

ACE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Tu jet AWAT te espera lleno de combustible y completamente armado. Una gran flota invasora ha anclado en tus costas. Las fuerzas de tierra han llegado y están avanzando en sus posiciones, protegidas por una cobertura aérea masiva. Tú eres el último piloto. Tu país se vuelve hacia ti y te pregunta... ¿Eres lo suficientemente bueno para ser llamado un ACE?

CONTROLES DEL PILOTO

	Commodore 64/SX64/128	Commodore Plus/4	Spectrum 48K/Plus	Amstrad/Schneider CPC
Areonave arriba	Joystick (puerta 2) hacia delante	Joystick (puerta 2) hacia atras	Joystick o 3 o 5	Joystick o A
Aeronave abajo	Joystick (puerta 2) hacia atras	Joystick (puerta 2) hacia delante	Joystick o 4 o W	Joystick o Q
Girar a la izquierda	Joystick (puerta 2) a la izquierda	Joystick (puerta 2) a la izquierda	Joystick o 1 o E	Joystick o O
Girar a la derecha	Joystick (puerta 2) a la izquierda	Joystick (puerta 2) a la izquierda	Joystick o 2 o R	Joystick o P
Aumentar empuje	Barra espaciadora	Barra espaciadora	Z	>
Disminuir empuje	Tecla C	Tecla C	Caps SHIFT	<
Tren de aterrizaje arriba/abajo	U	U	U	U
Conectar mapa [tambien PAUSA en el Spectrum]	M	M	M (y PAUSA)	M (y PAUSA)
Abandonar y volver a empezar (mantener la tecla apretada)	Q	Q	Q	ESC
Pausa si/no	RUN/STOP	RUN/STOP	M	M
Seleccionar tipo de arma	F1	F1/F4	ENTER	RETURN
Disparar arma	Boton de fuego en el joystick	Boton de fuego en el joystick	Fuego o 5 o X	Joystick o ESPACIO
Saltar	E	E	J	ESC

Controles del hombre de las armas (sólo en el modo jugadores). Se puede usar un segundo joystick; si tienes uno, úsalo para mover las armas, apuntar y disparar. Si no, usa las teclas indicadas.

Seleccionar arma	F1	F1/F4	ENTER	RETURN
Mover vision hacia arriba	F5	Flecha hacia aariba	9 o 1	↑
Mover vision hacia abajo	F7	Flacha hacia abajo	8 o K	↓
Mover vision a la izquierda	Cursor arriba/abajo	Flecha a la izquierda	6 o O	←
Mover vision a la derecha	Cursor izquierda/derecha	Flecha a la derecha	7 o P	→
Disparar arma	F3	SHIFT	0 o N	ENTER

PANEL INSTRUMENTAL DE ACE

Empuje	Muestra la salida de poder del motor.
Combustible	Cantidad de combustible que queca.
Altimetro	Altitud de la aeronave en pies.
Velocidad	Velocidad en nudos.
U	Indicador del tren de aterrizaje arriba/abajo.
Compás	Te da la dirección.
S	Puntuación.
Angulo y grado	Las dos aeronaves te muestran tu ángulo de inclinacoón y tu grado de ascenso o descenso.
Panel de la computadora	Tu computadora de abordó muestra mensajes, advertencias, etc.

Radar	Tu aeronave está en el centro. El punto de vista es desde arriba. Una flecha apuntando hacia arriba te indica que hay una nave enemiga por encima de ti. Una flecha apuntando hacia abajo te indica que hay una nave enemiga por debajo de ti, y un rectángulo sin cabeza de flecha es una 1.000 pies por debajo de tu altitud. Un "blip" es un blanco de tierra.
Camera de visión trasera	Está montada en la cola. La lente te muestra una nave enemiga a tu espalda, así como los misiles que te persigan.
Indicador de modo	Te muestra el modo de vuelo, así como la cantidad de munición que te queda y el arma seleccionada.

© Gamebusters. 1988