

CINEMAWARE

C O R P O R A T I O N

présente

ROCKET RANGER



Informatique	PETER KAMINSKI TOM McWILLIAMS
Informatique complémentaire	RANDY PLATT
Scénario	ROBERT JACOB
Direction artistique	ROB LANDEROS
Art graphique	JEFF HILBERS
Travaux artistiques complémentaires	BETSY SCAFATI KARA BLOHM STEVE QUINN JEFF GODFREY
Score original	BOB LINDSTROM
Effets audio	BILL WILLIAMS LARRY GARNER
Voix	ROB LANDEROS MELANIE CUTTER RANDY PLATT
Réalisateurs en chef	PHYLLIS JACOB ROBERT JACOB
Réalisateur	JOHN CUTTER
Dessinateur	KELLYN BECK

NOUS REMERCIONS Patrick Cook, Allen McPheeters, Eric Pobirs, Wayne Brockman, Russel Truelove, Kirt Nystrom, Larry Weissenborn, Monica Mead, Norma Leith, Annette Childs.

Copyright 1988 Cinemaware Corporation, Tous droits réservés.
ROCKET RANGER est une marque déposée de Cinemaware Corporation.

28 DECEMBRE 2040

NE JETEZ PAS CE MANUEL ! LISEZ-LE ATTENTIVEMENT ! DES HOMMES ONT RISQUÉ LEUR VIE POUR VOUS FAIRE PARVENIR CE MATERIEL :

Il y a cent ans, en 1940, les Nazis ont gagné la Seconde Guerre Mondiale. Ce fut une faute horrible, une erreur incommensurable qui plongea notre monde, pendant un siècle, dans le cauchemar de la terreur fasciste. Mais vous, vous allez changer l'histoire. Avec notre aide, vous allez empêcher les Nazis de gagner la guerre. Vous allez mettre fin à ce cauchemar avant qu'il ne commence.

Nous sommes un groupe clandestin de savants épris de liberté, et c'est nous qui vous avons envoyé les objets qui viennent d'apparaître dans votre laboratoire. Si nous avons bien calculé les coordonnées de notre machine à remonter le temps, nous sommes maintenant en mai 1940. Veuillez examiner soigneusement ces objets. Vous ne trouverez rien de comparable à votre époque. Le plus gros des appareils est un jeu de fusées, et vous avez également un volant de décodage, un pistolet à rayons et un bracelet détecteur. Vous trouverez leur mode d'emploi dans ce manuel. Ces outils vont vous permettre de changer le cours de l'histoire.

Nous sommes vos enfants, et nous vous supplions de nous aider.

Après avoir gagné la guerre, Hitler et son Troisième Reich ont établi un gouvernement mondial dirigé par les pantins fascistes du Führer, un empire du mal qui domine la terre entière. Tous les membres de notre groupe sont des savants contraints de travailler dans une installation Nazie de recherche sur l'armement, située à l'endroit que vous appelez Fort Dix, dans le New Jersey — sans grande ressemblance avec le New Jersey que vous connaissez en 1940.

Nous vivons en fait comme des prisonniers, et nous travaillons à la mise au point de nouvelles armes destinées à la conquête de l'espace par les Nazis. Nos familles et ceux que nous aimons sont enfermés dans les camps de "vacances permanentes" du Reich, et leur vie dépend de notre travail et de la continuation de nos obscènes recherches. Les bâtiments de nos laboratoires sont situés à l'emplacement de votre laboratoire : Nous nous trouvons donc dans le même espace physique, même si nous vivons à des époques différentes.

Nous travaillons, entre autres, sur une machine expérimentale à remonter le temps. Nous n'avons pas encore réussi à mettre au point le voyage humain dans le temps, et nous ne sommes pas capables d'envoyer des objets dans l'espace. Nous pouvons cependant projeter des objets inanimés dans le temps. Les objets que nous vous avons envoyés n'ont pas bougé au sens physique du terme : Nous avons simplement modifié le plan-temps de leur structure moléculaire.

Nos maîtres Nazis sont sur le point de découvrir que la machine à remonter le temps fonctionne. Cette tentative d'entrer en contact avec le passé représente donc notre dernière chance ; si les Nazis découvrent que nous avons utilisé la machine, nous pouvons être considérés comme morts.

En cette année 2040, aucune puissance n'est capable d'opposer au Reich la moindre résistance ; A notre époque, il y a encore une chance. Nous croyons qu'un homme, armé des outils appropriés, et connaissant à l'avance les événements à venir, peut les arrêter. Bien que les Nazis aient réécrit l'histoire de façon à justifier leur doctrine perverse, nous savons, preuves à l'appui, qu'ils n'auraient jamais dû gagner la guerre. Nous avons appris que le pays que vous appelez les États-Unis représentait la plus grande puissance industrielle du monde. S'ils avaient eu suffisamment de temps pour rassembler leurs ressources, les États-Unis et leurs alliés auraient triomphé des Nazis.

Mais en 1940, l'équilibre entre les différentes puissances s'est soudainement modifié. La technologie allemande a fait un bond en avant de plusieurs décades, peut-être grâce à la découverte du lunarium, et les Nazis ont gagné la guerre avant que les Américains n'aient pu intervenir. La légende veut que les Nazis aient mené leurs attaques à l'aide de zeppelins volant dans la stratosphère à une telle altitude que les plus modernes des chasseurs américains ne pouvaient les atteindre. Il n'existait aucune forme de défense contre ces vaisseaux de la mort, et des nations entières ont été conquises par la flotte de zeppelins des Nazis.

Nous savons que les allemands disposaient de plusieurs bases clefs dans différentes parties du monde. Votre mission : Découvrir ces bases, utiliser le jeu de fusées et le pistolet à rayons pour percer leurs défenses, et détruire les sources de leur puissance.

Ce n'est pas par hasard que vous avez été choisis pour mener cette mission. Nous vous avons sélectionnés dans un ancien tableau de service, après avoir découvert que vous aviez été à l'école avec la fille d'Otto Barnstorff. Le nom de Barnstorff, l'un des plus grands savants américains, est lié, d'une façon ou d'une autre, à la source du pouvoir Nazi. Nous avons lu dans un vieux journal de famille que les Nazis sont sur le point de kidnapper Barnstorff et sa fille Jane pour les envoyer en Allemagne, dans un zeppelin. Le bracelet détecteur vous permettra de suivre leur trace, et vous pourrez utiliser le jeu de fusées pour les sauver. Il est plein de fuel lunaire, et peut-être réussirez-vous à en voler davantage aux Nazis.

Notre destin est donc entre vos mains. Nous ne savons pas dans quelle mesure votre action pourra affecter le futur — il est possible, en effet, que nous ne soyons plus là pour voir le nouveau monde qui en résultera. C'est pourtant le seul moyen pour mettre fin à l'horreur de ces mille dernières années.

Nous avons donné le pouvoir de changer l'histoire. Seigneur ! La Gestapo est à la porte... Au revoir et bonne chance !

MODE D'EMPLOI

MANUEL

A ne mettre qu'entre les mains de Membres du Parti de bonne réputation, sous peine de mort.

**CE MANUEL, ET LES OBJETS
QUI Y SONT DÉCRITS,
ONT COUTÉ BON NOMBRE DE VIES.
FAITES-EN BON USAGE !**

JEU DE FUSÉES HIMMELWURFER — Modèle 2000.

MODE D'EMPLOI

Félicitations ! Vous avez obtenu l'autorisation d'acheter un Himmelwurfer, le plus sûr des jeux de fusées produits par le Reich depuis 2025. Vous trouverez dans ce manuel les informations essentielles au bon fonctionnement et à l'entretien de votre jeu de fusées. Vous devez, aux termes de la Loi du Reich Numéro 52237-2, lire attentivement ces instructions et vous familiariser avec les différentes commandes de façon à pouvoir voler sans problèmes — sous peine de mort.

TEMPS DE RODAGE

Évitez, pendant les premiers 3000 kilomètres, de voler trop longtemps à vitesse constante. La même période de rôdage doit être respectée en cas de changement ou de réparation des moteurs. N'oubliez pas, aussi bien pendant qu'après la période de rôdage, de ne voler qu'à vitesse modérée jusqu'à ce que le moteur soit chaud. Souvenez-vous également que c'est votre Vendeur qui connaît le mieux le Himmelwurfer, et que c'est à lui que vous devez vous adresser, sous peine de mort, pour toutes les opérations d'entretien.

HARNAIS DE SÉCURITÉ

Votre harnais se présente sous la forme d'une combinaison en une seule pièce, munie d'un système de déverrouillage de sûreté pour les cas d'amérissage. Ajustez correctement le jeu de fusées avant de vous agraffer, en vous tenant debout et en laissant l'engin se mettre naturellement en position sur vos épaules.

- o Les attaches de confort vendues au marché noir ne sont pas recommandées car elles sont susceptibles de porter atteinte au fonctionnement et à la sécurité du harnais. L'utilisation de ces attaches est d'ailleurs un crime capital.
- o N'essayez jamais d'attacher plus d'une personne dans le harnais. Vous seriez immédiatement arrêté et emprisonné dans le camp de Vacances Permanentes de Lituanie.
- o Chacune des parties du harnais doit être régulièrement contrôlée de façon à déceler toute trace d'usure, de relâchement ou de quelque détérioration que ce soit. La Loi du Reich Numéro 43368-7, précise que tout traitement peut être refusé pour des blessures provoquées par une défaillance du crochet de verrouillage ou du système de sécurité.

ENTRETIEN DU PARACHUTE

Votre parachute de secours a été conçu pour vous permettre de sauter en toute sécurité avec une charge maximale de 150 kilos. Son entretien n'est pas obligatoire aux termes de la Loi du Reich, mais le parachute doit néanmoins être réemballé et régulièrement vérifié de façon à rester en bon état de fonctionnement. La manette d'ouverture est située du côté gauche du jeu de fusées. Abaissez la manette pour déclencher l'ouverture du parachute de secours.

Remplacez le parachute de secours :

- Si la toile semble usée ou endommagée.
- Si des trous ou des déchirures sont visibles.
- Si son état paraît douteux.
- S'il ne s'ouvre pas.

MESURES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

— Pensez à revêtir une combinaison de vol climatisée Himmelwurfer pour voler à haute altitude : elles sont à la disposition des Membres du Parti de bonne réputation. Le vol à haute altitude est extrêmement dangereux, en raison du froid et de la raréfaction de l'air. Notez également que ceci est punissable de mort.

— Votre jeu de fusées M2000 a été conçu pour pouvoir effectuer des vols transocéaniques, mais il est recommandé de subir un entraînement poussé avant d'entreprendre de longs parcours au-dessus de l'eau. Les noms des personnes qui tenteraient d'effectuer un vol transocéanique sans y avoir été autorisées seront transmis à la Milice des Vacances Permanentes.

SYSTEME DE GUIDAGE

Votre jeu de fusées Himmelwurfer est doté d'un système de guidage automatique qui vous permettra de naviguer sans problèmes entre les

principales régions Européennes, Africaines, Nord- et Sud-Américaines. Vous n'avez qu'à indiquer le code de votre destination pour utiliser votre VOLANT DE DÉCODAGE SECRET, et votre Himmelwurfer prendra automatiquement la bonne altitude pour suivre l'itinéraire le plus direct.

Le système de guidage de votre Himmelwurfer peut, si vous le désirez, être relié à d'autres appareils. Le câble d'interface escamotable incorporé à votre système vous permettra de le relier à l'unité de contrôle de l'autre appareil. Vous pourrez, à l'aide de votre système, guider l'autre avion jusqu'à l'aéroport du Reich que vous aurez choisi ou vers une destination homologuée du Système Solaire.

LUNARIUM : MESURES DE SÉCURITÉ

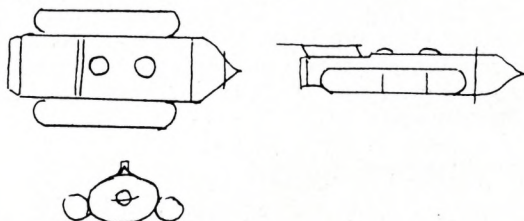
Le Himmelwurfer M2000 fonctionne au lunarium, en vente dans votre Station Service du Reich la plus proche. Vous apprécierez l'équité de son prix, fixé par la Commission des Prix du Parti. La manipulation du lunarium est connue pour être dangereuse : Veuillez donc, sous peine de mort, à toujours être servi par une employée du Reich de sexe féminin, spécialement entraînée.

- Tout contact avec le lunarium provoque chez les mâles stérilité et perte de l'intelligence. Les femelles ne sont pas touchées.
- Toute ingestion de lunarium provoque l'incandescence de la victime. Ne la touchez pas, et appelez immédiatement l'hôpital le plus proche ou l'Équipe d'Enlèvement des Corps.
- Nous espérons que vous apprécierez les avantages de sûreté et de propreté du lunarium.

NOTRE GARANTIE

Himmelwurfer réparera ou remplacera, moyennant un prix équitable fixé par le Parti, toute partie montée à l'usine et défectueuse sur le plan matériel ou dans sa façon, à condition qu'elle ait été utilisée dans des conditions normales — c'est-à-dire hors de tout usage punissable de mort. Cette garantie s'ouvre à la date d'achat par le premier acheteur de détail. Le Himmelwurfer est garanti pour 20 ans ou 20 kilomètres, selon le cas. Merci d'avoir choisi Himmelwurfer, et Heil Hitler !

HIMMELWURFER
JEU DE FUSÉES
Modèle M2000



PISTOLET A RAYONS SCHMEISSER

USAGE AUTORISÉ

Le pistolet à rayons Schmeisser est l'arme des Waffen SS ; son usage n'est autorisé qu'aux Membres du Parti de bonne réputation. Tout autre usage en est interdit par la Loi du Reich et passible de mort ou de Vacances Permanentes.

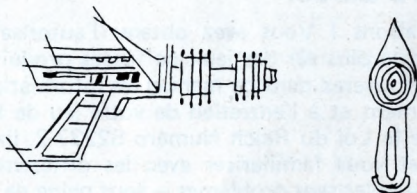
PRINCIPES DE SÉCURITÉ

Le pistolet à rayons Schmeisser tire des éclairs d'énergie qui explosent à l'impact avec une énorme puissance de destruction. Ses utilisateurs doivent le manier avec la plus grande précaution, particulièrement à portée de Membres du Parti de bonne réputation.

Chaque pistolet contient une charge de radium blindée, capable de tirer sans problèmes 50.000 coups mortels. Prenez les précautions suivantes pour éviter d'être exposé à une trop grande radioactivité.

- **N'essayez pas d'ouvrir le réservoir d'énergie**, l'exposition au radium pouvant être dangereuse.
- **N'utilisez pas le pistolet s'il est endommagé** : il risque d'exploser.

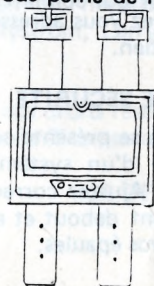
PISTOLET A RAYONS SCHMEISSER



BRACELET DÉTECTEUR TELEFUNKEN

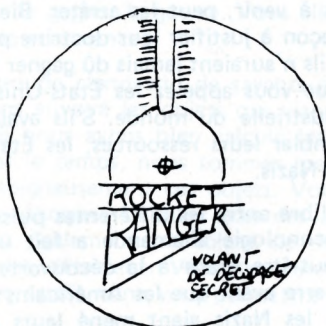
USAGE AUTORISÉ

Le Bracelet Détecteur Telefunken est l'ordinateur portatif des Waffen SS ; son usage n'est autorisé qu'aux Membres du Parti de bonne réputation. Tout autre usage en est interdit par la Loi du Reich et passible de mort. Consultez pour plus d'informations, sous peine de mort, la Carte de Référence Rapide jointe.



VOLANT DE DÉCODAGE SECRET

Le VOLANT DE DÉCODAGE SECRET empêche tout usage non autorisé de votre jeu de fusées Himmelwurfer. Vous devez consulter le décodeur, lorsque vous vous préparez à décoller pour une nouvelle destination, de façon à obtenir le code exact d'accès ou de destination. Pour plus d'informations, consultez la Carte de Référence Rapide jointe, sous peine de mort.



LES FEUILLETONS A "COMBINAISONS-FUSÉES" PAR ERIC HOFFMAN

En 1949, l'ère du feuilleton télévisé du samedi matin commençait à toucher à sa fin. Seules la Columbia et la Republic Pictures continuaient à en diffuser. Cette année-là, la Republic trouva son inspiration dans le domaine de la pseudo science-fiction et réalisa le thriller en douze parties, "King of the Rocketmen"...

L'intrigue : Le Dr Vulcan, maître criminel inconnu, lançait une campagne de terreur contre le monde... Et Jeff King (Le Roi des Hommes-fusées, vous y êtes), se démenait pour contrecarrer ses funestes projets. Le Roi fut baptisé "Homme-fusée" par une journaliste qui l'avait aperçu, survolant la ville dans une combinaison-fusée casquée.

Cette invention de "puissance atomique" n'était en fait qu'un simple gadget, constitué d'une veste de cuir avec un ensemble de tubes lance-fusées attachés au dos, un tableau de commandes sur le devant et un casque en forme de balle avec des ouvertures pour les yeux et la bouche. Voilà. Le héros n'avait qu'à enfiler la combinaison-fusée, et le casque, pour se transformer instantanément en super-héros !

Le feuilleton fit sensation et, en 1952, lorsque la Republic chercha un moyen d'augmenter les ventes de feuilletons, elle n'eut qu'à ressortir la combinaison-fusée, non pas une fois, mais deux, dans *Radar Men from the Moon* ("Les Hommes-radars de la lune") et ("Zombies of the Stratosphere" ("Les Zombies de la Stratosphère").

"Radar Men from the Moon" marqua la naissance d'un nouveau héros fantastique, Commando Cody, surnommé "Sky Marshal of the Universe" ("Seigneur de l'Univers"). Le feuilleton racontait la bagarre de Cody contre Retik, le chef malfaisant de la lune. En plus de la combinaison-fusée, Cody se vit attribuer un autre mode de transport, le vaisseau-fusée, capable d'atteindre d'autres planètes. **Note pour les mordus de cinéma** : Clayton Moore, ayant arrêté de tourner "The Lone Ranger" en raison d'un conflit salarial, jouait l'un des acolytes de Retik.

Aussitôt après "Radar Men from the Moon", la Republic diffusa "Zombies of the Stratosphere", qui fit l'objet d'un véritable culte en raison de la présence d'un jeune acteur nommé Leonard Nimoy, en la personne d'un "Zombie" Martien. Sa mission : actionner le détonateur d'une super-bombe H, qui aurait fait sortir la terre de son orbite. Le but des Martiens, bien sûr était d'aller ensuite profiter du bon climat de l'emplacement désormais libre.

Larry Martin, notre héros en combinaison-fusée, de la Patrouille Interplanétaire, s'attacha à contrecarrer ces funestes projets. C'était Judd Holdren, le héros du "Capitaine Video" de la Columbia, qui jouait le rôle de Martin.

L'année suivante, 1953, vit la fin de la combinaison-fusée. La Republic réengagea pour "Commando Cody, Sky Marshal of the Universe" ("Commando Cody, le Seigneur de l'Univers"), le héros de "Radar Men from the Moon", Judd Holdren. Cette série, sans être à proprement parler un feuilleton, fut apparemment tournée dans l'esprit d'une diffusion télévisée. Elle était constituée de douze épisodes, mais, à la différence d'un feuilleton, chaque épisode représentait une histoire complète en lui-même. En rassemblant les épisodes, on obtenait un scénario continu qui unissait le tout. Après une diffusion théâtrale limitée, "Commando Cody, Sky Marshal of the Universe", passa sur la NBC, sponsorisé par General Foods.

"Rocket Ranger" paie plus ou moins son tribut à "Flash Gordon", "Buck Rogers" et "Commando Cody", les héros de cette forme d'art cinématique passée, mais non oubliée... le feuilleton du samedi matin !

Heureusement pour tous les fanatiques de ces personnages héroïques, leurs aventures sont désormais disponibles sur cassettes vidéos.