

GAME BOY ADVANCE

AGB-ADIE-USA



DESERT STRIKETM ADVANCE

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

** WARNING - Seizures**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

CONTENTS

STARTING THE GAME	4
COMPLETE GAME CONTROLS	5
INTRODUCTION	8
GETTING STARTED	9
PLAYING THE GAME	12
WEAPONS	18
CREDITS	20
LIMITED 90-DAY WARRANTY	21

The French version starts on page 24.

La version française commence à la page 24.

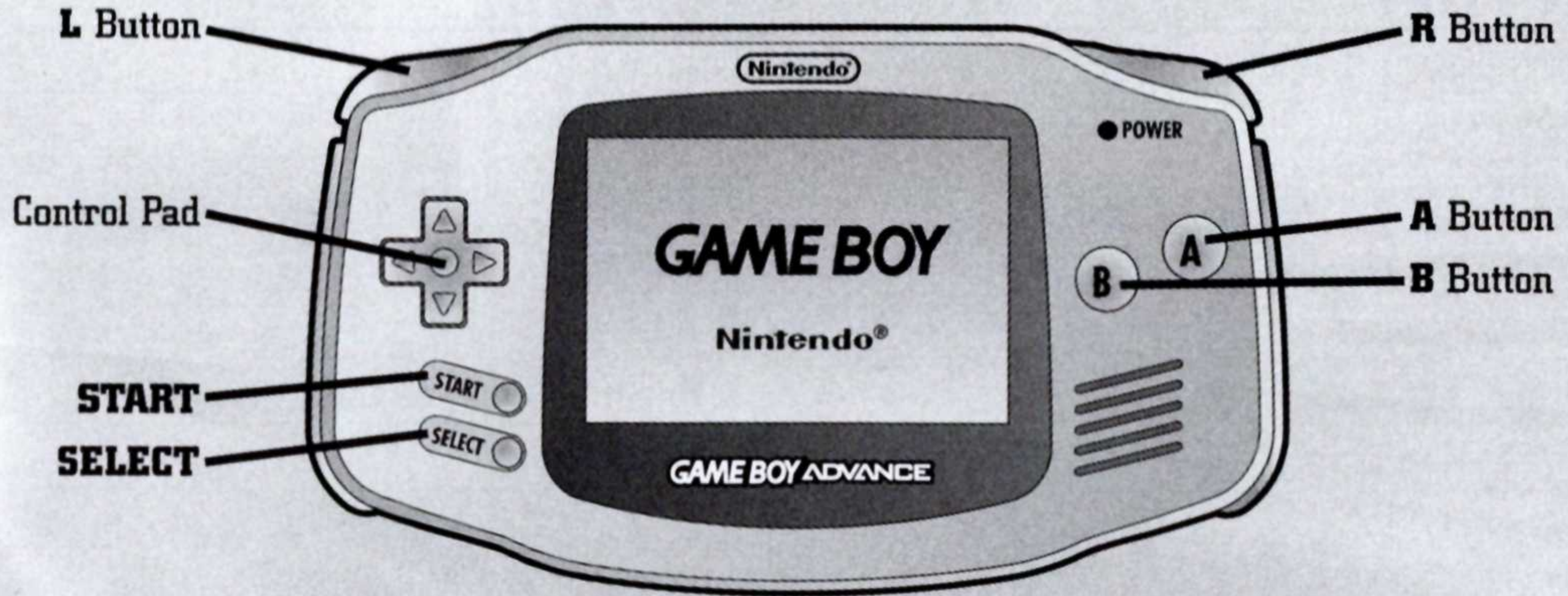


STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Desert Strike™ Advance* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Nintendo logo and EA GAMES™ screen appear.
4. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main Menu. (► p. 9).



COMPLETE GAME CONTROLS



GENERAL GAMEPLAY

★ To navigate *Desert Strike Advance*, follow the on-screen commands.

ACTION

CONTROL

Move Forward/Back

Control Pad ↑

Turn Clockwise/Counter-clockwise

Control Pad ↔

Fire Machine Guns

A Button

Fire Hydra Missiles

B Button

Heavy Missiles

R Button

Strafe

L Button + Control Pad

Pause/Map Screen

START



CONTROLLER CONFIGURATION

Choose the control configuration that best fits your fighting style. Configuration 1 (➤ p. 6) is the default configuration.

➤ To switch to Configuration 2 or Configuration 3, you must first access the Options menu (➤ p. 11).

CONFIGURATION 2

Guns	A Button
Missiles	B Button
Hydras	R Button

CONFIGURATION 3

Guns	B Button
Missiles	R Button
Hydras	A Button

CONFIGURATION 4

Guns	B Button
Missiles	A Button
Hydras	R Button



INTRODUCTION

After taking control of the desert, a self-styled military leader now threatens world peace. Quick to react to the impending catastrophe, the President of the United States has ordered a series of high-risk preemptive campaigns to vanquish this menace and stabilize the region. You have been assigned to pilot a state-of-the-art Apache attack helicopter. It's now your mission to eliminate key military targets, rescue comrades missing in action and, ultimately, save the world from the threat in the desert!

FOR MORE INFO about this and other titles, check out EA GAMES on the web at www.eagames.com.

GETTING STARTED

Your mission begins at the Main menu. Start a new Campaign, enter campaign passwords, choose a different Copilot, or customize Options from this menu.



CHOOSE YOUR CAMPAIGN

➤ To begin a new game, press **START**. You begin playing Campaign #1: Air Superiority.

To change campaigns:

1. Press the **A** Button to access the Campaign Menu.
2. Enter the password of the campaign you wish to play in the space provided and select **START** to proceed to gameplay.



NOTE: You acquire passwords to unlock new campaigns when you complete existing campaigns (► Passwords on p. 17).

CHOOSE YOUR COPILOT

Your copilot is responsible for aiming the guns and operating the winch. The more capable your copilot, the easier your job as pilot will be.

- To access the Copilot menu, press the **B** Button.
- Scroll through available options by using the Control Pad and confirm your selection by pressing **START**.

NOTE: You must rescue copilots listed as MIA before they are available for you to use in a campaign.

CHOOSE CONTROL OPTIONS

Select from various control features in the Options menu.

- To access the Options menu, press the **R** Button.
- To scroll through available controller configurations, press the **A** Button (➤ *Complete Game Controls* on p. 5).
- To change the control option, press the **B** Button.

You have three control options: **With Momentum**, From Above, and From Cockpit.

WITH MOMENTUM

You must compensate for momentum while flying.

FROM ABOVE

Disables the turning function on the Control Pad.

FROM COCKPIT

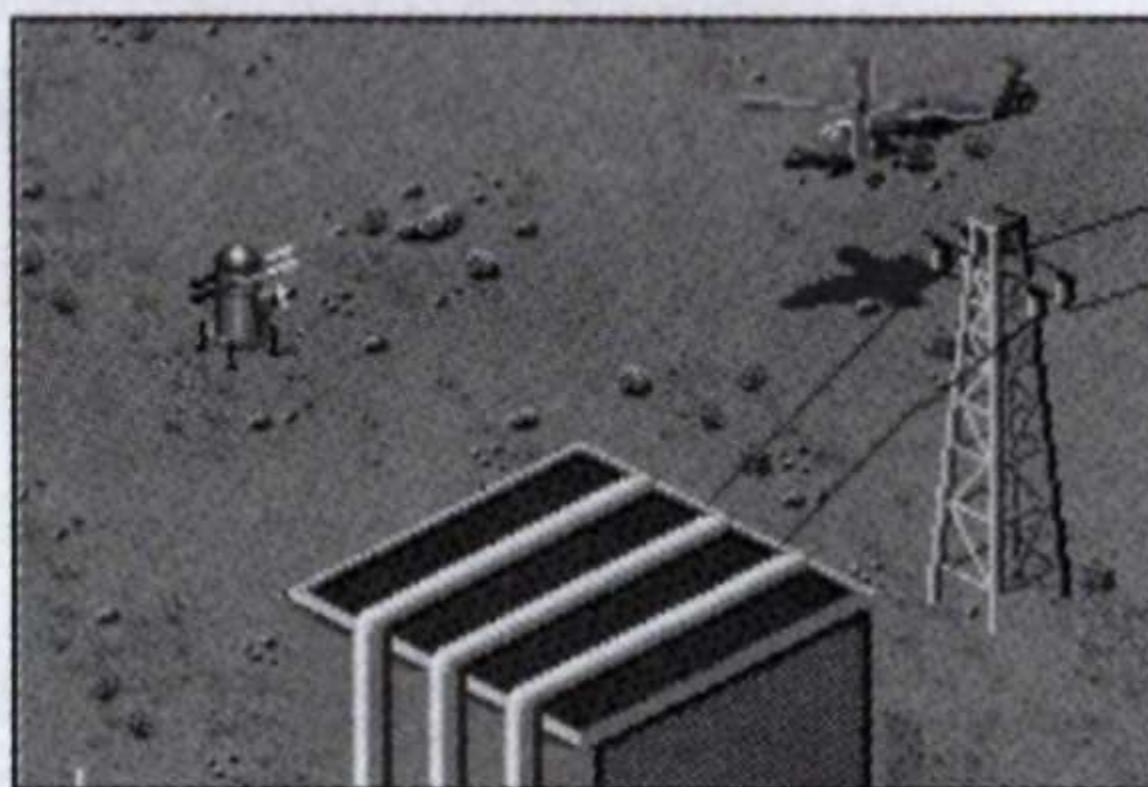
You do not have to compensate for momentum while flying.

To return to the Main menu, press **START**.

PLAYING THE GAME

Fire up the engines and head out!

GAMEPLAY SCREEN



- ★ 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 level.
- ★ Although the machine gun may appear to be hitting an object, make sure you look for the gray explosion and listen for the loud impact noise to be certain you are on target. Misses appear as yellow explosions and make only small gunfire noises.

- ★ At times during the campaign you receive announcements of incoming intelligence reports. If you wait more than 10 seconds to access the report, it will no longer be available.

For a complete list of game controls, ➤ *Complete Game Controls* on p. 5.

PAUSE/MAP SCREEN

The Pause/Map screen provides statistics on your supplies, location, mission objectives, and military targets.



- To access the Pause/Map screen, press **START**.
- To scroll through the locations of each of your mission objectives on the map, press the Control Pad $\leftrightarrow$.

NOTE: Attempting missions out of order increases the difficulty of the campaign.

- ✱ In the first three campaigns, your missions are numbered in the selection display beneath the battle map. In the fourth campaign, only your first mission is displayed initially. As you complete objectives the data on subsequent missions becomes available to you.
- ✱ You can collect resources such as fuel drums, ammo crates, armor repair kits, ladders, and extra lives to assist you during your mission.

NOTE: In later campaigns, fuel, ammo, and other special items may be concealed within buildings, dunes, or rocks and may not appear on the map until you destroy the structures surrounding them.

MISSION DATA SCREEN

Obtain detailed information about the targets and objectives of a campaign from the Mission Data screen.



ARMOR POINTS: Provides the amount of damage a target requires to be destroyed.

POWER POINTS: Indicates the amount of damage an enemy weapon does to your armor points.

- To access the Mission Data screen (when you are in the Pause/Map screen), press the **A** Button.
- To scroll through items in the Mission Data, press the Control Pad $\leftarrow \rightarrow$.
- To return to the Pause/Map screen, press the **B** Button.

CAMPAIGN STATUS SCREEN

The Campaign Status screen provides up-to-date reports on your progress in the campaign.

POINTS	1178	SCORE	0
HYDS	38	CAMPAIGN MISSIONS	
ISLS	8	RADAR SITES	*ACTIVE
FUEL	100	POWER STATION	*ACTIVE
ARMOR	600	AIR FIELDS	*ACTIVE
LOAD	0	COMMAND BLDGS	*ACTIVE
LIVES	3	SECRET AGENT	*LOST
		RETURN TO FRIGATE WHEN MISSIONS ARE COMPLETED	

- To access the Campaign Status screen (when you are in the Pause/Map screen), press the **R** Button.
- ★ Missions are listed in order. Missions whose statuses are displayed in green are completed. Missions whose statuses are displayed in red are incomplete.

PASSWORDS

At the end of each successful campaign you receive a seven-character password. Write down this password if you wish to continue on to the next campaign with your score intact.

✱ The password does not save your copilot selection or any customized control settings you may have chosen.



NOTE: Please be sure to write down your passwords!



To use a password to proceed to the next campaign:

1. Press the **A** Button in the Main Menu to access the Campaign Menu.
2. Enter the password of the campaign you wish to play in the space provided.
3. Press **START** to return to the Main Menu.

WEAPONS

Your helicopter has 600 points of armor with which to deflect harmful attacks.

★ For every MIA rescue you receive 150 additional armor points

Your weapons inflict the following damage.

MACHINE GUN	3 points
HYDRA MISSILES	25 points
HEAVY MISSILES	100 points

The following table provides the statistics on enemy fire.

ENEMY WEAPON	ARMOR	DAMAGE
AK47 	10 points	5 points
Aphid  	25	75
AAA 	50	20
Rapier 	75	100
VDA 	100	25
ZSU 	150	40
Speedboat 	150	50
Chopper 	150	100
M48 	200	100
Crotale 	250	150

CREDITS

Programming: BUDCAT CREATIONS –
Jonah Stich, Jason Andersen, Isaac Burns

Artist: Jorge Rosado

Associate Art Project Manager: Gabe Miller

Producer: Jeremy Strauser

Executive Producer: Steven Chiang

Studio Art Director: John Turk

Studio General Manager: John Schappert

Testing: Damion Banks, Mike Brunscheen,
Jonathan Crankshaw, Russell Kiniry

QA Lead: Keith Moss

QA Manager: Eric Zala

Marketing Product Manager: Aaron Burns

Director of Marketing: Todd Sitrin

Documentation: Julie-Anne LaRochelle,
Sharon Maher

Documentation Layout: Chris Held

Package Design: Marco Garcia

Package Project Management: John Burns

Customer Quality Control: Darryl Jenkins,
Dave Knudson, Andrew Young, Tony Alexander,
Benjamin Smith, Anthony Barbagallo

Special Thanks: Ruth Kennedy, Sue Garfield

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty

lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

FAX: (650) 628-5999

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

EA Tech Support Fax: (650) 628-5999

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

FTP: [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

NOTICE

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo and Desert Strike are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



VIOLENCE

LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	28
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	29
INTRODUCTION	32
DÉBUT DU JEU	33
COMMENT JOUER.	36
ARMES	42
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE	44
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	45

POUR COMMENCER

1. Éteignez votre Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Desert Strike^{MD} Advance* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. Le logo de Nintendo et l'écran de EA GAMES^{MD} apparaissent.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.
(► p. 33.)

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



COMMANDES GÉNÉRALES

✱ Pour naviguer dans *Desert Strike Advance* suivez les instructions à l'écran.

ACTION

CONTROL

Avancer/Reculer

Croix directionnelle $\updownarrow$

Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre/Tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

Croix directionnelle $\leftrightarrow$

Utiliser mitrailleuse à chaîne

Bouton **A**

Lancer des Hydra Missiles

Bouton **B**

Tirer missiles guidés par radar

Bouton **R**

Mitrailer

Bouton **L**

Écran de pause/carte

START

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Choisissez la configuration de manette qui correspond le mieux à votre style de combat. Configuration 1 (➤ p. 30) est la configuration par défaut.

➤ Pour passer à la Configuration 2 ou Configuration 3, vous devez d'abord accéder au menu Options (➤ p. 35).

CONFIGURATION 2

Fusils	Bouton A
Missiles	Bouton B
Hydras	Bouton R

CONFIGURATION 3

Fusils	Bouton B
Missiles	Bouton R
Hydras	Bouton A

CONFIGURATION 4

Fusils	Bouton B
Missiles	Bouton A
Hydras	Bouton R

INTRODUCTION

Après avoir pris contrôle du désert, un pseudo-militaire menace maintenant la paix mondiale. Répondant rapidement à la catastrophe imminente, le président des États-Unis a ordonné une série de campagnes préventives à haut risque pour vaincre cette menace et stabiliser la région. Vous avez été choisi pour piloter un hélicoptère d'attaque Apache. Votre mission est celle d'éliminer des cibles militaires clés, de sauver des camarades disparus au combat et, finalement, de sauver le monde de la menace qui rôde dans le désert.

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA GAMES sur le Web à l'adresse www.eagames.com.

DÉBUT DU JEU

Votre mission commence au menu principal. Commencez une nouvelle campagne, entrez les mots de passe de la campagne, choisissez un autre copilote ou personnalisez les options à partir de ce menu.



CHOISISSEZ VOTRE CAMPAGNE

➤ Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **START**. Vous entreprenez alors la Campagne #1 : Air Superiority (Supériorité aérienne).

Pour changer de campagne :

1. Appuyez sur le bouton **A** Pour accéder au menu Campagne.
2. Entrez le mot de passe de la campagne que vous désirez jouer dans l'espace prévue à cet effet et sélectionnez **START** pour passer au jeu.

REMARQUE : Vous obtenez les mots de passe servant à déverrouiller de nouvelles campagnes en terminant les campagnes existantes (➤ Mots de passe, p. 41).

CHOIX DE VOTRE COPILOTE

Votre copilote est celui qui pointe les fusils et opère le treuil. Plus votre copilote est compétent, plus votre pilotage sera facile.

- Pour accéder au menu Copilot, appuyez sur le bouton **B**.
- Faites défiler les options offertes en appuyant sur la croix directionnelle et confirmez votre choix en appuyant sur **START**.

REMARQUE : Vous devez sauver les copilotes disparus au combat pour pouvoir les utiliser dans le cadre d'une campagne.

CHOIX DES OPTIONS DE COMMANDE

Sélectionnez des options de commande à partir du menu des options.

- Pour accéder au menu des options, appuyez sur le bouton **R**.
- Pour faire défiler les types de configuration de manette offertes, appuyez sur le bouton **A**
(➤ *Liste complète des commandes*, p. 29).
- Pour changer l'option de commande, appuyez sur le bouton **B**.

Il existe trois options de commande : **With Momentum** (**avec vitesse**), From Above (d'en haut) et From Cockpit (du poste de pilotage).

WITH MOMENTUM

Vous devez compenser pour la vitesse en volant.

FROM ABOVE

Désactive la fonction de virage de la croix directionnelle.

FROM COCKPIT

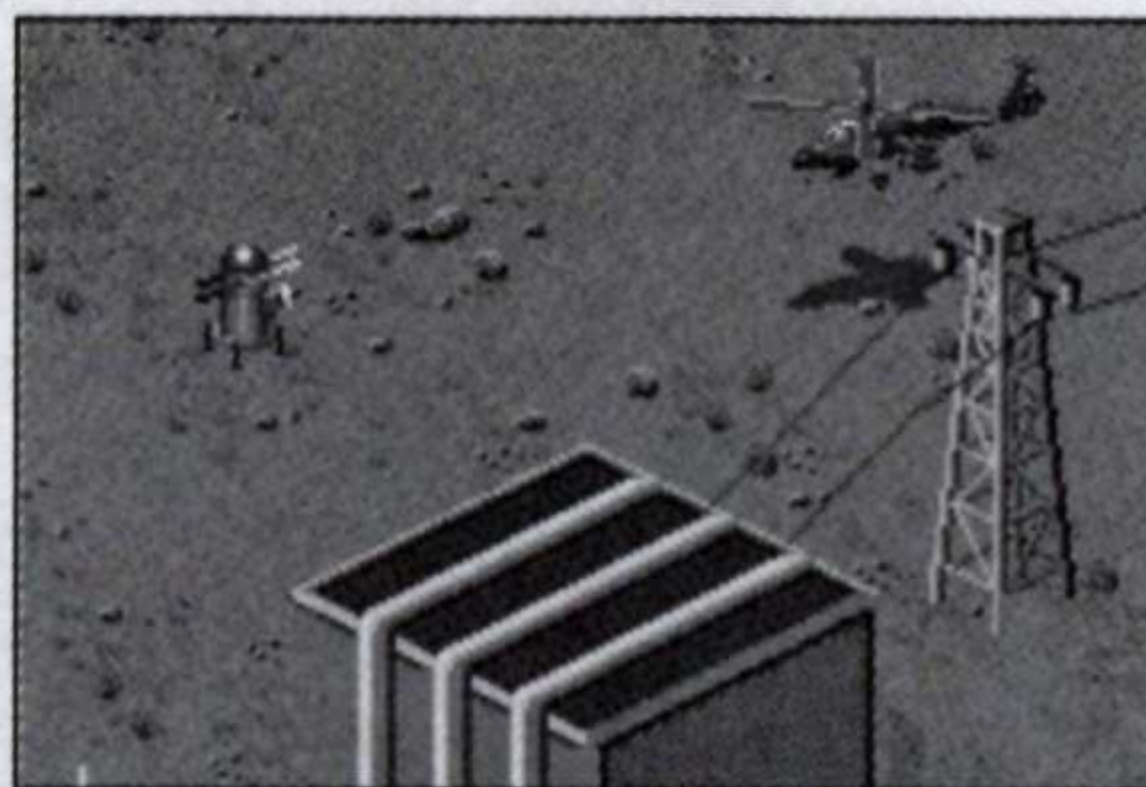
Vous n'avez pas à compenser pour la vitesse en volant.

Pour retourner au menu principal, appuyez sur **START**.

COMMENT JOUER

Démarrez vos moteurs et partez!

ÉCRAN DE JEU



- ✱ Vous avez trois vies par campagne. Si vous perdez votre troisième vie avant d'avoir accompli la dernière mission de votre campagne, vous devez retourner au début.
- ✱ Même si vous avez l'impression que la mitrailleuse à chaîne a touché un objet, assurez-vous qu'il y a une explosion grise et le bruit lourd d'impact prouvant que la cible a bel et bien été touchée. Si la cible n'est pas touchée, l'explosion sera de couleur jaune et sera accompagnée de petits bruits de fusil.

✱ À certains moments de la campagne, vous recevez des comptes rendus de renseignement. Si vous attendez plus de 10 secondes avant d'accéder au compte rendu, il ne sera plus accessible.

Pour obtenir une liste complète des commandes de jeu, ➤ *Liste complète des commandes*, p. 29.

ÉCRAN DE PAUSE/CARTE

L'écran de pause/carte fournit des statistiques sur vos provisions, votre emplacement, les objectifs de votre mission et vos cibles militaires.



➤ Pour accéder à l'écran de pause/carte, appuyez sur **START**.

➤ Pour faire défiler les emplacements des objectifs de mission sur la carte, appuyez sur la croix directionnelle $\leftrightarrow$.

REMARQUE : Si vous ne respectez pas l'ordre des missions, votre campagne sera plus difficile à accomplir.

- ✱ Dans le cadre des trois premières campagnes, vos missions sont numérotées dans la fenêtre de sélection sous la carte de combat. Dans le cadre de la quatrième campagne, seule votre première mission est affichée initialement. Au fur et à mesure que vous atteignez vos objectifs, les données des missions subséquentes vous sont dévoilées.
- ✱ Vous pouvez collectionner des ressources telles que des fûts de carburant, des caisses de munitions, des troussees de réparation d'armure, des échelles et des vies supplémentaires qui vous aideront au cours de votre mission.

REMARQUE : Dans de futures campagnes, le carburant, les munitions et d'autres objets particuliers peuvent être cachés dans des immeubles, des dunes ou des roches et peuvent ne pas apparaître sur la carte jusqu'à ce que vous détruisiez les structures vous entourant.

ÉCRAN MISSION DATA

Obtenez des informations détaillées sur les cibles et les objectifs d'une campagne à partir de l'écran Mission Data.



ARMOR POINTS : Indique le montant de dommages requis pour détruire une cible

POWER POINTS : Indique le montant de dommages qu'une arme de l'ennemi peut faire à vos points d'armure

- Pour accéder à l'écran Mission Data (lorsque vous vous trouvez à l'écran de pause/carte), appuyez sur le bouton **A**.
- Pour faire défiler les éléments de l'écran Mission Data, appuyez sur la croix directionnelle $\leftrightarrow$.
- Pour retourner à l'écran de pause/carte, appuyez sur le bouton **B**.

ÉCRAN CAMPAIGN STATUS

L'écran Campaign Status fournit les comptes rendus les plus récents sur vos progrès au cours de la campagne.

SCORE	0
CAMPAIGN MISSIONS	
MONS 1178	RADAR SITES : ACTIVE
HYDS 38	POWER STATION : ACTIVE
ISLS 8	AIR FIELDS : ACTIVE
FUEL 100	COMMAND BLDGS : ACTIVE
ARMOR 600	SECRET AGENT : LOST
LOAD 0	RETURN TO FRIGATE WHEN MISSIONS ARE COMPLETED
LIVES 3	

- Pour accéder à l'écran Campaign Status (lorsque vous vous trouvez à l'écran de pause/carte), appuyez sur le bouton **R**.
- ★ Les missions sont énumérées en ordre. Les missions dont le statut est affiché en vert sont terminées. Les missions dont le statut est affiché en rouge sont non terminées.

MOTS DE PASSE

À la fin de chaque campagne réussie, vous recevez un mot de passe de sept caractères. Prenez en note ce mot de passe si vous désirez passer à la prochaine campagne en conservant votre pointage.

✱ Le mot de passe ne sauvegarde pas votre choix de copilote ni les options de commande que vous avez personnalisées.

REMARQUE : Assurez-vous de prendre en note les mots de passe qui vous sont fournis!

Pour utiliser un mot de passe pour passer à la campagne suivante :

1. Appuyez sur le bouton **A** à partir du menu principal pour accéder au menu Campaign.
2. Entrez le mot de passe de la campagne que vous désirez jouer dans l'espace prévu à cet effet.
3. Appuyez sur **START** pour retourner au menu principal.

ARMES

Votre hélicoptère possède 600 points d'armure avec lesquels vous pouvez faire dévier des attaques nuisibles.

★ Chaque fois que vous sauvez un camarade disparu au combat, vous recevez 150 points d'armure supplémentaires.

Vos armes infligent les dommages suivants.

MITRAILLETTE	3 points
HYDRA MISSILES	25 points
MISSILES LOURDS	100 points

Le tableau suivant fournit les statistiques sur l'ennemi.

ARMES DE L'ENNEMI	ARMURE	DOMMAGES
AK47 	10 points	5 points
Aphid  	25	75
AAA 	50	20
Rapier 	75	100
VDA 	100	25
ZSU 	150	40
Bateau à moteur 	150	50
Écrêteur 	150	100
M48 	200	100
Crotale 	250	150

MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

Programmation : BUDCAT CREATIONS –

Jonah Stich, Jason Andersen, Isaac Burns

Artiste : Jorge Rosado

Directeur artistique du projet : Gabe Miller

Producteur : Jeremy Strauser

Chef de production : Steven Chiang

Directeur artistique du studio : John Turk

Directeur-général du studio : John Schappert

Tests : Keith Moss, Damion Banks, Mike
Brunscheen, Jonathan Crankshaw, Russell Kiniry

Directeur de l'AQ : Eric Zala

Directeur de projet – Marketing :

Aaron Burns

Directeur du marketing : Todd Sitrin

Documentation : Julie-Anne LaRochelle,
Sharon Maher

Mise en page de la documentation :

Chris Held

Package Design: Marco Garcia

Gestion du projet d'emballage : John Burns

Contrôle de la qualité : Darryl Jenkins, Dave
Knudson, Andrew Young, Tony Alexander,
Benjamin Smith, Anthony Barbagallo

Remerciements particuliers : Ruth Kennedy,
Sue Garfield

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS^{MD}

Electronic Arts garantit l'acheteur initial de ce produit contre tout défaut de matériau ou de main d'œuvre du support d'enregistrement (le "**Support d'enregistrement**") du(des) logiciel(s), pendant une période de 90 jours, à compter de la date d'achat. Si le Support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Electronic Arts accepte de le remplacer gratuitement dès la réception du Support d'enregistrement par son centre de service, port payé, avec preuve d'achat. Cette garantie est limitée au Support d'enregistrement contenant le(s) logiciel(s) initialement fourni(s) par Electronic Arts. Cette garantie ne s'applique pas et sera considérée nulle si, de l'avis d'Electronic Arts, le défaut est la conséquence de mauvais traitements, d'une utilisation incorrecte ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace et annule toute autre garantie, verbale ou écrite, explicite ou implicite, y compris toute garantie de qualité marchande ou de bon fonctionnement pour un usage particulier, et aucune autre déclaration, de quelque nature que ce soit, ne peut lier ou contraindre Electronic Arts. Si l'exclusion de ces garanties est impossible, alors de telles garanties applicables à ce produit, y compris les garanties implicites de valeur marchande et de bon fonctionnement pour un usage particulier, sont limitées à la période de 90 jours susmentionnée. Electronic Arts ne peut en aucun cas être tenue responsable de dommages spéciaux, accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit Electronic Arts, y compris les dommages matériels, et, dans les limites permises par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été averti de

la possibilité de tels dommages. Certains États et provinces ne permettent pas les restrictions à la durée d'une garantie implicite ou les exclusions ou limitations des dommages accessoires et indirects. Par conséquent, les limitations et exclusions de responsabilité susmentionnées peuvent ne pas s'appliquer à vous. Dans de telles juridictions, la responsabilité d'Electronic Arts se limite au maximum permis par la loi. Cette garantie vous accorde des droits spécifiques. Selon l'État ou la province où vous résidez, d'autres droits peuvent également vous être accordés.

RETOURS PENDANT LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veillez retourner, à l'adresse indiquée ci-dessous, le produit accompagné d'un exemplaire du reçu de vente original, indiquant la date d'achat, ainsi qu'une brève description du problème que vous avez rencontré, ainsi que votre nom, adresse et numéro de téléphone, et Electronic Arts vous fera parvenir un Support d'enregistrement de remplacement. Si le produit a été endommagé par suite d'une utilisation incorrecte, de mauvais traitements ou de négligence, cette garantie de 90 jours sera déclarée nulle et vous devrez suivre les consignes correspondant aux retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons vivement d'expédier votre produit par l'intermédiaire d'un mode d'expédition permettant d'effectuer le suivi de l'envoi. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si la défaillance du Support d'enregistrement résulte d'une utilisation incorrecte, de mauvais traitements ou de négligence, ou si la défaillance du Support d'enregistrement survient plus de 90 jours après la date d'achat, veuillez renvoyer, à l'adresse indiquée ci-dessous, le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat de 15,00 \$ à l'ordre de Electronic Arts, et une brève description du problème que vous avez rencontré, plus votre nom, adresse et numéro de téléphone, et Electronic Arts vous fera parvenir un Support d'enregistrement de remplacement.

Nous vous recommandons vivement d'expédier votre produit par l'intermédiaire d'un mode de livraison permettant d'effectuer le suivi de l'envoi. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

Télécopieur : (650) 628-5999

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, California 94063-9025



ASSISTANCE TECHNIQUE—Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro; téléphonez plutôt au centre d'assistance téléphonique pour obtenir des trucs et astuces.**

Télécopieur : (650) 628-5999

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Internet : <http://techsupport.ea.com>

FTP : [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

Courriel : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, le logo de EA GAMES et Desert Strike Advance sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

NOTES

NOTES



NOTES

NOTES



Proof of Purchase
Preuve d'achat
Desert Strike™ Advance



1454005

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065-1175

1454005
PRINTED IN JAPAN