

ACE 2088 SPECTRUM, COMMODORE

CARGANDO ACE 2088

Instala tu sistema de ordenador como se detalla en el manual de instrucciones, y conecta tu TV o monitor. Asegúrate de cualquier periférico (como unidades de disco, cassette, impresora, etc.) están desconectadas de tu ordenador. Si no lo haces así, puedes tener dificultades al cargar. (Si tu ordenador tiene un cassette incorporado, no podrás desconectarlo, pero asegúrate de que otros periféricos están desconectados.)

Spectrum **48K**: LOAD**
Spectrum 128K +2 (cassete y disco): Opción carga-dor.

Commodore: SHIFT y RUN/STOP.

EL JUEGO

El sector colonizado de la galaxia M1771 contiene 32 sistemas estelares con 3 ó 4 planetas inhabitables en cada una, sumando un total de 118 colonias. Empiezas orbitando alrededor de la estrella Phi-Xi, planeta 4 (Phi-Xi-8/4), y tienes que liberar a cada planeta de las fuerzas opresoras enemigas. Al mismo tiempo, los rebeldes que quedaron en los planetas antes de la ocupación pueden atacar las bases enemigas e incluso tener éxito en defenderse de los enemigos y recapturar su propio planeta.

Hay dos secciones distintas en ACE 2088

Sección 1: Nave de combate "Liberación"

El panel que representa la consola de mando de "Liberación" tiene tres pantallas principales:

1 Pantalla CTR: Esta te da una representación

gráfica de los datos que son procesados en el ordenador principal.

2. Selector de OPCIÓN: Esta pantalla está localizada en la parte inferior derecha del panel y puede ser cambiada moviendo el dispositivo de entrada arriba/abajo Pulsa FUEGO para seleccionar la opción. Todas las opciones están explicadas y son fáciles de usar.

NOTA: EXIT te devuelve al directorio de opciones principales.

3 Pantalla de LOCALIZACIÓN: Esta se puede ver en la parte superior derecha del panel y muestra el sistema estelar en el que estás y el número de planeta

También hay dos pantallas más:
— Datos AUXILIARES: Esta pantalla está en la mitad derecha del panel y te muestra datos textuales que se muestran en la CTR
— Línea de MENSAJES; Te muestra cualquier mensaje entrante y los cambios de nivel.

Sección 2: Nave de combate Zielgler II

"Liberación" fue inicialmente equipada con un complemento de 7 naves de asalto Zielgler II (ZAC), pero los percances y accidentes han reducido su número a 3 No son tan rápidas y ágiles como los interceptores enemigos, pero están mucho mejor armadas. Son capaces de cargar 8 misiles de largo alcance "Fire & Forget", 8 misiles de lanzamiento y 4 bombas de fusión, y pueden tener un escudo añadido y un recargador rápido del sistema de carga antitorpedos.

Los controles de lucha son los que siguen:

Para ARRIBA/ABAJO. IZQUIERDA/DERECHA y FUEGO usa el joystick 2 en el C64; y el Kempston, Sinclair o teclado (Q.A.P. espacio) en el Spectrum

FUEGO: Dispara el cañón de pulsos o el arma seleccionada

L: Arma el misil de largo alcance.

R: Arma y dispara el misil de lanzamiento.

T: Arma el sistema antitorpedos

+: Aumenta la velocidad de lucha.

—: Disminuye la velocidad de lucha.

M: Conecta el piloto automático y devuelve la nave al "Liberación"

N: Fija un curso para el planeta más cercano y maniobra la nave de lucha sobre su curso.

W: Intercambia entre el scanner y la ventana de nivel de armas.

Cuando entras dentro del radio de alcance de un planeta, el piloto automático toma el mando y se dirige hacia el planeta evitando las bases de defensa láser, que pueden partir a tu ZAC en dos en segundos

Cuando estés en órbita alrededor de un planeta, "B" arma el sistema de bombas. Aparecerá una flecha cercana a la pantalla del reloj, que te muestra la dirección de la base de tierra enemiga más cercana, cuando estás directamente en curso, esto cambia a una flecha que apunta hacia arriba. Tan pronto como una base entra dentro del alcance, el scanner cambia y muestra el objetivo moviéndose a gran velocidad hacia tí (En la versión Commodore, la retícula del blanco cambia y muestra la localización del objetivo.) Pulsa FUEGO cuando esto esté en el centro de la vista y conseguirás un impacto directo. Si pulsas FUEGO antes, esto producirá un lanzamiento prematuro de la bomba

Cuando todas las bases hayan sido destruidas, aparecerá un mensaje que confirma esto y muestra cuántas armas has capturado. El piloto automático se conectará y te sacará del planeta.

Para jugar a este juego necesitas unos nervios de acero, una mano firme y reacciones de relámpago, así como una gran determinación para librar a esta galaxia de los invasores alienígenas, entonces, y sólo entonces, podrás llamarte "ACE".

gráfica de los datos que son procesados en el ordenador principal.

2. Selector de OPCIÓN: Esta pantalla está localizada en la parte inferior derecha del panel y puede ser cambiada moviendo el dispositivo de entrada arriba/abajo Pulsa FUEGO para seleccionar la opción Todas las opciones están explicadas y son fáciles de usar.

NOTA: EXIT te devuelve al directorio de opciones principales.

3 Pantalla de LOCALIZACIÓN: Esta se puede ver en la parte superior derecha del panel y muestra el sistema estelar en el que estás y el número de planeta

También hay dos pantallas más:
— Datos AUXILIARES: Esta pantalla está en la mitad derecha del panel y te muestra datos textuales que se muestran en la CTR.
— Línea de MENSAJES; Te muestra cualquier mensaje entrante y ios cambios de nivel.

Sección 2: Nave de combate Zielgler II

"Liberación" fue inicialmente equipada con un complemento de 7 naves de asalto Zielgler II (ZAC), pero los percances y accidentes han reducido su número a 3 No son tan rápidas y ágiles como los interceptores enemigos, pero están mucho mejor armadas. Son capaces de cargar 8 misiles de largo alcance "Fire & Forget", 8 misiles de lanzamiento y 4 bombas de fusión, y pueden tener un escudo añadido y un recargador rápido del sistema de carga antitorpedos.

Los controles de lucha son los que siguen:

Para ARRIBA/ABAJO. IZQUIERDA/DERECHA y FUEGO usa el joystick 2 en el C64; y el Kempston, Sinclair o teclado (Q.A.P. espacio) en el Spectrum

FUEGO: Dispara el cañón de pulsos o el arma seleccionada.

L: Arma el misil de largo alcance

R: Arma y dispara el misil de lanzamiento.

T: Arma el sistema antitorpedos

+ Aumenta la velocidad de lucha.

—: Disminuye la velocidad de lucha.

M: Conecta el piloto automático y devuelve la nave al "Liberación"

N: Fija un curso para el planeta más cercano y maniobra la nave de lucha sobre su curso.

W: Intercambia entre el scanner y la ventana de nivel de armas.

Cuando entras dentro del radio de alcance de un planeta, el piloto automático toma el mando y se dirige hacia el planeta evitando las bases de defensa láser, que pueden partir a tu ZAC en dos en segundos.

Cuando estés en órbita alrededor de un planeta, "B" arma el sistema de bombas. Aparecerá una flecha cercana a la pantalla del reloj, que te muestra la dirección de la base de tierra enemiga más cercana, cuando estás directamente en curso, esto cambia a una flecha que apunta hacia arriba. Tan pronto como una base entra dentro del alcance, el scanner cambia y muestra el objetivo moviéndose a gran velocidad hacia tí (En la versión Commodore, la retícula del blanco cambia y muestra la localización del objetivo.) Pulsa FUEGO cuando esto esté en el centro de la vista y conseguirás un impacto directo. Si pulsas FUEGO antes, esto producirá un lanzamiento prematuro de la bomba

Cuando todas las bases hayan sido destruidas, aparecerá un mensaje que confirma esto y muestra cuántas armas has capturado. El piloto automático se conectará y te sacará del planeta.

Para jugar a este juego necesitas unos nervios de acero, una mano firme y reacciones de relámpago, así como una gran determinación para librar a esta galaxia de los invasores alienígenas, entonces, y sólo entonces, podrás llamarte "ACE"