



# JUNGLE STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE™

FRANÇAIS



# BIOGRAPHIE DES AUTEURS

Après le succès de *Desert Strike: Return to the Gulf*, Mike Posehn revient avec *Jungle Strike*. En plus d'être un programmeur informatique passionné, Mike est aussi un bon père de famille et un pêcheur invétéré.

La carrière de John Manley chez EA est longue, illustre et riche en diversité. On retrouve dans *Jungle Strike* comme dans *Desert Strike*, deux jeux dont il est le co-créateur, la preuve de son amour de l'action dans une tradition hollywoodienne. Il s'efforce de mettre ses connaissances et son sens cinématographique au service de la conception de jeux vidéo. Le résultat est surprenant : des jeux proches de la réalité et bouillonnants d'action.

"J'adore créer des jeux d'action innovateurs," dit Tony Barnes. Et pour preuve. Il a accumulé beaucoup d'expérience dans les domaines de l'action et des loisirs éducatifs. Parmi les jeux qu'il a conçu chez EA, on trouve *Desert Strike* et *Crüe Ball*.

# AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISION !

Des images statiques peuvent détériorer le tube cathodique ou faire des marques sur le phosphore de l'écran. Evitez des utilisations prolongées ou répétées sur des grands écrans de télévision.

## TABLE DES MATIERES

Résumé des commandes  
Introduction : parcourir la jungle  
Démarrer le jeu  
Démarrage rapide  
Le menu principal  
Vos Copilotes  
Inventaire des éléments vitaux  
Vies  
Carburant  
Blindage  
Armes  
Passagers.

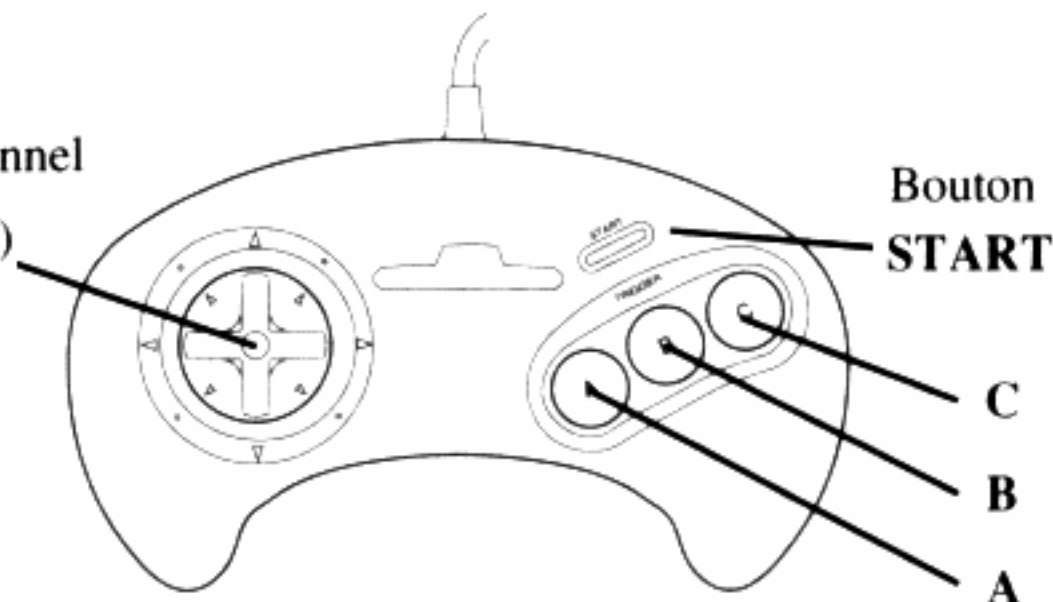




Déplacement de côté  
 Vies supplémentaires  
 Informations sur la console  
 L'écran de la carte  
 L'affichage des sélections  
 Rapport de mission (écran de la mission)  
 La progression de la campagne (écran de campagne)  
 Rapports spéciaux  
 Echec d'une mission  
 Points de blindage et de PUISSANCE DE DESTRUCTION  
 Vehicules  
 Aéroglisseur d'attaque MX-9  
 Avion de combat F-117A stealth fighter  
 Forces spéciales d'intervention à moto  
 Ramasser du matériel  
 Ecran de la victoire  
 Points & scores  
 Briefings de campagne  
 Les zones de danger  
 Pistes d'atterrissage  
 Campagne n°1 : Washington D.C  
 Campagne n°2 : Sub Hunt  
 Campagne n°3 : Training Ground  
 Campagne n°4: Night Strike  
 Campagne n°5: Puloso City  
 Campagne n°6: Snow Fortress  
 Campagne n°7: River Raid  
 Campagne n°8: Mountains  
 Le retour  
 Astuces et conseils  
 Annexe : armes Et matériel

# RÉSUMÉ DES COMMANDES

Pavé directionnel  
(PAVÉ D)



VOLER

## • L'HÉLICOPTERE COMANCHE

Commandes de déplacement :

Pavé directionnel

Haut	Bas	Droite	Gauche
avant	arrière	pivoter droite	pivoter gauche

**Décoller de l'héliport** : Appuyez sur l'une des flèches du **pavé directionnel**. Votre hélicoptère Comanche redécoule automatiquement une fois que vous avez déposé des passagers.

**Atterrir sur l'héliport** : planez au-dessus de celui-ci et vous atterrirez automatiquement. Remarque : vous ne pouvez déposer des passagers que sur un héliport protégé, allié ou pris à l'ennemi.

**Se déplacer de côté** : maintenez appuyée la touche bouton en utilisant le pavé directionnel. Pour plus d'informations , reportez-vous à la section **se déplacer de côté** de ce manuel.

### •F-117A Nighthawk Stealth Fighter

Commandes directionnelles:

Pavé directionnel

Haut	Bas	Gauche	Droite
Diminuez	Augmentez	Virer	Virer
Altitude	Altitude	Gauche	Droite

**Décoller** : faites atterrir le Comanche sur l'héliport à côté du hangar de l'avion de combat F-117A. Votre transfert dans le F-117A est automatique et ensuite vous décollez.

**Atterrir** : approchez la piste d'atterrissage dans le sens contraire du décollage, placez l'ombre de l'avion légèrement à gauche du centre de la piste d'atterrissage à très basse altitude et le F-117A atterrit tout seul.

Le F-117A avance automatiquement, il dispose d'une réserve de carburant et de munitions illimitée. Il ne peut pas planer comme l'hélicoptère Comanche.

## VOL

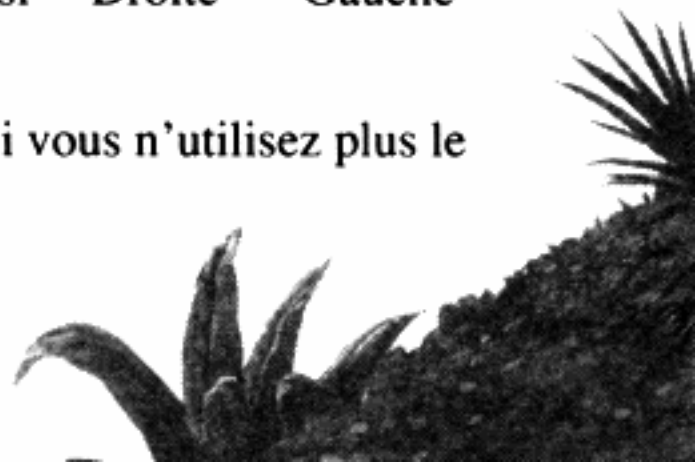
### •Special Forces Assault Cycle

Commandes directionnelles :

Pavé directionnel

Haut	Bas	Droite	Gauche
Avant	Ralentir/	Tourner	Tourner
	Arrière si	Droite	Gauche
	Arrêt		

L'attaque est stoppée si vous n'utilisez plus le pavé directionnel.



## DÉPLACEMENT SUR L'EAU

### •XL-9 hovercraft

Commandes directionnelles :

Pavé directionnel

Haut	Bas	Droite	Gauche
Avant	Arrière	Tourner Droite	Tourner Gauche

L'aéroglysseur s'immobilise complètement si vous n'utilisez plus le pavé directionnel.

## TIRS

Voici la liste des commandes des différentes armes. Pour les modifier, consultez la section "Modification des commandes".

	Comanche	Aéroglysseur	Stealth Fighter
<b>A</b>	Hellfires (missiles hellfire)	Water Mine (mine sous-marine)	Ironbombs (bombes)
<b>B</b>	Hydras (missiles hydra)	Light Rockets (roquettes légères)	AIM-92 Rockets (roquettes AIM-92)
<b>C</b>	Chain Gun (mitrailleuse)	Machine Gun (mitrailleuse)	Machine Gun (mitrailleuse)

### Motorcycle (moto)

- A** Land Mine (mine terrestre)
- B** Light Rockets (roquettes légères)
- C** Machine Gun (mitrailleuse)



## FAIRE UNE PAUSE PENDANT LA PARTIE

Appuyez sur la touche **START**, pour interrompre momentanément la partie. Appuyez sur la même touche pour reprendre la partie.

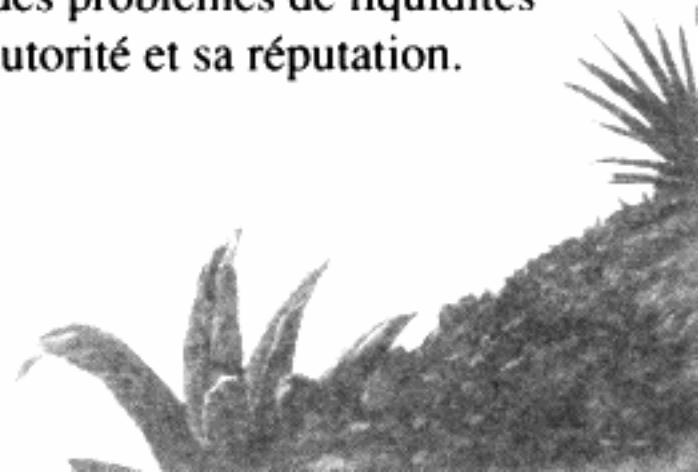
## INTRODUCTION: PARCOURIR LA JUNGLE

Le général Kilbaba, le fou du désert, est mort. Cependant la folie et le terrorisme sont enracinés dans sa famille. Son fils, aussi appelé Kilbaba, est aussi vicieux que son père, sinon plus. Le père n'a pas connu le désir de vengeance qui obsède le fils. Quelqu'un a fait couler le sang dans sa famille et il se doit de leur rendre la pareille dans des proportions plus grandes encore. Il n'est pas difficile sur le choix de ses victimes : n'importe quel américain fera l'affaire.



Même si le jeune fou a hérité de la fortune (volée) de son père, il ne dispose en aucune façon de ses appuis politiques. Kilbaba a sorti en fraude de l'équipement nucléaire du programme d'armement nucléaire dirigé par son père. Il souhaite ardemment continuer ce programme mais il ne sait pas où.

Apparaît alors Carlos Ortega, célèbre baron de la drogue sud-américain célèbre pour sa violence. Il est la plus grande cause au monde de dépendance, de misère et de crainte. Il utilise sa fortune pour vivre dans une débauche de luxe et pour créer la plus grande armée privée du monde. Mais les agents des stupéfiants ont intercepté de plus en plus de cargaisons et saisi des biens qu'il croyait à l'abri derrière des sociétés prête-nom. Il commençait à avoir des problèmes de liquidités compromettant son autorité et sa réputation.



Le baron de la drogue avait eu vent des difficultés du fou. Il pouvait transporter les armes nucléaires et les installations pour les assembler, il pouvait les livrer aussi. En un coup de téléphone, le fou et le baron de la drogue devinrent associés. Le baron de la drogue saura se venger des lourdes pertes financières infligés et "l'honneur" de la famille du fou sera restauré. La solution est simple : lancer une attaque nucléaire sur les États-Unis.

Heureusement, leur plan n'a pas encore été mis à exécution et il n'est pas encore trop tard pour les arrêter. Le département des narcotiques américain connaît les grandes lignes du plan des deux hommes mais pas les détails. Le moment est venu de lancer une intervention militaire pour stopper ces plans. Votre tâche consiste à gagner toutes les campagnes ainsi que toutes les missions composant ces campagnes. *Desert Strike* n'était qu'un début et c'est maintenant avec *Jungle Strike* que les choses sérieuses commencent.

## DÉMARRER LE JEU

1. Mettez votre Sega™ Mega Drive™ sur OFF (arrêt). N'insérez ou n'enlevez jamais de cartouche de jeu quand l'appareil est sur ON (marche).
2. Insérez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement pour qu'elle soit bien en place.
3. Mettez l'interrupteur sur ON (marche).
4. Le logo d'EA apparaît et l'introduction cinématique commence automatiquement. Vous pouvez appuyer sur **START** à tout moment pendant l'introduction pour aller directement au Main Menu (Menu principal).
5. Si vous voulez regarder une brève démo, attendez la fin de l'introduction. La démo s'affiche et vous pouvez l'interrompre n'importe quand en appuyant sur **START**.

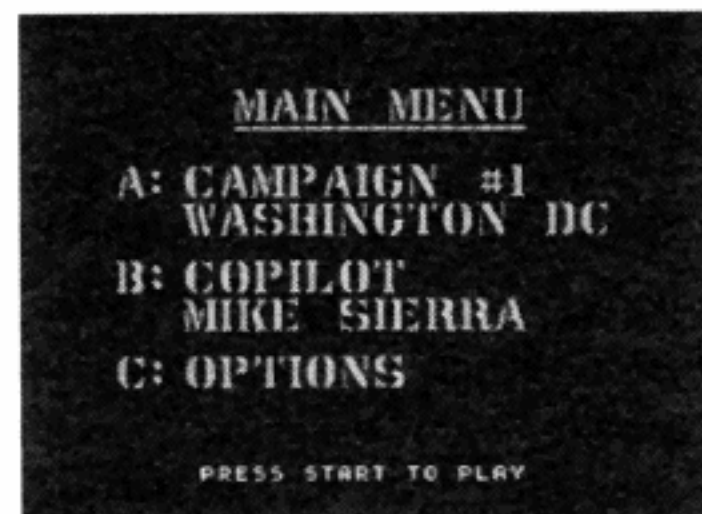




# DÉMARRAGE RAPIDE

- Utilisez le **pavé directionnel** pour diriger votre véhicule et les touches **A**, **B** et **C** pour lancer vos armes.
- Pendant la partie, appuyez sur **START** pour afficher la carte.
- Les flèches **gauche/droite** du **pavé directionnel** servent à localiser les cibles, l'approvisionnement et les armes de l'ennemi sur la carte.
- Planez au-dessus des caisses, des bidons de carburant et des personnes pour les ramasser.
- Effectuer la mission dans l'ordre.
- Déposez des passagers dans des pistes d'atterrissage pour récupérer vos points de blindage.
- Lisez tout le texte à l'écran.
- Les approvisionnements sont parfois cachés à l'intérieur des cibles. Tirez sur les cibles pour trouver les approvisionnements mais sans utiliser trop de puissance de feu pour ne pas les détruire.
- Revenez à votre base une fois que toutes les missions d'une campagne sont achevées.

# LE MENU PRINCIPAL



## CHOISISSEZ VOTRE CAMPAGNE

Si vous jouez pour la première fois ou si vous ne possédez pas de mot de passe, vous devez commencer par la campagne n°1. (Vous trouvez les mots de passe à la fin d'une campagne. Reportez-vous à la section **Password** (mot de passe) dans ce manuel.) Appuyez sur **START** quand vous êtes prêt à commencer une campagne.

L'écran de sélection du copilote montre une image de chaque copilote, une photo de groupe de la troupe des forces spéciales et des dossiers sur chaque copilote. Notez que certains pilotes répertoriés en tant que MIA (porté disparu) quand le jeu démarre et vous ne pouvez pas les choisir comme copilote.

Pour passer en revue les pilotes, appuyez sur la flèche **gauche/droite** du **pavé directionnel**.

Reportez-vous à la section **Copilot** de ce manuel pour de plus amples informations sur les qualités des pilotes. Une fois que vous avez trouvé le pilote que vous voulez, appuyez sur **START** pour revenir au Menu Principal.



## CHOISISSEZ LES OPTIONS DE COMMANDES



- Pour aller à l'écran Options (options), appuyez sur **C** dans le Menu Principal.
- Appuyez sur les flèches **haut/bas** du **pavé directionnel** pour utiliser le tiret blanc de sélection : boutons ou commandes.
- Pour passer en revue les options existantes, appuyez sur la flèche **gauche/droite** du pavé directionnel.

## Boutons

- Les boutons **A**, **B** et **C** contrôlent les tirs de votre arme lors d'une mission. Tapez la flèche gauche/droite du **pavé directionnel** pour sélectionner la configuration de votre bouton.

## Commandes

- On trouve deux options de commandes : *With Momentum* (accélération) et *No Momentum* (sans accélération).

Les joueurs débutants souhaiteront peut-être commander le Comanche sans accélération. Ces réglages ne sont pas aussi réalistes qu'avec accélération mais les risques d'erreur sont plus grands.

- **WITH MOMENTUM** (avec accélération) : c'est le réglage standard. Il est automatiquement choisi par votre Sega Mega Drive au début de chaque jeu.



Votre Comanche accélère – c'est-à-dire qu'il avance tellement rapidement que vous ne pouvez pas vous arrêter d'un seul coup en relâchant les commandes et vous devez en tenir compte quand vous pilotez. Le pilotage avec accélération demande de l'entraînement mais une fois maîtrisé, il offre de nombreux avantages.

Liste des commandes avec accélération :

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

- Les commandes **SANS ACCÉLÉRATION** sont les mêmes. Cependant, quand vous relâchez les commandes du **pavé directionnel**, le Comanche s'arrête immédiatement et n'est pas propulsé par son élan.
- Votre choix de commandes terminé, appuyez sur **START** pour revenir au menu principal. Appuyez encore une fois sur **START** pour commencer à jouer.

## VOTRE BASE

Vous commencez votre campagne depuis votre base. Celle-ci change pour chaque campagne et votre Comanche ne consomme pas de carburant quand vous êtes à proximité de votre base. Une fois que vous avez rempli toutes les missions lors d'une campagne, revenez à votre base pour terminer votre campagne.

**Remarque :** votre base diffère des pistes d'atterrissage et vous ne pouvez pas y déposer de passagers.

## VOS COPILOTES

Les copilotes ont différents niveaux de qualification qui sont indiquées dans leurs dossiers. Les qualifications des copilotes ne sont pas notées de 1 à 10 mais plutôt décrites.

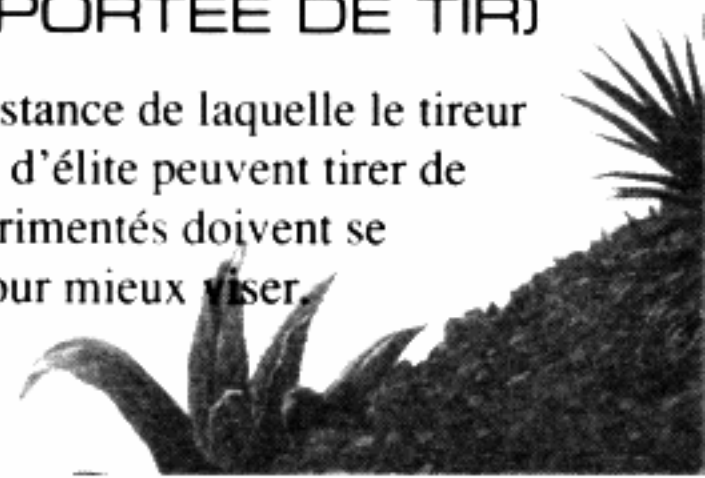
Liste des qualifications du copilote :

### •WINCH CONTROL (COMMANDE DU TREUIL)

La commande du treuil détermine la zone dans laquelle un copilote peut ramasser quelque chose ou quelqu'un en utilisant le treuil. Les meilleurs copilotes disposent d'un champ d'action plus large avec le crochet et l'échelle. Les opérateurs de treuil normaux doivent se trouver juste au-dessus des objets ou des personnes pour les ramasser.

### •RANGE AIM (PORTÉE DE TIR)

La portée du tir est la distance de laquelle le tireur vise la cible. Les tireurs d'élite peuvent tirer de loin et ceux moins expérimentés doivent se rapprocher des cibles pour mieux viser.





## •RATE (VITESSE DE TIR)

Cette commande donne la vitesse de tir. Des tireurs confirmés peuvent tirer plus vite à la mitrailleuse si vous maintenez le bouton C appuyé.

# INVENTAIRE DES ÉLÉMENTS VITAUX



## LIVES (VIES)

Vous ne disposez que de trois vies par campagne. Si vous perdez votre troisième vie avant d'avoir



terminé la dernière mission de votre campagne, vous devez recommencer entièrement cette campagne avant de pouvoir aller à la suivante.

## FUEL (CARBURANT)

Au début de chaque campagne vous disposez de 100 unités de carburant. Vous pouvez aussi trouver du carburant éparpillé dans les zones opérationnelles des campagnes, parfois en pleine nature ou cachés dans des constructions ou des véhicules. Quand votre jauge de carburant atteint 14, un message vous prévient que vous allez manquer d'essence. Chaque fois que vous brûlez deux unités supplémentaires, le message réapparaît. Quand vous êtes en panne de carburant, vous vous écrasez.

Si vous vous écrasez par manque de carburant, vous disposez à nouveau de 100 unités pour votre vie suivante.

Si vous vous écrasez parce que votre blindage a été détruit (reportez-vous à **blindage/Armor**), le niveau de carburant est au même niveau qu'avant votre accident. Si vous possédiez moins de 25 unités de carburant, 25 unités sont attribuées pour votre vie suivante.

## ARMOUR (BLINDAGE)

Le blindage vous protège des attaques. Le Comanche débute chaque campagne avec 1 000 points de blindage. Vos unités de blindage diminuent chaque fois que vous êtes touché. A chaque fois que vous percutez un bâtiment, un véhicule, etc., vous perdez 15 points de blindage, de même que l'objet percuté.

Une caisse à outil de réparation du blindage peut parfois être ramassée lors des missions. Ces caisses se trouvent cachées dans des constructions ou des véhicules. Même avec cette caisse à outil vous ne pouvez pas dépasser les 1,000 points attribués initialement.

Planez au-dessus d'une caisse et votre copilote descendra automatiquement le treuil pour la récupérer.

Si après votre accident vous disposez d'une autre vie, vous retrouverez vos 1,000 unités de blindage.

## ARMES

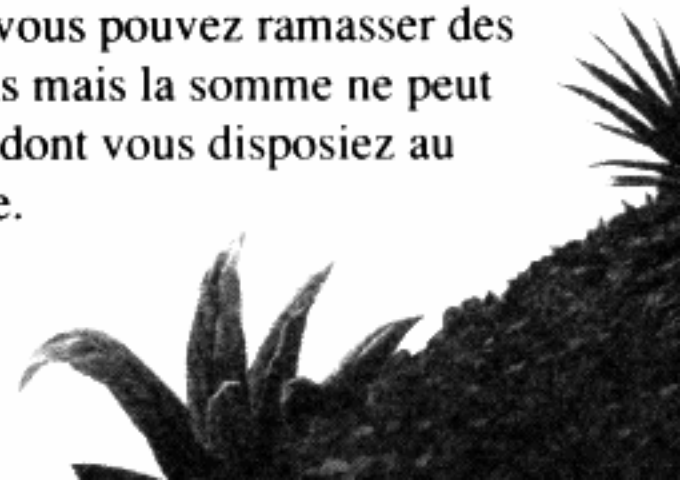
### Sur le Comanche

Le Comanche débute chaque mission avec les armes et les munitions suivantes :

Type	Quantité	Points force
Missiles Hellfire	9	100
Missiles Hydra	60	25
Mitrailleuse	1 000 rafales	5 par rafale

Appuyez sur **A** pour lancer les missiles Hellfire, appuyez sur **B** pour lancer les missiles Hydra et appuyez sur **C** pour tirer à la mitrailleuse. (Réglages normaux des commandes d'armes. Pour les modifier, reportez-vous à **Choose Your Control Options** (choisissez vos options de commandes) dans la section **Menu principal** de ce manuel.)

Pendant une campagne vous pouvez ramasser des missiles et des munitions mais la somme ne peut *jamaïs* dépasser le total dont vous disposiez au début de cette campagne.



Si après votre accident vous disposez d'une autre vie, la quantité d'armes et de munitions sera la même qu'avant votre accident.

Pour de plus amples informations sur les armes des autres véhicules que vous utilisez dans Jungle Strike, reportez-vous à la section Autres véhicules dans ce manuel.

## PASSAGERS

Lors de certaines missions, vous devez ramasser des passagers pour les transporter dans des zones protégées. Ces passagers peuvent être des POW (prisonniers de guerre), des otages ou des ennemis qui se sont rendus.

Pour ramasser des passagers, planez au-dessus d'eux et votre copilote descend automatiquement le treuil pour les récupérer. Le commandant peut transporter un maximum de 6 passagers.

Chaque fois que vous déposez un passager sur une piste d'atterrissage, vos mécanos peuvent réparer en partie votre blindage. Ces réparations coûtent entre 100 à 150 points par personne déposée selon la campagne.



Si vous vous écrasez avant de déposer vos passagers, vous retrouvez ces mêmes passagers avec votre nouvelle vie.

## Personnel au sol

Il est difficile de distinguer ses amis de ses ennemis au sol. Partez du principe que les gens qui vous tirent dessus sont des ennemis.

## JINKING (DÉPLACEMENT DE CÔTÉ)

Avec le déplacement de côté, votre hélicoptère se déplace horizontalement vers la gauche ou vers la droite. Cela peut vous permettre d'augmenter votre précision de tir. Pour les instructions, reportez-vous au résumé des commandes au début du manuel.

## VIES SUPPLÉMENTAIRES

Au cours des campagnes, vous pouvez disposer de vies supplémentaires indiquées au moyen de cases portant une croix rouge. Ces vies supplémentaires ne se prolongent pas au-delà de la campagne pendant laquelle elles ont été ramassées.

Planez au-dessus de la vie supplémentaire et votre copilote descend automatiquement le treuil pour la récupérer.

## INFORMATIONS SUR LA CONSOLE



Lors d'une campagne vous pouvez arrêter la partie pour consulter les informations sur la console en appuyant sur **START**. La console donne accès à trois écrans d'information spécifiques : le Map Screen (l'écran de la carte), Mission Screen (l'écran de la mission) et Status Screen (l'écran de progression de la campagne).

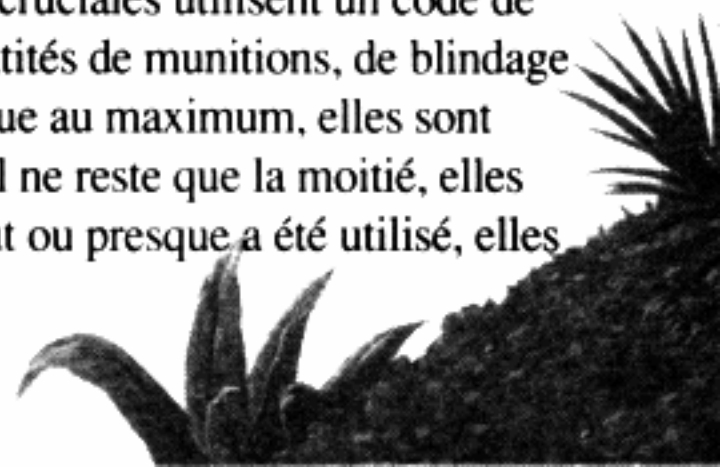
## INFORMATIONS ESSENTIELLES

La liste des informations essentielles est aussi donnée dans les informations sur la console :

<b>Lives</b> (vies)	Nombre de vie restantes
<b>Load</b> (passager)	Nombre de passagers à bord
<b>Armour</b> (blindage)	Protection contre les attaques
<b>Fuel</b> (carburant)	Carburant restant
<b>Guns</b> (rafales)	Nombre de rafales restantes.
<b>Hydras*</b>	Missiles Hydra restants
<b>Hellfires*</b>	Missiles Hellfire restants

\*Seulement disponibles pour le Comanche, sinon ils sont remplacés par les armes types des autres véhicules.

Les informations les plus cruciales utilisent un code de couleurs. Quand vos quantités de munitions, de blindage et de carburant sont presque au maximum, elles sont indiquées en vert, quand il ne reste que la moitié, elles sont en jaune et quand tout ou presque a été utilisé, elles sont en rouge.





## MAP SCREEN (L'ÉCRAN DE LA CARTE)



L'écran de la carte affiche toute la zone opérationnelle ainsi que les constructions importantes et les objets présents. Appuyez sur **START** et ensuite sur **A** pour consulter la carte.

A part les armes, l'écran de la carte est l'instrument le plus important du pilote. Lors de vos campagnes, vous devez vous reporter à l'écran de la carte pour identifier des zones opérationnelles, situer les objectifs et les cibles et pour trouver votre position.

Remarque : l'écran de la carte affiche des zones en dehors de votre zone opérationnelle où vous ne pouvez pas pénétrer.

## L'AFFICHAGE DES SÉLECTIONS

Appuyez sur les flèches **gauche/droite** du **pavé directionnel** pour que les objets, cibles et missions apparaissent sur l'écran de la carte. Des objets comme les caisses de munitions, les boîtes de réparation et les bidons de carburant sont représentés par des points clignotants sur la carte à moins qu'ils ne soient cachés.

Remarquez que les missions sont numérotées et il est préférable (et plus facile) d'accomplir les missions dans l'ordre. Les cibles et les objectifs s'allument et s'éteignent en ordre, c'est-à-dire les cibles de la première mission clignotent au début de la campagne mais celles de la deuxième mission ne s'allumeront pas tant que la première n'aura pas été achevée et elles sont représentées sur la carte par des points d'interrogation placés n'importe où. Les caisses de munitions et les bidons de carburant sont représentés par des points clignotants rouge ou blanc s'ils ne sont pas cachés.

## RAPPORT DE MISSION (ÉCRAN DE LA MISSION)



Consultez votre rapport de mission pour obtenir des informations sur les cibles et objectifs actuels.

- Pour obtenir le rapport de mission, appuyez d'abord sur **START** pour que les informations sur la console s'affichent, puis sur **B**.
- Pour feuilleter les écrans de la mission, appuyez sur les flèches **droite/gauche** du **pavé directionnel**.

Chaque donnée importante de la carte possède un fichier correspondant dans le rapport de mission. Ces écrans affichent une photo de chacun d'entre eux, leur nom et des informations pertinentes. Toutes les missions sont classées par ordre.

## LA PROGRESSION DE LA CAMPAGNE (ÉCRAN DE CAMPAGNE)



*campaign status*

L'écran de campagne fournit les plus récents développements de la campagne. Toutes les missions sont classées dans l'ordre : les missions qui ont été

accomplies sont indiquées en vert et celles à exécuter en rouge. Quand toutes les missions sont en vert, cela signifie que la campagne est terminée et que vous retournez à votre base.

- Pour afficher la progression de la campagne, appuyez sur **START** pour afficher la carte, puis sur C.

## **RAPPORTS SPÉCIAUX**

Lors d'une campagne, un message indiquant que vous pouvez consulter un rapport spécial apparaît en bas de l'écran:

### **RAPPORT DES SERVICES D'ESPIONNAGE**

Cela signifie qu'un rapport vous aidant à remporter vos campagnes est disponible. Appuyez sur **START** pour obtenir ce rapport. Comme il ne reste affiché que pendant quelques secondes, vous devez le consulter rapidement avant qu'il ne disparaisse.

Appuyez sur **START** pour quitter ce rapport.



## **ECHEC D'UNE MISSION**

Si au cours d'une mission vous commettez une erreur grave ou si l'échec de votre mission entraîne la mise à exécution des plans atroces de l'ennemi que vous deviez empêcher, le message "RETURN TO BASE!" (revenez à votre base) apparaît au bas de l'écran. Si vous revenez à la base, on vous explique votre erreur et la campagne recommence à zéro automatiquement.

## **POINTS DE BLINDAGE ET DE PUISSANCE DE DESTRUCTION**

Les points de blindage, c'est-à-dire les dommages nécessaires pour détruire un objet, sont indiqués pour certaines cibles dans le rapport de mission, ainsi que les points de puissance de destruction, c'est-à-dire les dégâts que peuvent causer une arme. Vous trouverez ces informations dans l'appendice sur les armes et le matériel à la fin de ce manuel.

# VEHICULES

Pour finir *Jungle Strike*, vous devez savoir vous servir de différents véhicules. Posez votre Comanche sur une piste d'atterrissage protégée à proximité de ces véhicules pour les utiliser.

## AÉROGLISSEUR D'ATTAQUE MX-9

Blindage : 800

Armes :

Mitraillettes : munitions 1,000 , puissance de destruction 3

Roquettes légères : quantité 50 , puissance de destruction 25

Mines sous-marines : quantité 9, puissance de destruction 1,000

**Remarque :** Pour exploser les mines sous-marines doivent se trouver sur la trajectoire d'un vaisseau mobile ou à proximité d'un vaisseau à l'arrêt. Une mine sous-marine perd son pouvoir explosif dans les quelques secondes suivant son lancement et elle disparaît de l'écran si elle n'atteint pas sa cible.

## AVION DE COMBAT F-117A STEALTH FIGHTER

Blindage : 1,200

Armes :

Cannons : puissance de destruction 5

Roquettes AIM-92: puissance de destruction 25

Bombes : puissance de destruction 400

**Remarque :** Le F-117A transporte une réserve inépuisable de munitions et de carburant.

## FORCES SPÉCIALES D'INTERVENTION À MOTO

Blindage : 500

Armes :

Mitraillettes : munitions 1,000, puissance de destruction 5

Roquettes légères : quantité 30, puissance de destruction 25

Mines terrestres : quantité 9, puissance de destruction 1,000

**Remarque :** Les mines terrestres doivent être lancées sur la trajectoire de véhicules mobiles ou à proximité de véhicules à l'arrêt. Une mine terrestre perd son pouvoir explosif quelques secondes après avoir été lancée et disparaît de l'écran si elle n'atteint pas sa cible.



## RAMASSER DU MATÉRIEL

L'aéroglysieur et les forces d'intervention à moto doivent récupérer des munitions et de l'essence comme le Comanche. (Le F-117A transporte une réserve inépuisable de munitions et de carburant). Ramassez le matériel en le touchant avec l'aéroglysieur ou la moto. Mais attention, si vous leur rentrez dedans trop vite, ils peuvent exploser.

## ECRAN DE LA VICTOIRE



Un écran de la victoire apparaît quand vous sortez victorieux d'une campagne. L'écran de la victoire affiche les points récoltés pendant cette dernière campagne, vos points totaux pour toute la partie et le mot de passe. N'oubliez pas d'écrire le mot de passe car il vous permet de reprendre la partie à cet endroit si vous ne remportez pas la prochaine campagne.

## POINTS & SCORES

Vous pouvez gagner des points en : tuant un ennemi, en détruisant des armes et en réussissant des missions. N'oubliez pas que des points peuvent être soustraits si vous tuez des innocents ou détruisez des véhicules ou bâtiments non ennemis. (Vous devez posséder des informations sur vos cibles).

Vos points apparaissent à la fin de chaque campagne sur l'écran de la victoire. Les points indiquent l'ampleur de votre victoire, vous n'avez pas besoin d'un minimum de points pour remporter la partie. Vous gagnez la partie en accomplissant toutes les missions pour chacune des campagnes.

# BRIEFINGS DE CAMPAGNE

Lisez soigneusement les briefings de campagne. Essayez d'exécuter les missions dans l'ordre. Si vous n'accomplissez pas correctement une mission, vous devez recommencer au début de la campagne.

## LES ZONES DE DANGER

Certaines cibles sont protégées par des zones de danger délimitées par des stations radar ou des centrales nucléaires. Si le système d'alerte primaire est déclenché, le nombre de tir augmente ainsi que la puissance des armes et la résistance du blindage. Le nombre de tirs et les points de puissance dans une zone de danger reviennent à la normale en cas de destruction du système d'alerte primaire. Un message s'affiche en bas de l'écran pour vous prévenir que vous entrez dans une zone de danger.

## PISTES D'ATERRISSAGE

Lors de certaines de vos campagnes, vous êtes appelé à dégager et à vous emparer de pistes

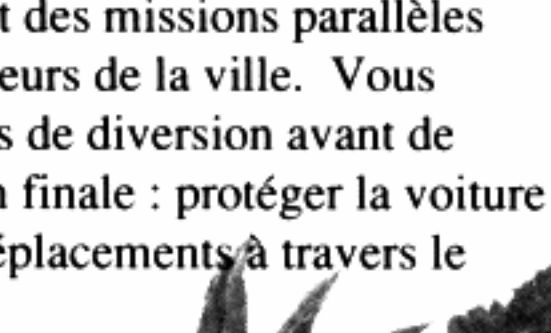
d'atterrissage ennemies. Certaines d'entre elles ont été capturées lors de missions précédentes. Les pistes d'atterrissage ennemies sont en rouge et une fois capturées, elles sont en vert.

## -> ATTENTION ! <-

Les descriptions de campagnes qui vont suivre dévoilent des détails importants sur le jeu, ce qui rend la victoire plus facile. Vous n'avez pas besoin de les lire pour gagner le jeu, et pour relever un défi maximal avec *Jungle Strike*, n'en lisez pas plus.

## CAMPAGNE N°1 : WASHINGTON D.C.

Le président court un grand danger! Des terroristes armés jusqu'aux dents se sont infiltrés Washington D.C.. Avec l'aide de leurs véhicules blindés et armés, ils contrôlent la ville. Dans un même temps, ils accomplissent des missions parallèles pour tromper les défenseurs de la ville. Vous devez arrêter ces actions de diversion avant de parvenir à votre mission finale : protéger la voiture du président dans ses déplacements à travers le pays.



## Parcours tactique

Dans le cadre de ce parcours, le haut de l'écran indique le nord, le bas le sud, la droite l'est et la gauche l'ouest.

- Δ Repérez les camions et les caisses de munition à découvert. Détruisez les camions de munitions pour atteindre leurs cargaisons. Votre mitrailleuse suffit, ne gaspillez pas vos Hydra ou Hellfire.
- Δ Repérez les stations services pour trouver du carburant. (Vous êtes en ville !) Ne rentrez pas dans les panneaux !
- Δ Appuyez sur les flèches du **pavé directionnel** pour décoller de l'héliport de la Maison Blanche.
- Δ Une fois que vous avez décollé, appuyez sur **START** pour vérifier la carte. Les bâtiments clignotants indiquent les monuments que vous devez sauver pour remplir votre première mission.
- Δ Comme ces monuments sont les premières cibles des terroristes, on peut y trouver des armes déjà dissimulées. Appuyez sur les flèches **gauche/droite** du pavé directionnel pour identifier ces armes. Le monument situé à l'ouest, le plus proche de la White House, et celui situé au nord sont envahis par les HARV.



- Δ Appuyez sur **B** pour de plus amples informations sur les HARVs Heavily Armed Recreational Vehicles (Véhicules banalisés lourdement armés). Ces véhicules sont comme les autres, cependant ils sont blindés et remplis d'armes. Vous pouvez régler leur sort tout en leur montrant du respect.
- Δ Appuyez sur **START** pour revenir à la campagne.



- Δ Allez en hélicoptère jusqu'au monument situé à l'ouest. Consultez votre carte si vous devez vous orienter. Vous ne rencontrez aucune résistance sur ce lieu.
- Δ Essayez d'éviter les tirs d'armes automatiques et les missiles tirés au sol tout en vous débarassant des terroristes. Attention aux hommes au sol et à l'arrivée de nouveaux HARV. Si ce monument ou tout autre est détruit, vous êtes rappelé à la base.

- Δ Une fois que le Washington Monument sauvé, prenez la direction sud-est vers le Jefferson Memorial attaqué par les camionnettes d'assaut qui ont remplacé les HARV. Ces camionnettes disposent de moins de puissance de tir et ont un blindage plus léger. Cependant, utilisez la même tactique en prenant des précautions identiques.
- Δ Dirigez-vous vers la Library of Congress au centre-nord sur la carte. Vous devez à nouveau affronter les HARV venus en nombre. Vous avez acquis de l'expérience à présent.
- Δ Appuyez sur **START** pour vérifier les niveaux de carburant et de munitions qui doivent être bas à présent. Vérifiez aussi le niveau de blindage après chaque mission. S'il ne reste plus beaucoup de points de blindage, prenez la boîte à outil Armour Repair de l'un des HARV détruit à la Library of Congress.



- Δ Ensuite, repérez et détruisez le quartier général des terroristes. Les troupes du baron de la drogue se sont approprié quatre bureaux fédéraux pour coordonner leur action dans la ville. Une fois les attaques des monuments écartées, le Terrorist HQ (quartier général des terroristes) est indiqué sur la carte comme le lieu de votre deuxième mission.
- Δ Attention aux vigiles entourant le quartier général, ils pourraient déployer de l'artillerie lourde pour accroître le système de protection. Utilisez des missiles Hydra ou Hellfire sur les bâtiments, les mitrailleuses ne sont pas assez rapides. Capturez le dirigeant des forces pour obtenir des informations sur la prochaine opération des terroristes.
- Δ Les choses sérieuses commencent. Les terroristes du baron de la drogue conduisent des voitures-bombes dans les rues de la ville en ayant pour cibles plusieurs ambassades étrangères. Le baron de la drogue et le fou veulent utiliser cette série d'explosion pour provoquer des incidents diplomatiques et ainsi détourner l'attention des autorités américaines. Une fois les voitures bombes repérées, empêchez-les de nuire rapidement. Veillez à ne pas faire exploser de véhicules innocents au passage et attention aux véhicules suspects qui pourraient transporter des explosifs en masse. (N'oubliez pas, les méchants ripostent).





- Δ Secourir l'agent secret "Akbar". Les terroristes doivent le retenir dans un endroit calme de la ville plutôt qu'en plein centre. Repérez une villa tranquille assiégée par la police. Attention à ne pas tuer Akbar dans le feu de l'action.
- Δ Akbar vous indique la cible véritable des terroristes : la voiture du président qui entre dans la ville au sud-ouest. Des camionnettes criminelles sont placées sur le parcours du Président. Ortega et le fou connaissent la date exacte du retour du Commandant en chef et ont décidé de lancer leur attaque ce jour-là.
- Δ Une dernière chose. Un tireur caché se trouvant dans un bâtiment en forme de U situé à un important carrefour est en train de provoquer des dégâts. Empêchez-le de tirer mais **prenez-le vivant** car il possède des informations concernant votre prochaine mission. **PRENEZ-LE VIVANT OU LE MISSION ÉCHOUERA.**



## CAMPAGNE N°.2: SUB HUNT

L'attaque audacieuse du baron de la drogue et du fou sur Washington a été repoussée. Et à présent ils vont mettre à exécution la partie de leur plan la plus ignoble.

Le fou a repris le plan de construction d'armes nucléaires de son père et il amène en fraude du plutonium volé dans la Forteresse de la jungle qu'il partage avec Ortega. Le baron de la drogue s'est montré assez généreux pour fournir l'une de ses flottes de hors-bord facilitant l'opération. Ils transportent leur cargaison jusqu'à terre où ils la transbordent sur des camions pour la mener à destination.

Mais bien évidemment, rien n'est simple. Certains hors-bord ne servent qu'à tromper l'ennemi. Le baron de la drogue a placé de nombreux canons anti-aériens sur une île proche et sur des bancs de sable. Des canonnières et des sous-marins nucléaires sillonnent les eaux. Un pont vous empêche de participer à l'action. Récupérez l'aéroglysateur volé pour aller plus loin.

### 1. Secourir les hommes de la Navy Seals

Les terroristes ont capturé les seals. Écartez leurs ravisseurs et montez les plongeurs à bord à l'aide du treuil. Ils savent comment anéantir la zone de surveillance autour de l'aéroglysateur et où est entreposé le plutonium. Ramenez-les à leur hélicoptère pour qu'ils entrent le code et éteignent la zone de surveillance



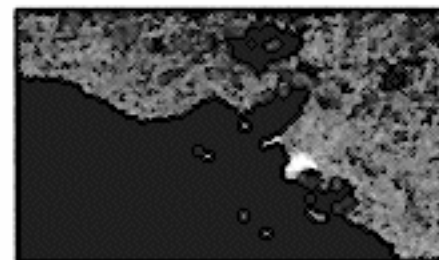
## **2. Éliminer les gardes autour de l'aéroglesseur et éteindre le réseau électrifié.**

L'aéroglesseur est très bien gardé et la piste d'atterrissage est électrifiée. Celle-ci est facile à trouver mais vous aurez du mal à y accéder si vous n'avez pas sauvé les plongeurs.

## **3. Récupérer l'aéroglesseur volé**

Atterrissez et éteignez les moteurs. Une fois sur l'héliport, vous prenez automatiquement les commandes de l'aéroglesseur. N'oubliez pas que l'aéroglesseur se déplace aussi bien sur l'eau que sur terre. Vérifiez vos niveaux de carburant avec autant de soin que sur le Comanche. Si vous tombez en panne sèche, vous ne vous écrasez pas mais vous êtes coincé et il vous faut utiliser une vie.

Maintenant passez sous le pont. Vous vous trouvez face à une flotte de canonnières blindées, à des tireurs embusqués et des batteries anti-navales. Familiarisez-vous rapidement avec les commandes de l'aéroglesseur car vous allez devoir faire preuve de beaucoup d'adresse.



## **4. Récupérer le plutonium**

Coulez les hors-bord du baron de la drogue avant qu'ils ne rejoignent les camions sur la terre ferme, arrêtez-les sur le rivage avant que le transfert ne soit effectué ou tirez sur les camions pendant qu'ils avancent dans les terres. Ramassez au moins 8 caisses de plutonium et n'oubliez pas qu'il vaut mieux éviter de tirer sur le plutonium !

## **5. Libérez le pilote du F-15**

Le F-15 ne flotte pas et l'ennemi sait où trouver le pilote, alors trouvez-le rapidement. Selon certaines sources, il est tombé près d'une petite île à mi-distance entre le pont et le rivage. Il a repéré les sous-marins nucléaires du baron de la drogue, et sans lui, vous ne pouvez pas les retrouver.

## **6. Détruire les sous-marins nucléaires**

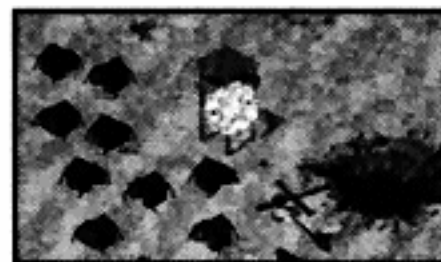
Envoyez-les définitivement tous les cinq par le fond. Ils représentent les armes les plus puissantes du baron

de la drogue. Il faudrait beaucoup de munitions pour couler ces monstres, il vaut donc mieux utiliser des bombes. Une fois les sous-marins coulés, Ortega ne peut plus défendre la côte et vous pouvez facilement vous déplacer sur la terre ferme.

Une fois que vous avez accompli toutes les missions de cette campagne, ramenez l'aéroglysieur à son port (vous êtes automatiquement transféré dans votre Comanche et retournez à votre base d'attache.

## CAMPAGNE N°3: TRAINING GROUND

Le fou et le baron de la drogue ont déclenché l'alerte maximale parmi leurs troupes sur terre, après la destruction de leurs sous-marins nucléaires et l'interdiction de transport du plutonium. Au camp d'entraînement d'Ortega, l'atmosphère est plutôt tendue. Beaucoup de soldats sont inexpérimentés et ne savent pas à quoi s'attendre. Ce camp est aussi un point stratégique de communication entre les troupes gigantesques des deux hommes et surtout l'endroit où se trouve un réacteur nucléaire utilisé pour enrichir l'uranium des armes. Logiquement, ce camp représente donc une cible privilégiée de Comanche.

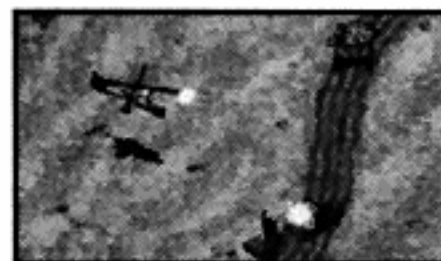


### 1. Détruire complètement le camp d'entraînement ennemi.

Le baron de la drogue et le fou forment leurs terroristes à cet endroit. Occupez-vous de leur sort avant qu'il ne soit trop tard et détruisez leurs tentes et leurs miradors. Trouvez les approvisionnements dans les tentes et vérifiez que les tours sont bien détruites.

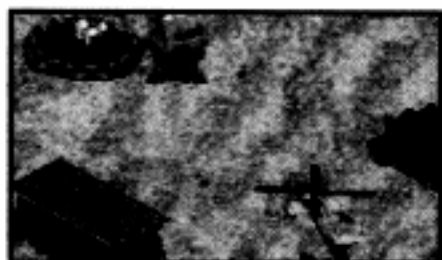
### 2. Protéger les pistes d'atterrissage

Détruisez les instruments de surveillance de la piste d'atterrissage située au nord des tentes (mais n'en détruisez pas trop). Ramassez un commando œuvrant dans le nord-ouest de la jungle et installez-le pour assurer la protection de la piste d'atterrissage.



### 3. Détruire les radars mobiles

Trois unités MRX-254B de radars mobiles sur la partie ouest de la carte assurent la protection du hangar du tank et des baraquements. Neutralisez-les avant qu'ils ne donnent l'alerte au hommes du Sheridan. Parfois, il vaut mieux tirer sur le camion contenant le radar. Consultez votre carte pour repérer les unités radar en marche et les traces de passage du tank.



### 4. Délivrer l'expert en communications

Il travaille contre son gré pour le baron de la drogue et le fou. C'est pourquoi il est maintenu dans un camp de prisonniers sous haute surveillance. Faites sauter la toiture du bâtiment où il se trouve pour le libérer. Une fois que l'expert en communications se trouve avec vous, déposez-le sur cette piste d'atterrissage à proximité des lignes téléphoniques pour qu'il puisse les mettre sur écoute. Vous pouvez maintenant avoir connaissance des actions du fou (Ne tirez pas sur ces lignes).

### 5. Détruire les tanks de Sheridan

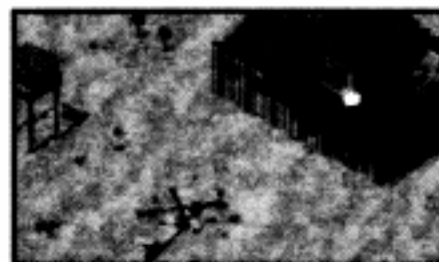
Tirez sur le hangar du tank situé près du camp sur la carte. Attention aux tirs, n'arrêtez pas de bouger !

### 6. Détruire les radars mobiles

Trois unités de radars mobiles MRX-245B de détection avancée surveillent le camp. Ils se trouvent dans la moitié est de la carte.

### 7. Détruire le quartier général d'entraînement

Le quartier général se trouve dans une zone grillagée près de l'endroit où vous avez déposé l'expert en communications.



### 8. Récupérer le réacteur nucléaire

Les entrepôts où sont les pièces du réacteur sont sous très haute surveillance à l'intérieur, comme à l'extérieur. Visez avec précision pour ouvrir les caisses car vous devez récupérer le réacteur intact pour accomplir cette campagne avec succès.

## CAMPAGNE N°4: NIGHT STRIKE

Grâce à l'écoute des conversations longue distance du fou, vous avez localisé son enceinte secrète au cœur de la jungle. Le fou a fait prisonnier trois physiciens allemands réputés pour les obliger à travailler sur son programme d'arme nucléaire. Cependant les savants ont refusé de collaborer. Depuis, ils sont gardés prisonniers dans les fosses horribles de la jungle.

Ils ne vont pas pouvoir résister pendant longtemps et si vous ne les récupérez pas bientôt, ils devront se soumettre à la volonté du fou.

La nuit ne facilite pas votre mission : vous ne pouvez pas localiser avec précision le carburant et les munitions à découvert sur la carte.

### 1. Détruire les miradors ennemis

Sept miradors sont situés près de votre point de départ. Détruisez-les (tirez sur le point rouge laser des viseurs des gardes) avant qu'ils n'alertent les autres mercenaires d'Ortega. D'autres gardes sont présents mais débarrassez-vous de ces sept-là en premier...



Remarquez que la jungle s'illumine quand vous tirez, mais ne gaspillez pas vos munitions simplement pour y voir plus clair.

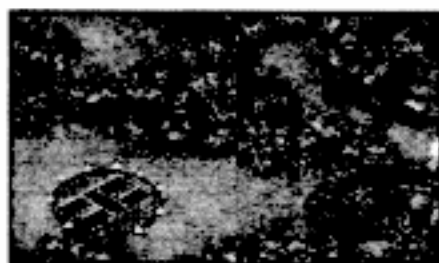
Vous apercevez sûrement des objets au sol marqués d'un losange jaune et d'un cercle rouge. Ils indiquent les bâches recouvrant l'approvisionnement (entre autres). Tirez quelques coups avec votre mitrailleur pour voir ce qu'elles cachent.

### 2. Repérer le béret vert du scout et l'amener au village de la piste d'atterrissage

Ce béret vert a été lâché dans cette zone un peu plus tôt. Repérez-le à son reflet blanc. Montez-le à bord et dirigez-vous vers la piste d'atterrissage du village. Assurez-vous que le village est dégagé avant d'atterrir.

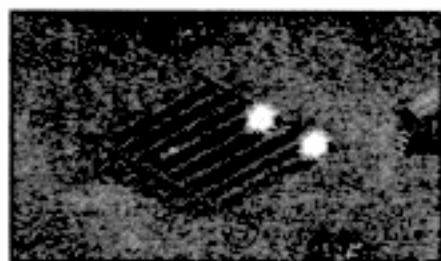
Vous passez des cases dans le village et dans les clairières environnantes. Certaines cachent des provisions, des troupes ennemies, des alliés ; d'autres sont vides. Si vous tirez dessus, soyez prêt à toute éventualité.





### 3. Détruire les hélicoptères apaches de l'ennemi

Si vous ne les trouvez pas, ils se chargeront de vous trouver. N'oubliez pas de détruire aussi leurs héliports.

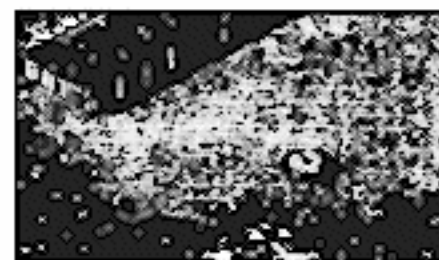


### 4. Délivrer les savants allemands prisonniers

Repérez des "trappes" dans les clairières de la jungle, au nord du village. Attention à ne pas confondre les savants avec des ennemis quand ils surgissent. (Les savants portent des vêtements blancs.)

### 5. Délivrez les prisonniers de guerre

Les POW américains de conflits antérieurs ont été vendus comme esclaves au baron de la drogue et au fou. Cherchez-les dans des trous fétides, semblables à la geôle des physiciens et situés à proximité de celle-ci. Il vaut mieux ramener les allemands en premier à la piste d'atterrissage pour avoir ensuite suffisamment de place pour les prisonniers de guerre.



### 6. Détruire les usines d'armement

Cette opération joue un rôle fondamental car elle met un frein sérieux au programme d'armement de l'ennemi. Détruisez en partie les jets assemblés et les pièces détachées situés dans cet endroit. Soyez prêt à manœuvrer et à esquiver les tirs car cette usine est soigneusement gardée par ACAR.

Des baraquements se trouvent au milieu de ces usines d'armement. Comme certains d'entre eux contiennent de l'approvisionnement, vous pouvez toujours en faire sauter quelques uns pour récupérer de la puissance.

## 7. Capturer le commandant des armes

En le faisant prisonnier, vous portez un coup fatal au programme nucléaire des deux malades. Le commandant doit posséder des informations sur les plans de ses employeurs. Il se cache dans les baraquements situés au centre du complexe de construction des armes.

## CAMPAGNE N°5: PULOSO CITY

Le commandant des armes vous a dit tout ce que vous vouliez savoir. Le baron de la drogue a construit une usine fabriquant des détonateurs à Ciudad Puloso (Puloso ville), ville contrôlée par son armée personnelle. L'usine de détonateurs n'est pas la seule ignominie perpétrée par Ortega. Il possède aussi un laboratoire de production de drogue et fabrique aussi de faux billets.



## 1. Délivrer des otages civils

Trouvez les bâtiments de la mission parmi le labyrinthe de maisons. Débarrassez-vous des quelques gardes présents et tirez pour ouvrir les bâtiments. Emmenez les otages à la piste d'atterrissage, près du camion d'aide des Nations unies. Plusieurs voyages sont nécessaires pour mener à bien cette mission.



## 2. Détruire les laboratoires de production de la drogue

Repérez le bâtiment en brique rouge au nord des bâtiments de la mission. Détruisez les bacs de drogue et tout le matériel. Vous avez le choix entre détruire ou prendre la drogue.

### **3. Faire sauter les usines de faux billets**

Les presses du baron de la drogue se trouvent dans la zone d'immeubles modernes et de nouvelles constructions au nord-ouest de la ville. Prenez ou détruisez les piles de faux billets, détruisez les presses, les plaques et les laboratoires d'encre. Consultez soigneusement la carte pour vous assurer que vous attaquez les bons immeubles. De nombreuses patrouilles de canons MLRS 23 sillonnent la ville.

### **4. Détruire le réseau électrique**

Faites sauter les câbles électriques tout à l'ouest de la carte pour anéantir le système de surveillance du centre stratégique du baron de la drogue .

### **5. Faire sauter les laboratoires informatiques et anéantir les voitures blindées**

Pour cette mission, vous avez besoin de la moto d'intervention spéciale qui se trouve dans l'enceinte de la police à proximité des câbles électriques. Votre transfert sur la moto s'effectue automatiquement sur l'héliport. Ensuite, faites sauter les laboratoires informatiques situés dans "le double losange" dans la partie nord-ouest de la ville. Testez vos mines terrestres ici.

### **6. Récupérer les détonateurs**

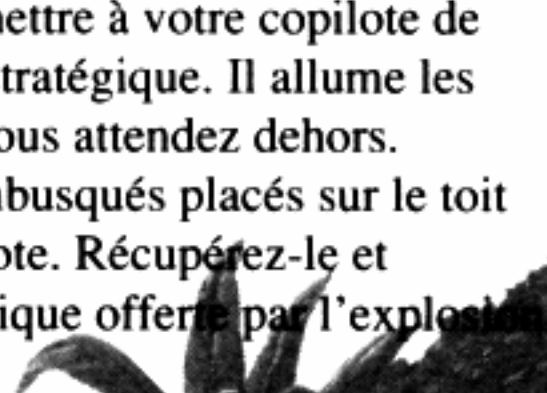
Récupérer les détonateurs trouvés dans les voitures blindées. Vous pouvez les récupérer avec la moto ou le Comanche au choix. Si vous voulez revenir au Comanche, retournez à la police et garez-vous derrière la piste d'atterrissage. Votre transfert dans le Comanche est automatique.

### **7. Récupérer les explosifs C4**

Assurez-vous que vous êtes à nouveau aux commandes du Comanche pour cette mission. Les explosifs sont entreposés dans un arsenal sous très haute surveillance tout à l'est de votre zone opérationnelle. Faites sauter l'arsenal et remontez avec le treuil au moins un lot d'explosifs.

### **8. Détruire le centre stratégique du baron de la drogue.**

Faites le nettoyage au sol et descendez sur la piste d'atterrissage pour permettre à votre copilote de pénétrer dans le centre stratégique. Il allume les explosifs pendant que vous attendez dehors. Attention aux tireurs embusqués placés sur le toit en attendant votre copilote. Récupérez-le et appréciez la vue magnifique offerte par l'explosion du centre stratégique.

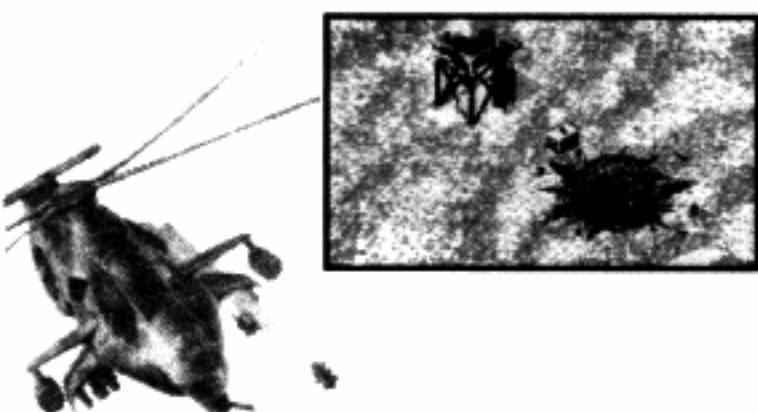


## CAMPAGNE N°6: SNOW FORTRESS

Les choses s'enchaînent rapidement. Le baron de la drogue s'est construit une forteresse dans les montagnes sud-américaines. Mais il n'a pas choisi cet endroit pour le ski : on y trouve un dépôt de missiles. Avec l'aide d'un général renégat de l'ancienne URSS, il s'est monté une collection de têtes nucléaires et de MBIC (missiles ballistiques intercontinentaux). Il travaille dur pour aider le baron. La zone est protégée par des armes lourdes, des troupes d'élites, des lance-missiles SAM et des radars.

Pour réduire à néant la menace du missile, accomplissez ces huit missions dans l'ordre suivant :

### 1. Libérer Wild Bill



Le copilote Wild Bill a été touché et est retenu prisonnier dans un trou avec d'autres prisonniers de guerre. Libérez Bill et les autres prisonniers. Trouvez une deuxième piste d'atterrissage pour les déposer entre votre point de départ et le camp de prisonniers. Occupez-vous des quelques tanks, bâtiments et véhicules. Faites sauter le poste de commandement pour désorganiser les défenses de l'ennemi.

### 2. Détruire les radars mobiles

Trois installations de radars mobiles protègent le centre des missiles patriotes. Ils sont très bien protégés par des tanks et des canons Gatling. Détruisez-les pour dégager le passage pour vos autres missions.

### 3. Détruire le dépôt de missile



Le baron de la drogue a eu le culot de voler les missiles patriotes et de les utiliser contre nous. Une fois que vous avez réglé le sort des tanks et des miradors protégeant le dépôt, faites sauter le dépôt et tout autre missile sur votre passage

#### 4. Capturer le général russe

Trouvez la case du général rapidement ; regardez au sud-ouest du camp de prisonniers et essayez de repérer sa tunique grise. Il connaît l'emplacement des lance-missiles et vous l'indiquera gracieusement pour sauver sa peau.

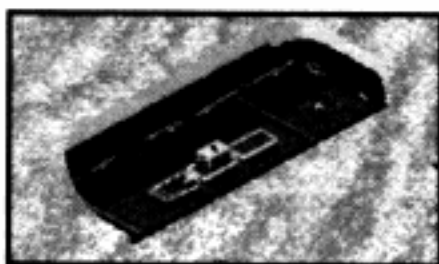
#### 5. Détruire les lance-missiles patriotes

Une fois que vous avez récupéré le général, vous êtes en mesure de les trouver. Ils sont éparpillés dans cette zone et vous les trouvez sur votre carte. Peut-être avez-vous besoin de récupérer une unité de radar supplémentaire.

#### 6. Faire sauter le réseau électrique de l'ennemi

Tirez sur les stations et les tours qui soutiennent les câbles électriques.

#### 7. Trouver la forteresse sous-terrine



Quelque part sous la neige se trouve la forteresse du baron de la drogue. En détruisant le réseau électrique, vous provoquez l'arrêt de la ventilation de la forteresse et la rendez plus facile à trouver. Repérez les tas de neige suspects car ils indiquent peut-être la présence de la forteresse à proximité.

#### 8. Récupérer les têtes nucléaires

Trouvez la forteresse sous-terrine et le centre de transit des têtes nucléaires. Occupez-vous des gardes, découvrez les têtes nucléaires pour les transporter à votre base.

### CAMPAGNE N°7: RIVER RAID



Cette enceinte super-protégée au cœur de la jungle sert de centre de construction pour le missile du fou et aussi de lieu de culture pour le baron de la drogue. Kilbaba ne peut produire des missiles sans têtes nucléaires et Ortega ne peut fournir de la drogue si ses plantations brûlent.





### **1. Protéger la piste dans la jungle et localiser le F-117A**

Vous ne pouvez pas rater cette piste, elle se trouve en plein milieu de la carte. Neutralisez les gardes et posez vous à proximité de l'hélicoptère. Votre transfert dans le F-117 se fait automatiquement.



### **2. Faire sauter les ponts**

Ces ponts se trouvent dans la partie ouest de la rivière sur votre carte. Six parmi les huit ponts doivent être détruits pour empêcher les renforts appelés par le baron de la drogue d'arriver.

Quelques rafales de mitrailleuse devraient suffir à les détruire mais attention aux gardes.



### **3. La fin des cultures**

La prospérité du baron de la drogue dépend directement de la fertilité de ses champs et serres qui sont extrêmement bien protégés.

### **4. Détruire les lance-missiles**

Les missiles Patriotes ont empoisonné la vie d'un autre fou du désert durant une autre guerre. A présent, les missiles patriotes se retournent contre les américains. Ils sont éparpillés dans la jungle. Suivez les coordonnées indiquées sur votre carte pour les repérer.

### **5. Brûler les réserves de carburant**

C'est le dépôt de la plupart des réserves de carburant du baron de la drogue. Son armée ne pourra aller nulle part sans carburant.

### **6. Arrêter la chaîne de montage des missiles**

Même sans tête nucléaire, ces missiles moyenne-longue portée ne doivent pas rester dans les mains de malades. Les missiles sont fabriqués dans des abris masqués en ruines.

## 7. Revenir à votre base

Une fois les pyramides détruites et la chaîne de montage des missiles arrêtée, ramenez le F-117 sur la piste d'atterrissage. Si vous placez l'ombre de l'avion un peu à gauche du centre de la piste, l'atterrissage se fait automatiquement. Retrouvez votre Comanche et revenez à votre base.

## CAMPAGNE N°8: MOUNTAINS

L'acte final est pour bientôt. Le baron de la drogue et le fou sont montés à plus haute altitude pour rejoindre leur dernier refuge. Préparez-vous à un dur combat mais prenez les deux malades vivants.

Cette zone est la mieux protégée du domaine du baron de la drogue. Les agents des stupéfiants américains n'ont pas pu l'infiltrer ou même faire des observations détaillées. En conséquence, il nous est impossible de décrire cette campagne au-delà des deux premières missions.

## 1. Détruire les miradors



Les miradors sont situés au sud-est de votre point de départ. En les détruisant, vous réduisez la surveillance dans les environs du bunker où est caché le fou. Ces miradors sont très bien protégés et cette zone est la plus dangereuse de toute.

Sur votre chemin vous remarquez des petites pyramides dans la jungle. Elles contiennent des bidons de carburant, des caisses de munition et des boîtes à outil.

## 2. Faire sauter les missiles de croisière

Ces missiles volés Tomahawk se trouvent sous des collines pierreuses et sont protégés par une artillerie de canons mobiles. Ils se trouvent au sud-ouest des tours. Faites-les sauter. Vous êtes maintenant tout seul. Lisez toutes les informations qui apparaissent à l'écran. Il est difficile d'aller jusqu'au bout du jeu, mais c'est loin d'être impossible.

## LE RETOUR

Les plans diaboliques du fou et du baron de la drogue ont été réduits en poussière. Leur pouvoir a été anéanti et leur procès sera vite fait. Maintenant est venue l'heure d'assister à une réception triomphante qui sera suivie par une cérémonie sur la pelouse de la Maison blanche.

## ASTUCES ET CONSEILS

### N'ARRETEZ PAS DE BOUGER

- Votre Comanche est un hélicoptère de combat rapide et très maniable. Si vous ne profitez pas de la vitesse, Ortega et Kilbaba gagneront. Planer au dessus d'un tank en lui tirant dessus demande certainement beaucoup de courage mais peu de discernement.










## ARMES ET MUNITIONS

- Utilisez votre mitrailleuse pour détruire des cibles passives telles que les camions de munitions dans la première campagne et ceci afin d'économiser vos missiles Hellfire et Hydra. En conséquence, pour nettoyer une zone, utilisez votre mitrailleuse en tirant rapidement pour économiser du carburant et détruire les cibles.
- Ne gaspillez pas de carburant ni de munitions en les ramassant quand vous n'en avez pas besoin. Mieux vaut les laisser à leur place en attendant d'en avoir réellement besoin.

### APPRENEZ À CONNAITRE VOTRE ENNEMI

- Avec de l'expérience, vous pourrez estimer la quantité de puissance de tir nécessaire à la destruction de chaque sorte d'ennemi. Gardez ceci à l'esprit et utilisez la puissance minimale pour tuer. Pas besoin d'un missile Hellfire pour tuer un petit tireur embusqué.

# ANNEXE : ARMES ET MATÉRIEL

	Blindage	Puissance	Vitesse de tir
AAA (Anti-Aircraft) Gun	50	25	Rapide
			
AK-47	10	10	Rapide
			
Apache Helicopter	300	150	Rapide
			
APHID (Bazooka)	25	75	Rapide
			
Armoured Car	150	35	Très rapide
			
Attack Van	100	20	Très rapide
			
Comanche Helicopter	1000	dépend	dépend
			

F-117A Nighthawk  
Stealth Fighter



Gatling Gun



Gun Boat



HARV



Hovercraft



Humvee



MLRS 23MM Cannon



Mobile Battle Cannon



1200

dépend

dépend

150

10

Très rapide

100

75

Rapide

150

100

Rapide

800

dépend

dépend

100

30

Très rapide

250

30

Très rapide

400

200

Rapide

Speedboat 150 20 Très rapide



Tactical Pick-ups 100 30 Rapide



### Tanks

Abrams M1 250 75 Très rapide



Sheridan (ZSU) 150 30 Très rapide



Twingun (AAA) 150 20 Très rapide



## REMERCIEMENTS

Conception : John Manley et Tony Barnes

Programmation : Mike Posehn

Réalisation artistique : Julie Cressa

Conception graphique : Kieth Bullen, Jeff Fennel

Modèle tridimensionnel : Michael Shirley, Tim Calvin

Réalisation artistique supplémentaire : Peggy Brennan

Son et musique : Brian Schmidt

Producteur : Scott Berfield

Producteur associé : John Manley

Assistants producteurs : Tony Barnes, Michael Lubuguin et  
Scott Probin

Directeur technique : Lon Meinecke

Directeur des tests : Randy Delucchi

Test du produit : Steve Imes, Mike Hensley, John Boerio

Gestion du produit : Michael Prince

Direction publicitaire : Nancy Waisanen

Conception du coffret : E. J. Sarraile

Texte et documentation : Michael Humes

Mise en page de la documentation : Chris Morgan

Assurance qualité : Mike Lopez, Rob Cavaness, Mike Yasko,  
et Paul Armatta, Alex Camilleri

Sauf mention contraire, le logiciel et la documentation  
appartiennent à © 1993 Electronic Arts and Granite Bay  
Software. Tous droits réservés. JUNGLE STRIKE est une  
marque déposée d'Electronic



**AVERTISSEMENT !** Les images peuvent provoquer des dommages irréparables ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques (écran). Evitez l'utilisation répétée ou prolongée des jeux vidéo sur les postes de télévision à grand écran.

### © 1993 ELECTRONIC ARTS

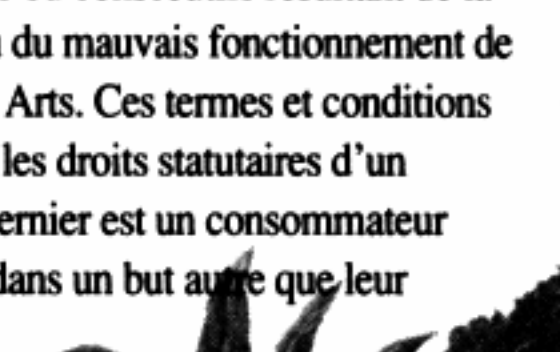
Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1993 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copies, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

### GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

**GARANTIE** – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse

ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

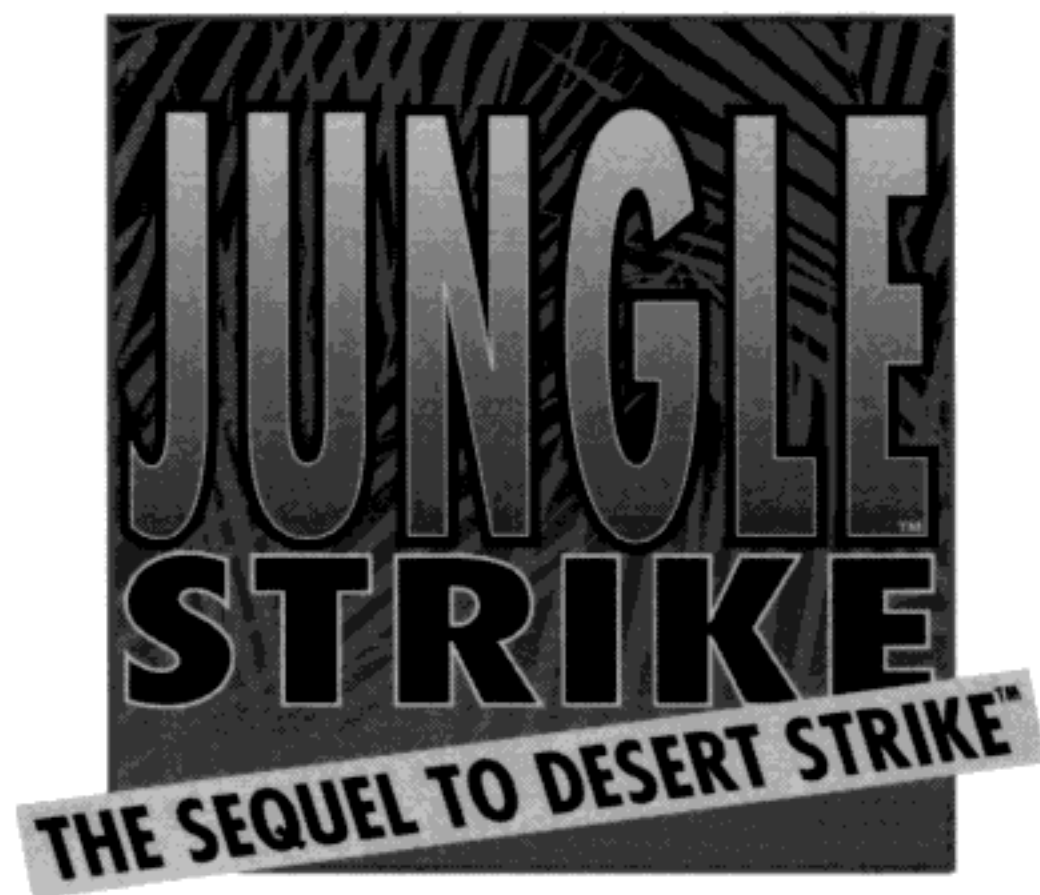
**LIMITATIONS** – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite ci-dessus. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.



Ce jeu bénéficie de la licence Sega pour être utilisé  
sur le Sega MEGA DRIVE System.

SEGA et MEGA DRIVE sont des marques de  
Sega Enterprises, Ltd.





# JUNGLE STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE™

■ Printed in Japan