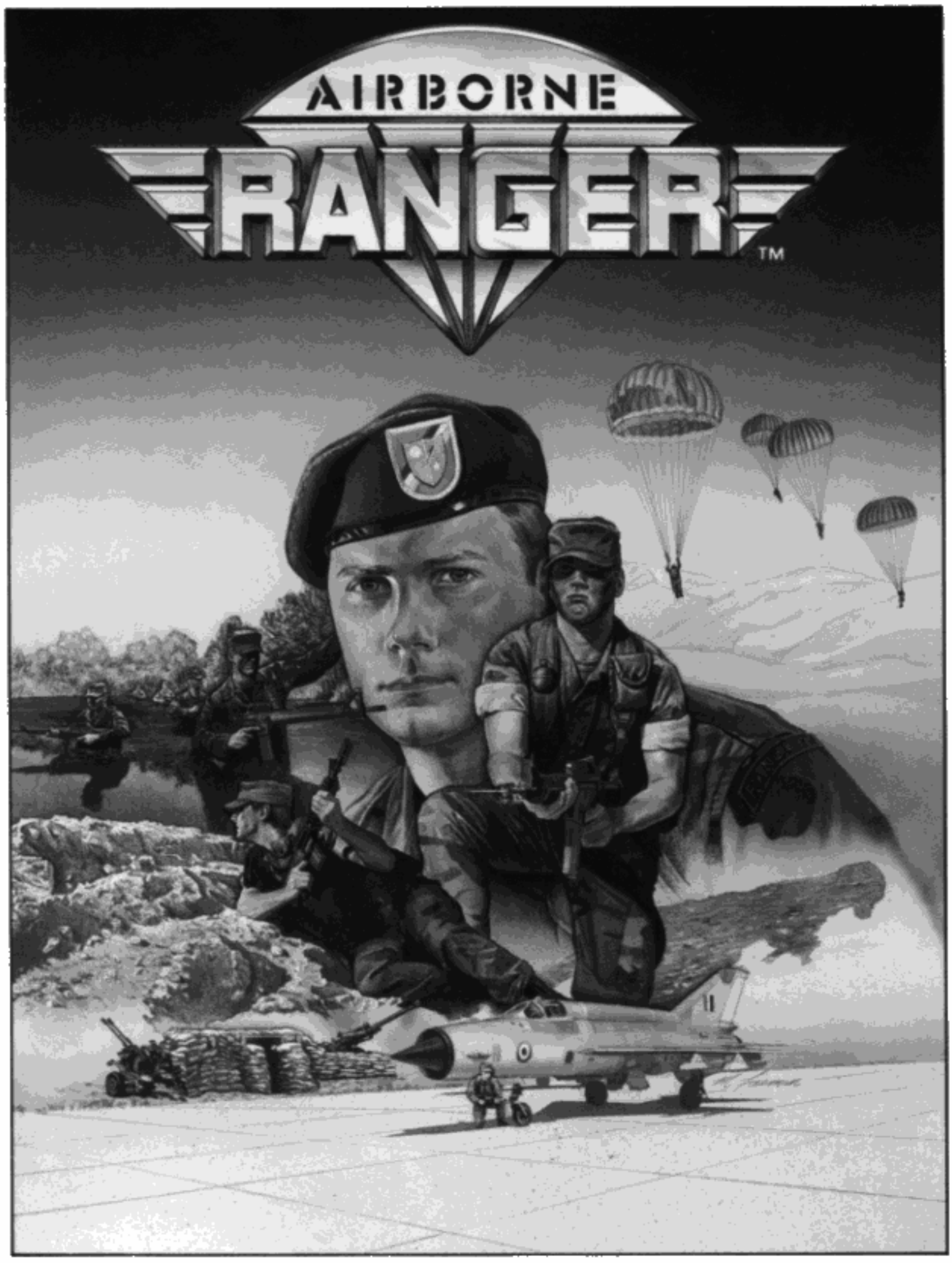
TECHNICAL ORDER NO: **FM75 – 041**

SEPTEMBER 1987
CHANGE 0



Guide de l'utilisateur

AIRBORNE RANGER

Un Combat Moderne Derrière Les Lignes Ennemies

COPYRIGHT © 1987
MicroProse Software Ltd.,
2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA

Airborne Ranger is a trademark of MicroProse Software Ltd.

TABLE DES MATIERES

1. **Introduction**
2. Comment jouer sans lire le manuel

1ERE PARTIE – COMBAT DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES
3. Affectation des Rangers
4. Choix de la mission
4. Test d'aptitude: identification de la décoration de campagne

LARGAGE DANS LA ZONE DE MISSION
6. Contrôle de l'Osprey
6. Sacs de fournitures
6. Saut dans l'inconnu

ECRAN DE COMBAT
6. Indicateurs de combat

EVOLUTION DES RANGERS
8. Direction
8. Changement de vitesses de mouvement
8. Marche
8. Course
9. Rampement

UTILISATION DES ARMES
10. Visée
10. Mitraillette
10. Grenade à main
11. Roquette LAN
11. Couteau
11. Bombe à retardement

BLESSURES ET PREMIERS SOINS
11. Blessures
12. Premiers soins

LA CARTE
12. Utilisation de la carte
13. Symboles utilisés sur la carte
14. Indicateurs de la carte

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION
14. Objectifs
14. Compte à rebours
15. Rappel
15. Capture

INSTRUCTIONS DE MISSION
15. Destruction d'un dépôt de munitions
16. Vol d'un livre codé
17. Mise hors combat d'un avion ennemi
18. Capture d'un officier ennemi
18. Destruction d'un pipeline
19. Mise hors service d'une rangée de radars ennemis
19. Démantèlement d'un site SAM (Missile de surface/air)
20. Libération d'un camp de prisonniers de guerre
21. Photographie d'un avion expérimental secret
22. Libération des otages
22. Création d'une diversion
23. Sabotage retardé

APRES LA MISSION
24. Promotions
24. Eloges et médailles

2EME PARTIE – AIRBORNE RANGERS
25. Principaux commandements, les Rangers de Rogers, 1759
26. Histoire des Rangers
32. Entraînement des Rangers
36. Armes et équipement
38. Notes de concepteurs

REMERCIEMENT

Conception générale:
Bill Stealey

Réalisation et documentation:
Lawrence Schick

Développement original du logiciel (C-64):
Iris Leigh Idokogi

Effets sonores et musique:
Ken Lagace

Couverture et illustrations du Manuel:
Mark Freeman

Direction de l'édition et de la création:
Mark J. Ciola

Label de qualité:
Alan Roireau

Testés par:
Alan Roireau, Bill Stealey, Larry Martin, Steve Meyer, Chris Taormino

INTRODUCTION: "Rangers, montrez le chemin!"

L'UNITE D'ELITE a toujours captivé l'imagination à la fois des soldats et des civils. Les unités comme les Rangers sont les hommes clés des forces armées, les têtes brûlées, qui nous fascinent dans des propositions sans rapport avec leur nombre. Nous leur envions leur apparence distinctive, leur statut social élevé, leur esprit de corps et surtout l'impressionnante habilité dont ils font preuve dans leur profession. Ils possèdent une aura de compétence à la fois rassurante et intimidante, comme s'ils n'admettaient aucune limite à leur performance. Cette confiance inébranlable semblerait absurde si elle n'était pas née à maintes reprises d'événements survenus sur ou à l'extérieur de la zone de combat. Les Rangers véritables sont aussi bons qu'ils le pensent.

Au cours de l'histoire, chaque fois qu'une unité spéciale était requise pour mener à bien des missions difficiles et hasardeuses, les Etats-Unis ont eu recours à des soldats pour former une unité de Rangers. Et chaque fois que les voltaires sont sortis des rangs, les hommes les plus déterminés, les plus débrouillards ont accouru de toute l'armée pour rejoindre les Rangers. Ils savent qu'un soldat autorisé à porter l'écusson brodé des Rangers est un soldat qui a fait ses preuves dans l'un des camps d'entraînement les plus rudes et les plus rigoureux de monde. Ils ont subi les pires traitements que l'homme et la nature puissent leur imposer et ils en sont sortis endurcis et d'humeur égale. Ce sont les meilleurs parmi les meilleurs.

Et ils se doivent de l'être car on fait souvent appel à eux pour réaliser l'impossible.

Airborne Ranger vous donne un avant-goût de ce qu'est un soldat d'élite confronté à une mission risquée. Derrière les lignes ennemies, loin de vos amis et de vos alliés, vous ne pouvez compter que sur vos réflexes rapides, votre habileté à combattre et votre cran.

Vous êtes encerclés, moins nombreux et moins bien armés, vos ennemis sont dangereux et déterminés mais certains comptent sur vous pour mener à bien cette mission.

Vous bénéficiez de l'effet de surprise et vous avez une loi à toute épreuve. Rangers, en avant!

COMMENT JOUER SANS LIRE LE MANUEL

Cette section s'adresse aux personnes souhaitant apprendre à jouer en s'exerçant immédiatement. Pour mieux comprendre le jeu, il vous faudra consulter les différentes sections du manuel. Mais pour démarrer rapidement le jeu, suivez les instructions suivantes:

- **Chargement:** reportez-vous à la section chargement du supplément technique.

- **Ecran d'affectation des Rangers:** Appuyez sur le bouton du joystick pour choisir l'affectation d'un Ranger expérimenté.

- **Ecran de sélection de la mission:** Appuyez sur le bouton du joystick pour sélectionner la **MISSION 1: DESTRUCTION D'UN DEPÔT DE MUNITIONS.** Le niveau de difficulté est déjà sélectionné. Appuyez à nouveau sur le bouton pour continuer.

- **Identification d'1 décoration de campagne:** Vous devez identifiez une décoration de campagne sur l'écran suivant. Vous remarquerez qu'il y a des bandes contenant des rouez au bas de nombreuses pages de ce manuel. Vous devez trouver dans le manuel le nom correspondant au nom figurant à l'écran, puis vous devrez utiliser le joystick pour amener le curseur sur la bande correspondante. Puis appuyez sur le bouton du joystick.

- **Ordres de mission:** Prenez connaissance de vos ordres, assurez-vous qu'ils soient bien clairs puis appuyez sur le bouton pour continuer.

- **Largage:** La carte de la région apparait à l'écran et défile vers le haut tandis que votre appareil est au centre. Utilisez votre joystick pour diriger l'appareil sur la gauche ou sur la droite, appuyez sur le bouton pour larguer vos sacs de fournitures. Lorsque le signal saut devient, appuyez à nouveau sur le bouton de commande pour faire sauter le Ranger. Utilisez le joystick pour le diriger vers une zone d'atterrissage sûre.

- **Ecran de combat:** Utilisez le joystick pour faire bouger le Ranger. Appuyez sur le bouton pour qu'il utilise son arme courante. Examinez le cache du clavier pour déterminer les touches permettant de changer d'armes ou de modes d'évolution. Appuyez sur la touche MAP (carte) pour vérifier votre position (et pour marquer une pause). Une fois la mission accomplie, appuyez sur la touche **PICKUP** pour ramener votre appareil. Bonne chance!

PREMIERE PARTIE: DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

Affectation des Rangers

Une fois le jeu chargé, le titre appairait à l'écran. Vous pouvez attendre la fin de l'animation ou changer d'écran en appuyant sur le bouton du joystick. Ainsi vous vous présentez à l'officier du personnel pour qu'il vous affecte un Ranger. Vous avez trois options de choix différentes:

- **l'affectation d'un Ranger à l'entraînement**
- **l'affectation d'un Ranger vétéran**
- **le formatage d'une nouvelle disquette contenant une liste de noms.**

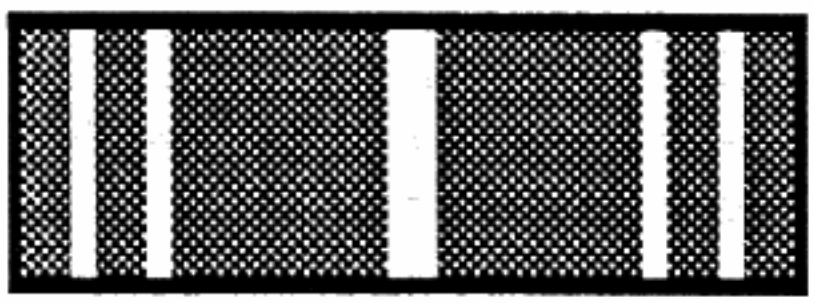
La première option est toujours éclairée. Pour en choisir une autre, utilisez votre joystick. Pour faire monter ou descentre le curseur sur l'option de votre choix. Puis appuyez sur le bouton.

- **Affectation d'un Ranger** à l'entraînement: Attention: Un Ranger à l'entraînement ne pourra pas figurer sur la liste des Vétérans une fois la mission terminée. Cette option vous permet de choisir un Ranger moyen et de l'affecter à la mission.
  Utiliser cette option si vous souhaitez seulement vous exercer ou si vous voulez démarrer rapidement le jeu.

- **Affectation d'un Ranger vétéran:** Vous choisissez un Ranger vétéran parmi la liste des Rangers vétérans. Insérez votre disquette contenant la liste des Rangers afin de les passer en revue et de choisir la personne la plus qualifiée pour remplir la mission. Une fois votre choix établi, on vous demandera de l'affecter **(ASSIGN)** ou de le retirer **(RETIRE).** Sélectionner **ASSIGN** si vous souhaitez le voir remplier la mission, et **RETIRE** si vous préférez choixir un autre Ranger.

  Attention: Tout Ranger à la retraite disparait définitivement de la liste.

  Vous pouvez utiliser cette option pour affecter un autre Ranger. Vous devrez lui donner un nom. Suivez les instructions à l'écran et il apparaitra rapidement sur la liste de la disquette.



ARMY ACHIEVEMENT MEDAL

- **Formatage d'une nouvelle disquette contenant la liste des rangers:** Si vous n'avez pas créé de disquette pour conserver vos Rangers sur une liste, ou si votre disquette est déjà complète et si vous souhaitez en créer un autre, choisissez cette option et suivez les instructions apparaissant à l'écran. Assurez-vous d'avoir à portée de main une disquette vierge que vous pourrez formater lorsque l'officier du personnel vous le demandera.

Choix de la mission

Il y a toujours plus de missions que de rangers susceptibles de les mener à bien. Sélectionnez la mission de votre choix en l'éclairant et en clignant dessus au moyen du joystick.

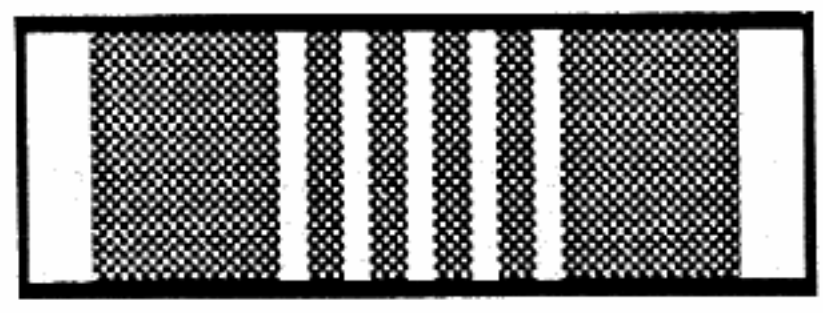
- **Campagnes:** Les commandants expérimentés seront tentés de choisir les campagnes. Un Ranger affecté à une campagne devra mener à bien chacune de ses missions dans un ordre déterminé par ses supérieurs. Un Ranger en campagne ne pourra pas se consacrer à une mission spécifique tant que sa campagne n'est pas achevée. En choisissant une telle option, vous vous engagez à faire carrière dans les rangers et vous pouvez recevoir des récompenses et promotions non accessibles à ceux qui préfèrent les missions spécifiques.

- **Niveau de difficulté:** Après avoir choisi votre mission, on vous demandera de sélectionner le niveau de difficulté souhaité de la mission (ou de la campagne). Plus ce niveau est élévé, plus la mission est dangereuse, et plus le ranger aura de chance de gagner des points de mérite. Utilisez le joystick pour faire bouger la réglette vers la gauche ou la droite de la barre de difficulté (gauche=facile, droite=difficile). Appuyez sur le bouton du joystick pour choisir l'option désirée.

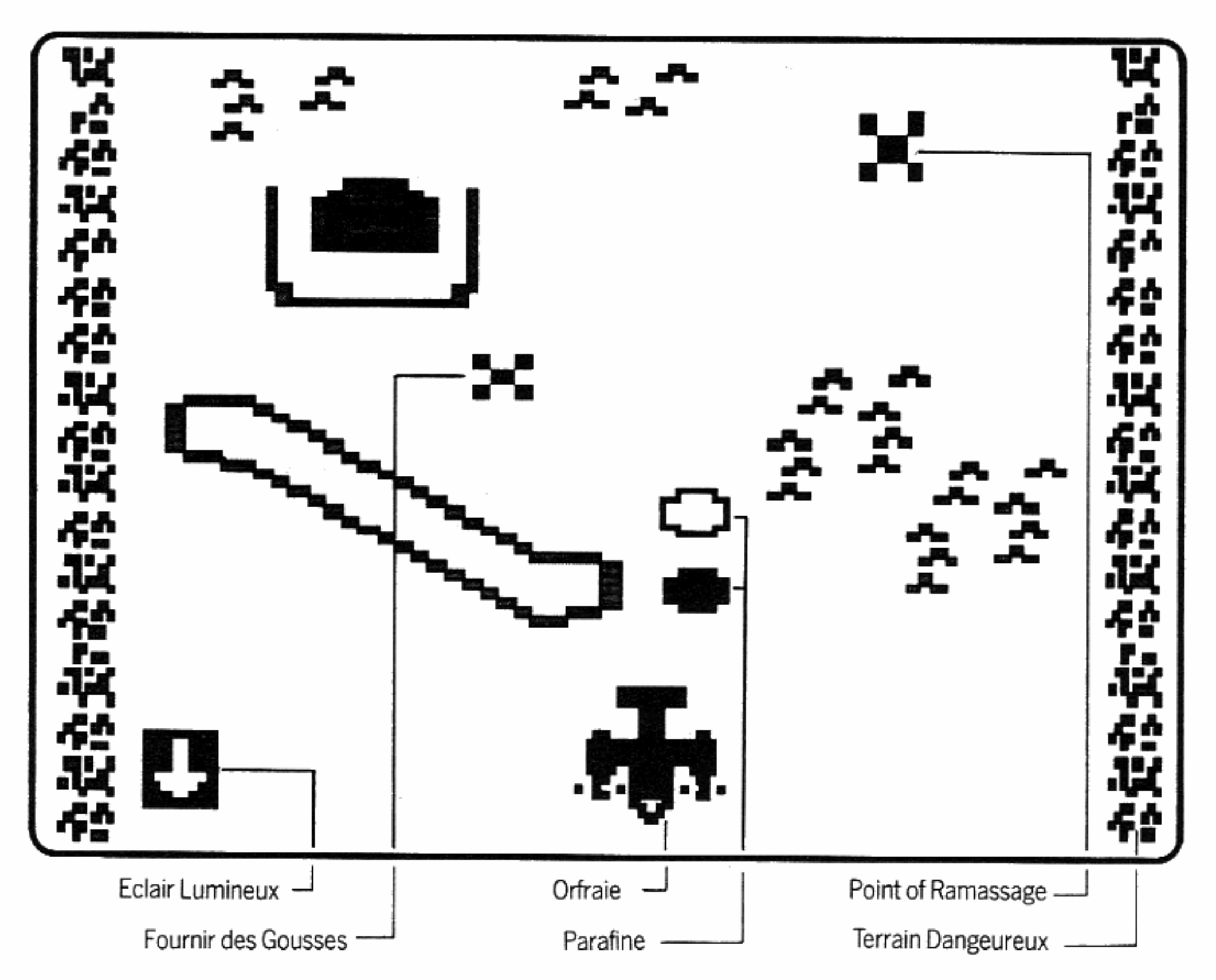
Test d'aptitude – Identification d'une décoration de campagne

Afin de tester notre vivacité, l'écran suivant vous demande de reconnaître une décoration de campagne parmi les 6 proposées (un Ranger trop fatigué pour identifier ces décorations ne sera pas choisi pour mener à bien la mission). Des bandes comprenant des noms figurent au bas des pages de ce manuel par ordre alphabétique.

Trouvez dans le manuel le nom correspondant au nom affiché à l'écran puis utilisez le joystick pour amener le curseur sur la bande apropriée. Appuyez sur le bouton du joystick. Parallèlement, entrez le numéro correspondant à la bande appropriée.

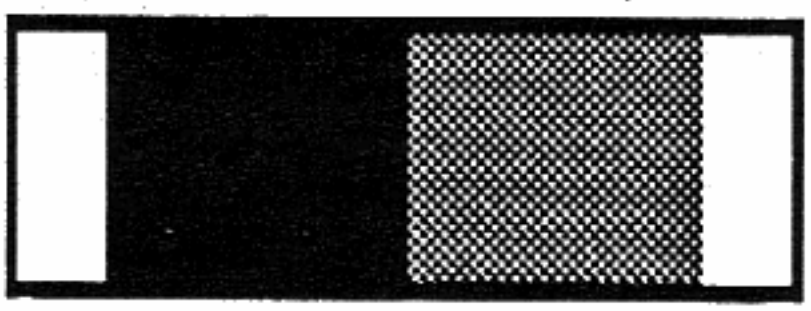


ARMY COMMENDATION MEDAL

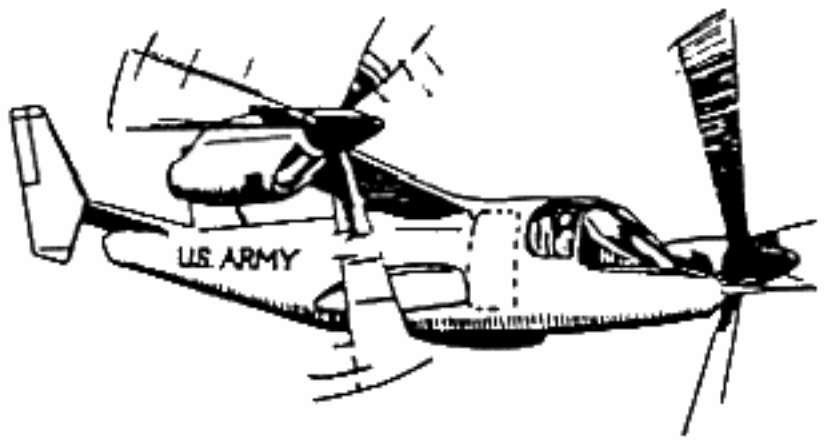


Largage sur la zone de mission

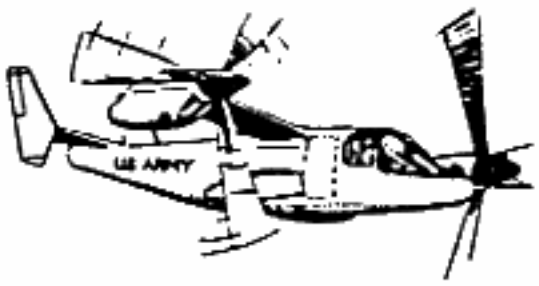
La mission commence. Tandis que l'attention de l'ennemi se porte ailleurs, un appareil Osprey V-22 conduit votre ranger vers sa zone de mission, en volant au ras du sol et en esquivant les radars ennemis. L'Osprey survolera la zone indiquée pour une rapide reconnaissance des lieux, puis descendra vers le Sud jusqu'à la zone de largage où vous pourrer sauter en relative sécurité. Observez le terrain que vous survolez, vous devrez vous y frayer un chemin pour atteindre votre objectif.



ARMY OF OCCUPATION MEDAL



- **Contrôle de l'Osprey:** L'Osprey vole vers le Sud à vitesse régulière, mais sur votre demande, il peut modifier quelque peu son cap vers l'Est ou vers l'Ouest (ainsi vous pouvez larguer vos sacs de fournitures où vous le souhaitez et sauter dans un endroit plus favorable). Pour faire bouger l'Osprey vers l'Est ou vers l'Ouest, bouger le joystick vers la gauche ou vers la droite.

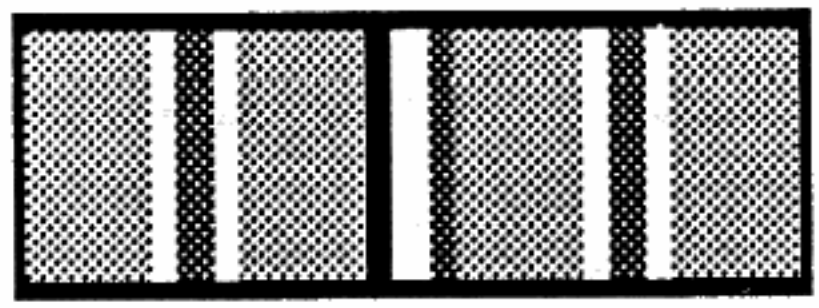


- **Sacs de fournitures:** Vous disposez de 3 sacs contenant chacun des armes supplémentaires, des munitions et une trousse de premiers soins. Ils peuvent être largués lorsque l'Osprey pénètre dans l'espace aérien de la zone de mission: Pour cela, appuyez sur le bouton de commande dès que le signal saut devient vert. A chaque pression, un sac est lâché par la porte de l'Osprey et tombe droit à terre. Il est vivement conseillé de procéder au largage sur un terrain découvert car les sacs peuvent s'abîmer ou se perdre s'ils tombent dans un fossé ou sur un gros caillou. Un Ranger ne peut pas porter 3 sacs d'armes et de munitions, il est donc préférable de les larguer à intervalles réguliers afin de pouvoir les ramasser quand cela s'avère nécessaire.

- **Saut dans l'inconnu:** Quand le signal saut passe au vert, vous pouvez sauter dans la zone de mission appuyez alors sur le bouton du joystick. Un rectangle coloré et éclairé réprésentant votre parachute contrôlable apparait sur la carte. Une ombre sombre, indiquant votre attitude, apparait au dessous. Utilisez le joystick pour diriger le parachute. Essayez d'atterrir sur un terrain découvert, loin des dépenses ennemies comme les bunkers ou les nids de mitrailleuses. Si vous atterrissez dans une tranchée ou sur un obstacle comme des barbelés, vous pourriez vous blesser. Si vous atterrissez sur un champ de mines ou dans la zone Sud du secteur de la mission, la mission se terminera avant même d'avoir commencé.

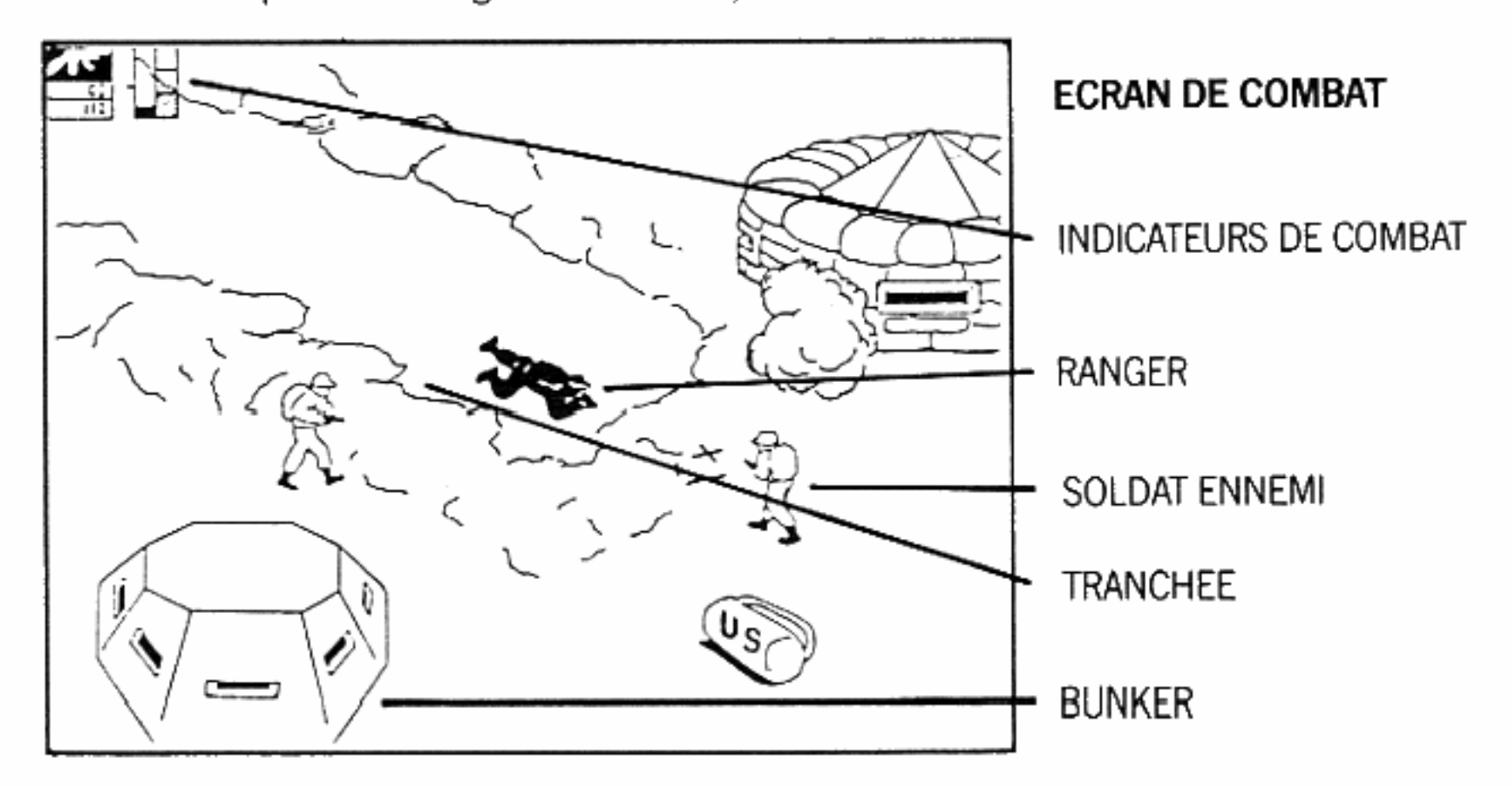
Ecran de combat

La plupart de l'action se déroule sur l'écran de combat oú vous, le Ranger, apparaissez au centre de l'écran, entouré par votre environnement immédiat.



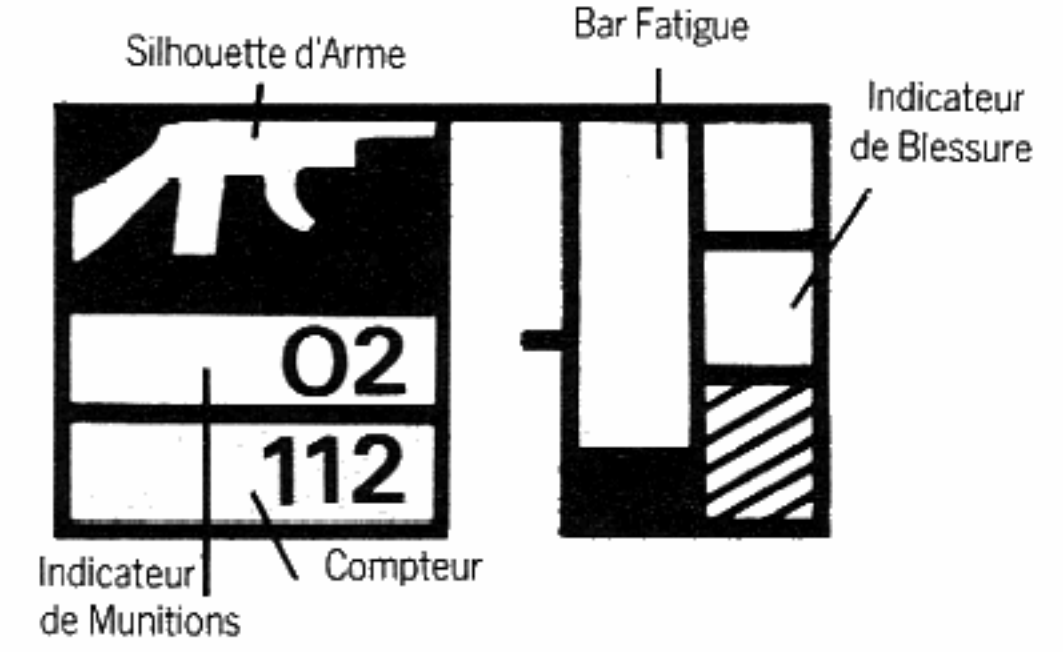
ASIATIC-PACIFIC CAMPAIGN

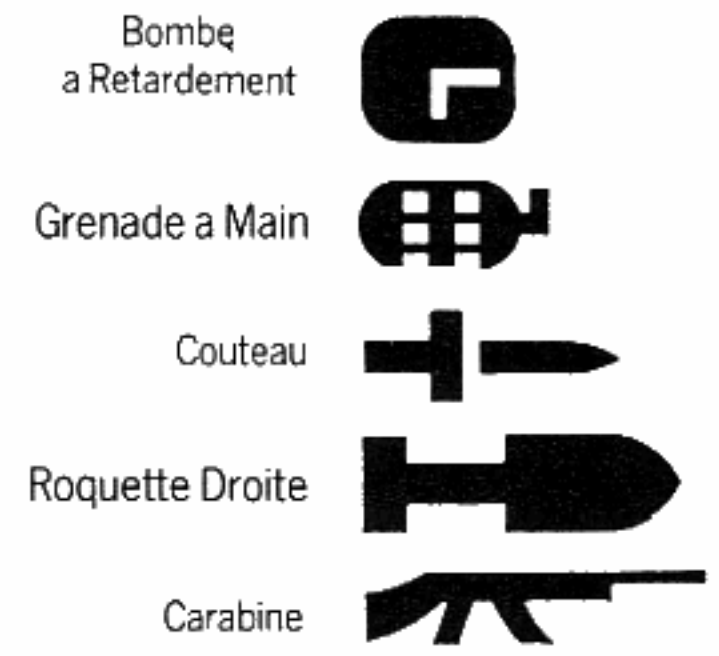
Dans le coin le plus en haut à gauche de l'écran, vous trouverez les indicateurs de combat:



Indicateurs de Combat

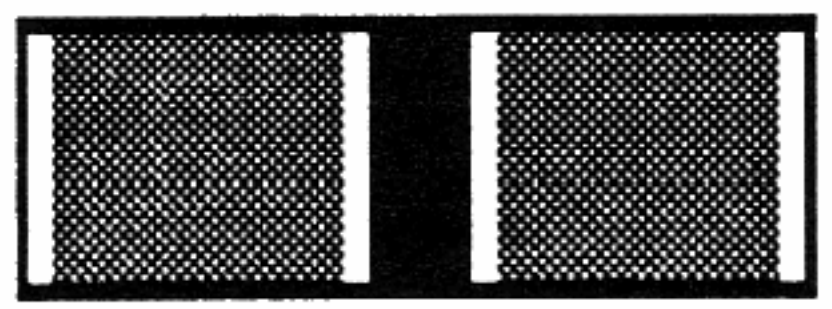
Les indicateurs de combat fournissent un résumé de référence rapide de votre condition actuelle. (pour un résumé plus complet, reportez-vous aux indicateurs de la carte ci-dessous). Ces indicateurs sont: le dessin de l'arme, l'indicateur de munitions, l'indicateur de compte à rebours, le niveau de fatigue et l'état de santé du Ranger.





- **Dessin de l'arme:** Cet indicateur vous montre l'arme couramment utilisée. (pour plus de détails, reportez-vous à la section utilisation de l'arme).

- **Indicateur de munitions:** il vous indique le nombre de munitions que possède le Ranger pour l'arme la plus couramment utilisée. (pour de plus amples détails, consultez la section utilisation de l'arme).



BRONZE STAR

- **Indicateur de compte à rebours:** Il vous donne, en secondes, le temps qu'a le Ranger pour mener à bien sa mission. (pour de plus amples détails, reportez-vous à la section Accomplissement de la mission).

- **Niveau de fatigue:** Il indique l'état de fatigue relative du Ranger, qui a des répercussions sur sa capacité à courir. (pour plus de détails, consultez la section evolution du Ranger).

- **Etat de santé:** Il vous indique le nombre de blessures non soignées du Ranger. (pour plus de détails, reportez-vous à la section blessures et premiers soins).

Evolution du Ranger

- **Direction:** Vous déterminez la direction de l'évolution du Ranger au moyen du joystick. Pour cela, bougez le joystick dans la direction souhaitée. Vous pivoterez jusqu'à ce que vous fassiez face à cette direction, puis vous bougerez.

- **Changement de la vitesse de mouvement:** Au début de la mission, vous marchez. Pour courir, appuyez sur la touche **RUN/WALK.** Pour marcher à nouveau sur cette touche. De la même façon, vous pouvez marcher (ou courir) ou ramper alternativement en appuyant sur la touche **CRAWL/UPRIGHT.** Appuyez sur **CRAWL/UPRIGHT** pour vous voucher face à terre, appuyez à nouveau sur cette touche pour vous relever.

- **La marche:** La marche vous permet d'évoluer à une allure régulière mais il est difficile de se tenir hors de la vue de l'ennemi en marchant (votre tête apparaît au-dessus des buissons, des haies et des tranchées). La marche a cependant un avantage: elle vous permet de récupérer l'énergie perdue.

- **La course:** La course vous permet d'avancer trés rapidement mais elle vous fatigue très vite. Elle n'est conseillée que dans des cas de sprint à travers des terrains découverts dangereux. Observez les 2 indicateurs en haut à gauche de l'écran. L'indicateur le plus à gauche grossit de bas en haut à mesure que vous vous fatiguez. Lorsque l'indicateur arrive au sommet, vous vous retrouvez en mode de marche jusqu'à ce que vous vous soyez suffisamment reposé. (l'indicateur décroit): vous pouvez recommencer à courir.

La rapidité à laquelle vous vous fatiguez dépend de votre état de santé (nombre de blessures) et due poids que vous transportez. Un Ranger blessé portant 2 sacs de fournitures sera dans l'impossibilité de courir.

DISTINGUISHED SERVICE CROSS

- **Le rampement:** Ramper est le mode de progression le plus lent mais c'est aussi le plus sûr dans certaines zones dangereuses. Vous pouvez en effet vous cacher derrière des rochers, des buissons, des haies, des murs, etc . . . De plus, lorsque vous rampez dans une tranchée ou dans un fossé, l'ennemi ne peut vous voir à moins qu'il ne soit lui aussi dans cette tranchée ou ce fossé. Lorsque vous rampez dans l'eau, vous êtes totalement hors de vue mais si vous restez trop longtemps dans l'eau, vous vous noierez.

Utilisation des armes

Un Airborne Ranger dispose d'une pléiade d'armes. Pour connaître l'arme dont vous êtes généralement équipé, consultez l'indicateur de combat dans le coin le plus en haut à gauche de l'écran et regardez le dessin de l'arme qui y est affiché. Un Ranger commence toujours une mission avec une mitraillette. En-dessous du profil de l'arme utilisée, vous verrez un indicateur digital de munitions vous renseignant sur le nombre de cartouches disponibles pour cette arme. Si vous souhaitez changer d'arme, appuyez simplement sur la touche correspondant à l'arme souhaitée. Le dessin de l'arme changera lorsque la nouvelle arme aura remplacé la précédente.

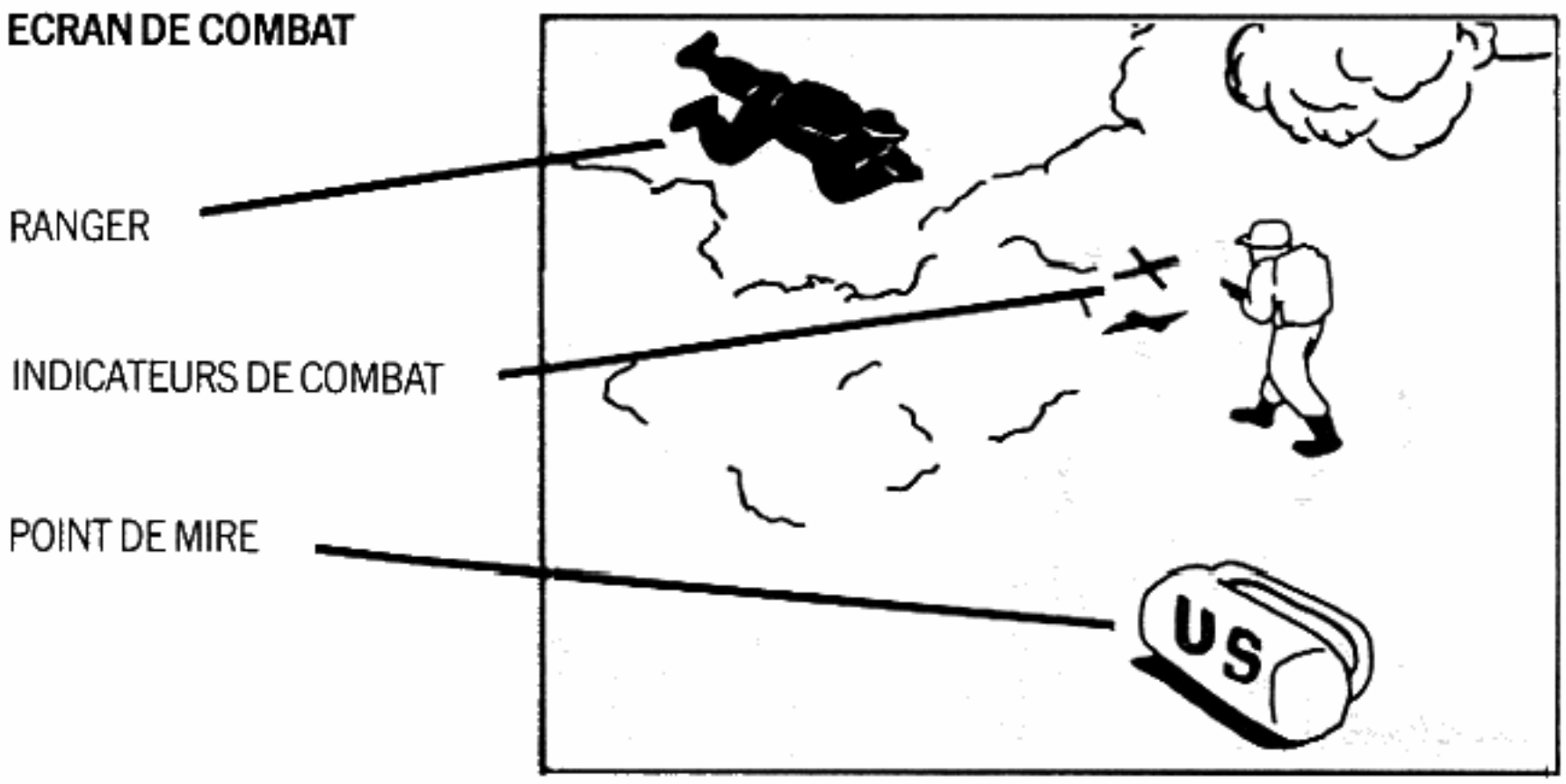
Lorsque vous atterrissez pour la première fois, vous êtes équipé d'une mitraillette automatique (à 4 chargeurs), de 3 grenades à main, d'une roquette LAW et d'une bombe à retardement.

Vous pourrez récupérer des armes et des munitions supplémentaires grâce aux sacs de fournitures ou aux dépôts d'armes ennemis.

DISTINGUISHED SERVICE MEDAL

- **Visée:** Quelle que soit votre position, un point de mire apparaît en face de vous. Il vous indique la direction de tir du Ranger si celuici avait à faire feu. Pour viser, aligner le point de mire sur une cible potentielle et tirer.

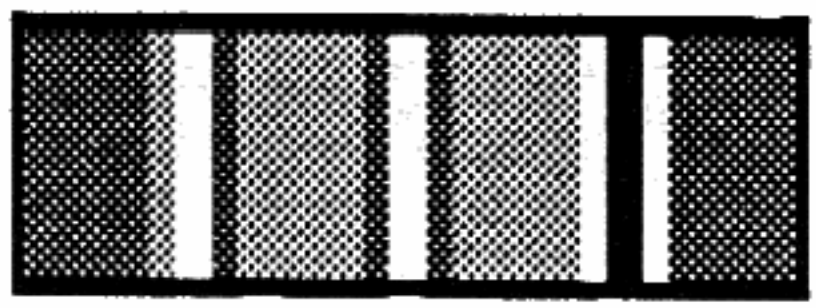
ECRAN DE COMBAT



Vous ne pouvez vous diriger que dans 8 directions mais vous pouvez tirer dans 32 directions différentes. Afin de passer maître en la matière, vous devrez master rotate très légèrement de façon que le point de mire ne bouge que d'une ou deux positions. Exercez-vous en inclinant votre joystick vers la gauche ou vers la droite et en faisant pivoter le point de mire de quelques positions jusqu'à ce qui vous vous sentiez à l'aise avec le maniement de la commande.

- **Mitraillette:** Ce fusil automatique tire lorsque vous appuyez sur le bouton du joystick. La mitraillette n'est efficace que lorsqu'elle est utilisée contre les troupes ennemies non armées. L'indicateur de munitions vous donne le nombre de chargeurs disponibles pour cette arme. Chaque chargeur contient 30 cartouches: un Ranger économe fera durer longtemps ses munitions. Après avoir utilisé une grenade à main, une roquette LAW ou une bombe à retardement, vous vous retrouvez automatiquement équipé d'une mitraillette.

- **Grenade à main:** pour lancer une grenade à main, appuyez sur le bouton du joystick et relâchez votre pression. Plus vous maintenez votre pression sur le bouton, plus la grenade est lancée loin. Les grenades à main sont efficaces contre les troupes ennemies, les repaires de mitrailleuses, les portes en bois et autres objets du même type.



EUROPEAN-AFRICAN CAMPAIGN

L'indicateur de munitions vous donne le nombre de grenades à main individuelles que vous possédez. Après avoir utilisé une grenade à main, vous vous retrouvez automatiquement équipé d'une mitraillette.

- **Roquette LAW:** Une roquette légère antichar est lancée lorsque vous appuyez sur le bouton du joystick. Ces armes sont efficaces contre presque toutes les troupes et les défenses ennemies. L'indicateur de munitions vous fournit le nombre de roquettes individuelles dont vous disposez. Après avoir utilisé une roquette, vous vous retrouverez automatiquement équipé d'une mitraillette.

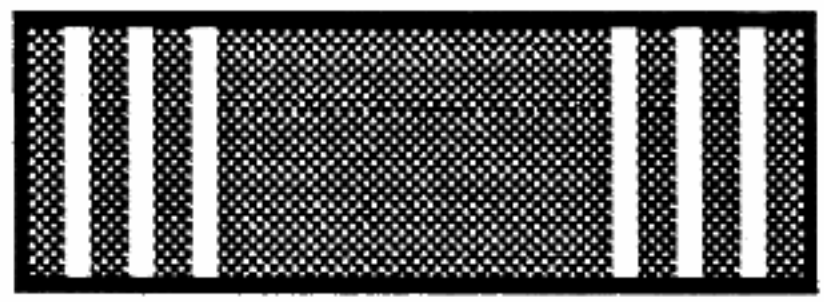
- **Couteau:** En appuyant sur le bouton de commande, vous poignardez la personne qui vous fait face. Cette arme n'est efficace que contre des troupes ennemies qui sont proches de vous. Elle est avantageuse car elle procure une attaque silencieuse (qui n'attrie pas l'attention) et elle est inusable.

- **Bombes à retardement:** Ce sont des charges de plastique explosives munies de détonateurs à retardement variable. Il y a 3 sortes de touches de bombes à retardement: chacune possédant une durée de détonation à retardement différente: 5, 10 ou 15 secondes. Lorsque vous choisissez l'une de ces bombes, vous sélectionnez également la durée de retardement souhaitée. Après avoir utilisé une bombe à retardement, vous vous retrouvez automatiquement équipé d'une mitraillette.

  Pour choisir une bombe, appuyez sur l'une des touches "bombes à retardement". Appuyez sur le bouton de la commande pour placer la bombe. Dès que vous lâchez le bouton, le compte à rebours commence. Eloignez-vous au plus vite ou mettez-vous à l'abri immédiatement. De telles armes sont efficaces contre toutes les troupes et les défenses ennemies. Elles sont aussi parfaites pour créer des diversions. L'indicateur de munitions vous renseigne sur le nombre de bombes à retardement dont vous disposez.

Blessures et premiers soins

- **Blessures:** Parmi les indicateurs de combat, le trait le plus à droite vous indique le nombre de blessures que vous avez subi.



GOOD CONDUCT MEDAL

Chaque fois que vous êtes blessé, une partie des 3 barres s'allume. Grâce à votre superbe nouvelle combinaison pare-balles, la plupart des balles de petit calibre ne vous blessent pas mais vous mettent simplement K.O. Mais vous ne pourrez pas vous relever sous une pluie de balles et espérer vous en sortir indemne, il vous arrivera parfois d'être touché même à travers votre combinaison de protection. Vous pouvez continuer à vous déplacer si vous avez une ou deux blessures. La troisième blessure vous sera fatale: vous mourrez (et ce sera la fin de la mission).

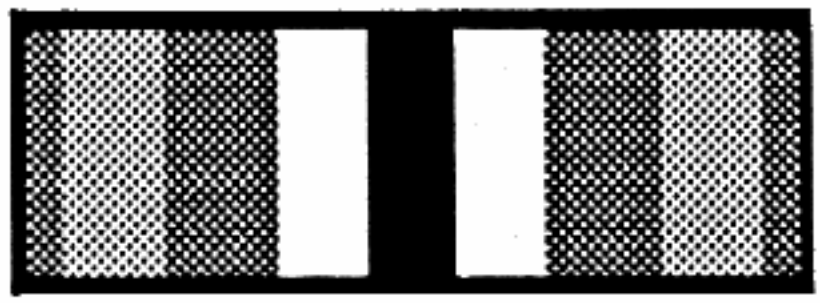
Certaines armes comme les mines terrestres, les lance-flammes et les roquettes anti-char peuvent infliger au Ranger de multiples blessures et peuvent même le tuer immédiatement.

- **Premiers soins:** Pour soigner une blessure, appuyez sur la touche "premiers soins" du clavier. Vous obtenez alors une trousse de premiers soins qui vous permettra de soigner votre blessure et de continuer votre mission. Chaque sac de fournitures contient une autre trousse de ce type. L'utilisation d'une trousse de premiers soins fait disparaître votre blessure, déduit celle-ci du total des blessures reçues, et supprime la trousse de premiers soins.

Carte

- **Utilisation de la carte:** On vous a fourni une carte détaillée de la zone de mission. Pour regarder cette carte, appuyez sur la touche **CARTE.** (cela arrête le jeu temporairement). Pour reprendre la mission, appuyez à nouveau sur la touche **CARTE** et appuyez sur le bouton du joystick.

  La position du Ranger apparait près du centre de la carte. La carte vous montre la zone proche du champ de vision du Ranger. Utilisez la commande pour faire défiler la carte vers le haut ou vers le bas si vous souhaitez élargir votre vision.



JOINT MERITORIOUS UNIT AWARD

SYMBOLES DE LA CARTE DU DESERT

MG Nest

barbelés

Tent

Gros Galet

champ de mine

Arbuste

SAM
Leurres

Corps de garde

Otage

Bunker

Mur

Depot d'explosifs

Cabane de munitions

tranchée

SYMBOLES DE LA CARTE DE LA ZONE TEMPEREE

barbelés

Souche
d'arbre

Fosse

Courant

Proximity mines

champ de mine

Trappe de tank

MG Nest

Mur

Piege a tigre

Tourelle de controle

Poste de communication

Tourelle de manes

Tent

Tourelle de bunker

Deverser le fuel

Bunker

SYMBOLES DE LA CARTE DE L'ARCTIQUE

Avion

Bunker

Radar

MG Nest

Piste
d'atterrissage

champ de mine

étang glacé

ravin

hangar

Decharger le trop
plein de fuel

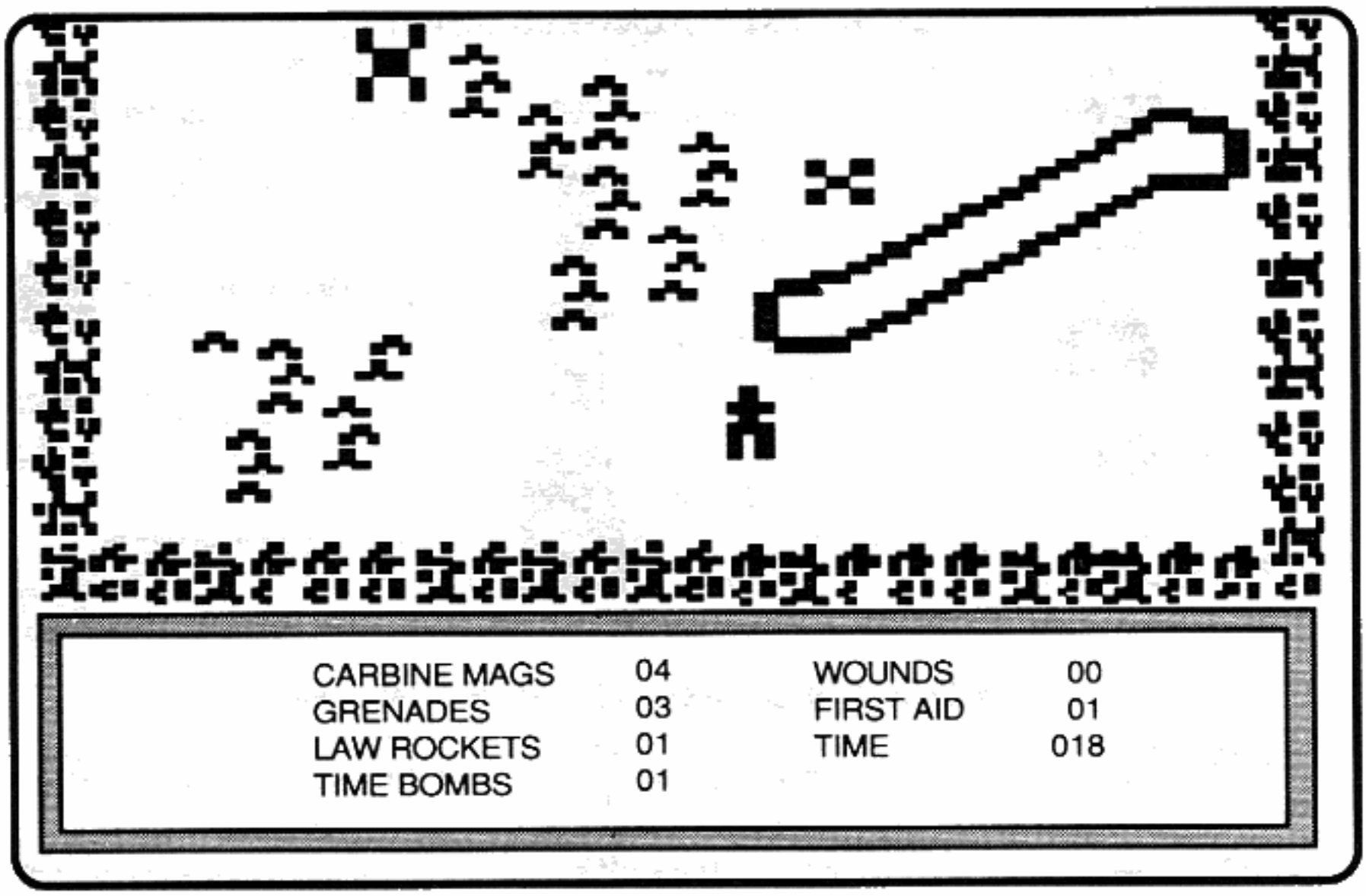
Mur

Sapin

Tas de neige

babelés

Guard house

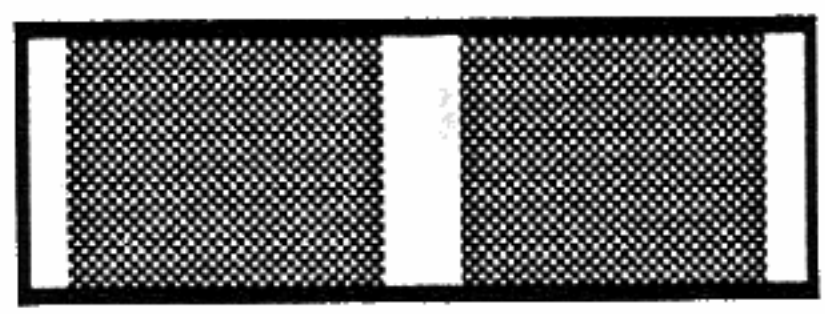


- **Indicateurs de la carte:** Ces indicateurs vous permettent de connaître l'état des fournitures du Ranger. L'écran affiche la quantité totale de munitions que transporte le Ranger, ainsi que les trousses de premiers soins, les blessures subies et l'indicateur de compte à rebours.

Accomplissement de la mission

- **Objectifs de la mission:** Chaque mission a des objectifs différents décrits dans la section instructions de la mission. Pour certaines missions, il est payant de se faufiler entre les positions ennemies et de rester caché jusqu'à ce que les patrouilles soient passées. Pour d'autres missions, il est préférable de causer le plus de dégâts possibles, même en attirant l'attention de l'ennemi. Pour chaque mission, il y a un point de ramassage particulier indiqué sur la carte. La mission se termine lorsque l'Osprey vous a récupéré, ou que vous êtes tué ou fait prisonnier.

- **Compte à rebours:** Les missions que vous devez accomplir sont minutées de façon très précise. Le compte à rebours commence dès que le Ranger atterrit sur la zone de mission. Si vous ne l'avez pas appelé auparavant, l'Osprey se présentera au point de ramassage dès que le compteur sera à zéro.



KOREAN SERVICE MEDAL

- **Rappel:** Pour demander à l'Osprey de venir vous chercher, appuyez sur la touche **RECALL** (rappel). Après quelques instants, l'Osprey arrivera dans la zone de mission et planera au-dessus du point de ramassage, tout en déroulant une échelle de corde pour que vous puissiez grimper. Ce point de ramassage se trouve près de l'objectif de la mission, ou à l'endroit même, de l'objectif de la mission; dans les deux cas, il est symbolisé sur la carte par un X. L'Osprey ne se rend à ce point de ramassage que pour venir vous chercher.

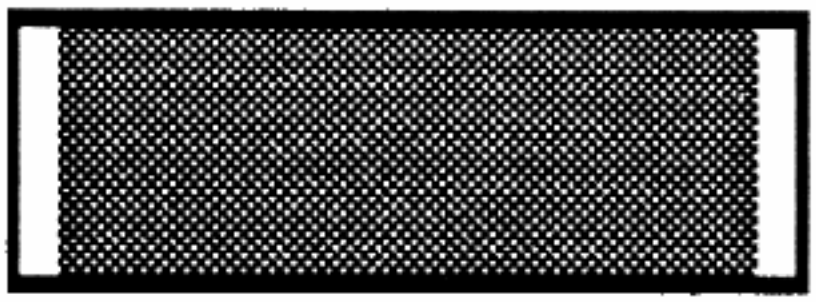
  L'Osprey ne peut rester au-dessus de ce point que pour une durée de temps limitée. Si vous n'atteignez pas ce point avant le départ de l'Osprey, vous risquez d'être tué ou d'être fait prisonnier.

- **Capture:** Si vous ratez l'Osprey et restez sans munitions, vous pouvez être capturé. La mission est alors terminée, mais vous n'êtes pas perdu à jamais. Si vous restez en vie, l'ennemi vous emmènera dans un camp P.O.W. Pour savoir comment libérer un Ranger d'un camp ennemi et le rendre à ses activités, reportez-vous à la section: libération du camp P.O.W.

Instructions de mission

Il existe 12 types de missions sur lesquelles vous pouvez être affecté. Quatre d'entre elles se déroulent dans une zone désertique, quatre autres dans une zone tempérée (telle que l'Europe Centrale) et les quatre restantes dans l'arctique. Dans le désert, la chaleur vous fatigue rapidement et diminue la distance sur laquelle vous pouvez courir. Sur les terres en friche de l'arctique, le bruit est absorbé par la neige et les vents constants; il est difficile d'entendre les bruits de pas et de tir des mitraillettes.

- **Destruction d'un dépôt de munitions:** l'Analyse d'une photographie prise à haute altitude de la zone désertique tenue par l'ennemi a permis d'identifier la position d'un dépôt clé de munitions servant à ravitailler l'ennemi en carburant et en artillerie. Votre mission consiste à forcer les défenses ennemies autour de ce dépôt de munitions et à les neutraliser au maximum afin de désorganiser la ligne de ravitaillement de l'ennemi.



LEGION OF MERIT

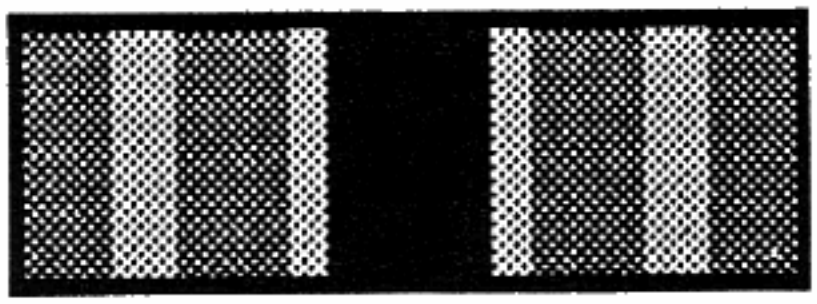
Le dépôt ennemi comprend une cabane de munitions, un dépôt d'explosifs semblable à un bunker et un dépôt de carburant, les 3 dépôts doivent être détruits dans la mesure du possible. Comme l'ennemi garde en stock des munitions utilisables sur vos propres armes, vous pouvez peut-être attaquer le dépôt de munitions avant de le détruire.

On vous laisse le soin de décider de l'envergure de votre attaque. Cependant, des points de mérite supplémentaires seront attribués à ceux qui auront tué le plus d'ennemis.

Conseil tactique: Gardez un oeil sur votre compteur. Il faut agir furtivement mais si vous perdez trop de temps en vous faufilant parmi les défenses ennemies, vous raterez le ramassage. Tachez de progresser rapidement à travers les zones non fortifiées.

- **Vol d'un livre codé:** Votre mission consiste à infiltrer le quartier général de l'ennemi dans la zone tempérée, à trouver le poste de communications et à voler un petit sac contenant des codes-radio secrets. le Q6 ennemi se trouve quelque part dans les murs d'un village en ruines. Pour trouver le poste de communications, cherchez l'antenne radio distinctive. Approchez-vous de la radio pour vous emparer du sac.

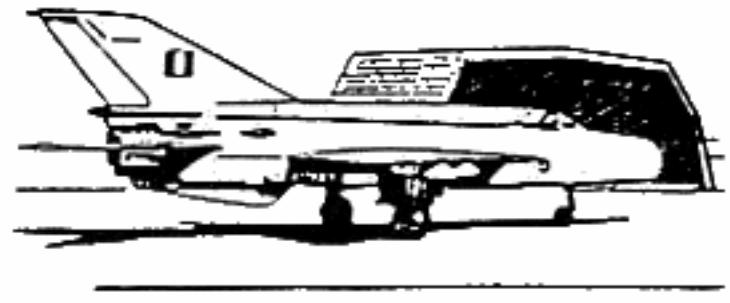
  Attention: La zone est constamment occupée par une unité d'élite de troupes ennemies, prête au combat. Des points de mérite supplémentaires seront attribués à ceux qui auront tué le plus d'ennemis mais l'objectif prioritaire consiste à s'emparer du livre codé.



NCO PROFESSIONAL DEVELOPMENT

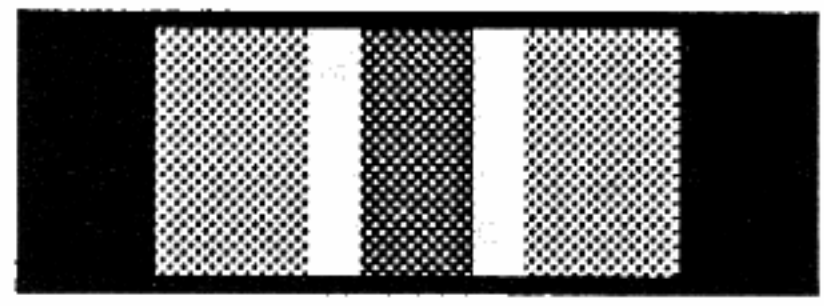
Conseil tactique: Ne larguez pas tous vos sacs de fournitures dans un endroit unique. Si vous les larguez tous près de la zone de mission, vous aurez beaucoup de chemin à parcourir avant de recharger; si vous les larguez tout près de la zone d'atterrissage, vous trouverez que ces munitions sont bien lourdes à transporter. Eparpillez-les le long de votre zone de combat. Il est pratique de les lancer entre les fossés car vous pouvez effectuer une sortie rapide de votre cachette, prendre les munitions et retourner à l'abri. Ne les lancez pas près des fortifications ennemies!

- **Mise hors de combat d'un avion ennemi:** Votre unité de Rangers tentera de forcer un col de montagne à 0900: pour réussir il leur faut obtenir la suprématie aérienne. Votre mission consiste à mettre hors de combat un avion ennemi susceptible d'aider la défense ennemie. Vous serez parachuté près de la piste d'envol de l'arctique, là où sont stationnés les avions. Vous devez forcer les défenses de la piste d'envol, puis abîmer ou détruire chaque avion ennemi que vous trouverez.



Attention: Si l'ennemi vous voit ariver et donne l'alerte, ils peuvent décoller rapidement avec les avions de combat, et la piste d'envol sera déserte lorsque vous arriverez. Essayez d'éviter de détruire les troupes et les installations ennemies avant votre arrivée dans la zone de la piste d'envol. (si cela s'avère absolument nécessaire, utiliser votre couteau). Des points de mérite supplémentaires seront attribués en fonction du nombre d'ennemis éliminés mais si vous ne détruisez pas les avions, votre mission échouera.

Conseil tactique: Approchez-vous le plus possible des ravins en rampant afin de garder une visibilité minimale. Utilisez la carte pour mettre au point une route, en utilisant les ravins comme des lieux sûrs à travers les positions ennemies. Soyez patient, attendez que les soldats en patrouille passent avant de bouger.



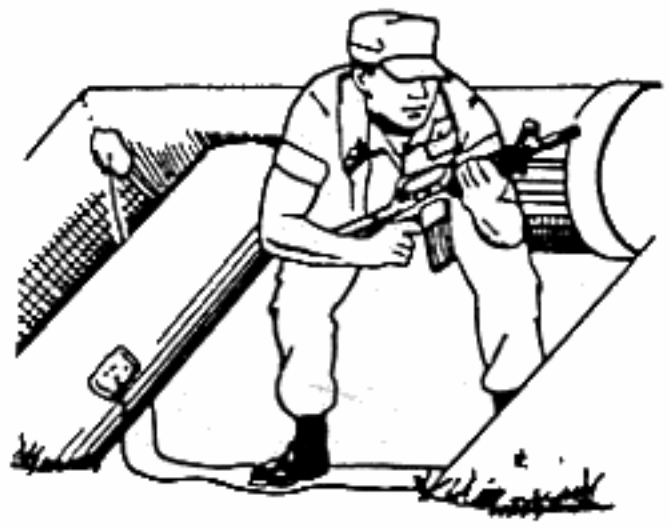
OVERSEA SERVICE

- **Capture d'un officier ennemi:** Les services de l'armée ont raison de croire qu'une certaine unité d'élite ennemie a été constituée pour une mission spéciale. Il est urgent que les services secrets découvrent le but de cette mission. Votre mission consiste à vous infiltrer dans les quartiers généraux ennemis de la zone désertique et de capturer un officier afin de l'interroger.

Il vous est conseillé de chercher parmi les tentes de la zone du Q.6 ennemi. Pour identifier un officier ennemi, cherchez un soldat portant un uniforme de couleur différente de celui des troupes ennemies. Si vous réussissez à vous approcher d'un officier ennemi et à le menacer de votre arme, il se rendra probablement pacifiquement.

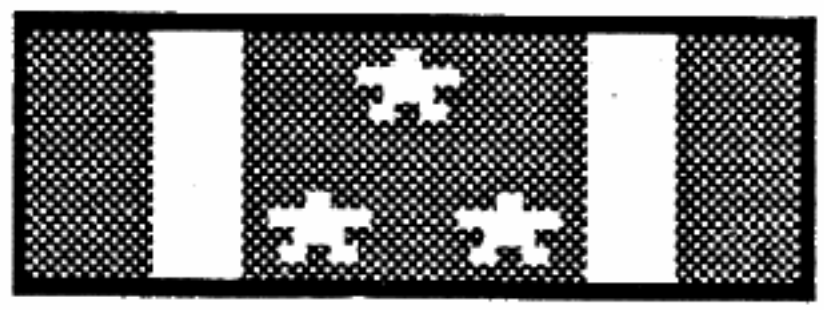
Après avoir atteint votre objectif, rappelez l'Osprey pour qu'il vienne vous chercher. Vous pouvez avoir à vous défendre ou à défendre le prisonnier en attendant l'Osprey. Assurez-vous que le prisonnier n'est pas blessé. Un prisonnier blessé ne supportera peut être pas l'interrogatoire, et vous perdrez des points de mérite. Des points supplémentaires seront attribués en fonction du nombre d'ennemis éliminés.

Note: Le repère du point de ramassage qui apparaît à l'écran avant la capture de l'officier n'est valable qu'en cas de ramassage d'urgence. Une fois l'officier capturé le point de ramassage se déplace vers l'endroit de capture.



Conseil tactique: Une fois que vous avez capturé un officier, ne le laissez pas seul: il pourrait en profiter pour s'échapper.

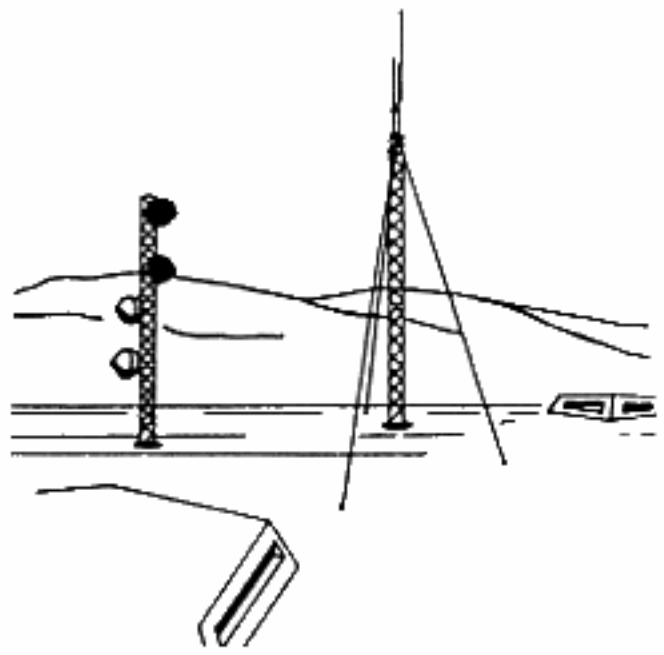
- **Destruction d'un pipeline:** Les services secrets de l'Armée ont été informés de l'existence d'un éventuel point faible dans la ligne d'approvisionnement ennemie. Ils ont découvert un endroit où un pipeline de gaz vital émerge du sol d'une station de pompage située dans une zone tempérée. Votre mission consiste à forcer les gardes de la station de pompage et à détruire celle-ci.



PHILIPPINE DEFENSE

On sait que la station de pompage est lourdement armée, seule une bombe à retardement peut la détruire. Des rapports supplémentaires indiquent qu'elle est défendue par les nouveaux mini-chars automatisés de l'ennemi.

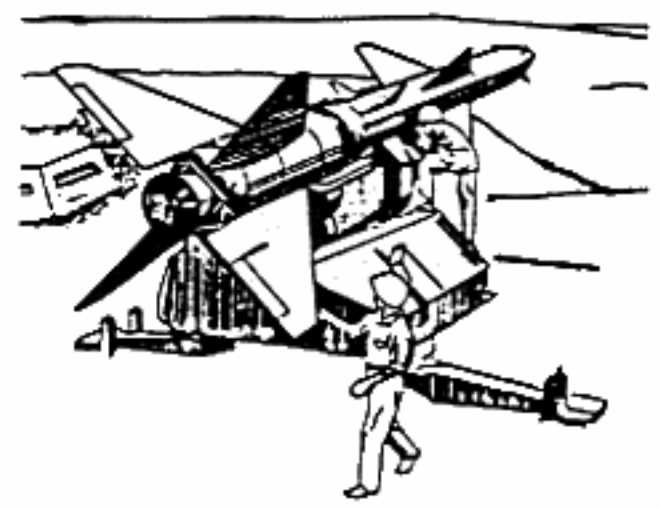
Conseil tactique: Gardez vos roquettes LAW pour les utiliser contre les mini-chars. Apprenez la technique de tir à partir d'un fossé sur un char ou un bunker: visée – tir et plongeon pour se mettre à l'abri.



- **Mise hors service d'une rangée de radars ennemis:** Les survols furtifs de la zone ennemie ont permis de localiser la ligne de radars ennemis qui a donné tant de fil à retordre à l'aviation. Les antennes radars sont gardées par des troupes d'élite, mais un Ranger pourrait surprendre les gardes et mettre les radars hors service avant qu'une véritable défense puisse s'organiser.

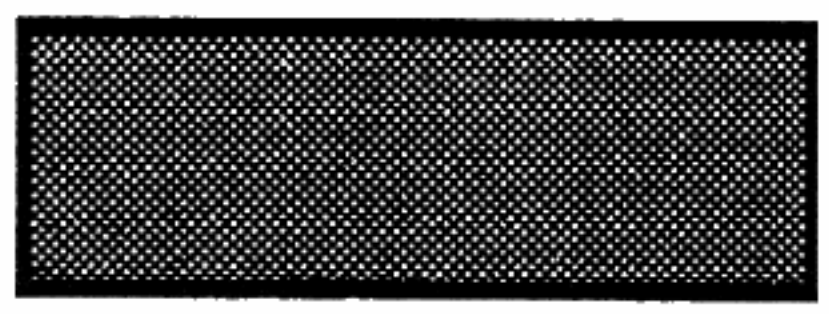
La zone de radars est limitée au Sud par une rivière partiellement gelée. Les services secrets estiment que l'ennemi pense que personne ne serait assez fou pour attaquer dans cette direction, ce sera donc là que vous serez parachuté. Une fois que vous aurez traversé la rivière, mettez hors de fonctionnement le plus d'antennes de radars possible.

Conseil tactique: Essayez de lancer tous les sacs de fournitures dans le tiers supérieur de la zone de combat. Puis, armé légèrement, courez le plus possible avant de vous abriter, en évitant les fortifications et en surprenant les patrouilles. Vous pouvez ainsi gagner la zone de mission avec le minimum de combats.



- **Démentèlement d'un site SAM:** Le commandement a prévu un raid aérien sur une installation ennemie critique au fin-fonds du désert, mais la cible est entourée de sites, de missiles surface/air **(SAM)**. Les SAM sont portables et remplaçables, ils doivent être éliminés poste avant l'attaque aérienne. Vous serez parachuté au dessus de l'un de ces sites avec ordre d'y pénétrer et de le démanteler, et de vous en échapper si possible.

  Le site **SAM** contient au moins un lanceur de missiles surface pair, il peut y en avoir jusqu'à quatre (leur nombre dépend de la difficulté de la mission). La mission principale est de détruire tous les lanceurs **SAM**.



PRESIDENTIAL UNIT CITATION

Il est important que l'ennemi ignore totalement l'attaque menée contre ses sites **SAM**. Si vous donnez l'assaut trop tôt, des renforts deviendront nécessaires et les missions de tous les autres Rangers de la zone seront gravement compromises. Vos ordres sont donc d'éviter d'éliminer l'ennemi (sauf au moyen d'un couteau) jusqu'à ce que vous arriviez dans la zone de mission (zone entourant les lanceurs SAM). L'ennemi peut vous voir, mais si vous ne tirez pas, il ne sera pas totalement en alerte. En évitant tout contact avec l'ennemi, vous obtiendrez un point de bonus important. Tout contact prématuré avec l'ennemi vous vaudra le retrait d'un point de mérite en guise de pénalité.

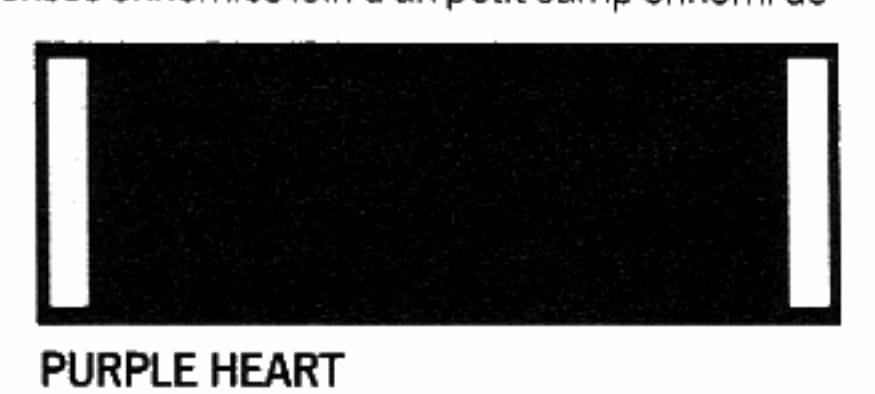
Des points de mérite supplémentaires seront accordés en fonction du nombre d'ennemis éliminés mais ils ne suffirait pas à contrebalancer la pénalité encourue en cas de contact prématuré.

Attention: Les rapports des Services Secrets indiquent que les lanceurs **SAM** peuvent être gardés par de nouveau mini-bunkers automatisés qui font feu au moindre mouvement suspect détecté.

Conseil tactique: Lorsque vous vous approchez d'un mini-bunker automatisé, restez à l'écoute du grincement du détecteur de mouvement. Vous devez être capable de dire si un détecteur est en alerte ou non avant même de le voir apparaître à l'écran. Les détecteurs de mouvement ne peuvent identifier les alliés des ennemis: ne vous mettez pas entre un mini-bunker et un soldat ennemi, vous risqueriez d'être tué accidentellement!

- **Libération d'un camp P.O.W.:** Une diversion organisée à l'avance a entraîné la plupart des défenses ennemies loin d'un petit camp ennemi de prisonniers de guerre (P.O.W.); un Ranger devrait pouvoir y accéder et libérer les prisonniers. Ceci est votre mission.

Les prisonniers sont enfermés dans des "fosses à tigre", cellules creusées dans le sol et fermées en haut par des portes barrées de fer.



PURPLE HEART

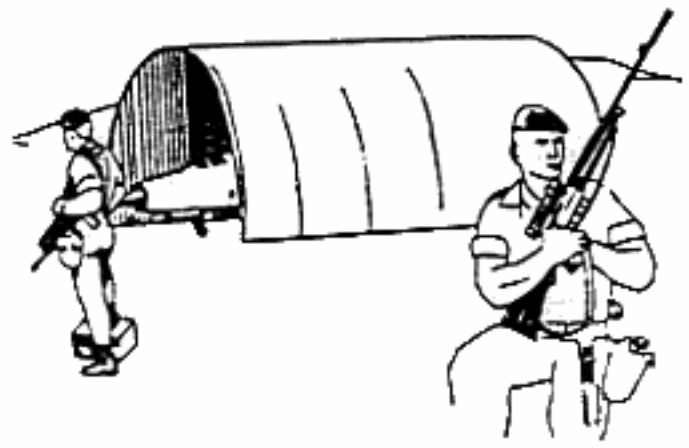
Les commandes permettant l'ouverture des portes se trouvent dans une petite pyramide de ciment, construite entre les fosses à tigre. Pour ouvrir les fosses, vous devez faire exploser la pyramide (en exposant les commandes), et renverser d'un coup de pied le levier de commande. Une fois que vous y êtes parvenu, appelez l'avion pour qu'il vienne vous chercher, vous et les prisonniers. Protégez ceux-ci jusqu'à l'arrivée de l'Osprey.

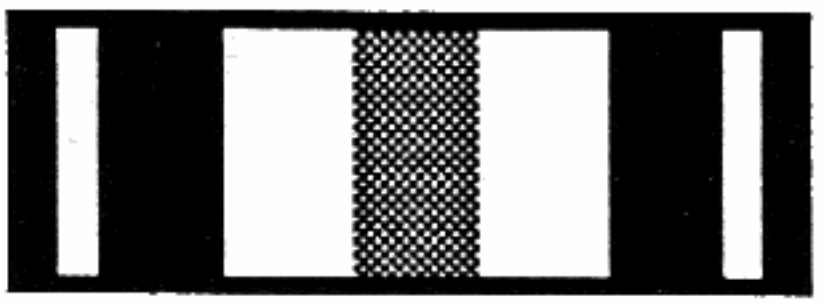
Il est important que l'ennemi ignore tout de votre attaque du camp de prisonniers de guerre. Si vous vous découvrez trop tôt, les prisonniers pourront être évacués de ce camp et vous ne pourrez pas mener à bien votre mission. Vos ordres sont donc d'éviter de tirer avant d'être arrivé dans la zone de mission. En libérant les prisonniers, vous gagnerez un important bonus. Un contact prématuré avec l'ennemi résultera dans l'octroiement d'une pénalité. Des points de mérite supplémentaires seront attribués en fonction du nombre d'ennemis éliminés, mais l'objectif prioritaire reste la libération des prisonniers.

Si certains Rangers vétérans ont été capturés au cours de missions précédentes, ils sont sûrement retenus prisonniers dans ce camp. Pour que votre mission soit un véritable succès, il faut que vous les rendiez à la vie active pour qu'ils puissent recevoir une nouvelle affectation.

Conseil tactique: Si vous êtes pris dans la ligne de tir d'un repaire de mitrailleuses ou d'un bunker, courez en zig-zaguant, les mitrailleuses auront du mal à vous atteindre.

- **Photographie d'un avion expérimental secret:** L'ennemi teste un nouvel avion expérimental d'un potentiel inconnu dans l'un de ses aérodromes de l'arctique. Vous devez pénétrer dans cet aérodrome, vous glissez dans le hangar et y restez assez longtemps pour prendre toute une série de photos de l'appareil. Restez discret dans le hangar car si un ennemi s'aperçoit de votre présence, il vous empêchera de mener à bien votre mission. Des points de mérite seront attribués en fonction du nombre d'ennemis éliminés, mais souvenez-vous que le but de votre mission est de prendre des photos de l'appareil.





SILVER STAR

Conseil tactique: Si vous êtes complètement bloqué par une rangée de barbelés, utilisez une grenade à main pour y faire un trou. Vous pouvez aussi utiliser des grenades à main pour vous frayer un chemin à travers un champ de mines (bien que cela soit de nature à attirer l'attention de l'ennemi).

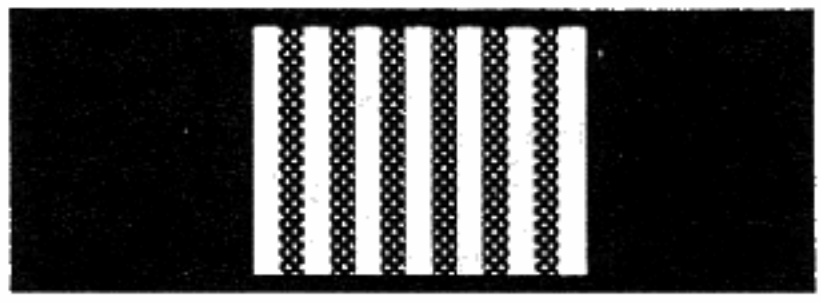
- **Libération des otages:** Des otages américains et européens ont été pris par un groupe de terroristes fanatiques et sont à présent entre les mains du pays qui a sponsorisé l'enlèvement. Ils sont retenus dans une prison spéciale dans le désert et sont gardés par des soldats ennemis. Votre mission consiste à vous infiltrer dans la zone de mission et à libérer les otages.

Selon les services secrets, les otages sont retenus dans un immeuble en béton avec un batiment adjacent gardé. Il vous est conseillé de maîtrisés les gardes et de pulvériser la porte de la prison avec une grenade. Rappelez ensuite l'Osprey. Protégez les otages jusqu'à l'arrivée de l'avion.

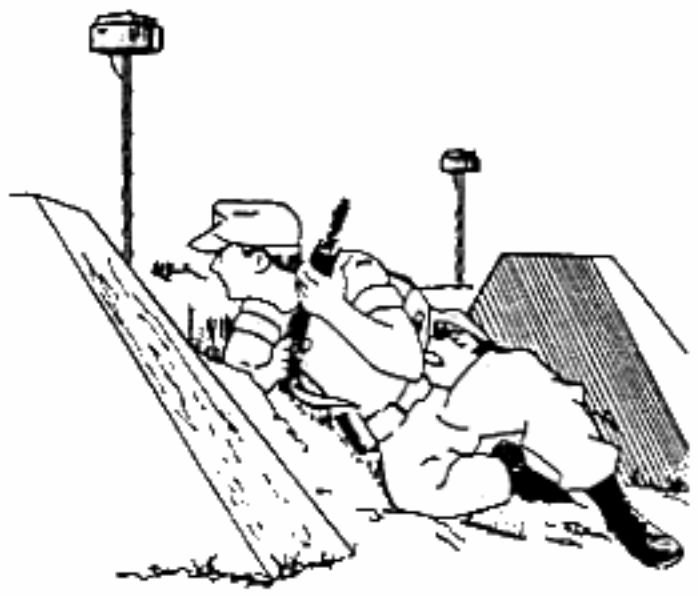
Attention: Nous avons des raisons de penser que l'ennemi préférera tuer les otages plutôt que de les perdre. Ainsi il peut avoir rempli la prison d'explosifs. N'attirez pas l'attention de l'ennemi inutilement! Lorsque vous conduisez votre attaque contre la prison, prenez-garde aux tentatives de vos ennemis d'exécuter les otages avant que vous ne réussissiez à les libérer.

Conseil tactique: Rappelez l'avion avant de pulvériser la porte de la prison: la durée pendant laquelle vous devrez défendre les otages sera raccourcie.

- **Création d'une diversion:** Nos agents prévoient d'infiltrer une personne très importante le long d'une frontière ennemie fortifiée. Il est fondamental que l'ennemi ne se doute de rien: ainsi une grosse diversion devra être mise en oeuvre pour détourner l'attention de l'ennemi. Votre mission consiste à créer une telle diversion.



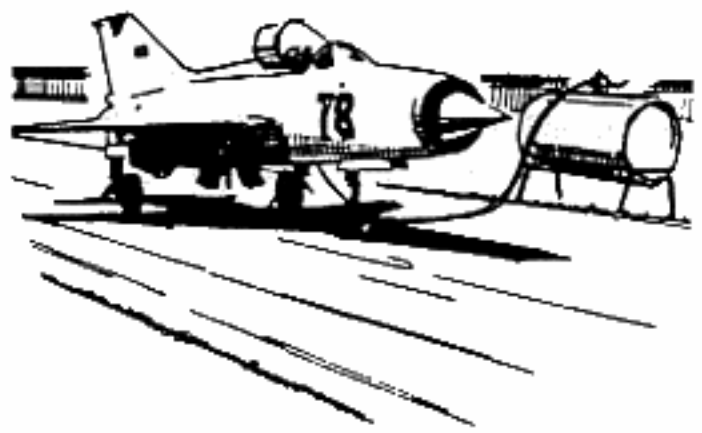
SOLDIER'S MEDAL



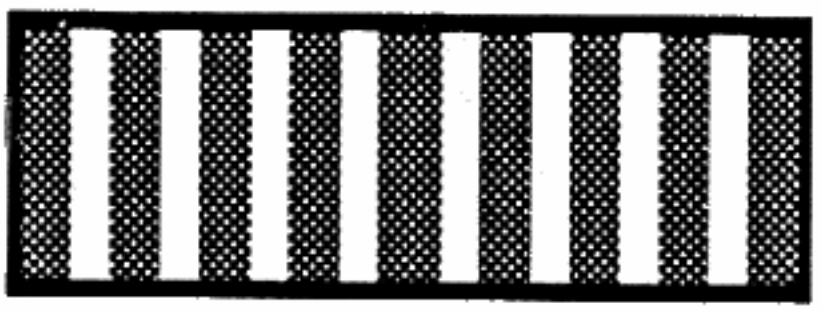
Vous serez parachuté de l'autre côté de la frontière, derrière les lignes ennemies. Vous devez rester allongé jusqu'à ce que l'alarme de votre montre retentisse: puis frayez-vous un chemin en direction de la frontière en causant le plus de dégâts possible. Votre point de ramassage se trouve à l'intérieur de la zone frontière: vous devez parvenir à ce point en vous frayant un chemin à travers les défenses intérieures.

Les contraintes temporelles sont importantes dans cette mission. Si vous commencez à tuer avant que l'alarme ne retentisse, vous subirez d'importantes pénalités. Vous ne pouvez pas appeler l'Osprey avant l'écoulement du temps imparti: celui-ci n'apparaitra au dessus du point de ramassage que lorsque la montre sera sur le zéro.

Attention: La zone frontière est défendue par des tourelles de blockhaus, des barbelés, des mines et des bombes de proximité montées sur des postes. Restez donc en alerte.



Conseil tactique: Votre roquette LAW est d'une portée assez longue. Vous pouvez tirer sur des cibles n'apparaissant pas sur l'écran de combat en vous alignant sur la carte. Faire exploser une roquette LAW est aussi une excellente diversion. Si vous vous trouvez entouré par des troupes ennemies, vous pouvez les éloigner en lançant une roquette sur une cible relativement lointaine.



UNITED NATIONS SERVICE MEDAL

- **Sabotage retardé:** Il est nécessaire que les soldats d'un des terrains d'aviation ennemis soient distraits par une attaque présumée ce soir vers minuit, mais aucune force ne peut créer de diversion. Votre mission consiste donc à pénétrer dans le périmètre de défense de l'aérodrome et de placer une bombe à retardement dans le dépôt de carburant. Cette bombe à retardement explosera vers minuit: l'ennemi devra croire à une attaque. Vous devrez vous faire aussi petit que possible et vous tenir à proximité du dépôt de carburant. Si l'ennemi suspecte votre présence, il trouvera la bombe avant minuit.

Essayez de capturer un garde dans la salle des gardes, éliminez-le et revêtez son uniforme. Cela vous permettra de vous approcher du dépôt de carburant sans attirer l'attention. Des points de mérite seront attribués en fonction du nombre d'ennemis tués mais ne vous seront d'aucune utilité si l'ennemi vous repère et s'il désamorce la bombe avant son explosion.

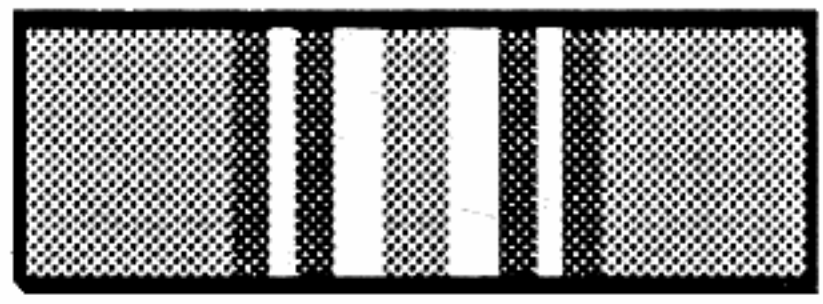
Conseil tactique: Attendez de ne plus entendre de soldat approcher de la zone de mission avant de vous approcher du dépôt de carburant.

Après la mission

Une fois la mission terminée, vous obtenez une évaluatin de vos performances: l'écran affiche les points de mérite obtenus au cours de la mission, le nouveau score cumulant tous nos points de mérite, les promotions et les récompenses.

- **Promotions:** Si vous avez réussi votre mission, vous pouvez vous attendre à une promotion. Voici, en ordre croissant, les grades que obtenir un Ranger: Première classe (PFC), Caporal (CPL), Sergent (SGT), Deuxième lieutenant (2LT), Premier lieutenant (1LT), Capitaine (CPT), Major (MJR), Lieutenant Colonel (LTC) et Colonel (COL – seulement accessible en cas de sélection de l'option campagne).

- **Médailles et décorations:** Un ranger peut gagner les décorations suivantes: Médaille de félicitation de la première Armée (CON1), médaille de félicitation de la deuxième Armée (CON2), l'Etoile de bronze (BSTR), l'Etoile d'argent (SSTR), la croix de distinction de service (DSC) et la médaille d'honneur du congrès (seulement accessible en cas de sélection de l'option campagne).



VALOROUS UNIT AWARD

2EME PARTIE: AIRBORNE RANGERS

Principaux commandements, les Rangers de Rogers, 1759

1. N'oubliez rien.

2. Gardez votre mousquet aussi propre qu'un sifflet, votre hache astiquée et mettez de côté 60 cartouches de poudre et de balles. Tenez-vous prêt à vous mettre en marche à la première alerte.

3. Une fois en route, restez aux abois. Tâchez de voir l'ennemi le premier.

4. Rapportez fidèlement ce que vous voyez et ce que vous faites. Toute une armée est dépendante des informations que vous fournissez. Ne mentez jamais à un Ranger ou à un officier.

5. N'essayez pas de saisir une opportunité quand vous n'avez pas à le faire.

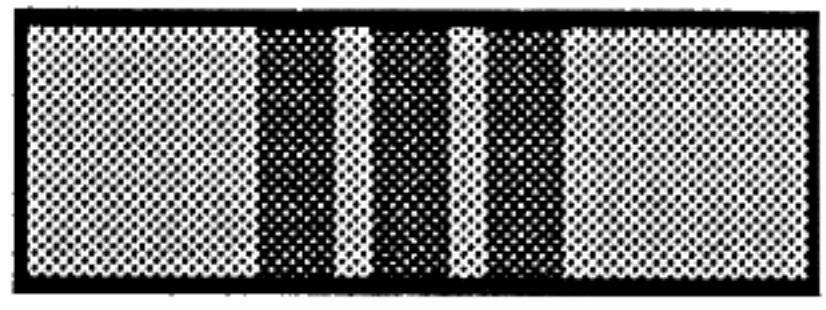
6. Pendant la marche, déplacez-vous en file indienne et laissez suffisamment d'espace entre vous pour que la balle passe dans le vide en cas de tir ennemi.

7. Lors d'attaques dans les marécages ou sur des terrains mous, déployez-vous de frontpour rendre la tâche de vos ennemis plus difficile.

8. Marchez jusqu'à la tombée de la nuit, de façon à laisser à l'ennemi le moins de chance possible.

9. Tandis que vous campez, la moitié du groupe reste éveillé tandis que l'autre dort.

10. Lorsque vous faites des prisonniers, éloignez les uns des autres avant d'examiner leur cas un à un: ils ne pourront pas se regrouper.



VIETNAM PRES. UNIT CITATION

11. Ne revenez jamais par le même chemin. Le choix d'un itinéraire différent vous évitera de tomber dans une embuscade.

12. Que vous évoluiez en grands ou petits groupes, chaque groupe doit placer un éclaireur à 20 mètres en avant, un autre à 20 mètres de chaque côté, et un dernier à 20 mètres en arrière, de sorte que le reste du groupe ne soit pas surpris et attaqué.

13. Chaque soir, on vous indiquera un point de rencontre en cas d'encerclement par une force ennemie supérieure.

14. Ne vous asseyez pas pour manger sans avoir posté de sentinelles.

15. Ne dormez pas après l'aube. C'est le moment que choisissent les Français et les Indiens pour attaquer.

16. Ne traversez pas une rivière sur un gué régulier.

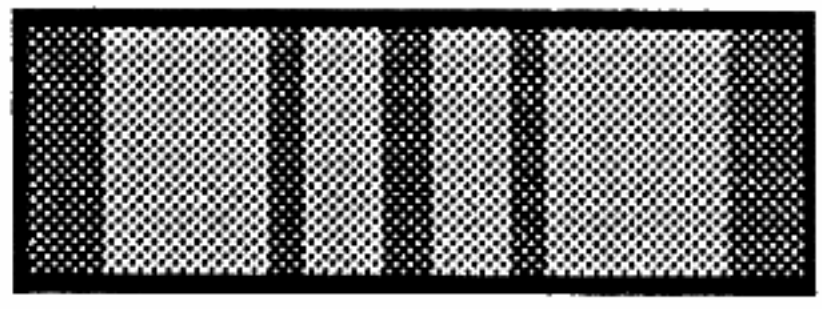
17. Si quelqu'un vous traque, faites un cercle, revenez sur vos pas et tendez une embuscade à celui ou ceux qui souhaitaient vous prendre au piège.

18. Ne vous levez pas lorsque l'ennemi arrive sur vous. Mettez-vous à genoux, couchez-vous à terre ou cachez-vous derrière un arbre.

19. Laissez l'ennemi s'approcher de vous jusqu'à vous toucher. Sautez-lui dessus et achevez-le avec votre hachette.

Histoire des Rangers

- **Les prémices:** L'histoire des Rangers Américains est longue et honorable, elle a débuté environ 100 ans avant la constitution des Etats Unis d'Amérique. Les premiers colons anglais découvrirent rapidement que les règles et les tactiques des armées européennes étaient de peut d'utilité dans les sous-bois nord-américains du 17ème siècle, où les combattants étaient des confédérations d'Indiens et de colons indépendants. Dans les guerres européennes, les Armées se rencontraient et se battaient selon un plan préétabli pour désigner le vainqueur; en Amérique, les Indiens attaquaient où ils étaient surs de causer le plus de dégâts et de rencontrer une résistance moindre.



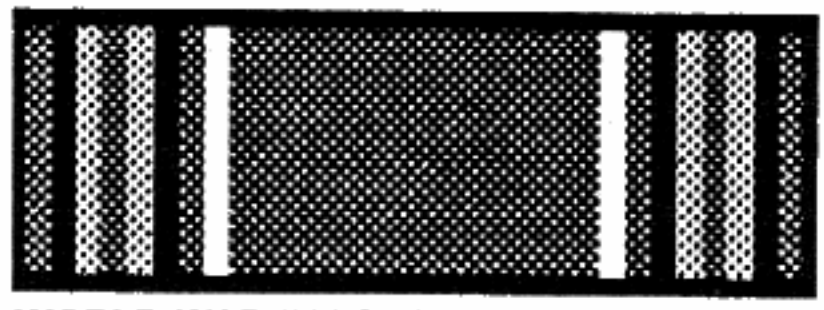
VIETNAM SERVICE MEDAL

Inévitablement, les colons européens commencèrent à adopter des tactiques similaires.

De petites unités de "Rangers" furent d'abord formées pour reconnaitre le terrain autour des campements, guetter les signaux d'approche des ennemis et enfin détruire les bases ennemies par leurs propres attaques. Les caractéristiques clés de ces équipes de reconnaissance et d'attaque étaient l'art de se faufiler, l'indépendance, la robustesse physique et la versatilité; ce sont les principales qualités des Rangers d'aujourd'hui.

Le premier commandant qui développa réellement le concept de Rangers et exploita leurs capacités uniques fut le Major Robert Rogers, qui organisa et comanda une importante compagnie de Rangers durant la guerre opposant François et Indiens (1754-1763). Rogers établit un rigoureux programme de préparation et d'entrainement, autre caractéristique des Rangers. (les principaux commandements de Rogers sont reproduits au début de la seconde partie de ce manuel).
Les Rangers de Rogers pouvaient se déplacer vite et porter de rudes attaques contre l'ennemi. Alors que la plupart des unités était immobilisées par l'hiver, les Rangers passaient à l'action, attaquant l'ennemi à l'endroit et au moment où il s'y attendait le moins.

Quand vint l'heure de la révolution, les unités de Rangers étaient en première ligne, semant la confusion parmi les Anglais et leurs alliés par leurs tactiques peu orthodoxes. Le "corps des Rangers" de Dan Morgan, constitué de fantassins expérimentés de Pensylvanie, de Maryland et de Virginie, joua un rôle crucial à Saratoga et pendant la bataille de Cawpens, deux victoires américaines importantes.



WORLD WAR II VICTORY MEDAL

Les Rangers de Connecticut de Thomas Knowlton accomplirent de dangereuses missions de reconnaissance dans le Nord-Est. Les plus célèbres de tous les Rangers furent ceux du Colonel Francis Marion, le "Renard des Marécages", qui désorganisèrent et interrompirent les efforts britanniques en Caroline du Nord et du Sud.

Les Rangers se dispersèrent à la fin de la guerre, ce qui était le sort courant de ces unités d'élites spécialisées. L'entretien de troupes d'élites hautement entraînées est coûteux et difficile à justifier en temps de paix. Mais dès qu'une guerre éclate, le recours aux Rangers est immédiat et les troupes se reforment. Quelques années plus tard, pendant la guerre de 1812, le Congrès affecta 12 compagnies de Rangers aux frontières, afin qu'elles protègent la zone intérieure vulnérable des Etats Unis.

- **La guerre entre les Etats:** La confédération fut de loin celle qui utilise le plus les Rangers pendant la guerre civile.
  Les Rangers confédérés, sous le commandement des Colonels Turner Ashby et John S. Mosby, opéraient derrière les lignes de l'Union, menant des campagnes efficaces alternant raids et retraites qui amennisaient considérablement les armées de l'Union. La menace des Rangers de Mosby obligea l'Union à installer des garnisons en de nombreux endroits qui sans cela n'auraient pas été défendus. Mosby montra ce qu'un petit groupe de Rangers pouvait accomplir en territoire ennemi.

- **La 2ème guerre mondiale:** Peu de temps après l'entrée en guerre des Etats-Unis, il devint évident que l'Armée avait une fois de plus besoin de petites unités spécialisés de troupes d'élites. On forma 6 bataillons de Rangers, tous composés de soldats volontaires pour subir un entraînement rigoureux et mener à bien des missions aventureuses. Les Rangers étaient employés dans chaque zone de guerre, agissant comme unités d'avant-garde et menant à bien des raids indépendants qu'aucune autre unité n'aurait pu effectuer.

Les 1er, 3e et 4e bataillons de Rangers étaient sous le commandement du Major William O. Darby. Les Rangers de Darby s'engagèrent totalement dans l'attaque du commando de Dieppe et dans la campagne nord-africaine, et jouèrent un rôle significatif dans les invasions de la Sicile et de l'Italie. Ils se distinguèrent particulièrement contre l'armée allemande sur le front italien, car ils étaient toujours très exposés au feu de l'ennemi ou se trouvaient derrière les lignes ennemies.

Les 2e et 5e bataillons de Rangers furent les acteurs clés de l'invasion de Normandie. Une mission incroyablement difficile et risquée incombait au 2e bataillon: escalader les falaises abruptes de la pointe du Hoc et détruire les sites d'artillerie lourde qui s'y trouvaient. Les positions furent prises, sant renforts et malgré une farouche résistance de l'ennemi. Le 5e bataillon fut parachuté avec les lers et 29e divisions sur la plage de Omaha où la force d'assaut fut entièrement clouée au sol par une division d'élite allemande, dissimulée sur les pics surplombant la plage. Les Américains devraient forcer les défenses ennemies et gagner l'intérieur des terres, ou la campagne se changerait en massacre. C'est là que naquit la devise des Rangers: lorsque le commandant en chef de la 2e division se tourna vers le commandant des Rangers en disant: "Rangers, montrez le chemin". Les Rangers forcèrant les défenses allemandes et tracèrent le chemin à partir de la plage.

Le 6e bataillon de Rangers fut affecté sur la zone Pacifique et y mena à bien des missions classiques de reconnaissance et d'attaques derrière les lignes ennemies. Ce fut la 1re unité américaine à retourner aux Philippines, traçant la voie des forces d'invasion qui suivirent.

Bien que non spécialement désignée comme unité de Rangers, la 5307e unité provisoire, commandée par le général Franck D. Merrill et comme sous le nom des "Maraudeurs de Merrill", mena des opérations classiques de type Ranger contre l'Armée japonaise à Burma. L'unité de Merrill, entièrement constituée de volontaires, opérait derrière les lignes ennemies, interrompait les approvisionnements, coupant les communications et forçant l'ennemi à se retrancher vers les montagnes du Nord de Burma. La 5307e fut rebaptisée 75e unité d'infanterie, désignation courante de l'unité officielle des Rangers.

- **La guerre de Corée:** Comme toujours, les Rangers se dispersèrent à la fin de la 2e guerre mondiale mais on eut à nouveau recours à eux plus tôt qu'on ne l'espérait. Lorsqu'éclata la guerre de Corée, le Colonel John Gibson Van Houten fut nommé pour supériorisé un nouveau programme d'entraînement de Rangers à Fort Benning, en Georgie. 8 compagnies de Rangers devraient être organisées, et pour la première fois, l'entraînement comprenait des exercices aériens. Les volontaires affluèrent de toute part et particulièrement de la 82e division aérienne. Beaucoup de volontaires avaient servi dans plusieurs groupes d'élites pendant la 2e guerre mondiale. Les nouvelles compagnies d'infanteries de Rangers (Airborne) furent de ce fait constituées par la crème des combattants américains. A cette époque, l'Armée américaine faisait encore de la ségrégation. L'une des quatre compagnies de Rangers ne comprenait que des parachutistes noirs expérimentés et fut la seule unité de Rangers entièrement de couleur.

Au lieu d'opérer en bataillons, ces compagnies de Rangers furent affectées dans des divisions d'infanterie, à raison d'une compagnie par division. Pendant la guerre de Corée, les Rangers étaient utilisés comme pompiers, et envoyés d'une zone de combat à une autre pour renforcer les lignes de défense, attaquer, aller en reconnaissance et contre-attaquer. Ils se retrouvaient souvent dans la position classique du Ranger, causant de gros dégâts derrière les lignes ennemies. Ils menaient des attaques à terre, en mer ou aériennes. Ils combattaient avec grand courage, prouvant leur endurance et leur esprit d'initiative mais recevaient peu de publicité du fait de leur rattachement à des unités plus importantes. Cependant, tout le monde savait qu'en cas de pépin, on pouvait compter sur les Rangers.

- **Histoire récente:** Les Rangers vétérans de la guerre de Corée furent impliquées dans la création de forces spéciales à la fin des années 1950. Plus tard, lorsque les Etats Unis s'enfoncèrent dans la guerre du Vietnam, des compagnies de Rangers furent à nouveau entraînées et envoyées dans les zones de combat les plus chaudes. Comme en Corée, les 14 compagnies de Rangers qui servirent au Vietnam furent rattachées à d'autres unités. Elles furent plus utilisées pour des missions de reconnaissance que par des attaques pures et simples. La plupart de ces compagnie fut rappelée à mesure que le rôle de l'Amérique dans le conflit vietnamien diminuait.

En 1914, l'Armée constitua 2 bataillons permanents de Rangers parce qu'elle avait besoin de forces de réaction rapides (et surtout parce qu'elle réalisa le gaspillage occasionné par la reconstitution fréquente des Rangers). Les 1er et 2e bataillons (Rangers) et la 75e d'infanterie furent entraînés à Fort Benning et affectés en Georgie et dans l'Etat de Washington. L'utilité de maintenir des bataillons de Rangers fut prouvée au cours de la soudaine invasion de grenade en 1983. Les 1er et 2e bataillons de Rangers effectuèrent un dangereux parachutage à faible altitude sur l'aérodrome de Port Salines, s'en rendant maîtres en un temps record. Devant l'efficacité de ces bataillons de Rangers, on y ajouta un 3e bataillon et un quartier général: la 75e d'infanterie de Rangers constitua enfin un régiment complet, prêt à intervenir à n'importe quel moment au simple commandement de "Rangers, en avant!".

Entraînement des Rangers

L'entraînement de l'Armée américaine des Rangers est l'un des programmes d'entraînement militaires les plus rigoureux du monde. Il met l'accent sur l'endurance physique, les capacités au combat et au commandement, la ressource et l'indépendance. Cet entraînement est obligatoire pour les soldats affectés au 75e régiment d'infanterie (Rangers). Il est également accessible aux officiers qualifiés et aux officiers des services armés américains et des forces armées alliées. Les stagiaires n'ont ni insigne ni grade pendant le déroulement de l'entraînement et sont tous appelés Rangers. Avoir fait ses classes dans une telle école est synonyme d'un certain statut: ses diplômes occupent des positions clés au sein des forces armées. (les parachutistes affectés à des missions en solo dans Airborne Ranger ont subi cet entraînement avec succès et font partie d'un groupe secret d'opérations spéciales).

L'objectif de cet entraînement est de développer des capacités tactiques et de commandement dans un environnement réalisé. Il y a peu de cours théoriques, l'accent est mis sur la pratique et un travail acharné sur le terrain. L'enchaînement dure 8 semaines, à raison de 7 jours par semaine et d'environ 19 heures par jour. Pendant toute une période, les élèves sont souvent soumis à un stress mental et physique similaire à celui du combat. Même au bord de l'épuisement, ils doivent apprendre à faire face à des problèmes tactiques compliqués, à les résoudre et à relever le défi suivant.

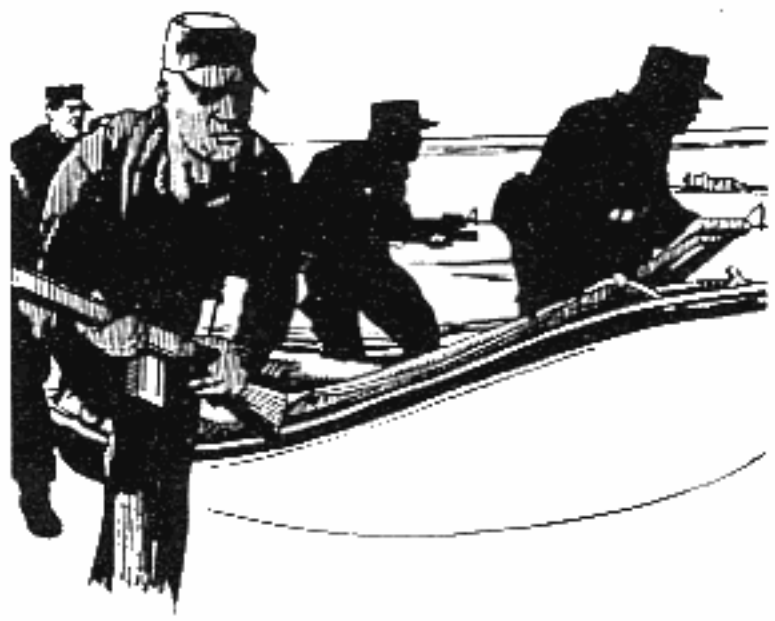
- **Conditions préalables:** Tous les candidats à l'entraînement des Rangers doivent être volontaires. Ils n'ont pas besoin d'être des spécialistes des techniques aéroportées mais doivent être en condition physique optimale, pouvoir faire au moins 50 pompes et courir 4 kms en moins de 15 minutes. Ils doivent avoir réussi le test de survie de combat dans l'eau, prouvant qu'ils sont capables de marcher les yeux bandés sur un plongeoir de 3 m de hauteur et de nager 15 mètres, le tout en plein combat. Ils doivent être experts en tir, en camouflage, doivent avoir le sens de l'orientation et être capables de construire des postes d'observation et de position de défense. Ils doivent avoir confiance en leurs capacités et être prêts à les améliorer toujours plus.

  L'entraînement des Rangers comprend 4 phases principales: La phase Benning, la phase de montagne, la phase du désert et la phase de Floride, chacune d'entre elles développant des capacités spécifiques construites sur des techniques acquises au cours des étapes précédentes.

- **La phase Benning:** Cette phase initiale se déroule au quartier général d'entraînement des Rangers à Fort Benning, en Georgie. La première étape de cette phase consiste en un programme d'entraînement physique rigoureux comprenant courses sur 5 à 8 kms combat au corps, courses d'obstacles, entraînement à la lecture de cartes, au don des premiers soins et aux démolitions. La 2nde étape de la phase Benning revêt plus un caractère de mission et inclut au vol, à la reconnaissance du terrain et aux patrouilles de combat. Le stagiaire doit participer à 5 opérations aux styles de combat différents. A la fin de cette phase, l'étudiant Ranger se trouve en meilleure condition physique et a appris les techniques de base nécessaires au déroulement des phases suivantes.

- **La phase de montagne:** Au cours de cette phase, le Ranger apprend à mettre la théorie en pratique en conduisant des unités de pelotons et des sections en missions d'embuscades et d'attaques sur des terrains accidentés. Le Ranger doit rester sur le terrain avec son équipement, sans ravitaillement ou presque, et s'exercer à s'infiltrer, à traverser des rivières et à escalader des montagnes. La partie escalade comprend notamment la descente en rappel pendant la nuit à 200 pieds de la face d'une montagne à pic.

- **La phase de désert:** A la fin de la phase de montagne, les futurs Rangers sont récupérés par un avion qui les amène dans le désert de l'Utah. On leur enseigne la technique du saut en parachute sur le chemin et ils se livrent à une attaque en parachute dès leur arrivée dans la nouvelle zone d'entraînement. Là, le stagiaire apprend les tactiques propres au désert et les techniques de survie et part en patrouille pendant 5 jours à travers le désert. Durant la seconde étape de cette phase, les stagiaires se livrent à des exercices de combat avec simulation de la présence d'ennemis. Chaque stagiaire doit organiser, répéter et diriger une attaque de section comprenant l'utilisation de mortier, des raids aériens et la destruction de cibles au moyen de charges explosives. Ce n'est pas une attaque simulée: les munitions utilisées sont véritables.



- **La phase de Floride:** Cette phase débute par un parachutage dans la jungle de Floride. La première étape de l'entraînement met l'accent sur les techniques de combat dans la jungle, l'utilisation de bateaux et la navigation sur rivière, le débarquement sur la plage, le rappel de l'hélicoptère et les techniques de contre-révolte. La seconde étape comprend des exercices de combat employant des tactiques guerrières de guérilla et de contre-guérilla, dont le point culminant consiste dans l'attaque d'un plage par une compagnie et l'attaque d'un camp de guérilla fortifié. Ceci constitue une mission extrêmement dangereuse. Les stagiaires doivent s'améliorer tout au long de leur entraînement pour réussir.

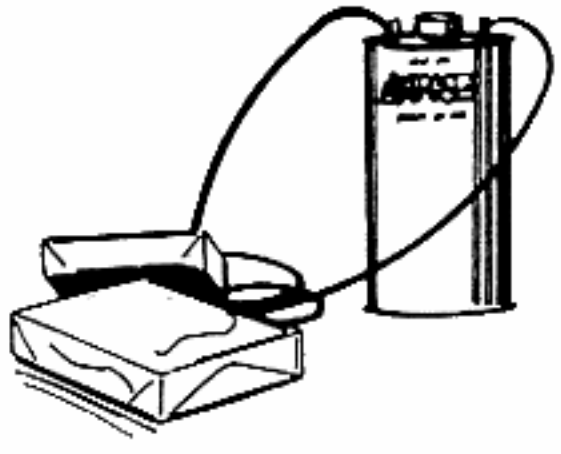
- **Montée en grade:** Les stagiaires doivent monter en grade à chaque test physique et test d'aptitude au commandement. Ils sont notés par leurs instructeurs, par les autres stagiaires et se notent eux-mêmes, et aucun de ces groupes n'est aisément satisfait. Ceux qui réussissent, les meilleurs parmi les meilleurs, participent à la cérémonie à Fort Benning où ils reçoivent l'autorisation de rejoindre la des Rangers.

- **Parachute:** Il ne s'agit pas d'un parachute ordinaire mais d'un parachute ayant plutôt la forme d'une aile d'avion. De par cette particularité, il est difficilement contrôlable mais, utilisé par un spécialiste, permet au parachutiste de glisser en avant plutôt que de tomber droit sur le sol. Le parachutiste peut contrôler la direction de son glissement en se baissant sur la gauche ou sur la droite. L'air est ainsi dirigé sur un côté du parachute, celui-ci pivote sur l'autre côté et se trouve dans la direction souhaitée. Lorsque vous pivotez, vous descendez plus rapidement à cause de l'appel d'air qui se produit.

- **Mitraillette:** C'est la carabine CAR-15 pour les attaques de commando. C'est une version plus maniable du fusil M-16A1, avec un canon plus court et repliable. Elle fut utilisée par les soldats des forces spéciales au Vietnam. La petite taille fut précieuse pour les troupes aéroportées. Chargée, elle pèse moins de 3,6 kilos. Munitions: cartouche 5.56 mm (calibre 223) en chargeur de 30 cartouches.

- **Grenade à main:** Grenade de fragmentation M26 qui ressemble à la version simplifiée de la fameuse grenade "ananas". Elle se compose d'un boîtier, d'un rouleau de fil entaillé, d'une charge explosive importante, et d'une mèche coiffée d'une amorce. Un levier est relié à cette amorce et un cran de sureté maintient le livier abaissé. Quand on tire le cran de sureté, on débloque le levier: la mèche est allumée et peu de temps après, la grenade explose, dispersant aux alentours de petits bouts de fil.

- **Roquette LAW:** Arme légère anti-char M72A2 composée d'un tube de lancement repliable contenant une roquette anti-char déjà chargée. L'ensemble pèse moins de 3 kgs. Pour tirer, les soldats déplient le tube, enlèvent la sûreté, visent, pressent sur gachette et tirent. Le détonateur de l'ogive explose, libérant une charge en avant qui pénètre l'acier ou le ciment. Le tube est jetable.



- **Bombe à retardement:** C'est une charge d'explosif en plastique relié à un détonateur à retardement. Vous choisissez la durée vous séparant de la détonation; quand le détonateur arrive à zéro, il envoie une charge électrique dans l'explosif en plastique, et l'amorce.

- **Couteau:** Couteau M7, qui sert de baïonnette pour la mitraillette.

Notes des auteurs

Un jour, au début de l'année 1987, "Wild Bill", Stealey, Président de MicroProse est intervenu lors d'une réunion de développement de produits en disant: "Imaginons une simulation de combat, pleine d'action, qu'on appellera Airborne Ranger et dans laquelle un soldat est opposé à une foule d'ennemis!".

"Un jeu vidéo d'arcade!" nous sommes-nous écriés, "Bleahh!".

"Non, pas un jeu vidéo d'arcade, mais une simulation de combat pleine d'action!" dit-il, en frappant du poing sur la table (cela attire toujours notre attention). En peu de temps, il venait de nous convaincre: nous pouvons créer un jeu d'arcade intelligent, amusant et plein de suspense qui plairait aux adeptes de nos simulations habituelles. Les joueurs du monde entier n'attendaient que cela! Il nous fallait commencer de suite!

C'est ce que nous avons fait. Nous avons constitué une équipe composée de Lawrence Schick (conception du jeu-gestion du projet), Scott Spanburg (développement du logiciel) et Iris Idokogi (graphismes logiciel), tous des concepteurs de simulations sérieuses mais également des aspects en jeux d'action. Au fur et à mesure de la progression de notre travail, nous avons réalisé que Bill avait vu juste: ça allait être un jeu amusant. Et à notre grande surprise, plus nou y travaillions, plus il nous plaisait.

En fait, le problème avec les jeux d'action pour ordinateurs, c'est qu'ils viennent des jeux vidéo installés dans les cafés: on y joue avec des pièces de monnaie, leurs objectifs économiques sont dont totalement différents des jeux conçus pour les ordinateurs personnels. Un jeu d'arcade doit être une expérience intense, remplie d'action . . . et qui vous achève après 2,5 minutes. Il ne vous laisse pas le temps de réfléchir, mais vous devez agir par réflexe en bougeant le joystick dans tous les sens jusqu'à ce que vous soyez épuisé. Evidemment, c'est excitant, mais nous voulions aller plus loin. Nous voulions y ajouter une dimension plus dynamique: nous souhaitions pouvoir élaborer une stratégie raisonnable, prendre des décisions tactiques intelligentes par rapport à une situation donnée et nous battre avec acharnement contre l'ennemi. Nous pensons y être parvenus.

Nous voulions en plus reproduire certaines menaces et certains défis auxquels un Ranger de L'Armée Américaine pouvait être confronté. C'est fait. Cependant, notre jeu diffère des situations réelles de combat sur 2 points. Le premier est qu'une attaque de commando ne constitue pas une expérience de guerre typique. Les spécialistes comme les Rangers sont choisis autant pour leur autonomie que pour leur endurance et leurs techniques de combat: ou leur demande d'opérer seuls en cas de nécessité ou de mener à bien leur mission avec peu ou pas de soutien. Mais les véritables guerres ne se gagnent pas avec des commandos: elles sont gagnées par des légions de troupes disciplinées qui se soutiennent à chaque mouvement. Même les Rangers collaborent étroitement avec les autres unités.

La seconde différence est que dans de tels jeux, personne n'est tué, ou blessé, ou mentalement détraqué. Nous aurions pu le faire mais cela ne vous aurait pas plu, ni encore moins à nous. Notre but n'est pas de choquer ou de frapper la sensibilité de nos clients mais de vous faire plaisir. Nous avons choisi de vous fasciner.

Dernières recommandations: Scott voudrait que vous repériez bien les mouvements de vos soldats pour qu'ils ne marchent pas les uns sur les autres. Iris voudrait que vous admiriez les soldats: à cause des limitations de la mémoire de l'ordinateur, elle n'avait que peu de possibilités d'animation et elle a vraiment fait des merveilles. Lawrence avoue qu'il est l'auteur des paragraphes précédents, dont l'opinion n'engage que lui. Si vous n'êtes pas d'accord avec lui, vous pouvez le lui dire.
Nous espérons tous que "Airborne Ranger" sera un divertissement agréable. Envoyez-nous un petit mot pour nous dire ce que vous en pensez.

L'EQUIPE QUI A CONÇU AIRBORNE RANGER
Août 1987.

COPYRIGHT NOTICE

COPYRIGHT © 1987 BY MICROPROSE SOFTWARE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. This manual and the computer programs and audiovisuals on the accompanying floppy disks, which are described by this manual, are copyrighted and contain proprietary information belonging to MICROPROSE SOFTWARE, INC. No one may give or sell copies of this manual or the accompanying disks or of listings of the programs on the disks to any person or institution, except as provided for by written agreement with MICROPROSE SOFTWARE, INC. No one may copy, photocopy, reproduce, translate this manual or reduce it to machine readable form, in whole or in part, without the prior written consent of MICROPROSE SOFTWARE , INC. Any person/persons reproducing any portion of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of Copyright Infringement, and shall be subject to civil liability at the discretion of the copy holder.

LIMITED WARRANTY

Neither MICROPROSE SOFTWARE, INC. nor any dealer or distributor makes any warranty, express or implied, with respect to this manual, the disk or any related item, their quality, performance, merchantability, or fitness for any purpose. It is the responsibility solely of the purchaser before purchasing, to determine the suitability of the products for any purpose. Some states do not allow limitations on implied warranties or how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you.

As a condition precedent to the warranty coverage provided below and to insure identification, the original purchaser must complete and mail to MicroProse Software, Inc., 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, Maryland 21030, within 30 days after purchase, the Registration/Warranty card enclosed in this product. To the original purchaser only, MicroProse Software, Inc. warrants the media to be free from defects in materials for 90 days. If during the first 90 days after purchase a defect in media should occur, the software may be returned to MicroProse Software Inc., who will replace the media at no charge. If at any time after the initial 90 day period your media becomes defective, the media may be returned to MICROPROSE SOFTWARE, INC for replacement at a $10 service charge.

In no case will MicroProse Software, Inc. be held liable for direct, indirect or incidental damages resulting from any defect or omission in the manual, or other related items and processes , including, but not limited to, any interruption of service, loss of business, anticipated profit, or other consequential damages. Some states do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

IMPORTANT: The above warranty does not apply if you make any unauthorized attempt to modify or duplicate the product, or if the product has been damaged by accident or abuse. The above warranty is invalid if the program is used by you or a third party for a commercial purpose, or rented, leased, or loaned to a third party. Any use of the program which is prohibited under this warranty may subject the user to liablility for Copyright Infringement.

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, 75009, PARIS, France.