



60210366 60220367 60230368 60350386



INSTRUCCIONES DE CARGA

▼ AMSTRAD 464, 664 AND 6128 TAPE AND DISC ▼

Quite todo el equipo periférico innecesario porque de otro modo puede que ACE no se pase correctamente. Ponga el computador en funcionamiento. Si usa una cinta en un sistema de disco marque "T" TAPE RETURN. Marque "ACE RETURN" y cumpla con las indicaciones que se den. Ahora se cargará ACE.

INSTRUCCIONES DE ACE

▼ ESTADO DE ALARMA ROJA! ▼

Una enorme flota enemiga ha alarmado nuestras costas del sur. Han desembarcado docenas de tanques con el apoyo de helicópteros de combate. Escuadillas de aviones caza enemigos dan apoyo aéreo a las fuerzas enemigas. Avanzando fuertemente están conquistando nuestra patria sin encontrar oposición.

▼ TODO DEPENDE DE USTED! ▼

Usted es nuestro único piloto de caza y sólo tenemos TRES A C E Mark 21 Multi-Role Air Weather AS Terrain (IAWAT²), aviones de combate. Tenemos tres bases aéreas aliadas todavía. Usted tiene que realizar salidas desde nuestras bases y atacar y destruir las fuerzas enemigas numéricamente superiores y hacer que se retiren del país. Entonces, y sólo entonces, la etapa final del conflicto, destruya todas las fuerzas de tierra y demando los aviones enemigos, conviértase en huracán la flota enemiga al tiempo que intenta evasuar su ejército de tierra derrotado. ¡Creo usted que podrá hacerlo!

▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼

Después de cargar ACE, vea usted la PÁGINA DE TÍTULO. Apriete la SPACE BAR para obtener la PÁGINA DE OPCIONES.

Apriete "J" para seleccionar el nivel de dificultad (1-9) que usted desee. El nivel uno es el modo de adiestramiento y durante el juego las unidades enemigas NO disparan contra usted.

Apriete "I" para seleccionar juego con uno o con dos jugadores (sin sólo piloto o piloto y artillero).

Durante la página de opciones, puede ver también una demostración de ACE en modo de juego automático. Cuando este satisfecho usted con sus opciones apriete "T" para comenzar el juego.

▼ ARMAMENTO DE SU AVION ▼

El grupo de sus ayudantes de tierra está esperando para armar su avión. Apriete 1, 2, 3 o 4 para seleccionar la gama de armamento con que desea que se arme su avión. Fíjese que esta selección ÚNICAMENTE afecta al armamento que se carga. NO al tipo de enemigo con que se va usted a enfrentar.

TERMINADA SU ETAPA DE ARMAMIENTO, USTED ESTARÁ SENTADO EN SU AVION EN LA PISTA DE LA BASE AEREA ALIADA UNO, CARA AL ESTE.

▼ VUELO DEL AVION ▼

IMPORTANTE: Los principales comandos son LOS CONTROLES ACE y EL PANEL DE INSTRUMENTOS ACE en cuanto a selecciones, ANTES de intentar volar.

1) **DESPEGUE:** Acelere al menos hasta 150 nudos y elevé suavemente el avión, y con ello habrá despegado. Levante las ruedas antes de que su velocidad sea superior a 280 nudos.

2) **VUELO:** Use la palanca omnidireccional (o las teclas apropiadas) para volar en picado, ascender y inclinarse lateralmente. Cuando el avión se inclina también gira, como observado usted en su compás. Usted podrá realizar maniobras completas de vuelo acrobático (o lo desee), como tucks y tonics. Aumentar y disminuir la empuje de propulsión, para regular la velocidad de vuelo del avión a tierra. El combustible se consumirá más rápidamente, a velocidades superiores. El techo (la altitud máxima) a que puede usted volar es de 70000 pies. La velocidad de pérdida (la velocidad mínima a que usted necesita volar para permanecer en el aire) es de 150 nudos.

3) **ATERRIJAJE:** Vuelva a una base aérea aliada y asegúrese de ella a menos de 500 pies. Cuando vea la pista en el horizonte disminuya la velocidad hasta 200 nudos y baje las ruedas. Ponga el morro del avión (LIGERAMENTE HACIA ABAJO) y cuando este sobre la pista, atardecir y reducir el empuje de propulsión. Asegúrese de parar con pista suficiente restante, antes que usted pueda despegar otra vez. Una vez haya parado su avión, sus ayudantes de tierra lo repostarán, mantarán y repararán cualquier daño que haya sufrido, con lo que usted podrá despegar para realizar otra salida.

▼ CONTROLES DEL PILOTO ▼ AMSTRAD 464, 664 y 6128

AVION HACIA ARRIBA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL, o
AVION HACIA ABAJO	PALANCA OMNIDIRECCIONAL, o Q
GIRO QUERREDA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL, o L
GIRO DERECHA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL, o P
AUMENTO DE EMPUJE DE PROPULSION	-
DISMINUCION DE EMPUJE DE PROPULSION	-
BUCES ARRIBA ABAJO	U
VISUALIZACION DEL MAPA (Tambien PALUSAS)	M
ABANDONO Y VUELTA A EMPEZAR (Mantenga la tecla apertada)	ESC
PAUSA CONECTADA,DESCONECTADA	M
SELECCION DE TIPO DE ARMA	RETURN
DISPARO DE ARMA	SPACE
ERUPCION SALVAVIDAS	E

CONTROLES DE ARTILLERO (SOLO EN MODO DE DOS JUGADORES) PUEDE USARSE UNA SEGUNDA PALANCA OMNIDIRECCIONAL, SI LA TIENE. PARA MOVER LAS MIRAS DE PUNTERIA Y DISPARAR. SI NO, USE LAS TECLAS INDICADAS.

SELECCION DE ARMA	RETURN
PARA SUBIR LAS MIRAS	↑
PARA BAJAR LAS MIRAS	↓
PARA MOVER LAS MIRAS A LA IZQUIERDA	←
PARA MOVER LAS MIRAS A LA DERECHA	→
DISPARO DE ARMA	ENTER

▼ PANEL DE INSTRUMENTOS ACE ▼

EMPUJE DE PROPULSION	Indica la salida de potencia del motor
COMBUSTIBLE	Cantidad de combustible que queda
ALT	Altitud del avión en pies
VELOC	Velocidad efectiva del avión en nudos
UEL	Indicador de ruedas arriba abajo
COMPAS	Le indica a usted su rumbo
SC	Mancador
BALANCO Y CARENCO	Indica su ángulo de vuelo, y el grado de ascension o picado
PANEL DE SALIDA DE COMPUTADOR	Su computador de a bordo visualiza mensajes avios etc.
RADAR AWAIT	Su avión esta en el centro. El punto de vista es desde arriba: una flecha que apunta hacia arriba indica un avión enemigo encima de usted. Una flecha que apunta hacia abajo indica un avión enemigo debajo de usted y un rectángulo un objetivo de combate. Si es uno a 1000 pies de la altitud de usted. Una mancha luminosa es un objetivo de tierra.

CAMARA DE RETROVISION: Montada en la cola del avión, su lente de ángulo ancho le muestra al avión enemigo que está detrás de usted, así como también los otros lanzados contra usted.

INDICADOR DE MODO: Indica el modo de vuelo. En modo de combate, indica la cantidad de munición que queda, y el arma que se ha seleccionado.

▼ USO DE LAS ARMAS ▼

1) **MISILES SELECCION:** El tipo correcto de misil. Los tanques requieren misiles AIRE-TIERRA, los aviones y helicópteros requieren misiles AIRE-AIRE, y para hacer buques use misiles AIRE-FUOQUE. Asegúrese de que el blanco este dentro de las miras de las armas (en el modo de dos jugadores esto se hace más facilmente, con la facilidad de mover las miras), y asegúrese de que el blanco es más grande que un punto. ANTES de que usted dispare el misil. Una vez disparado el misil, usted ya no puede controlarlo.

2) **CANON:** El canon no se puede mover, ha de disparar en la dirección del vuelo del avión. Puede usarse contra cualquier tipo de blanco, pero el blanco requerirá varias aciertos de disparo, y con el canon se necesita más puntería que cuando se usa misiles. En el modo de dos jugadores, el piloto puede disparar el canon mientras el artillero está usando otro sistema de armamento.

3) **BENGALAS:** Use las bengalas de señalo de disparo traseiro para confundir a los detectores de infrarrojos de los misiles enemigos lanzados contra usted.

▼ VUELO DE UNA MISION DE COMBATE ▼

1) Consulte su mapa SATELITE INTELLIGENCE (S.I.M.) para localizar las fuerzas enemigas, sus propias bases aéreas, y los tanques de repostaje. El mapa S.I.M. muestra los grupos de fuerzas enemigas NO los tanques individuales ni los aviones etc. El terreno aliado es verde, las zonas en poder del enemigo son rojas, use el compás para volar alrededor del mapa.

2) Decida cuál es el grupo de fuerzas que va usted a atacar, y arme apropiadamente su avión. Recuerde que su misión es destruir las fuerzas de tierra, atacar los aviones enemigos en la operación, y LUEGO destruir la flota.

3) **ATAQUE CONTRA LAS FUERZAS DE TIERRA:** Descienda a por debajo de 3000 pies y disminuya la velocidad del avión a unos 500 nudos o menos. A las velocidades más bajas usted está más expuesto al ataque de los misiles enemigos y a los disparos desde tierra, pero es más fácil destruir el blanco que se ha propuesto. Ataque el enemigo (USE USO DE LAS ARMAS). Si se le engancha un misil enemigo que le persigue, manobree y escape al misil, o lance una bengala de señalo para desviar el curso del misil.

4) **ATAQUE A AVIONES:** Trate de generar fuego y colócase detrás de los cazas enemigos antes de atacar (USE USO DE LAS ARMAS). Use su radar y cámara de retrovisión y esté alerta vigilando a cazar que manobren para colócase detrás de usted. Se necesitarán reacciones rápidas para dembarlos.

5) **ATAQUE CONTRA BUQUES:** Ascienda a 2500 pies a unos 300 nudos. Ataque con un misil aire-buque, evitando los disparos de fuego antiaéreo y los misiles de superficie aérea. NOTA: SÓLO VEERÁ USTED BUQUES EN EL MAPA DESPUES DE QUE HAYA BARRIDO TODAS LAS FUERZAS DE TIERRA.

6) **REPOSTAJE EN VUELO:** Usando su computador de a bordo, vaya a la altitud del avión tanquero, y tiene uno disponible. Asegúrese por detrás con cuidado, un poco más rápido que la velocidad del tanquero. Cuando se halle usted suficientemente cerca, la dotación del tanquero sonará la tubería de repostaje, con su símbolo en el exterior. Manobree con su avión hasta que la punta del estilete de repostaje este en el centro mismo del estilete, y mantengalo allí, hasta que haya repostado completamente.

7) **NOTAS:** Los misiles enemigos pueden dañar diversos sistemas, haciendo destruir su cámara de retrovisión y su radar, pueden sufrir daños sus controles, pudiendo que su avión sea M.I.V. (en serio en responder a sus mandos automáticos). Pero usted sólo sobrevivir, puede que tenga usted que usar su asiento de explosión a bordo. Pero usted sólo podrá hacer esto sobre el espacio aéreo aliado. Únicamente una explosión con éxito le permitirá a usted ir a otro lugar en cualquier avión que le quede. Si se destruye su avión saca, el juego termina, sea cual fuere el número de aviones que le queden en su base.

INSTRUCCIONES DE CARGA

▼ CASSETTE PARA COMMODORE 64/128 (EN MODO 64) ▼

Necesita un Commodore 64 o 128, unidad de Cassette Commodore, una palanca de mando, una segunda palanca de mando (opcional). Desconecte todas las unidades periféricas tales como Disk Drive, tarjetas ROM e impresoras, de la computadora ACE no funcionará correctamente.

Enviéndole el empujador, manténgalo apretada la tecla de mayúsculas (SHIFT) y apriete la tecla que su avión sea M.I.V. (en serio en responder a sus mandos automáticos). Aparece el botón de puesta en MARCHA del cassette (como PLAY en un tape). Siga las instrucciones de la pantalla y asegure de borrar en blanco. Al cabo de pocos segundos aparecerá en la pantalla las palabras "Encuentre ACE AL etc." (ENCOUNTER ACE AL etc.). Apriete 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 debejar tocar nada 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 Algoritmo". ESTE PROGRAMA puede cargar mucho más rápidamente de lo normal. La desventaja que tiene consiste en que la carga es un poco más lenta que el método normal. Si usted desea comenzar el juego, pero no grabado más lentamente, utilice el lado B (SOLAMENTE si se experimentan dificultades en cargar el lado A).

Algunos cassettes Commodore tienen cables con alineación de cinta y es posible que solamente pueda cargar un lado de la cinta. Si se encuentra esto consulte con su agente. Al cabo de tres minutos en el lado B de la cinta (PÁGINA DERECHA), el cable de diez minutos de carga (en modo SLOWLOAD), aparecerá en pantalla la página de introducción, y VE podrá empezar su juego. Observe que ACE se carga en negro. Entre los dos 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 TOCAR NI EL CASSETTE.

▼ CASSETTE PARA SPECTRUM ARK/SPECTRUM PLUS ▼

Si quiere utilizar una palanca de mando, conecte la interfaz de ordenador ANTIS DE ENCHUFO. ACE es compatible con KEMPTON y INTERACT 2. Si utiliza interfaz 2 deberá conectar la palanca de mando del PLUTO en el enchufe de la DERECHA. Puede utilizar también una segunda palanca de mando (opcional).

Encienda el Spectrum. Escriba: "LOAD" y apriete la tecla (Registro ENTER). Apriete el botón de puesta en marcha (PLAY) del cassette. ACE se cargará en unos minutos. Consulte el manual del Spectrum de tierra según problema.

UNIDAD DE DISK DRIVE PARA COMMODORE 64/S/64/128

▼ (EN MODALIDAD 64) Y COMMODORE PLUS ▼

Necesita: Commodore 64, 64S, PLUS4 o 128, Disk Drive Commodore, una palanca de mando, segunda palanca de mando (opcional). Encienda el ordenador y el Disk Drive. Los usuarios que tengan más de un Disk Drive deberán utilizar el que se halla configurado como dispositivo "B". Los que usen nuevo monitor que cuando compran un Disk Drive, se halla configurado en este modo. Escriba: "LOAD" + "B" (largal) y apriete la tecla de entrada (ENTER) y ACE cargará en unos minutos. Déjale el disco en el Drive después de la carga. No deberá cubrirse la puerta para impedir la grabación.

INSTRUCCIONES DE ACE

▼ ALARMA MAXIMA! ▼

Una alarma enorme ha mostrado nuestras cosas del sur. Han desbaratado docenas de tanques, superdotados por helicópteros con ametralladoras y protegidos con misiles móviles de tierra al aire (SAM). Escudados por aviones enemigos de combate protegen el gran depósito de tierra. Avancen rápidamente conquistando nuestra patria, sin encontrar resistencia.

▼ LA RESPONSABILIDAD ES SUYA! ▼

Unid en nuestro único piloto de combate, y solamente tenemos las A.C.E. Mark 2, aviones de combate de misiles múltiples para cualquier tipo de terreno (LOW/M). Nos quedan tres bases aéreas vivas. Usted debe emprender misiones desde nuestras bases para atacar y destruir las fuertes enemigos de tierra de número superior, y de las de tierra. Entienda, y sólo entonces, la etapa final del conflicto, habiendo destruido todo el ejército de tierra y habiendo destruido la fuerza aérea del enemigo, podrá hacer la armada enemiga mostrar está ordenando evacuar el ejército enemigo.

Prima usted que puede cumplir con este objetivo.

▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼

Después de cargar ACE, verá la página de selección (three page). Apriete una tecla cualquiera para que aparezca la página de selecciones (options page). Apriete la tecla "2" para escoger el nivel de destreza (1-3) que usted quiera. El nivel 1 es la modalidad de entrenamiento, donde las cinco unidades enemigas NO le dispararán.

Apriete la tecla "1" para escoger el juego con uno o dos jugadores (piloto solo o piloto con Asistente para armamento).

Apriete la tecla "8" para escoger: invisible, o visible mostramos. Durante la página de selecciones podrá ver una demostración de ACE en modalidad de juego automático, o revisar la tabla de puntuación máxima disponible. Los usuarios de cassette que quieran revisar la puntuación máxima grabada antes en la cinta deberán hacerlo en ese momento. Si quiere 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 desea colocar en el avión. Observe que esta selección SOLAMENTE se refiere al cargamento de armas. NO indica el modo de empleo que usted desea utilizar. Cuando haya terminado con el ARMAMENTO DEL AVION, LISTO (¡CONFIRMAR SU AVION EN LA PISTA DE DESPEGUE DE LA BASE ALLIADA UNO, MIRANDO HACIA EL ESTE).

▼ PILOTANDO EL AVION ▼

AVISO IMPORTANTE! Los principiantes deberán estudiar las acciones de MANOS DE ACE y el PANEL DE INSTRUMENTOS DE ACE, ANTES de empezar su vuelo.

1) **DESPEGUE:** Avance hasta un mínimo de 150 nudos, incline suavemente el avión hacia arriba y lográndose despegar. Levante el tren de aterrizaje antes de alcanzar velocidades superiores a 280 nudos.

2) **VELOCIDAD:** Utilice la palanca de mando (o teclas correspondientes) para disminuir, aumentar e inclinación. Cuando el avión se inclina también gira, el control está distribuido en su tripulación. Mantenga bien la maniobra aerobalística (la velocidad descendente, tales como rotas y balanceo. Aumentar o disminuir la inclinación para ajustar la velocidad del avión. El combustible se gastará más de prisa a velocidades más altas. El hecho (altitud máxima) a la que usted puede volar es de 7000 pies. La velocidad de pérdida de sustentación (la velocidad mínima que le permitirá permanecer sustentado en el avión) es de 150 nudos.

3) **ATERRIZAJE:** Navegue a una base aérea aliada y atreque a un mínimo de 500 pies. Cuando vea la pista de aterrizaje en el horizonte descienda hacia 2000 pies y baje su tren de aterrizaje. Incline su parte delantera (CIGARRILLAS) y alcanzará la pista, entonces avante y reduzca la velocidad. Asegurese de que tiene suficiente pista libre para que pueda despegar de nuevo. Cuando haya parado su avión, la tripulación de tierra lo reparará, lo rearmará y hará las reparaciones necesarias a su avión, permitiéndole despegar de nuevo para otra misión de ataque.

▼ MANDOS DEL PILOTO ▼

	COMMODORE 64/64S/128	COMMODORE PLUS4	SPECTRUM PLUS4S
LIBRETA DEL AVION	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)
MISIÓN DEL AVION	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)
INCLINACION AVION HACIA LA DERECHA (ARriba) O IZQUIERDA (ARabajo)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)
INCLINACION AVION HACIA LA IZQUIERDA (ARabajo) O DERECHA (ARriba)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)
AUMENTO DE ALTITUD	BIEN (PULSACION)	ALANCA (PULSACION)	ALANCA (PULSACION)
REDUCCION DE ALTITUD	TECLA COMANDOS	TECLA COMANDOS	TECLA PARA MANIPULACION
TREN DE ATERRIZAJE ARRIBA	0	0	0
ENCENDIDO (SI, NUNCA) (pulsar) (PULSACION)	0	0	0
TERMINADO (SI, NUNCA) (pulsar) (PULSACION)	0	0	0
MISIÓN COMANDO	ARRANQUE (PULSACION)	ARRANQUE (PULSACION)	ARRANQUE (PULSACION)
SELECCION DE TIPO DE ARMAMENTO	0	0	0
SONIDO DEL ARMAMENTO	NOTAS DE SONIDO EN ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	NOTAS DE SONIDO EN ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)	NOTAS DE SONIDO EN ALANCA DE MANDO (pulsar) 2 (F7)
OPCION	0	0	0

MANDOS DEL JUGADOR DE ARMAMENTO (SOLAMENTE PARA LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES) PUEDE UTILIZARSE UNA SIGUIENTE PALANCA DE MANDO (SI SE DISPONE DE UNA, PARA MOVIERA LA MISILLA DE LAS ARMAS Y DESPARAR, DE NO SER ASI, UTILICE LAS TECLAS INDICADAS).

NOA (CARGA) (ARriba)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARabajo)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARriba)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARabajo)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARriba)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARabajo)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARriba)	0	0	0
NOA (CARGA) (ARabajo)	0	0	0

▼ 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
SI	Indicador de tren de aterrizaje amarrado
BRUJULA	Indica la dirección
	0 es el blanco
	Los dos aviones indican el ángulo de inclinación lateral y el grado de ascenso o descenso
	El indicador de altitud muestra incrementos, pero 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 y una flecha indica un avión enemigo de 100 pies a su altura. Un piloto sin objetivo de tierra
	Montada en la cola. El ángulo ancho muestra un avión enemigo en su parte trasera, lo mismo que los misiles que le están persiguiendo
	Indica la modalidad de juego. En modalidad de combate, indica la cantidad de municiones remanentes, y el arma escogida

▼ USO DE ARMAS ▼

1) **MISILES:** Escija el tipo de avión de misiles, 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 tierra para destruir bases. Controle que el objetivo se halla en el punto de mira de las armas. Si la modalidad de dos jugadores está en "Auto", mediante la precisión de mover las misiles, y asegurese de que el objetivo es mejor que un punto. ANTES de disparar el misil. Una vez disparado el misil. Ud. no puede cambiarlo.

2) **CANÓN:** El canón no puede moverse, está desbaratado en la dirección del sur del avión. Puede utilizarse contra cualquier tipo de objetivo, pero el objetivo requerirá ser anulado varias veces, y se necesita mayor precisión que con el uso de misiles. En la modalidad de dos jugadores el piloto puede disparar el canón mientras el asistente de armamento utiliza otro sistema de arma.

3) **LLAMARADAS:** Utilizadas para llamaradas de aviones de disparo trasero para confundir los sensores de la infraestructura de los misiles enemigos que le persiguen.

▼ VUELO DE UNA MISIÓN 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 fuertes enemigas, NO los tanques y aviones individuales, etc. El territorio de los aliados es verde. Los puntos ocupados por el enemigo rojo. Utilice la brújula para navegar por el mapa.

2) Decida qué grupo de fuertes quiere atacar y avise al avión según correspondiente. Recuerde que usted también destruir el ejército de tierra, combatir los aviones del enemigo el mismo tiempo y USAR SU/NOA LA ARMADA.

3) **ATAQUE DEL EJERCITO DE TIERRA:** Descienda por debajo de los 300 pies y reduzca la velocidad a unos 300 nudos o menos. A velocidades menores se encuentra en el mejor ángulo de ataque de los misiles del enemigo y a los disparos de tierra pero es más fácil identificar los objetivos. Ataque al enemigo leve el USO DE ARMAMENTO. Si se halla atacado y persiguido por un misil enemigo trate de maniobrar y evadir el misil, o lance una llamarada de señuelo para atraer el curso del misil.

4) **ATAQUE A OTROS AVIONES:** Trate de conseguir altura y colócase delante de los aviones de combate enemigos antes de atacar los aviones. USO DE ARMAMENTO. Utilice el radar y su cámara de vista trasera y evite los aviones de combate haciendo maniobras de distracción. Necesitará reacciones rápidas para destruirlos. El avión de alas en delta más lento y menos ágil que los aviones de combate enemigos de alas rectas.

5) **EL ATAQUE A BARCOS:** Ascenda 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 LOS BARCOS EN EL MAR. CUANDO HAYA DESTRUIDO TODO EL EJERCITO DE TIERRA.

6) **REPOSTAJE UN VUELO:** Utilizando su radar, el radar de bordo ascenda la altura del avión cetero sea hay uno disponible. Adquiere por debajo de cuando, velocidad ligeramente superior a la del avión cetero. Cuando se encuentre suficientemente cerca, la tripulación de avión cetero mostrará el tubo de repostar con el centro en el extremo. Maniobree su avión hasta que el punto de tubo de repostar se halla en el centro del tubo y manténgalo así hasta terminar de repostar.

7) **AVIARAS:** Los misiles y disparos de enemigo pueden aviar diversos sistemas, pueden quedar distribuidos su cámara de visión trasera y su radar. Sus mandos pueden quedar averiados haciendo que su avión sea MUY despacio en responder a sus mandos manuales. Si tiene aviones graves tendrá que intentar. Solo se podrá lanzar cuando se encuentre en espacio aéreo aliado. Solamente un lanzamiento con buenos resultados le permitirá pilotar el avión de repostaje. 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, verá el botón que muestra su nombre y fecha. Los usuarios de cassette deben despegar un cassette para grabar la puntuación. Los usuarios de disco mostrarán su puntuación cuando grabado 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!

LIGHTFORCE

S.O.S.- ALERTA A TODOS LOS SISTEMAS . . .

La llamada de socorro de las colonias en torno a Regulus es breve: "Naves de origen desconocido han aterrizado en instalaciones clave". El consejo de GEM reacciona rápida y decisivamente y ordena a toda su fuerza espacial en el sector de Regulus que entre en acción. Por desgracia, eso no resulta ser más que un combatiente LIGHTFORCE, en profunda patrulla espacial y la suerte ha decidido que esté pilotado por TI.

Según sales de propulsión FTL, más allá del planeta exterior, ves a varios millares de naves extranjeras listas para el combate, centenares de instalaciones armadas basadas en tierra y cúpulas de energía y una multitud de cabinas armadas especiales que circulan alrededor de cada planeta, todo ello enfrentado a tu solo combatiente LIGHTFORCE. Como las posibilidades están muy a tu favor, te lanzas inmediatamente a la tarea - LIGHTFORCE sirve para la REVANCHA.

APARATO PARA JUGAR

Bastón de mando o teclado configurable. Los armamentos especiales se pueden activar por medio del espaciador.

MANERA DE CARGAR LA MAQUINA

Spectrum: Escribe LOAD "" y ENTER; aprieta PLAY en la grabadora. Amstrad: Aprieta CONTROL y ENTER, juntos. Aprieta PLAY en la grabadora y a continuación cualquier tecla de la computadora. Commodore: Escribe SHIFT and RUN/STOP; aprieta PLAY en la grabadora. Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

SHOCKWAY RIDER

LOS CORREDORES HACEN UN CIRCULO COMPLETO . . .

Para hacer un CIRCULO COMPLETO en el SHOCKWAY un corredor debe pasar a través de una docena de distritos diferentes y enfrentarse con diversos peligros. Estos se pueden superar mediante combate cuerpo a cuerpo o con un misil bien dirigido, como una botella o un ladrillo, que se pueden encontrar en diversos lugares del SHOCKWAY. Se conceden puntos por combatir a los agresores y bandidos callejeros, así como por eliminar a los transeúntes. Si se viaja por las vías más rápidas, se obtienen puntos adicionales y si se completa un distrito antes del tiempo exigido se obtiene una bonificación.

PARA JUGAR - con la empuñadura o teclado configurable.

Sin apretar el botón de disparo:
Izquierda/derecha - El corredor se mueve a lo largo de la vía.
Arriba/abajo - El corredor salta a la vía siguiente.
Con el botón de disparo apretado:
Izquierda/derecha - Se da en el blanco en la parte trasera o delantera.
Arriba/abajo - Se lanzan proyectiles a través de las vías.

MANERA DE CARGAR LA MAQUINA

Spectrum: Escribe LOAD "" y ENTER; aprieta PLAY en la grabadora. Amstrad: Aprieta CONTROL y ENTER, juntos. Aprieta PLAY en la grabadora y a continuación cualquier tecla de la computadora. Commodore: Escribe SHIFT and RUN/STOP; aprieta PLAY en la grabadora. Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

BATTY

INTRODUCCION

Batty es el tenis del futuro. El objetivo del juego es el siguiente: Hay que golpear una serie de bloques con una pelota que han lanzado mediante tu raqueta. Pero no es tan fácil como parece. Unos bloques tienen que ser golpeados más de una vez y otros aumentan la velocidad de tu pelota. Para poner las cosas más difíciles, unos seres extraños se meten en la pista y flotan por todas partes. Si la pelota los toca, esta rebota de manera errática. Otros seres pueden disparar proyectiles para destruir tu raqueta. Por suerte, estos seres se destruyen al contacto con la pelota. Algunos bloques dejan dispositivos útiles cuando se les lanza fuera de la pista; para utilizarlos, hay que recogerlos con la raqueta.

Los dispositivos son:

- Raqueta superdimensional.
- Pelota Lente
- Bomba para destruir los seres flotantes.

MANDOS DEL JUEGO

Commodore:

Joystick (Puerta 2) - Jugador: 1
Joystick (Puerta 1) - Jugador: 2
Botón de disparo - soltar
Spectrum:

Joystick o teclado

Teclas de arriba - Pausa
Teclas del centro - Derecha/Izquierda
Teclas de abajo - Fuego
2 jugadores - Compartir el Tablero
Amstrad:

Joystick o teclado

Jugador núm.: 1
S - Derecha, A - Izquierda, ENTER - Soltar
Jugador núm.: 2
Izquierda/Derecha
Barra espaciadora - Soltar
- Mano para sostener la pelota
- Pistola para disparar a los seres flotantes
- Vía suplementaria
- Pelota que se divide en tres
- Cohete para transportarse a la pista siguiente
- Puntos suplementarios
- Pelota de choque que destruye todo a su paso

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore:

Cassette: SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del marcador.
Disquette: LOAD "BATTY", 8, 1.
Spectrum:

Cassette: LOAD "" - En la posición correcta del marcador.
Amstrad CPC:

Cassette: RUN "" - Después hacer la selección.
Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

INTO THE EAGLE'S NEST

INTRODUCCION

Tres saboteadores han sido capturados antes de poder destruir el Nido del Águila. Tu misión es rescatarlos, causando la mayor cantidad posible de destrozos y sembrando la confusión en el recinto a la vez que recuperas las joyas y obras de arte de la colección del comandante. Para destruir la fortaleza hay que hacer detonar los explosivos situados en cada uno de los cuatro pisos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore:

Cassette: SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del marcador.

Disquette: LOAD 'EAGLE'S NEST', 8, 1.

Spectrum:

Cassette: LOAD "" en la posición correcta del marcador.

Amstrad CPC:

Cassette: RUN "" en la posición correcta del marcador.

Disquette: RUN "MENU", después, elegir el juego.

MANDOS

Commodore:

Joystick

Barra espaciadora - Pausa

Restore - Volver a empezar el juego.

Spectrum:

Joystick o Teclado

Amstrad:

Joystick

INTERNATIONAL KARATE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore:

Cassette: SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del marcador.

Disquette: LOAD "KARATE 1", 8, 1

Disquette: LOAD "KARATE 2", 8, 1

Spectrum:

Cassette: LOAD "" en la posición correcta del marcador

Amstrad CPC:

Cassette: RUN "" en la posición correcta del marcador

Disquette: RUN "MENU", después, hacer la selección.

INTRODUCCION

El jugador se enfrentará contra otro o el ordenador en 10 escenarios diferentes según el grado de dificultad elegido. Así mismo, hay que combatir en dos torneos especiales y esquivar las armas que se lancer a la vez que se rompan una serie de tablas con la cabeza.

Un árbitro observa los combates y da su veredicto.

En cada nivel se recibirá un cinturón de color y los mejores escribirán sus iniciales en el marcador.

VERSION DE 1 JUGADOR

Pulsar F1. Nuestro jugador (en blanco) luchará contra el ordenador (en rojo), se realizarán 3 combates de 30 segundos cada uno con las esquivas de armas y los rompimientos entre asalto y asalto. El juez decide la puntuación de nuestros golpes.

Gana el que mayor puntuación tenga, o en caso de empate, el que ha realizado el mejor combate.

VERSION DE 2 JUGADORES

Pulsar F3. El vencedor de 3 combates se enfrenta al ordenador en una partida a un solo jugador.

Cada asalto tiene una duración máxima de 60 segundos, separados por las esquivas y los rompimientos.

La puntuación es diferente a la versión de 1 jugador:

Cada vez que un luchador toca a su oponente, marca 1 punto y su marcador, una línea blanca y otra roja respectivamente, se va desplazando sobre la del contrario. Cuando uno de ellos ha eliminado al otro antes de tiempo, recibe una bonificación. Cuanto más rápido se sea, más puntos se marcan.

En una línea azul, se van marcando los combates anteriores ganados, en rojo y blanco según el jugador. El primero que gane 2 combates se enfrenta al ordenador. Si gana 2 de estos seguidos se le bonifica con 5.000 puntos. Si hay empate, se acude a la puntuación utilizando el marcador del último combate. Si de todas maneras el empate continúa, se da una situación de "DRAW" (Ex aequo).

ROMPIMIENTO DE TABLAS

Consiste en romper 10 tablas con la cabeza cuando el árbitro grite "GO". Esto permitirá mejorar la puntuación.

ESQUIVA DE ARMAS

Hay que evitar estrellas, lanzas y espadas que te harán caer si te tocan; por cada arma esquivada, consigues 100 puntos y se consigue una bonificación de 2.000 si sobrevives a la prueba.

CONTROLES

Amstrad:

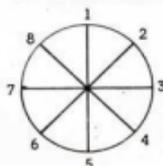
	Jugador 1	Jugador 2
1. Salto	E	F-5
2. Puñetazo - Avanzando (Oi Tsuki)	R	F-6
3. Paso	F	F-3
4. Patada (al pecho)	V	F-ENTER
5. Barrido (Ashi Barai)	C	F
6. Puñetazo bajo	X	F-O
7. Retrocero	S	F-1
8. Puñetazo hacia atrás	W	F-4
9. Patada en salto (Tobi Geri)	E+D	F-5+F-2
10. Salto mortal	R+D	F-6+F-2
11. Patada frontal (Maigeri)	F+D	F-3+F-2
12. Patada lateral (Yoko Geri)	V+D	F-enter-F-2
13. Patada hacia atrás	C+D	F-F-2
14. Patada hacia atrás lateral (Ushirogeri)	X+D	FO+F2
15. Patada circular (Mawashigeri)	S+D	F1+F2
16. Salto mortal hacia atrás	W+D	F4+F2

Spectrum:

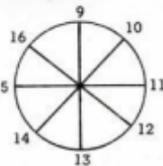
	Jugador 1	Jugador 2
1	W	O
2	E	P
3	D	L
4	C	Symbol
5	X	M+K
6	Z	N+K
7	A	J+K
8	Q	I+K
9	W+S	O+K
10	E+S	P+K
11	D+S	L+K
12	C+S	Symbol-K
13	X+S	M+K
14	Z+S	N+K
15	A+S	J+K
16	Q+S	I+K

Movimientos de Joystick

C64 - Solo con Joystick



Sin Fuego



Con Fuego

