

ACE OF ACES

SPECTRUM, COMMODORE y AMSTRAD

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor.

En todos los casos, este juego es de carga múltiple, por lo que habrá que seguir las instrucciones que aparezcan en pantalla.

CONTROLES

Commodore:

** Pulsando F7, o el espaciador, puedes pausar el juego y ver la situación actual.

** Vuelve a la partida pausada pulsando F1 o RESTORE.

** Enciende y apaga el sonido con la tecla F3.

** Vuelve al comienzo de la misión pulsando F5.

Spectrum y Amstrad:

1: Vista hacia adelante.

2: Vista hacia la izquierda.

2: Vista hacia la derecha.

4: Depósito de bombas.

M: Mapa.

O: Izquierda.

Q: Arriba.

P: Derecha.

A: Abajo.

X: Disparo (Spectrum).

@: Disparo (Amstrad).

Espaciador: PAUSA.

SELECCIONANDO UNA MISION

Una vez cargado, tendrás la opción de hacer práctica (PRACTICE) o de volar inmediatamente una misión (MISSIONS). Selecciona lo que prefieras moviendo el joystick hacia arriba o abajo. Pulsa el botón de disparo para confirmar tu elección.

Prácticas: Si seleccionas esta opción, se cargará este programa y aparecerás volando sobre el Canal de la Mancha. Debes atacar y destruir a los aviones enemigos. Cuando se termine el combustible, o las municiones, o tengas muchos daños, deberás volver a la base.

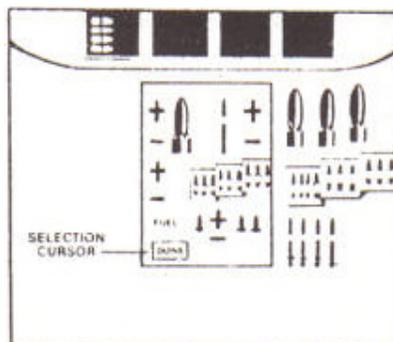
Usa la modalidad de práctica para familiarizarte con los controles del avión. Para terminar la modalidad de práctica debes volver indemne a tu base.

Misiones: Como As potencial, puedes seleccionar cualquier número de misiones. Elige una misión con el cursor, moviendo el joystick hacia arriba o abajo, y pulsa el botón de disparo para seleccionar. Una vez hecho esto, pon el cursor en «Begin Game» y pulsa disparo. Tendrás a continuación que responder «Accept» o «Reject». Si eliges Accept, recibirás un INFORME DE INTELIGENCIA.

Informe de Inteligencia: Información altamente secreta recibida de agentes secretos, organizaciones clandestinas y reconocimiento aéreo, te dará la situación exacta de los blancos enemigos. También obtendrás información sobre el tiempo, armas recomendadas y el orden de destrucción de blancos. A continuación verás un Mapa de la Misión que te mostrará las ciudades y blancos principales. Finalmente, verás una Vista de Bombardero de la bodega de bombas, lista para la carga del armamento.

Cargando el Avión con Combustible y Armamento: Ahora estás listo para cargar tu Mosquito, de acuerdo a la información recibida de Inteligencia. Por ejemplo, si quieres únicamente enfrentarte en combate aéreo con bombarderos y cazas enemigos, tendrás que hacer que tu avión sea ligero y maniobráble. Por tanto, carga sólo misiles y metralla para los cañones.

Selección de Armas:



Si tus blancos son submarinos y trenes, necesitarás muchas bombas pero pocos misiles y metralla.

Si quieres llegar a ser As de Ases, para lo cual tienes que elegir las cuatro misiones, tendrás que elegir una carga teniendo en cuenta todas las variantes que te presenta el Informe de Inteligencia para todas las misiones.

Mueve el recuadro amarillo con el joystick: Si quieres añadir o restar armas, pon el cursor en los indicadores + o - al lado del tipo de arma del que quieras más o menos. Una vez que la carga esté completa, el ordenador te impedirá cargar más armas. Cuando hayas terminado con la carga de armas, pon el cursor en DONE, pulsa disparo y ¡comienza la misión!

SOLO PARA COMMODORE: Mientras estés en el aire puedes cambiar las vistas pulsando dos veces el botón de disparo rápidamente, y luego, moviendo el joystick en una de las direcciones, como indicamos a continuación (o pulsa la tecla indicada).

NOTA: En Spectrum y Amstrad tienes necesariamente que pulsar las teclas que se han indicado al comienzo de las instrucciones para cambiar de vista.

Arriba (o tecla 1): Vista Piloto.

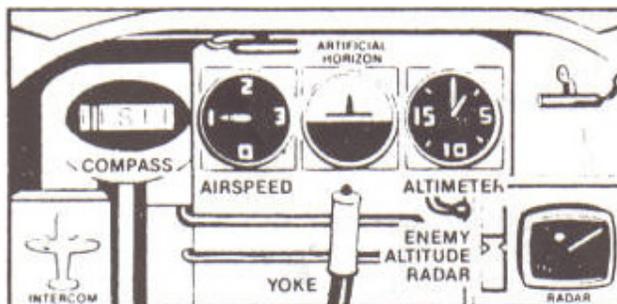
Izquierda (o tecla 2): Vista izquierda.

Al Centro (o tecla 5): Vista Bodega bombas.

Derecha (o tecla 3): Vista a derecha.

Abajo (o tecla 4): Vista Navegador.

CONTROLES DEL AVION VISTA DEL PILOTO (hacia adelante)



Compás: Tu dirección inicial es hacia el Sur. Cambia de dirección empujando el joystick a derecha o izquierda. El indicador reflejará tu nuevo rumbo. La línea oscura en el compás indica el rumbo correcto hacia el próximo blanco. Una vez destruidos todos los blancos, el destino siguiente será tu propia base.

Radar: Hay dos indicadores de radar:

1. La pantalla «giratoria» a la derecha del todo indica la distancia relativa del avión enemigo.
2. El indicador vertical indica la altura relativa del avión enemigo sobre la tuya.

Interfono: Tu indicador «Intercom» indica los puntos del avión que tienen problemas. Cuando parpadea este indicador, pulsa el botón de disparo dos veces y mueve el joystick hacia el punto problemático tal y como se ha indicado más arriba. (Recuerda que en Spectrum y Amstrad sólo puedes hacer este movimiento con el teclado.) Aprende a moverte con facilidad de una parte del avión a otra. Puedes también hacerlo pulsando la tecla correspondiente. Si parpadea en el centro del avión, indica que el bombardero está avisando que ve el blanco enemigo.

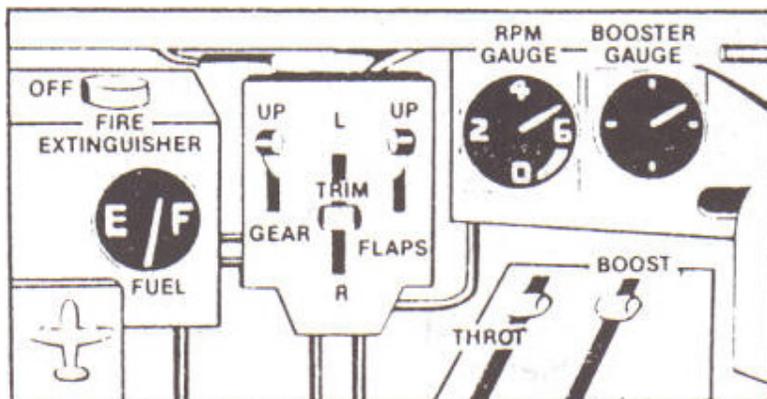
Velocidad: En el dibujo indica 100 millas por hora. Ajusta tu velocidad desde la pantalla del ingeniero de vuelo por medio del «booster» o de los «flaps».

Altura: En el dibujo está puesto a 2.000 pies. Ajusta tu altura desde la posición del piloto tirando o empujando el joystick.

Horizonte Artificial: Este indicador te muestra el ángulo de tu avión en relación al horizonte. Cuando el avión se ve girado, es que estás girando. Cuando penetra en la zona negra es que estás bajando. En la zona blanca subes.

VISTA DEL INGENIERO (hacia la Derecha o Izquierda)

El ingeniero/navegador controla los motores y hélices del Mosquito.



Palanca Motores (RPM): Para cambiar la posición de las palancas de los motores, pon el cursor del joystick encima del dial rotulado RPM. Mantén pulsado el botón de disparo y empuja el joystick hacia arriba o abajo hasta llegar al nuevo nivel deseado.

Booster: Pon el cursor del joystick encima del dial rotulado BOOSTER y haz lo mismo que en el caso anterior. Las palancas del motor y el booster funcionan juntas. Las palancas son como el acelerador en un coche, mientras que el booster es como las marchas (ya que cambian el ángulo de las hélices). Pon ambas en posición alta para obtener altas velocidades. Deben en todo caso estar compenetrados ambos tipos de indicadores para evitar una sobrerrevolución del motor. Sabrás si hay sobrerrevoluciones si la aguja de RPM se coloca en la zona roja. En ese caso reduce inmediatamente la palanca de los motores. Si no lo haces se incendiará el motor. Para evitar que el incendio llegue a los demás motores usa el extintor.

Extintor: Pon el cursor del joystick encima del extintor. Mantén pulsando el joystick y mueve el joystick hacia la derecha. Usa los extintores con cuidado: un motor apagado con extintor ya no se puede volver a encender. Deberás además ajustar el «trim» para poder seguir volando en el rumbo indicado.

«Trim»: El «trim» controla el timón y, por tanto, la dirección de vuelo. Pon el cursor del joystick sobre la palanca marcada TRIM, y con el botón de disparo pulsado mueve el joystick arriba o abajo para ajustar el trim, y mantener o ajustar el rumbo.

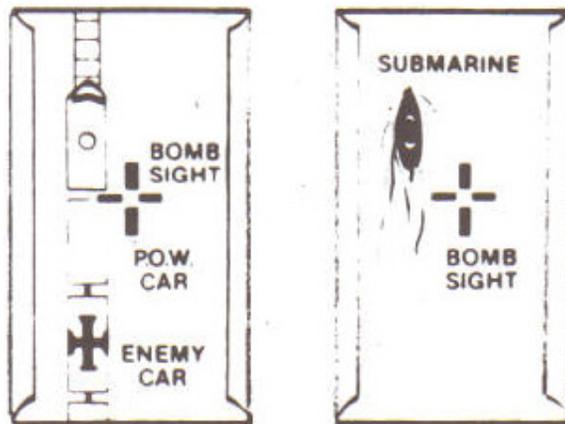
Tren de aterrizaje: Estará siempre en posición subida, salvo que necesites reducir repentinamente la velocidad. Esto es una táctica útil para evadir los cazas enemigos. Una vez seleccionado, pulsa el botón y tira del joystick. Ahorrarás combustible si te quitas de encima los tanques vacíos.

Flaps: Para subir y bajar los flaps pon el cursor del joystick encima del indicador flaps, mantén el botón de disparo pulsando y sube o baja el joystick. Los flaps se pueden bajar para frenar súbitamente, pero corres el riesgo de dañar el avión.

1. Suelta los tanques de combustible cuando estén vacíos, para mejorar el rendimiento.
2. Elige GUN o ROCKET, según lo que necesites en función de tu blanco.
3. El control de la puerta de la bodega debe ponerse en OPEN para ver el blanco enemigo.

TACTICA

Bombardeando Submarinos/Trenes:



Comprueba el mapa del Navegador para saber si estás aproximadamente en la zona del blanco enemigo. Reduce tu altura a 1.000 pies o menos y tu velocidad a 100 millas por hora. Abre las compuertas de la bodega de bombas cuando estés encima del blanco. Debes ver tu

blanco. Si no lo ves, vuelve a hacer la aproximación e inténtalo de nuevo. Moviendo el joystick hacia arriba o abajo mueves el punto de mira en esa dirección. A izquierda o derecha haces que aparezca el blanco. Una vez en el punto de mira pulsa el botón de disparo para soltar las bombas.

TREN

El tren con prisioneros de guerra va camino de Berlín. Debes pararlo y rescatar a los ocupantes. Dispara hacia los coches marcados con la cruz. Evita los vagones de la Cruz Roja, ya que perderás puntos. Tienes una sola oportunidad para atacar al tren; por tanto, ¡hazlo con cuidado!

SUBMARINO

Los submarinos preparan un ataque a un convoy en el Atlántico norte. Páralos antes de que salgan de sus bases. Una vez abierta la compuerta de bombas, los submarinos sabrán que estás en la zona y comenzarán a sumergirse. Por tanto, cada vez los submarinos serán más difíciles de hundir. Ten en cuenta que una vez sumergidos ya no volverán a la superficie, por lo que no debes desperdiciar tu oportunidad.

LUCHA AEREA/BOMBARDEROS

El punto de mira se vuelve rojo cuando el enemigo está al alcance de tu avión. Mueve tu avión en cualquier dirección hasta que el enemigo esté en el punto de mira. Para cambiar de cañones a cohetes vete a la pantalla del bombardero y mueve la palanca a derecha o izquierda. Si destruyes al enemigo en el aire con cohetes, recibes doble puntuación.

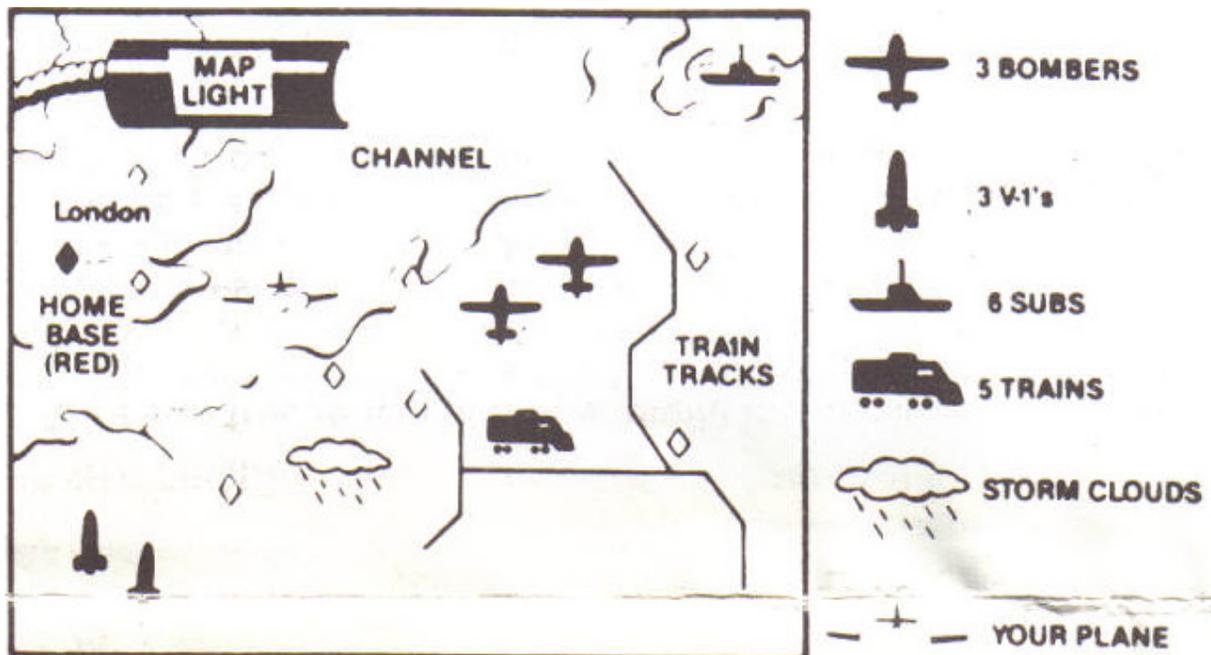
Los cazas enemigos atacan al azar, sin preaviso. Una vez que aparezca el enemigo en tu radar, tu avión quedará inmovilizado en la pantalla, y tienes **FORZOSAMENTE** que abatir al enemigo antes de que lo haga él. Y hazlo rápido, ya que estás gastando mucho combustible. Los cazas atacarán con mayor fuerza después de un ataque tuyo a los submarinos o trenes.

BOMBAS V-1

Destruye las bombas volantes V-1 antes de que aterricen sobre Londres. Son más lentas que los cazas, pero si explotan cerca de tu avión, pueden causarte daños.

VISTA DEL NAVEGADOR

Este mapa refleja la información recogida en el Informe de Inteligencia. Incluye situación de blancos enemigos, la fuerza del enemigo, sus estrategias y destinos.

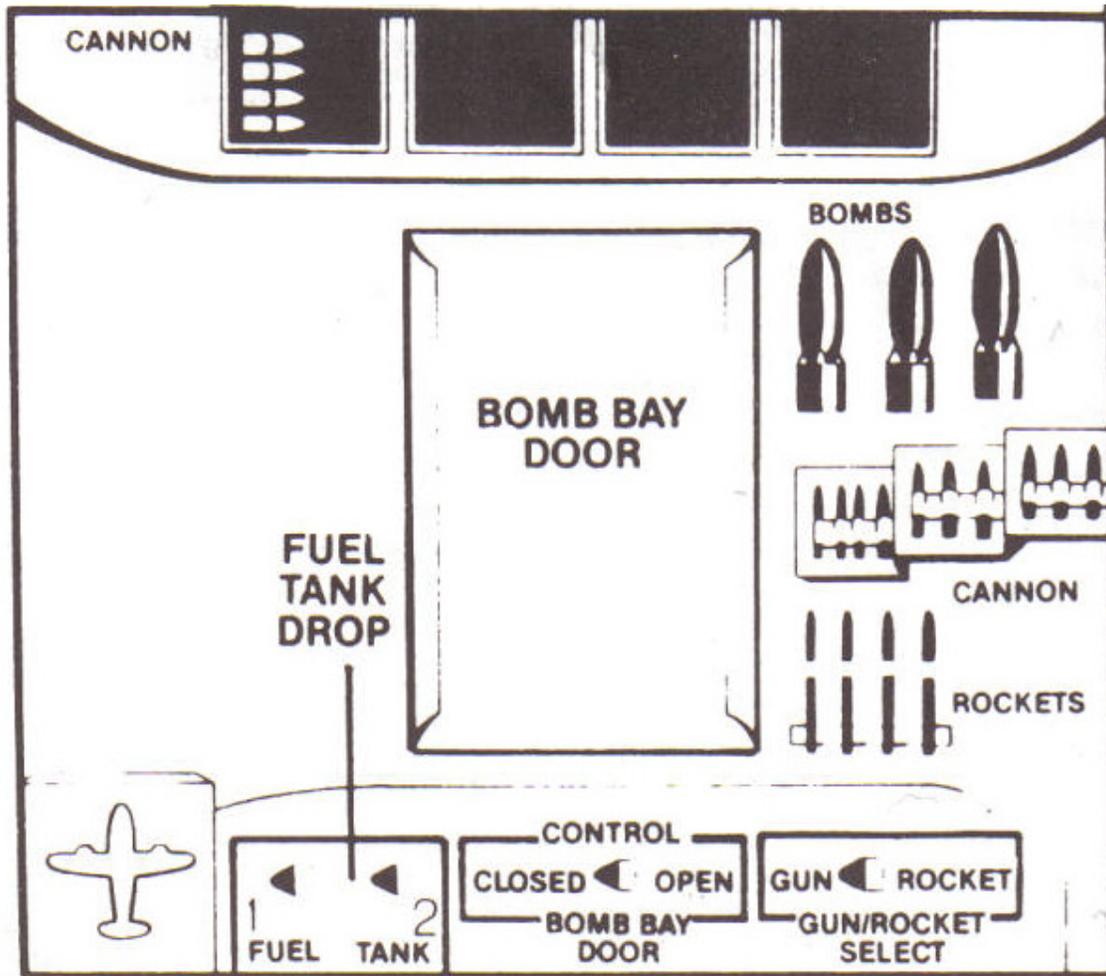


ESTRATEGIA

Mira con frecuencia al mapa. Vigila los movimientos de los dibujos que representan a las fuerzas enemigas y familiarízate con la velocidad a la que se mueven. Tienes que interceptar los trenes, bombarderos y Cohetes V1, y destruir las bases de los submarinos antes de que salgan de ellas. La ruta más rápida es siempre una línea recta. La marca negra en el compás del piloto indica el rumbo correcto y, por tanto, la ruta más rápida.

VISTA DEL BOMBARDERO

En esta pantalla verás cuánto te queda de cada tipo de armamentos.



BOMBARDEROS

Destruye a los bombarderos antes de que lleguen a Londres.

SUGERENCIAS

- ** No pulses el botón de disparo dos veces cuando dispares, podrías accidentalmente cambiar de pantalla.
- ** Con un avión lleno de bombas, necesitas mayor velocidad para despegar.
- ** Tu avión irá acelerando según sueltas bombas y tanques vacíos de combustible. Tenlo en cuenta cuando bombardees trenes y submarinos.

SITUACION

Pulsando el espaciador, puedes ver en cualquier momento la pantalla de situación.

PUNTUACION

Bombardero: 100.
V-1: 150.
Submarino: 250.
Tren (vagón): 200.
Vagones prisioneros: -200.
Locomotora: 500.
Destrucción por cohetes: Doble de cañón.
Volver sano y salvo: 2.000.
Bombas extra: 50.
Cohetes: 30.
Combustible: 10.
Cañón: 10.

© 1986 US GOLD LTD.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid