

**ACE2**

## INSTRUCCIONES PARA SPECTRUM, COMMODORE 64/128 Y AMSTRAD

### CARGA DEL 'ACE 2'

#### (1) ANTES DE COMENZAR

Quita todo el equipo periférico innecesario (impresora, cartuchos, etc.) ya que sería molesto para el programa. Si usas palancas omnidireccionales con opción de DISPARO AUTOMATICO (AUTO-FIRE), se han de poner en DESCONECTADO (OFF). Pon tu computador en CONECTADO (ON). Los usuarios de Commodore 128 han de mantener apretada la tecla COMMODORE al hacerlo. Si usas cassette, asegúrate de que la cinta está colocada a cierta distancia de la TV/Monitor, y que los cabezales de cinta se hayan limpiado con regularidad.

(2) COMMODORE 64/128-CASSETTE  
Manten apretado SHIFT, y aprieta RUN/STOP (marcha/parada). Aprieta PLAY (funcionamiento) en la unidad de cassette. Transcurridos pocos minutos se cargará ACE 2.

### RESUMEN DEL 'ACE 2'

EL SIMULADOR DE COMBATE AEREO (ACE 2) es una simulación de vuelo y de combate para uno o dos jugadores, cada uno volando en un tipo diferente de moderno avión caza a chorro. El Avión Uno es un avión con una base en un portaviones, mientras que el Avión Dos está en una base aérea. En el modo de un solo jugador, éste controla el Avión Uno, y el computador se encarga del Avión Dos, utilizando inteligencia artificial muy avanzada para realizar maniobras tanto ofensivas como defensivas. El Avión Dos es de un país desértico, con costa al oeste. El Avión Uno tiene su base en un portaviones extranjero, que se ha situado fuera de las aguas territoriales.

ACE 2 es realmente dos juegos:

#### (1) COMBATE ENTRE AVIONES A CORTA DISTANCIA.

Ambos aviones están armados con cañón aéreo y con misiles buscadores de infrarrojos de corto alcance. Están colocados en posición aleatoria en el mapa, pero bastante cercanos entre si. Los aviones han de combatir entre ellos usando las armas disponibles, y si se derriba un avión, el juego continúa y

los dos pilotos reciben un nuevo avión. El juego termina cuando uno de los pilotos no tiene ya más aviones.

## (2) ATAQUE AEREO Y A TIERRA DE ESCALA COMPLETA

El país del Avión Uno ha colocado un buque espía cerca de la costa de su rival, y su misión es la de vigilar una estación de radar de tierra. En contra de lo que se esperaba, los habitantes han reaccionado agresivamente ante esta acción, y han enviado un solo avión de la base aérea al este de la estación de radar para derribar los aviones enemigos y hundir el buque. Se pide ayuda y se envía un solo avión de combate con base en portavión, con órdenes de derribar al atacante, y luego destruir la arriba mencionada estación de radar. Cada avión tiene un cañón aéreo y además puede armarse con diversos misiles aire-aire de corto y largo alcance, y un misil aire/tierra. Los pilotos han de elegir la carga de armamento; la sección **PARA ARMAR EL AVION** explica esto con todo detalle.

**AJUSTE DE LAS OPCIONES PARA 'ACE 2'**

Usa la palanca omnidireccional para mover la flecha arriba y abajo, y aprieta disparo (Fire) para cambiar una opción.

## (1) COMIENZO DEL CONFLICTO

Mueve la flecha a la parte superior y aprieta disparo (Fire) cuando estés satisfecho de las opciones.

## (2) COMBATIENTES

Ajusta para Un Jugador, o Dos Jugadores.

## (3) NIVEL DE DOMINIO DE COMPUTADOR DEL Oponente

Sólo puede conectarse si se juega contra el computador. Si se cambia este valor (1-20) se aumenta el dominio y habilidad del piloto del computador.

## (4) GUIÓN DE COMBATE

Cambia éste para obtener el tipo de juego que desees jugar, **COMBATE ENTRE AVIONES A CORTA DISTANCIA** o **CONFLICTO DE ESCALA COMPLETA** (mira texto anterior).

## (5) NUMERO DE AVIONES DE CADA UNO.

Efectivamente, éste es el número de

“vida” que se conceden, y normalmente se ajusta a 3, pero se puede aumentar hasta un máximo de 20, para tener un juego realmente largo . . .

**(6) DETECCION DE AVIONES ESTRELLADOS.**

Normalmente está en CONECTADO (ON), pero puede ponerse en DESCONECTADO (OFF), y cuando se estrella cualquiera de los dos aviones en el mar o en tierra no se destruye. Se recomienda esto para los pilotos nuevos . . .

**(7) NUMERO DE ACIERTOS CON MISILES QUE SE NECESITAN PARA MATAR.**

Normalmente éste número se ajusta a 3, pero se puede reducir para dar una representación más realista de la potencia destructiva de las armas modernas . . .

**(8) RESERVA ESTAS OPCIONES PARA DISCO (JUEGO A BASE DE DISCO SOLAMENTE).**

Usa este control para reservar las opciones actuales para disco, de modo que cuando se cargue el juego la próxima vez, se seleccionen automáticamente.

**PARA ARMAR EL AVION (NECESARIO SOLAMENTE DURANTE EL JUEGO DE CONFLICTO DE ESCALA PLENA)**

Cuando veas la imagen de tu avión, mueve la flecha abajo, para seleccionar ‘ARM’ (armamento), y aparecerá el menú de armamento. Mueve la flecha al nombre de un arma y aprieta disparo (Fire) para incrementar el número que se llevará. El programa asegurará que la carga de armas seleccionada esté dentro de la capacidad de transporte del avión.

**CAÑON — 3000 disparos (fijo)**  
**MISILES BUSCADORES DE INFRARROJOS — máximo de 8, pero menos si se llevan otras armas.**  
**MISILES GUIADOS POR RADAR — máximo de 6, pero no puede llevarse ninguno si se llevan algunas armas de aire/tierra/aire-buque.**  
**MISILES AIRE-TIERRA/AIRE-BUQUE — máximo de 2.**

**VUELO DEL AVION EN EL ‘ACE 2’**

Esta parte del ACE 2 se ha diseñado como una simulación de vuelo de un avión de combate Mach 2, pero con muchos de los aspectos complejos y difíci-

les de pilotaje eliminados. He aquí algunas de las cosas sobre las que no tienes que preocuparte:

Control de tren de aterrizaje. Ajuste de flaps Control del timón. Temperatura del motor Disminución de régimen de viraje a velocidad muy baja y muy alta Mantenerse por debajo de la velocidad máxima segura Evitación de fuerzas g máximas.

La siguiente información se refiere al vuelo de CUALQUIERA DE LOS DOS aviones.

### (1) POTENCIA DEL MOTOR

Usa las dos teclas específicas para aumentar o disminuir la potencia de su turboreactor. Con más de un 75 por ciento de potencia (esto es, cuando el indicador de barra de empuje de su panel de instrumentos está lleno en más de tres cuartos) están funcionando los retroquemadores. Esto hace que el empuje del avión aumente drásticamente, pero el inconveniente es que se consume mucho combustible. Los retroquemadores se necesitan para volar a velocidades superiores a Mach 1.0 (unos 760 nudos).

### (2) UTILIZACION DE LA PALANCA OMNIDIRECCIONAL.

Si se mueve la palanca omnidireccional hacia arriba o hacia abajo se cambia el ángulo de inclinación longitudinal del avión. Si éste vuela cabeza abajo, tirando de la palanca omnidireccional atrás el avión se lanza en picado; si el avión no está cabeza abajo, al hacer esto asciende. Observa tu indicador de ángulo de inclinación longitudinal (Pitch).

Para hacer girar el avión, ha de ponerse en inclinación lateral. Moviendo la palanca omnidireccional a izquierda o derecha se consigue esto. Para que gire rápidamente, pon el plano en una gran inclinación lateral y tira hacia atrás la palanca. Observa que cuando el avión está en una gran inclinación lateral si se mueve la palanca omnidireccional arriba o abajo no se afecta nada o se afecta muy poco la inclinación longitudinal del avión.

### (3) VELOCIDAD DE PERDIDA Y TECHO

Se produce velocidad de pérdida si la velocidad del avión no es suficiente para

mantenerle en vuelo. En un avión real, la velocidad de pérdida varía según su situación, pero en el ACE 2 se ha fijado a 140 nudos.

El techo (altitud máxima del avión) es de 60.000 pies.

#### (4) CONCEPTO DE MANOS EN ACELERADOR Y PALANCA (HOTAS)

El avión real, como el F-18 Hornet y el F-15 Eagle, usa el concepto HOTAS en el diseño de sus controles de vuelo. Los controles más importantes que necesita el piloto durante el combate aéreo están colocados en el acelerador (palanca para controlar la potencia del motor) o en la palanca omnidireccional. La mano izquierda del piloto está usualmente en el acelerador, su mano derecha en la palanca.

Los controles de vuelo del ACE 2 se han diseñado de modo similar: todos los controles del Avión Uno están a la izquierda del teclado y los del Avión Dos a la derecha. Recomendamos que cada jugador se siente en el lado apropiado del computador, con su mano derecha en la palanca y los dedos de su mano

izquierda en/cerca de las teclas de empuje, selección de armas y defensa. Puede que desees variar esta posición según tus propias necesidades.

### INSTRUMENTOS DEL AVION

NOTA: CONSULTA EL DIAGRAMA ADJUNTO.

#### AVION UNO

El panel de instrumentos del Avión Uno representa el tipo más reciente, y la información se ofrece en tubos catódicos. (Los TRC). La parte inferior del TRC izquierdo indica el nombre del arma actualmente seleccionada, y cuántas unidades de tal arma tienes.

CANNON — CAÑON AEREO  
HEATAA — MISIL BUSCADOR DE INFRARROJOS AIRE-AIRE  
RADAR AA — MISIL GUIADO POR RADAR AIRE-AIRE  
AIR-GRND — MISIL AIRE-TIERRA.

A la izquierda del TRC central está el ESCANER DE RADAR. El punto en el centro es tu avión, y los contactos de radar (misiles, aviones enemigos, etc) de-

lante de tu avión se muestran encima del punto. El radar ajusta automáticamente tu pantalla, cuando el blanco está a corta distancia, y observarás que cambian las líneas de escala de la parte derecha de la imagen de pantalla.

A la derecha del radar está la PANTALLA DE ANGULO DE INCLINACION LONGITUDINAL (PITCH). Es una representación del movimiento aparente del horizonte, al cambiar el ángulo de inclinación longitudinal del avión. Así pues si el avión vuela con el morro con inclinación longitudinal cero, la barra de inclinación longitudinal que representa la tierra ocupa la mitad inferior de la pantalla. A medida que aumentas el ángulo de inclinación longitudinal de tu avión, verás que parece que la tierra desciende y la barra indicadora se mueve de modo similar.

A la derecha del Visualizador central, está el indicador de balanceo del avión, que indica el ángulo de inclinación lateral de tu avión.

#### AVION DOS

El panel de instrumentos del Avión Dos

representa el diseño antiguo, y ofrece los TRC y también instrumentos convencionales.

A la extrema izquierda del interruptor selector de armas muestra el arma actualmente seleccionada:

- C — CAÑON
- H — MISIL BUSCADOR DE INFRARROJOS AIRE-AIRE.
- R — MISIL GUIADO POR RADAR.
- S — MISIL ANTIBUQUE.

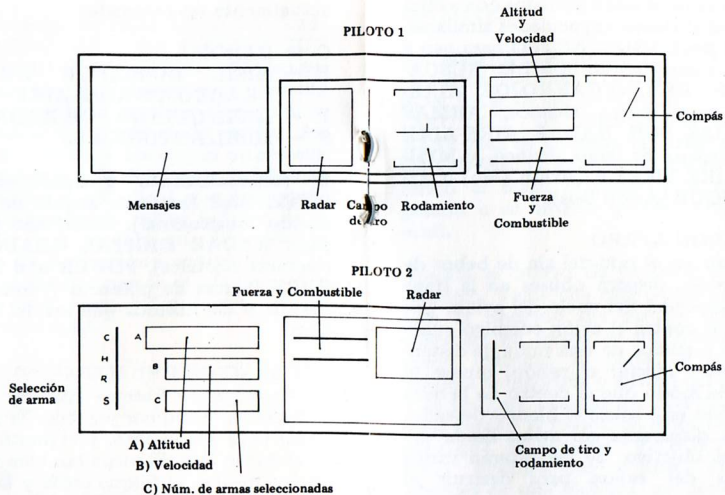
El funcionamiento y significado de PITCH BAR (barra de ángulo de inclinación longitudinal). COMPASS (compás), RADAR DIGITAL READOUTS (lecturas digitales), POWER and FUEL BARS (barras de potencia y combustible), son los mismos que los del Avión Uno.

#### UTILIZACION DEL MAPA

El mapa puede hacerse aparecer en la pantalla de cualquier jugador. El punto negro es el Avión Uno, y el punto blanco el Avión Dos. El mapa también muestra los misiles, el buque espía y la estación de radar. El portaviones y la base

## INSTRUMENTOS DEL ESCENARIO DE COMBATES

(Instrumento del Panel negro sobre el blanco en la línea dibujada)





aérea NO están en el mapa; están situados al oeste y este del avión.

## UTILIZACION DE LOS SISTEMAS DE ARMAS DEL ACE 2

Ambos aviones están armados con armas similares y tienen capacidades similares. Tienen un CAÑÓN AEREO para uso a distancia muy corta. MISILES BUSCADORES DE INFRARROJOS AIRE-AIRE para corto alcance, ARMAS GUIADAS POR RADAR AIRE-AIRE para disparo de largo alcance, y MISILES AIRE-TIERRA (Avión Uno) o AIRE-BUQUE (Avión Dos).

### (1) CAÑÓN AEREO

Montado en el rafz del ala de babor de cada avión, dispara obuses en la línea de la dirección del vuelo del avión. Usa el cañón contra el avión enemigo cuando esté a menos de una milla de distancia. Para ajustar el cañón, mueve el avión de modo que el centro de la mira del cañón esté sobre el blanco deseado. Intenta disparar a un avión desde detrás del objetivo. Se necesitarán varios aciertos del cañón para destruir el avión.

### (2) MISILES AIRE-AIRE

Nota: Inicialmente el ACE 2 está ajustado de modo que se necesitan tres aciertos de misil para destruir un blanco, pero este número puede reducirse a dos, o inclusive uno (Mira AJUSTE DE LAS OPCIONES).

(i) MISILES BUSCADORES DE INFRARROJOS AIRE-AIRE SON ARMAS DE CORTA DISTANCIA (ALCANCE DE MENOS DE 8 MILLAS). Esta es un arma de 'DISPARE Y OLVIDESE' lo que significa que, disparando el misil, el piloto uno necesita guiarlo a su blanco; puedes olvidar el misil.

Apunta el morro de tu avión al avión enemigo. Verás una caja de mira que indica la posición del blanco, que sólo aparecerá en forma de un punto a distancia extrema. El panel de mensajes señalará la distancia y altitud del blanco, y te indicará cuándo los detectores del misil captan la fuente de calor (el avión enemigo). El mensaje "TARGET LOCKED" significa que se puede disparar. Después de que dispares, no tienes control ni influencia sobre el misil. Si el

blanco está cerca, haz algunos disparos con el cañón.

**(ii) MISILES GUIADOS POR RADAR AIRE-AIRE SON ARMAS DE LARGA DISTANCIA (ALCANCE DE MENOS DE 25 MILLAS)..**

Este es un MISIL SEMIACTIVO GUIADO POR RADAR, lo que significa que ha de guiarse al misil al blanco con el radar de su avión. Como en el caso de los misiles buscadores de infrarrojos, la caja de mira indica el blanco, el panel dirá 'TARGET LOCKED', y tu puedes disparar. EN ESTO ES EN LO QUE DIFIEREN LOS MISILES. Disparando el misil guiado por radar DEBES mantener el avión enemigo dentro de la caja de mira, durante la trayectoria del misil (unos 30 segundo si el blanco está a distancia de 25 millas).

Si el blanco se mueve separándose de la caja de mira unos pocos segundos, el radar no podrá encontrarlo, y el misil se habrá perdido. Observa que la caja de mira se mueve y por lo tanto no necesitas apuntar DIRECTAMENTE el avión al blanco.

**(3) MISIL AIRE-TIERRA/AIRE BUQUE**

El funcionamiento de este dispositivo es el mismo, tanto para el Avión Uno como para el Avión Dos, aunque los misiles son de hecho diferentes.

El acercamiento al blanco se realiza por debajo de los 2000 pies, y a una velocidad de 500 nudos o menos. Apunta tu avión de modo que el blanco esté dentro de la caja de mira, y cuando el panel diga 'TARGET LOCKED', dispara el misil. HAS DE MANTENERTE APUNTANDO AL BLANCO, mientras el misil vuela hacia él. Como en el caso de los misiles guiados por radar aire-aire, si el blanco se mueve separándose de la caja de mira durante más de unos pocos segundos, el misil se habrá perdido.

**PUNTUACION**

**ACIERTO DE CAÑON SOBRE BLANCO — 20 Puntos.**

**ACIERTO DE MISIL SOBRE BLANCO — 50 Puntos.**

**AVION ENEMIGO DESTRUIDO — 200 Puntos.**

**OBJETIVO ENEMIGO DE TIERRA DESTRUIDO — 2000 Puntos.**

## **DEFENSA DEL AVION**

Si se dispara un misil enemigo contra tí, lanza bengalas o cinta metálica antirradar (el juego selecciona lo correcto), para engañar al misil. Tienes 6 bengalas y 6 dispositivos de cintas metálicas antirradar. Las bengalas y cintas son más efectivas cuando el misil está a distancia de 1 milla; el panel de instrumentos te dirá la distancia. Ascende o lánzate en picado para cambiar su altitud varios miles de pies, para evitar el misil.

Si hay un avión enemigo detrás de tí, y está bastante cerca da un viraje rápido, o asciende rápidamente para separarte de él. Si la distancia es de menos de una milla y si no te puedes escapar de él, ve haciendo ángulos de lateral, tirando hacia atrás de tu palanca, y luego cambiando el ángulo de inclinación, y empujando hacia adelante, para evitar disparo del cañón enemigo.

Cuando ataques un objetivo de tierra o un buque, cuida de los misiles enemigos de superficie/aire, y toma las medidas antes indicadas para evitarlos.

Si de hecho un disparo te ACIERTA, los

controles no te responderán durante unos segundos y en esos momentos eres muy vulnerable a otro misil, o a disparo de cañón. Por lo tanto, si te está persiguiendo un misil, ESCAPATE del enemigo, realizar acción evasiva.

## **RETORNO A LA BASE**

Si estás bajo de combustible o armamento, o si tu avión ha recibido impacto varias veces, retorna a la base, para reparaciones, rearmamento o reabastecimiento de combustible.

**EL AVION UNO HA DE SALIR VOLANDO POR EL OESTE DEL MAPA, A MENOS DE 1000 PIES, PARA RETORNAR AL PORTAVIONES.**

**EL AVION DOS HA DE SALIR VOLANDO POR EL ESTE DEL MAPA, A MENOS DE 1000 PIES, PARA RETORNAR A SU BASE.**

## **VUELO EN MISION DE COMBATE**

Se recomienda a los nuevos pilotos volar contra el computador, a nivel uno, para conseguir experiencia en combate.

Tu avión es primariamente un caza de superioridad aérea. Diseñado para derribar al otro avión, pero además tiene un

panel secundario de combate aire-tierra que se usa en el juego de conflicto escala completa.

Cuando combatas contra un avión, trata de conseguir altura, para que tu avión sea más rápido y más ágil, en aire menos denso. Selecciona el arma que desees usar y acércate hasta estar a la distancia correcta. **TE HALLARAS DISTRAIDO Y MOMENTANEAMENTE CONFUSO SI MIRAS EL PANEL DE INSTRUMENTOS DEL OTRO JUGADOR. NO LO MIRES.** Las bengalas y cintas metálicas antirradar sólo son efectivas por unos momentos, por lo tanto lo mejor es evadirse además. Los misiles enemigos no pueden ser derribados.

Recuerda que tu avión puede volar más rápido a altitudes más elevadas (30.000 pies o más es una altitud ideal). Necesitarás gran velocidad para alcanzar un blanco distante, o para escapar de la zona de conflicto y retornar a la base.

Si intentas huir y el enemigo está constantemente cerca y detrás de tí, intenta bajar la velocidad, luego tira hacia atrás de tu palanca omnidireccional hasta

que te encuentres frente a él y dispara un misil buscador de infrarrojos (es mejor reservarse uno para el escape) que hará que el enemigo trate de evadirse y te "comprará" alguna distancia.

Ataca el avión enemigo aproximadamente desde la misma altitud (dentro de un margen de 10.000 pies).

**PUEDES** chocar contra el avión enemigo: ten cuidado . . .

## INSTRUCCIONES DE COMMODORE 64

### ACE II AVION DE CONTROL AEREO

#### (1) PLANO UNO

**JOYSTICK** — Colocar el joystick dentro del puerto 1/Joy 1

- F** — Aumento de fuerza en el motor.
- S** — Disminución de fuerza en el motor.
- X** — Cambio de visión del mapa.
- E** — Selección de arma.
- Q** — Si el avión no está amenazado por un misil enemigo, aparecerán un número de proyectiles y chanzas disponibles, pero si es

alcanzado por algún misil, se enciende una llamada como reclamo del misil requerido, o también algunas chanzas, para desviar el misil guiado por radar.

## (2) PLANO DOS

**JOYSTICK** — Colocar el joystick dentro del puerto 2/Joy 2 (Los mandos del Plus/4 se pueden usar con cursores —los cuatro— de llaves en lugar de un segundo stick y fuego con SHIFT).

- K** — Aumento de fuerza en el motor.
- H** — Disminución de fuerza en el motor.
- V** — Cambio de visión del mapa.
- U** — Selección de arma.
- T** — Monitor de proyectiles y chanzas o lanzamiento de proyectiles/chanzas.

## (3) CONTROLES ADICIONALES

- F3** — Retirada del juego y vuelta a empezar (mantener la llave abajo).
- F5** — (C64/C128 versiones únicas) Po-

ner música on/off durante el juego (mantener la llave abajo).

## ACE 2

### INSTRUCCIONES DE SPECTRUM

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

Introduce en tu grabador el cassette y asegúrate de que está totalmente rebobinado.

En máquina 48K Pulsar LOAD” ” y presionar ENTER.

En máquina 128K Seleccionar el menú LOADER.

Presionar PLAY en el grabador de la cassette.

ACE 2 cargará pasados unos pocos minutos.

ACE 2 Avión de (vuelo) Control de vuelos.

### INSTRUCCIONES DE AMSTRAD 664/ 6128

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad 664:

Oprime CONTROL y ENTER simultáneamente a continuación PLAY en el cassette.

Amstrad 6128 Disco

Teclea RUN "DISC" a continuación oprime ENTER.

### (1) PLANO UNO

(Si utilizas joystick, que sea joystick uno Sinclair).

- F — Fuego
- X — Banco derecho
- Z — Banco izquierdo
- Q — Zambullida (en picado)
- A — Escalar
- R — Si el avión no está amenazado por un misil enemigo, aparecerán un número de proyectiles y chanzas disponibles, pero si es alcanzado por un misil, se enciende una llamada para reclamar el misil requerido, o también algunas chanzas, para desviar el misil guiado por radar.
- D — Aumento de fuerza del motor
- S — Disminución fuerza del motor
- C — Cambio de visión del mapa
- W — Selección de armas

### (2) PLANO DOS

(Si usas joystick, que sea Sinclair joystick dos)

- H — Fuego
- M — Banco derecho
- N — Banco izquierdo
- P — En picado (zambullida)
- L — Escalar
- K — Aumento de fuerza del motor
- J — Disminución fuerza del motor
- B — Cambio de visión del mapa
- O — Selección de armas
- U — Monitor/Defensas fuego

### (3) CONTROLES ADICIONALES

- SPACE — Abandono del juego y comienzo de nuevo.

### GUIA RAPIDA DE JUEGO DE COM-MODORE, SPECTRUM Y AMSTRAD

- CASILLA RAPIDA — 140 Nudos
- PUNTO MAS ALTO — 60.000 Pies de altura.
- REGRESO AL PORTAVIONES — PLANO UNO. Sobrevolar por la parte

Oeste del mapa, como mínimo a 1.000 Pies.

**PLANO DOS.** Sobrevolar por la parte Este del mapa, como mínimo a 1.000 Pies de altura.

**CAÑON (C)** — Se utiliza contra el avión enemigo, a una distancia mínima de 1 milla.

**SOLICITUD DE CALOR (H)** — Fuego al avión, a una distancia mínima de 8 millas.

**GUIA DE RADAR (R)** — Fuego al avión a una distancia mínima de 25 millas. **ESTA DEBE SER GUIADA HACIA EL BLANCO.**

**AIRE-TIERRA/BUQUE (S)** — Fuego al blanco de la tierra desde una altitud de 2.000 Pies y una velocidad mínima de 500 Nudos. **GUIARLO HACIA EL BLANCO.**