



Cascade Games Ltd.
Harrogate, HG1 5BG,
England.
Tel: (0423) 504663

LOADING INSTRUCTIONS

▼ COMMODORE 64/128 (IN 64 MODE) CASSETTE ▼

You will need: Commodore 64 or 128; Commodore cassette unit; one joystick; second joystick (optional). Remove all unnecessary peripherals including disk drives. ROM packs and printers otherwise ACE will not run correctly.

Turn the computer on. Hold down either SHIFT key, and press RUN/STOP. The screen will say 'PRESS PLAY ON TAPE'. Press down 'PLAY' on the cassette unit. The screen will go blank. After a few seconds, you should see the screen say 'FOUND ACE 64K etc.' Press the space bar to continue loading. After a few seconds the screen should go black, and a few seconds after that, the screen will be filled with coloured bars as the program loads. Leave the computer and cassette unit alone.

There is a copy of ACE on each side of the tape, on the 'A' side of the cassette, is a copy recorded using a special program called a FASTLOADER. This enables the game to be loaded at MANY TIMES the normal Commodore loading speed. The disadvantage with this, is that the loading is less reliable. The 'B' side contains the SAME GAME. BUT recorded at a much slower speed. Use the 'B' side. ONLY if the 'A' side fails to load.

Some Commodore cassette recorders have their heads incorrectly aligned, and you may only be able to load one side of the cassette. Consult your dealer if this is the case. After 3 minutes on a FASTLOAD side, or 10 minutes on a SLOWLOAD one, the screen will display the title page, and you will be ready to play the game. Note that ACE loads in blocks. Between each block is a gap of a few seconds. During loading, the screen will be blank (no flashing bars) during those gaps. LEAVE THE CASSETTE UNIT ALONE.

▼ SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS CASSETTE ▼

If you wish to use a joystick, connect the interface to the computer BEFORE turning it on, ACE is compatible with KEMPSTON and INTERFACE 2. If using Interface two, the PILOT'S joystick should be inserted into the RIGHT socket. A second (optional) joystick may also be used.

Turn the Spectrum on. Type: 'LOAD' ' ' and press ENTER. Press PLAY on your cassette recorder. ACE should load after a few minutes. Refer to your SPECTRUM manual, if you have any problems.

COMMODORE 64/SX64/128 (IN 64 MODE) DISK AND

▼ COMMODORE PLUS/4 DISK ▼

You will need: Commodore 64, SX64, Plus/4 or 128; Commodore disk drive; one joystick; second joystick (optional). Turn the computer and disk drive on. Users with more than one drive should use the one that is configured as device 8. Novices will note that when you buy a disk drive; it IS so configured. Type 'LOAD' ' ' * '8,1' and press the RETURN key, and ACE will load after a few minutes.

Leave the disk in the drive after loading, and do not cover the write protect notch.

ACE INSTRUCTIONS

▼ CONDITION RED! ▼

A huge enemy fleet has invaded our southern shores. They've landed dozens of tanks, supported by helicopter gun-ships and protected by mobile surface to air missiles (SAMs). Squadrons of enemy fighters give the enemy forces air cover. Advancing ruthlessly they are conquering our homeland, facing no opposition.

▼ IT'S UP TO YOU! ▼

You are our only fighter pilot, and we've only THREE A.C.E. Mark 2.1 Multi-Role All Weather All Terrain (AWAT™) combat aircraft. We have three allied airbases remaining. You must fly sorties from our bases, and attack and destroy the numerically superior enemy land forces, and drive them from the country. Then, and only then the final stage of the conflict, having destroyed all the land forces and shot down the enemy airforce, is to sink the enemy fleet as they attempt to evacuate their defeated army.

Do you think you can handle it?

▼ STARTING THE GAME ▼

After loading ACE, you will see the TITLE PAGE. Press any key to obtain the OPTIONS PAGE. Press '2' to select the skill level (1-9) that you require. Level one is the training mode, during which the enemy units do NOT fire at you.

Press '3' to select one or two player game (single pilot or pilot and weapons man). Press '4' to select Summer, Night or Winter flying.

During the options page, you may also see a demonstration of ACE in self-play mode or view the table of high scores achieved. Cassette users who wish to recall high scores that they have previously saved onto cassette, must do so at this point. If you wish to do so, press '5', and follow the instructions on screen.

When you are happy with your options, press '1' to start the game.

▼ ARMING YOUR AIRCRAFT ▼

The groundcrew are waiting to arm your plane. Press 1, 2, 3 or 4 to select the range of weapons with which you wish to be armed. Note that this selection ONLY affects the weaponload, NOT the type of enemy that you will encounter.

WHEN YOU HAVE COMPLETED THE WEAPONS ARMING STAGE, YOU WILL BE SAT IN YOUR AIRCRAFT, ON THE RUNWAY AT ALLIED AIRBASE ONE, FACING EAST.

▼ FLYING THE AIRCRAFT ▼

IMPORTANT! Novices should refer to the ACE CONTROLS and ACE INSTRUMENT PANEL sections, BEFORE attempting to fly.

1) **TAKING OFF** Accelerate to at least 150 knots, gently pull the aircraft up, and you will become airborne. Raise the undercarriage before your speed exceeds 280 knots!

2) **FLYING** Use the joystick (or appropriate keys) to dive, climb, and to bank. When the jet banks, it also turns, as you will observe on your compass. You will be able to perform full aerobatics (if you wish), such as loops and rolls. Increase and decrease thrust, to regulate the jet's airspeed. Fuel will be consumed faster, at higher speeds. The ceiling (the maximum altitude) at which you can fly is 70000 feet. The stall speed (the minimum speed at which you will need to fly to remain airborne) is 150 knots.

3) **LANDING** Navigate to an allied airbase and approach it at under 500 feet. When you see the runway on the horizon, slow to 200 knots and lower your undercarriage. Put the nose DOWN SLIGHTLY, and, when you are over the runway, land and reduce thrust. Ensure that you stop with enough runway remaining to allow you to take off again. When your aircraft has stopped, the ground crew will re-fuel, re-arm and repair any damage to your aircraft, allowing you to take off on another sortie.

▼ PILOT'S CONTROLS ▼

	COMMODORE 64/SX64/128	COMMODORE PLUS/4	SPECTRUM 48K/PLUS
AIRCRAFT UP	JOYSTICK (port 2) BACK	JOYSTICK (port 2) BACK	JOYSTICK or 3 or S
AIRCRAFT DOWN	JOYSTICK (port 2) FORWARD	JOYSTICK (port 2) FORWARD	JOYSTICK or 4 or W
AIRCRAFT BANK LEFT (TURN LEFT)	JOYSTICK (port 2) LEFT	JOYSTICK (port 2) LEFT	JOYSTICK or 1 or E
AIRCRAFT BANK RIGHT (TURN RIGHT)	JOYSTICK (port 2) RIGHT	JOYSTICK (port 2) RIGHT	JOYSTICK or 2 or R
INCREASE THRUST	SPACE BAR	SPACE BAR	Z
DECREASE THRUST	◁ KEY	◁ KEY	CAPS SHIFT
UNDERCARRIAGE UP/DOWN	U	U	U
TURN MAP ON (Also PAUSES on Spectrum)	M	M	M
QUIT AND RESTART (Hold key down)	Q	Q	Q
PAUSE ON/OFF	RUN/STOP	RUN/STOP	M
SELECT WEAPON TYPE	F1	F1/F4	ENTER
FIRE WEAPON	FIRE BUTTON ON JOYSTICK	FIRE BUTTON ON JOYSTICK	FIRE or 5 or X
EJECT	E	E	J

WEAPON MAN CONTROLS (ONLY IN TWO PLAYER MODE). A SECOND JOYSTICK MAY BE USED, IF YOU HAVE ONE, TO MOVE THE WEAPONS SIGHTS AND FIRE. IF NOT, USE THE KEYS INDICATED.

SELECT WEAPON	F1	F1/F4	ENTER
MOVE SIGHTS UP	F5	ARROW UP	9 or I
MOVE SIGHTS DOWN	F7	ARROW DOWN	8 or K
MOVE SIGHTS LEFT	CRSR UP/DOWN	ARROW LEFT	6 or O
MOVE SIGHTS RIGHT	CRSR LEFT/RIGHT	ARROW RIGHT	7 or P
FIRE WEAPON	F3	SHIFT	0 or N

▼ ACE INSTRUMENT PANEL ▼

THRUST	Shows engine's power output.
FUEL	Amount of fuel left.
ALT	Aircraft's altitude in feet.
VEL.	Airspeed in knots.
U	Undercarriage up/down indicator.
COMPASS	Gives your heading.
S	Score.
ROLL & PITCH	The two aircraft show your banking angle, and degree of climb or dive.
COMPUTER OUTPUT PANEL	Your onboard computer displays messages/warnings etc.
AWAT RADAR	Your aircraft is in the centre. The viewpoint is from above. An arrow pointing upwards indicates an enemy aircraft above you. An arrow pointing downwards indicates an enemy aircraft below you, and a rectangle with no arrowhead is one within 1000 feet of your altitude. A blip is a ground target. Mounted in the tail, the wide angle lens shows enemy aircraft to your rear, as well as missiles chasing you.
REAR VIEW CAMERA	Shows flight mode. In combat mode, shows amount of ammunition left, and weapon selected.
MODE INDICATOR	

▼ USE OF WEAPONS ▼

(1) **MISSILES** Select the correct type of missile; tanks and SAM* require AIR-GROUND missiles, planes and helicopters require AIR-AIR, and use AIR-SHIP missiles to sink ships. Ensure that the target is within the weapons sights (in the two player mode this is made easier, by the facility to move the sights), and ensure that the target is larger than a dot, BEFORE you fire the missile. Once the missile has been fired, you can no longer control it.

(2) **CANNON** The cannon cannot be moved; it must fire in the direction of flight of the aircraft. It can be used against any type of target, but the target will require several hits, and more accuracy is needed, than when using missiles. In the two player mode, the pilot can fire the cannon whilst the weapons man is using another weapons system.

(3) **FLARES** Use the rearward firing decoy flares to confuse the infra-red sensors on incoming enemy missiles.

▼ FLYING A COMBAT MISSION ▼

1) Refer to your **SATELLITE INTELLIGENCE MAP (S.I.M.)** to locate the enemy forces, your airbases, and refuelling tankers. The S.I.M. shows groups of enemy forces NOT individual tanks and planes etc. Allied territory is green, enemy held areas red. Use the compass to navigate around the map.

2) Decide which group of forces you will attack, and arm your aircraft appropriately. Remember that your mission is to destroy the ground forces, engaging enemy planes in the process, and THEN to sink the fleet.

3) **ATTACKING GROUND FORCES.** Dive to below 3000 feet, and slow to about 500 knots or less. At lower speeds you are more vulnerable to attack from enemy missiles and ground fire, but it is easier to take out your target. Engage the enemy (see **USE OF WEAPONS**). If locked onto and chased by an enemy missile, out-maneuvre and dodge the missile, or launch a decoy flare to throw the missile off course.

4) **ATTACKING AIRCRAFT.** Try to gain height and to get behind the enemy fighters before attacking (see **USE OF WEAPONS**). Use your radar and rear view camera and watch out for fighters manoeuvring behind you. Fast reactions will be needed to shoot them down. Delta winged aircraft are slower and less agile than the straight-winged enemy fighters.

5) **ATTACKING SHIPS.** Climb to 2500 feet at about 300 knots. Attack with an air-ship missile, avoiding anti-aircraft fire and surface to air missiles. **NOTE: YOU WILL ONLY SEE SHIPS ON THE MAP AFTER YOU HAVE WIPED OUT ALL OF THE GROUND FORCES.**

6) **AIR TO AIR REFUELLING.** Using your onboard computer, go to the altitude of the tanker, if one is available. Approach from behind with care, slightly faster than the speed of the tanker. When you are close enough, the tanker crew will deploy the refuelling pipe, with the basket of the end. Manoeuvre your aircraft until the tip of the refuelling probe is in the centre of the basket, and keep it there until fully fuelled.

7) **DAMAGE** Enemy missiles or gunfire can damage various systems: your rear-view camera and your radar may be destroyed; your controls may be damaged, making your plane VERY slow to respond to your manual commands. If you suffer severe damage, you will have to eject. You will only be able to eject over allied airspace. Only a successful ejection will allow you to fly any remaining aircraft. If your fighter is destroyed, the game ends, regardless of how many aircraft are left at home base.

▼ SAVING HIGH SCORES ▼

If, at the end of the game, you have scored enough points to be included on the HIGH SCORES table, you will be asked to type in your name(s) and date. Cassette users must allocate a cassette upon which they are to save their scores. Disk users will note that the scores save to disk automatically. When you next load 'ACE', your scores can be displayed in the high scores table, for all to see!

Good Luck!



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

▼ CASSETTE COMMODORE 64/128 (EN MODE 64) ▼

Vous avez besoin du matériel suivant: Commodore 64 ou 128; une cassette Commodore, un manche à balai; un second manche à balai (au choix). Retirez tous les périphériques inutiles, y compris les unités de disques, les chargeurs et imprimantes RDM, sinon le programme ACE ne fonctionnera pas correctement.

Branchez l'ordinateur; enfoncez l'une des touches SHIFT et poussez sur le bouton RUN/STOP. L'écran va indiquer 'PRESS PLAY ON TAPE'. Enfoncez la touche 'PLAY' se trouvant sur la cassette. L'écran va s'effacer. Après quelques secondes, vous devriez pouvoir lire 'FOUND ACE 64K etc.'. Appuyez sur la barre d'espace pour poursuivre le chargement. Après quelques secondes, l'écran devrait devenir noir, et quelques secondes plus tard, l'écran se remplira de bâtonnets de couleur au fur et à mesure que le programme se charge. Ne touchez plus à l'ordinateur ni à l'élément cassette. Il y a une copie du programme ACE sur chacune des deux faces de la bande. Sur la face 'A' de la cassette, il y a une copie enregistrée à l'aide d'un programme spécial appelé CHARGEUR RAPIDE. Ceci permet de charger le jeu à PLUSIEURS FOIS la vitesse normale de chargement du Commodore. L'inconvénient est que le chargement est moins fiable. La face 'B' contient le MEME JEU, MAIS il est enregistré à une vitesse bien plus lente. N'utilisez la face 'B' QUE si la face 'A' ne charge pas.

Certains enregistreurs à cassette Commodore ont leurs têtes mal alignées et il se peut que vous ne puissiez charger qu'une face de la cassette. Consultez votre fournisseur si c'est le cas. Après 3 minutes sur une face à CHARGEMENT RAPIDE, ou 10 minutes sur une face à CHARGEMENT LENT, l'écran va afficher la page titre, et vous pourrez commencer le jeu. Notez que le programme ACE se charge en blocs. Il y a une pause de quelques secondes entre chaque bloc. Durant le chargement, l'écran restera vide (pas de bâtonnets clignotants) pendant ces pauses. NE TOUCHEZ PAS A L'ELEMENT CASSETTE.

▼ CASSETTE SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS ▼

Si vous désirez utiliser un manche à balai, raccordez l'interface à l'ordinateur AVANT DE brancher celui-ci. Le programme ACE est compatible avec KEMPSTON et INTERFACE 2. Si vous utilisez l'Interface 2, le manche à balai du PILOTE est à insérer dans la borne DROITE. Vous pouvez utiliser un second manche à balai (au choix).

Branchez le Spectrum. Frappez au clavier: "LOAD" et enfoncez la touche ENTER. Enfoncez la touche PLAY sur votre enregistreur à cassette; le programme ACE devrait se charger après quelques minutes. Référez-vous au Manuel SPECTRUM si vous avez des problèmes.

DISQUE COMMODORE 64/SX64/128 (EN MODE 64) ET DISQUE ▼ COMMODORE PLUS/4 ▼

Vous avez besoin de l'équipement suivant: Commodore 64, SX64, Plus/4 ou 128; l'unité de disque Commodore; un manche à balai; un second manche à balai (au choix). Branchez l'ordinateur et l'unité de disque. Les utilisateurs ayant plus d'une unité de disque doivent utiliser celle qui est représentée comme dispositif 8. Les débutants doivent s'assurer que lorsqu'ils achètent une unité de disque, elle SOIT représentée de la sorte. Frappez 'LOAD' * "8,1", appuyez sur la touche RETURN et le programme ACE se chargera après quelques minutes.

Laissez le disque dans l'unité après le chargement, et ne couvrez pas l'encroche de protection d'écriture.

INSTRUCTIONS ACE

▼ ETAT DE DANGER! ▼

Une large flotte ennemie a envahi nos côtes méridionales. Les ennemis ont débarqué avec des douzaines de tanks, et des 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 notre seul pilote d'avion de chasse et nous n'avons que TROIS avions de combat A.C.E.; Marque 2, 1 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'à 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 TIENT 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'Été, 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-jeu 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, appuyez sur '5' et suivez les instructions indiquées sur l'écran. Lorsque vous êtes satisfait de vos options, appuyez sur '1' pour recommencer le jeu.

▼ ARMEMENT DE VOTRE AVION ▼

Le personnel non navigant attend de pouvoir armer votre avion. Appuyez 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.** Accélérez 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'ail. Lorsque l'avion vire sur l'ail, 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. ABAISSEZ 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 64/SX64/128	COMMODORE PLUS/4	SPECTRUM 48K/PLUS
FAIRE MONTER L'AVION	MANCHE A BALAI (office 2) EN ARRIERE	MANCHE A BALAI (office 2) EN ARRIERE	MANCHE A BALAI ou 3 ou 5
FAIRE DESCENDRE L'AVION	MANCHE A BALAI (office 2) EN AVANT	MANCHE A BALAI (office 2) EN AVANT	MANCHE A BALAI ou 4 ou W
VIRES SUR L'AIL A GAUCHE (TOURNER A GAUCHE)	MANCHE A BALAI (office 2) A GAUCHE	MANCHE A BALAI (office 2) A GAUCHE	MANCHE A BALAI ou 1 ou E
VIRES SUR L'AIL A DROITE (TOURNER A DROITE)	MANCHE A BALAI (office 2) A GAUCHE	MANCHE A BALAI (office 2) A GAUCHE	MANCHE A BALAI ou 2 ou R
AUGMENTER LA POUSSÉE	BARRE D'ESPACEMENT	BARRE D'ESPACEMENT	Z
DIMINUER LA POUSSÉE	TOUCHE <-	TOUCHE <-	TOUCHE MAUSCULES
LEVER/ABAISSER LE TRAIN D'ATTERRISSAGE	U	U	U
AMENER LA CARTE (EgalemeNt PAUSES sur Spectrum)	M	M	M
ABANDONNER ET RECOMMENCER (Maintenir la touche enfoncée)	Q	Q	Q
ENCLANCHER/ARRÊTER PAUSE	RUN/STOP	RUN/STOP	M
CHOISIR TYPE D'ARME	F1	F1/F4	ENTER
FAIRE FEU	POUSSER SUR LE BOUTON DU MANCHE A BALAI	POUSSER SUR LE BOUTON DU MANCHE A BALAI	FIRE ou 5 ou X
ÉJECTER	E	E	J

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

CHOISIR L'ARME	F1	F1/F4	ENTER
DÉPLACER LES VISEES VERS LE HAUT	F5	FLECHE VERS LE HAUT	9 ou I
DÉPLACER LES VISEES VERS LE BAS	F7	FLECHE VERS LE BAS	8 ou K
DÉPLACER LES VISEES VERS LA GAUCHE	CURSEUR VERS LE HAUT/LA BAS	FLECHE VERS LA GAUCHE	6 ou O
DÉPLACER LES VISEES VERS LA DROITE	CURSEUR VERS LA GAUCHE/LA DROITE	CURSEUR VERS LA GAUCHE/LA DROITE	7 ou P
FAIRE FEU	F3	MAUSCULES	0 ou N

▼ TABLEAU DE BORD ACE ▼

POUSSÉE	Indique la puissance du moteur.
CARBURANT	Quantité de carburant restante.
ALT	Altitude de l'avion exprimée en pieds.
VEL	Vitesse de vol exprimée en noeuds.
U	Indicateur de train d'atterrissage levé/abaissé.
BOUSSOLE	Indique votre cap.
S	Nombre de points.
TONNEAU ET TANGAGE	Les deux avions indiquent votre angle d'inclinaison latérale, et le degré d'ascension ou de piqué.
TABLEAU DE PUISSANCE DE L'ORDINATEUR	Votre ordinateur à bord affiche messages/avertissements etc.
RADAR AWAT	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 de votre. 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.
CAMERA DE VUE ARRIERE	Fixé à l'arrière, l'objectif grand-angle montre les avions ennemis se trouvant derrière vous ainsi que les missiles qui vous donnent la chasse.
INDICATEUR DE MODE	Indique le mode de vol. En mode combat, il indique la quantité de munitions restante et l'arme choisie.

▼ UTILISATION DES ARMES ▼

(1) **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.

(2) **CANON** Le canon ne peut être déplacé. 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 est 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.

(3) **FUSEES ECLAIRANTES** Utilisez les fusées éclairantes de leurre arrière pour troubler les capteurs infra-rouges se trouvant sur les missiles ennemis qui s'approchent.

▼ DIRIGER UNE MISSION DE COMBAT ▼

1) Reportez-vous à votre CARTE DE RENSEIGNEMENTS SATELLITE pour repérer les forces ennemies, vos bases aériennes et vos cibles 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 de 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. Attiquez votre ennemi (voir UTILISATION DES ARMES). Si vous êtes bloqué et poursuivi par un missile ennemi, manœuvrez pour vous dégager et esquiviez 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. Attiquez 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'APRES 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) **DÉGATS.** 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 du jeu, vous avez obtenu assez de points pour être inclus dans le tableau des Résultats Élevés, 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!



Cascade Games Ltd.
Harrogate, HG1 5BG,
England.
Tel: (0423) 504663

LANDEANLEITUNG

▼ COMMODORE 64/128 (IN MODUS 64) KASSETTE ▼

Du benötigst: Commodore 64 oder 128, Commodore Kassetteneinheit, einen Joystick, die Benutzung eines zweiten Joysticks ist möglich, aber nicht notwendig.

Entferne alle überflüssigen Peripheriegeräte, einschließlich Diskettenlaufwerk, ROM-Stapel und Drucker, da sonst ACE nicht richtig ablaufen kann. Schalte den Computer ein. Halte einen der beiden Umschaltasten niedergedrückt und drücke RUN/STOP. Dann wird die Anweisung "PRESS PLAY ON TAPE" auf dem Bildschirm erscheinen; drücke "PLAY" auf Deinem Kassettenteil. Daraufhin leert sich der Bildschirm. Nach ein paar Sekunden sollte "FOUND ACE 64K etc" auf dem Bildschirm erscheinen. Drücke die Leertaste, um das Laden fortzusetzen. Nach ein paar Sekunden sollte der Bildschirm schwarz werden, und wiederum ein paar Sekunden später, während das Programm geladen wird, füllt sich der Bildschirm mit farbigen Bildern. Den Computer und das Kassettenteil jetzt nicht mehr anfassen.

Auf jeder Seite des Bands befindet sich eine komplette Kopie von ACE. Auf der 'A'-Seite der Kassette ist eine Kopie, die mit Hilfe eines besonderen Programms, einem sog. "FASTLOADER" (Schnellader) aufgenommen wurde. Dies ermöglicht es, das Spiel um ein VIELFACHES schneller zu laden, als es die normale Ladegeschwindigkeit des Commodore erlaubt. Dies hat jedoch den Nachteil, daß das Laden nicht so zuverlässig ist. Auf der 'B'-Seite ist das SELBE SPIEL, jedoch mit sehr viel geringerer Ladegeschwindigkeit. Benutze die 'B'-Seite NUR, wenn die 'A'-Seite nicht richtig geladen hat.

Bei einigen Commodore Kassettenrekordern ist der Schreib-Lesekopf nicht richtig eingestellt, wodurch nur eine Seite der Kassette geladen werden kann. In diesem Fall frage Deinen Händler um Rat. Nach 3 Minuten mit der Schnelladeseite, oder 10 Minuten mit der Normaladeseite, erscheint das Titelbild auf dem Bildschirm und Du kannst mit dem Spiel beginnen. Achtung: ACE wird in Blöcken geladen. Zwischen den Blöcken liegen Lücken von wenigen Sekunden. Beim Laden ist der Bildschirm während dieser Pausen leer (keine aufflackernden Zeilen). FASSE DAS KASSETTENTEIL NICHT AN!

▼ SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS KASSETTE ▼

Wenn Du einen Joystick benutzen möchtest, schließe das Interface an, BEVOR Du den Computer einschaltest. Mit ACE können KEMPSTON und INTERFACE 2 verwendet werden. Wenn Du Dein Interface benutzt, wird der Joystick des Piloten an den RECHTEN Eingang angeschlossen. Es kann auch ein zweiter Joystick benutzt werden.

Schalte Deinen Spectrum ein. "LOAD" eingetippt und ENTER drücken. Drücke PLAY auf Deinem Kassettenrekorder. ACE sollte nach ein paar Minuten laden. Wenn Probleme auftauchen, schlage in Deinem SPECTRUM-Handbuch nach.

COMMODORE 64/SX64/128 (IN MODUS 64) DISKETTE UND COMMODORE PLUS/4 DISKETTE ▼

Du benötigst: Commodore 64, SX64, Plus/4 oder 128, Commodore Diskettenlaufwerk, einen Joystick, ein zweiter Joystick ist möglich aber nicht unbedingt erforderlich. Schalten den Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Benutzer mit mehr als einem Laufwerk, sollten das als Gerät 8 bezeichnen verwenden. Computereulänge werden bemerken, daß ein Diskettenlaufwerk so bezeichnet IST, wenn man es kauft. "LOAD" * ,8,1, eingetippt und die Rücktaste (RETURN) drücken. Nach ein paar Minuten wird ACE geladen.

Lasse die Diskette nach dem Laden im Laufwerk und den Schreibschutz offen.

ACE SPIELANLEITUNG

▼ HÖCHSTE ALARMSTUFE! ▼

Eine riesige, feindliche Flotte ist an unserer Südküste gelandet. Dutzende von Panzern dringen ins Land ein, unterstützt von Hubschraubern, Kanonenbooten und unter Feuerschutz durch mobile Flugabwehrraketen (SAM's). Jagdgeschwader geben den feindlichen Truppen Luftsicherung. Sie marschieren unbarmherzig vor und erobern unser Heimatland, ohne auf Widerstand zu stoßen.

▼ IES LIEGT IN DEINER HAND! ▼

Du bist der einzige Kampfpilot und wir haben nur drei A.C.E. Mark 2.1. Vielzweck-Allwetter-Allbereichs-Kampfflugzeuge. Uns bleiben noch drei alliierte Luftstützpunkte. Deine Aufgabe ist es, Flugesätze zu fliegen, die zahlenmäßig überlegenen Landstreitkräfte des Feindes anzugreifen, zu zerstören und zurückzuschlagen. Nach der Zerstörung der Landstreitkräfte und der feindlichen Luftwaffe, dann, und erst dann, besteht die letzte Spielphase darin, die feindliche Flotte, die versucht ihre geschlagene Armee zu evakuieren, zu versenken.

Meinst Du, Du kannst es schaffen?

▼ SPIELBEGINN ▼

Nachdem Du ACE geladen hast, erscheint das Titelbild, durch Drücken einer beliebigen Taste bringst Du das Menü auf den Bildschirm.

Drücke '2', um den Schwierigkeitsgrad, den Du bewältigen möchtest, auszuwählen. Grad 1 ist das Trainingsprogramm, bei dem die feindlichen Einheiten nicht auf Dich schießen.

Drücke '3', um zu wählen, ob Du allein oder zu zweit (Einzelpilot oder Pilot und Schütze) spielen möchtest.

Drücke '4', um zwischen Sommer, Nacht- oder Winterflug zu wählen. Während des Menüs kannst Du eine Demonstration des Spiels im Self-Play-Modus sehen, oder die Tabelle der bisher erreichten Höchstpunktzahlen (high scores) anschauen. Kassetteneutzer, die sich Höchstpunktzahlen, die sie bereits auf Kassette gespeichert haben, vergegenwärtigen wollen, müssen dies jetzt tun. Wenn Du diese Möglichkeit wahrnehmen willst, drücke '5' und folge der Anleitung, die auf dem Bildschirm erscheint.

Wenn Du mit Deiner Auswahl zufrieden bist, kannst Du das Spiel durch Drücken von '1' starten.

▼ BEWAFFNUNG DEINES FLUGZEUGES ▼

Die Bodenmannschaft steht bereit, um Dein Flugzeug mit Waffen auszurüsten. Drücke 1, 2, 3 oder 4, um die Auswahl der Waffen, die Du benutzen willst, zu bestimmen. Vergiß nicht, daß diese Auswahl nur die Waffenbestückung beeinflusst, nicht aber auf welchen Teil der feindlichen Verbände Du tatsächlich triffst.

NACHDEM DU DIE WAFFENAUSWAHL ABGESCHLOSSEN HAST, NIMMST DU IN DEINEM FLUGZEUG AUF DEM ALLIIERTEN LUFTSTÜTZPUNKT EINS, RICHTUNG OSTEN, PLATZ.

▼ FÜHRUNG DES FLUGZEUGES ▼

AUFGEPAßt: Spielneulinge sollten sich mit dem Abschnitt ACE CONTROLS (ACE Kontrolle) und ACE INSTRUMENT PANEL (ACE Instrumententafel) vertraut machen, BEVOR sie einen Flugversuch unternehmen.

- 1) ABHEBEN: Beschleunige auf mindestens 150 Knoten, ziehe das Flugzeug sanft hoch und Du steigst auf. Ziehe das Fahrgestell ein, bevor Deine Geschwindigkeit 280 Knoten übersteigt!
- 2) FLIEGEN: Benutze den Joystick (oder die entsprechenden Tasten), um in den Sturzflug zu gehen, aufzusteigen und Kurven zu fliegen. Wenn der Düsenjäger in die Kurve geht, ändert er die Richtung, was auch auf dem Kompass angezeigt wird. Du kannst (wenn Du Lust hast) jede Art von Kunstflug vollführen, wie z.B. Loopings oder Rollen. Vermindere oder steigere die Schubkraft, um die Geschwindigkeit des Flugzeugs zu regulieren. Der Treibstoffverbrauch steigt mit der Geschwindigkeit. Die Grenzflughöhe (maximale Flughöhe, in der Du fliegen kannst) ist 70000 Fuß. Die Mindestfluggeschwindigkeit (Mindestgeschwindigkeit, mit der Du fliegen mußt, um nicht abzustürzen) beträgt 150 Knoten.
- 3) LANDEn: Navigiere Dein Flugzeug zu einem der alliierten Luftstützpunkte und fliege ihn in einer Höhe unterhalb von 500 Fuß an. Wenn die Landebahn am Horizont auftaucht, verlangsame auf eine

Geschwindigkeit von 200 Knoten, und fahre das Fahrgestell aus. Drücke die Flugzeugnase LEICHT HERAB, und, wenn Du über der Landebahn bist, setze auf und vermindere die Schubkraft. Achte darauf, so zu stoppen, daß genug Startbahn verbleibt, um wieder abzuheben. Nachdem Dein Flugzeug angehalten hat, sorgt die Bodenmannschaft für das Auftanken, die Waffenbestückung und die notwendigen Reparaturen an Deinem Flugzeug, damit Du zu einem weiteren Einsatz starten kannst.

▼ DIE KONTROLLMÖGLICHKEITEN DES PILOTEN ▼

	COMMODORE 64/SX64/128	COMMODORE PLUS/4	SPECTRUM 48K/PLUS
FLUGZEUG AUFSTIEG	JOYSTICK (EINGANG 2) N. HINTEN	JOYSTICK (EINGANG 2) N. HINTEN	JOYSTICK OD. 3 OD. S
FLUGZEUG ABSTIEG	JOYSTICK (EINGANG 2) N. VORNE	JOYSTICK (EINGANG 2) N. VORNE	JOYSTICK OD. 4 OD. W
FLUGZEUG LINKSKURVE	JOYSTICK (EINGANG 2) LINKS	JOYSTICK (EINGANG 2) LINKS	JOYSTICK OD. 1 OD. E
FLUGZEUG RECHTSKURVE	JOYSTICK (EINGANG 2) RECHTS	JOYSTICK (EINGANG 2) RECHTS	JOYSTICK OD. 2 OD. R
SCHUBKRAFT STEIGERN	LEERTASTE	LEERTASTE	Z
SCHUBKRAFT SENKEN	☐ TASTE	☐ TASTE	UMSCHALTASTE
FAHRGESTELL EIN/AUSFAHREN	U	U	U
LANDKARTE (Auch PAUSE am Spectrum)	M	M	M
ABSCHALTEN/WIEDERBEGINN (Taste gedrückt halten)	Q	Q	Q
PAUSE EIN/AUS	RUN/STOP	RUN/STOP	M
WAFFENAUSWAHL	F1	F1/F4	ENTER
FEUER	SCHUSSKNOFF AM JOYSTICK	SCHUSSKNOFF AM JOYSTICK	SCHUSSKNOFF OD. 4 OD. X
AUSSTIEGEN	E	E	J

KONTROLLMÖGLICHKEITEN DES SCHÜTZEN (NUR IM 2-SPIELER-MODUS) EIN ZWEITER JOYSTICK, FALLS VORHANDEN, KANN BENUTZT WERDEN, UM DIE WAFFENWISERE ZU BEWEGEN UND DEN SCHUSSKNOFF ZU DRÜCKEN, ANSONSTEN MÜSSEN DIE ENTSPRECHENDEN TASTEN BENUTZT WERDEN.

	F1	F1/F4	ENTER
WAFFENAUSWAHL	F5	N. OBEN GERICHTETER PFEIL	9 OD. I
WISERE AUFWÄRTS	F7	N. UNTEN GERICHTETER PFEIL	8 OD. K
WISERE LINKS	CSR AUFWÄRTS	N. LINKS GERICHTETER PFEIL	6 OD. O
WISERE RECHTS	CSR LINKS/RECHTS	N. RECHTS GERICHTETER PFEIL	7 OD. P
FEUER	F3	UMSCHALTASTE	0 OD. N

▼ ACE INSTRUMENTENTAFEL ▼

THRUST (Schubkraft)	Zeigt die Motorenleistung.
FUEL (Treibstoff)	Verbleibende Treibstoffmenge.
ALT (Höhe)	Flughöhe in Fuß.
VEL. (Geschwindigkeit)	Fluggeschwindigkeit in Knoten.
U (Fahrgestell)	Anzeige für: Fahrgestell ein/ausgefahren.
COMPASS (Kompass)	Flugrichtungsanzeige.
S (Punktestand)	Zählt die Punkte.
ROLL & PITCH (Kurven & Steigung)	Die beiden Flugzeugansichten zeigen den Kurvenwinkel und den Steigungs- bzw. Sturzwinkel.
COMPUTER OUTPUT PANEL (Computeranzeige)	Dein Bordcomputer gibt Nachrichten/Warnungen etc.
AWAT RADAR	Dein Flugzeug befindet sich im Mittelpunkt. Gezeigt wird eine Draufsicht. Ein nach oben gerichteter Pfeil zeigt ein feindliches Flugzeug über Dir an. Ein nach unten gerichteter Pfeil zeigt Flugzeuge unter Dir an und ein Rechteck ohne Pfeilspitze signalisiert welche, auf Deiner Flughöhe, innerhalb eines Umkreises von 1000 Fuß. Bodenziele werden durch Blinksignal angezeigt.
REAR VIEW CAMERA (Heck-Sicht Kamera)	Das Weitwinkelobjektiv ist am Heck montiert und zeigt sowohl feindliche Flugzeuge hinter Dir, als auch Raketen, die Dich verfolgen, an.
MODE INDICATOR (Modusanzeige)	Zeigt den Flugmodus an. In combat mode (Gefechtsmodus) wird die Waffenauswahl und die verbleibende Munitionsmenge angezeigt.

▼ WAFFENEINSATZ ▼

(1) RAKETEN Wähle den richtigen Rakentyp: Panzer und SAM's benötigen den Einsatz von Luft-Boden (AIR-GROUND), Flugzeuge und Hubschrauber verlangen Luft-Luft (AIR-AIR) Raketen, und zum Versenken von Schiffen werden Luft-Schiff (AIR-SHIP) Raketen verwendet. Achte darauf, daß das Ziel im Visier der Waffen ist (Beim Modus für 2 Spieler wird dies durch die Bewegbarkeit des Visiers erleichtert.) und vergewissere Dich, daß das Ziel größer als ein Punkt ist, BEVOR Du die Rakete abfeuerst. Wenn die Rakete abgefeuert wurde, kann sie nicht mehr kontrolliert werden.

(2) KANONE Die Kanone kann nicht bewegt werden, sie kann nur in Flugrichtung feuern. Sie kann gegen jede Art von Ziel eingesetzt werden, es sind jedoch mehrere Treffer und eine größere Zielgenauigkeit erforderlich, als beim Einsatz von Raketen. Beim 2-Spieler-Modus kann der Pilot die Kanone abfeuern, während der Schütze andere Waffensysteme benutzt.

(3) LEUCHTKUGELN Benutze die nach hinten gerichteten Ablenkleuchtkugeln, um die Infrarot-Sensoren ankommender, feindlicher Raketen zu täuschen.

▼ FLIEGEN VON GEFECHTSEINSÄTZEN ▼

1) Orientiere Dich anhand Deiner "SATELLITE INTELLIGENCE MAP" (S.I.M.) – Satellitenkarte des Geheimdienstes – über die Stellungen der feindlichen Streitkräfte. Die S.I.M. zeigt Verbände der feindlichen Streitkräfte, NICHT einzelne Panzer und Flugzeuge etc. Alliiertes Territorium ist grün, Gebiete in Feindeshand sind rot. Benutze den Kompass, um nach der Landkarte zu fliegen.

2) Entscheide Dich, welche Truppenverbände Du angreifen willst und rüste Dein Flugzeug entsprechend mit Waffen aus. Denke daran, daß Deine Aufgabe die Zerschlagung der Landstreitkräfte, der Angriff auf feindliche Flugzeuge im Zuge der Kampfhandlungen und erst dann die Versenkung der Flotte ist.

3) ANGRIFF AUF LANDSTREITKRÄFTE. Gehe auf eine Flughöhe unterhalb 3000 Fuß, und reduziere Deine Geschwindigkeit auf 500 Knoten oder weniger. Bei geringeren Geschwindigkeiten bist Du verwundbarer für Angriffe durch feindliche Raketen und Beschuß vom Boden, aber es ist einfacher für Dich Dein Ziel auszumachen. Greife den Feind an (siehe WAFFENEINSATZ). Wenn Du von einer feindlichen Rakete aufgespürt und verfolgt wirst, manövriere und versuche auszuweichen, oder feuere eine Täuschungsleuchtkugel ab, um die Rakete aus ihrer Bahn zu werfen.

4) ANGRIFF AUF FLUGZEUGE. Versuche Höhe zu gewinnen, und hinter die feindlichen Jagdflugzeuge zu kommen, bevor Du zum Angriff übergehst. (siehe WAFFENEINSATZ). Benutze Dein Radar und die Heck-Sicht-Kamera und achte auf Jagdflugzeuge, die hinter Dir manövrieren. Es erfordert schnelles Reagieren, sie abzuschießen. Flugzeuge mit Deltaflügeln sind langsamer und weniger beweglich als feindliche Jagdflieger mit geraden Flügeln.

5) ANTRIFFE AUF SCHIFFE. Steige auf 2500 Fuß Höhe bei einer Geschwindigkeit von etwa 300 Knoten. Greife mit Luft-Schiff Raketen (AIR-SHIP) an und weiche Luftabwehrfeuer und Boden-Luft Raketen aus. ACHTUNG: ERST WENN DU ALLE LANDSTREITKRÄFTE AUSGESCHT HAST, ERSCHEINEN SCHIFFE AUF DER LANDKARTE.

6) AUFTANKEN IN DER LUFT. Gehe mithilfe Deines Bordcomputers auf die selbe Höhe, wie das Tankflugzeug, wenn eines zur Verfügung steht. Nähere Dich vorsichtig von hinten mit etwas höherer Geschwindigkeit als der Fluggeschwindigkeit des Tankflugzeugs. Wenn Du nah genug bist, fährt die Tankflugzeugcrew den Auftankschlauch, mit dem am Ende befestigten Mundstück, aus. Manövriere Dein Flugzeug so, daß die Spitze des Auftankstutzens in der Mitte des Mundstücks ist und halte es in dieser Position, bis Dein Flugzeug auftankt ist.

7) SCHÄDEN. Feindliche Raketen oder Beschuß können verschiedene Systeme beschädigen: Die Heck-Sicht-Kamera und Dein Radar können ausfallen, Deine Kontrollsysteme können beschädigt werden, was Dein Flugzeug nur SEHR verzögert auf Deine Anweisungen reagieren läßt. Wenn Du schwer getroffen wirst, mußt Du aussteigen. Dies ist nur über Alliiertem Gebiet möglich. Nur ein erfolgreicher Ausstieg erlaubt es Dir, auf eins der verbleibenden Flugzeuge umzusteigen. Wenn Dein Jagdflieger zerstört wird, endet das Spiel, unabhängig davon, wieviele Flugzeuge noch auf Deinen Luftstützpunkten zur Verfügung stehen.

▼ SPEICHERUNG VON HOHEN PUNKTZAHLN ▼

Wenn Du am Ende des Spiels Genug Punkte gesammelt hast, um in die Tabelle der Höchstpunktzahlen aufgenommen zu werden, wirst Du aufgefordert Deinen Namen und das Datum einzutippen. Kassetteneutzer müssen eine Kassette bereitstellen, auf der ihre Punktzahlen gespeichert werden sollen, Disketten-Benutzer werden bemerken, daß die Punktzahlen automatisch auf der Diskette gespeichert werden. Wenn Du das nächste Mal "ACE" spielst, wird Deine Punktzahl in der Tabelle der Höchstpunktzahlen aufgeführt; damit es alle sehen!

VIEL SPASS!



INSTRUCCIONES DE CARGA

▼ 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 "Encóntrese 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. Utilícelo 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 y 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. Consúltase 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 8. Los que sean nuevos notarán que cuando compran un Disk Drive, se halla configurado de este modo. Escribase "LOAD" * "8," (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 (AWATM). 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 quieren 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 descelere 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/SX64/128	COMMODORE PLUS/4	SPECTRUM 48K/PLUS
SUBIDA DEL AVION	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ATRAS	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ATRAS	PALANCA DE MANDO o 3 o 5
BAJADA DEL AVION	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ADELANTE	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) ADELANTE	PALANCA DE MANDO o 4 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 o 1 o E
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRO A DERECHA)	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) IZQUIERDA	PALANCA DE MANDO (enchufe 2) IZQUIERDA	PALANCA DE MANDO o 2 o R
AUMENTO DE ACCELERACION	BARRA ESPACIADORA	PALANCA ESPACIADORA	Z
REDUCCION DE ACCELERACION	TECLA COMMODORE	TECLA COMMODORE	TECLA PARA MAYUSCULAS
TREN DE ATERRIZAJE ARRIBA/ABAJO	U	U	U
ENCIENDA EL MAPA (también PARA el Spectrum)	M	M	M
TERMINACION Y RECOMIENZO (Manténgase apretada la tecla)	Q	Q	Q
PAUSA COMIENZO/FIN	ARRANQUE/PAUSA	ARRANQUE/PAUSA	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 o 5 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 ASI, 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	CSRS ARRIBA/ABAJO	FLECHA IZQUIERDA	6 o O
PARA MOVER LA MIRILLA A LA DERECHA	CSRS 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.
BRUJULA	Indica la dirección.
S	Dar en el blanco.
INCLINACION 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 a bordo 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) **CAÑON** 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** Utilícelas 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 repostaje. 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!