

# CINEMAWARE

C O R P O R A T I O N

*présente*

## ROCKET RANGER

MANUEL D'INSTRUCTIONS  
POUR  
L'ATARI ST



# **ROCKET RANGER**

## **MANUEL D'INSTRUCTIONS POUR L'ATARI ST**

### **MATERIEL**

- Un ATARI 520, 1040, ou un MEGA ST avec une mémoire d'au moins 512 K.
- Un moniteur couleur.
- Un drive disquette 3.5".
- Un joystick connecté.

### **MATERIEL FACULTATIF**

- Un autre drive disquette ou disque dur.

### **LES COPIES SUPPORTS**

Les trois disquettes 3.5" Rocket Ranger, signalées REEL 1, REEL 2, REEL 3, ne sont pas protégées de la copie.

Si vous utilisez un TOS, vous pouvez créer des copies supports de ces disques masters pour votre usage personnel, que vous laisserez dans un endroit sûr.

### **LE DEBUT DU JEU**

Insérez le disque reel 1 dans le premier drive, puis allumez votre ordinateur et votre moniteur; le jeu se chargera automatiquement, et indiquera directement quand vous aurez besoin de changer la face du disque.

Si vous avez 2 drives, vous pourrez mettre le disque reel 2 dans le 2e drive. Pour passer les instructions initiales, tapez sur la touche ESC.

### **ACCES AU JEU**

De nombreuses parties de Rocket Ranger sont accessibles par les menus. Poussez ou tirez le joystick pour faire bouger la barre de sélection de menu et appuyez sur le bouton pour choisir une option.

En appuyant sur le bouton pendant qu'un texte est à l'écran ou pendant quelques menus non interactifs, vous ferez défiler l'écran en supprimant l'animation.

La barre espace fait s'arrêter le jeu. Une tablette de dialogue apparaît, indiquant que le jeu est en phase de pause.

Appuyez sur cette même barre espace pour reprendre le jeu.

## **L'OBJET DU JEU**

En tant que Rocket Ranger (lance-roquette), vous devez arrêter la progression de la machine de guerre nazie sur toute la planète. Découvrez les 5 laboratoires situés dans des lieux inconnus, et prenez-y les pièces pour fabriquer un vaisseau lance roquette.

Ensuite, emparez-vous de suffisamment de lunarium pour vous rendre en avion jusqu'à la source de la force des Nazis, qui est la Lune.

## **LES ETAPES DU JEU**

### **FORT DIX**

Vous commencez le jeu à Ft Dix, qui est votre base d'opérations dans votre guerre secrète contre l'oppression nazie.

Après la lecture du Chapitre 1 appuyez sur le bouton pour continuer. Vous verrez apparaître le menu de Ft Dix.

Les choix de menu sont :

WAR ROOM      FUEL DEPOT      ROCKET LAB      TAKE OFF

### **Important**

Vous ne pouvez rester à Ft Dix plus de 12 mois consécutifs sous peine de risquer la cour martiale pour lâcheté.

### **WAR ROOM** (salle de préparation, salle des commandes, centre opérationnel)

Les services secrets militaires ont assigné 5 agents pour vous aider à retrouver les fabriques de roquettes, les bases de lunarium, les cibles nazies.

Il y a 26 pays que vos agents peuvent infiltrer dans leur recherche, qui sont présentés dans le secret decoder wheel. Ils peuvent également lever des groupes de partisans contre des envahisseurs nazis.

Noter : La WAR ROOM est le seul endroit où vous pouvez contacter vos agents secrets.

Au début du jeu, tous les pays, sauf l'Allemagne et les Etats-Unis sont colorés en brun. Quand vos agents organisent un mouvement de résistance dans un pays, la couleur du pays devient celle des Etats-Unis. Quand les Nazis font la conquête d'un pays, il prend la couleur de l'Allemagne.

Si les Nazis attaquent un pays avec une Résistance organisée, le pays clignotera en rouge pendant le conflit et deviendra ensuite brun nazi... si vous perdez.

Les icônes suivantes vont apparaître sur la carte de la WAR ROOM :



## LE CONTROLE DE VOS AGENTS

Pour diriger un agent, faites bouger la pointe de la flèche pointeuse vers le pays où il est et appuyez sur le bouton. Vous entendrez un petit Bip si vous faites une sélection incorrecte.

Les informations suivantes apparaîtront à l'écran, une fois que vous aurez choisi un pays :

COUNTRY NAME  
COUNTRY STATUS  
AGENT ORDERS  
AGENT COVER  
RESERVES ASSIGNED  
AGENTS  
CHANGE ORDERS  
CHANGE COVER  
REPORT  
CONTINUE

Agents : vous pouvez déplacer les agents vers ou hors d'un pays en plaçant la barre de sélection autour du choix et en appuyant sur le bouton.

Si vous avez quelques agents en RESERVE ou ASSIGNED, il faut peut-être appuyer plusieurs fois sur le bouton pour avoir la combinaison désirée.

**Change orders** : vous pouvez donner l'ordre aux agents d'infiltrer ou d'organiser une Résistance. Les ordres actuels de ces agents sont indiqués en "Agent orders". Un pays peut être infiltré avant la formation d'un mouvement de résistance. Ce choix de menu ne peut pas être utilisé après que l'agent ait réussi à bien infiltrer le pays.

Quand cela survient, placez la barre de sélection sur cette option et appuyez sur le bouton pour changer les ordres.

**Change cover** : vous pouvez ordonner à vos agents d'utiliser deux types de protection. La protection d'un agent est affichée par "Agent cover". Les agents sont placés dans un pays soit en "high profile", ce qui leur permettra de mener à bien leur mission plus rapidement, tout en lui faisant courir plus de risque d'être pris et exécuté. Placez la barre de sélection sur cette option et appuyez sur le bouton pour changer de protection.

**Report** : quand un agent veut faire un rapport, sa représentation va clignoter sur l'écran de la WAR ROOM. Placez la barre de sélection sur "report", puis appuyez sur le bouton. Aussi longtemps que vous gardez l'agent dans la même région, vous pouvez lire son rapport le plus récent aussi souvent que vous voulez.

**Continue** : choisissez cette option pour revenir au plan principal de la WAR ROOM.

## **L'EFFICACITE NAZIE**

L'estimation de l'efficacité nazie (au coin supérieur droit de la carte) indique la vitesse à laquelle la flotte nazie des zeppelins va conquérir les pays. Les Nazis commencent avec une efficacité à un niveau maximal de 80% et demeurera à ce niveau... sauf si vous intervenez.

Vos agents vous demanderont peut être de voler jusqu'à eux pour briser une action nazie. Ces cibles comprennent des fabriques de zeppelins et de matériel aéronautique, des installations radar, etc...

Une attaque réussie sur ces cibles peut réduire l'efficacité des Nazis de 10% par cible ; cependant, leur taux d'efficacité tombera rarement en deçà de 50%, et augmentera légèrement chaque semaine jusqu'à un certain maximum. Vous pouvez attaquer chaque cible une fois (sauf la fabrique de bombes en Allemagne) ; vous réduirez ainsi l'efficacité des Nazis à chaque attaque réussie.

Si les Nazis emmènent le Professeur Barnstoff sur la lune, ils utiliseront son savoir pour faire atteindre à leur efficacité le niveau de 100%. Gardez donc un oeil très attentif sur lui, ainsi, que sur sa charmante fille Jane



Le jeu peut être perdu ou gagné dans la WAR ROOM. Vos agents sont des professionnels entraînés, ce qui peut faire la différence entre la liberté et l'oppression dans le Monde.

Les ordres que vous donnez dépendent de vos objectifs. L'infiltration est, pour un agent, le seul moyen de découvrir des laboratoires de roquettes et des cibles stratégiques.

Vous pouvez voler vers un pays et l'infiltrer vous-même, mais le coût en temps et en lunarium risque d'être élevé. Jusqu'à ce que vous ayez localisé les bases de lunarium, vous dépendez de vos agents.

Ayez toujours à l'esprit que vous ne pouvez donner des ordres à vos agents qu'à partir de Fort Dix.

En organisant une Résistance dans un pays, vous ralentirez la progression de la conquête nazie, et vos sympathisants vous enverront du lunarium à Ft Dix s'il y a une base de lunarium dans leur pays.

Si un agent a organisé une résistance dans un pays, la couleur du pays deviendra marron. Une fois la résistance mise sur pied, l'agent peut être muté. Un pays avec une résistance active ralentira la conquête nazie de quelques mois, vous faisant gagner un temps précieux. Ces régions clignoteront en rouge tout au long du combat avec les envahisseurs nazis.

Vous pouvez utiliser vos agents en "High profile", ou multiplier vos agents pour accélérer leurs efforts. Cependant, dans les deux cas, les agents courent le risque plus élevé de quitter leur progression et d'être tué. Les agents localisés dans des pays occupés par les Nazis courent également un plus grand risque.

Dans votre lutte pour la liberté, le plus important est l'utilisation du lunarium : il est donc fondamental que vous trouviez des moyens d'augmenter votre approvisionnement. Et vous pouvez obtenir du lunarium de deux façons : en organisant la Résistance sur une base de lunarium ou en attaquant vous-même une base.

Quand vous organisez la Résistance, les partisans de cette région vont attaquer la base de temps en temps et vous envoyer le lunarium qu'ils dérobent. Vous pouvez contrôler le niveau de lunarium dans votre stock au FUEL DEPOT ou à Ft DIX.

Si une base de lunarium est très tôt repérée, la création du mouvement de Résistance peut réduire très rapidement le temps et le risque impliqués pour acquérir suffisamment de lunarium pour faire avancer vos lance-roquette.

Dans l'intervalle nécessaire à localiser puis à obtenir les 5 pièces de la roquette, les partisans seront susceptibles d'avoir fourni assez de lunarium pour atteindre la lune. En attaquant vous-même ces bases de lunarium, vous pouvez maintenir votre approvisionnement personnel, et gagner du temps et des retours vers Ft Dix. Si vous attaquez la base avec succès, vous pourrez mettre tout le lunarium que vous trouvez dans votre pack de roquettes.

Si vous prenez plus de lunarium que votre pack de roquettes ne peut contenir, le reste sera envoyé sur le FUEL DEPOT de Ft Dix.

## **FUEL DEPOT**

C'est la partie de Fort Dix chargée du lunarium. Votre approvisionnement original de lunarium, ainsi que celui envoyé par vos agents est stocké dans un LUNARIUM STORAGE.

Vous pouvez, si nécessaire, transférer le lunarium soit vers votre Rocket pack, soit vers votre rocket ship. Pour déplacer du lunarium d'un endroit à un autre, appuyez vers le haut et vers le bas pour déplacer la flèche de transfert, puis vers la gauche et vers la droite pour déplacer le lunarium. Votre pack de roquettes ne peut porter plus de 250 unités de lunarium, votre vaisseau lance-roquettes pas plus de 500. Appuyez sur le bouton pour quitter le fuel depot.

## **ROCKET LAB** (laboratoire de roquettes)

Après avoir réussi à trouver et à voler des pièces de roquettes, vous pouvez venir au Rocket Lab pour assister à la construction du vaisseau en fonction des pièces de la roquette dont vous disposez. Si vous avez achevé le lance roquette et chargé suffisamment de lunarium, vous pourrez immédiatement partir pour la lune.

## **TAKE OFF** (décollage)

Quand vous décidez de quitter Ft Dix, vous devez d'abord décider d'une destination, pour ensuite charger une quantité suffisante de lunarium dans le réservoir de votre pack de roquette. En choisissant TAKE OFF sur le menu de Fort Dix, apparaîtra à l'écran "Destination". Votre destination actuelle est le pays où le Rocket ranger est situé. Faites référence à la carte sur le dos de votre decoder wheel si vous n'êtes pas sûr du nom du pays.

## **CHOIX D'UNE DESTINATION AVEC LE SECRET DE DECODER WHEEL**

Une fois la destination décidée, pointez sur la tablette pour charger le lunarium sur votre pack de roquettes qui a un système de navigation automatique. Utilisez votre secret decoder wheel pour déterminer la quantité utile de lunarium pour vous déplacer dans n'importe quelle région du Monde.

Pour utiliser le wheel, il vous suffit de souligner le nom de l'endroit où vous êtes avec le notch, et de faire ensuite défiler les destinations potentielles, avec les quantités de lunarium correspondant à chaque destination que vous choisissiez.

Pour charger du lunarium, bougez le joystick vers la droite ou vers la gauche, pour charger ou décharger du lunarium dans votre pack. Appuyez sur le bouton du joystick pour arrêter le transfert de lunarium et appuyez sur le bouton une autre fois pour confirmer la quantité de lunarium transférée. Au cas où vous entriez accidentellement une quantité erronée, il vous suffit d'appuyer sur le joystick pour modifier la quantité de lunarium chargée dans le réservoir de la roquette. Si vous désirez rester à l'endroit où vous êtes, entrez "ZERO" comme quantité de lunarium dans votre réservoir.

## **FIGHTING THE WAR** (faire la guerre)

Pour avoir ses meilleures chances dans cet enfer qu'est la guerre contre cet ennemi nazi redoutable, il vous faudra une très grande rigueur... et votre pistolet à radium à portée de main.

Racket factories :

Quand vous allez en avion dérober des pièces de roquette, le superman nazi - de couleur brune- tentera de vous empêcher de les voler en vous plongeant dans un état d'inconscience.

L'attaque de vos ennemis se fait en deux temps :

D'abord, appuyez et maintenez appuyé le bouton "FIRE". Ensuite seulement, en maintenant le bouton appuyé, poussez le joystick vers le haut pour un coup de pied, à gauche pour un coup à gauche, à droite pour un coup à droite, ou en bas pour un coup au dessous de la ceinture.

Relâchez le bouton entre les coups. Si le bouton n'est pas appuyé, vous pouvez protéger votre tête en poussant le joystick vers le haut, et protéger votre corps en poussant votre joystick vers le bas. Surveillez constamment votre adversaire de près. Quand il baisse ses bras, attaquez la tête. Quand il protège son visage, attaquez le corps.

## **BASES DE LUNARIUM :**

Les Nazis ont 2 bases où leurs roquettes géantes touchent le sol, chargées de lunarium pour leurs bombes. Le site principal est le désert, l'autre possible étant un temple au milieu de la jungle. Il vous faudra probablement attaquer les 2 sites pour recueillir les 500 unités de lunarium nécessaires pour piloter votre roquette jusqu'à la lune.

### **DESERT**

La base principale du lunarium est protégée par une D.C.A. qui doit être détruite avant de pouvoir approcher la base. Vous évoluerez horizontalement et verticalement en bougeant le joystick. Appuyez sur le bouton du joystick pour utiliser votre pistolet au radium. Pour ajuster votre angle de tir, bougez le joystick vers le haut ou vers le bas. Vous devrez esquiver les îlots explosifs pour vous sortir des emplacements des canons.



## **JUNGLE**

Appuyez sur le bouton pour tirer avec votre pistolet au radium. Vous serez dans une position qui ne vous protégera pas beaucoup. Afin de vous protéger, déplacez-vous dans la position de tir la plus basse et maintenez le joystick vers le bas pour vous baisser. De cette façon, vous ne pourrez pas être atteint. Déplacez-vous vers la gauche, la droite, en haut et en bas pour ajuster votre tir. Après avoir pillé le temple, il sera reconstruit par les Nazis qui placeront une équipe de soldats plus importante pour le protéger.

Restez sur vos gardes !

## **TARGETS** (cibles)

Quand vous approchez d'une cible ou d'une fabrique de bombes en Allemagne, vous devez faire face à des escadrons d'avions de combat ME 109 particulièrement dangereux. En envoyant des projectiles à l'aveuglette dans les groupes de nuages, ils tenteront de détruire votre avion. Evitez d'être au croisement de leurs feux !

Pour lutter contre ces agresseurs, appuyez sur le bouton FIRE sur votre pistolet à radium. Pour contrôler vos mouvements dans l'air, bougez le joystick vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, ou diagonalement pour vous déplacer en ces directions. En bougeant vers le haut, tapotez le joystick pour effectuer un petit changement d'altitude.

Si vous continuez à aller plus loin vers le haut ou vers le bas, vous changerez également votre façon de viser de votre pistolet.

En volant bas sur l'écran, vous viserez vers le haut , en montant, vous positionnerez votre viseur vers le bas. Ne vous découragez pas par des difficultés au départ pour contrôler le feu, il faut une petite pratique.

## **SAVING JANE AND OTTO** (le sauvetage de Jane et Otto)

Le professeur Otto Barnstoff est un brillant scientifique américain, et sa fille Jane est aussi belle qu'il est intelligent. Malheureusement, les Nazis ont également des plans pour ces deux innocents acteurs. Dès qu'une possibilité se présentera, les Nazis enverront un Zeppelin à la résidence des Barnstoff à Washington pour les y enlever. Faute de surveillance, Otto serait contraint de travailler pour augmenter leur efficacité du processus de raffinement du lunarium, et Jane finirait probablement ses jours dans les mines de la lune...

Ceci ne doit pas arriver. Au cas où Otto et Jane étaient kidnappés, vous auriez trois possibilités pour les sauver.

### **1. LE ZEPPELIN**

La première possibilité que vous avez de sauver les Barnstoff est sur

l'océan Atlantique, en volant et tentant d'aborder le Zeppelin. Il vous faut d'abord vous approcher du Zeppelin tout en détruisant les canons nazis de défense aérienne. Evitez à tout prix de faire les canons. Visez avec vos pistolets au radium la gondole de Zeppelin pour descendre les canonnières. Surtout, ne visez pas trop haut, sous peine d'éclater le ballon du Zeppelin.

## **2. L'ALLEMAGNE**

En cas d'échec à la tentative d'attaque au milieu de l'Atlantique, les Barnstoff arriveront en Allemagne. Vous devrez probablement voler contre un escadron de ME 109 pour atteindre le complexe des usines d'armements où ils sont détenus. Si vous y arrivez avant eux, vous serez fait prisonnier et entrerez en contact avec Jane et Otto. Dans ce cas, pour vous échapper, il faudra descendre un garde nazi.

## **3. LA BASE DU DESERT**

Votre dernière chance de sauver les Barnstoff avant leur exil sur la lune. Détruisez leurs batteries de canons rapidement, sinon leurs roquettes vous désintégreront avant même d'atteindre la base. Probablement serez vous capturés et interrogés et vous devrez vous échapper avec les deux prisonniers dans des conditions difficiles...

# **THE WRIST COMPUTER**

Quand vous êtes hors des Etats Unis, vous arriverez au Wrist Computer à la fin de chaque action. Les choix sur le Wrist Computer sont : PICK DESTINATION et SEND SOS. PICK DESTINATION fonctionne de la même façon que l'option TAKE OFF de Ft Dix ; vous décollerez après avoir transféré le lunarium dans le réservoir de votre roquette. S'il advient que vous n'avez pas assez de lunarium pour retourner à Ft Dix ou à une base de lunarium, qui peut être attaquée, ne mettez pas de lunarium dans le réservoir de la roquette. Le Wrist computer va alors réapparaître, vous permettant de "send sos" (envoyer un SOS) si nécessaire. Le retour jusqu'aux Etats Unis coûte 3 mois.

# **GOING TO THE MOON** (en route vers la lune)

Une fois que vous avez rassemblé les 5 pièces nécessaires pour la roquette et 500 unités de lunarium, vous pouvez vous envoler pour la lune pour détruire la source de lunarium des Nazis. En arrivant, un escadron de gardes nazis vous accueillera, avant que la poussière lunaire particulièrement épaisse ne commence à vous affecter. Avec de la chance, vous pourrez peut-être découvrir le secret de la force de la technologie nazie...