



INSTRUCCIONES DE CARGA

▼ AMSTRAD 464, 664 AND 6128 TAPE AND DISC ▼

Quite todo el equipo periférico innecesario porque de otro modo puede que ACE no se pase correctamente. Ponga el computador en funcionamiento. Si usa una cinta en un sistema de disco marque '1' TAPE RETURN. Marque 'ACE' RETURN y cumpla con las indicaciones que se den. Ahora se cargará ACE.

INSTRUCCIONES DE ACE

▼ ESTADO DE ALARMA ROJA! ▼

Una enorme flota enemiga ha invadido nuestras costas del sur. Han desembarcado docenas de tanques con el apoyo de helicópteros de combate. Escuadrillas de aviones caza enemigos dan apoyo aéreo a las fuerzas enemigas. Avanzando incesantemente están conquistando nuestra patria sin encontrar oposición.

▼ TODO DEPENDE DE USTED! ▼

Usted es nuestro único piloto de caza y solo tenemos TRES ACE Mark 21 Multi-Role All Weather All Terrain (AWAT™), aviones de combate. Tenemos tres bases aéreas aliadas todavía. Usted tiene que realizar salidas desde nuestras bases y atacar y destruir las fuerzas enemigas numéricamente superiores y hacer que se retiren del país. Entonces, y solo entonces, la etapa final del conflicto, destruidas todas las fuerzas de tierra y derribados los aviones enemigos, consiste en hundir la flota enemiga al tiempo que intenta evacuar su ejército de tierra derrotado. ¿Cree usted que podrá hacerlo?

▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼

Después de cargar ACE, verá usted la PAGINA DE TÍTULO. Apriete la SPACE BAR para obtener la PAGINA DE OPCIONES.

Apriete '2' para seleccionar el nivel de habilidad (1-9) que usted necesite. El nivel uno es el modo de adiestramiento y durante el las unidades enemigas NO disparan contra usted.

Apriete '3' para seleccionar juego con uno o con dos jugadores (un solo piloto o piloto y artillero).

Durante la pagina de opciones, puede ver tambien una demostración de ACE en modo de juego automatico. Cuando este satisfecho usted con sus opciones apriete '1' para comenzar el juego.

▼ ARMAMENTO DE SU AVION ▼

El grupo de sus ayudantes de tierra esta esperando para armar su avion. Apriete 1, 2, 3 o 4 para seleccionar la gama de armamento con que desea que se arme su avion. Fijese que esta seleccion UNICAMENTE afecta al armamento que se carga, NO al tipo de enemigo con que se va usted a enfrentar.

TERMINADA SU ETAPA DE ARMAMENTO, USTED ESTARA SENTADO EN SU AVION EN LA PISTA DE LA BASE AEREA ALIADA UNO, CARA AL ESTE.

▼ VUELO DEL AVION ▼

IMPORTANTE: Los principiantes consultaran los CONTROLES ACE y el PANEL DE INSTRUMENTOS ACE en cuanto a selecciones, ANTES de intentar volar.

1) **DESPEGUE** Acelere al menos hasta 150 nudos y eleve suavemente el avion, y con ello habra despegado. Levante las ruedas antes de que su velocidad sea superior a 280 nudos.

2) **VUELO** Use la palanca omnidireccional (o las teclas apropiadas) para volar en picado, ascender y inclinarse lateralmente. Cuando el avion se inclina tambien gira, como observara usted en su compas. Usted podra realizar maniobras completas de vuelo acrobatico (si lo desea), como rizos y toneles. Aumente y disminuya el empuje de propulsion, para regular la velocidad de vuelo del avion a chorro.

El combustible se consumira mas rapidamente, a velocidades superiores. El techo (la altitud maxima) a que puede usted volar es de 70000 pies. La velocidad de perdida (la velocidad minima a que usted necesita volar para permanecer en el aire) es de 150 nudos.

3) **ATERRIZAJE** Vuele a una base aerea aliada y acerquese a ella a menos de 500 pies. Cuando vea la pista en el horizonte disminuya la velocidad hasta 200 nudos y baje las ruedas. Ponga el morro del avion LIGERAMENTE HACIA ABAJO y cuando este sobre la pista, aterrice y reduzca el empuje de propulsion. Asegurese de parar con pista suficiente restante para que usted pueda despegar otra vez. Una vez haya parado su avion, sus ayudantes de tierra lo repostaran, rearmaran y repararan cualquier dano que haya sufrido, con lo que usted podra despegar para realizar otra salida.

▼ CONTROLES DEL PILOTO ▼ AMSTRAD 464, 664 y 6128

AVION HACIA ARRIBA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL o A
AVION HACIA ABAJO	PALANCA OMNIDIRECCIONAL o Q
GIRO IZQUIERDA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL u O
GIRO DERECHA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL o P
AUMENTO DE EMPUJE DE PROPULSION	,
DISMINUCION DE EMPUJE DE PROPULSION	.
RUEDAS ARRIBA/ABAJO	U
VISUALIZACION DEL MAPA (Tambien PAUSAS)	M
ABANDONO Y VUELTA A EMPEZAR (Mantenga la tecla apretada)	ESC
PAUSA CONECTADA/DESCONECTADA	M
SELECCION DE TIPO DE ARMA	RETURN
DISPARO DE ARMA	SPACE
EXPULSION SALVAVIDAS	E

CONTROLES DE ARTILLERO (SOLO EN MODO DE DOS JUGADORES) PUEDE USARSE UNA SEGUNDA PALANCA OMNIDIRECCIONAL SI LA TIENE, PARA MOVER LAS MIRAS DE PUNTERIA Y DISPARAR. SI NO, USE LAS TECLAS INDICADAS.

SELECCION DE ARMA	RETURN
PARA SUBIR LAS MIRAS	↑
PARA BAJAR LAS MIRAS	↓
PARA MOVER LAS MIRAS A LA IZQUIERDA	←
PARA MOVER LAS MIRAS A LA DERECHA	→
DISPARO DE ARMA	ENTER

▼ PANEL DE INSTRUMENTOS ACE ▼

EMPUJE DE PROPULSION Indica la salida de potencia del motor
COMBUSTIBLE _____ Cantidad de combustible que queda
ALT _____ Altitud del avión en pies
VEL _____ Velocidad efectiva del avión en nudos
UC _____ Indicador de ruedas arriba/abajo
COMPAS _____ Le indica a usted su rumbo
SC _____ Marcador
BALANCEO Y CABECEO _____ Indica su ángulo de vuelo, y el grado de ascensión o picado.

PANEL DE SALIDA DE

COMPUTADOR _____ Su computador de a bordo visualiza mensajes/avisos etc
RADAR AWAIT _____ Su avión esta en el centro. El punto de vista es desde arriba: un flecha que apunta hacia arriba indica un avión enemigo encima de usted. Una flecha que apunta hacia abajo indica un avión enemigo debajo de usted y un rectangulo sin cabeza de flecha es uno a 1000 pies de la altitud de usted. Una mancha luminosa es un objetivo de tierra.

CAMARA DE RETROVISION Montada en la cola del avión, su lente de ángulo ancho le muestra al avión enemigo que esté detrás de usted, así como también los misiles lanzados contra usted.

INDICADOR DE MODO _____ Indica el modo del vuelo. En modo de combate, indica la cantidad de munición que queda, y el arma que se ha seleccionado.

▼ USO DE LAS ARMAS ▼

1) **MISILES** Seleccione el tipo correcto de misil; los tanques requieren misiles AIRE-TIERRA, los aviones y helicópteros requieren misiles AIRE-AIRE, y para hundir buques use misiles AIRE-BUQUE. Asegurese de que el blanco esté dentro de las miras de las armas (en el modo de dos jugadores esto se hace mas facilmente, con la facilidad de mover las miras), y asegurese de que el blanco es mas grande que un punto, ANTES de que usted dispare el misil. Una vez disparado el misil, usted ya no puede controlarlo.

2) **CANÓN** El cañón no se puede mover, ha de disparar en la dirección del vuelo del avión. Puede usarse contra cualquier tipo de blanco, pero el blanco requerrira varios aciertos de disparo, y con el cañón se necesita mas puntería que cuando se usan misiles. En el mode de dos jugadores, el piloto puede disparar el cañón mientras el artillero esta usando otro sistema de armamento

3) **BENGALAS** Use las bengalas de señuelo de disparo trasero para confundir a los detectores de infrarrojos de los misiles enemigos lanzados contra usted

▼ VUELO DE UNA MISION DE COMBATE ▼

1) Consulte su mapa **SATELITE INTELLIGENCE (S.I.M.)** para localizar las fuerzas enemigas, sus propias bases aéreas, y los tanqueros de repostaje. El mapa S.I.M. muestra los grupos de fuerzas enemigas NO los tanques individuales ni los aviones etc. El territorio aliado es verde, las zonas en poder del enemigo son rojas, use el compás para volar alrededor del mapa.

2) Decida cual es el grupo de fuerzas que va usted a atacar, y arme apropiadamente su avion. Recuerde que su mision es destruir las fuerzas de tierra, atacar los aviones enemigos en la operacion, y LUEGO hundir la flota.

3) **ATAQUE CONTRA LAS FUERZAS DE TIERRA.** Descienda a por debajo de 3000 pies y disminuya la velocidad del avion a unos 500 nudos o menos. A las velocidades mas bajas usted esta más expuesto al ataque de los misiles enemigos y a los disparos desde tierra, pero es mas facil destruir el blanco que se ha propuesto. Ataque al enemigo (vea **USO DE LAS ARMAS**). Si se le engancha un misil enemigo que le persigue, maniobre y escape al misil, o lance una bengala de señuelo para desviar el curso del misil.

4) **ATAQUE A AVIONES.** Trate de ganar altura y colocarse detras de los cazas enemigos antes de atacar (vea **USO DE LAS ARMAS**). Use su radar y camara de retrovision y este alerta vigilando a cazas que maniobren para colocarse detras de usted. Se necesitaran reacciones rapidas para derribarlos.

5) **ATAQUE CONTRA BUQUES.** Ascienda a 2500 pies a unos 300 nudos. Ataque con un misil aire/ buque, evitando los disparos de fuego antiaereo y los misiles de superficie- aire. **NOTA: SOLO VERA USTED BUQUES EN EL MAPA DESPUES DE QUE HAYA BARRIDO TODAS LAS FUERZAS DE TIERRA.**

6) **REPOSTAJE EN VUELO.** Usando su computador de a bordo, vaya a la altitud del avion tanquero, si tiene uno disponible. Acerquese por detras con cuidado, un poco más rápido que la velocidad del tanquero. Cuando se halle usted suficientemente cerca, la dotacion del tanquero soltara la tuberia de repostaje, con su cestillo en el extremo. Maniobre con su avion hasta que la punta del estilete de repostaje este en el centro mismo del cestillo, y mantengala allí hasta que haya repostado completamente.

7) **DAÑOS.** Los misiles enemigos pueden dañar diversos sistemas: pueden destruir su camara de retrovision y su radar; pueden sufrir daño sus controles, haciendo que su avion sea MUY lento en responder a sus mandos manuales. Si usted sufre un dano severo, puede que tenga usted que usar su asiento de expulsión salvavidas. Pero usted solo podra hacer esto sobre el espacio aéreo aliado. Unicamente una expulsion con exito le permitira a usted en tal caso volar en cualquier avion que le quede. Si se destruye su avion caza, el juego termina, sea cual fuere el numero de aviones que le queden en su base.

I NSTRUCCIONES **D** E **C** ARG A

▼ CASSETTE PARA COMMODORE 64/128 (EN MODO 64) ▼

Necesitará: Commodore 64 o 128; unidad de Cassette Commodore; una palanca de mando; una segunda palanca de mando (potestativa). Desconéctense todas las unidades periféricas tales como Disk Drive, tarjetas ROM e impresoras, de lo contrario ACE no funcionará correctamente.

Enciéndase el ordenador, manténgase apretada la tecla de mayúsculas (SHIFT) y apriétese la tecla puesta en funcionamiento/paro (RUN/STOP). En la pantalla aparecerán las palabras "Apriétese el botón de puesta en MARCHA del cassette (press PLAY on tape). Siganse las instrucciones en pantalla. La pantalla se quedará en blanco. Al cabo de pocos segundos aparecerán en la pantalla las palabras "Encontré ACE 64, etc." (FOUND ACE 64). Apriétese la barra espaciadora para proseguir con la carga. Al

cabo de pocos segundos la pantalla se pondrá de color negro, y unos segundos más tarde la pantalla se llenará con barras de colores mientras se carga el programa. No deberán tocarse el ordenador ni la unidad de cassette.

Se ha puesto una copia de ACE a cada lado de la cinta. En el lado A de la cinta hay una copia grabada utilizando un programa especial llamado "Cargador Rápido" (FASTLOADER). Este programa puede cargarse mucho más rápidamente de lo normal. La desventaja que tiene consiste en que la carga es menos fiable. El lado B de la cinta contiene el mismo juego, pero grabado mucho más lentamente. Utilícese el lado B SOLAMENTE si se experimentan dificultades en cargar el lado A.

Algunos cassettes Commodore tienen cabezales con alineación deficiente y es posible que solamente pueda cargar un lado de la cinta. Si le ocurriera esto consulte con su agente. Al cabo de tres minutos en el lado de carga rápida (FASTLOAD), o a cabo de diez minutos en el lado de carga lenta (SLOWLOAD), aparecerá en pantalla la página de introducción, y Vd. podrá empezar su juego. Obsérvese que ACE se carga en bloques. Entre los distintos bloques existe un espacio de algunos segundos. Durante la carga la pantalla se quedará en blanco (sin barras intermitentes) durante los tiempos de espera. NO DEBERA TOCARSE EL CASSETTE.

▼ CASSETTE PARA SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS ▼

Si quiere utilizar una palanca de mando, conecte la interface al ordenador ANTES DE ENCENDERLO. ACE es compatible con KEMPSTON e INTERFACE 2. Si utiliza Interface 2 deberá colocar la palanca de mando del PILOTO en el enchufe de la DERECHA. Puede utilizarse también una segunda palanca de mando (potestativa).

Enciéndase el Spectrum. Escribase: "LOAD" y apriétese la tecla Registro (ENTER). Apriétese el botón de puesta en marcha (PLAY) del cassette. ACE se cargará en unos minutos. Consúltese el manual del Spectrum si tiene algún problema.

UNIDAD DE DISK DRIVE PARA COMMODORE 64/SX64/128

▼ (EN MODALIDAD 64) Y COMMODORE PLUS/4 ▼

Necesitará: Commodore 64, SX64, PLUS/4 o 128; Disk Drive Commodore; una palanca de mando; segunda palanca de mando (potestativa). Enciéndase el ordenador y el Disk Drive. Los usuarios que tengan más de un Disk Drive deberán utilizar el que se halla configurado como dispositivo B. Los que sean nuevos notarán que cuando compran un Disk Drive, se halla configurado de este modo. Escribase 'LOAD' * "B,1", (carga) y apriétese la tecla de retorno (RETURN), y ACE se cargará en unos minutos.

Déjese el disco en el Drive después de la carga. No deberá cubrirse la muesca para impedir la grabación.

INSTRUCCIONES DE ACE

▼ ALARMA MAXIMA! ▼

Una armada enemiga enorme ha invadido nuestras costas del sur. Han desembarcado docenas de tanques, soportados por helicópteros con ametralladoras y protegidos con misiles móviles de tierra al aire (SAM). Escuadrones de aviones enemigos de combate protegen al ejército enemigo de tierra. Avanzan despiadadamente conquistando nuestra patria, sin encontrar resistencia.

▼ LA RESPONSABILIDAD ES SUYA! ▼

Usted es nuestro único piloto de combate, y solamente tenemos tres A.C.E. Mark 2, aviones de combate de misiones múltiples para cualquier tipo de tiempo y terreno (AWAT™). Nos quedan tres bases aéreas aliadas. Usted debe emprender misiones desde nuestras bases para atacar y destruir las fuerzas enemigas de tierra de número superior, y echarlas del país. Entonces, y sólo entonces, la etapa final del conflicto, habiendo destruido todo el ejército de tierra y habiendo derribado la fuerza aérea del enemigo, podrá hundir la armada enemiga mientras está intentando evacuar al ejército vencido.

Piensa usted que puede cumplir con este objetivo?

▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼

Después de cargar ACE, verá la página de comienzo (title page). Apriete una tecla cualquiera para que aparezca la página de selecciones (options page).

Apriete la tecla '2' para escoger el nivel de destreza (1-9) que usted quiera. El nivel 1 es la modalidad de entrenamiento, durante la cual las unidades enemigas NO le dispararán.

Apriete la tecla '3' para escoger el juego con uno o dos jugadores (piloto solo o piloto con ayudante para armamento).

Apriete la tecla '4' para escoger verano, invierno, o vuelos nocturnos.

Durante la página de selecciones podrá ver una demostración de ACE en modalidad de juego automático, o revisar la tabla de puntualidad máxima obtenida. Los usuarios de cassette que quieran revisar la puntuación máxima grabada antes en la cinta deberán hacerlo en este momento. Si quiere revisar la puntuación, apriete la tecla '5' y siga las instrucciones en pantalla.

Cuando haya terminado con las selecciones apriete la tecla '1' para empezar el juego.

▼ ARMAMENTO DEL AVION ▼

La tripulación de tierra está esperando para armar su avión. Apriete las teclas 1, 2, 3, o 4 para escoger la gama de armamento que desee colocar en el avión. Obsérvese que esta selección SOLAMENTE se refiere al cargamento de armas, NO al tipo de enemigo que usted encontrará.

CUANDO HAYA TERMINADO CON EL ARMAMENTO DEL AVION, USTED ENCONTRARA SU AVION EN LA PISTA DE DESPEGUE DE LA BASE ALIADA UNO, MIRANDO HACIA EL ESTE.

▼ PILOTANDO EL AVION ▼

AVISO IMPORTANTE! Los principiantes deberán estudiar las secciones de MANDOS DE ACE y el PANEL DE INSTRUMENTOS DE ACE, ANTES de empezar el vuelo.

1) **DESPEGUE:** Acelere hasta un mínimo de 150 nudos, incline suavemente el avión hacia arriba y logrará despegar. Levante el tren de aterrizaje antes de alcanzar velocidades superiores a 280 nudos.

2) **VUELO:** Utilice la palanca de mandos (o teclas correspondientes) para descenso, ascenso e inclinación. Cuando el avión se inclina también gira, como usted observará en su brújula. Podrá realizar todas las maniobras aerobáticas (si usted desea), tales como rizos y balanceos. Aumentar o disminuir la aceleración para ajustar la velocidad del avión. El combustible se gastará más de prisa a velocidades más altas. El techo (altitud máxima) a la que usted puede volar es de 70 000 pies. La velocidad de pérdida de sustentación (la velocidad mínima que le permitirá permanecer sustentado en el aire) es de 150 nudos.

3) **ATERRIZAJE:** Navegue a una base aérea aliada y acérquese a menos de 500 pies. Cuando vea la pista de aterrizaje en el horizonte desacelere hasta 200 nudos y baje su tren de aterrizaje. Incline su parte delantera LIGERAMENTE y alcanzará la pista, entonces aterrice y reduzca la aceleración. Asegúrese de que deje suficiente pista libre para que pueda despegar de nuevo. Cuando haya parado su avión, la tripulación de tierra lo repostará, lo rearmará y hará las reparaciones necesarias a su avión, permitiéndole despegar de nuevo para otra misión de ataque.

▼ MANDOS DEL PILOTO ▼

COMMODORE 64/5264/128

COMMODORE PLUS4

SPECTRUM 48KPLUS

	COMMODORE 64/5264/128	COMMODORE PLUS4	SPECTRUM 48KPLUS
SUBIDA DEL AVION	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ATRAS	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ATRAS	PALANCA DE MANDO 03 o 5
BAJADA DEL AVION	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ADELANTE	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ADELANTE	PALANCA DE MANDO 04 o W
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRO A IZQUIERDA)	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) IZQUIERDA	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) IZQUIERDA	PALANCA DE MANDO 01 o E
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DIECHEA (GIRO A DIECHEA)	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) IZQUIERDA	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) IZQUIERDA	PALANCA DE MANDO 02 o R
AUMENTO DE ACELERACION	BARRA ESPACIADORA	PALANCA ESPACIADORA	Z
REDUCCION DE ACELERACION	TECLA COMMODORE	TECLA COMMODORE	TECLA PARA MAYUSCULAS
TREN DE ATERRIZAJE ARRIBAJABAO	U	U	U
ENCIENDA EL MAPA (también PARA el Spectrum)	M	M	M
TERMINACION Y RECOMENZO (Manténgase apriete la tecla)	Q	Q	Q
PAUSA COMIENZOPIN	ARRANQUE/PARO	ARRANQUE/PARO	M
SELECCION DE TIPO DE ARMAMENTO	F1	F1/F4	REGISTRO
DISPARO DEL ARMAMENTO	BOTON DE DISPARO EN PALANCA DE MANDO	BOTON DE DISPARO EN PALANCA DE MANDO	DISPARO 05 o X
EXPULSION	E	E	J

**MANDOS DEL AYUDANTE DE ARMAMENTO (SOLAMENTE PARA LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES)
 PUEDE UTILIZARSE UNA SEGUNDA PALANCA DE MANDO, SI SE DISPONE DE UNA, PARA MOVER LA
 MIRILLA DE LAS ARMAS Y DISPARAR. DE NO SER ASÍ, UTILICE LAS TECLAS INDICADAS.**

PARA ESCOGER ARMA	F1	F1/F4	REGISTRO (F3)
PARA LEVANTAR LAS MIRILLAS	F5	FLECHA ARRIBA	9 o I
PARA BAJAR LAS MIRILLAS	F7	FLECHA ABAJO	8 o K
PARA MOVER LA MIRILLA A LA IZQUIERDA	CRSR ARRIBA/ABAJO	FLECHA IZQUIERDA	6 o O
PARA MOVER LA MIRILLA A LA DERECHA	CRSR IZQUIERDA/DERECHA	FLECHA DERECHA	7 o P
PARA DISPARAR EL ARMA	F3	TECLA DE MAYUSCULAS	0 o N

▼ **TABLERO DE INSTRUMENTOS ACE** ▼

POTENCIA	Indica el rendimiento del motor.
COMBUSTIBLE	Cantidad de combustible remanente.
ALT	Altura del aparato en pies.
VEL.	Velocidad en nudos.
U	Indicador de tren de aterrizaje arriba/abajo.
BRÚJULA	Indica la dirección.
S	Dar en el blanco.
INCLINACIÓN LATERAL Y LONGITUDINAL	Los dos aviones indican el ángulo de inclinación lateral y el grado de ascenso o descenso.
PANEL DE RESULTADOS DEL ORDENADOR	El ordenador de abordaje muestra mensajes/avisos, etc.
RADAR PARA TODO TIEMPO TODO TERRENO	Su avión está en el centro. El punto de vista es desde arriba. Una flecha hacia arriba indica un avión enemigo por encima. Una flecha hacia abajo indica un avión enemigo debajo, y un rectángulo sin flecha indica un avión a menos de mil pies a su altura. Un pitido es un objetivo de tierra.
CAMARA DE VISTA TRASERA	Montada en la cola, la lente de ángulo ancho muestra un avión enemigo en su parte trasera, lo mismo que los misiles que le están persiguiendo.
INDICADOR DE MODALIDAD	Indica la modalidad de vuelo. En modalidad de combate, indica la cantidad de municiones remanentes, y el arma escogida.

▼ **USO DE ARMAS** ▼

(1) **MISILES** Escoja el tipo adecuado de misil, los tanques y los misiles de tierra a aire requieren misiles de aire a tierra, los aviones y helicópteros requieren de aire a aire y deberán utilizarse misiles de aire a barco para hundir barcos. Cerciórese de que el objetivo se halla en el punto de mira de las armas (en la modalidad de dos jugadores esto es más fácil mediante la posibilidad de mover las mirillas), y asegúrese de que el objetivo es mayor que un punto, ANTES de disparar el misil. Una vez disparado el misil, Ud no puede controlarlo.

(2) **CAÑÓN** El cañón no puede moverse, debe dispararse en la dirección del vuelo del avión. Puede utilizarse contra cualquier tipo de objetivo, pero el objetivo requerirá ser alcanzado varias veces, y se necesita mayor precisión que con el uso de misiles. En la modalidad de dos jugadores el piloto puede disparar el cañón mientras el ayudante de armamento utiliza otro sistema de arma.

(3) **LLAMARADAS** Utilícense las llamaradas de señuelo de disparo trasero para confundir los sensores de luz infrarroja de los misiles enemigos que le persiguen.

▼ **VUELO DE UNA MISION DE COMBATE** ▼

1) Consulte su mapa de **INTELIGENCIA DE SATÉLITES (SIM)** para ubicar las fuerzas enemigas, sus bases aéreas y los tanques de repostaje. El mapa de inteligencia de satélites muestra grupos de fuerzas enemigas, NO los tanques y aviones individuales, etc. El territorio de los aliados es verde, las zonas ocupadas por el enemigo rojas. Utilice la brújula para navegar por el mapa.

2) Decida qué grupo de fuerzas quiere atacar y arme su avión según corresponda. Recuerde que su misión es destruir el ejército de tierra, combatir los aviones del enemigo al mismo tiempo y **LUEGO HUNDIR LA ARMADA.**

3) **ATAQUE DEL EJERCITO DE TIERRA.** Descienda por debajo de los 300 pies, y reduzca la velocidad a unos 500 nudos o menos. A velocidades menores se encuentra en mayor peligro al ataque de

los misiles del enemigo y a los disparos de tierra pero es más fácil identificar su objetivo. Ataque al enemigo (vea el *USO DEL ARMAMENTO*). Si se halla atacado y perseguido por un misil enemigo trate de maniobrar y esquivar el misil, o lance una llamarada de señuelo para alterar el curso del misil.

4) **ATACANDO A OTROS AVIONES.** Trate de conseguir altura y colocarse delante de los aviones de combate enemigos antes de atacar (véase el *USO DEL ARMAMENTO*). Utilice el radar y su cámara de vista trasera y vigile los aviones de combate haciendo maniobras detrás suyo. Necesitará reacciones rápidas para destruirlos. El avión de alas en delta es más lento y menos ágil que los aviones de combate enemigos de alas rectas.

5) **EL ATAQUE A BARCOS.** Ascienda a 2500 pies a unos 300 nudos. Ataque con misiles de aire a barco, evite los disparos antiaéreos y los misiles de tierra a aire. **NOTA: SOLAMENTE VERA BARCOS EN EL MAPA CUANDO HAYA DESTRUIDO TODO EL EJERCITO DE TIERRA**

6) **REPOSTAJE EN VUELO.** Utilizando su ordenador a bordo ascienda a la altura del avión cisterna si hay uno disponible. Acérquese por detrás con cuidado, velocidad ligeramente superior a la del avión cisterna. Cuando se encuentre suficientemente cerca, la tripulación del avión cisterna mostrará el tubo de repostar con el cesto en el extremo. Maniobre su avión hasta que la punta del tubo de repostar se halle en el centro del cesto y manténgala ahí hasta terminar de repostar.

7) **AVERIAS.** Los misiles y disparos del enemigo pueden averiar diversos sistemas: pueden quedar destruidos su cámara de visión trasera y su radar; sus mandos pueden quedar averiados haciendo que su avión vaya MUY despacio en responder a sus mandos manuales. Si tiene averías graves tendrá que lanzarse. Sólo se podrá lanzar cuando se encuentre en espacio aéreo aliado. Solamente un lanzamiento con buenos resultados le permitirá pilotar el avión de repuesto. Si su avión de combate es destruido, el juego termina sin tener en cuenta el número de aviones que pueda quedar en la base de origen.

▼ GRABACION DE PUNTUACION ALTA ▼

Si al terminar un juego ha conseguido una puntuación suficientemente alta para que pueda ser incluida en la tabla de puntuaciones altas, se le pedirá que escriba su nombre y fecha. Los usuarios de cassette deben destinar un cassette para grabar su puntuación. Los usuarios de discos notarán que la puntuación queda grabada automáticamente en el disco. La próxima vez que cargue ACE su puntuación aparecerá en la tabla de puntuación alta para que todos la puedan admirar.

BUENA SUERTE!



61711208

61721209

61731210