

ACE 2

L'ACE 2 est en réalité une combinaison de deux jeux :

(1) UN COMBAT RAPPROCHE

Les deux avions sont armés de canon aérien et missiles de faible portée guidés par infra-rouge. Ils sont placés au hasard sur la carte, mais assez près l'un de l'autre. Les avions doivent se combattre en utilisant les armes disponibles et si un avion est abattu, le jeu continue, les deux pilotes recevant un nouvel appareil. Le jeu se termine quand l'un des pilotes n'a plus d'avion à sa disposition.

(2) ATTAQUE AERIENNE ET AU SOL DE GRANDE ENVERGURE

Le pays de l'avion UN a mis en position, près de la côte de son rival, un navire espion dont la mission est de surveiller une station radar à l'intérieur des terres. Contrairement à toute attente, les habitants ont réagi d'une manière agressive à cette action et ont envoyé un avion d'une base aérienne située à l'est de la station radar, pour abattre tout avion ennemi. Il est fait appel à de l'aide et un seul chasseur basé sur porte-avions est envoyé avec ordre d'abattre l'agresseur, puis de détruire la station radar mentionnée.

Chaque avion a un canon aérien et peut en outre être armé de divers missiles air-air à court ou long rayon d'action, et d'un engin air-sol. Les pilotes doivent décider du chargement en armes : voir à ce sujet la section « ARMEMENT DE L'AVION ».

EMPLOI DES OPTION POUR « ACE 2 »

Utilisez n'importe lequel des joystick pour déplacer la flèche vers le haut ou le bas, et appuyez sur « fire » pour changer d'option.

(1) DEBUT DU CONFLIT

Déplacez la flèche vers le haut, et pressez « fire » quand vous êtes satisfait des options.

(2) COMBATTANTS

Réglez pour un ou deux joueurs.

(3) NIVEAU DE COMPETENCE DE L'ADVERSAIRE

Ne peut fonctionner que si vous jouez contre l'ordinateur. En changeant la valeur de 1 à 20, vous augmentez les compétences et l'habileté du pilote-ordinateur.

(4) SCENARIO DE COMBAT

Changez-le pour obtenir le type de jeu que vous préférez, soit en combat rapproché, soit en conflit de grande envergure (voir plus haut).

(5) NOMBRE D'AVIONS POUR CHAQUE PILOTE

C'est en fait l'octroi d'un certain nombre de « vies » normalement au nombre de 3, mais peuvent atteindre un maximum de 20 pour faire durer le jeu !

(6) DETECTION D'ACCIDENT

Normalement en position de marche « ON », il est possible de le mettre hors d'action (position « OFF »), et si l'avion s'écrase au sol ou tombe en mer, il n'est pas détruit. Recommandé pour les nouveaux pilotes !

ACE 2

(7) NOMBRE D'IMPACT POUR DETRUIRE LA CIBLE

Normalement au nombre de 3, mais ce nombre peut être réduit pour donner une impression plus réaliste de la puissance de destruction des armes modernes.

(8) SAUVEGARDE DES OPTIONS SUR DISQUE

(UNIQUEMENT POUR VERSION DISQUE)

A utiliser pour sauvegarder sur disque les options choisies à un moment donné de sorte que lorsque le jeu est de nouveau chargé, elles sont automatiquement sélectionnées

ARMEMENT DE L'AVION

(NECESSAIRE UNIQUEMENT DANS LE CAS DE BATAILLE DE GRANDE ENVERGURE)

Quand vous voyez l'image de votre avion, faites descendre la flèche jusqu'à « ARM » et le menu d'armement apparaîtra. Faites avancer la flèche jusqu'au nom d'une arme, et appuyez sur « fire » pour en augmenter le nombre. Le programme assurera que le chargement d'armes choisies ne dépasse pas la limite de l'avion.

CANON – 3000 coups complets (nombre fixe)

MISSILES GUIDES PAR INFRA-ROUGE – 8 maximum, mais moins si l'avion transporte également d'autres armes.

MISSILES GUIDES PAR RADAR – 6 maximum, aucun s'il est transporté des armes air-sol ou air-navire.

MISSILES AIR-SOL / AIR-NAVIRE – 2 maximum

INSTRUCTION DE CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY.

Disc : - Tapez run « DISC »

Une fois le jeu chargé, appuyez sur F pour sortir de la page « Titre » et entrer dans la page « Options ».

Les touches PLANE'S UP, DOWN et FIRE modifient les options.

LES COMMANDES :

(1) AVION 1

F – FEU

X – VIRER A DROITE

Z – VIRER A GAUCHE

Q – PIQUER

A – MONTER

D – AUGMENTER LA PUISSANCE

S – DIMINUER LA PUISSANCE

C – VISUALISER LA CARTE

W – CHOISIR LES ARMES

R – Si l'avion n'est pas menacé par des missiles ennemis, cette commande indique le nombre de leurres (flares and chaff pods) dont vous disposez. Mais si vous êtes pris en chasse par un missile, cette commande vous permet de lancer un leurre (flare) s'il s'agit d'un missile thermoguidé ou un chaff s'il s'agit d'un missile guidé par radar.

(2) AVION 2

H – FEU

M – VIRER A DROITE

N – VIRER A GAUCHE

P – PIQUER

L – MONTER

K – AUGMENTER LA PUISSANCE

J – DIMINUER LA PUISSANCE

B – VISUALISER LA CARTE

Q – CHOISIR LES ARMES

U – MONITEUR / DEFENSES

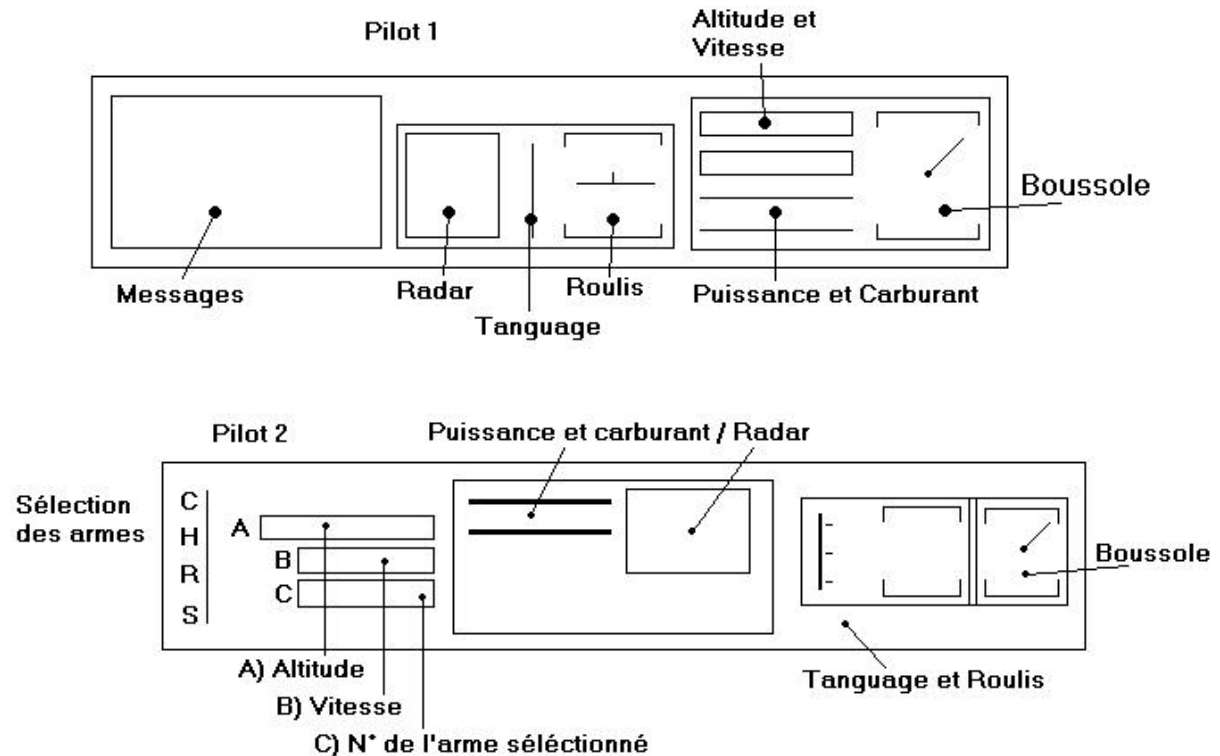
ACE 2

(3) COMMANDES SUPPLEMENTAIRES

QUITTER – APPUYER SUR F2

PAUSE – APPUYER SUR F1

INSTRUCTION POUR LA CABINE DE PILOTAGE :



GUIDE DE JEU RAPIDE :

VITESSE DE DECROCHAGE.....	40 Nœuds.
ALTITUDE MAXIMALE.....	60000 Pieds.
RETOURNER AU PORTE-AVION.....	AVION 1 : volez vers l'ouest (sur la carte) à moins de 1000 pieds d'altitudes. AVION 2 : volez vers l'est (sur la carte) à moins de 1000 pieds d'altitudes.
CANON (C).....	Utilisez-le contre l'aviation ennemie (porté de moins d'un mile).
THERMOGUIDE (H).....	Utilisez-le contre l'aviation ennemie (porté de moins de 8 miles).
GUIDE PAR RADAR (H).....	Utilisez-le contre l'aviation ennemie (porté de moins de 25 miles).
AIR-SOL / BATEAUX (S).....	VOUS DEVEZ LE GUIDER JUSQU'A LA CIBLE. Utilisez-le contre une cible au sol, en volant à une altitude de 2000 pieds et a une vitesse inférieure à 500 nœuds.

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG