

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-

