während der Operationen erhalten Sie immer wieder eintreffende Aufklärungsberichte. Warten Sie aber mit dem Zugriff nicht länger als 5 bis 10 Sekunden, da der Bericht dann eventuell nicht mehr verfügbar ist.

- Durch Drücken von **START** können Sie auf die Aufklärungsberichte zugreifen.

Bei jedem Absetzen eines Passagiers auf einem Landeplatz haben Ihre Mechaniker Zeit für die Reparatur der Armour (Panzerung) Ihres Hubschraubers. Bei Campaign #1 (Operation 1) ist jeder Passagier 150 Panzerungspunkte wert. Bei allen weiteren Operationen beträgt dieser Wert 100 Punkte.

Wenn Ihr Fuel (Kraftstoff)-Stand 14 Einheiten erreicht hat, erscheint eine Warnmeldung auf dem Bildschirm. Nach Verbrauch von jeweils zwei weiteren Einheiten erscheint diese Meldung wieder. Wenn Ihre Panzerungspunkte auf 125 geschrumpft sind, erscheint ebenfalls eine Warnmeldung. Durch die Meldungen können Objekte auf dem Bildschirm kurzzeitig verdeckt sein.

Sollten Sie wegen Kraftstoffmangel abstürzen, werden Ihre Panzerungspunkte automatisch wieder auf volle 600 aufgefüllt.

Wenn Sie wegen des Verlusts der Panzerung getroffen werden, bleibt Ihr Kraftstoffvorrat derselbe wie vor dem

Se le asignan tres Lives (vidas) por campaña. Si pierde la tercera vida antes de concluir la última misión de la campaña, debe volver al principio y completarla antes de poder pasar a la siguiente campaña.

A veces recibirá notificaciones de informes durante la campaña. Si espera más de 5 ó 10 segundos en aceptar el informe, puede que ya no esté disponible.

- Pulse **START** para acceder a los informes.

Cada vez que descarga un pasajero en un lugar de aterrizaje, le permite a sus mecánicos el tiempo suficiente como para reparar el Armour (blindaje) de su helicóptero. En Campaign #1 (la primera campaña), cada pasajero vale 150 puntos de blindaje, y en las siguientes 100 puntos.

Cuando su nivel de Fuel (combustible) alcanza las 14 unidades, aparece una advertencia en pantalla. Cada vez que queme más de dos unidades, reaparecerá el mensaje. Cuando su blindaje queda reducido a 125 puntos, recibe un mensaje similar. Estos mensajes pueden oscurecer temporalmente los objetos en la pantalla.

Si colisiona debido a falta de combustible, su blindaje vuelve automáticamente al máximo, 600 puntos.

Si explota por falta de blindaje, su suministro de combustible seguirá siendo el mismo que antes de colisionar, a no

Absturz. Haben Sie weniger als 25 Einheiten Kraftstoff, wird Ihr Kraftstofftank auf 25 Einheiten aufgefüllt.

Wenn Sie ein Objekt rammen, verlieren Sie zehn Panzerungspunkte durch den Schaden und momentan auch die Kontrolle über den Hubschrauber. Aber auch das gerammte Objekt verliert zehn Panzerungspunkte.

Wenn Sie abstürzen und ein weiteres Leben bekommen, bleiben Ihre "Zuladung" an Passagieren und Ihr Munitionsvorrat gleich.

Folgende wichtige Informationen erscheinen auf dem Karten-Bildschirm.

**Lives (Leben)** - Zahl der verbleibenden Leben

**Load (Zuladung)** - Zahl der Passagiere an Bord (max. 6)

**Armour (Panzerung)** - Schutz gegen Angriffe (5-600)

**Fuel (Kraftstoff)** - Verbleibender Kraftstoff (2-100)

**Guns (Schuß)** - Zahl der restlichen MG-Patronen (max. 1178)

**Hydras** - Restliche Hydra-Raketen (max. 38)

**Hellfires** - Restliche Hellfire-Lenkflugkörper (max. 8)

**Score (Punktstand)** - Je höher Ihr Punktstand ist, umso besser waren Sie. Manchmal gibt es Bonus-Punkte, wenn alle Aufgaben einer Mission erfüllt werden. Wenn Sie beispielsweise zur Erfüllung einer Mission 14 von 16 Vermißten (MIA) retten müssen, gibt es Bonus-Punkte für die Rettung der restlichen zwei.

Die Zerstörung ziviler oder eigener Ziele kann Punktabzug bedeuten.

ser que tuviera menos de 25 unidades de combustible, en cuyo caso su tanque de combustible volverá a tener 25 unidades.

Si choca contra un objeto, su blindaje pierde diez puntos de daños y Vd. perderá momentáneamente el control del helicóptero. También puede causarle diez puntos de daño al objeto contra el que ha chocado.

Cuando colisiona y resucita, su "carga" de pasajeros y su suministro de municiones siguen siendo los mismos.

La siguiente información vital aparece en la pantalla del mapa.

**Lives (vidas)** - Número de vidas que le quedan

**Load (carga)** - Número de pasajeros a bordo (6 máx.)

**Armour (blindaje)** - Protección contra ataques (5-600)

**Fuel (combustible)** - Combustible restante (2-100)

**Guns (metralletas)** - Rondas que le quedan en la metralleta (1178 máx.)

**Hydras (misiles Hydra)** - Misiles Hydra restantes (38 máx.)

**Hellfires (misiles Hellfire)** - Misiles Hellfire restantes (8 máx.)

**Score (puntuación)**— A más alta sea su puntuación, más habrá conseguido llevar a cabo. A veces se conceden puntos extras si completa todas las tareas que se le han encomendado en una misión. Por ejemplo, si necesita rescatar tan sólo 14 de 16 MIAs (desaparecidos en combate) para completar una misión, se le darán puntos extra por rescatar a los otros dos.

Puede perder puntos por aniquilar blancos civiles o amigos.



Der Mission-Bericht liefert detaillierte Informationen über die Ziele und Objekte einer Operation.

- Drücken Sie **B** (wenn der Map- oder Status- Bildschirm dargestellt wird), um den Mission-Bericht aufzurufen.
- R-Block links/rechts, um die Gegenstände durchzugehen.

Beachten Sie, daß es zu jedem Gegenstand auf der Karte eine Datei im Daten-Log gibt. Sie finden dort Bild, Name und Informationen zu jeder Position.

### **ARMOUR PUNKTE**

Für einige Ziele sind Panzerungspunkte aufgelistet. Die Zahl zeigt den Umfang der Beschädigung an, die das Ziel überstehen kann, ehe es außer Gefecht gesetzt ist.

Puede obtener información detallada sobre los objetivos de una campaña en el informe de la Misión (misión).

- Pulse **B** (cuando esté en la pantalla del Map (mapa) o del Status (informe)) para traer a pantalla el informe de la misión.
- Haga panel-D a izquierda/derecha para moverse por los objetos.

Dese cuenta que cada objeto en el mapa tiene su archivo correspondiente en el cuaderno de datos. Allí encontrará una foto del objeto, su nombre y la pertinente información concerniente a dicho objeto.

### **PUNTOS DE ARMOUR (BLINDAJE)**

Están listados los puntos de blindaje para algunos de los blancos. El número representa la cantidad de daños que puede aguantar ese blanco antes de ser destruido.



## POWER PUNKTE

Für die feindlichen Waffen werden Feuerkraft-Punkte aufgelistet. Werden Sie von einer Boden/Luft-Lenkwanne Rapiert getroffen, die mit 100 Punkten trifft, geht Ihre Panzerung um 100 Punkte zurück.

## PUNTOS DE POWER (POTENCIA)

Están listados los puntos de potencia de las armas enemigas. Si le ataca un Rapiert SAM, que daña por valor de 100 puntos, su blindaje disminuirá 100 puntos.

## STATUS

## INFORME



Die Status-Anzeige vermittelt Ihren aktuellen Stand in der Operation. Dabei werden die Missionen in ihrer Reihenfolge angegeben. Grüne Status-Anzeigen bedeuten erfüllte Missionen, rote Status-Anzeigen bedeuten noch zu erfüllende Missionen.

Este informe expresa sus progresos en la campaña hasta el momento. Cada misión está listada en orden. Las misiones cuyo informe aparece en letras verdes son las que han sido completadas; las que aparecen en letras rojas están aún por completar.

*Die folgende Beschreibung einer Operation erheilt bestimmte Fakten zum Spiel, wodurch es einfacher wird. Sie ist aber nicht unbedingt notwendig, um das Spiel erfolgreich zu bewältigen. Lesen Sie nicht weiter, wenn Sie sich einer maximalen Herausforderung stellen wollen.*

**Diese Operation findet in den frühen Morgenstunden statt.**

Der erste Schritt in jedem modernen militärischen Konflikt ist die Herstellung der Luftüberlegenheit. Dementsprechend müssen Sie bei Ihrer ersten Mission die Flugplätze des Feindes zerstören. Um diese Aufgabe sicher erfüllen zu können, müssen Sie jedoch vorher seine Radaranlagen und Kraftwerke ausschalten.

Nach den Flugplätzen kommen die Führungszentren dran, in denen sich die feindlichen Befehlshaber verbergen. Um die letzte Mission der ersten Operation zu erfüllen, müssen Sie die Führungszentren hochjagen und einen feindlichen Befehlshaber fangen, denn nur so erfahren Sie, wo der alliierte Spion gefangengehalten wird. Der Spion kennt die geheimen Kernwaffenpläne des Verrückten.

### **PROBEOPERATION (TAKTIK)**

Während dieser Probeoperation ist die Bildschirmoberseite die Nordrichtung.

- Drücken Sie irgendwo auf dem R-Block, um von der Fregatte zu starten.
- Beim Abheben **START** drücken, um sich die Karte anzusehen. In östlicher Richtung ist Land, und die Radarstellungen des Feindes blinken. Ihre erste Zielstellung ist die Zerstörung beider Radarstellungen. Dabei können Sie gleich herausfinden, wie gut diese Radaranlagen geschützt sind.

*Las siguientes descripciones de campaña divulgan ciertos hechos sobre el juego y sirven para simplificarlo. No son en ningún modo necesarias para completar el juego con éxito. Si desea un mayor desafío, no siga leyendo.*

**Esta campaña tiene lugar por la mañana.**

Lo primero que hay que hacer en cualquier conflicto militar moderno es establecer la superioridad aérea. Por tanto, en su primera misión debe destruir los aeródromos enemigos. Pero para poder hacerlo sin riesgo, debe destruir sus radares y sus centrales eléctricas.

Tras los aeródromos vienen los centros de mando, donde se encogen de miedo los comandantes enemigos. Para completar la misión final de la primera campaña, tiene que destruir los centros de mando y secuestrar a un comandante enemigo, ya que sólo así podrá averiguar dónde tienen capturado al espía aliado. El espía tiene los planes secretos nucleares del manomaniaco.

### **GUÍA PASO A PASO (TÁCTICAS)**

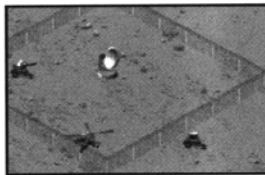
En esta guía nos referiremos al norte siendo éste la parte superior de su pantalla.

- Pulse en cualquier parte del panel-D para despegar de la fragata.
- En cuanto despegue, pulse **START** para comprobar el mapa. Como observará, hay tierra firme al este y los puestos de los radares enemigos están parpadeando. Destruir ambos radares será su primer objetivo. Le ayudará a comprobar lo bien defendidos que están los radares.

- Mit R-Block links/rechts sehen Sie, welche Waffenarten der Feind in der Nähe der Radaranlagen aufgestellt hat. Wenn Sie sich AAA, d.h. Anti-Aircraft Artillery (Flak), ansehen, werden Sie feststellen, daß jede Radaranlage eng von zwei Flak-Batterien gedeckt wird.
  - Drücken Sie **B**, um weitere Informationen zu Flak-Batterien zu erhalten. Sie sehen, daß es sich bei der feindlichen Flak nur um leichte Flak von 20 Punkten handelt. Ihre Treffgenauigkeit ist gering, dafür haben sie eine hohe Feuergeschwindigkeit. Sie drehen sich mit mittlerer Geschwindigkeit und profitieren nicht vom Radar. Insgesamt scheint die Flak keinen sonderlich guten Schutz zu bieten. Sie müßten in der Lage sein, ohne Schwierigkeiten zurechtzukommen.
  - Drücken Sie **START**, um zur laufenden Operation zurückzukehren.
  - Fliegen Sie die am weitesten südlich gelegene Radaranlage an. Dazu müssen Sie eventuell nochmals die Karte aufrufen, um Ihre Kurswerte zum Ziel abzunehmen.
  - Während des Fluges sehen Sie wahrscheinlich am Boden kämpfende Soldaten und werden von einem einzelnen Feind beschossen. Soldaten in Khakiuniform sind Vermißte (MIA), die gerettet werden müssen. Die Rettung von Vermißten gehört zu Ihrem Job und kann auch Ihnen großen Nutzen bringen. Wenn Sie nicht mindestens einen Passagier haben, können Sie nicht in einer Landezone landen.
- Jeder abgesetzte Passagier bringt 150 Panzerungspunkte, wobei maximal 600 Punkte möglich sind.**
- Haga panel-D a izquierda/derecha para ver qué tipo de armas ha desplegado el enemigo cerca de los radares. Cuando llegue a AAA, que significa Anti-Aircraft Artillery (Artillería antiaviones), notará que cada radar está bien defendido por dos fuegos de batería de la AAA.
  - Pulse **B** si desea más información sobre la AAA. Observará que las AAA enemigas no están fuertemente blindadas e infligen sólo 20 puntos de daño. Su exactitud es escasa, pero disparan con gran rapidez. Rotan a velocidad media y no se benefician del radar. En resumen, las AAA no parecen ser una defensa demasiado buena. Podrá arreglárselas fácilmente.
  - Pulse **START** para regresar a la campaña.
  - Vuele hacia el radar que se encuentra más al sur. Puede que tenga que traer el mapa a pantalla otra vez para situarse.
  - Probablemente se encontrará por el camino con soldados de escaramuza por el suelo, o será atacado por algún enemigo sólo. Los soldados de caquí son los MIAs (desaparecidos en combate) que hay que rescatar. Rescatarlos es parte de su labor y también puede beneficiarle bastante. No podrá aterrizar en una pista si no tiene por los menos un pasajero.
- Cada pasajero que descarga le reporta 150 puntos de blindaje, hasta un máximo de 600 puntos.**



- Vernichten Sie den feindlichen Aggressor, wenn Sie wollen, und fliegen Sie in der Standschwebe über dem Vermißten, der sicher Winkzeichen gibt. Wenn Sie sich dem Vermißten nähern, wird die Strickleiter ausgelöst. Wenn Sie die richtige Position über dem Vermißten eingenommen haben, erfaßt er die Leiter, und dann zieht Ihr Copilot ihn an Bord.
- Wenn Campaign #1 anläuft, gibt es mindestens 20 Vermißte. Diese werden aber im Lauf der Zeit getötet. Eingedenk dessen könnten Sie es für ratsam halten, alle Bodentruppen, denen Sie begegnen, auszuschalten. Abgesehen vom Punktzuwachs dadurch, schützen Sie das Leben der Vermißten und erhöhen auch Ihre eigene Lebensdauer.
- Si quiere, destruya al agresor enemigo y quédese suspendido sobre el MIA, que estará probablemente agitando los brazos. La escalera de cuerda bajará según se acerca al MIA. Cuando esté en la posición correcta, éste agarrará la escalera y el copiloto le subirá a bordo.
- Al principio de la primera campaña Campaign #1 hay por lo menos 20 MIAs. Según pasa el tiempo, los van matando gradualmente. Con esto en mente, puede que considere oportuno destruir todas las tropas de tierra enemigas con que se encuentre. Aparte de añadirse los a su total de puntos, estará protegiendo las vidas de sus MIAs, y por tanto su propia longevidad.



- Wenn Sie die Radaranlage erreichen, sehen Sie eine Flak-Batterie innerhalb und eine außerhalb des Zauns. Sobald Sie in Reichweite gekommen sind, beginnen die Batterien zu feuern. Versuchen Sie, die Flak-Batterien entweder mit Ihrem Maschinengewehr **(C)** oder mit ein paar Hydra-Raketen **(B)** zu vernichten.
- Vielleicht finden Sie eine Möglichkeit, die Flak-Batterien zu umfliegen und die Radaranlagen zu zerstören, ohne schwere Munition verbrauchen zu müssen. Sehen Sie zu, daß Sie eine Position finden, aus der Ihr MG die Radarspiegel treffen kann, während Sie aber außerhalb der Reichweite beider Flak-Batterien sind. Das Sparen von Munition ist bei der Operation 1 noch nicht so wichtig, denn sie ist zunächst nicht knapp; für spätere Operationen müssen Sie sich aber der verschiedenen Methoden des Munitionssparens bewußt sein.
- Cuando alcance el radar encontrará una AAA tras la verja y otra justo antes. Las AAA comienzan a dispararle en cuanto le tienen al alcance. Intente destruir las AAA o bien con la metralleta **(C)** o con un par de misiles Hydra **(B)**.
- Puede que le resulte posible esquivar las AAA y destruir los radares sin tener que usar ninguna munición pesada. Intente encontrar una posición en que su metralleta pueda alcanzar los radares y que Vd. esté fuera del alcance de ambas AAA. Conservar munición no es demasiado importante en la campaña 1, ya que no escasea, pero en campañas posteriores querrá ser consciente de los distintos métodos para conservar munición.



- Greifen Sie den Radarspiegel sofort an, wenn Sie vor dem Feuer der Flak sicher. Da vom Radar kein Gegenfeuer zu erwarten ist, brauchen Sie Ihre schwerere Feuerkraft nicht zu seiner Zerstörung einzusetzen. Feuern Sie mit Ihrem MG **(C)** so schnell wie möglich, denn der Kraftsstoff nimmt ständig ab.
- En cuanto esté a salvo de los disparos de las AAA, ataque los radares. Dado que los radares no le pueden devolver los disparos, no necesita usar su artillería pesada para destruirlos. Dispare ráfagas con la metralleta **(C)** tan rápido como pueda. Su combustible disminuye todo el tiempo.

- Nach dem Ausschalten des Radarspiegels drücken Sie **START**, um sich wieder nach der Karte zu orientieren. Als Sie diesen Bildschirm das letzte Mal verlassen haben, hatten Sie sich die Mission-Daten zu Flak (AAA) angesehen. Drücken Sie also (**A**), um den Karten-Bildschirm aufzurufen.
- Beachten Sie, daß die soeben zerstörte Radaranlage nicht mehr auf der Karte erscheint. Ehe Sie sich der nächsten Radaranlage zuwenden, sollten Sie sich ansehen, welche Objekte sich zwischen dieser und Ihrer momentanen Position befinden.
- Mit R-Block links/rechts können Sie die für die Karte wirksamen Buchstaben durchschalten. Sie sehen, daß die Anlage von zwei Flak-Batterien gedeckt wird, daß sich zwei Vermißte in der Nähe befinden, sowie eine Munitionskiste. Das sieht kinderleicht aus.
- Fliegen Sie in nördlicher Richtung die Radaranlage an. Vernichten Sie auf dem Weg feindliche Ziele, soweit Sie sich dazu in der Lage sehen.

**HINWEIS:** Auf dem Bildschirm kann fast alles vernichtet werden, doch brauchen Sie nur die sieben Ziele zu zerstören, die sich auf der Karte befinden.

- Una vez que haya destruido los radares, pulse **START** para comprobar el mapa. La última vez que dejó esta pantalla estaba mirando el cuaderno de datos de la misión de la AAA, por tanto pulse (**A**) para seleccionar la pantalla del mapa.
- Note que el radar que acaba de destruir ya no aparece en el mapa. Antes de dirigirse al siguiente radar, puede que quiera ver qué objetos hay entre éste y su situación actual.
- Haga panel-D a izquierda/derecha para moverse por los caracteres del mapa. Verá que hay dos AAA protegiendo el radar, dos MIAs cerca, y un cajón de municiones en las proximidades. Este parece cosa hecha.
- Vuele hacia el norte para dirigirse al radar. Destruya blancos enemigos por el camino si lo considera oportuno.

**RECUERDE:** Prácticamente todo lo que vea en pantalla es destructible, pero sólo tiene que destruir los siete objetivos que hay en el mapa.



- Zerstören Sie die Radaranlage wie oben.
- An dieser Stelle müßte Ihr Kraftstofftank noch mehr als halbvoll sein. Das müßte für die zweite Mission reichen.

**Hinweis: Es ist nicht ratsam, die Zielstellungen kunterbunt durcheinander zu erfüllen.** Wenn Sie beispielsweise versuchen, die Mission 2 zu erfüllen, ohne vorher die Radaranlagen zerstört zu haben, ist die feindliche Verteidigung besser gewappnet, und Sie verschwenden unnötigerweise Munition und/oder verlieren Leben.

- Sehen Sie sich auf der Karte an, wo das neue Ziel ist: das Kraftwerk. Schalten Sie die im Auswahl-Display aufgeführten Waffen durch, um die beste und sicherste Anflugstrecke zu finden. Beachten Sie die strategische Aufstellung der Flak-Batterien. Die Boden/Luft-Lenk Waffen Papier decken die verbleibenden Ziele.
- Versuchen Sie in Richtung Nordost zu fliegen und dabei den stark verteidigten Flugplatz zu meiden. Wenn Sie einen Wachtposten oder eine Zeltgruppe sehen, können Sie diese angreifen oder auch nicht.

**In feindlichen Gebäuden und Zelten sind manchmal nützliche Vorräte versteckt.**

*Beachten Sie die Dreidimensionalität der Welt. Sie können hinter Gebäude und Felsen fliegen und auf Hindernisse prallen. Prallen Sie gegen etwas, ist Ihre Apache für einen Moment abgeschaltet, und so sind Sie verwundbar. Außerdem verlieren Sie dabei einige Panzerungspunkte.*

- Destruya el radar como anteriormente.
- En este momento debería tener aún más de medio depósito de combustible. Esto debería bastar para completar la segunda misión.

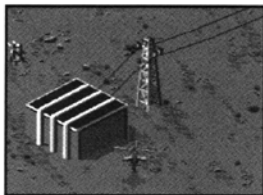
**NOTA: No es aconsejable intentar cumplir los objetivos en desorden.** Por ejemplo, si intenta completar la misión 2 sin haber destruido primero los radares, las defensas enemigas estarán mejor preparadas y malgastará munición y/o perderá vidas sin necesidad.

- Compruebe el mapa para el siguiente objetivo: la Central eléctrica. Muévase por la lista de armas enemigas en la visualización de selección y para encontrar la ruta más segura y la mejor dirección posible para acercarse. Note que las AAAs están situadas estratégicamente y que los Rapier SAMs, o Surface-to-Air Missiles (misiles de superficie a aire) guardan todos los blancos restantes.
- Procure volar al norte y al este, evitando los aeródromos que están muy bien protegidos. Cuando se cruce con un puesto de guardia o un grupo de tiendas de campaña puede atacar o no atacar.

**A veces los edificios y las tiendas de campaña enemigas contienen suministros útiles.**

*Note cómo el mundo es tridimensional. Puede volar por detrás de edificios y rocas y chocarse contra cosas. Cuando se choque contra algo, su Apache quedará inutilizado por un momento, dejándole vulnerable. El chocarse contra cosas le cuesta también algunos puntos de blindaje.*





- Schalten Sie die Rapier und die Flak aus, die die Kraftwerke decken. Sie haben immer noch genügend Kraftstoff und könnten sich die Zeit nehmen, um das Kraftwerk mit Ihrem MG zu zerstören und dabei Ihre Hydras und Hellfires für gefährlichere Situationen aufheben. Das ist auch ganz allgemein eine gute Taktik.
- Beachten Sie den Werkzeugkasten in dem Trichter, wo einmal das Kraftwerk stand. Rufen Sie die Karte auf, und prüfen Sie Ihre Panzerungspunkte. Wenn Ihnen weniger als etwa 300 Punkte geblieben sind, könnten Sie den Werkzeugkasten aufnehmen.

**Durch den Werkzeugkasten wird Ihre Panzerung auf volle Stärke wiederhergestellt.** Nehmen Sie den Werkzeugkasten in der gleichen Weise auf wie vorher den Vermißten. Fliegen Sie in der Standschwebe darüber, so daß Ihr Copilot ein Seil mit Haken hinunterlassen kann, um den Kasten mit der Winde hochzuziehen.

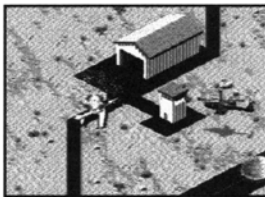
- Jetzt könnten Sie sicher neuen Kraftstoff und Munition gebrauchen. In einer Kaserne in südlicher Richtung ist eine Munikiste. Und Fässer mit Kraftstoff sind gleich in der Nähe, wenn eines oder beide nicht zufällig im Kampf vorher zerstört worden sind. In diesem Gebiet befinden sich auch zwei Vermißte (MIA).

- Destruya el Rapier y las AAAs que protegen las plantas eléctricas. Si aún le queda bastante combustible, puede tomarse el tiempo necesario para destruir la planta eléctrica con su metralleta y reservar sus Hydra y sus Hellfires para situaciones de más emergencia. Esta es normalmente una buena política.
- Observe la caja de herramientas en el cráter en el que estaba la planta eléctrica. Vaya al mapa y compruebe sus puntos de blindaje. Si le quedan menos de 300m, puede que quiera recoger la caja de herramientas.

**La caja de herramientas le devuelve todos sus puntos de blindaje.** recoja la caja de herramientas del mismo modo que recogió al MIA. Quédese suspendido en el aire sobre ella y su copiloto bajará un gancho y subirá la caja de herramientas con el cabrestante.

- En este momento, no le vendrían mal algo de combustible y munición. Hay un cajón en uno de los barracones hacia el sur y algunos bidones de combustible cerca, a no ser que uno o ambos fueran destruidos accidentalmente durante la batalla. Hay también dos MIAs en la zona.

- Suchen Sie die Kraftstoffässer und die Muni, wenn Sie sie brauchen, und fliegen Sie in der Standschwebe über ihnen, um sie aufzunehmen.
- Fliegen Sie nun zum nächsten Flugplatz. Er ist stark gedeckt, so daß Sie dabei sehr leicht ins Gras beißen könnten. Versuchen Sie, sich an die Flak und die Rapiers anzuschleichen und sie zu zerstören, ehe sie drehen und feuern können.
- Zögern Sie nie mit einem Rückzug. Wenn Sie mehrere Treffer hinnehmen müssen und feststellen, daß Sie gefährlich wenig Panzerungspunkte haben, müssen Sie sich zum nächsten Flugplatz zurückziehen und dort den Vermißen absetzen. Dadurch wird Ihre Panzerung wiederhergestellt, so daß Sie sich dem momentanen Ziel mit neuer Kraft zuwenden können. Sie sollten die Karte nach Vermißen absuchen, um den am nächsten befindlichen aufzunehmen. **Nach Möglichkeit sollten Sie immer einen Vermißen an Bord haben.**
- Encuentre los barriles de combustible y el cajón de municiones si los necesita, y quédese suspendido sobre ellos para recogerlos.
- Ahora vuele al aeródromo más cercano. El aeródromo está fuertemente protegido, y podría morder el polvo con facilidad. Intente llegar a hurtadillas a las AAAs y a los Rapiers y destrúyalos antes de que puedan volverse y disparar.
- Nunca dude en batirse en retirada. Si le atacan varias veces y se encuentra con un blindaje peligrosamente bajo, huya a la pista de aterrizaje más cercana y descargue sus MIAs. Esto le devolverá su blindaje y podrá volver a su objetivo actual como nuevo. Puede que quiera comprobar el mapa para buscar MIAs y recoger al más cercano. **Siempre que sea posible, tenga un MIA a bordo.**



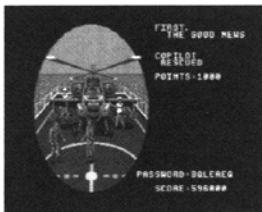
- Schließen Sie das Ganze mit der Zerstörung des Flugplatzes ab. Dazu müssen Sie alle Flugzeuge und alle Gebäude vernichten, sonst zählt es nicht. Im Zweifelsfall können Sie immer die Karte zu Rate ziehen. Wenn das Flugplatz-Icon immer noch verzeichnet ist, ist mindestens ein wichtiges Objekt intakt geblieben.
- Acabe de destruir el aeródromo. Tiene que destruir todos los aviones y todos los edificios antes de que el edificio pueda considerarse destruido. Si tiene dudas, compruebe el mapa. Si el icono del aeródromo aparece aún en el mapa, es que aún queda por lo menos un objeto crítico intacto en el aeródromo.

- Zerstören Sie den anderen Flugplatz.
- Ehe Sie die Führungszentren anfliegen, müssen Sie mit Kraftstoff, Munition und Panzerung wohlausgestattet sein. Man fühlt sich schrecklich, wenn man am Ende einer Operation sein drittes Leben verliert, bloß weil man vorher etwas übersehen hat. Möglicherweise sind keine Vermißten mehr übrig. Dann müssen Sie noch vorsichtiger sein und gegen zurückfeuernde Ziele mehr und schwerere Waffen einsetzen.



- Wenn Sie ein Führungszentrum zerstören, versucht der feindliche Befehlshaber zu türmen. Verfolgen Sie ihn, und nehmen Sie ihn gefangen. Nur so können Sie in Erfahrung bringen, wo der alliierte Spion gefangengehalten wird.
  - Um den Aufenthaltsort des Spions herauszufinden, brauchen Sie nur ein Führungszentrum zu zerstören und einen feindlichen Befehlshaber gefangenzunehmen, doch erhalten Sie Bonus-Punkte für Zerstörungen über Ihre Pflicht hinaus. Vergewissern Sie sich, daß Sie mit Kraftstoff, Munition und Panzerung wohlausgestattet sind, insbesondere, wenn Ihnen nur noch ein Leben verblieben ist.
- Destruya el otro aeródromo.
  - Antes de ir a los centros de mando, asegúrese de que tiene bastante combustible, armas y blindaje. Sería terrible perder la tercera vida al final de una campaña debido a un descuido. Es posible que no queden más MIAs, en cuyo caso necesita ser doblemente cuidadoso y usar más armas y más pesadas contra los enemigos que le atacan.
  - Cuando destruya un centro de mando, el comandante enemigo intentará escapar. Persígalo y hágalo prisionero. Sólo así podrá averiguar dónde tienen preso al espía aliado.
  - Sólo necesita destruir un centro de mando y capturar a un comandante para obtener la situación del prisionero, pero recibirá puntos extra por otras acciones destructivas que no fueran parte de su labor. Asegúrese de que tiene bastante combustible, armas y blindaje, especialmente si sólo le queda una vida.

- An dem Ort, wo der Spion gefangengehalten wird, sehen Sie drei Gebäude. In einem von ihnen gibt es eine Falltür. Wählen Sie ein Gebäude aus, und zerstören Sie es. Wird keine Falltür sichtbar, probieren Sie es mit dem nächsten Gebäude.
- Wenn Sie die Falltür gefunden haben, müssen Sie darüber fliegen, dann landet die Apache automatisch dort. Ihr Copilot rennt dann los, um den Spion zu retten.
- In der Zwischenzeit erscheinen einige VDA-Kanonen auf der Szene. Zerstören Sie die Kanonen, dann kommen Ihr Copilot und der Spion aus der Falltür. Nehmen Sie den Spion und Ihren Copiloten auf, und kehren Sie zur Fregatte zurück.
- Nach der Landung feiern Sie mit dem Copiloten an Deck der Fregatte, und Ihr Befehlshaber faßt Ihre Ergebnisse zusammen.
- Encontrará tres edificios en el lugar en que se encuentra el espía. Uno de ellos oculta una escotilla subterránea. Escoja un edificio y destrúyalo. Si no aparece la escotilla, destruya otro.
- Cuando encuentre la escotilla, sobrevuélela, y el Apache aterrizará automáticamente. Su copiloto correrá a rescatar al espía.
- Mientras tanto aparecerán en escena unas pocas armas VDA. Destruýalas y su copiloto y el espía aparecerán por la escotilla. Recójalos y vuelva a la fragata.
- Tras aterrizar, Vd. y su copiloto lo celebrarán en la cubierta de la fragata y su comandante les dará un resumen de su puntuación.

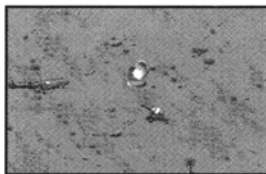


- Lesen Sie die Nachflugauswertung, und nehmen Sie Ihre Zuweisung für Operation 2 entgegen. Wenn Sie an der Stelle aufhören und später fortsetzen möchten, müssen Sie Ihr Paßwort aufschreiben. Hinweis: Um das Paßwort für die nächste Operation zu bekommen, müssen Sie eine Operation abgeschlossen haben. Mitten in eine Operation können Sie nicht zurückkehren.
- Lea los informes y obtenga su misión para la Campaña #2. Si quiere dejarlo por ahora y volver al juego más tarde, anote la contraseña. Nota: debe completar una campaña para obtener una contraseña para la siguiente. No puede regresar en medio de una campaña.

**Diese Operation wird am Nachmittag geflogen.**

Nachdem Sie bei der Campaign #1 die Luftüberlegenheit hergestellt haben, ist es an der Zeit, die Scud-Rampen des Verrückten auszuschalten. Wie schon bei Campaign #1 wollen Sie sicher zuerst die feindlichen Radaranlagen zerstören. Dann gilt es, an einige politische Gefangene zu denken. Der Präsident ist in erster Linie Politiker, und die Rettung politischer Gefangener hat hohe Priorität beim amerikanischen Volk.

Erfüllen Sie die folgenden sechs Zielstellungen der Reihe nach.

**1. RADARANLAGEN ZERSTÖREN**

Wie man mit Radaranlagen umgeht, wissen Sie bereits, allerdings sind es diesmal drei, und zwei davon sind stark gedeckt.

**Esta campaña tiene lugar por la tarde.**

Ya que ha establecido la superioridad aérea en la Campaign #1, es hora de quitarle al manomaniaco sus lanzamisiles Scud. Al igual que en la Campaign #1, primero querrá destruir los radares enemigos. Luego hay varios presos políticos en los que pensar. El Presidente es ante todo un político, y el rescate de presos políticos es una prioridad para los americanos.

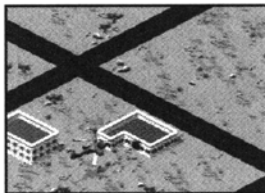
Complete los seis objetivos siguientes en orden.

**1. DESTRUIR LOS RADARES**

Ya sabe cómo arreglárselas con los radares, con la diferencia de que ahora hay tres a eliminar, y dos de ellos están fuertemente protegidos.

## 2. GEFÄNGNISAUSBRUCH ARRANGIEREN

## 2. ORQUESTAR UNA FUGA DE LA CÁRCEL

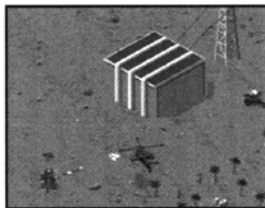


Diese drei Ausbrüche sind hart. Vergewissern Sie sich, daß Sie vorher in der Gegend aufgeräumt haben, ehe Sie ein Loch in die Gefängnismauern schießen, damit die fliehenden Gefangenen nicht getroffen werden, ehe Sie sie aufnehmen können.

Estas tres fugas son difíciles. asegúrese de despejar el área antes de abrir un agujero en la cárcel para que los prisioneros que se fugan no sean abatidos a tiros antes de que pueda recogerlos.

## 3. KRAFTWERK ZERSTÖREN

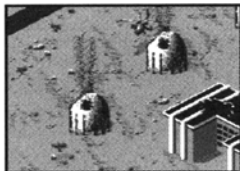
## 3. DESTRUIR LA CENTRAL ELÉCTRICA



Dieses Ziel ist wohlgedeckt, doch müßten Sie es zerstören können, ohne selbst allzuviel Schaden zu nehmen, wenn Sie wissen, wie man den feindlichen Waffen ausweicht.

Este blanco está bien protegido, pero debería ser capaz de demolerirlo sin que le infligan grandes daños si sabe cómo esquivar las armas enemigas.

#### **4. C-WAFFENKOMPLEX ZERSTÖREN**



Vergewissern Sie sich, daß Sie über ausreichend Panzerung und Munition verfügen, ehe Sie sich an diese Mission heranwagen.

#### **5. SCUD-RAMPEN AUSSCHALTEN**

Nachdem Sie den C-Waffenkomplex zerstört haben, werden die Befehlshaber der Scud-Batterien nervös und entschließen sich, diese einzusetzen, ehe sie die Schande erleben, wie Ratten in den eigenen Löchern gefangen zu werden. Sie haben jetzt die Chance, sie zu fangen und herauszufinden, wo die Scud-Rampen stationiert sind.

Zuerst müssen Sie die Karte aufrufen, um die Standorte der Scud-Hauptquartiere festzustellen. Vielleicht sind Ihnen

#### **4. DESTRUIR EL COMPLEJO DE ARMAS QUÍMICAS**

Asegúrese de que tiene bastante blindaje y municiones antes de comenzar la misión.

#### **5. DESTRUIR LOS LANZAMISILES SCUD**

Una vez que haya destruido el complejo de armas químicas, los comandantes Scud empiezan a ponerse nerviosos y deciden intentar fugarse antes que arriesgarse a hacerle frente a la ignominia de ser cogidos como ratas en su propio agujero. Ahora es su oportunidad de capturarlos y averiguar dónde están situados los lanzamisiles Scud.

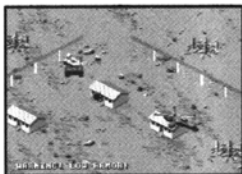
Primero necesitará comprobar el mapa para averiguar dónde está situada las centrales de mando Scud. Puede que ya

schon Stahlgebäude aufgefallen, die mit einer rot-weißen Flagge gekennzeichnet sind. Das sind Scud-Hauptquartiere. Fliegen Sie von einem Hauptquartier zum nächsten, und lassen Sie keinen Stein auf dem anderen. Fangen Sie dabei die angstgelähmten Scud-Befehlshaber.

Immer wenn Sie einen Scud-Befehlshaber fangen, erscheint der Standort einer Scud-Rampe als roter Punkt auf der Karte. Fliegen Sie die Scud-Rampen an, und sehen Sie zu, daß Sie sie zerstören, ehe die Raketen gestartet werden. Es gibt insgesamt sechs Rampen, von denen Sie mindestens fünf zerstören müssen, um die Mission zu erfüllen.

**ACHTUNG:** Wenn Sie aus Versehen mehr als einen Scud-Befehlshaber töten, werden Sie zur Fregatte zurückgerufen, um die Operation von vorn zu beginnen.

## 6. KRIEGSGEFANGENE RETTEN



Das ist die Hauptmission der zweiten Operation.

Mit genügend Muni und Kraftstoff, sowie dem Know-how fürs Überleben können Sie diese Rettungsmission erfüllen und sicher zur Fregatte zurückkehren, um neue Befehle entgegenzunehmen. Es gibt insgesamt 16 Kriegsgefangene (POW), von denen Sie 14 retten müssen. Lassen Sie nicht zu, daß mehr als zwei Männer bei den Aktionen fallen, denn sonst ist alles bisher Erreichte umsonst gewesen.

Fliegen Sie auf einer sicheren Strecke zur Fregatte zurück.

haya advertido edificios metálicos marcados con una bandera roja y blanca. Estas son las centrales de mando. Vaya de central en central haciéndolas volar en pedazos y capture al comandante Scud, que a estas alturas ya está muerto de miedo.

Según captura a cada comandante Scud, un lanzamisiles Scud aparece en el mapa como un punto rojo. Sobrevuele los lanzamisiles y mire a ver si puede destruirlos antes de que lanzen sus misiles. Hay un total de seis plataformas, y debe destruir por lo menos cinco para completar la misión.

**CUIDADO:** Si, por accidente, mata a más de un comandante Scud, será llamado de nuevo a la fragata y tendrá que volver a empezar la campaña.

## 6. RESCATAR PRISIONEROS DE GUERRA

De esto es de lo que se trata la segunda campaña.

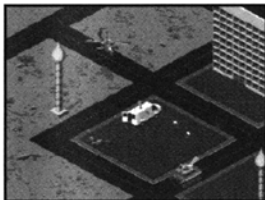
Con la suficiente munición y combustible, y el desparpajo que hace falta para sobrevivir, será capaz de completar este rescate y volver sano y salvo a la fragata en espera de nuevas órdenes. Hay un total de 16 PDG, y sólo necesita rescatar a 14. No deje morir a más de dos hombres en acción, o todo el trabajo que ha hecho hasta ahora habrá sido en vano.

Tome una ruta segura de vuelta a la fragata.



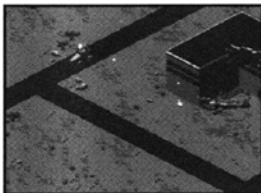
Diese Operation wird am frühen Abend geflogen.

### **1. UNO-INSPEKTOREN RETTEN**



Die UNO-Inspektoren werden auf einem Parkplatz nahe der Botschaft angegriffen. Fliegen Sie hin, und schalten Sie den feindlichen Panzer und die Bodentruppen aus. Passen Sie auf, daß Sie nicht die Inspektoren treffen, denn sonst müssen Sie von vorn beginnen.

### **2. B-WAFFENKOMPLEX ZERSTÖREN**



Esta campaña tiene lugar a primera hora de la tarde.

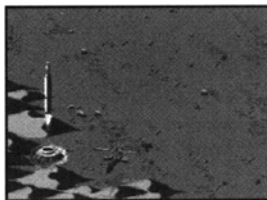
### **1. RESCATE A LOS INSPECTORES DE LA O.N.U.**

Los inspectores de la O.N.U. están siendo atacados en un aparcamiento cerca de la embajada. Vuele hasta allí y tome el tanque enemigo y las tropas del ejército de tierra. Asegúrese de que no ataca a los inspectores o tendrá que volver a empezar.

### **2. DESTRUYA EL COMPLEJO DE ARMAS BIOLÓGICAS**

In nordwestlicher Richtung befindet sich ein großer B-Waffenkomplex. Der Chefchemiker versteckt sich in einer B-Waffenfabrik inmitten von sieben anderen, ähnlich aussehenden Gebäuden. Zerstören Sie die Gebäude, um die Chemiker zu finden und zu fangen. Wenn Sie unter ihnen den richtigen herausgefunden haben, erfahren Sie die Standorte der unterirdischen Raketensilos.

### **3. UNTERIRDISCHE RAKETENSILOS ZERSTÖREN**



Bei dieser Mission fahnden Sie nach den durch Sanddünen verdeckten unterirdischen Silos. Setzen Sie Ihr MG ein, um die Silopanzerung zu finden (wenn Sie die richtige Sanddüne treffen, hören Sie den Aufschlag der Geschosse), und jagen Sie das Silo hoch, ehe die Rakete gestartet wird.

Manchmal geht durch die Explosion des Silos ein Kraftstofffaß, eine Munikiste oder ein anderes Objekt in dem betreffenden Gebiet hoch. Sie könnten also erst benötigte Vorräte aufnehmen, ehe Sie das Silo ausschalten.

Hay un gran complejo de armas biológicas hacia el noroeste. El químico cabecilla está escondido en una fábrica de armas biológicas rodeada de otros siete edificios de aspecto parecido. Destruya los edificios para encontrar y capturar a los químicos. Cuando encuentre al adecuado, éste le dará la situación de los silos subterráneos de misiles.

### **3. DESTRUYA LOS SILOS SUBTERRÁNEOS DE MISILES**

En esta misión tendrá que buscar los silos subterráneos que están cubiertos por dunas de arena. Use la metralleta para localizar la cubierta blindada de los silos (oír el ruido del impacto cuando ataque la duna correcta), a continuación mire a ver si puede destruir el silo antes de que lanzen el misil desde el interior.

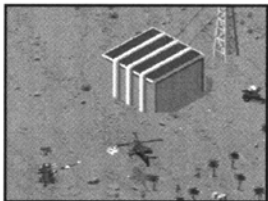
A veces la explosión del silo hará detonar un bidón de combustible, un cajón de municiones, u otro objeto en la zona, por tanto puede que desee abastecerse de municiones antes de destruir el silo.

#### **4. PILOTEN AUS SEENOT RETTEN**



Diese Mission ist ziemlich einfach. Jagen Sie die feindlichen Schnellboote hoch, ohne die schutzlosen Piloten zu verletzen, und nehmen Sie die Piloten dann auf. Einer der Piloten hat eine wertvolle Information.

#### **5. KRAFTWERK ZERSTÖREN**



Von einer der geretteten Piloten erfahren Sie, daß das Kraftwerk eine Vorwarnzone um die Jacht des Verrückten sichert. Sie müssen erst das Kraftwerk zerstören, ehe Sie sich an die schwierige Rettungsaufgabe mit der Jacht wagen können.

#### **4. RESCATAR A LOS PILOTOS PERDIDOS EN EL MAR**

Esta misión es relativamente fácil. Haga explotar las motoras enemigas sin herir a los indefensos pilotos y a continuación recoja a los pilotos. Uno de los pilotos posee información vital.

#### **5. DESTRUIR LA CENTRAL ELÉCTRICA**

Uno de los pilotos rescatados le informa de que la central eléctrica controla una zona de alerta alrededor del yate del manomaniaco. Tendrá que destruir la central eléctrica antes de intentar el difícil rescate del yate.

## 6. GEFANGENE VON JACHT DES VERRÜCKTEN BEFREIEN

## 6. RESCATE A LOS PRISIONEROS EN EL YATE DEL MANOMANIACO

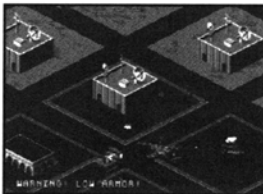


Nach Eliminierung des anfänglichen Widerstandes schießen Sie ein Loch in die Jacht. Die Gefangenen springen dann einer nach dem anderen ins Wasser. Die Gefangenen sind durch Folter geschwächt und können nicht lange im Wasser bleiben, und so brauchen Sie einen guten Mann an der Winde, während Sie genau in der Standschwebe fliegen können müssen. Achten Sie darauf, die Jacht nicht zu rammen, denn die Zeit, die bei der Erholung davon vergeht, kann einem Gefangenen das Leben kosten. Wenn Sie mehr als fünf Gefangene ertrinken lassen, müssen Sie von vorn beginnen.

Una vez que elimine la oposición inicial, haga un agujero en el yate. Los prisioneros saltaran al agua de uno en uno. Están débiles debido a la tortura y no pueden flotar mucho tiempo, o sea que más vale que tenga un buen hombre en el cabrestante y que sepa cómo quedarse suspendido en el aire con exactitud. Tenga cuidado de no chocar contra el yate, ya que el tiempo que tardaría en recuperarse podría costarle la vida a un prisionero. Si permite que se ahoguen más de cinco personas, tendrá que volver a empezar.

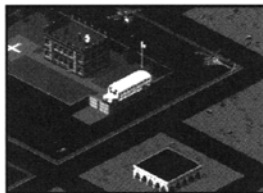
## 7. DEN FEINDLICHEN BOTSCHAFTER FANGEN

## 7. CAPTURE AL EMBAJADOR ENEMIGO



Hier treffen Sie auf das bisher schwerste feindliche Feuer. Vergewissern Sie sich, daß Sie eine volle Munizuladung haben und auch wissen, wo Sie mehr bekommen. Eine Kiste reicht Ihnen sicher nicht. Doch selbst wenn Sie die ganze Munition der Welt hätten, würde das nichts nützen, wenn vorher die Radaranlage nicht ausgeschaltet wird, die eine Vorwarnzone um das Gebiet sichert.

### **8. BOTSCHAFTSANGEHÖRIGE RETTEN**



Ihre letzte Mission bei dieser Operation besteht darin, 12 Botschaftsangehörige zu retten, die im Botschaftsgebäude gefangengehalten werden. Ihr Copilot springt aus dem Hubschrauber, um den Bus zu fahren, so daß Sie von nun an die Waffen selbst einsetzen müssen. Nachdem Sie alle Verteidigungsstellungen des Feindes vernichtet haben, müssen Sie das Tor vor dem Bus aufsprengen. Ihr Copilot weiß, wo sich das Camp der Navy Seals (Spezialeinheit der Marine) befindet und fährt den Bus dorthin. Der Bus ist sehr empfindlich und hält keine schweren Einwirkungen aus. Ihr Job ist es nun, den Bus zu begleiten, damit den Botschaftsangehörigen nichts passiert. Wenn der Bus zerstört wird, müssen Sie die Operation von vorn beginnen, und Ihr Copilot wird als vermißt geführt.

Aquí tendrá que enfrentarse al más fuerte ataque que ha visto hasta ahora. Asegúrese de que tiene un montón de municiones y de que sabe dónde conseguir más. Un cajón probablemente no le bastará. Pero ni toda la munición del mundo le servirá de nada si no consigue antes eliminar la estación de radar que le proporciona una zona de la alerta a los alrededores. Podría perder tres vidas en cuestión de segundos si no tiene muchísimo cuidado.

### **8. RESCATE EN LA EMBAJADA**

Su última misión en esta campaña es rescatar a 12 funcionarios de la embajada a quienes tienen prisioneros en el mismo edificio. Su copiloto se bajará para conducir el autobús, o sea que tendrá que usar las armas Vd. sólo de ahora en adelante. Una vez que haya destruido todas las defensas enemigas, vuele la puerta delante del autobús. Su copiloto sabe dónde está el campamento de los Navy Seals (fuerzas especiales) y dirigirá el autobús hacia allí. El autobús es muy vulnerable y no soportará mucho ataque. Su deber es escoltar el autobús y asegurarse de que los funcionarios no resultan heridos. Si el autobús es destruido, tendrá que empezar la campaña de nuevo, y su copiloto será listado como un MIA.

Ihr Copilot fährt nur los, wenn Sie ihn begleiten. Wenn Sie das Gebiet verlassen, hält der Copilot den Bus an. Er hält ihn auch an, wenn Sie direkt über ihm in der Standschwebe fliegen. Wenn Sie also eine Gefahr auf der Straße voraus feststellen und eine Katastrophe verhindern wollen, müssen Sie direkt über dem Bus fliegen. Lassen Sie sich dabei aber nicht abschießen, so daß Sie auf den Bus knallen und alle Passagiere töten, denn dann geht alles vorn vorn los. Der Fahrer ist außerdem mit Ihnen befreundet, und Sie wollen sicher nicht, daß er oder sie umkommt.

Su copiloto no continuará sin escolta, por tanto si Vd. abandona el área, él o ella detendrá el autobús. También lo detendrá si se queda suspendido en el aire justo encima de él. Por tanto, si divisa peligro en la carretera y quiere evitar una catástrofe, quédese suspendido sobre el autobús. Pero asegúrese de que no le disparan y se cae encima del autobús matando a todos los ocupantes, porque entonces tendría que empezar otra vez. Además, el conductor es un amigo/a suyo y no querría causarle la muerte.

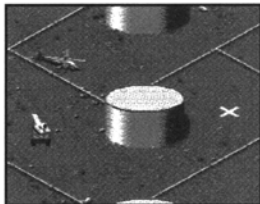


Diese Operation wird in der Nacht geflogen.

Esta campaña tiene lugar de noche.

### 1. ÖLFELDER SCHÜTZEN

### 1. PROTEGER LOS CAMPOS DE PETROLEO



Es gibt zwei Zielstellungen bei dieser Mission: Airlift der Kommandoeinheiten zum Landeplatz mitten in den Ölfeldern und Zerstörung aller feindlichen Panzer um die Ölfelder. Wenn Sie es dem Feind erlauben, zu viele Öltanks zu zerstören, werden Sie zur Fregatte zurückgerufen und müssen von vorn beginnen.

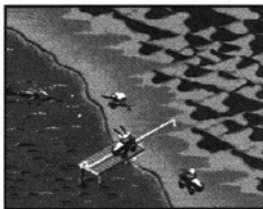
Am besten ist es, wenn Sie erst einmal alle Kommandoeinheiten auf einmal absetzen. Der Landeplatz kann nur für ein einmaliges Absetzen benutzt werden. Wenn Sie also versuchen, die Kommandos in mehreren Flügen abzusetzen, haben Sie sie für den Rest der Operation ständig im Hubschrauber, und dadurch geht wertvoller Platz verloren. **Die Kommandoeinheiten verlassen den Hubschrauber in normalen Landezonen nicht.**

Esta misión tiene dos objetivos: aerotransportar a los comandos a la zona de aterrizaje en medio de los campos de petróleo y destruir todos los tanques enemigos en los campos. Si permite que el enemigo destruya demasiados tanques de petróleo, será llamado de vuelta a la fragata y tendrá que empezar de nuevo.

Es mejor descargar todos los comandos de una vez. La pista de aterrizaje está disponible para sólo una vez, por tanto si trajina con los comandos de acá par allá en muchos viajes acabará haciendo lo mismo durante el resto de la campaña, usando un espacio muy valioso. **Ellos no desembarcarán en zonas normales de aterrizaje.**

## 2. AUSFLIESSEN VON ÖL STOPPEN

## 2. PARAR EL VERTIDO DE PETROLEO



Hier kommt ein guter Schütze gerade recht. Ehe Sie versuchen, die Leitung zu sperren, müssen Sie die beim Öldock stationierten feindlichen Kräfte ausschalten. Wenn Sie dann sicher sind, können Sie ans Werk gehen und auf das Ende der Leitung feuern. Sie müssen aber die richtige Stelle genau treffen, damit kein Öl mehr ausfließt; und da wird ein präziser Schütze gebraucht.

Sie sind nun auf sich allein gestellt. Lesen Sie unbedingt alle auf den Bildschirmen erscheinenden Informationen. Es ist schon schwer, das Spiel abzuschließen, doch ist es bei weitem nicht unmöglich.

Un buen tirador viene muy a mano aquí. Antes de intentar cerrar un conducto, querrá eliminar a las fuerzas enemigas estacionadas cerca del muelle petrolífero. Una vez que esté a salvo, vaya y dispárele al final del conducto. Tiene que dar en el punto exacto para poder parar el vertido; por eso se necesita un tirador con buena puntería.

Ahora está sólo. Asegúrese de leer toda la información que aparece en las pantallas. Completar el juego es una tarea difícil, pero lejos de lo imposible.

### DAS PASSWORT

Am Ende jeder erfolgreich abgeschlossenen Operation erhalten Sie ein aus sieben Buchstaben bestehendes Paßwort und Ihre aktuelle Punktzahl. Notieren Sie es sich, wenn Sie beim Beginn der nächsten Operation mit Ihrem aktuellen Punktstand, auf den nächsten Tausender abgerundet, wieder ins Spiel einsteigen wollen.

### LA CONTRASEÑA

Al final de cada campaña completada con éxito, recibirá una contraseña de siete letras y su puntuación actual. Asegúrese de que la anota si desea volver al juego al principio de la siguiente campaña con la puntuación intacta, redondeada al múltiplo de mil más cercano.



Mit dem Paßwort werden aber Ihre Auswahl des Copiloten, sowie Einstellungen der Steuerung nicht mit geschert.

Zum Notieren des Paßworts haben Sie ungefähr 5 Minuten Zeit.

## **HINWEISE UND TIPS**

*In den folgenden Abschnitten werden einige Fakten zum Spiel erläutert, um das Spielverständnis zu erleichtern. Sie sind aber nicht unbedingt erforderlich, um das Spiel erfolgreich abschließen zu können. Lesen Sie nicht weiter, wenn Sie sich einer maximalen Herausforderung stellen wollen*

### **VOLL AM BALL BLEIBEN**

- Sie können das Spiel nicht gewinnen, wenn Sie es nicht lernen, die feindlichen Waffen auszumanövrieren. Der Präsident hat Sie speziell für diese Mission ausgewählt, weil Sie ein Pilot mit herausragenden Fähigkeiten und Fertigkeiten sind. Er würde zutiefst enttäuscht sein, wenn Sie sich mit einer staatseigenen Apache auf ein Duell mit einer Boden/Luft-Lenkwaaffen-Batterie einlassen würden, wo Sie doch leicht ausweichen und dann feuern könnten.

### **KRAFTSTOFF UND MUNI SPAREN**

- Bei den Operationen 2, 3 und 4 gibt es im Gelände mehr Kraftstoffässer und Munikisten als auf der Karte angegeben. Nur die auf der Oberfläche befindlichen Vorräte werden angezeigt. Zahlreiche Kraftstoff- und Munivorräte sind in Gebäuden, unter Sanddünen usw. verborgen. Diese können nur gefunden werden, indem man die sie verbergende Struktur hochjagt.

La contraseña no salva la selección del copiloto ni ninguna otra selección de control no estándar que hubiera escogido.

Tiene unos cinco minutos para anotar la contraseña antes de que desaparezca.

## **AVISOS Y CONSEJOS**

*Los siguientes puntos divulgan ciertos hechos sobre el juego y sirven para simplificarlo. No son en absoluto necesarios para completarlo con éxito. Para un mayor desafío, no siga leyendo.*

### **SIGA MOVIÉNDOSE**

- No puede ganar el juego si no aprende a esquivar las armas enemigas. El Presidente le escogió para dirigir esta campaña debido a su consumada habilidad como piloto. Se sentiría muy decepcionado si le viese luchando duramente contra un lanzador SAM en un Apache del gobierno, cuando puede simplemente esquivarlo y hacer fuego.

### **CONSERVAR COMBUSTIBLE Y MUNICIÓN**

- En las Campañas 2, 3 y 4 hay más bidones de petróleo y cajones de munición de los que se indican en el mapa. El mapa muestra tan sólo los suministros que están expuestos en la superficie. Gran parte está escondida en edificios, bajo dunas, etc. El único modo de encontrarlos es haciendo volar las estructuras que los ocultan.

- Eine sehr nützliche Strategie kann es sein (besonders bei den späteren, schwierigeren Operationen), das Gelände nach versteckten Vorräten abzusuchen und sich Fundorte zu notieren, ehe man versucht, eine Operation zu gewinnen.
- Sie sollten, wann immer es möglich ist, Ihr MG einsetzen, um geeignete Ziele wie Bunker, Sanddünen und kleine Gebäude schon mal zu vernichten. Denn bei späteren Operationen werden Sie feststellen, daß Ihre Hellfires und Hydras viel zu wertvoll sind, um sie gegen jedes Ziel zu verschwenden. Wenn Sie also ein Gebiet von feindlichen Waffen frei machen wollen, setzen Sie Ihr MG ein, wenn Sie genug Kraftstoff haben, um die Ziele zu zerstören, und dazu feuern Sie Schnellfeuer mit der (C)-Taste, um Kraftstoff zu sparen.
- Verschwenden Sie keinen Kraftstoff und keine Muni, indem Sie weiter Fässer und Kisten aufnehmen, wenn der Hubschrauber schon voll oder fast voll ist. Am besten kommen Sie zu diesen Stellen später zurück, wenn Sie sie brauchen.
- Sie werden bemerken, daß Ihre Apache keinen Kraftstoff verbraucht, wenn Sie über Wasser fliegen. Demzufolge sollten Sie über Wasser fliegen, wann immer es möglich ist.
- Puede que le resulte útil la estrategia de explorar el campo en busca de suministros escondidos, especialmente en las últimas y más difíciles campañas, anotando dónde están antes de intentar ganar la campaña.
- Siempre que sea posible, use la metralleta para destruir blancos no hostiles, como bunkers, dunas y edificios pequeños. Notará que en las últimas campañas sus Hellfires y sus Hydra son preciosas comodidades que no hay que malgastar. Por tanto, cuando limpie una zona de armas enemigas, use la metralleta para destruir los blancos si tiene bastante combustible, haciendo fuego rápidamente con el botón (C) para ahorrar combustible.
- No malgaste combustible y municiones recogiéndolos cuando está lleno o casi lleno. Es mejor dejarlos donde están y volver a recogerlos cuando se necesiten.
- Notará que su Apache no consume combustible cuando sobrevuela agua. Por tanto, trate de volar sobre agua siempre que sea posible para ahorrar combustible.

## **JINKING**

- Bestimmte Ziele sind schwer zu treffen, selbst wenn Jake Ihr Copilot ist. Die Missionen Oil Spill (Ausfließen von Öl stoppen) und Bomb Shelter (Luftschutzraum) sind zwei Beispiele für schwierige Ziele, bei denen Sie einen kleinen Punkt an einem großen Objekt treffen müssen, um die Aufgabe zu erfüllen. Durch "Jinking" (zur Anleitung siehe den *Steuerüberblick*) können Sie Ihre Treffgenauigkeit erhöhen.

## **DESPLAZAMIENTO LATERAL**

- Ciertos blancos son difíciles de acertar, incluso con Pablo como copiloto. El vertido de petróleo y el refugio antiaéreo son ejemplos de misiones con objetivos difíciles, en que hay que dar en un punto pequeño de un objeto grande para causar daños. Desplazarse lateralmente (vea *Resumen de control* para obtener instrucciones) le ayudará a aumentar su precisión.

## **NEUTRALE ZIELE**

- Einige Ziele wie Gebäude und Dünen sind neutral und das heißt, daß Ihr Schütze nicht automatisch auf sie schießt. Wenn Sie ein neutrales Ziel treffen wollen, müssen Sie die Apache direkt auf das Ziel ausrichten und dann feuern. Dabei kann "Jinking" oft sinnvoll sein.

## **PASSAGIERE AUFNEHMEN**

- Wenn einige wartende Passagiere beieinander stehen, wählt Ihr Copilot den nächsten aus und läßt die Strickleiter hinunter. Ehe die Leiter für einen weiteren Passagier benutzt werden kann, muß der erste entweder aufgenommen worden sein, oder Sie müssen sich wieder von dem ersten entfernt haben.
- Sie können unbewaffnete feindliche Infanteristen fangen. Wenn Sie diese sehen und sich zunächst aus dem betreffenden Gebiet entfernen, können die Infanteristen inzwischen aber verschwunden sein, wenn Sie zurückkommen.

## **PASSAGIERE ABSETZEN**



## **OBJETIVOS NEUTROS**

- Algunos blancos, tales como edificios y dunas, son neutros, lo que significa que su tirador no hará fuego directamente sobre ellos. Si desea atacar un blanco neutro, debe apuntar el Apache directamente hacia él y disparar. El desplazarse lateralmente resulta normalmente muy útil.

## **RECOGER PASAJEROS**

- Cuando haya una multitud de pasajeros esperando, su copiloto recogerá al más cercano y le bajará la escalera. Debe recoger a ese pasajero o retroceder antes de que la escalera vuelva a bajar a por otro pasajero.
- Puede capturar a soldados de tierra enemigos a pie desarmados, pero si abandona la zona tras localizarlos puede que ya no estén ahí cuando regrese.

## **DESCARGAR PASAJEROS**

- Wenn Sie in einer Landezone landen, werden alle Passagiere abgesetzt. Versuchen Sie, die Passagiere rechtzeitig abzusetzen, damit Sie die entsprechenden Panzerungspunkte bekommen. Sie müssen nicht alle verfügbaren Passagiere aufgenommen haben, um eine Operation zu gewinnen, doch sollten Sie sich merken, wo sich die Nicht-Aufgenommenen befunden haben, damit Sie sie eventuell später, wenn es notwendig wird, aufnehmen können, um Panzerungspunkte zu bekommen.

### **REPARATUR DER PANZERUNG**



Bei allen vier Operationen gibt es versteckte Werkzeugkästen für die Panzerung. Wenn Sie eine solche Kiste aufnehmen, werden Ihre Panzerungspunkte auf die volle Punktzahl von 600 angehoben.

### **SCHNELLE LEITER**



Bei allen vier Operationen gibt es eine schnelle Leiter, die Sie aber erst finden müssen. Mit ihr können Sie Objekte praktisch aus der Bewegung aufnehmen, was Ihnen das Leben bedeutend leichter macht.

Die schnelle Leiter steht dann für die gesamte Operation zur Verfügung, selbst wenn Sie abstürzen sollten, doch kann sie nicht in die nächsten Operationen mitgenommen werden.

- Cuando aterriza en una pista, todos los pasajeros desembarcarán. Intente descargar sus pasajeros en horas apropiadas para no malgastar el valor en blindaje que le proporcionan. No necesita recoger a todos los pasajeros que haya para ganar una campaña, pero debería recordar la situación de los que no recogió para poder usarlos por los puntos de blindaje más adelante si los necesita.

### **REPARACIÓN DEL BLINDAJE**



Hay cajas de herramientas de blindaje escondidas en las cuatro campañas. Recoger una le devolverá sus 600 puntos de blindaje.

### **ESCALERA RÁPIDA**



Las cuatro campañas ofrecen una escalera rápida, pero tiene que encontrarla. La escalera rápida le permite recoger objetos a la carrera, y puede hacer su vida mucho más sencilla. La escalera rápida dura toda una

campaña, incluso aunque colisione, pero no puede traspasarla a las siguientes campañas.

## EXTRALEBEN

---



Das Feld mit dem roten Kreuz enthält ein Extraleben. Davon sind während der Operationen einige versteckt, und es ist sehr wahrscheinlich, daß Sie sie brauchen, um das

Spiel zu gewinnen. Extraleben können nicht in die nächste Operation mitgenommen werden.

### VORWARNZONEN MEIDEN

- Bestimmte Ziele werden durch Vorwarnzonen geschützt. Dadurch erhöht sich die Leistungsfähigkeit der Hauptwaffen bedeutend (gemeint sind alle, mit Ausnahme der leichten Feuerwaffen des Heeres), auch ihre Feuergeschwindigkeit und Schutzpanzerung. Mit anderen Worten, die Waffen haben eine höhere Durchschlagskraft, feuern schneller und sind viel schwerer zu zerstören.
- Einige Vorwarnzonen werden von Radaranlagen und andere von Kraftwerken gesteuert. Achten Sie bei den Vorflugeinweisungen und bei allen Informationen, die Sie während einer Operation erhalten, besonders darauf, herauszufinden, welche Anlagen welche Vorwarnzonen steuern.
- Radaranlagen geben eine **Vorwarnung mit Zielentfernung**, wodurch sich die Reichweite der feindlichen Waffe erhöht. Kraftwerke geben eine **Vorwarnung mit Position**, wodurch der Feind seine Kanonentürme elektronisch, nicht mehr manuell, auf Sie richten kann. Waffen, die **Vorwarnung mit Position** erhalten, können nicht ausmanövriert werden. Am besten, Sie halten sich von ihnen fern.

## VIDAS EXTRA

---



La caja con la cruz roja contiene una vida extra. Hay unas pocas escondidas a lo largo de las campañas, y con toda certeza necesitará una para ganar el juego. Las vidas extra no se pueden traspasar a las siguientes campañas.

### MANTÉNGASE ALEJADO DE LAS ZONAS DE ALERTA

- Ciertos objetivos están protegidos por zonas de alerta, que aumentan considerablemente la potencia de las armas de alcance (todas menos las armas de mano del ejército de tierra), la velocidad a que disparan y el blindaje que protege el arma. En otras palabras, las armas atacan más fuerte, hacen fuego más rápido y son más difíciles de destruir.
- Algunas zonas de alerta están controladas por estaciones de radar y otras por centrales eléctricas. Preste atención al informe y a toda la información que reciba durante la campaña para averiguar qué centrales controlan qué zonas de alerta.
- Las estaciones de radar emanan una **alerta de alcance**, lo que le da a las armas enemigas un mayor alcance. Las centrales eléctricas suministran una **alerta de mira**, que permite al enemigo mover sus torretas electrónicamente, en vez de manualmente. Las armas con **alerta de mira** no se pueden superar en táctica. Es mejor mantenerse alejado.

## **WÄHLE DEINE WAFFEN MIT BEDACHT: DAZU MUSST DU DEN FEIND KENNEN**

- Mit wachsender Erfahrung stellen Sie fest, wieviel Feuerkraft zur Vernichtung welches Ziels benötigt wird. Das zu wissen ist wichtig (insbesondere bei den späteren Operationen, bei denen die Munitionsmenge Beschränkungen unterliegt).
- Nach Beendigung der Campaign #2 sollten Sie beispielsweise wissen, daß eine Hellfire und zwei Hydras gebraucht werden, um einen Flak-Panzer ZSU zu zerstören. Demzufolge sollten Sie die Fertigkeit entwickeln, **(A)** einmal und dann **(B)** zweimal zu drücken, wenn Sie einen ZSU ganz schnell ausschalten müssen. In einer Vorwarnzone brauchen Sie natürlich viel mehr Feuerkraft, doch sollten Sie sich nicht in Vorwarnzonen verirren.

### **ES WIRD VERRÜCKT**

- Sie können sich eine Menge Kopfschmerzen ersparen, wenn Sie sich die Karte vor dem Losfliegen auf feindliche Verteidigungsstellungen ansehen. Allerdings sehen Sie nur die bei jeder Operation neu hinzukommenden Bodenwaffen, so daß Sie sich bei den späteren Operationen auf Überraschungen gefaßt machen müssen.
- Der *Waffenanhang* gibt Auskunft zu den Hauptwaffen des Feindes. Je mehr Informationen Sie haben, desto weniger überrascht werden Sie sein, und umso höher ist Ihre Chance, die Welt vom feigen Tyrannen zu befreien.

## **ESCOJA SUS ARMAS CUIDADOSAMENTE: CONOZCA A SU ENEMIGO**

- Según vaya adquiriendo experiencia descubrirá cuánta potencia de disparo le supone el destruir ciertos blancos enemigos. Es importante (especialmente en las últimas campañas en que las municiones son una prima) recordar cuánta potencia de disparo necesita para destruir un blanco dado.
- Por ejemplo, tras completar la Campaign #2 debería saber que el destruir un tanque ZSU le supone un Hellfire y dos Hydras. Por tanto, debería acostumbrarse a pulsar **(A)** una vez y luego **(B)** dos veces cuando necesite destruir un ZSU con poco aviso. Desde luego, en una zona de alerta necesitará mucha más potencia de disparo, pero no debería merodear por ellas.

### **SÓLO LOS LOCOS SE APRESURAN**

- Se puede ahorrar un montón de preocupaciones si comprueba en el mapa las posiciones de las defensas enemigas antes de viajar. El mapa muestra sólo las armas de tierra recién introducidas en cada campaña, por tanto en las últimas campañas debe estar preparado para hacerle frente a lo desconocido.
- El *Apéndice de armas* sirve de referencia al armamento enemigo. A más información tenga, con menos sorpresas se encontrará, y más posibilidades tendrá de salvar el mundo del cobarde tirano.

## WAFFENANHANG






SCHWERES MG: **bewirkt** 3 Schadenpunkte

HYDRA: **bewirkt** 25 Schadenpunkte

HELLFIRE: **bewirkt** 100 Schadenpunkte



verfügt über 600 Panzerungspunkte

FEIND-WAFFE		PANZERUNG	WIRKUNG (SCHADEN)	FEUERGESCHWINDIG.	GESCHOSSGESCHWINDIGK
	<b>AK47</b>	10 Punkte	5 Punkte	0.5 Sek.	schnell
	<b>Luft/Luft APHID</b>	25	75	3.0	schnell
	<b>Flak-Batterie AAA</b>	50	20	0.5	schnell
	<b>Lenkwaffe RAPIER</b>	75	100	2.5	schnell
	<b>VDA</b>	100	25	0.33	schnell

## WAFFENANHANG

FEIND- WAFFE		PANZERUNG	WIRKUNG (SCHADEN)	FEUERGE- SCHWINDIG.	GESCHOSS- GESCHWINDIGK
	Flak-Panzer ZSU	150	40	0.33	schneller
	SCHNELLBOOT	150	50	1.25	schneller
	HUBSCHRAUBER	150	100	1.5	schneller
	M48	200	100	2.5	schneller
	Flugabwehrpanzer CROTALE	250	150	2.0	langsamer



## APÉNDICE DE ARMAS






METRALLETA: inflige 3 puntos de daño

HYDRA: inflige 25 puntos de daño






HELLFIRE: inflige 100 puntos de daño



posee 600 puntos de blindaje

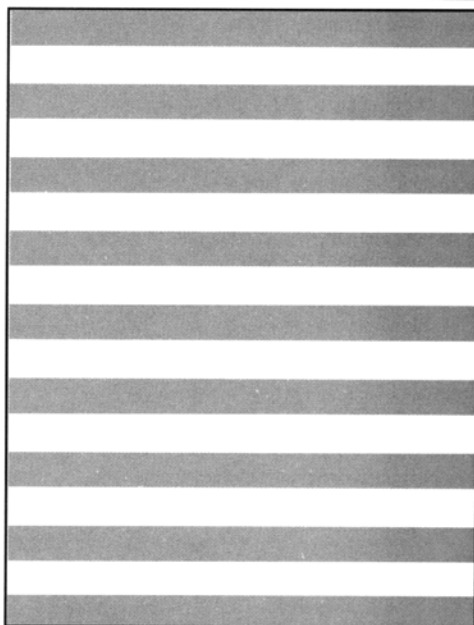
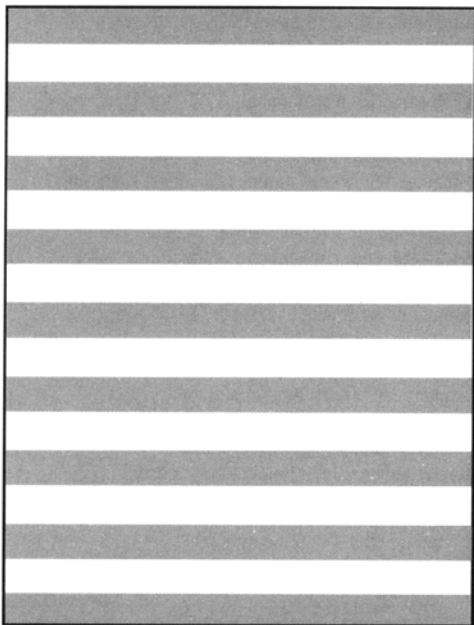
ARMAS ENEMIGAS		BLINDAJE	POTENCIA (DAÑOS)	ÍNDICE DE DISPAROS	VELOCIDAD DE PROYECTIL
	AK47	10 puntos	5 puntos	0.5 seg.	rápido
	APHID	25	75	3.0	rápido
	AAA	50	20	0.5	rápido
	RAPIER	75	100	2.5	rápido
	VDA	100	25	0.33	rápido

## APÉNDICE DE ARMAS

ARMAS ENEMIGAS		BLINDAJE	POTENCIA (DAÑOS)	ÍNDICE DE DISPAROS	VELOCIDAD DE PROYECTIL
	ZSU	150	40	0.33	más rápido
	MOTORA	150	50	1.25	más rápido
	HELICÓPTERO	150	100	1.5	más rápido
	M48	200	100	2.5	más rápido
	CROTALE	250	150	2.0	más lento

*DAS PASSWORT*

*LA CONTRASEÑA*



**Design:** Mike Posehn, John Manley  
**Programmierung:** Mike Posehn  
**Produzent:** Richard Robbins  
**Grafik:** Paul Vernon  
**Zusatzgrafik:** Gary Martin, Amy Hennig  
**3-D Modell der Apache:** Joe Sparks  
**Zusätzliche 3-D Modelle:** Tim Calvin  
**Sound und Musik:** Rob Hubbard, Brian Schmidt  
**Produktionsassistent:** Michael Lubuguin  
**Technischer Direktor:** Carl Mey  
**Buch und Dokumentation:** T. S. Flanagan  
**Produktmanager:** Chip Lange, Neil Thewarapperuma  
**Design der Verpackung:** E. J. Sarraille  
**Illustration der Verpackung:** Keith Birdsong  
**Produktprobung:** Jeff Glazier, Randy Delucchi  
**Product Mastering:** Brent Allard  
**Qualitätssicherung:** Kevin Hogan, Tim LeTourneau  
**Layout der Dokumentation:** Colin Dodson  
**Besonderer Dank gilt:** Tom Casey, Paul Grace, Susan Manley, Cindy Posehn.

**Diseño:** Mike Posehn, John Manley  
**Programación:** Mike Posehn  
**Productor:** Richard Robbins  
**Diseño artístico:** Paul Vernon  
**Ayudantes de diseño artístico :** Gary Martin, Amy Hennig  
**Maqueta Apache tridimensional :** Joe Sparks  
**Maquetas adicionales tridimensionales:** Tim Calvin  
**Música y efectos sonoros:** Rob Hubbard, Brian Schmidt  
**Ayudante de producción:** Michael Lubuguin  
**Director técnico:** Carl Mey  
**Guión y documentación:** T. S. Flanagan  
**Director del producto:** Chip Lange, Neil Thewarapperuma  
**Diseño del paquete:** E. J. Sarraille  
**Ilustración del paquete:** Keith Birdsong  
**Pruebas:** Jeff Glazier, Randy Delucchi  
**Masters del producto:** Brent Allard  
**Control de calidad:** Kevin Hogan, Tim LeTourneau  
**Diseño de la documentación :** Colin Dodson  
**Gracias especiales a:** Tom Casey, Paul Grace, Susan Manley, Cindy Posehn.



### **KURZBIOGRAPHIEN**

Nachdem Mike Posehn an der U. C. Berkeley seinen PhD in Maschinen/Gerätebau und Elektrotechnik erworben hatte, begann er Mitte der 70er mit der Programmierung von Minicomputern und der Einführung von Datenerfassungs- und -verwaltungssystemen für Lawrence Livermore Laboratories. Dann traten die Personalcomputer auf den Plan, und Mike war von ihren Möglichkeiten so begeistert, daß er sich als Programmierer und Designer selbständig machte. Als sich dann Personal Computing zu einer eigenen Industrie entwickelte, war Mike an vorderster Front zu finden. Er entwickelte einige Programme, die Preise erhielten, darunter Get Organized, den hochgelobten Desktop Manager. Als der starke Amiga herauskam, entwickelte Mike zur Freude vieler Tausender anspruchsvoller Verbraucher erst DeluxeVideo und dann DeluxeVideo III.

Desert Strike: Return to the Gulf ist Mike Posehns erstes Videospiel. Da ihn modernste Militärtechnik sehr interessiert, ließ er sich die Chance nicht entgehen, als Electronic Arts ihn bat, dieses Produkt zu entwickeln. Doch Mike Posehn ist

### **BIOGRAFIAS DE LOS ARTISTAS**

Con un doctorado en ingeniería mecánica e industrial de la U. C. de Berkeley, Mike Posehn empezó a trabajar a mediados de los 70 para Lawrence Livermore Laboratories, programando miniordenadores e inventando sistemas de gestión y de adquisición de datos. Pero cuando entraron en escena los ordenadores personales, Mike quedó embelesado con las posibilidades y decidió establecerse como artista independiente. Cuando los ordenadores personales se convirtieron en una industria, Mike estaba allí en la vanguardia, desarrollando varios programas que le valieron algunos premios incluido el tan aclamado administrador de escritorio Get Organized. Cuando salió la poderosa Amiga, Mike creó DeluxeVideo y a continuación DeluxeVideo III, para delicia de miles de sofisticados consumidores.

Desert Strike: Return to the Gulf es el primer video juego de Mike Posehn. Dado su gran interés en la más avanzada tecnología militar, cuando Electronic Arts le pidió que creara este producto Mike aceptó entusiasmado. Además de ser un

nicht nur *der* Computer Programmierer, sondern auch liebevoller Familienvater und leidenschaftlicher Angler. Er wohnt mit seiner Frau und den beiden Kindern in Lomis, CA.

John Manley stand Mike Posehn bei allen seinen Produkten als Experte von Electronic Arts zur Seite; er war auch Produktionsassistent bei DeluxeVideo III. Bei der Design-Entwicklung für Desert Strike konnte John die Gelegenheit nutzen und seine Liebe zu Filmen in den im Hollywood-Stil angelegten Befreiungs-Szenarien umsetzen.

Paul Vernon war der "Soldat" bei der ganzen Sache und zeichnet verantwortlich für die Pixel-Grafik in Desert Strike. Ehe Paul für Operation Desert Strike auf Touren lief, hat man ihn in Road Rash Rivalen ausschalten und in der PGA Tour putten sehen. Ob Sandsturm in der Wüste oder Sandlöcher beim Golf, vielleicht wird er bald an einem Sandstrand in Ihrer Nähe gesichtet.

consumado programador de ordenadores, Mike Posehn es un dedicado hombre de familia y un ávido pescador. Vive en Loomis, California con su esposa y sus dos hijos.

John Manley es el experto de Electronic Arts en todos los productos de Mike Posehn, y fue el ayudante de producción en DeluxeVideo III. Dada su pasión por las películas, John aprovechó la oportunidad de trabajar en el diseño de Desert Strike para crear escenarios de rescate al estilo de Hollywood.

Paul Vernon es el "soldado" responsable de todo el arte de pixel que se puede observar en Desert Strike. Antes de su periodo de servicio en Operación Desert Strike, se vio a Paul arrasando en Road Rash y ejecutando putts en PGA Tour. Desde bombardeos en el desierto a trampas en la arena - ¡búsquele pronto en una playa cercana a Vd!



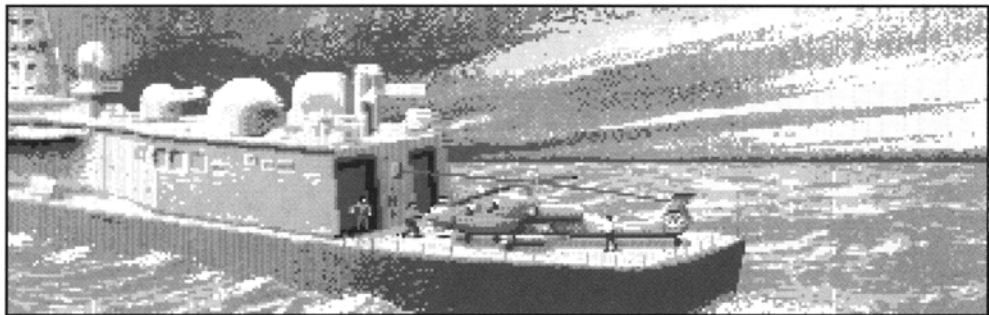
**© 1993, 2022 Electronic Arts Inc.**  
***Desert Strike is a trademark of Electronic Arts Inc.***





# DESERT STRIKE

## RETURN TO THE GULF



# DESERT STRIKE

## RETURN TO THE GULF

