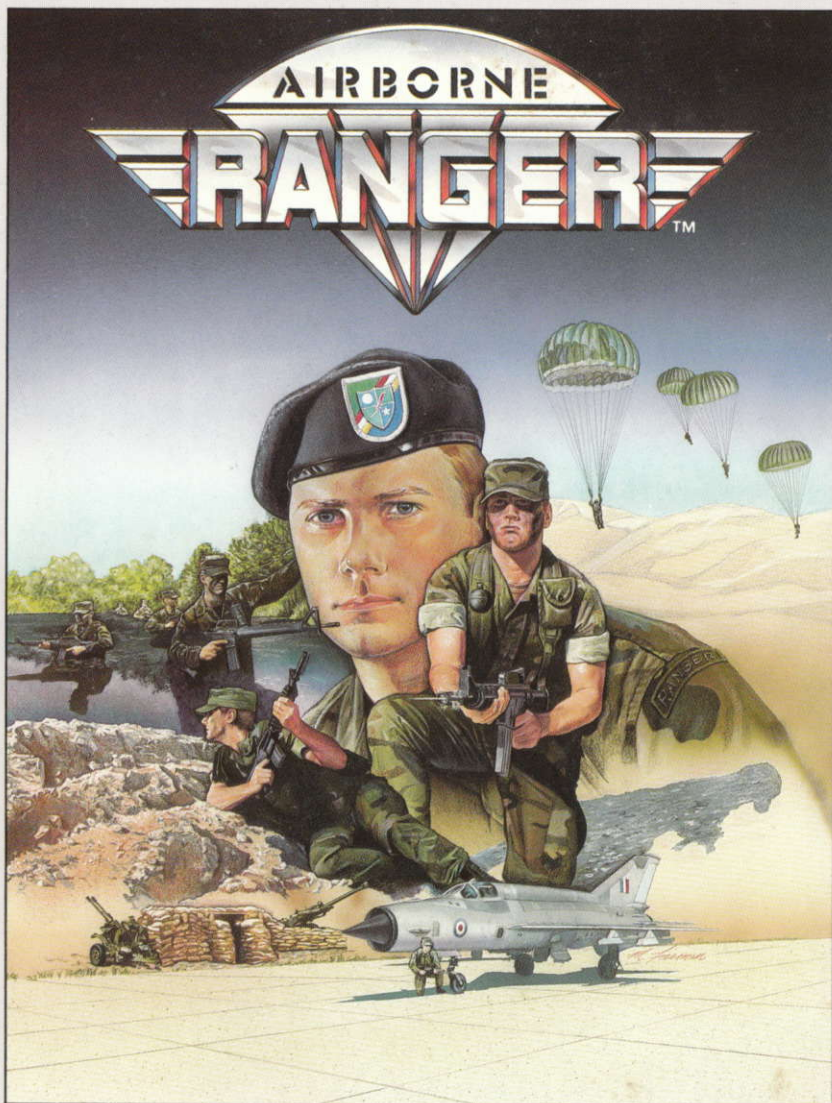


TECHNICAL
ORDER NO: **FM75-041**

December 1988
Change 2
SPECTRUM



MANUEL MILITAIRE

AIRBORNE RANGER

COMBAT MODERNE DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

SPECTRUM
MANUEL MILITAIRE



Copyright © 1988

MicroProse Software Inc.
180, Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 210 30.
(301) 771-1151

AIRBORNE RANGER EST UNE MARQUE DE MICROPROSE SOFTWARE INC.

REMERCIEMENTS

CONCEPTION ORIGINALE
Bill Stealey

JEU ET DOCUMENTATION
Lawrence Schick

LOGICIEL
Scott Spanburg

ILLUSTRATIONS
Mark Freeman

MAQUETTES
John Emory

ASSURANCE DE QUALITÉ
Diarmid Clarke

ÉPREUVES
Tony Bickley, Diarmid Clarke, Sam Reeves

TRADUCTION
Tony Clarke

SPÉCIAL
Rich McDowell, Bureau des Affaires Publique, Fort Benning

INTRODUCTION: "RANGERS EN AVANT!"

Le régiment élite a toujours excité l'imagination des soldats et des civiles. Un régiment tel que les RANGERS sont au devant de l'armée, leur unité de pénétration, et ils nous ont fascinés d'une façon bien plus répandue que leur nombre. On envie leur apparence distinctif et vigoureux, leur esprit de corps et surtout leur habileté au combat. Ils ont un air de compétence qui vous rassure et tout en même temps vous intimide, comme si il n'y avait aucune limite aux possibilités dont ils seraient capables. Cette confiance serait ridicule si les événements en temps de guerre et à d'autres moments de crise ne l'avait pas confirmée. Ils sont bons, très bons.

Toujours, quand on a besoin d'une force spéciale pour entreprendre une tâche difficile et dangereuse ont forme un petit corps élite, et c'est pour ça que les États Unis ont formé les RANGERS, à chaque occasion il n'ont pas manqué de volontaires parmi les soldats de l'armée et on donc peut choisir les plus forts, les plus intelligents et les plus débrouilleurs pour joindre les RANGERS. On sait qu'un soldat qui a le droit porter l'emblème des Rangers est un soldat qui a passé les épreuves les plus ardues, qui souffert les coups le plus d'ur des hommes et de la nature et sont devenus fort et impitoyable. Ils sont la crème de la crème.

C'est bien nécessaire car on leur demande à chaque occasion d'entreprendre l'impossible. Y-a-t-il une fortification qui doit être détruite avant un débarquement? Une voie d'approvisionnement derrière les lignes ennemies qui doit être couper? Un camp de prisonnier a libéré? Du sabotage dangereux? On recherche les RANGERS pour ces tâches.

AIRBORNE RANGERS vous permet d'apprécier le rôle d'un soldat élite qui entreprend une mission dangereuse. Derrière les lignes ennemies, sans amis, sans alliées, vous n'avez rien sauf votre intelligence, votre habileté et votre courage. Vous être entouré d'ennemis; plus nombreux, mieux armé et très dangereux, mais on compte sur vous pour compléter la mission et vous n'allez pas admettre une affaire manquée, Vous êtes un RANGER.

COMMENT JOUER SANS LIRE LE MANUEL

Ce début rapide est pour les joueurs qui préfère apprendre par essai. Pour comprendre le jeu complètement il faut lire la partie propre de ce manuel, mais pour s'y mettre en vitesse, suivez les avis ci-contre:

- **CHARGEMENT:** 48k Spectrum

Placez la cassette 'Tape 1 Side A' dans le lecteur, faites LOAD "" et puis appuyez <ENTER> et mettez le lecteur en marche, le jeu se chargera avec l'écran de selection et de contrôle.

- 128k Spectrum

Placez la cassette 'Tape 1 Side A' dans le lecteur, appuyez <ENTER> et mettez le lecteur en marche.

+3 Disque

Placez le disque dans le lecteur 'Side 1' supérieur et appuyez <ENTER>.

- **Écran de Selection et de Contrôle:** Choisissez votre méthode de contrôle préféré.
- **Écran de Missions:** Appuyez sur la touche désirée pour faire votre choix: Mission 1, Détruire un dépôt de munition; maintenant chargez la prochaine section selon la demande – et puis ajustez la barre difficulté, elle est déjà au niveau le plus facile. Appuyez sur le bouton pour continuer.
- **Les Ordres:** Lisez les ordres attentivement et puis appuyez sur le bouton pour continuer.
- **Atterrissage:** L'écran du lieu apparaît et se déroulera vers le haut de l'écran avec votre avion OSPREY au centre, Servez vous des contrôles pour diriger l'avion à gauche ou à droite; appuyez sur le bouton pour décharger vos caissons de renfort. Quand la fleche de saut apparaît, appuyez sur le bouton pour faire sauter le Ranger, diriger le avec les contrôles pour l'atterrir dans une zone sauf (c'est à dire un endroit dégagé).
- **Écran de Combat:** Servez vous des contrôles pour diriger le Ranger; appuyez sur le bouton pour vous servir de l'arme courante. Examinez la maquette pour déterminer la clef pour changer d'arme ou la façon d'avancer. Appuyez sur la clef CARTE (symbol shift) vérifier votre position (et pour suspendre le jeu). Quand vous avez accompli votre mission servez de la clef RAPPEL DECOLLAGE (M) pour rappeler l'avion.
BONNE CHANCE!

1ère PARTIE: DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIS – MISSION RANGER

Après le chargement du jeu, le titre apparaît et ensuite le menu de contrôle, les choix sont:

1. Clavier
2. Kempston
3. Profek-AGF
4. Sinclair
5. Fuller

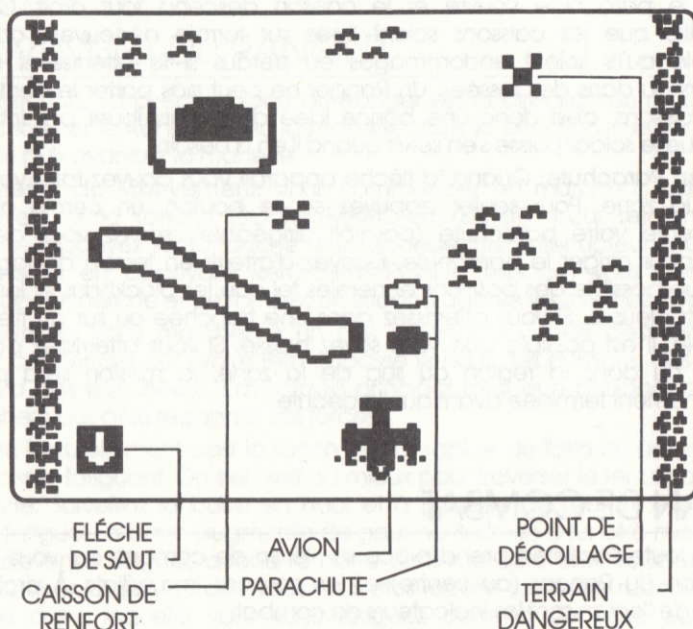
Appuyez sur le numéro approprié qui allumera la selection et appuyez sur la touche d'espacement pour confirmer votre choix. Après un moment l'ordinateur vous demandera de faire un second choix.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Après que vous avez choisi votre mission on vous demandera de choisir le niveau de difficulté. Le plus élevé, le niveau le plus dangereux sera la mission mais le Ranger peut gagner plus de point de mérite. Servez vous de la manette pour pousser le curseur à gauche ou à droite sur la barre de difficulté. (gauche = facile; droite = difficile). Appuyez sur le bouton pour confirmer votre choix.

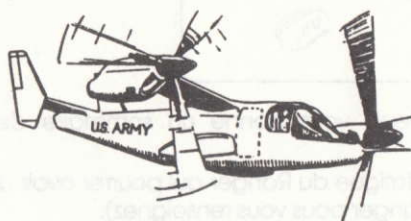
MISSION

Après que vous avez fait votre choix de contrôle on vous demandera de choisir la mission, en vous servant de la manette, en avant, en arrière, allumez votre choix et puis appuyez sur le bouton.



LARGAGE EN ZONE DE MISSION

LA MISSION COMMENCE. Pendant que l'attention de l'ennemi est détournée, un avion V-22 OSPREY portera votre Ranger à sa zone de mission, en frôlant le sol pour éviter le radar. L'avion passera la zone pour une reconnaissance rapide du terrain et puis se dirigera vers le sud et la zone de largage où vous devez faire votre saut en sureté relatif. Prenez bien note du terrain en le survolant, il va falloir trouver le meilleur moyen de traverser ce territoire pour atteindre votre objectif.



- **CONTRÔLE DE L'AVION:** L'Osprey vole vers le sud à vitesse fixe, mais vous pouvez devier le trajet à l'est ou à l'ouest d'une façon limitée (Pour livrer les caissons de renfort ou vous voulez). Pour diriger l'avion vers l'est ou l'ouest, poussez la manette à gauche ou à droite.

- **Caissons de Renfort:** Vous avez trois caissons et chaque caisson contient des armes et des magasins de plus et aussi une trousse de secours. Ceux-ci peuvent être livrés aussitôt que l'avion entre la zone. Pour les livrer appuyez sur le bouton à n'importe quel moment avant que la flèche de saut apparaisse. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton un des caissons est livré, le parachute s'ouvre et le caisson descend tout droit. On vous conseille que les caissons soient livrés sur terrain découvert, car il est possible qu'ils soient endommagés ou perdus si ils atterrissent sur des rochers ou dans des fossées. Un Ranger ne peut pas porter le contenu de trois caissons, c'est donc une bonne idée de les distribuer par intervalles pour que le soldat puisse s'en servir quand il en a besoin.
- **Saut en Parachute:** Quand la flèche apparaît vous pouvez faire votre saut dans la zone. Pour sauter appuyez sur le bouton, un cercle assombri représente votre parachute (parafoil dirigéable), servez vous des contrôles pour diriger le parachute. Essayez d'atterrir en terrain dégagé aussi loin que possible des positions ennemies tel que les blockhaus et les postes de mitrailleuses. Si vous atterrissez dans une tranchée ou sur du fil de fer barbelé, il est possible que vous soyez blessé. Si vous atterrissez parmi les mines ou dans la région au sud de la zone, la mission sera presque certainement terminée avant quelle débute.

ÉCRAN DE COMBAT

Presque toute l'activité prend place sur l'écran de combat, qui vous indique la position du Ranger (au centre) et les environs immédiats. À droite et à gauche de l'écran sont les indicateurs de combat :

FATIGUE

BLESSURES

SECOURS

DURÉE



BOMBES

GRENADES

COUTEAUX

MITRAILLEUSE

Indicateurs de Combat: Ces indicateurs vous donne un sommaire des conditions courantes. Elles sont:

Barre de Fatigue: Ceci vous indique la fatigue du Ranger qui pourrera avoir un effet nuisible. (Voir les mouvements du Ranger pour vous renseigner).

Indicateur de Blessures: Pour montrer les blessures qui n'ont pas été soignées (Voir blessures et secours).

Compte à Rebours: Démontre le nombre de secondes disponible au Ranger pour achever sa tâche (Voir compte à rebours).

Armes: L'arme prêt à servir est allumée à la droite de l'écran.

Munitions: Les munitions qui reste pour chaque arme sont indiqués sous l'arme même.

MOUVEMENT DU RANGER

- **La Direction:** La direction face au Ranger est la direction du mouvement. Faites tourner le Ranger avec la manette dans la direction que vous voulez aller et puis avancez la manette.
- **La Vitesse du Mouvement:** Vous commencez en marchant, pour courir appuyez sur la touche COURIR/MARCHER (ENTER), pour retourner à la marche, appuyez sur la touche une seconde fois, (Interrupteur à bascule). De même en appuyant RAMPER/MARCHER (espace) vous permet de changer la marche et de ramper, un second appuie vous remez debout.
- **La Marche:** Vous marchez à un pas raisonnable, mais c'est difficile de rester cacher debout (Votre tête dépasse le haut des buissons, des haies et le bord des tranchées). L'avantage principal c'est que pendant que vous marchez vous allez regagner vos forces.
- **Courir:** Naturellement c'est la façon la plus rapide de faire du progrès, mais c'est assez fatigant. On s'en sert au mieux pour traverser le terrain ouvert au plus vite. Surveillez la barre en haut et à gauche de l'écran, elle indique votre fatigue. La barre augmente de gauche à droite à fur et à mesure que vous devenez fatiguer, quand la barre atteint le côté droit vous êtes forcé de marcher jusqu'à ce que vous vous êtes reposé (La barre raccourcie). La vitesse avec laquelle vous vous fatiguez dépend de votre santé (vos blessures) et l'équipement que vous portez. Un Ranger blessé et portant beaucoup de chose ne peut pas courir très loin.
- **Ramper:** Quand vous ramper vous avancez lentement mais dans des endroits dangereux c'est certainement le moyen le plus sauf. En rampant vous pouvez vous chacher derrière les rochers, les buissons, les haies et les murs, aussi quand vous êtes dans un abaissement comme une fosée ou une tranchée l'ennemi ne peut pas vous voir à moins qu'il soit lui aussi dans le creux. Quand vous rampez dans l'eau vous êtes complètement caché, mais si vous y restez trop longtemps vous risquez de vous noyer (blessures).



LES ARMES:

Le Ranger à un nombre d'armes à sa disposition. Pour vérifier l'arme courant adressez vous à l'indicateur de combat à la droite de l'écran. Au début d'une mission le Ranger est toujours armé de sa mitailleuse, endessous on

indique le nombre de cartouche disponible. Si vous changer d'arme appuyez sur la touche appropriée, l'allumage changera sur l'indicateur.

Au moment d'atterrissage, vous êtes arme d'une mitailleuse (avec quatre magasins) trois grenades, une fusée LAW et une bombe à retardement. Les armes et les magasins de plus doivent être ramasser des caissons de renfort ou prise (certaines missions) de l'ennemi.

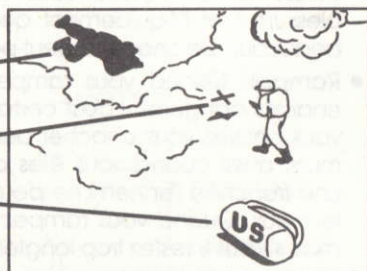
- **Viser:** Quand vous faites face dans une direction une croix de visé apparaît devant le Ranger. Celle ci indique la direction du feu si vous appuyez sur le bouton. Pour viser aligner la croix avec l'objectif et faites feu.

ÉCRAN DE COMBAT

RANGER

CROIX DE VISÉ

CAISSON DE RENFORT



Vous pouvez faire face dans huit direction seulement, mais vous pouvez tirer n'importe où. Pour bien contrôler ce mouvement très fin, il faut maîtriser le mouvement de la manette pour déplacer la croix de très peu. Exercicez en tappant sur la manette à coup sec vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que vous avez la maîtrise de votre levier de commande particulier.

- **Mitailleuse:** Un appuie sur le bouton commence le feu automatique, elle est efficace seulement contre le personnel. L'indicateur vous avise le nombre de magasins disponible.

Chaque magasin contient trente cartouches. Un Ranger doit savoir bien ménager son feu. Vous retournez automatiquement à l'usage de la mitrailleuse après que vous vous êtes servi d'une bombe ou d'une fusée.

- **Grenade:** Après avoir choisi une grenade appuyez sur le bouton pour la lancer, la grenade est lancée quand le bouton est relâché, le plus longtemps que l'on appuie sur le bouton, le plus loin la grenade est lancée. Elles sont efficaces contre les troupes et les postes de mitrailleuse, les portes en bois et d'autre objet légèrement protégé. L'indicateur des munitions vous avisera le nombre de grenade disponible. Après que vous avez jeté une grenade vous retournez à l'usage de la mitrailleuse automatiquement.
- **Fusée LAW:** (Light Antitank Weapon): Le lancement de la fusée se fait avec le bouton, une fois choisi. Elles sont efficaces contre presque toutes les défenses. Comme d'habitude, l'indicateur vous montrera le nombre disponible. Vous retournez à la mitrailleuse après le lancement.
- **Couteau:** Le couteau choisi, quand on appuie sur le bouton, le Ranger donne un coup de couteau dans la direction face à lui. Il est efficace que contre un ennemi qui est près de vous. C'est une méthode silencieuse d'attaque qui est toujours disponible et c'est là, son avantage.
- **Les Bombes:** Ce sont des bombes de plastique avec des délais variables. Il y en a trois genre avec des délais de 5, 10 ou 15 secondes. Quand vous choisissez la bombe vous choisissez aussi le délai. Après avoir armé une bombe vous retournez automatiquement à la mitrailleuse.

Pour la choisir appuyez sur la touche qui convient et appuyez sur le bouton pour la mettre en place, aussitôt que vous relâchez le bouton le compte à rebours est actif. C'est une bonne idée de ne pas être trop près de la bombe quand elle éclate! Si vous ne pouvez pas vous éloigner suffisamment, mettez vous à l'abri.

Les bombes sont efficaces contre toutes les défenses, elles sont aussi très utiles pour faire une diversion, car vous pouvez employer une bombe avec un grand délai, pour vous mettre à distance, et puis surveillez l'ennemi se précipité vers le cratère après l'explosion. Le nombre de bombes disponible sont sur l'indicateur.

BLESSURES

- **Blessures:** Sur l'indicateur de combat la barre à droite indique le nombre de blessure que vous avez soutenu.

Chaque fois que vous êtes blessé un des trois segments de la barre est allumé. Grâce à votre gilet protectif, les balles de petit calibre sont arrêtées, mais peuvent quand même vous renverser. Naturellement vous ne pouvez pas soutenir des coups de feu concentrés pour longtemps. Il est aussi possible d'être atteint à un endroit qui n'est pas protégé. Avec une ou deux blessures vous pouvez continuer, quatre blessures c'est la mort! (Ce qui termine la mission).

Quelques armes tel que les mines, les lance flamme ou les fusées peuvent vous donner plusieurs blessures d'un seul coup ou peut être même vous tuer.

- **Trousse de Secour:** Pour traiter une blessure appuyez sur la touche POSTE DE SECOUR (B), vous êtes pourvu d'une trousse de secour avec laquelle vous pouvez traiter une blessure et continuer la mission. Chaque caisson contient une trousse, chaque trousse guérit une blessure et vide cette trousse.

LA CARTE

- **Se Servir de la Carte:** Vous avez une carte pour la région de la mission. Pour examiner la carte appuyez sur la touche CARTE (Symbol Shift) et le plan du terrain apparaîtra sur l'écran. (Ceci suspend le jeu). Pour retourner à la mission appuyez sur la touche une seconde fois ou sur le bouton de la manette (Le jeu reprend).

La position du Ranger est près du centre de la carte, les limites du plan sont déterminés par la vue du Ranger.

Les symboles pour le Spectrum peuvent varié

Symboles Du Desert

Poste de Mitrailleuse		Buisson		Blockhaus	
Fil de Fer Barbelé		Lanceur Sam		Mur	
Tente		Corps de Garde		Dépôt D'Explosif	
Rocher		Prison D'Otages		Dépôt de Magasin	
Champ de Mines				Tranchée	

Symboles Climat Tempere

Fil de Fer Barbelé		Champ de Mines		Poste de Communication	
Chicot D'Arbre		Antichar		Tourelle	
Fossée		Poste Mitrailleuse		Tente	
Étang		Mur		Enplacement D'Artillerie	
Mines de Proximité		Cachots		Dépôt D'Essence	
		Pyramide de Contrôle		Blockhaus	

Symboles Region Arctique

Avion		Étang Gelé		Mur	
Bunker		Ravine		Sapin	
Radar		Hangar		Amoncelle de Neige	
Mitrailleuse		Essence D'Aviation		Fil de Fer Barbelé	
Terrain D'Aviation		Poste de Garde			
Champ de Mines					

POUR COMPLÉTER LA MISSION

- **Les Buts:** Le but de chaque mission est différent, voir les explications sous INSTRUCTIONS. Certaines missions sont mieux accomplies à la dérobée, passant les postes ennemis furtivement en se cachant quand les patrouilles passent. Dans d'autres il est préférable de faire autant de damage que possible malgré l'attention que vous allez attirer. Chaque mission à un endroit de décollage indiqué sur la carte et chaque mission est terminée quand vous êtes de retour dans l'avion, ou tuer, ou prisonnier.
- **Compte à Rebours:** Les missions sont des courses contre la montre et sont bien réglées donc il n'y a pas de temps à perdre. Le compte commence quand le Ranger met pied à terre et est indiqué sur le compteur, si l'avion n'est pas rappelé avant il arrivera au point de décollage quand le compte sera à zéro. Ne soyez pas en retard!
- **Rappel:** Pour appeler l'avion appuyez sur la touche de décollage (M), après un petit délai l'Osprey reviendra à la zone et effectuera un vol stationnaire à l'entroit de décollage, une échelle de corde sera déployée. L'endroit de décollage est au but de la mission ou très près, de toute façon elle est marquée sur la carte avec un 'X'. L'avion ne viendra qu'à ce point là.

L'avion ne peut rester audessus de l'endroit que pour un temps limité, si vous manquez de faire le rendez-vous à temps vous allez être tuer ou fait prisonnier.

LES INSTRUCTIONS

Il y a douze missions que vous pouvez choisir, quatre sont dans des pays désert, quatre en climat tempéré comme l'Europe et quatre en région arctique. Dans le désert la chaleur vous fatigue rapidement, donc les distances que vous pouvez courir sont accourcies, dans les régions arctiques les sons sont absorbés par la neige et le vent, donc il est difficile d'entendre le bruit des pas ou même les coups de feu.

1. **Détruire un Dépôt de Munition:** L'analyse de photographie aérienne du désert a déterminé la location d'un dépôt de munition qui fournit les ennemis. Votre tâche est de pénétrer les défenses autour du dépôt et de faire autant de damage que possible et ainsi paralyser leur ravitaillement.



Le dépôt ennemi consiste d'une hutte de munition, un abri en béton pour les explosifs et un réservoir à mazout. Il faut détruire tous les trois, l'officier de renseignement pense que les munitions sont compatible avec vos armes, ce serait donc une bonne idée de piller le dépôt avant de le faire sauter. On vous conseille de prendre l'initiative quand il s'agit de se tenir coi ou attaquer d'une façon décidé. Des points de mérite sont accordés pour le nombre d'ennemi éliminé.

Tactique: Faites attention à la montre, il est prudent de se faufiler parmi l'ennemi, mais si cela vous prend trop longtemps vous risquez de rater le décollage. Essayez d'avancer rapidement dans les endroits pas fortifiés.

2. **Voler un Carnet de Code:** Votre tâche, qui prend place dans une zone tempérée, est d'infiltrer le quartier général de l'ennemi, trouvez le poste de communication et de voler une pochette qui contient les codes secrets pour la radio. Le quartier est quelque part dans les murs d'un village en ruine. Pour le trouver recherchez l'antenne distinctive. Approchez la radio pour prendre la pochette. Méfiez vous car la zone est occupée par une unité élite des forces ennemies. Des points de mérite seront accordés pour les ennemis éliminés mais le but principal est le carnet de code.



Tactique: Ne placez pas tous vos caissons au même endroit. Si vous les placez trop près du but vous aurez du mal à rechargé, si vous les placez près de votre point d'atterrissage vous allez trouver que vous avez de trop à porter. Éparpillez les le long de votre route probable dans la zone de combat. C'est utile de les placés entre les fossées, alors vous pouvez filer à toute vitesse, ramasser les munitions, et reprendre le couvert aussi vite que possible. Ne les placez pas près des fortifications ennemies.

3. Détruire L'Aviation Ennemi: À 0900 heures votre unité va essayé de prendre un col dans la montagne, pour réussir il faudra immobiliser les avions ennemis. Votre mission est de détruire ces avions, on va vous atterrir près de la piste d'envoi, sur la glace, où les avions ennemis sont stationnés. Vous devez pénétrer les défenses du terrain et endommagé ou détruire les avions qui sont là.



Attention: Si les ennemis aperçoivent votre approche ils seront alarmés et c'est possible que les avions vont décoller rapidement et la piste sera vide à votre arrivé. (Si nécessaire servez vous de votre couteau) Si ils se croient attaquer par une force ennemie, les avions seront partis. Il y a des points supplémentaire pour les ennemis éliminés, mais si vous manquez les avions votre mission a failli.

Tactique: Restez dans les fossées autant que possible en rampant, servez vous de la carte pour vous diriger. Passez les positions ennemies en vous servant des fossées, soyez patient, attendez que les patrouilles ont passé avant d'avancer.



Prendre un Officier Ennemi: On a raison de croire qu'une troupe élite de l'ennemi a été déployer pour un coup secret. C'est urgent que l'on ait connaissance et votre mission est d'infiltrer le quartier général de l'ennemi et de capturer un officier pour l'interroger.

On vous conseille de fouiller les tentes près du quartier pour le trouver. Pour identifier l'officier, charchez un soldat qui a un uniforme d'une couleur différente aux autres soldats, si vous l'approchez et vous le menacez avec une arme il se rendra tranquillement.

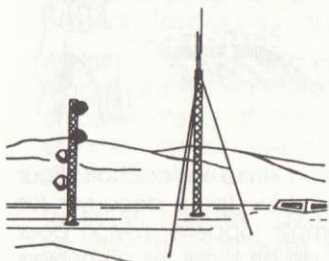
Aussitôt que vous avez accompli votre tâche, faites appelle à l'avion. Il est possible que vous soyez forcé de vous défendre, et le prisonnier aussi, en attendant l'avion. Protégez le prisonnier, un prisonnier blessé ne purra peut être pas soutenir l'interrogation et donc vaut moins de points. Des points additionnelles seront données, comme d'habitude, pour le nombre d'ennemi tué.

Note: Le point de décollage marqué sur la carte avant la capture de L'officier est pour les cas d'urgence seulement. Une fois que vous avez le prisonnier, le point de décollage sera le même endroit que la capture.

Tactique: Une fois que vous avez pris votre prisonnier, ne le laissez pas tout seul. Il pourrait s'échapper.



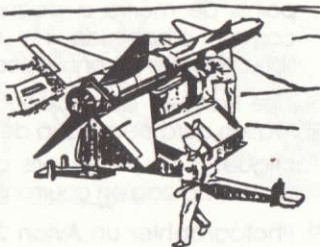
5. Couper les Conduites de Mazout: Le service de renseignement a connaissance d'une faiblesse dans le système ennemi. Ils ont déterminé un endroit où la conduite de mazout émerge de la terre près des pompes. Vous devez pénétrer les gardes à la station de la pompe et détruire les pompes et la conduite. La station est bien protégée, il faudra une bombe pour la détruire.



L'emplacement du radar est limité au sud par une rivière à demie couverte de glace et il est suggéré que l'ennemi ne s'attendrait pas d'une attaque de cette direction, donc c'est l'endroit choisi pour vous atterrir! Une fois l'autre côté de la rivière détruisez autant d'antennes que possible.

Tactique: Essayez de placer les caissons dans le tier du haut de la zone de combat et puis armez vous légèrement, courez aussi loin que possible avant de vous mettre à l'abri. Évitez les fortifications, cela pourra peut être vous permettre d'atteindre le but sans trop de combat.

7. Détruire les Lanceurs de Fusée: Le chef de corps a un plan pour une attaque aérienne sur une installation dans le désert, mais le but est entouré de lanceur de fusée SAM. Ceux-ci doivent être rendu inopérables. Les lanceurs sont mobile donc il faut les attaquer juste avant l'attaque aérienne. Vous allez atterrir près de l'emplacement juste avant l'heure H, il faut les démolir et se retirer si possible.



L'installation est composée d'au moins un et peut être autant que quatre lanceurs. (Le nombre dépend du niveau de difficulté). Le but principal est de détruire tous les lanceurs.

Il est important que l'ennemi ne soit pas averti, si vous les alertez trop tôt des remplacements seront expédiés et la mission et les autres Rangers dans la région seront compromis. Vos ordres sont d'éviter de tuer les ennemis (sauf avec votre couteau) avant d'arriver au but (la région des lanceurs). Il est possible qu'ils vous aperçoivent, mais pourvu que vous ne tirer pas, il n'y aura pas d'alarme général. Évitez le contact avec l'ennemi

pour gagner des points de mérite, les contacts prématurés vous fera perdre des points.

Des points additionnelles seront données pour les ennemis tués mais ils ne seront jamais suffisants pour compenser les pénalités d'un contact prématuré.

Avertissement: Il est indiqué que les lanceurs sont probablement protégés par des blockhaus à feu automatique qui tire sur le moindre mouvement décelé par leur avertisseur.

Tactique: En approchant les mini blockhaus écoutez pour entendre le bruit distinctif des moteurs de leur avertisseur. C'est possible de savoir si un avertisseur est actif ou non. Les avertisseurs ne peuvent pas distinguer entre vous et l'ennemi, alors ne vous placez pas entre le mini blockhaus et un soldat ennemi en marche.

8. **Libérer un Camp de Prisonnier:** L'attention de la défense d'un camp de prisonnier a été détournée. On pense qu'un seul Ranger pourrez pénétrer et libérer les prisonniers. C'est votre mission, les prisonniers sont enfermés dans des cachots sous sol avec des portes d'acier. Les contrôles pour ces portes sont situés dans des pyramides en béton entre les cachots. Pour ouvrir les cachots il faut faire sauter les pyramides (pour découvrir les contrôles) et puis botter le levier. Ceci accompli rappeler l'avion pour vous reprendre et les prisonniers. N'oubliez pas de protéger les prisonniers en attendant l'avion.



C'est important que l'ennemi ne prévoit pas l'attaque. Si on vous aperçoit trop tôt les prisonniers seront déplacés et il n'y aura personne à sauver! Évitez de tirer avant votre arrivée au camp. Il y a beaucoup de points de mérite à gagner mais une alerte prématurée sera pénalisée, comme d'habitude il y a des points pour les ennemis tués mais la libération des prisonniers est plus importante.

Si des Rangers avec beaucoup d'expérience sont parmi les prisonniers, la libération aura beaucoup de valeur, car ils pourront reprendre le service.

Tactique: Si vous êtes pris dans la ligne de feu d'un poste de mitrailleuse, faites des zig-zag en courant et les tireurs auront du mal à viser.

9. **Photographier un Avion Secret:** L'ennemi fait des épreuves avec un nouveau avion expérimental dont on ne connaît pas encore le potentiel. Votre mission est d'infiltrer le terrain d'aviation, trouvez le hangar et prendre une série de photographies de l'avion. C'est important de ne pas être vu dans la proximité du hangar car il est bien gardé. Mais autre part ce n'est probablement pas nécessaire d'être si circonspect et des points de mérite seront gagnés pour le nombre d'ennemi tué. Souvenez-vous que le but de la mission sont les photographies.



Tactique: Si votre chemin est complètement barré par un treillage de fil de fer barbelé, servez-vous d'une grenade pour faire un passage. On peut faire la même chose dans un champ de mines. (mais cela à tendance à alerter l'ennemi!)

10. **Libérer des Ôtages:** Des européens ont été pris en ôtage par un groupe de terroriste fanatique. Ils sont détenu dans une prison spéciale dans le désert où ils sont gardés par des soldats ennemis. La tâche est simple, infiltrez la zone et libérez les ôtages!



D'après les derniers renseignements la prison est à côté d'un poste de garde. On vous conseille d'éliminer les gardes et puis de faire sauter la porte de la prison avec une grenade et aussitôt accompli, de rapeller l'avion. Defendez les ôtages jusqu'à l'arriver de l'avion.

Attention: On est convaincu que l'ennemi serait capable de tuer les ôtages plutôt que de les laisser échapper. On croit aussi que la prison est entourée d'explosif donc soyez certain que votre attaque n'est pas prévu et faites attention que les gardes ne tuent pas les ôtages avant que vous puissiez les libérer.

Tactique: Rapellez l'avion avant de faire sauter la porte de la prison, comme-ça vous aurez moins de temps à protégé les ôtages avant l'arriver de l'Osprey.

11. **Opérer une Diversion:** Nos agents secrets on l'intention de faire passer une personne très importante par la frontière fortifiés de l'ennemi. Il est essentiel que l'ennemi ne s'en rend pas compte et on conséquence on a décidé d'opérer une grande diversion. C'est votre tâche, on va vous atterrir l'autre côté de la frontière derrière les lignes ennemies, vous devez vous tenir cacher jusqu'à ce que votre montre signale un bip-bip, alors faites route vers la frontière en faisant autant de damage que possible. Votre point de décollage est dans la zone de la frontière et il faudra passer les défenses intérieures jusqu'à ce point pour être relever.

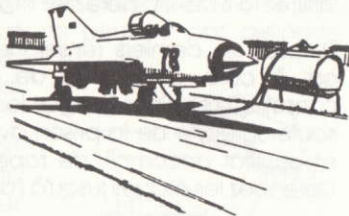


Les contraintes du temps sont critiques, si vous commencez à tirer avant le signal vous allez amasser beaucoup de points de pénalité. Vous ne pouvez pas non plus rapeller l'avion en avance, on compte sur vous de continuer la bataille pendant la durée de la mission. L'avion arrivera au point de décollage quand la montre sera à zéro.

Attention: La zone de la frontière est protégée, par des blockhaus, du fil de fer barbelé, des mines et des bombes à proximité fixer sur des poteaux. Soyez vigilant et ne relâchez pas la diversion.

Tactique: Vos fusées LAW ont une grande portée, vous pouvez tirer sur des objectifs qui ne sont pas sur l'écran en vous servant de la carte pour aligner la direction du feu. Une fusée qui éclate sert aussi à opérer une diversion, car elle attire l'attention de l'ennemi, si vous êtes entouré par des troupes à votre recherche, une fusée lancée à un objectif éloigné pourrait les distraire.

12. **Sabotage:** Il est nécessaire que les soldats ennemis postés à un terrain d'aviation arctique soient distraits par la possibilité d'une attaque ce soir à minuit, mais il n'y a pas de troupe disponible. Donc c'est à vous de pénétrer le périmètre du terrain et de placer une bombe spéciale sur le réservoir de carburateur. La bombe éclatera à minuit, faisant croire à l'ennemi qu'on les attaque. On va vous donner des bombes réglées pour sauter à minuit. (Toutes les bombes à délai sont réglées pour minuit.)



Naturellement vous devez tenir coi près du réservoir, si on vous aperçoit les adversaires trouveront la bombe avant minuit et pourront la désarmer. Essayez de surprendre un garde dans le poste et après l'avoir tué, endosser son uniforme. Ceci vous permettra d'approcher le réservoir déguisé. Des points de mérite seront accordés pour le nombre de l'ennemi tué mais ne vaudra pas grand chose si la bombe est désamorcée avant minuit.

Tactique: Attendez jusqu'à ce que vous entendez les soldats en patrouille dans la région du réservoir.

APRÈS LA MISSION

Quand la mission est terminée une évaluation de vos accomplissements sera affichée. Avez-vous réussi, êtes-vous revenu? Êtes-vous prisonnier ou même tué?

2ème PARTIE: LES RANGERS

Ordres: Rangers Rogers 1759.

1. N'oubliez rien.
2. Gardez votre mousquet bien propre, votre hache bien aiguisée, ayez soixante balles et de la poudre et soyez prêt à vous mettre en marche à n'importe quel moment.
3. En marche conduisez vous comme un chasseur qui fil un cerf. Voyez l'ennemi le premier.

4. Dites la vérité et toute la vérité au sujet de vos mouvements et de ce que vous avez vu. L'armée dépend des renseignements exacts. Vous pouvez mentir comme vous voulez au sujet des Rangers, mais ne mentez jamais à un autre Ranger ou à un officier.
5. Ne prenez pas de risque qui ne sont pas nécessaire.
6. Marchez à la file, assez séparé pour qu'un coup de feu ne tue pas deux hommes.
7. Prés des marais ou quand le sol est mou, on marche en ligne de front pour que notre piste soit difficile à suivre.
8. Quand on marche c'est jusqu'à ce qu'il fasse nuit.
9. En campement la moitié de la patrouille reste éveillée pendant que les autres sont endormis.
10. On garde les prisonnier séparés jusqu'à ce qu'on puisse le interroger.
11. Ne revenez jamais par la même route, ça évite les embuscades.
12. En grande sortie ou même en petite patrouille, on gardera un avant-coureur au moins vingt mètres en avant, sur les flancs et à l'arrière comme ça on ne peut pas nous surprendre.
13. Chaque nuit on vous indiquera le rendez-vous si vous êtes entouré de forces supérieures.
14. Ne prenez pas de repas sans sentinelles.
15. Ne dormez pas après l'aube, c'est le moment que les français et les indiens attaque.
16. Ne traversez pas une rivière par un gué.
17. Si quelqu'un vous suit. Faites un cercle et revenez sur vos pas pour surprendre ceux qui vous suivent.
18. Ne restez pas debout quand l'ennemi attaque, agenouillez-vous, étendez-vous, cachez-vous derrière un arbre.
19. Laissez l'ennemi vous approché au plus près et puis tirez et finissez le travail avec votre hache.

HISTOIRE DES RANGERS

- **Début:** L'histoire des Rangers américain est longue et honorable, et a commencé cent ans avant les États Unis. Les colonialistes anglais se sont vite aperçu que les tactiques européennes ne servait pas à grand chose dans les forêts de l'intérieur au 17ème siècle en Amérique du nord, où les combattants étaient les indiens et les immigrants indépendants. Les guerres européennes entre les armées étaient déterminées par des batailles de façon régulières; en Amérique les indiens attaquaient les

endroits les moins protégés et où ils pouvaient faire les plus de damage. Inévitablement les européens ont adopté des tactiques semblables.

Des unités de Rangers furent formés pour reconnaître la région intérieure et autour des établissements pour surveiller l'approche d'un ennemi, et éventuellement pour attaquer leurs bases. Les attributs principaux étaient la dérobée, l'indépendance, la force et des talents variés, tout comme aujourd'hui.



Le premier commandant à établir le concept des Rangers fut un chef d'escadron nommé Robert Rogers qui organisa et commanda une grande compagnie de Rangers pendant la guerre avec les indiens et les français (1754 – 1763). Rogers inventa un programme d'entraînement et de préparation. Une autre innovation fut les règlements, (reproduit au début de la 2ème partie de ce livret.) Les Rangers de Rogers étaient mobiles, quand beaucoup d'unités étaient immobilisées par l'hiver, les Rangers étaient en marche et attaquaient contre toute attente de l'ennemi.

Lors de la guerre d'indépendance les unités Rangers déconcertaient et confondaient les forces anglaises et ceux de leur allié avec leurs tactiques peu orthodoxes.

Le corps de Rangers sous la commande de Don Morgan étaient tous de très bons mousquetaires venus de Pennsylvanie, Maryland et la Virginie et on jouait un rôle important aux batailles de Saratoga et Couperus, deux grandes victoires américaines.

Les Rangers de Connecticut sous la commande de Thomas Knowlton ont fait des sorties de reconnaissance très dangereuses au nord-est. Les plus fameux de tous furent les Rangers du colonel Francis Marion, le "Renard des Marais", des irréguliers qui ont complètement désorganisé les efforts anglais en Caroline.

À la fin de la guerre les Rangers furent débandés, ce qui arrive souvent aux troupes spécialisées. Maintenir un groupe élite comme les Rangers est très coûteux et difficile à justifier en temps de paix. Mais en temps de guerre ils

sont soudainement essentiels. Quelques années plus tard, pendant la guerre de 1812, le congrès a rassemblé douze compagnies de Rangers pour protéger les États Unis le long de leur frontière intérieure.



• La Guerre de Sécession:

Pendant la guerre civile les forces du sud se sont le mieux servi des Rangers. Les Rangers de la confédération sous la commande du colonel Turner Ashby et du colonel John S. Mosley ont opéré derrière les lignes ennemies faisant des raids éclairs. Ces manoeuvres ont forcé les unionistes à maintenir des garnisons de soldats à des endroits qu'ils auraient autrement laisser sans protection. Mosby démontra

ce qu'une petite force de Rangers pouvait accomplir en territoire ennemi.

- **La Guerre Mondiale (1939 – 1945):** Aussitôt que les américains se sont joints aux alliés, c'était évident que l'armée aurait besoin de forces spécialisés. Six bataillons furent assemblés, composé de soldats volontaires pour un entraînement dur et des missions dangereuses. Les Rangers ont pris part presque partout.

Les 1er, 3ème et 4ème bataillons était commandé par le majeur William O. Darby. Les Rangers de Darby ont pris part à l'attaque sur Dieppe et aussi en Afrique du nord, ils ont joué un rôle significatif dans l'invasion amphibie de Sicile et de l'Italie. Ils ont combattu contre les allemands en Italie, souvent derrière les lignes ennemies.

Les 2ème et 5ème bataillons étaient des unités vitales aux débarquement en Normandie. Le second bataillon avait la tâche très dangereuse et difficile d'escalader les falaises à Pointe du Hoc pour détruire les emplacements de l'artillerie. Sans renforcement et malgré une résistance très forte par les allemands, ils ont réussi. Le 5ème bataillon ont atterri à Omaha Beach avec la 1ère et 2ème divisions, où la force entière était clouée par les divisions allemandes grandement supérieure en nombre et perchée sur une escarpée. C'était nécessaire de pénétrer la ligne allemande, le général de la 29ème division ordonna "Rangers en avant".

(C'est intéressant de noter que ces paroles sont devenues la devise des Rangers.

Et en effet c'est les Rangers qui ont pénétré les lignes allemandes et ont rendu possible l'avance des divisions.

Le 6ème bataillon ont été envoyés au Pacifique où ils ont opéré derrière les lignes japonaises. Ce bataillon fut le premier à retourner aux Philippines, préparant la côte pour le débarquement à suivre.

Quoique pas désigner Rangers la 5307ème unité composite (provisionnelle) commandée par le général Frank D. Merrill avec le surnom (Maraudeurs de Merrill) ont opéré des tâches du genre 'Ranger' derrière les lignes japonaises en Birmanie. Les volontaires de Merrill ont coupé les lignes de ravitaillement, les lignes de communications et ont chassé les japonais des montagnes du nord. La 5307ème division fut renommée la 75ème infanterie, titre officiel des Rangers aujourd'hui.



• La Guerre en Corée:

Comme d'habitude les Rangers furent débandés après la guerre mondiale, mais on a dû les rassembler bien plutôt qu'on le pensait. Au début de la guerre de Corée, le colonel John Gibson Van Houten fut nommé à la commande des Rangers et un nouveau programme d'entraînement fut établi à Fort Benning, en Georgie. (C'est toujours le centre d'entraînement aujourd'hui.) Huit compagnies de Rangers ont été rassemblées et pour la première fois les sauts en parachute furent partie de l'entraînement.

On demanda des volontaires et la réponse fut phénoménale particulièrement pour la 82ème division de l'air. Beaucoup des volontaires avaient combattu pendant la guerre et comme le nombre était limité, on a pu choisir la crème de la crème. À ce moment l'armée américaine était toujours ségréguée et une des premières des quatre compagnies était composée entièrement de noirs.

Au lieu d'opérer en bataillon, les Rangers étaient assignés à des divisions d'infanterie, une compagnie par division. En Corée on les envoyait d'un endroit périlleux à un autre. Comme toujours ils se trouvaient souvent derrière les lignes ennemies et ont exécuté leurs tâches avec beaucoup de courage, mais parcequ'ils étaient attachés à de grandes divisions, ils n'ont pas reçu beaucoup de publicité.

- **Histoire Récente:** Les vétérans de la guerre de Corée ont été entraîné dans la formation des Forces Speciaux dans les années ultérieures des 1950. Quand les américains se sont battus en Vientiane, les quatorze compagnies de Rangers ont été attaché à des divisions comme en Corée, et ont été utiliser surtout pour les reconnaissances. Quand la participation américaine a diminué, les compagnies furent encore une fois débandes.

Avec les troubles mondiale (et en fin se rendant compte du gaspillage de



l'expertise), le gouvernement américain a établie deux bataillons de Rangers en permanence. Le 1er bataillon Rangers et le 2ème bataillon la 75ème de l'infanterie furent entraîné à Fort Benning. La prévoyance de Washington fut récompensée à l'invasion de Grenada en 1983, le 1er et la 2ème bataillon ont atterri sur l'aérodrome de Port Salines et l'ont saisi rapidement. Le résultat de cet exemple efficace était la formation du 3ème bataillon et d'un quartier général.

Aujourd'hui les Rangers sont toujours prêt a s'engager si nécessaire aussitôt que l'on entend la commande "Rangers EN AVANT".

ENTRAÎNEMENT DU RANGER

C'est un des entraînement les plus rigoureux du programme militaire. On insiste sur l'excellence de la physique, l'expertise au combat, d'être indépendant et de pouvoir improviser. L'entraînement est d'une qualité exceptionnelle pour les soldats et les officiers, non seulement de l'armée américaine mais aussi de leur allié. Les apprentis ne porte aucune indication de leur grade et on les address simplement comme 'Ranger'.

Naturellement c'est une marque de distinction de passer par le cadre de l'école Ranger, et on les trouve parmi les élites des forces NATO. (Les Rangers que l'on envoie pour des missions spéciaux sont tous des gradés du cours qui ont été assigner à la Special Operation Group) si secrète.

Le cours d'entraînement n'a pas beaucoup de travail en classe, car l'accentuation est sur la pratique et des exercices énergiques. La durée est de huit semaines et prend place sept jours par semaine et une moyenne de dix-neuf heures par jour. Pendant le cours les élèves sont soumis à des épreuves d'endurances physique et mental. Même quand ils sont épuisés ils doivent faire face à des problèmes compliquées de tactique.

- **Nécessaire:** Tous les candidats pour le cours doivent être volontaires, capable de faire 50 relever en poussant, 60 redressements assis et de courir 4,8 kilomètres en moins de 15 minutes. Ils doivent passer l'épreuve de l'eau, ce qui veut dire qu'ils ont marché les yeux bandés sur un plongeur de 3 mètres et ont sauté en uniforme et avec leurs armes dans l'eau et puis ont nagé 15 mètres. Ils faut qu'ils soient bon tireur, capable de faire le premier secours, de naviguer, de construire un poste d'observation et de construire un poste de défense.

Il y a quatre étapes d'entraînement: La phase Benning. La phase de montagne. La phase du désert et la phase Florida. Chaque accentue une habiletée différente, chaque augmente les talents appris à la phase précédente.

- **Phase Benning:** La première partie prend place à Fort Benning dans le Georgia et est un programme de préparation physique. Des courses de huit kilomètres, du combat corps à corps, des courses d'obstacles. On leur apprend à naviguer, à soigner des blessures, à faire la démolition. La seconde partie de la phase Benning est orientée vers les missions par avion, les reconnaissances, les combats en patrouille et chaque étudiant prend part à cinq missions de ce genre.





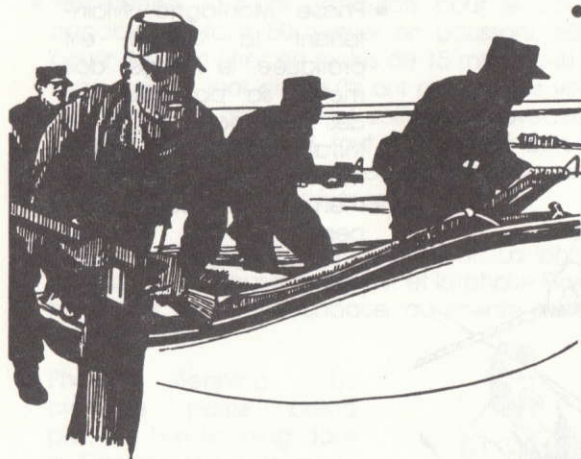
- **Phase Montagne:** Maintenant la théorie est pratiquée, le Ranger doit mener sa patrouille par des embuscades sur un terrain accidenté. Il doit maintenir ses armes et lui-même en bon état pendant de longues durées sans ravitaillement, il doit infiltrer des

endroits fortifiés, croiser des rivières et des montagnes. La phase se termine avec un circuit en montagne pendant la nuit et avec un rappel de 200 mètres sur une escarpée glacée et à pic.



- **Phase Désert:** On les prend en avion au désert de Utah, en route ils se préparent pour une descente en parachute dans une région occupée par l'ennemi. Ici le Ranger apprend à survivre, il doit faire une marche de cinq jours pour une destination lointaine avec des attaques (simulées). Chaque élève doit faire son plan de bataille, faire des assauts avec des mortiers et entreprendre une démolition avec du plastique explosif, cinq missions entourent tous avec

un baptême de feu où les cartouches ne sont pas à blanc



- **Phase Florida:** Qui débute avec un saut en parachute dans la jungle de Florida. Ici dans les marécages, ils se servent d'embarcations et apprennent à rappeler les hélicoptères en leur indiquant les coordonnées. Ils font des exercices de combat en employant des méthodes guérilla dans les marécages où il faut se méfier non seulement de l'ennemi mais des crocodiles aussi. La phase se termine avec un débarquement sur la côté ex-

posée et bien protégée par un régiment d'infanterie, et ici aussi les balles ne sont pas à blanc!



- **Remise des Diplômes:** Si le Ranger étudiant a passé toutes les épreuves, il est évalué par les instructeurs et les autres élèves eux-même! Ceux qui ont réussi prennent part à la cérémonie à Fort Benning et reçoivent le droit de porter le petit signe discret de grade qui lit simplement "RANGER".

ARMES ET ÉQUIPEMENT

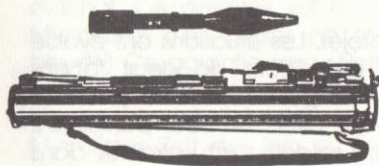


- **Le Parafoi:** Le parafoi est un parachute spécialisé dans le genre d'aile d'avion. Difficile à contrôlé, mais diriger par un expert, lui permet de choisir son point d'atterrissage.

- **La Mitrailleuse:** Le CAR-15 fabriqué par la compagnie Colt et une nouvelle version du M-16A1, mais plus léger et avec le cylindre raccourci et une crosse détachable. Il est particulièrement utile pour les parachutistes, car il est petit et pèse moins de 3,6 kilogrammes, les cartouches sont de 5,56 mm en magasins de trente coups.



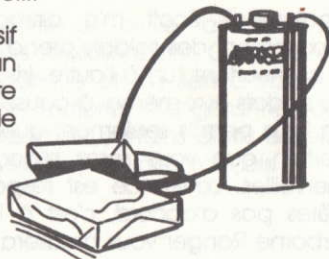
- **Grenade:** Les grenades sont les M26 et sont composées d'une carapace en acier, un bobinage de fil de fer entaillé, un explosif et une fusée avec un détonateur. Pardessus il y a un levier avec une goupille de sûreté. Quand la goupille est retirée, le levier est lâché et la fusée allumée, après un délai la grenade éclate et lance des fils et des morceaux d'acier tout alentour.



- **Fusée LAW:** La fusée M72A2 antichar (Light Antitank Weapon LAW) est composée d'un lanceur démontable avec une fusée déjà chargée. Elle pèse moins de 2,7 kilogrammes. Pour tirer le soldat étend le tube, relève le viseur et appuie le bouton de sécurité et puis il appuie sur la gachette. La fusée lance, des gouvernails sont déployés pour stabiliser le vol. La tête éclate en contact et une charge explosive est forcée en avant, capable de pénétrer 25,5 mm

d'acier ou du béton de plusieurs centimètres. La force de l'éclat est capable de faire sauter des explosifs à l'intérieur de l'objectif.

- **Bombes:** Ces charges de plastique explosif sont attachées à un détonateur avec un compteur à rebours qui quand le compte atteint zéro envoie une commande électrique à l'explosif.



- **Couteau:** Le couteau M7 double comme baïonnette pour la mitrailleuse.

CONCEPTION – NOTES

Un jour en 1987, "Wild Bill" Stealey le président de MicroProse déclara qu'il voulait un jeu d'action rapide, facile à apprendre, où un soldat devrait se mettre contre plusieurs ennemi.

"Ce que je veux est une simulation de combat," dit-il.

Bientôt il avait convaincu son équipe de développement que c'était possible. L'équipe était formée de Lawrence Schick (Directeur de projet), Scott Spanburg (Logiciel) et Iris Idokogi (Graphique). Tous des inventeurs de simulation sérieuse.

On commença par délimiter le projet, les effets que l'on allait essayer d'accomplir, les caractéristiques qui en feraient partie et l'ordre dans laquelle cela devrait être entrepris. À fur et à mesure nous nous sommes rendus compte que 'Bill' avait raison. Le jeu serait amusant.

Il y a beaucoup de problèmes avec les jeux d'action sur les ordinateurs. Les jeux électroniques sont fabriqués pour prendre de l'argent, donc l'action est rapide et implacable qui prend place avec des durées de deux minutes et demie. On a peu de temps pour réfléchir et on est forcé de faire des saccades sur la manette très fatiguants, on joue par réflexe. Nous souhaitons une expérience plus profonde, de permettre aux participants d'apprécier une tactique intelligente, de prendre des décisions relatives aux situations et puis de se battre comme des fous pour atteindre le but.

Nous croyons que nous avons accomplis le projet. Les situations ont évolué naturellement il y a des différences et le jeu diffère de deux façons importantes. D'abord les missions en temps de guerre ne sont pas des événements qui prennent place assez souvent avec un seul participant contre beaucoup d'ennemi, d'habitude d'autres soldats sont entraînés dans les incidents.

La seconde différence est que personne n'est tué ou blessé dans un jeu, et ce n'est pas notre métier de choquer ou de horrifier nos clients, nous sommes ici pour divertir. Après tout c'est un jeu.

Finalement, Scott m'a demandé de vous signaler la façon que le mouvement des soldats prend place sur l'écran sans qu'ils deviennent confus et se heurtent l'un à l'autre. Iris voudrait que vous preniez le temps d'admirer les soldats eux-mêmes, à cause des limitations de la mémoire des ordinateurs on lui a permis seulement quelques cadres d'animations, mais nous sommes certains que vous serez d'accord quand on dit qu'elle a accompli des merveilles. Lawrence est responsable pour ses quelques lignes et si vous n'êtes pas d'accord, c'est à lui qui faut se plaindre. Nous espérons que Airborne Ranger vous amusera beaucoup, faites nous savoir ce que vous en pensez.

ÉQUIPE DE CONCEPTION AIRBORNE RANGER

Août 1987.

COPYRIGHT

COPYRIGHT © 1987 DE MICROPROSE SOFTWARE, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Ce manuel, le logiciel et les enregistrements magnétiques sur disques ou cassettes sont copyright et ont du matériel qui est la propriété de MICROPROSE SOFTWARE INC., Personne a le droit de donner ou de vendre des copies de ce manuel, des disques ou des cassettes de l'états logiciel à n'importe quel personne ou institution, à moins qu'il y a un contrat avec MICROPROSE SOFTWARE INC. Personne ne peut photocopier, reproduire ou traduire ce manuel, en partie ou entout, sans la permission écrite de MICROPROSE SOFTWARE INC. Si une ou plusieurs personnes font des copies pour n'importe quel raison ils seront responsable de contrevenir le copyright.

GUARANTIE

MicroProse Software Inc Limited 90 day warranty – MicroProse Software garantie au client original de ce produit que l'enregistrement magnétique du program sera sans défaut de materiel ou d'oeuvre pendant les 90 jours suivant la date d'achat.

Si l'enregistrement est constaté défectif pendant les 90 jours suivant la date d'achat originale, Origin remplacera le produit sans dépense au client pourvu qu'il soit envoyé à leur centre européen avec preuve de la date d'achat. Ce garantie est limité à l'enregistrement du program produit par MicroProse (Les copies ne seront pas inclus et sont en contravention du brevet.) Ce garantie sera rejeté si le défaut est le résultat de négligence ou abus du produit. Ce garantie est de 90 jours seulement. Si le défaut est le résultat de négligence ou de mauvais emploi selon le jugement de MicroProse Software Inc., ou aura pris place après les 90 jours suivant la date d'achat, vous pouvez renvoyer le disque à MicroProse Software Inc., à l'adresse fourni sue le couvert de ce livret selon les conditions suivantes: 1) Le disque sera le disque original. 2) Il sera accompagné d'un mandat international de \$5,00 (5 dollars américain). 3) Une explication du défaut et votre adresse. MicroProse Software vous enverra un remplacement.

Ce garantie remplace tout autre garantie, écrite ou orale, faites par les employés de MicroProse Software Inc., ou leurs représentants. Ce garantie est réservé au produit d'enregistrement magnétique et n'a rien à voir aux effets qui pourraient résulter de l'emploi de ce matériel. Ce garantie vous accorde certains droits, il est possible que vous avec certains droits de plus déterminés par les conditions qui font parti du système judiciaire français.

THE UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARY
 1000 TAPSCOTT DRIVE
 ANN ARBOR, MI 48106-1000
 TEL: 734 763 7000
 FAX: 734 763 7001
 WWW: WWW.LIBRARY.MICHIGAN.EDU

GUARANTEE

THE UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARY
 1000 TAPSCOTT DRIVE
 ANN ARBOR, MI 48106-1000
 TEL: 734 763 7000
 FAX: 734 763 7001
 WWW: WWW.LIBRARY.MICHIGAN.EDU

THE UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARY
 1000 TAPSCOTT DRIVE
 ANN ARBOR, MI 48106-1000
 TEL: 734 763 7000
 FAX: 734 763 7001
 WWW: WWW.LIBRARY.MICHIGAN.EDU

THE UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARY
 1000 TAPSCOTT DRIVE
 ANN ARBOR, MI 48106-1000
 TEL: 734 763 7000
 FAX: 734 763 7001
 WWW: WWW.LIBRARY.MICHIGAN.EDU

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE