

ACE OF ACES™

COMMANDES DE CLAVIER

1 = Vue de l'Avant

2 = Vue de Gauche

3 = Vue de Droite (Tribord) **4** = Réserve à bombes

M = Carte

BARRE D'ESPACEMENT

= Pause

O = Gauche

P = Droite

Q = Haut

A = Bas

X = Feu

(/) = Feu

COMMENT SÉLECTIONNER UNE MISSION

Sélectionnez entre **PRACTICE** ou **MISSION(S)** en déplaçant le manche à balai **VERS LA GAUCHE** ou **VERS LA DROITE**. Appuyez sur **FEU** pour confirmer votre choix.

Practice: Utilisez le mode d'entraînement pour vous familiariser avec le vaisseau et ses commandes.

Missions: Vous pouvez sélectionner autant de missions que vous voulez, avec l'index (manche à balai **HAUT/BAS**, bouton **FEU** pour sélectionner). Après avoir mis en vedette la case adjacente, ramenez l'index à "Begin Game" et appuyez sur **FEU**. On vous répondra alors par "Accept" (Acceptez) ou "Reject" (Rejetez). Si vous choisissez "Accept", vous aurez alors accès à Intelligence Report. Les informations localiseront les positions exactes des cibles ennemies. Les services secrets vous informeront aussi des conditions atmosphériques, et vous conseilleront

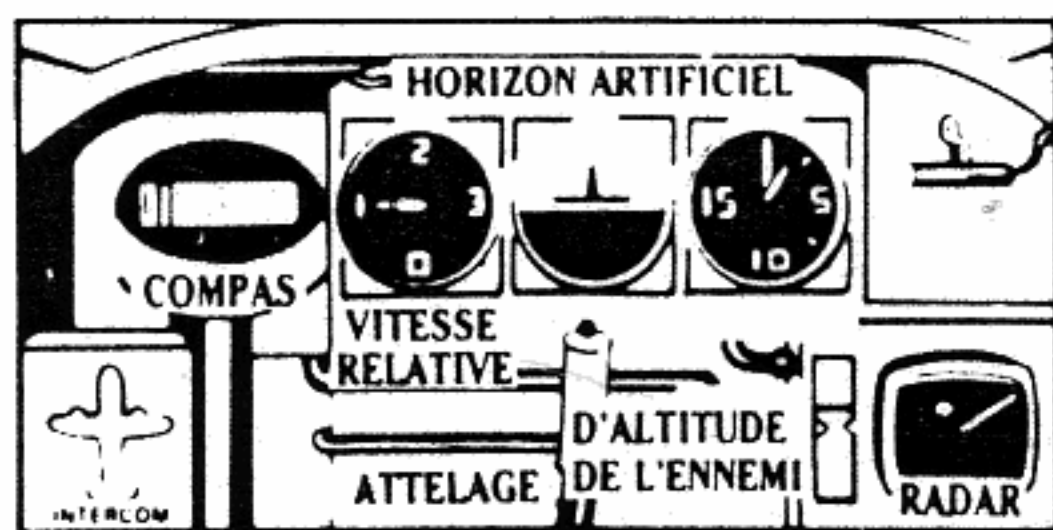
également les armes à utiliser et la succession des cibles. Une Carte de Mission affichera l'emplacement des villes et cibles principales. Ensuite, on vous présentera la Vue de Bombardier sur une réserve de bombes vide, prêt à être chargée d'armes.

SELECTION DES ARMES

Déplacez la case jaune sur les endroits à sélectionner en bougeant le manche à balai **VERS LE HAUT** ou **VERS LA BAS**. Si vous désirez ajouter ou enlever des bombes, des roquettes ou des canons, déplacez la case jaune sur les signes adjacents "plus ou moins". Utilisez les signes + et - pour ajouter des réservoirs de carburant pour les missions à longue portée.

Une fois que vous êtes armé, appuyez sur **DONE** et la séquence de décollage commencera.

COMMANDES DU VAISSEAU



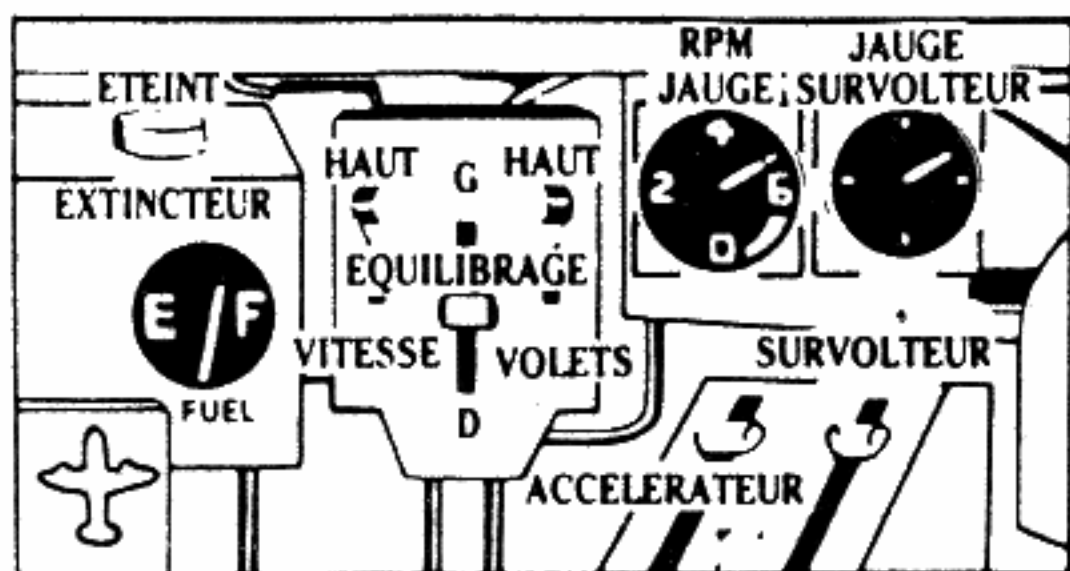
L'INTERPHONE: Quand l'interphone clignote, appuyez deux fois sur le bouton **FEU** et allez vers le point chaud comme décrit plus haut. Le clignotement de l'icône

centrale indique un avertissement du bombardier que la cible au sol de l'ennemi est à présent en vue.

L'ALTITUDE: Ajustez-la en déplaçant le manche à balai **VERS LE BAS** ou **VERS LE HAUT** de la position du pilote.

L'HORIZON ARTIFICIEL: Quand l'icône de l'avion est noire, vous descendez. Quand l'icône est blanche, vous montez.

VUE DE L'INGENIEUR



L'ACCELERATEUR (RPM): Placez le diamant du manche à balai au-dessus du cadran RPM, tenez le bouton **FEU** enfoncé et poussez ou tirez sur le manche à balai pour sélectionner le réglage.

SURVOLTEUR (Pas): Placez le diamant du manche à balai au-dessus du cadran du survolteur et ajustez de manière similaire à l'accélérateur. Les accélérateurs et les survolteurs fonctionnent ensemble. Réglez les deux sur haut pour avoir une vitesse de pointe. Un moteur est sur-emballé si l'aiguille de la RPM (Rotation Par Minute) se trouve dans la zone rouge. Si la

réduction n'est pas possible, le moteur prend alors feu. Pour empêcher le feu de se propager, utilisez l'extincteur.

L'EXTINCTEUR: Placez le diamant du manche à balai au-dessus de l'extincteur. Tenez le bouton **FEU** enfoncé et déplacez le manche à balai **VERS LA DROITE**.

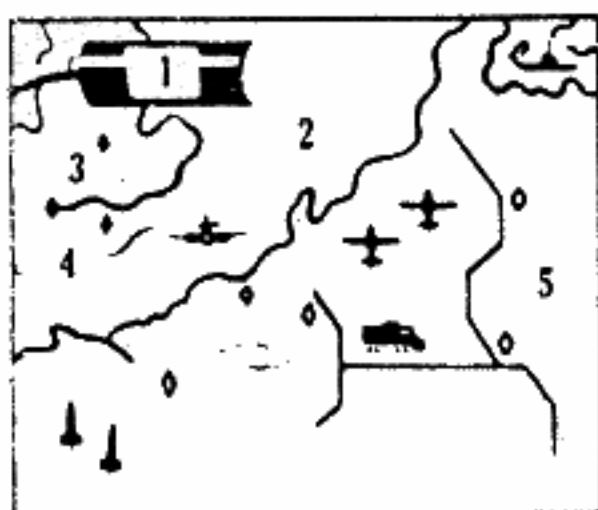
L'EQUILIBRAGE: L'équilibrage contrôle la direction de l'appareil. Placez le diamant de manche à balai au-dessus du levier d'équilibrage et déplacez le manche à balai de **HAUT** en **BAS** en tenant le bouton **FEU** enfoncé pour l'ajuster.







LE TRAIN D'ATTERRISSAGE: Une fois le train d'atterrissage sélectionné avec le manche à balai **VERS LE BAS** et le bouton **FEU** enfoncé, lâchez la vitesse et le Mosquito ralentira.

CARBURANT: Quand un réservoir est vide, allez à la vue de la réserve à bombes. Déplacez le curseur-diamant au-dessus du réservoir à carburant vide et, avec le bouton **FEU** enfoncé, jetez le levier de chute. Quand vous réduisez la charge en lâchant des réservoirs vides, vous économisez le carburant qui reste.

LES VOILETS: Pour faire bouger les volets de haut en bas, placez le diamant de manche à balai au-dessus de levier des volets, appuyez sur le bouton **FEU** et bougez la manche à balai de **HAUT** en **BAS**. Utilisez les volets pour perdre de la vitesse rapidement.

LA VUE DU NAVIGATEUR

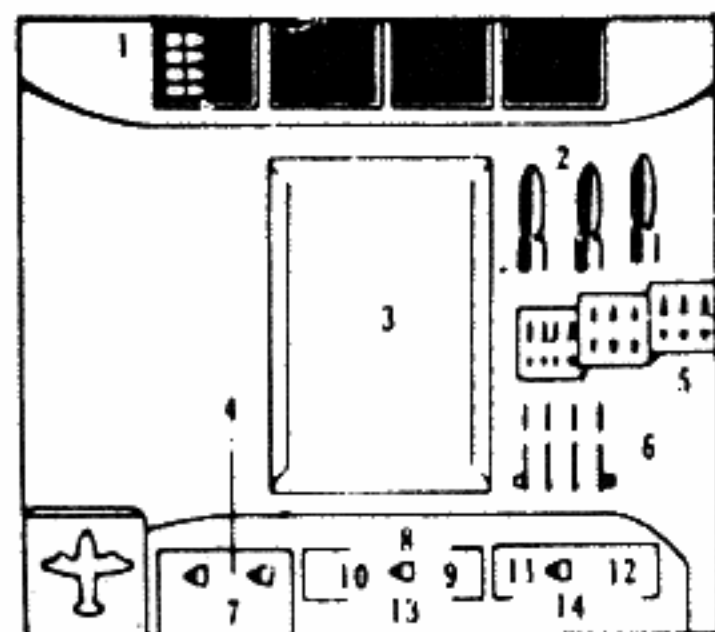


-  **3 BOMBARDIERS**
-  **3 V-1**
-  **4 SOUS-MARINS**
-  **5 TRAINS**
-  **NUAGES D'ORAGE**
-  **VOTRE AVION**

- (1) LUMIERE DE CARTE (3) LONDRES (5) VOIES DE
(2) MANCHE (4) BASE (ROUGE) TRAIN

STRATEGIE: Le chemin le plus rapide est toujours une ligne droite du décollage à la cible. La ligne de marker noire sur le compas du pilote indique la direction correcte.

LA VUE DU BOMBARDIER



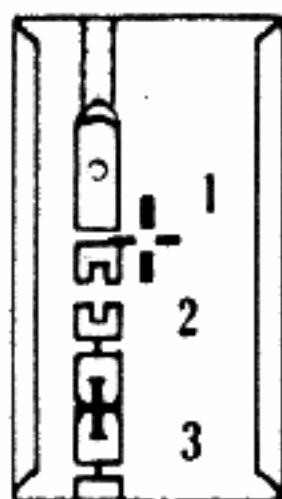
- (1) CANON
- (2) BOMBES
- (3) PORTES DE RESERVE A BOMBES
- (4) CHUTE DE RESERVOIR DE CARBURANT
- (5) CANON
- (6) ROQUETTES
- (7) RESERVOIR DE CARBURANT
- (8) COMMANDE
- (9) OUVERT
- (10) FERME
- (11) FUSIL
- (12) ROQUETTE
- (13) BOMBES
- (14) SELECTION FUSIL/ROQUETTE

INTERRUPTEURS DE CHUTE DE CARBURANT: A lâcher quand ils indiquent qu'ils sont vides, de manière à améliorer l'économie de carburant.

INTERRUPTEUR DE FUSILS/CANONS: Sélectionner le choix des armes selon la cible.

PORTE DE RESERVE A BOMBES: A ouvrir pour voir la cible ennemie.

LA TACTIQUE



- 1) VISEUR DE BOMBARDEMENT
- 2) WAGON DE PRISONNIERS DE GUERRE
- 3) WAGON ENNEMIE
- 4) SOUS-MARIN
- 5) VISEUR DE BOMBARDEMENT

COMMENT BOMBARDER LES U-BOATS/TRAINS:

Descendez de 350 mètres ou moins et réglez la vitesse relative à 160 Km/h. Ouvrez la porte de la réserve à bombes quand vous êtes au-dessus de la cible: vous devez voir la cible ennemie – sinon, revenez en cercle et essayez de nouveau. Manche à balai **HAUT/BAS** déplace le viseur en conséquence pour aligner la cible. Manche à balai **GAUCHE/DROITE** ramène la cible en vue sous votre curseur. Quand la cible est en vue, appuyez sur le bouton **FEU** pour lâcher la bombe.

LE TRAIN: Evitez les wagons de prisonniers à Croix Rouges. Vous perdez des points si vous bombardez les wagons de prisonniers. Note: Vous n'avez qu'un

essai sur un train de prisonniers. Soyez donc précis en ce qui concerne l'altitude et la vitesse relative.

U-BOAT: Une fois que vous avez ouvert votre porte de réserve à bombes, les U-boats seront avertis de votre présence et commenceront à plonger. Note: Une fois sous l'eau, ils ne referont pas surface pendant la durée de votre mission. Soyez donc précis en ce qui concerne la vitesse relative et l'altitude.

COMBATS AERIENS/TACTIQUES DE BOMBARDIERS:

Poussez le manche à balai **VERS LE HAUT/BAS, GAUCHE/DROITE**, pour amener la cible en vue au centre (ou pilotez votre avion jusqu'à ce que le nez pointe en direction de l'ennemi). Pour passer de canon à roquette, allez à l'écran de la réserve à bombes et poussez l'interrupteur **VERS LA DROITE** ou **LA GAUCHE**.

BOMBES V-1: Les V-1 sont plus lents que les chasseurs mais s'ils explosent trop près de votre appareil, les éclats peuvent endommager votre Mosquito.

LES BOMBARDIERS: Arrêtez-les avant qu'ils atteignent Londres.

TUYAUX

N'imprimez pas un double déclic quand vous tirez car vous pouvez changer d'écrans accidentellement. Avec une charge entière de bombes, vous pourriez avoir besoin de plus de vitesse pour monter.

ECRANS DE POSITION

Vous verrez votre position courante et pauserez le jeu en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.

LE SCORE

Destruction par Roquette = Double de Destruction
par Canon

Bombardier	= 100	Retour Saut	= 2000
V1	= 150	Bombes supplémentaires	= 50
U-Boat	= 250	Roquettes	= 30
Wagons de Train	= +200	Carburant	= 10
Wagons de Prisonniers	= 200	Canon	= 10
Moteur	= 500		

© 1986 Artech Digital Productions.

© 1988 KIXX.

Tous droits réservés.