

# ACE

## AMSTRAD PCW 8256/8512 DISCO INSTRUCCIONES DE CARGA

ACE funciona en un Amstrad PCW 8256 ó 8512 con una o dos unidades de disco.

Para cargar ACE pon el disco CP/W en la unidad A y enciende el ordenador. Cuando aparezca A> en la pantalla, mete el disco del juego con la cara 1 mirando hacia la izquierda en la unidad A y entonces tecléa LOAD. Pulsa la tecla RETURN y después de unos momentos la pantalla de carga ACE aparecerá. Pulsa la barra espaciadora para jugar.

## INSTRUCCIONES DE ACE

### ¡Alerta roja!

Una impresionante flota enemiga ha invadido nuestras costas del Sur. Han desembarcado docenas de tanques apoyados por helicópteros con ametralladoras. Además, varios escuadrones de lucha dan a las fuerzas enemigas cobertura aérea. Avanzan despiadadamente, conquistando nuestra tierra sin encontrar oposición.

### ¡Depende de ti!

Tú eres el único piloto de combate y sólo tenemos tres A.C.A. Mark 2 y una nave de combate Todo Tiempo Todo Terreno (AWAT). Nos quedan tres bases aliadas. Debes de volar evitando los peligros y atacar y destruir a las fuerzas enemigas, que son numéricamente superiores, así como echarlas del país. Entonces, y sólo entonces, llegará la fase final del conflicto. Una vez que hayas destruido todas las fuerzas de tierra y que hayas abatido a toda la fuerza aérea enemiga, tienes que hundir su flota, ya que intentarán evacuar a las tropas vencidas. ¿Piensas que podrás con ellos?

### Empezando el juego

Después de haber cargado ACE verás la Página de Título.

Pulsa la barra espaciadora para ver las Opciones de la Página.

Pulsa 2 para seleccionar el nivel de habilidad (1-9) que quieres. El nivel 1 es el nivel de entrenamiento, durante el cual las unidades enemigas NO te disparan.

Pulsa 3 para seleccionar control por teclado o por teclado/joystick.

Pulsa 4 para instalar el AWAT.

Pulsa 5 para seleccionar el Modo de Demostración.

Pulsa 6 para ver la tabla de puntuaciones más altas.

Pulsa 7 para cargar la tabla de puntuaciones más altas.

Pulsa 8 para salvar la tabla de puntuaciones más altas al disco.

Pulsa 9 para ver las teclas activas.

Para las opciones 8 y 9 el disco tiene que estar en la unidad A.

Cuando estés satisfecho de tus opciones, pulsa 1 para empezar el juego.

### Armando tu nave de combate

El equipo de tierra está esperando para armar tu nave. Pulsa 1, 2, 3 ó 4 para seleccionar el tipo de armas que quieres poner en la nave. Fíjate en que esta selección SOLO afecta a la carga de armas y NO al tipo de enemigo con el que te encontrarás.

Cuando hayas completado la etapa de armamento de la nave, te sentarás en ella, en la pista de despegue de la Base Aliada 1, mirando a Este.

### Volando en tu nave

Importante: Los novatos deben de ver las secciones de Controles de ACE y Panel Instrumental de ACE, antes de intentar volar.

1) DESPEGANDO: Acelera al menos hasta 150 nudos. Empuja suavemente la nave hacia arriba y estarás en el aire. ¡Sube el tren de aterrizaje antes de que tu velocidad pase de los 280 nudos!

2) VOLANDO: Usa el joystick (o las teclas apropiadas) para bajar, subir e inclinarte. Cuando la nave se inclina, también gira, como observarás

en tu compás. Podrás realizar acrobacias aéreas completas (si quieres), como volteos y lazos. Aumenta y disminuye el empuje para regular la velocidad de la nave. Consumirás más combustible cuanto más deprisa vayas. El techo (la altitud máxima) a la que puedes volar es de 70.000 pies. La velocidad mínima a la que puedes volar para que la nave continúe en el aire es de 150 nudos.

3) ATERRIZANDO: Vuela hasta una base aliada y aproxímate a ella a menos de 500 pies. Cuando veas la pista de aterrizaje en el horizonte, disminuye a 200 nudos por hora y baja el tren de aterrizaje. Pon en morro hacia abajo suavemente y cuando estés sobre la pista de aterrizaje, aterriza y reduce el empuje. Asegúrate de que te paras con suficiente pista de despegue por delante, para poder salir de nuevo. Cuando tu nave se haya detenido, el equipo de tierra pondrá combustible, rearmará y reparará cualquier daño que haya en tu nave, para que puedas salir a otra misión.

### CONTROLES DEL PILOTO

Aeronave arriba: Joystick o A.

Aeronave abajo: Joystick o Q.

Inclinarse a la izquierda: Joystick o O.

Inclinarse a la derecha: Joystick o P.

Aumentar empuje: >

Disminuir empuje: <

Tren de aterrizaje arriba/abajo: U.

Poner el mapa (también pausa): M.

Abandonar y volver a empezar (hay que mantener la tecla apretada): RELAY.

Pausa sí/no: M.

Ventana del mapa: STOP.

Seleccionar tipo de arma: RETURN.

Disparar arma: Espacio.

Disparar bengala: F.

Saltar: E.

### PANEL DE INSTRUMENTOS DE ACE

Thrust: Te muestra el poder del motor.

Fuel: Cantidad de combustible que te queda.

Alt: Altitud de la nave en pies.

Vel: Velocidad en nudos.

UC: Indicador del tren de aterrizaje arriba/abajo.

Compass: Te indica hacia dónde vas.

SC: Puntuación.

Roll & Pitch: Las dos naves te muestran tu ángulo de inclinación y el grado de ascenso o descenso.

Computer Output: La pantalla de la computadora de abordó te muestra mensajes y avisos.

Panel AWAT Radar: Tu nave está en el centro, el punto de vista es desde abajo. Una flecha apuntando hacia arriba te indica que hay una nave enemiga encima de ti. Una flecha apuntando hacia abajo te indica que hay una nave enemiga debajo de ti, y un rectángulo sin flecha es que hay una dentro de los 1.000 pies de tu altitud. Un "blip" es un blanco de tierra.

Rear View Camera: Está montada en la cola y te muestra las naves enemigas que hay detrás de ti, así como los misiles que te persiguen.

Mode Indicator: Te muestra el modo de vuelo en el modo de combate, así como la cantidad de munición que te queda y el arma seleccionada.

### USO DE LAS ARMAS

1. Misiles: Selecciona el tipo adecuado de misil; los tanques requieren misiles AIR-GROUND, los aviones y helicópteros AIR-AIR, y usa los AIR-SHIP para hundir los barcos. Asegúrate de que el blanco está dentro del punto de mira de las armas y asegúrate de que sea más grande que un punto, antes de disparar el misil. Una vez que hayas disparado el misil, no puedes controlarlo.

2. Cañón: El cañón no se puede mover y tiene que disparar en la dirección del vuelo de la nave. Se puede usar contra todo tipo de blancos, pero harán falta varios disparos y más puntería que cuando se usan misiles. En el modo de dos jugadores el piloto puede disparar el cañón mientras que el jugador que controla las armas usa otro sistema.

3. Bengalas: Usa las bengalas, que se dispa-

ran desde atrás, para despistar a los sensores infrarrojos de los misiles enemigos.

### VOLANDO EN UNA MISION DE COMBATE

1) Toma como referencia tu Mapa de Inteligencia del Satélite (SIM) para localizar a las fuerzas enemigas, tus bases aéreas y los tanques para reabastecerte de combustible. El SIM te muestra grupos de fuerzas enemigas NO tanques individuales, aviones, etc. El territorio aliado es verde y las áreas tomadas por el enemigo, rojas. Usa el compás para navegar por el mapa.

2) Decide a qué grupo de fuerzas enemigas atacarás y arma tu nave adecuadamente. Recuerda que tu misión es destruir las fuerzas de tierra atacando a los aviones enemigos en el proceso y después hundir la flota.

3) Fuerzas de tierra de ataque: Desciende hasta 3.000 pies y reduce hasta 500 nudos o menos. A una velocidad menor eres más vulnerable ante los misiles enemigos y el fuego de tierra, pero es más fácil acertar en tu blanco. Entabla combate con el enemigo (ver Uso de las Armas). Si te ves perseguido por un misil enemigo, maniobra e intenta esquivarlo o lanza una bengala para desviar el misil de su curso.

4) Atacando a una aeronave: Intenta ganar altura y ponte detrás de las naves enemigas antes de que ataquen (ver Uso de las Armas). Usa tu radar y la cámara de visión trasera.

Estate atento a las naves que maniobran detrás de ti. Necesitarás unos reflejos muy rápidos para derribarlas.

5) Atacando barcos: Sube 2.500 pies a uno 300 nudos. Ataca con un misil AIR-SHIP evitando el fuego antiaéreo y los misiles. NOTA: Sólo verás barcos en el mapa después de que hayas eliminado a todas las fuerzas de tierra.

6) Carga de combustible en el aire: Usa tu computadora de abordó y dirígete a la altitud del avión cisterna, si hay uno disponible. Aproxímate desde atrás con cuidado, ligeramente más rápido que la velocidad del avión cisterna. Cuando estés lo suficientemente cerca, la tripulación del avión cisterna acoplará el tubo de combustible en la cesta del final. Maniobra tu nave hasta que la punta del tubo de combustible esté en el centro de la cesta y mantenla ahí hasta que esté totalmente llena de combustible.

7) Daños: Los misiles enemigos pueden dañar diferentes sistemas. Tu cámara de visión trasera y tu radar pueden ser destruidos. Si tus controles son dañados, la nave responderá muy lentamente a tus comandos. Si sufres demasiados daños, tendrás que saltar de la nave. Sólo puedes saltar sobre espacio aéreo aliado. Sólo un salto con éxito te permitirá volver a volar, si queda alguna nave. Si tu nave es destruida, el juego finalizará, a pesar de las naves que te queden en la base.