

Combate moderno detrás de las líneas enemigas
Manual de campo

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE, ATARI ST,
AMIGA, IBM PC

CREDITOS

ORIGINAL CONCEPT

Bill Stealey

GAME DESIGN AND DOCUMENTATION

Lawrence Schick

ORIGINAL SOFTWARE DEVELOPMENT

Scott Spanburg

COMPUTER GRAPHICS AND ANIMATION

Iris Leigh Idokogi

SOUND EFFECTS AND MUSIC

Ken Lagace

PRINT CREATIVE DIRECTOR

Mark J. Ciola

COVER AND MANUAL ILLUSTRATIONS

Mark Freeman

LAYOUT DESIGN

John Emory

PRINT GRAPHICS

Murray Taylor

QUALITY ASSURANCE

Diarmid Clarke, Alan Roireau

PLAYTESTING

Tony Bickley, Diarmid Clarke, Sam Reeves, Alan Roireau,

Bill Stealey, Larry Martin, Steve Meyer, Chris Taormino,

Noah Callahan-Bever, Ed Bever, Silas Warner

SPECIAL THANKS TO

Rich McDowell, Public Affairs Office, Fort Bennin

Copyright © 1987

MicroProse Software, Inc.

Airborne Ranger is a trademark of MicroProse Software, Inc.

CONTENIDO

INTRODUCCION 3

PARTE I

COMBATE DETRAS DE LAS LINEAS ENEMIGAS (SPECTRUM, AMSTRAD)

Asignación del Ranger 4

Nivel de dificultad (Difficulty level) 4

Nivel de la misión (Misión level) 4

COMBATE DETRAS DE LAS LINEAS ENEMIGAS (COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, IBM PC)

Asignación del Ranger 5

Selección de la misión 6

Test de fatiga-reconocimiento del galón de campaña 6

LANZAMIENTO A LA ZONA DE LA MISION

Control del Osprey 7

Capullos de suministro 7

Saltar en zona peligrosa 7

PANTALLA DE COMBATE

Indicadores de combate 8

MOVIMIENTOS DEL RANGER

Dirección 9

Cambio de las velocidades de movimiento 9

Andar 10

Correr 10

Arrastrarse 10

UTILIZACION DEL ARMA

Puntería 11

Carabina 11

Granada de mano 11

Proyectil LAW 11

Cuchillo 12

Bomba de tiempo 12

HERIDAS Y PRIMEROS AUXILIOS

Heridas 12

Primeros auxilios 12

VISTAS DEL MAPA

Utilización del mapa	13
Símbolos del mapa	13
Indicadores de la vista del mapa	14

COMPLETANDO LA MISION

Objetivos de la misión	14
Cuenta atrás	14
Llamada	15
Captura	15

INSTRUCCIONES DE LA MISION

Destruir un depósito de municiones	15
Robar un libro de códigos	16
Inutilizar los aviones enemigos	17
Capturar a un oficial enemigo	17
Destruir un gasoducto	18
Destruir una estación de radar enemiga	18
Inutilizar una instalación SAM	18
Liberar un campo P.O.W. (prisioneros de guerra)	19
Fotografiar un avión experimental secreto	20
Liberar a los rehenes	20
Crear una diversión	21
Sabotaje retrasado	22

DESPUES DE LA MISION	22
----------------------------	----

PARTE II

LOS RANGERS DEL AIRE

Ordenes, Rogers' Rangers, 1759	23
Historia de los Rangers	24
Entrenamiento de los Rangers	28
Armas y equipo	31
Notas de los diseñadores	32

COMO JUGAR SIN TENER QUE LEER

EL MANUAL	35
-----------------	----

SUPLEMENTO TECNICO	37
--------------------------	----

INTRODUCCION

“¡RANGERS, SIEMPRE AL FRENTE!”

Las unidades de Elite siempre han atraído la imaginación de soldados y civiles. Las Unidades de Combate, como los Rangers, están formadas por los hombres más valientes de las fuerzas armadas. Nos fascinan sus actuaciones. Envidiamos su astucia, su aspecto, su alto estatus, su espíritu de lucha y sobre todo su increíble habilidad y destreza. Disfrutan de una aureola de competencia tranquilizadora e intimidante al mismo tiempo, como si pudieran realizar cualquier tipo de hazaña. Esta firme confianza en sí mismos parecería ridícula si no estuviera corroborada por sus actividades fuera y dentro del campo de batalla. Realmente, son tan capaces como piensan que son.

A través de la historia, cuando existía la necesidad de una unidad que realizara misiones difíciles y extremadamente peligrosas, los Estados Unidos seleccionaban de entre sus soldados a los hombres más valientes y astutos que quisieran formar parte de una unidad de Rangers. Cada vez que los voluntarios daban un paso hacia delante, los hombres más duros e inteligentes de todo el ejército pasaban a formar parte de los Rangers. Ellos sabían que para que un soldado pudiera llevar la insignia de RANGER debería superar los entrenamientos más duros y estrictos del mundo, sufrir lo peor que un hombre y su naturaleza pueden aguantar. ¡Ellos serían lo mejor de lo mejor!

Y más les vale serlo porque tendrán que enfrentarse a misiones realmente peligrosas. ¿Hace falta apoderarse de una fortificación costera casi inexpugnable antes de que lleguen las tropas aliadas?, ¿es necesario que los enemigos se queden sin suministros?, ¿hace falta liberar un campo de prisioneros? Llama a los Rangers. Ellos harán el trabajo...

Este juego te permite experimentar lo que significa ser un soldado de élite en una misión peligrosa. En territorio enemigo, aislado de cualquier compañero o aliado, sólo cuentas con tu agudeza, ingenio, reflejos, nervios de acero y habilidades de combate. Estás rodeado por peligrosos enemigos, fuertemente armados y decididos a acabar contigo... pero tus superiores saben que intentarás cumplir con tu misión. El factor sorpresa está de tu lado además de un credo que no admite el fracaso. ¡Los Rangers, siempre al frente!

PARTE I

DETRAS DE LAS LINEAS ENEMIGAS (SPECTRUM, AMSTRAD)

ASIGNACION DEL RANGER

Después de cargar el juego, aparecerá la pantalla de título y después el menú de controles del juego. Las posibilidades son:

1. Teclado
2. Kempston
3. Protek-AGF
4. Sinclair
5. Fuller

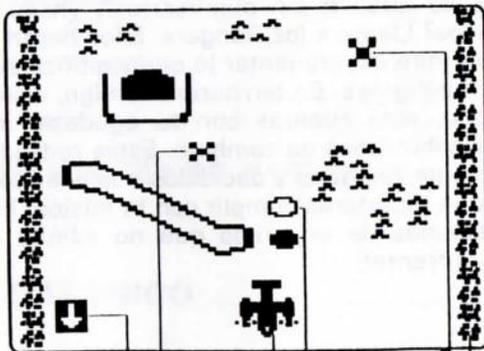
Teclea el número de la opción deseada y pulsa SPACE para confirmar tu elección. Si cambias de opinión no pulses SPACE y pasados unos segundos el ordenador te pedirá que vuelvas a elegir.

NIVEL DE DIFICULTAD (MISSION LEVEL)

Después de elegir una misión, el juego cargará más datos y te pedirá que selecciones el nivel de dificultad de tu misión. Cuanto más alto sea el nivel más peligrosa será la misión pero más posibilidades tendrás de ganar puntos de mérito. Utiliza los controles para mover el cursor a izquierda o derecha sobre la barra de dificultad (izquierda = fácil, derecha = difícil). Pulsa DISPARO para seleccionar el nivel deseado.

NIVEL DE LA MISION (MISSION LEVEL)

Después de seleccionar los controles deberás seleccionar tu misión. Mueve el cursor arriba y abajo para iluminar la opción deseada y pulsa DISPARO para seleccionarla.



FLECHA DE SALTO
CAPULLO DE SUMINISTRO
OSPREY
PARAFOIL
PUNTO DE RECOGIDA
TERRENO INSEGURO

DETRAS DE LAS LINEAS ENEMIGAS (COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, IBM PC)

ASIGNACION DEL RANGER

Después de cargar el juego, aparecerá la pantalla de título. Puedes ver la presentación así como escuchar su banda sonora o saltarte esta secuencia pulsando el botón del controlador. Después te presentarás ante un oficial que te asignará una misión. Esta secuencia de opciones te permite seleccionar a un Ranger que se encargará de cumplir la siguiente misión. Las opciones iniciales son:

- **ASSIGN A PRACTICE RANGER (ASIGNAR A UN RANGER EN PRACTICAS)**

- **ASSIGN A VETERAN RANGER (ASIGNAR A UN RANGER VETERANO)**

- **FORMAT A NEW ROSTER DISKETTE (FORMATEAR UN NUEVO DISKETTE DE ESCALAFON)**

La primera opción aparece siempre iluminada. Para seleccionar otra opción, utiliza el controlador para mover el cursor hacia arriba o hacia abajo hasta que aparezca iluminada la opción deseada. Para seleccionar pulsa el botón del controlador.

- **Asignar un Ranger en prácticas (Assign a practice Ranger):** Atención: Si eliges esta opción el Ranger no aparecerá en el escalafón de veteranos después de la partida. Esta opción selecciona automáticamente un Ranger de graduación media al que se asigna una determinada misión. Utiliza esta opción para practicar o para entrar rápidamente a una misión.

- **Asignar un Ranger veterano (Assign a veteran Ranger):** Esta opción te permite seleccionar a uno de los Rangers veteranos que aparecen en el escalafón. Inserta tu disco "Ranger" para conocer a los veteranos y seleccionar al más cualificado para esta misión. Cuando seleccionas un Ranger, deberás **ASIGNARLO (TO ASSIGN)** o **RETIRARLO (RETIRE)**. Selecciona la opción **ASSIGN** si quieres que el Ranger participe en la misión. Selecciona **RETIRE** para sustituir al veterano por un Ranger más joven.

Puedes utilizar esta opción para asignar a un Ranger "nuevo" al que deberás dar un nombre. Sigue las instrucciones de pantalla para incluirlo en el Diskette Escalafón.

- **Formatear un nuevo diskette de escalafón (Format a new roster diskette):** Si no has creado un diskette "escalafón" donde colocar a los nuevos Rangers o si tu anterior disco de escalafón está completo y deseas crear otro, selecciona esta opción y sigue las instrucciones de pantalla. Comprueba que tienes a mano un disco en blanco que deberás insertar cuando el oficial te lo pida.

SELECCION DE LA MISION (MISSION SELECTION)

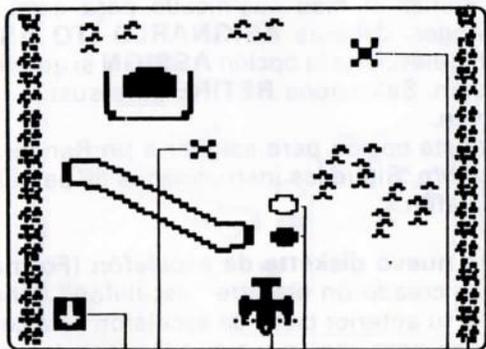
Hay siempre más misiones a completar que Rangers a realizarlas. Para seleccionar una misión utiliza el controlador.

- **Campañas (Campaigns):** Los comandantes con experiencia seleccionarán la opción "Campaign". Un Ranger asignado a "Campaña" deberá cumplir varias misiones en el orden que determinen sus superiores. El Ranger no podrá seleccionar ninguna otra misión hasta que haya cumplido su campaña. Si seleccionas "Campañas" te comprometes a actuar como Ranger en varias misiones. Además puedes ganar muchos puntos y subir de categoría en el escalafón.

- **Nivel de dificultad (Difficulty level):** Después de elegir una misión o campaña deberás seleccionar su nivel de dificultad. Cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más peligrosa será la misión pero más posibilidades tendrás de ganar puntos de mérito. Utiliza el controlador para mover el cursor a izquierda o derecha sobre la barra de dificultad (izquierda = fácil; derecha = difícil). Pulsa el botón del controlador para seleccionar el nivel deseado.

TEST DE FATIGA-RECONOCIMIENTO DEL GALON DE CAMPAÑA

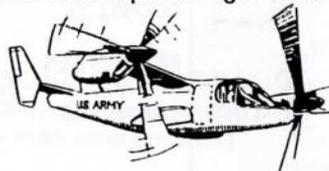
Para comprobar tu nivel de alerta, la siguiente pantalla te pide que identifiques un galón de campaña de entre los seis que aparecen. (Un Ranger que esté demasiado cansado para diferenciar un galón de campaña de otro no será asignado a ninguna misión.) En la parte inferior de las páginas de este manual aparecen los diferentes galones con sus respectivos nombres, en orden alfabético. Busca en el manual el nombre que corresponde al nombre de la pantalla, después mueve el controlador para llevar el indicador al galón correspondiente. Pulsa el botón del controlador para seleccionarlo o introduce el número correspondiente al galón correcto.



FLECHA DE SALTO
CAPULLO DE SUMINISTRO
OSPREY
PARAFOIL
PUNTO DE RECOGIDA
TERRENO INSEGURO

LANZAMIENTO A LA ZONA DE LA MISION

Empieza la misión. Mientras el enemigo está distraído en cualquier otro lugar, el Osprey V-22 lleva a tu Ranger a la zona de la misión, volando a ras del suelo y esquivando los radares enemigos. El Osprey pasará sobre la zona de la misión para un rápido reconocimiento y después continuará hacia el Sur, hacia la zona de lanzamiento. Fíjate en el terreno que sobrevuelas; tendrás que buscar la mejor manera de avanzar a través de este territorio para llegar a tu objetivo.



- **Control del Osprey:** El Osprey vuela hacia el Sur a una velocidad constante pero si se lo pides puede desviar su rumbo hacia el Este y Oeste (para que puedas lanzar los capullos de suministro donde quieras y saltar en una zona apropiada). Para dirigir el Osprey hacia el Este u Oeste, mueve los controles a izquierda o derecha.

- **Capullos de suministros:** Dispones de tres capullos de suministro, cada uno incluye munición, armamento extra y un botiquín. Estos pueden ser lanzados cuando el Osprey entra en el espacio aéreo de la zona de la misión. Para lanzarlos, pulsa el botón DISPARO en cualquier momento antes de que aparezca la flecha de salto. Cada vez que pulsas el botón, un capullo de suministro es lanzado desde la puerta del Osprey; el paracaídas del capullo se abre y éste desciende lentamente. Te recomendamos que lances las provisiones sobre territorio abierto porque si no pueden perderse o dañarse si caen sobre una zanja o cuneta. Un Ranger no puede llevar al mismo tiempo tres capullos de suministro; te recomendamos que los lances a intervalos para que los puedas recoger cada cierto tiempo.

- **Saltar en zona peligrosa:** Cuando aparezca la "flecha de salto" podrás saltar sobre la zona de la misión. Para saltar, pulsa el botón DISPARO. Sobre el mapa verás un círculo oscuro que representa tu parafoil. Utiliza los controles para dirigir el parafoil. Intenta aterrizar sobre un claro, alejado de las defensas del enemigo (de sus bunkers y nidos de ametralladoras). Si caes sobre una trinchera o sobre cualquier otro obstáculo como alambradas, puedes resultar herido. Si aterrizas sobre un campo de minas o sobre los páramos que se encuentran hacia el Sur de la zona de lanzamiento, la misión puede terminar antes de que empiece.

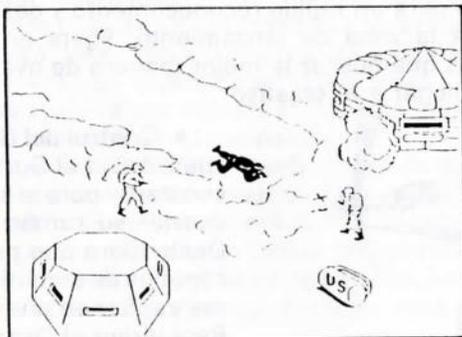
PANTALLA DE COMBATE (COMBAT SCREEN)

Gran parte de la acción se produce sobre la pantalla de combate. En

ella aparece tú, el Ranger, en la zona central, rodeado por la zona enemiga más próxima. En la zona derecha e izquierda de la pantalla aparecen los indicadores de combate:

SPECTRUM Y AMSTRAD

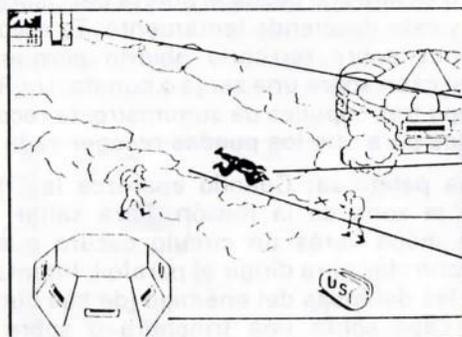
FATIGA
HERIDAS
BOTIQUIN
TIEMPO



BOMBAS DE TIEMPO
GRANADAS
CUCHILLOS
PROYECTILES
CARABINAS

Indicadores de combate: Los indicadores de combate muestran tu situación actual.

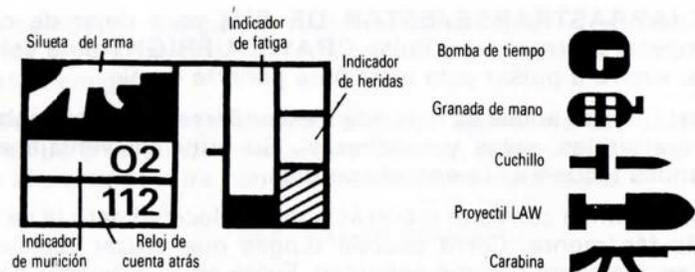
COMMODORE, ATARI ST, AMIGA Y PC



INDICADORES DE COMBATE
RANGER
SOLDADO ENEMIGO
TRINCHERA
BUNKER

Indicadores de combate

Los indicadores de combate muestran tu situación actual. (Para más información, consulta los indicadores que aparecen sobre el mapa.) Los indicadores de combate son: la silueta del arma, el indicador de munición, el reloj de cuenta atrás, el indicador de fatiga y el indicador de heridas.



INDICADOR DE FATIGA: Muestra el nivel de cansancio del Ranger, que afecta a su habilidad para correr. (Consulta "Movimientos del Ranger" para más información.)

INDICADOR DE HERIDAS: Muestra cuántas heridas ha sufrido el Ranger. (Consulta "Heridas y primeros auxilios" para más información.)

RELOJ DE CUENTA ATRAS: Muestra, en segundos, cuánto tiempo tiene el Ranger para completar su misión. (Consulta "Botiquín y heridas" para más información.)

ARMAS: En la zona derecha de la pantalla aparece el arma que estás utilizando en ese momento.

MUNICION: Debajo del arma aparece la cantidad de munición de que dispone cada arma.

MOVIMIENTOS DEL RANGER

- **Dirección:** La dirección hacia donde se dirige el Ranger y sus movimientos son determinados vía controlador: mueve el controlador hacia donde quieres ir. Gira hasta que mires en la dirección deseada y después muévete.

- **Cambio de las velocidades de movimiento:** Una vez en tierra, empiezas la misión andando. Para correr, pulsa la tecla **RUN/WALK (CORRER/ANDAR)**; para volver a andar, vuelve a pulsar la tecla **CORRER/ANDAR**. En cualquier modo, puedes pulsar la tecla **CRAWL/**

UPRIGHT (ARRASTRARSE/ESTAR DE PIE) para dejar de correr/andar y empezar a arrastrarte. Pulsa **CRAWL/UPRIGHT** para colocarte boca abajo; vuelve a pulsar esta tecla para ponerte de pie.

- **Andar:** Cuando andas es más difícil esconderse (tu cabeza sobresale sobre los matorrales, setos y trincheras). Su principal ventaja es que mientras andas recuperas la energía perdida.

- **Correr:** Cuando corras te moverás a más velocidad pero te cansarás mucho más fácilmente. Corre cuando tengas que cruzar rápidamente cortas distancias sobre terreno peligroso. Fíjate en el indicador de barra situado en la parte superior izquierda de la pantalla. La barra sube desde el extremo izquierdo a medida que te vas cansando. Cuando la barra llega a la derecha, volverás al modo "andar" hasta que hayas descansado lo suficiente (la barra baja), momento en que podrás volver a correr. La rapidez con que te cansas depende de tu salud (número de heridas) y de la cantidad de material que llevas. Un Ranger herido que lleve dos capullos de suministro apenas podrá correr.

- **Arrastrarse:** Arrastrarse es la forma más lenta de avanzar pero en zonas peligrosas es la mejor manera de moverse y camuflarse. Cuando te arrastras puedes esconderte detrás de piedras, arbustos, setos, muros y otros objetos bajos. Sin embargo, cuando te arrastres sobre zanjas o trincheras no podrás ver al enemigo a no ser que ellos también estén a esa altura. Cuando te arrastras por el agua, quedarás completamente cubierto y escondido pero si permaneces demasiado tiempo sumergido te ahogará (fíjate en el indicador de heridas).



UTILIZACION DEL ARMA

Los Rangers pueden utilizar muchas armas. Para saber el arma que estás usando en ese momento, mira los indicadores de combate situados en la zona derecha de la pantalla.

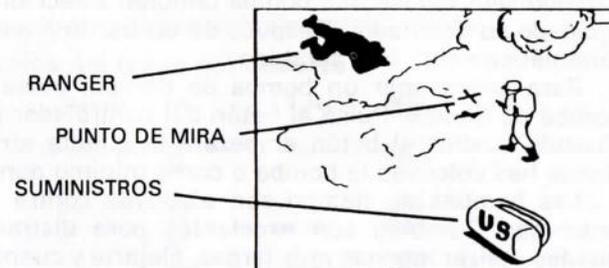
El Ranger siempre empieza la misión con una carabina. Debajo del arma que se está utilizando en ese momento hay un indicador digital de munición que indica el número de cartuchos de que dispone tu arma. Para cambiar de arma pulsa la tecla correspondiente al arma que desees utilizar.

Cuando llegues a la zona de la misión irás armado con una carabina automática (con cuatro cargas), tres granadas de mano, un proyectil LAW

y una bomba de tiempo. El resto del armamento y munición debe ser recogido de los capullos de suministro o en algunas misiones de las fuerzas enemigas.

- **Puntería:** Cuando quieras disparar aparecerá un punto de mira enfrente de ti (sea cual sea la dirección en la que mires). Para apuntar, alinea el punto de mira con el blanco deseado y dispara.

PANTALLA DE COMBATE



Sólo puedes moverte en ocho direcciones, aunque puedes disparar en 32 direcciones. Para controlar esta habilidad tendrás que aprender a girar muy lentamente de manera que el punto de mira se mueva solamente una o dos posiciones. Practica moviendo suavemente el controlador a izquierda o derecha y girando el punto de mira unas cuantas posiciones hasta que sientas que sabes cómo apuntar en múltiples direcciones.

- **Carabina:** Para disparar este rifle automático pulsa el botón del controlador. La carabina sólo puede ser utilizada contra tropas enemigas no blindadas. La carabina dispone de cuatro cargas. Cada carga tiene 30 cartuchos. Un Ranger bien entrenado puede hacer que la carabina dispare a larga distancia. Después de utilizar una granada de mano, un proyectil LAW o una bomba de mano regresarás automáticamente a la carabina.

- **Granada de mano:** Para lanzar una granada de mano, pulsa el botón del controlador y después suéltalo. La granada es lanzada cuando sueltas el botón. Cuanto más tiempo sea mantenido el botón más lejos será lanzada la granada. Las granadas de mano son muy efectivas contra tropas enemigas, nidos de ametralladoras, puertas de madera y otros objetos ligeramente blindados. El indicador de munición muestra cuántas granadas de mano tienes. Después de lanzar una granada de mano vuelves automáticamente a la carabina.

- **Proyectil LAW:** Para lanzar un proyectil LAW (Light Antitank Weapon) pulsa el botón del controlador. Los proyectiles LAW son efectivos contra casi todos los tipos de defensas enemigas. El indicador de munición muestra el número de proyectiles de que dispones. Después de utilizar un proyectil LAW regresarás automáticamente a la carabina.

- **Cuchillo:** Cuando pulsas el botón del controlador atacarás con tu cuchillo. El cuchillo sólo es efectivo contra tropas enemigas que estén cerca del Ranger. Utilízalo si tienes que atacar silenciosamente (sin atraer la atención). Además ten en cuenta que el cuchillo no se queda nunca sin municiones.

- **Bombas de tiempo:** Estas son cargas explosivas con varios detonadores de tiempo. Hay tres teclas diferentes para seleccionar las bombas de tiempo, cada una con un tiempo de detonación: 5, 10 ó 15 segundos. Cuando seleccionas una bomba también seleccionas el tiempo al que es ajustado su detonador. Después de utilizar una bomba de tiempo vuelves automáticamente a la carabina.

Para seleccionar un bomba de tiempo, pulsa una de las teclas de bomba de tiempo. Pulsa el botón del controlador para colocar la bomba. Cuando sueltes el botón empezará la cuenta atrás. Aléjate de la zona donde has colocado la bomba o como mínimo ponte a cubierto.

Las bombas de tiempo son efectivas contra todo tipo de defensas enemigas. También son excelentes para distraer al enemigo porque puedes utilizar mechas muy largas, alejarte y cuando explote ver cómo las tropas enemigas corren hacia aquella zona dejándote el camino libre. El indicador de munición indica cuántas bombas de tiempo le quedan al Ranger.

HERIDAS Y PRIMEROS AUXILIOS

- **Heridas:** En el indicador de combate, la barra que se encuentra más a la derecha indica cuántas heridas ha sufrido el Ranger. Cada vez que eres herido se enciende uno de los tres segmentos de que está compuesto este indicador.

Gracias a tu fantástico y ligero chaleco antibalas, la mayoría de las balas de pequeño calibre no te harán ningún daño y sólo te tirarán al suelo durante unos segundos. Sin embargo, no pienses que puedes ponerte de pie enfrente de una ráfaga de disparos y salir sano y salvo; puedes ser herido en una zona no protegida o sufrir una pequeña herida a través de tu chaleco. Con una o dos heridas puedes seguir moviéndote pero si eres herido tres veces morirás (y la misión se da por terminada).

Algunas armas, como las minas de tierra, lanzallamas o los proyectiles antitanque pueden herir gravemente a un Ranger y hasta llegar a destruirlo.

- **Primeros auxilios:** Para tratar una herida, pulsa la tecla FIRST AID. Recibirás un pequeño botiquín de primeros auxilios con el que puedes curar algunas de tus heridas y seguir hasta que completes tu misión. Cada capullo de suministro incluye un botiquín. Cada vez que lo utilices curarás una de tus heridas pero te quedarás sin botiquín.

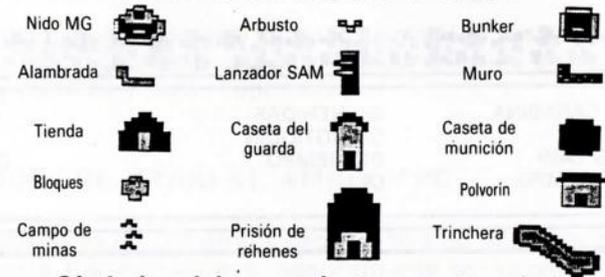
VISTAS DEL MAPA

- **Utilización del mapa:** Dispones de un mapa muy detallado de la zona de la misión. Para ver este mapa, pulsa la tecla MAP (se produce una pausa en la partida). Para volver a la misión, vuelve a pulsar la tecla MAP o pulsa el botón del controlador.

El Ranger se encuentra cerca del centro del mapa. El mapa muestra la zona que rodea al Ranger.

Los símbolos del Spectrum pueden ser diferentes a éstos:

Símbolos del mapa del desierto

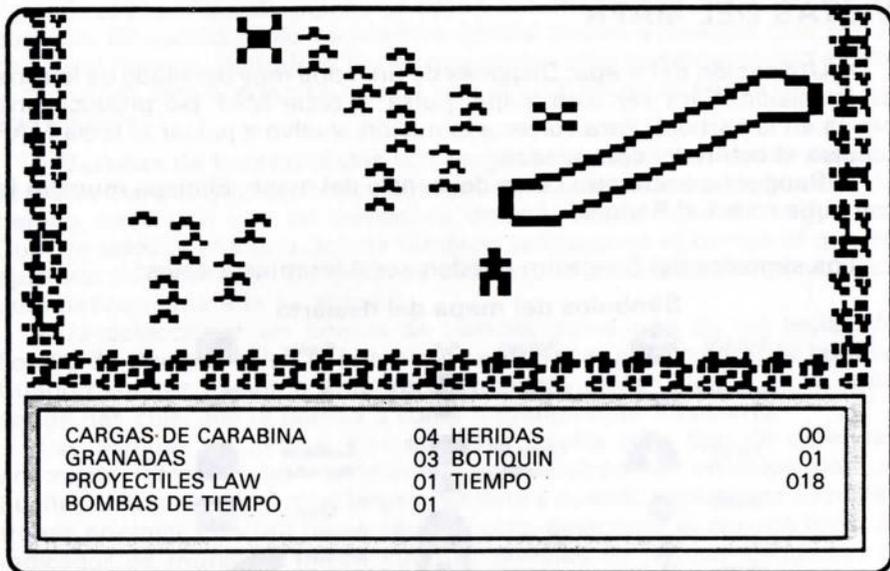


Símbolos del mapa de terreno templado



Símbolos del mapa del Artico





• **Indicadores de la vista del mapa:** Estos indicadores muestran en qué condiciones se encuentran los suministros del Ranger. Aparece: la cantidad de munición que lleva el Ranger, número de botiquines, heridas sufridas y el reloj de cuenta atrás.

COMPLETANDO LA MISION

• **Objetivos de la misión:** Cada misión tiene sus propios objetivos (consulta la sección **INSTRUCCIONES DE LA MISION**). En algunas misiones conviene ser muy prudente: pasar las posiciones enemigas sin ser visto y esconderse hasta que las patrullas enemigas desaparezcan de la pantalla. En otras misiones lo mejor es hacer el mayor daño posible sin tener en cuenta si llamas o no la atención. Cada misión tiene un "punto de recogida" (pickup point) específico que aparece indicado en el mapa. La misión termina cuando eres recogido por el Osprey, destruido o capturado por el enemigo.

• **Cuenta atrás:** En estas misiones deberás entrar y salir del territorio enemigo antes de que se agote el tiempo de la misión. Deberás actuar rápidamente y sin pérdida de tiempo. La cuenta atrás empieza en el

momento en que el Ranger llega a la zona de la misión (mira el reloj de cuenta atrás). El Osprey llegará al punto de recogida cuando la cuenta atrás llegue a cero. Si no regresas a tiempo, te quedarás en tierra. ¡No te retrases!

• **Llamada:** Para que el Osprey venga a recogerte, pulsa la tecla **RECALL**. Tras unos segundos, el Osprey volverá a la zona de la misión, se cernirá sobre el punto de recogida y dejará caer una escala de cuerda para que puedas subir a bordo. El punto de recogida suele estar sobre el objetivo de la misión o muy cerca de éste; aparece indicado en el mapa por una "X". El Osprey viene solamente a recogerte.

El Osprey puede esperarte en el punto de recogida durante unos segundos. Si no puedes llegar al punto de recogida antes de que se vaya el Osprey morirás o serás capturado.

COMMODORE, ATARI ST, AMIGA Y PC

• **Captura:** Si no consigues llegar a tiempo al punto de recogida y se agotan todas tus municiones, seguramente serás capturado. La misión termina, pero aún tienes una oportunidad de salir con vida de esta aventura. Si no te matan, te llevarán a un campamento de prisioneros de guerra. Consulta la sección "Liberar un campo P.O.W. (de prisioneros de guerra)" para una explicación más detallada sobre cómo un Ranger capturado puede ser liberado y regresar al servicio activo.

INSTRUCCIONES DE LA MISION

Hay doce tipos de misiones: cuatro sobre una zona desértica, cuatro sobre una zona templada (como Europa Central) y cuatro sobre una zona del Artico. En el desierto, el calor te cansará rápidamente: podrás recorrer menos distancia antes de cansarte. En las desoladas zonas del Artico, el sonido es absorbido por la nieve y por los constantes vientos: será muy difícil oír los pasos de los enemigos o sus disparos.

• **Destruir un depósito de municiones:** Los reconocimientos realizados con fotografía aérea sobre una zona del desierto han descubierto la posición de un depósito de municiones que está suministrando combustible y material de guerra al enemigo. Tu misión consiste en entrar en la zona enemiga y destruir todo lo que puedas para interrumpir el suministro de combustible y artillería del enemigo.



El depósito enemigo está compuesto por una caseta de municiones, un polvorín de explosivos tipo bunker y varios tanques de combustible. Si es posible, destruye todos estos centros de suministro. Inteligencia cree que dentro de la caseta hay munición enemiga que puedes utilizar, saquea los almacenes de municiones antes de destruirlos.

Intenta no ser visto hasta que llegues al depósito de municiones pero dispara contra cualquier enemigo que aparezca

en tu camino (no te importe llamar la atención). Ganarás puntos extra por cada enemigo destruido. El cuartel general recomienda que dispares contra todo y destruyas lo máximo posible.

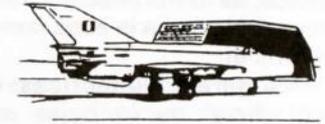
Sugerencia táctica: ¡Fíjate en el reloj de cuenta atrás! Sé prudente pero actúa con rapidez si no quieres quedarte en tierra. Muévete rápidamente por las zonas no fortificadas.

• **Robar un libro de códigos:** Tu misión consiste en entrar en el cuartel general enemigo, situado en una zona templada, encontrar el centro de comunicaciones y robar una bolsa pequeña que guarda códigos secretos de radio. El cuartel general enemigo está rodeado por los muros de un pueblo destruido. Para encontrar el centro de comunicaciones, busca las antenas de radio características. Acércate a la radio y coge la bolsa pequeña. Ten en cuenta que esta zona está vigilada por una unidad de élite enemiga preparada para actuar rápidamente ante cualquier ataque. Ganas puntos extra por cada enemigo destruido pero tu objetivo principal es el libro de códigos.

Sugerencia táctica: No tires todos tus capullos de suministro en un solo lugar. Si los lanzas cerca de la zona del objetivo tendrás que recorrer una gran distancia antes de recogerlos. Si los lanzas cerca de la zona donde vas a saltar no podrás llevarlos todos contigo. Lánzalos poco a poco y espárcelos por el terreno que se supone vas a recorrer. Te recomendamos que los dejes caer entre zanjas; puedes correr desde tu escondite, recogerlos y volver rápidamente a tu escondite. No los dejes caer cerca de las fortificaciones del enemigo.



• **Inutilizar los aviones enemigos:** Tu unidad de Rangers intentará asaltar un paso de montaña a 0900; para tener éxito en su misión tu ejército deberá controlar el espacio aéreo que rodea la zona. Tu misión consiste en inutilizar los aviones que probablemente serán llamados para transportar a las tropas enemigas. Saltarás cerca de una rudimentaria pista de aterrizaje en la zona del Artico donde están estacionados los aviones enemigos. Tu misión consiste en entrar en la zona y destruir todos los aviones que intenten despegar.



Cuidado: Si el enemigo te ve llegar, seguramente hará despegar a sus aviones como medida de seguridad y la pista de aterrizaje quedará vacía. No ataques ni destruyas las instalaciones y tropas enemigas hasta que llegues a la pista (si es absolutamente necesario utiliza el cuchillo). Si el enemigo se siente atacado por un enemigo peligroso, sus aviones despegarán. Ganarás puntos extra por cada enemigo eliminado pero si no destruyes sus aviones tu misión habrá fracasado.

Sugerencia táctica: Permanece en los barrancos el mayor tiempo posible y arrástrate para no ser visto. Utiliza el mapa para trazar una ruta "segura" a través de los barrancos de la zona; espera a que pasen los soldados que patrullan por la zona antes de moverte.



• **Capturar a un oficial enemigo:** Los Servicios de Inteligencia Militar creen que una unidad de élite enemiga ha sido enviada a una misión especial. Es urgente que Inteligencia averigüe de qué se trata. Tu misión consiste en infiltrarte en el cuartel general del enemigo, situado en el desierto y capturar a uno de sus oficiales para interrogarlo.

Te recomendamos que busques al oficial por las tiendas del cuartel general enemigo. Para encontrar a un oficial enemigo, busca a un soldado que vaya vestido con un uniforme de otro color. Si consigues colocarte junto al oficial enemigo y amenazarlo con tu arma, éste se rendirá fácilmente.

Después de capturar al oficial, llama al Osprey para que os recoja. Mientras esperas su llegada quizá tengas que defenderte de los ataques del enemigo. Comprueba que tu prisionero no está herido. Un prisionero herido quizá no aguante el interrogatorio. Ganas puntos extra por cada enemigo destruido.

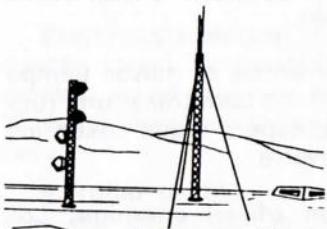
Nota: El indicador de "punto de recogida" que aparece en el mapa antes de que sea capturado el oficial se utiliza solamente para casos de emergencia. Después, el punto de recogida pasa a la zona donde hayas capturado al oficial.

Sugerencias tácticas: Cuando captures a un oficial no lo dejes solo, porque si no intentará escapar.

• **Destruir un gasoducto:** Los Servicios de Inteligencia Militar han descubierto una zona vulnerable en la línea de suministro del enemigo. Inteligencia ha localizado un lugar donde una parte de la tubería del gasoducto principal del enemigo sale de tierra y entra en una estación de bombeo. Tu misión consiste en entrar en la zona enemiga y dañar o destruir la estación de bombeo.

Se sabe que la estación de bombeo está fuertemente blindada; sólo podrás destruirla con una bomba.

Además se sabe que la estación está defendida por los nuevos minitanques automatizados del enemigo. ¡Buena suerte!

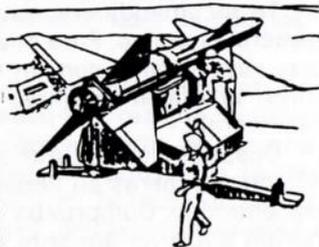


• **Destruir una estación de radar enemiga:** Los aviones de reconocimiento han descubierto por fin la estación de radar que estaba dando tantos problemas a nuestras fuerzas aéreas. Las antenas de radar están vigiladas por tropas de élite pero un solo Ranger podría sorprenderlos, entrar y destruirlos antes de que pudieran organizar su defensa.

Al sur de la estación de radar se encuentra un río parcialmente helado. Inteligencia sugiere que el enemigo nunca se imaginaría que alguien pueda estar tan loco como para atacarlo desde esa zona, naturalmente allí es donde tú vas a ser lanzado. Una vez que cruces el río, destruye la mayor cantidad de antenas de radar posible.

Sugerencia táctica: Intenta lanzar todos los capullos de suministro sobre el tercio superior de la zona de combate. En cuanto toques tierra corre la mayor distancia posible antes de ponerte a cubierto, intenta no ser visto por las patrullas enemigas y ten cuidado cuando pases cerca de las fortificaciones. Intenta llegar a tu objetivo sin llamar demasiado la atención.

• **Inutilizar una instalación SAM:** El cuartel general ha planeado un ataque aéreo contra una importante instalación enemiga, situada en el desierto, pero el objetivo está protegido por misiles SAM (superficie a aire). Los SAMs deben ser destruidos antes del ataque aéreo.



Tú serás lanzado cerca de la zona de combate justo antes de la Hora-H. Tu misión consiste en entrar en la instalación, desactivar los misiles e intentar salir de la zona, si es posible.

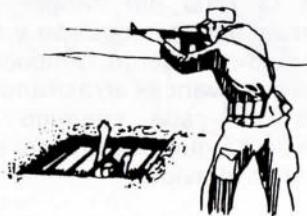
La instalación tiene de uno a cuatro misiles SAM (su número depende del nivel de dificultad seleccionado). Tu misión consiste en destruir todos los misiles SAM que encuentres.

Es importante que el enemigo no sepa que su instalación va a ser atacada. Si sospechan algo pueden enviar refuerzos y las misiones de los demás Rangers de la zona pueden verse seriamente comprometidas. Tus órdenes son muy concretas: intentar no ser descubierto antes de llegar a la zona situada alrededor de los misiles SAM y no disparar contra los soldados enemigos (si es necesario atácalos con el cuchillo). Aunque los enemigos te vean no se alarmarán si no les disparas. Ganas puntos extra si consigues eludir al enemigo. Si contactas demasiado pronto con el enemigo puedes ser penalizado.

Ganas puntos extra por cada enemigo destruido después de entrar en la zona del objetivo. ¡Agáchate y quita el dedo del gatillo!

Aviso: Informes del Servicio de Inteligencia indican que los misiles SAM están fuertemente protegidos por los nuevos minibunkers automatizados, equipados con detectores de movimiento que disparan contra cualquier objeto o persona en movimiento.

Sugerencia táctica: Cuando te acerques a los minibunkers automatizados, presta atención al sonido de su detector de movimiento. Puedes saber si el detector está activado antes de que éste aparezca en la pantalla de combate. No pienses que colocándote detrás de un soldado enemigo evitarás ser atacado por los minibunkers, sus detectores no son capaces de diferenciar.



• **Liberar un campo P.O.W. (de prisioneros de guerra):** Una diversión organizada ha llevado a la mayoría de las tropas enemigas fuera de un pequeño campamento de prisioneros de guerra. Un Ranger podría entrar y liberarlos. Esta es tu misión. Los prisioneros están encerrados en las llamadas "trampas del tigre", celdas subterráneas cubiertas por barrotes. Los controles para abrir estas celdas están situados en una pequeña pirámide de cemento situada en el centro del campo de prisioneros. Para abrir estas celdas tendrás que destruir la pirámide (dejando al descubierto los controles) y dar una patada a la palanca de control. Una vez conseguido, llama al Osprey para que te recoja a ti y a los prisioneros liberados. Defiende a los prisioneros hasta que llegue el Osprey.

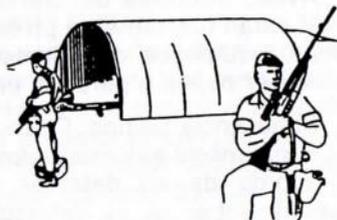
Es importante que el enemigo no sepa de antemano que planeas entrar en el campamento de prisioneros de guerra. Si eres descubierto antes de llegar a la zona, los prisioneros pueden ser trasladados a otro campamento

y por tanto cuando llegues a la zona no habrá nadie a quien puedas rescatar. Consecuentemente, tus órdenes son muy concretas: evitar disparar hasta que llegues a la zona de la misión. Si consigues liberar a los prisioneros ganarás muchos puntos extra. Si atacas prematuramente al enemigo serás penalizado. Ganarás puntos extra por cada enemigo destruido cuando llegues a la zona de combate pero tu principal objetivo es liberar a los prisioneros.

En ese campamento de prisioneros seguramente estén los Rangers veteranos que hayan sido capturados. Si cumples con éxito tu misión los prisioneros volverán al servicio activo y podrán participar en otras misiones.

Sugerencia táctica: Si eres sorprendido en la zona de disparo de un nido de ametralladoras o de un bunker enemigo, corre en zigzag para evitar ser herido por las balas enemigas.

• **Fotografiar un avión experimental secreto:** El enemigo está probando un nuevo avión experimental en una de sus pistas del Artico. Tu misión consiste en entrar en el campo de aviación y fotografiar al avión. Ten mucho cuidado cuando entres en la zona del hangar porque si eres descubierto te seguirán y tu misión fracasará. Sin embargo, tampoco es indispensable que avances arrastrándote. Ganas puntos por cada enemigo destruido pero recuerda que tu principal objetivo es fotografiar al avión.



Sugerencia táctica: Si te ves bloqueado por una alambrada utiliza una granada de mano para abrir un boquete y poder pasar. También puedes utilizar las granadas de mano para abrirte camino a través del campo de minas (aunque llames mucho la atención).

• **Liberar a los rehenes:** Varios rehenes americanos y europeos han sido capturados por un grupo de fanáticos terroristas y ahora están en poder del país que los patrocina. Los rehenes están recluidos en una prisión de alta seguridad, situada en el desierto, y vigilados por soldados enemigos. Tu misión consiste en infiltrarte en la zona y liberar a los rehenes.



Según Inteligencia los rehenes están recluidos en un edificio de cemento y vigilados desde una caseta de guardia. Te recomendamos que destruyas primero a los guardias y que después abras la puerta de la

prisión con una granada. Cuando lo hayas conseguido llama al avión y defiende a los rehenes hasta que llegue el Osprey.

Cuidado: Tenemos razones suficientes para creer que el enemigo prefiere matar a los rehenes que dejarlos escapar. Es posible que el enemigo haya puesto explosivos alrededor de la prisión. No alertes al enemigo innecesariamente. Cuando asaltes la prisión ten cuidado con los soldados enemigos, tienen órdenes explícitas de matar a los rehenes si los ven escapar.

Sugerencia táctica: Llama al avión antes de volar la puerta de la prisión y así no tendrás que defender tanto tiempo a los rehenes antes de que llegue el Osprey a recogerlos.

• **Crear una diversión:** Nuestros agentes están planeando cruzar las fronteras enemigas con una persona muy importante. Es crucial que el enemigo no se entere de esto y por tanto Inteligencia ha decidido realizar una diversión que distraiga la atención del enemigo. Tu misión consiste en crear esa diversión.

Serás lanzado en territorio enemigo. Primero, deberás esconderte hasta que tu reloj de cuenta atrás dé la señal de alarma. A partir de ese momento, avanza hacia la frontera destruyendo todo lo que encuentres en tu camino hasta llegar al punto de recogida.

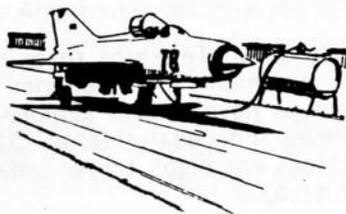


En esta misión, el tiempo es uno de los factores más importantes. Si empiezas a disparar antes de que suene la alarma perderás muchos puntos. Además, en esta misión no puedes llamar al Osprey antes de tiempo. Inteligencia espera que mantendrás distraído al enemigo durante todo el tiempo que dure la misión. El Osprey aparecerá encima del punto de recogida cuando el reloj llegue a cero.

Cuidado: La zona fronteriza está fuertemente protegida por bunkers, alambradas, minas y bombas de proximidad colocadas en los postes. Ten cuidado pero no dejes que la diversión se debilite por eso.

Sugerencia táctica: Tu proyectil LAW tiene un rango de disparo muy amplio. Puedes disparar a blancos que se encuentran fuera de la pantalla de combate colocándote en línea con el mapa. La explosión de un proyectil LAW llama mucho la atención del enemigo. Si te ves rodeado por el enemigo, lanza un proyectil LAW contra un blanco distante para alejar a los soldados que te rodean.

• **Sabotaje de efecto retardado:** Es necesario que distraigas a los soldados de uno de los campos de aviación enemigos del Artico. Tu misión consiste en entrar en el perímetro de la base enemiga y colocar una bomba de tiempo en el depósito de combustible. Esta bomba de tiempo explotará a medianoche y el enemigo pensará que está siendo atacado.



Intenta no ser visto hasta que llegues al depósito de combustible. Si alguien te ve pueden sospechar y encontrar la bomba de tiempo antes de medianoche. Intenta capturar a uno de los guardia enemigos, eliminarlo y ponerte su uniforme. De esta manera podrás acercarte al depósito de combustible sin despertar sospechas. Ganas puntos por cada enemigo destruido pero esto no te servirá de mucho si eres descubierto por el enemigo y la bomba es desactivada antes de que explote.

Sugerencia táctica: Espera a que los soldados enemigos salgan de la zona antes de acercarte al depósito de combustible.

DESPUES DE LA MISION

Cuando termine la misión tu actuación será evaluada. Aparecerá información sobre si has conseguido o no tu objetivo; si has sido descubierto, capturado o muerto en acción.

COMMODORE, ATARI ST, AMIGA Y PC

• **Promoción:** Si completas con éxito tu misión puedes ser ascendido de categoría. Un Ranger puede pasar a ser: Soldado Raso de Primera Clase (PFC), Cabo (CPL), Sargento (SGT), Sargento de Personal (SSG), Sargento de Pelotón (PSG), Sargento Mayor (SGM), Teniente Segundo (2LT), Teniente Primero (1LT), Capitán (CPT), Mayor (MAJ), Teniente Coronel (LTC) y Coronel (COL, sólo si seleccionas Campaña).

• **Medallas y Recomendaciones:** Ganas medallas cada vez que cumples con éxito una misión. Un Ranger puede ganar: Medalla de Recomendación del Primer Ejército (COM1), Medalla de Recomendación del Segundo Ejército (COM2), Estrella de Bronce (BSTR), Estrella de Plata (SSTR), Cruz del Servicio Distinguido (DSC) y Medalla de Honor del Congreso (sólo si seleccionas Campaña).

PARTE II

LOS RANGERS DEL AIRE

ORDENES, ROGERS' RANGER, 1759

1. No olvides nada.
2. Tu mosquete debe estar tan limpio como un silbato y tu cuchillo afilado; ten preparadas las sesenta cargas de pólvora y cartuchos. Estáte preparado para salir en menos de un minuto.
3. Cuando participes en una misión, actúa como si estuvieras cazando a un ciervo: tú eres el primero que debe ver al enemigo.
4. Cuenta la verdad sobre todo lo que ves y sobre todo lo que haces. El ejército depende de nuestra información. Cuando hables con tus amigos puedes contarles lo que quieras pero nunca mientas a otro Ranger u oficial.
5. No te arriesgues si no es necesario.
6. Cuando marchamos lo hacemos en una sola fila, manteniendo suficiente distancia unos de otros para que un disparo enemigo no pueda alcanzar a dos hombres al mismo tiempo.
7. Si avanzamos por zonas pantanosas o terreno fangoso, tendremos que esparcirnos para que sea más difícil seguir nuestras huellas.
8. Andaremos sin parar hasta que anochezca para que el enemigo tenga menos oportunidades de encontrarnos.
9. Cuando acampamos, la mitad del grupo duerme mientras la otra mitad vigila.
10. Si capturamos a varios prisioneros, los mantendremos separados hasta que podamos interrogarlos, si permanecen juntos pueden comunicarse entre ellos e inventar una historia.
11. No regreses a casa por la misma ruta. Coge una ruta distinta para evitar caer en una emboscada.
12. Independientemente del tamaño de nuestro grupo, éste siempre debe estar protegido por varios exploradores para evitar ser sorprendido y aniquilado. Normalmente los exploradores avanzan a veinte yardas por delante, a los lados y por detrás del grupo principal.
13. Cada noche el oficial te dirá dónde os encontraréis si os veis redeados por una fuerza superior.
14. No te sientes a comer sin poner antes varios centinelas.
15. Despierta cuando amanezca. Los indios y franceses solían atacar al amanecer.
16. No cruces el río por el lugar más utilizado.
17. Si alguien te sigue, haz un círculo, vuelve sobre tus propias huellas y sorprende a aquellos que pensaban tenderte una emboscada.
18. No te pongas de pie cuando el enemigo venga hacia ti. Agáchate, tumbate o escóndete detrás de un árbol.

19. Deja que el enemigo se acerque hasta que casi puedas tocarlo. Cuando esté cerca, salta sobre él y atácalo con tu cuchillo.

HISTORIA DE LOS RANGERS

• **Primeros tiempos:** La historia de los Rangers americanos es una historia muy interesante que empezó hace cientos de años, antes de que existieran los Estados Unidos de América. Los primeros colonos ingleses se dieron cuenta de que las reglas y tácticas utilizadas en las guerras europeas apenas se podían utilizar en los bosques de la Norteamérica del siglo XVII cuyos habitantes eran básicamente grupos de indios y colonos. En las guerras europeas, los ejércitos luchaban en las batallas para determinar quién sería el vencedor. En América, los indios atacaban donde podían hacer más daño y encontrar menos resistencia.

Inevitablemente, los colonos europeos empezaron a adoptar tácticas parecidas.

Se formaron pequeñas unidades de "Rangers" encargadas de vigilar las zonas próximas a los poblados y ciudades. Estas unidades alertaban a sus habitantes de posibles ataques enemigos y de vez en cuando asaltaban y saqueaban bases enemigas. Las características de estas unidades de reconocimiento y ataque eran: cautela, independencia, fortaleza física y versatilidad; éstas siguen siendo las características principales de los Rangers de hoy en día.



El primer comandante que realmente utilizó el concepto de "Rangers" y explotó todas sus posibilidades fue el Mayor Robert Rogers quien organizó y se puso al mando de una gran compañía de Rangers durante la guerra contra los franceses e indios (1754-1763). Rogers subrayó la importancia de un estricto programa de entrenamiento y preparación; otra de las características de hoy en día. Los Rangers de Rogers actuaban con gran rapidez. Durante el invierno, a pesar del mal tiempo, los Rangers seguían actuando y atacaban al enemigo en el momento más inesperado.

Cuando llegó la Guerra de la Independencia, las unidades de Rangers se pusieron al frente confundiendo y sorprendiendo a los ingleses y a sus aliados con sus inusuales tácticas. El Cuerpo de Rangers de Dan Morgan, compuesto por expertos tiradores de Pennsylvania, Maryland y Virginia, jugó un papel crucial en las batallas de Saratoga y Cowpens, dos importantes victorias americanas.

Los Rangers de Connecticut de Thomas Knowlton realizaron peligrosas misiones de reconocimiento en el Noreste. Pero los más famosos de todos fueron los Rangers del Coronel Francis Marion, el "Zorro de los Pantanos", cuyas tropas irregulares desorganizaron los esfuerzos del ejército británico en las Carolinas.

Normalmente, estas unidades de Rangers se disolvían al terminar la guerra. En tiempos de paz era muy difícil y caro mantener este tipo de grupos altamente especializados pero en cuanto estallaba otra guerra los "Rangers" volvían a aparecer. Pocos años después, en la guerra de 1812, el Congreso formó doce compañías de Rangers encargadas de defender y vigilar las fronteras de los Estados Unidos.



• **La guerra entre los Estados:** Durante la Guerra Civil, los Confederados son los que más utilizaron este tipo de unidades. Los Rangers Confederados al mando del Coronel Turner Ashby y del Coronel John S. Mosby actuaron en territorio enemigo. La amenaza de los Rangers de Mosby obligó a la Unión a establecer guarniciones de soldados en muchos sitios. Mosby demostró lo que podía hacer un pequeño grupo de Rangers en territorio enemigo.

• **Segunda Guerra Mundial:** Poco después de la entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, volvió a hacerse evidente la necesidad de esas pequeñas unidades de élite altamente especializadas. El ejército americano organizó seis batallones de Rangers. Los soldados que se presentaron como voluntarios fueron duramente entrenados y enviados a peligrosas misiones.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los Rangers actuaron en todo momento infiltrándose en territorio enemigo y participando en peligrosísimas misiones que nadie más se hubiera atrevido a realizar.

El 1.º, 3.º y 4.º Batallón de Rangers estaba bajo las órdenes del Mayor

Willian O. Darby. Los Rangers de Carby participaron en el asalto a Dieppe, en la Campaña de Africa y jugaron un papel muy importante en las invasiones anfibias de Sicilia e Italia. Además, lucharon contra el ejército alemán en el frente italiano, ocupando posiciones muy peligrosas e infiltrándose en territorio enemigo.

La actuación del 2.º y 5.º Batallón fue decisiva en la invasión de Normandía del "Día-D". El 2.º Batallón tuvo que escalar los peligrosísimos acantilados de Pointe du Hoc para poder destruir los emplazamientos de armas pesadas estacionados en ese punto. Los Rangers consiguieron su objetivo luchando duramente contra el enemigo. El 5.º Batallón desembarcó en la playa Omaha junto con la 1.ª y 29.ª División pero todos ellos se vieron inmovilizados por el ataque de una división de élite alemana que se encontraba estacionada en los acantilados. Los americanos tenían que abrirse camino o la playa de Omaha se convertiría en una verdadera masacre. Fue en ese momento cuando el general al mando de la 29.ª División dio a los Rangers su lema, el general se volvió hacia el comandante del 5.º Batallón de Rangers y dijo: "Rangers, siempre al frente." Recurriendo a su entrenamiento, iniciativa y valor, los Rangers entraron en las posiciones alemanas y consiguieron desarmarlos.

El 6.º Batallón de Rangers fue enviado al Pacífico donde realizó las típicas misiones de reconocimiento y asalto en territorio enemigo. El 6.º Batallón de Rangers fue la primera unidad americana que entró en Filipinas, abriendo camino a las fuerzas invasoras que le seguían.

Aunque no era una unidad de Rangers, la 5307 unidad Composite (provisional) al mando del General Frank D. Merrill y conocida como los "Merodeadores de Merrill", realizaron operaciones del estilo Ranger contra el ejército japonés en Burma. La unidad de voluntarios de Merrill, que actuaba en territorio japonés, interrumpió el suministro, cortó las comunicaciones y obligó al enemigo a salir de las montañas de Burma del Norte. La unidad 5307 fue renombrada como la 75 Infantería, nombre actual de las unidades de Rangers.



• La Guerra de Corea:

Las unidades de Rangers se disolvieron al final de la Segunda Guerra Mundial pero tuvieron que volver a reunirse antes de lo que nadie se esperaba. Cuando estalló la Guerra de Corea, el Coronel John Gibson Van Houten fue designado como jefe de un nuevo programa de entrenamiento de Rangers en el fuerte Benning de Georgia (lugar donde se siguen entre-

nando los Rangers de hoy en día). Se formaron ocho compañías de Rangers y en el entrenamiento se incluyeron por primera vez ejercicios utilizados por los soldados del ejército del aire.

Se buscaron voluntarios y la respuesta fue muy positiva, particularmente entre los soldados de la 82.ª División del Aire. Muchos de los voluntarios habían luchado en varios grupos de élite durante la Segunda Guerra Mundial, incluyendo las unidades OSS y otras unidades de Rangers. Puesto que sólo unos cuantos hombres podían ser elegidos, las nuevas compañías de infantería de Rangers (del aire) estaban formadas por los mejores soldados del ejército americano. Durante esa época el ejército de los Estados Unidos todavía seguía siendo racista y por eso una de las primeras cuatro compañías de Rangers estaba compuesta exclusivamente por expertos paracaidistas de raza negra.

En lugar de actuar como batallones, esas compañías de Rangers eran asignadas a divisiones de infantería, una compañía por división. En los combates coreanos, los Rangers eran utilizados como "bomberos", es decir, eran enviados de una zona caliente a otra reforzando las líneas defensivas y dirigiendo ataques, misiones de reconocimiento, asaltos y contraataques. A menudo se encontraban en situaciones típicas de Rangers: internándose en territorio enemigo y haciendo estragos. Atacaron posiciones enemigas por tierra, agua y aire. Actuaron con gran coraje e ingenio pero por estar vinculadas a unidades más grandes recibieron muy poca publicidad positiva. Sin embargo, todo el mundo sabía que ante situaciones difíciles podían contar con los Rangers.

• **Historia reciente:** Los veteranos de los Rangers del Aire que lucharon en la guerra coreana participaron en la creación de una unidad permanente de fuerzas especiales de los años 50. Posteriormente, cuando los Estados Unidos se vieron envueltos en la guerra de Vietnam estaban unidas a otras divisiones del ejército. Estas compañías se utilizaban principalmente para misiones de reconocimiento más que como compañías de asalto. Cuando disminuyó la participación de los Estados Unidos en Vietnam, la mayoría de esas compañías fueron desactivadas.



Ante la necesidad de fuerzas rápidas de reacción (y teniendo en cuenta los grandes esfuerzos que se realizaban cada vez que había que reconstruir una unidad de Rangers), en 1974 el ejército de los Estados Unidos decidió formar dos unidades de Rangers permanentes. Los Batallones 1.º y 2.º (Ranger) y la 75 compañía de infantería fueron entrenados en Fort Benning y enviados des-

pués a los Estados de Georgia y Washington. La eficacia de estas unidades permanentes de Rangers se comprobó por primera vez durante la invasión de Grenada, en 1983. El 1.º y 2.º Batallón de Rangers fue lanzado en paracaídas sobre el campo de aviación de Port Salines y lo atacaron duramente. Ante estos resultados tan brillantes, se formó el 3.º Batallón de Rangers y una compañía especial en el cuartel general, convirtiendo a los Rangers de la 75 Infantería en un regimiento completo. Hoy en día, los Rangers están preparados para actuar en cualquier momento y en cualquier misión tan pronto como escuchen su lema: "Rangers, siempre al frente."

ENTRENAMIENTO DE LOS RANGERS

El entrenamiento de los Rangers del ejército de los Estados Unidos es uno de los programas de entrenamiento militar más duros del mundo. Este hace hincapié en la fortaleza física, las habilidades de liderazgo y combate así como en la independencia e ingenio. Este es el entrenamiento estándar de los soldados del 75 Regimiento de Infantería (Rangers). También es utilizado para preparar a oficiales de la armada de los Estados Unidos y fuerzas aliadas. Los alumnos no llevan ninguna insignia ni graduación durante el curso; todos son Rangers. Naturalmente, quien consigue graduarse podrá ocupar posiciones clave en las fuerzas armadas. (Las tropas asignadas a las misiones en solitario de los **Rangers del Aire** son graduados del curso de Ranger que han sido asignados a un grupo de operaciones especiales.)

El objetivo de estos cursos de Rangers es un entrenamiento lo más estricto posible de las habilidades de liderazgo y táctica en una atmósfera realista. Hay pocas clases teóricas y se hace hincapié en los entrenamientos de campo que ponen a prueba la entereza física de los alumnos. El curso dura 8 semanas, 7 días de la semana y 19 horas al día. Durante el entrenamiento los alumnos son sometidos a períodos largos de estrés mental y físico parecidos a lo que se producen en combates reales. Aunque estén completamente exhaustos, los alumnos tienen que aprender a resolver problemas tácticos complicados y a seguir avanzando hacia su objetivo.

• **Prerrequisitos:** Todos los alumnos son voluntarios. No necesitan tener experiencia en el ejército del aire pero tienen que estar en perfectas condiciones físicas, deben ser capaces de hacer como mínimo 50 tracciones, 60 abdominales y correr 2 millas en menos de 15 minutos. Tendrán que haber superado la prueba de supervivencia de combate en el agua, que implica andar con los ojos vendados sobre una plataforma de 3 metros y nadar 15 metros totalmente vestido con el equipo de combate. Además tienen que ser evaluados en puntería, primeros auxilios, camuflaje, orientación y construcción de postes de observación y posiciones

defensivas. Los Rangers deben confiar en sus propias habilidades y estar deseosos de mejorarlas.

El curso se divide en cuatro fases: Benning, montaña, desierto y Florida. Cada fase hace hincapié en determinadas habilidades y se basa en las capacidades aprendidas en las fases previas.

• **La fase Benning:** La fase inicial se realiza en el cuartel general del Fuerte Benning, Georgia. La primera parte de esta fase consiste en un programa de entrenamiento físico muy duro que incluye: correr de 3 a 5 millas, combates cuerpo a cuerpo, carreras de obstáculos y entrenamiento en las habilidades de navegación por mapa, primeros auxilios y demolición. La segunda parte está más orientada a las misiones e incluye entrenamientos típicos de los ejércitos del aire, patrullas de reconocimiento y de combate.

El alumno tiene que participar en cinco operaciones del estilo combate. Al final de la fase Benning, el alumno Ranger estará físicamente preparado y habrá aprendido las habilidades básicas necesarias para superar las siguientes fases.



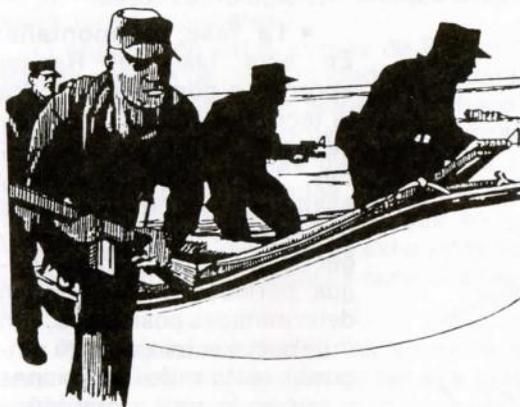
• **La fase de montaña:** En esta fase, el Ranger aprende a poner en práctica la teoría aprendida y a dirigir pequeñas brigadas y pelotones, tender emboscadas y asaltar posiciones enemigas en terrenos difíciles. El Ranger tiene que permanecer largos períodos de tiempo en determinadas posiciones, con muy pocos suministros (o ninguno), realizando incursiones y cruzando ríos y montañas en territorio enemigo. Esta fase culmina en un rappel nocturno de 200 pies sobre la cara escarpada de una montaña.

• **La fase del desierto:** Al final de la fase de montaña, los Rangers son recogidos por un avión y trasladados al desierto de Utah. Cuando llegan a la zona son lanzados en paracaídas.



En esta fase el Ranger aprenderá tácticas y habilidades de supervivencia en el desierto y después tendrá que marchar durante 5 días hacia un determinado lugar. En la segunda parte, los alumnos realizarán ejercicios de combate con enemigos simulados. Cada alumno deberá planear, ensayar y mandar un equipo de asalto del tamaño pelotón que incluye apoyo con morteros, ataques aéreos y destrucción de blancos con cargas explosivas. En estas pruebas se utilizan municiones reales.

• **La fase de Florida:** Esta fase empieza cuando los Rangers son lanzados en paracaídas en medio de una zona de la jungla de Florida. La primera parte del entrenamiento incluye el aprendizaje de habilidades de combate en la jungla, la utilización de barcos en ríos, desembarco en las playas, subir a helicópteros escalando una cuerda, suministro aéreo, evacuación y técnicas de contraataque. La segunda parte se caracteriza por: ejercicios de combate que emplean las tácticas de las guerrillas y contraguerrillas.



Esta fase culmina con el asalto a la playa seguido por el ataque a un campo fortificado de guerrilleros. Este último ejercicio es bastante difícil y simula una misión extremadamente peligrosa. Los Rangers deben ejercitar todas sus habilidades para tener éxito.

Este último ejercicio es bastante difícil y simula una misión extremadamente peligrosa. Los Rangers deben ejercitar todas sus habilidades para tener éxito.



grupo de hombres que llevan una insignia que dice: **RANGER**.

ARMAS Y EQUIPO



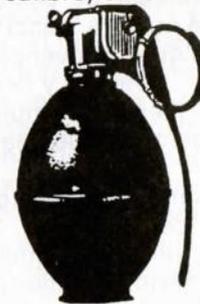
• **Graduación:** Los alumnos Rangers serán evaluados en todas estas pruebas por sus instructores, por otros alumnos y por ellos mismos, todos estos grupos son bastante exigentes. Los Rangers que consigan graduarse serán "los mejores de los mejores" y volverán al Fuerte Benning donde podrán unirse a ese

• **Parafoil:** Es como un paracaídas normal pero tiene forma de un ala de acción. Es más difícil de controlar que un paracaídas normal pero con él se puede ir a izquierda y derecha y no sólo dejarse caer. Un experto paracaidista puede dirigirlo moviéndolo a izquierda o derecha. De esta manera permite que el aire salga por un lado del parafoil y pueda girar en la dirección contraria. Como al girar expulsa aire, el parafoil caerá más rápidamente.

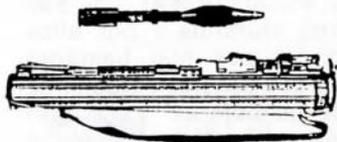
• **Carabina:** Es un rifle de asalto Comando Colt 15. Se trata básicamente de una versión más manejable del rifle de asalto M-16A, con un cañón más corto y una culata plegable. Diseñada para combates a corta distancia fue muy usada por las Fuerzas Especiales del Vietnam.



Su pequeño tamaño la hace especialmente adecuada para las fuerzas aéreas. Cargada pesa menos de 8 libras. Munición: cartuchos de 5,56 mm. (.233 calibre) en cartuchos de 30.



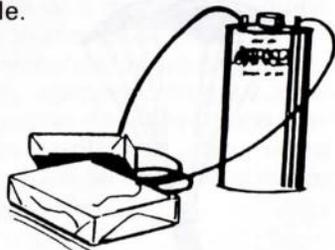
• **Granada de mano:** La granada de fragmentación M26 se parece a la familiar granada del tipo "piña". Está formada por un casquete exterior, un muelle y una mecha cubierta por una tapa en la parte superior. La tapa tiene una palanca y un dispositivo de seguridad que mantiene la palanca hacia abajo. Cuando se tira del dispositivo, la palanca se suelta, la mecha se enciende y pasados unos segundos explota.



• **Proyector LAW:** El proyectil M72A2 LAW (Light Antitank Weapon) consiste en un tubo de lanzamiento plegable cargado con un proyectil antitanque. El dispositivo pesa menos de 6 libras. Para disparar, el soldado extiende el tubo, despliega el punto de mira, desactiva el dispositivo de seguridad, apunta, pulsa el gatillo y dispara. El proyectil lanza una ráfaga de propergol (que impulsa el proyectil hacia delante

para evitar que el Ranger sea herido por una explosión trasera); cuando el proyectil sale del tubo, aparecen las aletas plegables para estabilizar su vuelo. El detonador de ojiva explota en contacto, disparando una carga hacia adelante, que puede penetrar en acero o cemento de varias pulgadas. El tubo de lanzamiento es recargable.

• **Bomba de tiempo:** Una carga explosiva unida a un detonador de tiempo. El tiempo de detonación varía; cuando el detonador llega a cero éste envía una descarga eléctrica al explosivo plástico. Las bombas de tiempo destruyen todo lo que se encuentra junto a ellas.



• **Cuchillo:** Cuchillo M7, que actúa como bayoneta con el Colt Comando.

NOTAS DE LOS DISEÑADORES

Un día a principios de 1987 "Wild Bill" Stealey, Presidente de MicroProse, llegó a una reunión de Desarrollo de Producto y dijo: "Hagamos un juego de combate, fácil de aprender, al que llamaremos 'Los Rangers del Aire', un juego de acción en el que un solo soldado se enfrenta a todo un grupo de enemigos."

"¿Un juego de arcada?", dijimos. "¡Bahh!"

"No, no será un juego de arcada sino un simulador de acción de combate", dijo, golpeando la mesa (eso siempre atrae nuestra atención). A pesar de nuestra sorpresa en poco tiempo conseguimos convencernos; podemos crear un juego del estilo arcada inteligente, divertido y lleno de suspense; eso es lo que significa acción rápida; un juego de simulación que gustará a nuestros aficionados... ellos están esperando que aparezca algo así ¡debemos empezar con él inmediatamente!

Y eso hicimos. Formamos un equipo de diseño compuesto por Lawrence Shick (diseñador de juegos y director del proyecto), Scott Spanburg (desarrollo de software) e Iris Idokogi (diseño gráfico del software), todos ellos diseñadores de simuladores serios y expertos en

juegos de arcada y acción. Empezamos a trabajar y a pensar en cómo funcionaría el juego, qué tipos de efectos intentaríamos conseguir, qué características deberíamos incluir y todos aquellos aspectos que forman parte del juego. Cuando todo empezó a encajar nos dimos cuenta que Bill tenía razón, sería un juego divertido. Y para nuestra sorpresa cuanto más trabajamos en él más nos gustaba.

La mayoría de los juegos de ordenador que se han inspirado en juegos de arcada han tenido problemas porque en las salas de juego el objetivo principal es ganar monedas lo más rápidamente posible. Esto significa que un juego de ordenador debe ser una experiencia intensa de constante acción... que acabe contigo después de 2 minutos y medio. En los juegos de arcada hay poco tiempo para pensar. Para tener éxito debes utilizar al máximo tus reflejos, moviendo y pulsando los controles como un loco hasta que acabes muerto de cansancio. Bueno, esto es emocionante pero para nosotros no era suficiente. Queríamos una experiencia mucho más dinámica: queríamos poder planear una estrategia, poder realizar decisiones tácticas inteligentes y luchar cuando el enemigo se acercara. Creo que lo hemos conseguido.

Además, queríamos reproducir algunas de las misiones y desafíos de los Rangers del ejército americano. Creo que eso también lo hemos conseguido. Sin embargo, nuestro juego difiere de la mayoría de las situaciones de combate reales en dos aspectos importantes: primero: un asalto de comandos no es una experiencia típica de la guerra. Los Rangers son seleccionados por su independencia, habilidades de combate y fortaleza física, además se supone que pueden actuar en solitario. Pero las guerras reales no suelen ganarse por ataques de comandos sino por enfrentamientos entre tropas y ejércitos disciplinados. De hecho históricamente hablando, los Rangers actuaban normalmente vinculados a otras unidades del ejército. El guerrero solitario es el tema de un gran juego, pero no suele ser así en la vida real.

La segunda gran diferencia es que en los juegos nadie es realmente aniquilado, herido o trastornado mentalmente. Podemos simular todos esos aspectos pero no queremos aterrorizar o destruir la sensibilidad de nuestros jugadores, estamos aquí para entretenerte. Sin embargo, existen combates a muerte y desafíos peligrosos que harán más emocionante el juego. Al fin y al cabo, esto es solamente un juego, y cualquiera que diga lo contrario está insultando a tu inteligencia al insinuar que tú no eres capaz de diferenciar lo que es realidad y lo que es juego.

Unas cuantas notas finales: Scott quiere que te fijas en las características y formas de actuación de los distintos soldados. Iris quiere que te tomes el tiempo suficiente para conocer a los distintos personajes, debido a las limitaciones de memoria del ordenador sólo tenía unos cuantos bits con los que jugar pero hizo maravillas con ellos. Lawrence quiere que sepas que él es el responsable de estas opiniones, si no estás de acuerdo puedes echarle a él las culpas.

¡Que te lo pases bien con los Rangers del Aire! Escríbenos diciendo lo que piensas de este juego.

EL EQUIPO DE DISEÑO DE LOS RANGERS DEL AIRE
Agosto, 1987

COMO JUGAR SIN TENER QUE LEER EL MANUAL

SPECTRUM, AMSTRAD

Este "comienzo rápido" es para jugadores que prefieren aprender practicando. Para entender completamente el juego, te recomendamos que leas las distintas secciones del manual pero para empezar puedes seguir estas instrucciones.

- **Carga:** Consulta las instrucciones de carga del suplemento técnico.
- **Pantalla de selección de control (Control Selection Screen):** Selecciona tu método de control preferido.
- **Pantalla de selección de una misión (Mission Selection Screen):** Pulsa el botón para seleccionar **Mission 1: Destroy a munitions depot (Misión 1: Destruir un depósito de municiones)**. Después aparecerá en pantalla el indicador de nivel de dificultad que se encuentra ajustado al nivel más fácil. Vuelve a pulsar el botón disparo para continuar.
- **Ordenes de la misión (Mission Orders):** Lee las órdenes. Comprueba que las has entendido y después pulsa DISPARO para continuar.
- **Lanzamiento (Airdrop):** Aparece un mapa que se desplaza hacia la parte superior de la pantalla. Tu avión está en el centro. Utiliza los controles para girar a izquierda o derecha; pulsa DISPARO para lanzar los capullos de suministro. Cuando aparezca la "flecha de salto", vuelve a pulsar el botón DISPARO cuando quieras que salte el Ranger. Mueve los controles para que aterrice en una zona segura (en un claro).
- **Pantalla de combate (Combat Screen):** Utiliza los controles para mover al Ranger; pulsa el botón DISPARO para disparar el arma que lleva en ese momento. Mira el trazado del teclado para saber qué teclas te permiten cambiar de arma y realizar distintos tipos de movimiento. Pulsa la tecla MAP para comprobar tu posición (se hace una pausa en el juego). Cuando hayas cumplido tu misión, pulsa la tecla PICKUP (RECOGER) para que el Osprey venga a recogerte. ¡Buena suerte y no pierdas la cabeza!

COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC

Este "comienzo rápido" es para jugadores que prefieren aprender practicando. Para entender completamente el juego, te recomendamos

que leas las distintas secciones del manual pero para empezar puedes seguir estas instrucciones:

- **Carga:** Consulta las instrucciones de carga del suplemento técnico.
- **Pantalla de asignación del Ranger (Ranger assignment screen):** Pulsa el botón de tu controlador y selecciona la opción "Assign a practice Ranger" (Asignar un Ranger en prácticas).
- **Pantalla de selección de una misión (Mission selection screen):** Pulsa el botón para seleccionar **MISSION 1: DESTROY A MUNITIONS DEPOT (MISION 1: DESTRUIR UN DEPOSITO DE MUNICIONES)**. Después aparecerá en pantalla el indicador de nivel de dificultad que se encuentra ajustado al nivel más fácil. Vuelve a pulsar el botón del controlador para **CONTINUAR**.
- **Reconocimiento del galón de la campaña (Campaign ribbon recongnition):** Después verás una pantalla que te pedirá que identifiques un galón de campaña. En la parte inferior de las páginas de este manual aparecen distintos galones con sus nombres correspondientes. Busca en el manual el nombre del galón que aparece en pantalla. Después mueve el controlador para desplazar el indicador al galón correspondiente. Pulsa el botón del controlador para seleccionar.
- **Ordenes de la misión (Mission orders):** Lee las órdenes. Comprueba que las has entendido y después pulsa el botón para continuar.
- **Lanzamiento (Airdorp):** Aparecerá un mapa que se desplaza hacia la parte superior de la pantalla. Mueve el controlador para girar a izquierda o derecha; pulsa el botón para lanzar los capullos de suministro. Cuando la "luz de salto" se ponga de color verde, vuelve a pulsar el botón del controlador para que salte el Ranger. Mueve el controlador para que aterrice en una zona segura (en un claro).
- **Pantalla de combate (Combat screen):** Mueve el controlador para mover al Ranger; pulsa el botón para disparar el arma que lleva en ese momento. Mira el trazado del teclado para saber qué teclas te permiten cambiar de arma y realizar distintos tipos de movimiento. Pulsa la tecla MAP para comprobar cuál es tu posición (se hace una pausa en el juego). Cuando hayas cumplido tu misión, pulsa la tecla **PICKUP (RECOGER)** para llamar al Osprey. ¡Buena suerte y no pierdas la cabeza!

SUPLEMENTO TECNICO

AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad 464/664/6128

Cassette: Pulsa simultáneamente las teclas CTRL y ENTER. Después pulsa cualquier tecla cuando recibas el mensaje de cargar tu programa de software.

Disco: Teclea RUN"DISC" y pulsa RETURN.

SPECTRUM

Teclea LOAD"" y después pulsa RETURN.

Spectrum 48K

Inserta la cinta en la unidad de cassette, teclea LOAD"" y pulsa INTRO. Pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará automáticamente y aparecerá la pantalla de selección de controles.

Spectrum 128K

Inserta la cinta en la unidad de cassette y pulsa INTRO. Después pulsa PLAY en el cassette.

Disco Spectrum +3

Inserta el disco en la unidad 1 con la etiqueta hacia arriba y pulsa INTRO.

COMMODORE C64/128

INTRODUCCION

¡Bienvenidos al AIRBORNE RANGER!, el juego de combate detrás de las líneas enemigas. Este suplemento incluye las instrucciones de carga (junto a varias sugerencias que te ayudarán a solucionar posibles

problemas con los que te puedas encontrar) y un resumen de los controles del teclado/joystick. Para empezar a jugar, abre el manual de campo del AIRBORNE RANGER por la sección "Cómo jugar sin tener que leer el manual" y sigue las instrucciones que aparecen en esa sección.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Quita todos los cartuchos de tu ordenador.
Pulsa SHIFT y RUN STOP y después pulsa PLAY en el cassette.

RESUMEN DE LOS CONTROLES

El controlador al que se refiere el manual es el JOYSTICK.

SECUENCIA DE LANZAMIENTO

Para que el avión gire a izquierda o derecha: Mueve el JOYSTICK a izquierda o derecha.

Para lanzar capullos de suministros: Pulsa el BOTON DISPARO DEL JOYSTICK antes de que la "Luz de salto" se ponga de color verde.

Para saltar desde el avión: Pulsa el BOTON DISPARO DEL JOYSTICK cuando la "Luz de salto" se haya puesto de color verde.

Para dirigir el parafoil: Mueve el JOYSTICK en la dirección en la que quieras ir.

MOVIMIENTO

Para mover: Mueve el JOYSTICK en la dirección que quieras ir.

Para correr: Pulsa cualquiera de la teclas CRSR. Fíjate que el indicador de combate de la zona superior izquierda pasa de tener un fondo negro a un fondo blanco cuando empiezas a correr. Para volver a andar, vuelve a pulsar CRSR.

ATAQUE

Para apuntar: Mueve lentamente el JOYSTICK hasta que el Ranger apunte en la dirección deseada. Alinea el punto de mira con el blanco.

Para atacar: Pulsa el BOTON DEL JOYSTICK para disparar (o para atacar al enemigo con un cuchillo).

SELECCION DEL ARMA

Carabina: Pulsa la tecla F1.

Granada de mano: Pulsa la tecla F3. Después de utilizar una granada volverás a la carabina.

Proyectil LAW: Pulsa la tecla F5. Después de utilizar un proyectil volverás a la carabina.

Cuchillo: Pulsa la tecla F7.

Bomba de reloj (explota en 5 segundos): Pulsa la tecla 5.

Bomba de reloj (explota en 10 segundos): Pulsa la tecla 6.

Bomba de reloj (explota en 15 segundos): Pulsa la tecla 7.

OTROS CONTROLES

Para usar el botiquín: Pulsa la tecla INST DEL.

Para ver el mapa (pausa en el juego): Pulsa la tecla RUN STOP. Vuelve a pulsar esta tecla o el BOTON DISPARO DEL JOYSTICK para seguir jugando.

Para llamar al avión: Pulsa la tecla ← (flecha izquierda).

ATARI ST

INTRODUCCION

¡Bienvenidos al AIRBORNE RANGER!, el juego de combate detrás de las líneas enemigas. Este suplemento incluye las instrucciones de carga y un resumen de los controles del teclado y joystick. Para empezar a jugar sigue las instrucciones de carga de este panfleto y después abre el manual del AIRBORNE RANGER por la página 33 "Cómo jugar sin tener que leer el manual".

SISTEMAS DE ORDENADOR

Esta versión del AIRBORNE RANGER funciona solamente con los siguientes sistemas:

- Atari ST 520.
- Atari ST 520 FM.
- Atari ST 1040 FM.

REQUISITOS DEL SISTEMA

- Ordenador Atari ST.
- Monitor en color o pantalla de TV.
- 512K de memoria como mínimo.
- Joystick.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Enciende el ordenador e inserta el disco de juego. El juego se cargará automáticamente.

Carga el disco 2 (el disco de datos) cuando aparezca en pantalla el mensaje correspondiente.

Nota: Para salvar a un Ranger veterano necesitas un disco en blanco.

RESUMEN DE LOS CONTROLES

Nota: El controlador al que se refiere el manual es un joystick.

SECUENCIA DE LANZAMIENTO

Para girar a izquierda y derecha: Mueve el joystick a izquierda o derecha.

Para lanzar vainas de suministros: Pulsa el botón disparo antes de que la "Luz de salto" se ponga de color verde.

Para saltar desde el avión: Pulsa el botón disparo del joystick cuando la "Luz de salto" se haya puesto de color verde.

Para dirigir el parafoil: Mueve el joystick en la dirección en la que quieras ir.

MOVIMIENTO

Para mover: Mueve el joystick en la dirección en la que quieres ir.

Para correr: Pulsa INTRO.

Para volver a andar: Vuelve a pulsar INTRO.

Para arrastrarte: Pulsa SPACE BAR. Para volver a la posición de pie, vuelve a pulsar SPACE BAR.

ATAQUE

Para apuntar: Mueve el joystick lentamente hasta que el Ranger apunte en la dirección deseada. Alinea el punto de mira con el blanco.

Para atacar: Pulsa el botón disparo del joystick para disparar (o para atacar al enemigo con el cuchillo).

SELECCION DEL ARMA

Carabina: Pulsa la tecla (.).

Granada de mano: Pulsa la tecla).

Proyectil LAW: Pulsa la tecla /.

Cuchillo: Pulsa la tecla *.

Bomba de reloj (explotará en cinco segundos): Pulsa la tecla 1.

Bomba de reloj (explotará en diez segundos): Pulsa la tecla 2.

Bomba de reloj (explotará en quince segundos): Pulsa la tecla 3.

OTROS CONTROLES

Para usar el botiquín: Pulsa la tecla BACKSPACE.

Para ver el mapa (pausa en la partida): Pulsa la tecla CONTROL. Vuelve a pulsar la tecla CONTROL o el botón disparo del joystick para volver a la pantalla de combate.

Para llamar al avión: Pulsa la tecla SPACE.

CARACTERISTICAS ESPECIALES DE LA VERSION ATARI ST

PANTALLA DEL CAPULLO DE SUMINISTRO

Después de seleccionar la misión aparecerá la pantalla de carga del capullo de suministro. El jugador puede utilizar esta pantalla para seleccionar su propia mezcla de armas y equipo. Para seleccionar un objeto, mueve el joystick hasta colocar el cursor de flecha sobre el objeto deseado y pulsa el botón disparo para seleccionarlo.

- Si deseas utilizar la mezcla estándar, selecciona la opción STANDARD y después DONE. Esto carga cada capullo de suministro con un proyectil LAW, una bomba de tiempo, un botiquín, tres granadas de mano y tres cargas de carabina.

- Para elegir tu propia mezcla, selecciona uno por uno los objetos deseados: si quieres un objeto varias veces, selecciónalo tantas veces como desees.

- Los capullos son lanzados en el orden en que son cargados.

Capacidad del capullo y peso del objeto: Fíjate que al lado de cada objeto hay un número que indica su peso en libras. El capullo de suministro tiene una capacidad de 21 libras, no puedes poner más de 21 libras en cada capullo aunque parezca que aún queda sitio. Si el valor de "capacidad libre" (capacity left) es menor que el peso de un objeto, no habrá suficiente espacio para ese objeto en el capullo.

- Para quitar un objeto del capullo, coloca el cursor sobre el capullo y selecciona el objeto a ser eliminado.
- Para quitar todos los objetos de un capullo, selecciona CLEAR.
- Si aceptas la mezcla actual y estás preparado para empezar la partida selecciona EXIT.
- Para colocar la misma carga en los 3 capullos, selecciona COPY TO ALL y EXIT.
- Para cargar el siguiente capullo, selecciona NEXT.

VARIACIONES DEL MANUAL

Reconocimiento del galón de campaña: Esta es la primera pantalla que aparece después de cargar. Para identificar el galón de campaña deberás pulsar la letra apropiada y no el número.

NIVEL DE DIFICULTAD

Después de seleccionar la misión deberás elegir el nivel de dificultad de tu misión (o campaña). Cuanto más alto sea el nivel, más peligrosa será la misión, pero más oportunidades tendrás de ganar puntos de mérito. Mueve el joystick para colocar el cursor a la izquierda o derecha de la barra de dificultad (izquierda = fácil, derecha = difícil). Cambia el nivel moviendo el cursor hacia la caja. Mantén presionado el botón disparo para arrastrar la caja a izquierda o derecha; cuando hayas decidido el nivel en que deseas jugar, mueve el cursor para seleccionar y pulsa disparo.

PANTALLA DE COMBATE

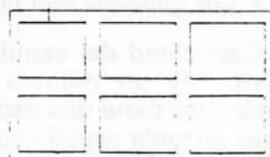
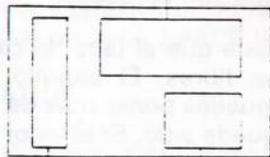
La mayor parte de la acción se produce sobre la pantalla de combate, en la que apareces tú, el Ranger, en el centro, rodeado por su entorno más próximo.

INDICADORES DE COMBATE

Los indicadores de combate muestran rápidamente tu situación actual. (Para un resumen más detallado consulta los indicadores de la vista del mapa.) Los indicadores de combate incluyen la silueta del arma, el indicador de munición, el reloj de cuenta atrás, la barra de fatiga y el indicador de heridas.

Reloj de cuenta atrás

Indicador de munición



Barra de fatiga Indicador de heridas

Indicadores de armas

Símbolos del mapa

Los símbolos que aparecen en el mapa son los del Commodore 64 por lo que en el ST variarán un poco.

Indicador de la vista del mapa.

Para ver la cantidad de munición que tienen tus armas selecciona el arma deseada y el indicador de munición cambiará apropiadamente.

Nota: Cuando SALGAS (EXIT) del mapa tus armas serán las mismas que cuando accediste a él.

NOTAS ESPECIALES DE LAS MISIONES

1. Inutilizar una instalación SAM: Los mini-bunkers automatizados han sido cambiados por bunkers estándar blindados.

2. Fotografíar un avión experimental secreto enemigo: Los soldados enemigos no te seguirán cuando te vean entrar en el hangar, sino que te dispararán mientras estés dentro.

3. Sabotaje retardado: No es necesario engañar al soldado que se encuentra en la caseta de guardia. Si entras en la caseta de guardia encontrarás dentro un uniforme extra.

AMIGA

INTRODUCCION

Bienvenido a AIRBORNE RANGER, el juego del combate moderno detrás de las líneas enemigas. Este suplemento incluye las instrucciones de cómo cargar el programa y un resumen de los comandos del joystick y del teclado. No incluye las instrucciones de cómo jugar el juego. Para empezar a jugar inmediatamente, sigue las instrucciones de carga en este folleto, luego abre el manual de AIRBORNE RANGER en la página 33, "Cómo jugar sin leer el manual", y sigue las instrucciones que hay allí.

SISTEMAS DE ORDENADORES

Esta versión de Airborne Ranger funcionará sólo con los siguientes sistemas:

- Amiga 500.
- Amiga 1000.
- Amiga 2000.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

- Ordenador Amiga.
- Monitor color o TV.
- Joystick.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR AIRBORNE RANGER

Apaga tu ordenador y mete el disco. El juego se cargará ahora automáticamente.

NOTA: Para salvar el Veteran Ranger necesitarás un disco en blanco.

RESUMEN DE CONTROLES

NOTA: Los controles del manual se refieren a un joystick.

SECUENCIA DEL PARACAIDAS

Para dirigir la aeronave a la izquierda o derecha, empuja el joystick a la derecha o izquierda.

Para soltar paquetes de abastecimiento: Pulsa el botón de fuego del joystick en cualquier momento antes de que la luz de salto se vuelva verde.

Para dirigir el parafoil: Empuja el joystick en la dirección que quieres que vaya.

MOVIMIENTO

Para moverte, joystick: Empuja el joystick en la dirección que quieres que vaya.

Para correr: Pulsa ENTER.

Para volver a andar: Pulsa ENTER de nuevo.

Para arrastrarte: Pulsa la BARRA ESPACIADORA. Para volver a la posición en pie, pulsa la BARRA ESPACIADORA de nuevo.

ATACANDO

Para apuntar: Usa el joystick para girar el Ranger hasta que esté apuntando en la dirección que quieres. Alinea la cruz cursor del blanco con el objetivo que quieres.

Para atacar: Pulsa el botón de fuego del joystick para disparar (o acuchillar si estás usando el cuchillo).

SELECCION DE ARMAS EN EL TECLADO

Carabina: Pulsa la tecla 7.

Granada de mano: Pulsa la tecla 8.

Cohete LAW: Pulsa la tecla 9.

Cuchillo: Pulsa la tecla 4.

Bomba de tiempo (retardada 5 segundos): Pulsa la tecla 1.

Bomba de tiempo (retardada 10 segundos): Pulsa la tecla 2.

Bomba de tiempo (retardada 15 segundos): Pulsa la tecla 3.

OTROS CONTROLES

Para usar los primeros auxilios: Pulsa el BACKSPACE (retroceso) o la tecla ←.

Para ver el mapa (para el juego): Pulsa CTRL. Pulsa el CTRL de nuevo o el botón de fuego del joystick para volver a la pantalla de combate.

Para llamar de nuevo a la aeronave: Pulsa la tecla ESCAPE.

CARACTERISTICAS ESPECIALES DE LA VERSION AMIGA

Pantalla de paquetes de abastecimiento: Después de la selección de la misión, aparecerá la pantalla de carga de los paquetes de abastecimiento. El jugador puede usar esta pantalla para seleccionar una combinación diferente de armas y equipo desde el estándar. Para seleccionar un objeto en esa pantalla, usa el controlador para mover la flecha cursor al objeto y pulsa el botón de fuego para seleccionarlo.

- Para seleccionar la combinación de equipo, selecciona ESTANDAR y luego DONE. Esto carga cada paquete de abastecimiento con un cohete Law, una bomba de tiempo, un equipo de primeros auxilios, tres granadas de mano y tres descargas de carabina.

- Para seleccionar una combinación de equipo, selecciona cada objeto individual que quieras: si quieres varias unidades de un objeto, selecciónalo varias veces.

Peso de los objetos y capacidad de los paquetes: Ten en cuenta que el objeto tiene un número cerca de él, representando el peso del objeto en libras. El paquete de abastecimiento tiene una capacidad de 21 libras por equipo, y más de 212 libras de objetos no pueden caber en el paquete, incluso si parece que hay espacio para más. Si el valor "Capacity Left" (capacidad que queda) es más pequeño que el valor de un objeto, no hay suficiente espacio para ese objeto en el paquete.

- Para quitar un objeto del paquete, mueve el cursor al paquete y selecciona el objeto que quieres quitar.

- Para quitar todos los objetos del paquete, selecciona CLEAR.

- Para aceptar la combinación de equipo que hay y empezar la misión, selecciona EXIT.

- Para situar la misma carga en los tres paquetes, selecciona COPY ALL AND EXIT (copiar todos o salir).

- Para ir al siguiente paquete y cargarlo selecciona NEXT (siguiente):

Variaciones del manual: Reconocimiento de las condecoraciones de campaña: Esta es la primera pantalla que aparece después de cargar. Para identificar la condecoración que necesitas tienes que pulsar la letra apropiada, no el número.

Nivel de dificultad: Después de la selección, se te pedirá que escojas tu nivel de dificultad de la misión (o la campaña). Cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más peligrosa será la misión, pero el Ranger tendrá la oportunidad de conseguir más puntos de mérito. Usa el controlador para desplazar el cursor a la izquierda o derecha en la barra de dificultad (izquierda = fácil; derecha = difícil). Cambia el nivel moviendo el cursor de la caja. Mantén apretado el botón de fuego para poder desplazar la caja a la izquierda o derecha; cuando hayas escogido tu nivel mueve el cursor para seleccionar y pulsa fuego.

PANTALLA DE COMBATE

La mayoría de la acción tiene lugar en la pantalla de combate, donde aparece el Ranger en el centro rodeado por tu ambiente inmediato.

INDICADORES DE COMBATE

Los indicadores de combate dan un rápido resumen de tu posición en el momento. (Para tener un resumen más detallado, dirígete a los indicadores en el visión del mapa, como se explica abajo.) Los indicadores de combate incluyen el perfil del arma, indicador de munición, reloj de cuenta atrás, barra de cansancio e indicador de heridas.



SIMBOLOS DEL MAPA

Los símbolos aparecen en el Commodore 64 y varían un poco en el Amiga.

INDICADORES DE LA VISION DEL MAPA

Para ver la munición de tus armas, selecciona el arma que quieras y el indicador de munición cambiará de acuerdo con esto.

NOTA: Cuando sales del mapa tus armas activas serán las mismas que cuando accediste al mapa.

Notas especiales de la misión

1. Desmontar una localización de misil de superficie-aire: Los minibunkers automatizados se han cambiado a los bunkers blindados normales.

2. Fotografiar una aeronave secreta experimental: Los soldados enemigos no te seguirán a tu hangar, aunque podrán dispararte cuando estés dentro.

3. Sabotaje retardado: No es necesario hacer salir a un soldado de su garita. Si entras en una garita encontrarás dentro un uniforme disponible.

IBM PC, XT, AT Y COMPATIBLES

INTRODUCCION

Bienvenido a AIRBORNE RANGER, el juego de combate moderno detrás de las líneas enemigas. Este suplemento incluye las instrucciones de cómo cargar el programa (incluyendo consejos para cuando tienes problemas), y un resumen de los comandos del joystick y del teclado. No incluye las instrucciones de cómo jugar el juego. Para empezar a jugar inmediatamente, abre el MANUAL DE AIRBORNE RANGER en la página 33, "Cómo jugar sin leer el manual" y sigue las instrucciones que hay allí.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

1. IBM PC, XT, AT o compatibles.
2. CGA, TANDY 100, EGA, MCGA o HERCULES.
3. Joystick opcional (sólo análogo).

CARGA

1. Enciende el ordenador y arranca el DOS.
2. Cuando aparezca la indicación A: teclea AR para cargar el juego. Si DOS se arranca desde un disco duro, cambia la indicación C: a la A: luego continúa como arriba.
3. Selecciona el modo de gráficos que sea apropiado para las especificaciones de tu ordenador.

RESUMEN DE CONTROLES

El controlador al que se refiere el manual es tu joystick.

SECUENCIA DE LANZAMIENTO DE PARACAIIDAS

Para dirigir tu aeronave a la izquierda-derecha: Empuja el joystick a la derecha o a la izquierda.

Para lanzar paquetes de abastecimientos: Pulsa el botón de fuego del joystick antes que la luz de salto se vuelva verde.

Para saltar de la aeronave: Pulsa el botón de fuego del joystick después.

Para dirigir el parafoil: Empuja el joystick en la dirección que quieres que vaya.

MOVIMIENTO

Para moverte: Empuja el joystick en la dirección que quieres ir.

Para correr: Pulsa la tecla F19. Ten en cuenta que el indicador de combate en la esquina superior izquierda cambia del fondo negro al blanco, para indicarte la condición de correr. Para volver a andar pulsa F10 de nuevo.

ATACANDO

Para apuntar: Usa el joystick para girar el Ranger hasta que esté apuntando en la dirección adecuada. Alinea la cruz cursor del blanco con el objetivo.

Para atacar: Pulsa el botón de fuego del joystick para disparar (o acuchillar si estás usando el cuchillo).

SELECCION DE ARMAS

Carabina: Pulsa la tecla F1.

Granada de mano: Pulsa la tecla F2. El arma seleccionada vuelve a la carabina después de cada uso.

Cohete Law: Pulsa la tecla F3. El arma seleccionada vuelve a la carabina después de cada uso.

Cuchillo: Pulsa la tecla F4.

Bomba de tiempo (retardada 5 segundos): Pulsa la tecla 5.

Bomba de tiempo (retardada 10 segundos): Pulsa la tecla 6.

Bomba de tiempo (retardada 15 segundos): Pulsa la tecla 7.

OTROS CONTROLES

Para usar los primeros auxilios: Pulsa la tecla DEL.

Para ver el mapa (para el juego): Pulsa la tecla F9. Pulsa el botón de fuego del joystick para volver a la pantalla de combate.

Volver a llamar a la aeronave: Pulsa la tecla 1.

SELECCION DEL PAQUETE DE ABASTECIMIENTO

La versión IBM de Airborne Ranger contiene una pantalla para seleccionar los contenidos de tus paquetes de abastecimiento.

Mueve la flecha usando los controles del joystick o del teclado y pulsa fuego para seleccionar los objetos que irán dentro de tu paquete de abastecimiento.