

# ACE

## **ETAT DE DANGER**

---

Une large flotte ennemie a envahi nos côtes méridionales. Les ennemis ont débarqué avec des douzaines de tanks, et de navires anti-hélicoptères protégés par des engins sol-air mobiles. Des escadrons d'avions de chasse ennemis assurent la protection aérienne des armées ennemies. Celles-ci avancent sans merci et font la conquête de notre patrie sans rencontrer aucune opposition.

## **C'EST A VOTRE TOUR!**

---

Vous êtes seul pilote d'avion de chasse et nous n'avons que TROIS avions de combat A.C.E.; Marque 2, M.R.C.A. avec Atterrissage Tous Terrains Sans Visibilité (AWAT™). Il nous reste trois bases aériennes alliées. Vous devez faire décoller les avions de notre base, attaquer et détruire les forces ennemies sur terre, supérieures en nombre, et les chasser hors du pays. Ce n'est qu'alors qu'a lieu l'étape finale du conflit, une fois que toutes les forces sur terre sont détruites et que les forces aériennes ennemies ont été abattues: il s'agit de couler la flotte ennemie alors qu'elle essaie d'évacuer l'armée vaincue.

Pensez-vous pouvoir vous en sortir?.

## **MISE EN ROUTE DU JEU**

---

Après chargement du programme ACE, vous allez voir la PAGE DE TITRE. Enfoncez n'importe quelle touche pour obtenir la PAGE DES OPTIONS. Enfoncez la touche 2 pour choisir le niveau de compétence (1 - 9) que vous désirez. Le niveau un est le mode d'entraînement au cours duquel les unités ennemies NE tirent PAS sur vous.

Enfoncez la touche 3 pour choisir un jeu à un ou deux joueurs (pilote simple ou pilote et homme d'armes).

Enfoncez la touche 4 pour choisir le vol d'Eté, de Nuit ou d'Hiver.

Au cours de la page d'options, il se peut que vous voyiez une démonstration du programme ACE en mode auto-joueur ou le tableau des scores les plus élevés obtenus. C'est à ce moment que les utilisateurs de cassette doivent rappeler les scores élevés qu'ils ont stockés sur cassette auparavant.

Si vous désirez le faire, appuyer sur 5 et suivez les instructions indiquées sur l'écran.

Lorsque vous êtes satisfait de vos options, appuyer sur 1 pour recommencer le jeu.

## ***ARMEMENT DE VOTRE AVION***

---

Le personnel non navigant de pouvoir armer votre avion. Appuyer sur 1, 2, 3 ou 4 pour choisir la série d'armes voulue. Notez que cette sélection N'affecte QUE le chargement en armes, et PAS le genre d'ennemi que vous allez rencontrer.

**LORSQUE VOUS AVEZ TERMINE L'ARMEMENT, VOUS SEREZ ASSIS DANS VOTRE AVION SUR LA PISTE D'ENVOL DE LA BASE AERIENNE ALLIEE NUMERO UN, EN DIRECTION DE L'EST.**

## ***PILOTAGE DE L'AVION***

---

**IMPORTANT!** Les débutants doivent se référer aux sections concernant les **COMMANDES ACE** et le **TABLEAU DE BORD, ACE, AVANT** d'essayer de voler.

1. **DECOLLAGE:** Accélérer jusqu'à atteindre au moins 150 noeuds, faire doucement monter l'avion et vous serez bientôt aéroporté. Soulevez le train d'atterrissage avant de dépasser la vitesse de 280 noeuds!
2. **PILOTAGE:** Utilisez le manche à balai (ou les touches appropriées) pour faire un piqué, prendre de l'altitude ou pour virer sur l'aile. Lorsque l'avion vire sur l'aile, il tourne en même temps, comme vous le verrez sur votre boussole. Vous pourrez exécuter des acrobaties aériennes (si vous le désirez), telles que loopings et vols en tonneau, augmenter et diminuer la poussée, régulariser la vitesse aérodynamique de l'avion. Le carburant sera consommé plus vite à des vitesses plus élevées. Le plafond (altitude maximum) auquel vous pouvez voler est de 70000 pieds. La vitesse de décrochage (la vitesse minimum à laquelle vous devez voler pour rester aéroporté) est de 150 noeuds.
3. **ATTERRISSAGE:** Dirigez-vous vers une base alliée et approchez-vous en à moins de 500 pieds. Lorsque vous verrez la piste d'atterrissage à l'horizon, ralentissez jusqu'à atteindre 200 noeuds et abaissez votre train d'atterrissage. **ABAISSER LENTEMENT** le nez et lorsque vous vous trouvez au-dessus de la piste d'atterrissage, atterrissez et réduisez la poussée. Assurez-vous que vous atterrissez en laissant assez de distance sur la piste pour vous permettre de décoller à nouveau. Lorsque votre avion s'est arrêté, le personnel non navigant viendra faire le ravitaillement en combustible, réarmer et réparer tout dégât à votre avion pour vous permettre de redécoller pour un autre vol.

# COMMANDES DE PILOTAGE

## COMMODORE

	CBM 64/SX64/128	CBM PLUS/4
FAIRE MONTER L'AVION	MANCHE A BALAIS (orifice 2) EN ARRIERE	MANCHE A BALAI (orifice 2) EN ARRIERE
FAIRE DESCENDRE L'AVION	MANCHE A BALAIS (orifice 2) EN AVANT	MANCHE A BALAI (orifice 2) EN AVANT
VIRER SUR L'AILE A GAUCHE (TOURNER A GAUCHE)	MANCHE A BALAIS (orifice 2) A GAUCHE	MANCHE A BALAI (orifice 2) A GAUCHE
VERS SUR L'AILE A DROITE (TOURNER A DROITE)	MANCHE A BALAIS (orifice 2) A GAUCHE	MANCHE A BALAI (orifice 2) A GAUCHE
AUGMENTER LA POUSSEE	BARRE D'ESPACEMENT	BARRE D'ESPACEMENT
DIMINUER LA POUSSEE	TOUCHE C=	TOUCHE C=
LEVER/ABAISSER LE TRAIN D'ATTERRISSAGE	U	U
AMENER LA CARTE (Egalement PAUSES sur Spectrum)	M	M
ABANDONNER ET RECOMMENCER (Maintenir la touche enfoncée)	Q	Q
ENCLANCHER/ARRETER PAUSE	RUN/STOP	RUN/STOP
CHOISIR TYPE D'ARME	F1	F1/F4
FAIRE FEU	POUSSER SUR LE BOUTON DU MANCHE A BALAIS	POUSSER SUR LE BOUTON DU MANCHE A BALAI
EJECTER	E	E

**COMMANDES DE L'HOMME D'ARMES (SEULEMENT EN MODE A DEUX JOUEURS) UN SECOND MANCHE A BALAI PEUT ETRE UTILISE, SI VOUS EN AVEZ UN, POUR DEPLACER LES VISEES DES ARMES ET LE TIR. SINON, UTILISEZ LES TOUCHES INDIQUEES.**

CHOISIR L'ARME	F1	F1/F4
DEPLACER LES VISEES VERS LE HAUT	F5	FLECHE VERS LE HAUT
DEPLACER LES VISEES VERS LE BAS	F7	FLECHE VERS LE BAS
DEPLACER LES VISEES VERS LA GAUCHE	CURSEUR VERS LE HAUT/BAS	FLECHE VERS LA GAUCHE
DEPLACER LES VISEES VERS LA DROITE	CURSEUR VERS LA GAUCHE/ LA DROITE	CURSEUR VERS LA GAUCHE/ LA DROITE
FAIRE FEU	F3	MAJUSCULES

# COMMANDES DE PILOTAGE

## SPECTRUM/AMSTRAD

	SPECTRUM 48K/PLUS	AMSTRAD
FAIRE MONTER L'AVION	MANCHE A BALAI OU 3 ou 5	MANCHE A BALAI OU A
FAIRE DESCENDRE L'AVION	MANCHE A BALAI OU 4 ou W	MANCHE A BALAI OU Q
VIRER SUR L'AILE A GAUCHE (TOURNER A GAUCHE)	MANCHE A BALAI OU 1 ou E	MANCHE A BALAI OU O
VIRER SUR L'AILE A DROITE (TOURNER A DROITE)	MANCHE A BALAI OU 2 ou R	MANCHE A BALAI OU P
AUGMENTER LA POUSSEE	Z	>
DIMINUER LA POUSSEE	TOUCHE MAJUSCULES	<
LEVER/ABAISSER LE TRAIN D'ATTERRISSAGE	U	U
AMENER LA CARTE (Egalement PAUSES sur Spectrum)	M	M (et PAUSE)
ABANDONNER ET RECOMMENCER (Maintenir la touche enfoncée)	Q	ESC
ENCLANCHER/ARRETER PAUSE	M	M
CHOISIR TYPE D'ARME	ENTER	RETURN
FAIRE FEU	FIRE OU 5 ou X	MANCHE A BALAI OU SPACE
EJECTER	J	E

**COMMANDES DE L'HOMME D'ARMES SEULEMENT EN MODE A DEUX JOUEURS) UN SECOND MANCHE A BALAI PEUT ETRE UTILISE, SI VOUS EN AVEZ UN, POUR DEPLACER LES VISEES DES ARMES ET LE TIR. SINON, UTILISEZ LES TOUCHES INDIQUEES.**

CHOISIR L'ARME	ENTER	ENTER
DEPLACER LES VISEES VERS LE HAUT	9 ou I	9 ou I
DEPLACER LES VISEES VERS LE BAS	8 ou K	8 ou K
DEPLACER LES VISEES VERS LA GAUCHE	6 ou O	6 ou O
DEPLACER LES VISEES VERS LA DROITE	7 ou P	7 ou P
FAIRE FEU	0 ou N	0 ou N

## TABLEAU DE BORD ACE

**POUSSEE**

**CARBURANT**

**ALT**

**VEL.**

**U**

**BOUSSOLE**

**S**

**TONNEAU ET TANGAGE**

Indique la puissance de moteur.

Quantité de carburant restante.

Altitude de l'avion exprimée en pieds.

Vitesse de vol exprimée en noeuds.

Indicateur de train d'atterrissage levé/abaissé.

Indique votre cap.

Nombre de points.

Les deux avions indiquent votre angle d'inclinaison latérale, et le degré d'ascension ou de piqué.

<b>TABLEAU DE PUISSANCE DE L'ORDINATEUR RADAR AWAT</b>	Votre ordinateur à bord affiche messages/avertissements etc. Votre avion est au centre. Le point de vue A se trouve en haut. Une flèche vers le haut indique qu'il y a un avion ennemi au-dessus du vôtre. Une flèche vers le bas indique qu'il y a un avion ennemi sous le vôtre; un rectangle sans pointe de flèche indique qu'un avion ennemi se trouve dans un rayon de 1000 pieds de votre altitude. Un top d'écho représente un objectif au sol. Fixé à l'arrière, l'objectif grand-angulaire montre les avions ennemis se trouvant derrière vous ainsi que les missiles qui vous donnent la chasse.
<b>CAMERA DE VUE ARRIERE</b>	
<b>INDICATEUR DE MODE</b>	Indique le mode de vol. En mode combat, il indique la quantité de munitions restante et l'arme choisie

## **UTILISATION DES ARMES**

---

- MISSILES:** Choisissez le type de missile correct: les tanks et engins sol-air requièrent des missiles AIR-SOL, les avions et hélicoptères des missiles AIR-AIR et ils utilisent des missiles DIRIGEABLES pour couler les navires. Assurez-vous que l'objectif soit dans la visée de l'arme (en mode à deux joueurs, c'est facilité par la possibilité de déplacer les visées) et qu'il soit plus gros qu'un point, AVANT DE lancer le missile. Une fois que le missile a été lancé, vous ne pouvez pas le contrôler.
- CANON:** Le canon ne peut être déplacée. Il doit faire feu dans le sens du vol de l'avion. Il peut s'utiliser contre n'importe quel objectif, mais l'objectif devra être touché plusieurs fois et la précision de tir es plus importante que dans le cas des missiles. Dans le mode à deux joueurs, le pilote peut tirer le canon pendant que l'homme d'armes utilise un autre genre d'arme.
- FUSEES ECLAIRANTES:** Utilisez les fusées éclairantes de leurre arrières pour troubler les capteurs infra-touges se trouvant sur les missiles ennemis qui s'approchent.

## **DIRIGER UNE MISSION DE COMBAT**

---

- Reportez-vous à votre **CARTE DE RENSEIGNEMENTS SATELLITE** pour repérer les forces ennemies, vos bases aériennes et vos citernes de ravitaillement. La carte indique des groupes de forces ennemies et PAS des tanks et avions individuels, etc. Le territoire allié est en vert, les zones ennemies en rouge. Utilisez la boussole pour vous orienter sur la carte.

2. **Décidez quel groupe de forces armées vous allez attaquer, et armez votre avion en conséquence. N'oubliez pas que votre mission est en détruire les forces au sol tout en attaquant les avions ennemis dans la bataille, et PUIS de couler la flotte.**
3. **ATTAQUE DES FORCES AU SOL:** Descendez à une altitude de moins de 3000 pieds et ralentissez pour avoir une vitesse d'à peu près 500 noeuds ou moins. A une vitesse réduite, vous risquez plus d'être attaqué par les missiles ennemis et le tir du sol mais c'est plus facile de choisir votre objectif. Attaquez votre ennemi (voir **UTILISATION DES ARMES**). Si vous êtes bloqué et poursuivi par un missile ennemi, manœuvrez pour vous dégager et esquivez le missile, ou bien lancez une fusée éclairante de leurre pour détourner le missile de sa course.
4. **ATTAQUE DES AVIONS:** Essayez de prendre de l'altitude et de vous mettre derrière les avions de chasse ennemis avant d'attaquer (voir **UTILISATION DES ARMES**). Utilisez votre radar et votre caméra de vue arrière et méfiez-vous des avions de chasse manœuvrant derrière vous. Vous devez réagir vite pour les avions de chasse ennemis à ailes droites.
5. **ATTAQUE DES NAVIRES:** Montez à une altitude 2500 pieds à une vitesse d'à peu près 300 noeuds. Attaquez avec un missile dirigeable, en évitant le tir des contre-avions et les engins sol-air.  
**REMARQUE:** Vous ne verrez les navires sur la carte qu'après avoir exterminé toutes les forces au sol.
6. **RAVITAILLEMENT D'AVION A AVION:** A l'aide de votre ordinateur à bord, mettez-vous à l'altitude du tanker, s'il y en a un. Approchez par derrière avec prudence, à une vitesse légèrement supérieure à celle du tanker. Lorsque vous serez assez près, l'équipage du tanker va dérouler le tuyau de ravitaillement avec le panier au bout. Manœuvrez votre avion jusqu'à ce que le bout de la sonde de ravitaillement soit au centre du panier et maintenez-le en place jusqu'à ce que le ravitaillement soit terminé.
7. **DEGATS:** Les missiles et canons ennemis peuvent endommager divers systèmes. Votre caméra de vue arrière et votre radar peuvent être détruits; vos commandes peuvent être endommagées, ce qui rendrait votre avion très lent à répondre à vos commandes manuelles. Si vous avez de sérieux dégâts, vous devez éjecter. Vous ne pouvez éjecter qu'au-dessus de l'espace aérien allié. Une éjection réussie seulement vous permettra de piloter les avions restants. Si votre avion de chasse est détruit, le jeu est fini, quel que soit le nombre d'avions restants à la base.

## ***STOCKAGE DES RESULTATS ELEVES***

---

Si, à la fin de jeu, vous avez obtenu assez de points pour être inclus dans le tableau des Résultats Elevés, vous devrez introduire au clavier votre (vos) nom(s) et la date. Les utilisateurs de cassettes doivent réserver une cassette à cet effet. Les utilisateurs de disques noteront que les résultats sont stockés sur disque automatiquement. La prochaine fois que vous chargerez le programme ACE, vos résultats pourront être affichés dans le tableau des résultats élevés, aux yeux de tous!

***BONNE CHANCE!!***