d'attacco più bassa e TENETE ABBASSATO Il joystick per schivare il fuoco. In questo modo non potete essere coloiti. Spostatevi a DESTRA, a SINISTRA, in SU e in GIU' per aggiustare la vostra mira. State all'erta!

Combattimento Corpo a Corpo: qui la tecnologia futurista non vi sarà di nessun ajuto. Si attacca in due fasi, prima PREMETE e TENETE PREMUTO il pulsante, poi spingele il joystick in SU per una sventola all'INSU e in GIU' per una sventola all'INGIU' (sono ammessi i colpi sotto la cintura. Ricordatevi che questa è una guerra!). Spingete a SINISTRA per una sventola con la mano sinistra e a DESTRA per una sventola con la mano DESTRA. Se il pulsante NON è premuto, potete quardarvi la TESTA tenendo il joystick in SU e quardarvi il CORPO tenendo il joystick in GIU'. Tenete molto d'occhio i vostri avversari. Quando abbasseranno le braccia, andate per un colpo alla testa. Quando si copriranno la faccia, mirate al corpo.

Modalità di Avvio del Gioco Inserite la Bobina Uno nel vostro drive di avvio, dopodicché accendete monitor e computer. Il gioco verrà caricato automaticamente. Esso vi dirà quando sarà necessario scambiare i dischi. Se disponete di due drive, potete mettere la Bobina Due nel secondo drive.

Per sattare i meriti e l'introduzione premete il tasto ESC

Si richiede l'uso di un joystick.

Controlli Molte parti di Rocket Ranger sono controllate da menu. Muovete il joystick in su e in giù per spostare la barra selezionatrice del menu e premete il pulsante per selezionare un'opzione. La pressione del pulsante durante gli schermi di testo ed alcuni schermi non interattivi, salta l'animazione e fa si che il gioco passi allo schermo successivo. La barra di spaziatura sospende il gioco, Apparirà un riquadro di dialogo indicante che il gioco è sospeso. Per riprendere a giocare premete nuovamente la barra di spaziatura

Quando i nazisti conquistano un Paese, questo diventa dello stesso colore della Germania. Se i nazisti attaccano un Paese in cui opera la resistenza organizzata, il Paese in questione lampeggerà in rosso durante il combattimento e alla fine diventerà marrone che è il colore nazista. I colori possono variare.

La Stanza della Guerra - Strategia Nella Stanza della Guerra si può vincere o perdere il gioco. I vostri agenti sono professionisti e possono rappresentare la differenza tra un mondo libero ed uno oppresso

Gli ordini che impartite ai vostri agenti dipendono dai vostri obiettivi. L'unico modo in cui un agente può scoprire lab rocket e bersagli strategici è infiltrandosì nel Paese in questione. Potete volare in un Paese e infiltrarvici voi stessi, ma il costo in tempo perduto e lunario consumato può essere pesante. Finché non avrete localizzato le basi del lunario dipenderete dai vostri agenti. Ricordatevi, potete affidare loro nuovi incarichi solo da Et. Dix

L'organizzazione della resistenza in un Paese, rallenterà il passo della conquista nazista e se quel Paese dispone di basi di lunario, i vostri simpatizzanti ve lo spediranno. Se un agente è riuscito ad organizzare la resistenza, il Paese in questione diventerà marrone chiaro

Una volta che abbia organizzato la resistenza in un deterninato Paese, un agente può essere assegnato altrove. Un Paese con un attivo movimento partigiano rallenterà l'avanzata nazista di parecchi mesi facendovi quadagnare tempo prezioso. Le regioni in cui infuria il combattimento lampeggeranno in rosso.

Salvataggio di Jane e Otto Il Professor Otto Barnstortt è un intitante scienziato americano e la sua devota fiolia Jane è tanto bella quanto lui è intelligente. Sennonché, i Nazisti hanno dei piani su tutti e due. Ouni volta che ne avranno l'opportunità, essi invieranno uno zeppelio presso la casa di Barnstorff in Washington DC allo scopo di rapire padre e figlia. Se non li ostacolerete, metteranno Otto a lavorare per migliorare l'efficienza delle loro operazioni di raffinamento del lunario, quanto a Jane, è probabile che finisca nelle miniere lunari. Dovete impedire che tutto questo accada. Il risultato finale sarà determinato dalla rapidità ed efficienza con cui eliminerate l'opposizione nazista. Quando Jane ed Otto saranno rapiti avrete tre possibilità di salvarli:

Prime tentative di salvataggio: le zeppetin La prima possibilità di salvare i Barnstorff l'avrete sopra l'Oceano Atlantico. Non potrete cercare di abbordare lo Zeppelin nazista, dovrete prima serrarlo da vicino cercando contemporaneamente di distruggere i siluri aerei dei suoi mitraglieri di bordo. Evitate di far esplodere i siluri ad ogni costo. Mirate la pistola alla gondola in modo da mettere fuori combattimento i mitraplieri. Fate attenzione a non sparare troppo in alto o rischierete di coloire le camere a gas e di far saltare l'intero dirigibile!

Secondo tentativo di salvataggio: la Germania Se il tentativo di salvataggio nel mezzo dell'Atlantico non ha successo, i Barnstorff raggiungeranno la Germania. E' probabile che, per raggiungere la fabbrica di bombe dove sono detenuti, dobbiate affrontare uno squadrone di ME-109. Se arrivate prima che Otto e Jane vengano portati altrove, sarete fatti prigionieri ed entrerete in contatto con loro. Effettuate un'audace fuga ammaccando un'altra

Terzo tentativo di salvataggio: la base nel deserto. La vostra ultima possibilità di salvare i Barnstorff prima che vengano portati sulla luna l'avrete presso la base nazista nel deserto. Fate subito saltare le batterie ack-ack o queste lanceranno il loro razzo prima che arriviate. Sarete probabilmente catturati e interrogati e dovrete fuggire trascinandovi dietro i due per cui siete venuti.

Verso la luna. Una volta radunati tutti e cinque i pezzi del rocket, più le 500 unità di lunario necessarie, potrete volare sulla luna per eliminare la fonte del lunario nazista. Arrivati, dovrete far fuori una squadra di guardie naziste prima che la spessa polvere di lunario cominci a farvi effetto. Con un po' di fortuna è anche possibile che scopriate il segreto che sta dietro al misterioso e improvviso sviluppo tecnologico nazista

ROCKET RANGER

AMIGA/ATARI ST

Cuando aparezca el mensaje de Workbench, introduce el disco 1 en la unidad interna. Si dispones de una unidad externa, inserta en ella el disco 2. El juego se cargará automáticamente. Si tienes una única unidad, sique las instrucciones de la pantalla para cambiar los discos. Para ir directamente al juego sin pasar por la introducción, pulsa cualquier tecla. Para este juego es necesario el joystick.

PC y COMPATIBLES

Inicializa tu sistema con et DOS, versión 2.1 o superior, e introduce el disco 1 en la unidad A. Si inicializas el DOS desde un disco duro, teclea "A." cuando aparezca C>. Si tu sistema tiene dos unidades de disco de 5.25°, introduce el disco 2 en la unidad B, con lo que te evitarás tener que introducir y quitar discos. Cuando aparezca "A>", escribe:

EGA si tu sistema está equipado para gráficos EGA. TANDY para el modo de 16 colores en sistema Tandy CGA si tienes tarjeta gráfica CGA o si el procesador de tu sistema EGA/TANDY es demasjado lento. CGA es bastante más rápido que EGA, pero éste ofrece mayor calidad de color. Y pulsa RETORNO

Para evitar los títulos de crédito y la introducción, vuelve a pulsar RETORNO. Puedes seguir haciéndolo hasta que aparezca el logotipo de Rocket Ranger. Si vas a jugar utilizando el joystick, conéctalo en la puerta A antes de cargar el juego. No debes tocar el joystick durante la carga. Antes de comenzar aparecerá una prueba de calibración del inystick

Para iugar

Utilizando el teclado como joystick.

Rocket Ranger puede jugarse totalmente con el joystick. Si no lo tienes, utiliza los controles del teclado numérico. dispuestos de manera que simulan el joystick.

Otras órdenes de tectado

Las siquientes son funciones adicionales controladas por el teclado.

Las teclas + y - (situadas en el teclado numérico) incrementan y disminuyen la velocidad del juego. Si utilizas un programa con velocidad de reloj muy elevada (más de 15 MHz) puede ser necesario que ralentices el juego hasta una velocidad más conveniente

El juego comienza automáticamente a la velocidad más alta que permita el sistema. El nivel de dificultad o habilidad son los mismos, a pesar de la velocidad.

La tecla I I activa y desactiva las paletas de CGA

La tecla M activa y desactiva la música.

La tecla M activa y desactiva el sonido.

La tecla P permite hacer una pausa en el juego. Pulsa R para reanudarlo.

Objetivo del juego

En lu papel de Rocket Ranger debes evitar que la máquina de guerra nazi se extienda por todo el planeta. Roba las cinco piezas necesarias para construir un cohete -que encontrarás ocultas en lugares aleatorios- y a continuación intenta consequir suficiente lunarium para llegar a la fuente del poder pazi: da lugal

Tú mismo irás descubriendo lo que ocurre en este universo fantástico, pero en todo caso deberás dominar durante el recorrido ocho secuencias de arcade y un juego completo de estrategia. Puedes controlar todos los movimientos del Rocket Ranger con el joystick

NOTA: para obtener meiores resultados golpea ligeramente el joystick al cambiar las selecciones de menú. Menú de Fort Di

Pulsa el botón para continuar (para pasar por las pantallas de texto y por la mayor parte del resto de las pantallas del juego pulsa el botón). Aparecerá el menú de Fort Dix. Las elecciones de menú son: SALA DE GUERRA, DEPOSITO DE COMBUSTIBLE, LABORATORIO DE COHETES y DESPEGUE. Importante: no puedes permanecer en Fort Dix más de doce meses seguidos, ya que en tal caso te arriesgas a que un tribunal militar te juzque por cobardia. Las guerras se ganan luchando. NO dejando pasar el tiernog en Nueva Jersey.

Sala de puerra

A tu servicio se encuentran cinco agentes que le ayudarán a localizar las piezas del cohete, los objetivos enemigos y las bases nazis. Hay 25 regiones diferentes a las que puedes acceder, las cuales tienen una correspondencia en tu Decodificador Secreto. En el mapa pueden aparecer los siguientes iconos (algunos inmediafamente, y otros sólo si lus agentes los descubren).

La Sala de Guerra es el UNICO lugar en el que puedes establecer contacto con tus agentes. Para dirigir un agente, mueve la punta de la flecha hacia la región en la que se encuentra y pulsa el botón. Si no estás en una región válida escucharás un tono agudo. Cuando selecciones una región podrás ver la siguiente información. < NOMBRE DE LAREGION>, <SITUACION DE LA REGION>, <ORDENES A AGENTES>, <COBERTURA DE AGENTE> < RESERVAS> <ASIGNADOS>, AGENTES, CAMBIAR ORDENES, CAMBIAR COBERTURA, INFORMAR, CONTINUAR. Agentes: Puedes introducir y retirar agentes de las distintas regiones colocando la barra de selección junto al

territorio escogido y pulsando el botón. Si tienes varios agentes en RESERVAS o ASIGNADOS, quizá tengas que pulsarlo varias veces antes de conseguir la combinación deseada. Cambiar órdenes: la primera vez que infiltres a un agente en una determinada región nuedes no seleccionar esta

opción. Sólo puedes ordenar a un agente ORGANIZAR RESISTENCIA después de que se haya INFILTRADO con éxito en el lugar. Coloca la barra de selección sobre esta opción y pulsa el botón para cambiar órdenes. Las nuevas órdenes se reflejarán en «ORDENES A AGENTES» más arriba

Si un agente logra organizar la Resistencia, la región cambiará de color, adoptando el de Estados Unidos. Los esfuerzos de querra nazis se demorarán durante varios meses mientras intentan conquistar las regiones que ofrecen resistencia. Estas zonas adoptarán un color rojo y parpadearán mientras se lucha contra los nazis. Cambiar cobertura: los agentes cumplirán las órdenes más rápidamente en PERFIL ALTO (iconos blancos en el mapa de la Sala de Guerra) o si dos o más agentes son asignados a la misma región. Sin embargo, en ambos casos aumenta el riesgo de que sean descubiertos y fusitados. También los agentes infiltrados en los países que se encuentran bajo la dominación nazi corren un mayor riesgo de ser descubiertos. En PERFIL BAJO (iconos negros) los agentes tardarán más tiempo en cumplir su misión, pero a cambio disminuyen las probabilidades de que sean capturados.

Informe: cuando un agente desee INFORMAR, su icono PARPADEARA rápidamente en la pantalla de la Sala de Guerra. Coloca la barra de selección sobre INFORME y pulsa el botón. Mientras mantengas un agente en la misma región podrás leer su último informe tantas veces como lo desees.

Continuar: selecciona esta opción par volver al mapa principal de la Sala de Guerra. Eficacia nazi

Este parámetro, que se refiere a la velocidad de movimiento de los nazis, se ve afectado por varios factores. Los nazis comienzan con un parámetro de eficacia del 80%, pero si consiguen enviar al profesor Barnstorff a la luna utilizarán sus conocimientos para elevar este nivel al 100%. Además de proteger al profesor, debes preocuparte de proteger lo mejor posible a tus agentes. Ocasionalmente descubrirán importantes objetivos nazis. Puedes ralentizar la maquinaria bélica nazi atacando estos objetivos vitales, así como robando el lunarium de sus bases. Depósito de combustible

Aquí es donde se fabrica el funarium. Los tres lunares desde y hacia los cuales podrás transportar el funarium son: ALMACENAMIENTO DE LUNARIUM, COHETE AUTOPROPULSADO y NAVE-COHETE, Para transportar el lunarium de un lugar a otro, mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo a fin de desplazar la flecha de transporte, y a continuación hacia la derecha o tracia la izquierda para trasladar el lunarium. No podrás cargar más de 250 unidades de lunarium en tu cohete autopropulsado, ni más de 500 en la NAVE-COHETE. Pulsa el botón para salir.

Una vez que hayas localizado y recogido las piezas del cohete, puedes dirigirte al laboratorio para ver cómo construyen la nave o para saber cuántas de las cinco piezas tienes que buscar todavía. Pulsa el botón para salir.

Para salir de Fort Dix debes pasar por la secuencia de despegue. Si seleccionas Despegue en el el menú de Fort Dix. aparecerá la pantalla "destino". Sique las instrucciones de la pantalla para despegar Decodificador secreto

El cohete autopropulsado dispone de un sistema de autonavegación. Transfiriendo al cohete la cantidad de lunarium adecuada y utilizando tu Decodificador Secreto podrás viaiar a cualquier región del mundo. Para usarto mira el lugar en el que te encuentras, observa en el mapa el icono RR y a continuación analiza el destino al que quieres dirigirte. indicando la cantidad de lunarium deseada

Para introducir dicha cantidad pulsa el botón del joystick. Se te pedirá que trasvases el lunarium desde tu tanque a la cámara del cohete. Mueve el joystick hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para AUMENTAR o DISMINUIR las unidades de lunarium indicadas. Una vez que havas introducido la cantidad deseada, puisa el botón OTRA VEZ. Si por casualidad introduces una cantidad incorrecta, tendrás la oportunidad de corregir tu error. Si deseas PERMANECER en el lugar en el que te encuentras en ese momento, introduce CERO en la cantidad de lunarium en la cámara del cohete

Ordenador de pulsera Cuando te encuentres en cualquier región fuera de los Estados Unidos (USA), al final de cada acción podrás acceder al ordenador de pulsera. Las opciones de este ordenador son: RECOGER DESTINO y SOS RECOGER DESTINO funciona de la misma manera que la opción de despegar desde Fort Dix, con la diferencia de que despegarás automáticamente después de trasladar el lunarium a la cámara de tu cobete. No debes utilizar ENVIAR SOS si no dispones de la cantidad de lunarium suficiente para regresar a Fort Dix.

Lunarium Es la clave para ganar el juego. Debes ser eficaz en el uso de tu lunarium y esforzarte para conseguir nuevos suministros. Puedes conseguir lunarium adicional de dos maneras: organizando la Resistencia en una base. o asaltando la base tú mismo. Cuando organices la Resistencia, los partisanos de esa región asaltarán periódicamente la base y te enviarán el lunarium que consigan robar. Esto quedará reflejado en lu nivel de almacenamiento de lunarium en el Depósito de Combustible de Fort Dix. Si asaltas la base tú mismo podrás cargar en tu cohete autopropulsado las cantidades que desees. Si tomas más lunarium del que puedes llevar, el resto será enviado a

Combate La querra es un infierno. No imagines que podrás ir por ahí dándote un paseo, robando lunarium y piezas de cohete como si cualquier cosa. Las fuerzas nazis enemigas te acosarán constantemente y de varias formas, Mantén a tu alcance tu pistola de radio y prepárate para cualquier eventualidad

Combate aéreo: pulsa el botón para disparar tu pistola de radio. Hay un limite para los disparos que puedes hacer en una sola tanda, así que ten cuidado. Para controlar tus movimientos en el aire, mueve el joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA y le diriojrás hacia esas direcciones. Si mantienes el joystick hacia ARRIBA o HACIA ABAJO podrás cambiar la dirección hacia la que apuntas. Evita los proyectiles antiaéreos y no te muevas directamente delante de los aviones atacantes. No te desalientes si al principio tienes dificultades con los controles, va que necesitarás bastante práctica. Después de todo, no es fácil maniobrar cuando se vuela a más de 300 millas por hora. Combate en tierra: pulsa el botón para disparar tu pistola de radio. Normalmente te encontrarás en una posición en la que no tendrás muchos lugares para ponerte a cubierto. Para protegerte muévete a la posición de disparo más baja y MANTEN el joystick ABAJO para agacharte. De esta manera no podrán darte. Muévete hacia ARRIBA, hacia ABAJO, hacia la DERECHA y hacia la IZQUIERDA para afinar tu punteria.

Combate cuerpo a cuerpo: en este tipo de combate no podrás contar con la ayuda de la tecnología del futuro. Hay dos etapas para atacar a tus oponentes. Primero PULSA y MANTEN APRETADO el botón de disparo. A continuación, lleva el joystick hacia ARRIBA para balancearte ALTO, o hacia abajo para balancearte BAJO (incluyendo golpes bajo la cintura, ¡Recuerda, esto es la guerra!). Empuja hacia la IZQUIERDA para balancearte hacia la izquierda, y hacia la DERECHA para hacerlo hacia la derecha. Si el botón NO está pulsado, puedes proteger tu CABEZA moviendo el joystick ARRIBA y cubrirte el CUERPO manteniendo el joystick hacia ABAJO. Observa atentamente a tus enemigos. Cuando bajen los brazos, golpéales en la cabeza. Cuando protejan su cabeza, ataca al cuerpo.

Para comenzar el juego introduce el disco Uno en la unidad de arranque, enciende el monitor y después el ordenador. El juego se cargará automáticamente y te indicará el momento de cambiar de disco. Si dispones de dos unidades de disco, puedes introducir el disco Dos en la segunda.

Para evitar la introducción y los títulos de crédito, pulsa la tecla ESC.

Para este juego es necesario el joystick.

Controles del juego Varias de las lases de Rocket Ranger están controladas por menú. Mueve el joystick hacia arriba y hacia abajo para desplazar la barra de selección de menú y pulsa el botón de disparo para seleccionar las opciones. Si pulsas el botón durante las pantallas de texto y durante algunas pantallas no interactivas, el juego avanzará hasta la siguiente etapa, saltando la animación. La barra espaciadora te permite detener el juego (pausa). Aparecerá una línea de diálogo que indica que el juego está interrumpido. Para reanudarlo, pulsa nuevamente la

Cuando los nazis conquistan un país, este adopta el mismo color que Alemania. Si atacan un país donde hay una Resistencia organizada, el lugar tomará un color rojo que parpadeará durante la batalla, y finalmente el color marrón de los nazis. Estos colores pueden variar.

Estrategia en la Sala de Guerra. La guerra puede ganarse o perderse en la Sala de Guerra. Tus agentes son profesionales con un alto nivel de formación, y ahí puede radicar la sutil diferencia que existe entre la opresión y

Las órdenes que impartas a tus agentes dependeran de tus objetivos. Un agente sólo puede descubrir los laboratorios de cohetes y los objetivos estratégicos si se infiltra en un país. Puedes volar a estos países e infiltrarte tú mismo, pero el precio que deberás pagar en tiempo y lunarium puede ser muy elevado. Hasta que detectes la ubicación de las bases de lunarium, dependes absolutamente de tus agentes. Recuerda: solamente desde Fort Dix

puedes encomendarles nuevas misiones.

Organizar la Resistencia en un país ralentizará el ritmo de la conquista nazi, y tus partidarios te enviarán el lunarium a Fort Dix si en su nais existe una hase en la que nuedan robado. Si tus apentes han organizado los movimientos de Resistencia en uno o varios países, el color de dichos países será marrón ctaro.

Una vez organizada la Resistencia en un determinado país, puedes encargar a ese apente una nueva misión en cualquier otra zona. Un país con un movimiento de Resistencia activo demorará la conquista nazi durante varios meses, con lo que conseguirás un tiempo precioso. Estas regiones tomarán un color rojo parpadeante cuando estén luchando contra los invasores alemanes.

Para salvar a Jane y a Otto El profesor Otto Barnslortt es un brillante científico norteamericano, y Jane, su querida hija, es tan bella como inteligente. Desgraciadamente, los nazis han fraguado aviesos planes para ellos. Cada vez que puedan hacerlo, los nazis enviarán un dirigible al hogar de los Barnstorff, en Washington, D.C., e intentarán secuestrarlos. Su objetivo es obligar a Otto a mejorar la eficacia de sus métodos de refino de jugarium y es muy probable que Jane, por su parte, acabe en las minas selenitas. Debes impedirlo a toda costa. El resultado estará determinado nor la rapidez y eficacia de tu actuación en la lucha contra los nazis. Una vez Jane y Otto havan sido secuestrados, tendrás tres oportunidades para rescatarles.

Intento de rescate uno: el dirigible. La primera oportunidad de salvar a los Barnstorffs tendrá lugar sobre el Atlántico. No debes intentar abordar el dirigible nazi con lu cobete autopropulsado, sino acercarte a la aeronave mientras destruyes a los artilleros nazis. Intenta evitar a toda costa que exploten los torpedos aéreos. Apunta tu pistola de radio contra la góndola del dirigible, pero ten cuidado de no apuntar demasiado alto, va que podrías acertar a las cámaras de gas y destruir la nave.

Intento de rescate dos: Alemania Si tu intento de rescate sobre el Atlántico no se ve coronado por el éxito, los Barnstorff serán trasladados a Alemania. Probablemente tendrás que enfrentarte con un escuadrón de MF-109 antes de llegar al complejo de fabricación de bombas donde los mantienen encerrados. Si llegas altí antes que Otto y Jane, serás tomado prisionero y llevado junto a ellos. Escápate atacando a los guardias nazis.

Intento de rescate tres: la base del desierto Tu última oportunidad para salvar a los Barnstorff antes de que los trasladen a la luna tendrá lugar en la base nazi situada en el desierto. Destruye rápidamente las baterias antiaéreas, o lanzarán su cohete antes de que llegues. Probablemente serás capturado e interrogado, y te verás obligado a

Llegar a la luna Una vez que consigas recoger las cinco piezas del cohete y 500 unidades de lunarium podrás volar hacia la luna para destruir la fuente de lunarium nazi. Cuando llegues, deberás eliminar a una compañía de nazis antes de que el polvo del lunarium comience a afectar a tu salud. Si tienes suerte, tal vez consigas descubrir el secreto que se esconde tras el misterioso avance tecnológico nazi...

AMIGA /ATARI ST At the Workbench prompt out Reel One in the internal drive. If you have an external drive, put Reel Two into it. The game loads automatically. If you have only one drive follow the promots on screen to change reels. Press a key to skip the intro. A joystick is required.

PC AND COMPATIBLES Boot your system with DOS version 2.1 or higher, then place Reel One in drive A: If you are booting DOS from a hard drive, enter A: at the DOS prompt. If your system has dual 5.25° drives, place Reel Two in the 8: drive to eliminate disk swapping.

At the A : Prompt enter

EGA if your system is equipped to display EGA graphics TANDY to run in 16 colour mode on a Tandy system.

CGA if your system can only display CGA graphics or if your EGA/Tandy system has a slow processor. CGA runs considerably faster that the more colourful EGA mode.

And press RETURN. To skip the credits and introductory sequence press RETURN a second time. You may do this at any point until the Rocket Ranger logo appears. If you intend to play using the joystick, it must be plugged into Port A before you load the game. The joystick should not be touched during loading. A joystick calibration test will appear before the game begins.

Playing the game Using the Keypad as Joystick

Rocket Ranger can be played entirely using a joystick. If you do not have one, keyboard controls are laid out to simulate the directions of a joystick. Using the numeric keypad. Other Keyboard Commands

The following are additional functions controlled on the keyboard.

The + and - keys (located on the keypad) increase and decrease game speed.

If you are using a system with a very high clock speed (over 15Mhz), it may be necessary to slow the game down to a more playable speed.

The game automatically starts at the highest speed the system will allow. The difficulty or skill level remains the same regardless of speed. The key will toggle CGA palettes.

The M key will turn only the music off and on again. The S key will turn sound off and on again.

The P key will pause the game Press R to resume.

As a Rocket Ranger, you must stop the Nazi war machine from spreading over the entire planet. Steal the five randomly placed parts needed to build a rocket ship, then obtain enough lunarium to fly to the source of the Nazi's power - the moon!

You will have to figure out much of what is going on in this fantastic universe on your own, but along the way you must master eight arcade sequences and a complete strartegy game. Rocket Ranger is completely

| (III) | Algeria | Arabia | Atlantic | Brazil | Canada | Colombia | Congo | East Africa | Egypt | England | France | Germany | Italy | Kenya | Libya | Mideast | Nigeria | Persia | Peru | Scandinavia | Spain | Sudan | United States | USSR | Venezuela | West Africa | Yugoslavia |
|---------------|---------|--------|----------|--------|--------|----------|-------|-------------|-------|---------|--------|---------|-------|-------|-------|---------|---------|--------|------|-------------|-------|-------|---------------|------|-----------|-------------|------------|
| Algeria | 0 | 36 | 27 | 43 | 65 | 52 | 26 | 32 | 20 | 21 | 15 | 19 | 13 | 33 | 12 | 25 | 14 | 37 | 55 | 31 | 11 | 23 | 61 | 35 | 46 | 10 | 18 |
| Arabia | 36 | 0 | 61 | 73 | 98 | 84 | 23 | 11 | 12 | 46 | 37 | 34 | 30 | 20 | 22 | 14 | 27 | 8 | 87 | 43 | 41 | 13 | 95 | 29 | 78 | 39 | 26 |
| Atlantic | 27 | 61 | 0 | 26 | 30 | 29 | 50 | 59 | 47 | 24 | 28 | 37 | 35 | 58 | 39 | 52 | 40 | 63 | 36 | 45 | 22 | 53 | 31 | 57 | 23 | 25 | 41 |
| Brazil | 43 | 73 | 26 | 0 | 52 | 17 | 54 | 67 | 62 | 50 | 51 | 60 | 55 | 63 | 53 | 68 | 47 | 78 | 15 | 69 | 45 | 59 | 41 | 77 | 14 | 36 | 61 |
| Canada | 65 | 98 | 30 | 52 | 0 | 38 | 88 | 97 | 84 | 55 | 61 | 68 | 69 | 96 | 77 | 87 | 78 | 99 | 47 | 66 | 57 | 89 | 13 | 86 | 37 | 64 | 75 |
| Colombia | 52 | 84 | 29 | 17 | 38 | 0 | 67 | 81 | 71 | 56 | 57 | 66 | 62 | 76 | 64 | 78 | 60 | 89 | 10 | 72 | 50 | 70 | 26 | 85 | 6 | 46 | 69 |
| Congo | 26 | 23 | 50 | 54 | 88 | 67 | 0 | 16 | 24 | 47 | 39 | 40 | 34 | .9 | 21 | 27 | 17 | 33 | 66 | 53 | 38 | 8 | 83 | 46 | 62 | 22 | 35 |
| East Africa | 32 | 11 | 59 | 67 | 97 | 81 | 16 | 0 | 14 | 49 | 40 | 38 | 33 | 10 | 23 | 20 | 21 | 18 | 80 | 48 | 46 | 9 | 93 | 36 | 75 | 35 | 30 |
| Egypt | 20 | 12 | 47 | 62 | 84 | 71 | 24 | 14 | 0 | 33 | 25 | 23 | 18 | 21 | 8 | 11 | 13 | 17 | 75 | 34 | 28 | 10 | 81 | 26 | 66 | 27 | 15 |
| England | 21 | 46 | 24 | 50 | 55 | 56 | 47 | 49 | 33 | 0 | 9 | 12 | 15 | 52 | 27 | 36 | 35 | 45 | 64 | 16 | 10 | 41 | 57 | 32 | 53 | 31 | 20 |
| France | 15 | 37 | 28 | 51 | 61 | 57 | 39 | 40 | 25 | 9 | 0 | 10 | 5 | 42 | 19 | 26 | 24 | 38 | 63 | 18 | 8 | 33 | 60 | 27 | 52 | 23 | 14 |
| Germany | 19. | 34 | 37 | 60 | 68 | 66 | 40 | 38 | 23 | 12 | 10 | 0 | 6 | 43 | 17 | 21 | 29 | 32 | 72 | 13 | 15 | 31 | 69 | 20 | 61 | 30 | 8 |
| Italy | 1; | 30 | 35 | 55 | 69 | 62 | 34 | 33 | 18 | 15 | 5 | 6 | 0 | 38 | 10 | 19 | 22 | 31 | 68 | 20 | 12 | 26 | 67 | 23 | 56 | 24 | 7 |
| Kenya | 33 | 20 | 58 | 63 | 96 | 76 | 9 | 10 | 21 | 52 | 42 | 43 | 38 | 0 | 25 | 29 | 19 | 28 | 77 | 55 | 44 | 11 | 92 | 47 | 71 | 32 | 36 |
| Libya | 12 | 22 | 39 | 53 | 77 | 64 | 21 | 23 | 8 | 27 | 19 | 17 | 10 | 25 | 0 | 15 | 11 | 24 | 67 | 32 | 20 | 14 | 72 | 28 | 58 | 18 | 16 |
| Mideast | 25 | 14 | 52 | 68 | 87 | 78 | 27 | 20 | 11 | 36 | 26 | 21 | 19 | 29 | 15 | 0 | 28 | 12 | 82 | 30 | 31 | 18 | 86 | 16 | 72 | 34 | 13 |
| Nigeria | 14 | 27 | 40 | 47 | 78 | 60 | 17 | 21 | 13 | 35 | 24 | 29 | 22 | 19 | 11 | 28 | 0 | 30 | 62 | 41 | 25 | 12 | 74 | 38 | 54 | 15 | 23 |
| Persia | 37 | 8 | 63 | 78 | 99 | 89 | 33 | 18 | 17 | 45 | 38 | 32 | 31 | 28 | 24 | 12 | 30 | 0 | 92 | 40 | 42 | 21 | 97 | 22 | 83 | 44 | 25 |
| Peru | 55 | 87 | 36 | 15 | 47 | 10 | 66 | 80 | 75 | 64 | 63 | 72 | 68 | 77 | 67 | 82 | 62 | 92 | 0 | 79 | 56 | 73 | 35 | 90 | 13 | 48 | 74 |
| Scandinavia | 31 | 43 | 45 | 69 | 66 | 72 | 53 | 48 | 34 | 16 | 18 | 13 | 20 | 55 | 32 | 30 | 41 | 40 | 79 | 0 | 24 | 44 | 70 | 21 | 67 | 42 | 22 |
| Spain | 11 | 41 | 22 | 45 | 57 | 50 | 38 | 46 | 28 | 10 | 8 | 15 | 12 | 44 | 20 | 31 | 25 | 42 | 56 | 24 | 0 | 39 | 55 | 37 | 43 | 21 | 19 |
| Sudan | 23 | 13 | 53 | 59 | 89 | 70 | 8 | 9 | 10 | 41 | 33 | 31 | 26 | 11 | 14 | 18 | 12 | 21 | 73 | 44 | 39 | 0 | 85 | 34 | 65 | 28 | 24 |
| United States | 61 | 95 | 31 | 41 | 13 | 26 | 83 | 93 | 81 | 57 | 60 | 69 | 67 | 92 | 72 | 86 | 74 | 97 | 35 | 70 | 55 | 85 | 0 | 88 | 27 | 59 | 73 |
| USSR | 35 | 29 | 57 | 77 | 86 | 85 | 46 | 36 | 26 | 32 | 27 | 20 | 23 | 47 | 28 | 16 | 38 | 22 | 90 | 21 | 37 | 34 | 88 | 0 | 79 | 45 | 17 |
| Venezuela | 46 | 78 | 23 | 14 | 37 | 6 | 62 | 75 | 66 | 53 | 52 | 61 | 56 | 71 | 58 | 72 | 54 | 83 | 13 | 67 | 43 | 65 | 27 | 79 | 0 | 40 | 63 |
| West Africa | 10 | 39 | 25 | 36 | 64 | 46 | 22 | 35 | 27 | 31 | 23 | 30 | 24 | 32 | 18 | 34 | 15 | 44 | 48 | 42 | 21 | 28 | 59 | 45 | 40 | 0 | 29 |
| Yugoslavia | 18 | 26 | 41 | 61 | 75 | 69 | 35 | 30 | 15 | 20 | 14 | 8 | 7 | 36 | 16 | 13 | 23 | 25 | 74 | 22 | 19 | 24 | 73 | 17 | 63 | 29 | 0 |

ates