

AMSTRAD  
DISK  
SC6

# SUPREME CHALLENGE



THE ULTIMATE TEST

TH



BJ613500 AMSTRAD  
SUPREME CHALLENGE

DISQUETTE

12-12-88

199.00 F

K



# SUPREME CHALLENGE

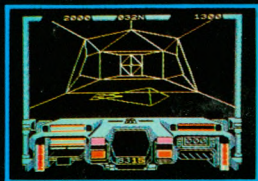


## ELITE

Originally published by Telecomsoft  
© David Braben and Ian Bell 1985

Command your Cobra space ship in a fantastic voyage of discovery and adventure, a supreme test of your combat, navigational and entrepreneurial skills. Trade between countless planets, using the proceeds to equip your ship with heat-seeking missiles, beam lasers and other weapons – corporate states can be approached without risk, but unruly anarchies may be swarming with space pirates. Black market trading can be lucrative but could result in skirmishes with local police and a price on your head! However you make your money, by fair means or foul, you must blast onwards through space annihilating pirate ships and hostile aliens as you strive to earn your reputation as one of the Elite!

“The game of a lifetime” (Zzap 64)



## STARGLIDER

Originally published by Telecomsoft  
© Argonaut Software 1986

You are in command of Novenia's last Airborne Ground Attack Vehicle, with limited weaponry and fuel, with no apparent means of replenishment. Using high energy single-pulse beam lasers and TV guided missiles you must overcome the sophisticated strategies of the invading Ergon air and ground forces, led by Fleet Commander Hermann Krudd in the spacefleet starship... the STARGLIDER.

“One of the best shoot-em-up's you can buy” (Ace)

“The very best Smash yet” (Crash)

“The game's designers were aiming at the best arcade shoot-em-up with vector graphics – in my opinion they have achieved this” (Commodore User)



## TETRIS

Mirrorsoft Ltd Through Andromeda Software  
© Mirrorsoft Ltd 1987

From the blasted plains beyond the Urals comes the most remarkable computer game yet. The same minds that produce chess champions have developed a cunning game that deceives through its simplicity.

“One of the all time computer classics – Tetris is addictive, unbelievably addictive” (Zzap 64)

“Tetris will have you hooked from the moment you pick up your joystick” (Your Sinclair)

“I am not exaggerating, this game is one of the most addictive I've come across” (Computing with the Amstrad)



## ACE II

© Cascade Games Ltd. 1987

Ace II is the ultimate head to head conflict.

- High speed one or two pilot action
- Computer opponent has advanced artificial intelligence at 20 skill levels
- Air-air and air ground combat
- Real time, real space action
- Equipped with two aircraft types and a variety of modern missiles.

How will you survive?

“This is the perfect flight simulation, allowing the aircraft enormous manoeuvrability” (Crash)

“Will keep players locked to the screen” (Commodore Computing International)

“The action is fast and frantic as daring manoeuvres must be carried out at top speeds” (Your Commodore)



## THE SENTINEL

Originally published by Telecomsoft  
© Geoff Crammond 1986/7

Beyond your wildest dreams, in a world where the only force is pure energy, stands the Sentinel. Battle against him through 10,000 Lands, in the most original, compelling and addictive computer game ever devised. Firebird issue the challenge and the Sentinel awaits.

“One of those rare games that makes owning a computer a delight” (Crash)

“There's nothing to compare with it” (Amtix)

“I haven't seen anything this good on a computer before” (Zzap 64)

# **SUPREME CHALLENGE**

(POUR INSTRUCTION DE CHARGEMENT SUR LA DISQUETTE OU LA CASSETTE)

**THE SENTINEL**

**TETRIS**

**STARGLIDER**

**ELITE**

**ACE 2**

**SENTINEL**

Le but du jeu est d'absorber la Sentinel et de la remplacer dans sa fonction de regisseur du parc. Lorsque ce but est atteint, vous pouvez vous projeter dans l'espace jusque dans dans un nouveau monde pour recommencer un nouveau combat.

Des que le jeu est charge, les titres s'affichent. Appuyez sur n'importe quelle touche et l'on vous demandera d'entree un numero de parc entre 0000 et 9999.

Quand vous aurez entre le numero de parc et appuyez sur la touche de retour, vous recevrez un code d'entree secret de 8 chiffres, sauf si vous avez choisi le parc 0000, necessite pas de code d'entree.

Au bout d'un court moment, vous aurez une vue aerienne du parc choisi. Vous pourrez ainsi connaitre les positions relatives de la Sentinel (sur la tour) et, eventuellement, des Sentry.

Appuyez sur n'importe quelle touche et vous vous trouverez sur le sol du parc. La Sentinel et les Sentry ne bougeront pas tant que vous ne depenserez ou n'absorberez pas d'energie. Cela vous permet de reconnaitre les lieux et de preparer votre attaque contre la Sentinel. Lorsqu'ils entrent en activite, la Sentinel et les Sentry effectuent une lente rotation. Ils scrutent les alentours a la recherche de carres contenant plus d'1 unite d'energie. S'ils peuvent en voir un clairement, ils en reduiront l'energie jusqu'a 1 unite en absorbant les unites une a une et en creant un arbre en un lieu choisi au hasard. C'est ainsi qu'un robot devient un bloc de pierre et un bloc de pierre, un arbre.

Pour absorber ou creer des objets, tournez et centrez votre viseur vers la surface carree au-dessous de l'objet a absorber ou creer. Notez que les blocs de pierre prolongent cette surface, et qu'il faut donc viser leur cote. Il est possible de charger les blocs de pierre d'objets. La quantite d'energie dont vous disposez est indiquee en haut a gauche de l'ecran, sous la forme de symboles de robot, bloc de pierre et arbre. Un robot en couleur (non bleu) vaut 15 unites d'energie.

Pour vous deplacer dans le parc, il vous faut creer un robot puis, toujours en vous servant du viseur, l'appuyer sur la touche de transfert. Vous vous trouverez alors dans votre nouveau robot, face a votre ancien robot, que vous pouvez absorber.

Le voyant en haut a droite de l'ecran vous avertit du regard balayeur de la Sentinel ou d'un Sentry, et si vous etes detecte il s'emplira de points. Vous avez alors 5 secondes eniron pour vous degager de leur vue avant que votre energie ne soit diminuee unite par unite. Si votre energie etait reduite a zero vous seriez absorbe et la partie se terminerait. La quantite d'energie totale du parc reste constante, et donc si l'on absorbe une unite de votre energie un arbre apparaitra au hasard dans le parc.

Si le voyant avertisseur n'est qu'a demi rempli de points, c'est que la Sentinel ou le Sentry peut vous voir mais ne peut pas voir le carre sur lequel vous vous trouvez. Il ne peut donc pas absorber votre energie. Dans ce cas, il cherchera un arbre pres de vous et le transformera en Meanie.

La tache du Meanie est de vous faire partir en vous forçant a vous projeter dans l'espace-il faut utiliser 3 unites d'energie, car cela cree en meme temps un nouveau robot place au hasard. Vous etes automatiquement transfere au robot et l'ancien reste derriere. Vous vous retrouverez en general a la meme hauteur ou plus bas que votre carre precedent, mais jamais

sur lui.

Si vous vous projetez dans l'espace avec moins de 3 unites d'energie, vous etes detruit. Lorsque la Sentinel est absorbee, vous ne pouvez plus absorber d'energie, mais vous pouvez toujours creer des objets et vous transfere en d'autres robots. Lorsque vous vous projetez dans l'espace depuis la tour de la Sentinel, vous recevez le code d'entree de 8 chiffres pour un nouveau parc. Ce parc correspond au numero du parc actuel plus l'energie restant apres la projection dans l'espace.

**CODES**

	Commodore	Amstrad
Vue gauche	S	S
Demi-tour	U	U
Creer un arbre	T	T
Creer un bloc de pierre	B	B
Vue vers le haut	L	T
Absorber	A	A
Accroitre le volume	8	R
Quitter	F1	Space
Vue droite	D	D
Se projeter dans l'espace	H	H
Creer un robot	R	R
Viseur espace operant		Q
Vue vers la bas	1	
Transfere	Q	T
Diminuer le volume	7	

**Value d'energie**

Arbre	1
Bloc de pierre	2
Robot	3
Sentry	4
Sentinel	4
Meanie	1

**TETRIS**

**JOUER AVEC TETRIS**

Toute une serie de blocs de formes differentes tombent, un par un, du haut de l'ecran - le terrain de jeux. Vous pouvez agir sur ces formes a droite et a gauche et les faire tourner avant qu'elles n'atteignent le vas du terrain de jeux. L'idee est de creer des lignes horizontales completes formees des blocs a travers le terrain de jeux. Lorsque l'une de ces lignes continue est completee, elle disparait et n'importe quel bloc situe au-dessus tombe dans l'espace laisse libre.

**OBJECTIF**

Le but consiste a creer autant de lignes completes que possible. Si vous laissez des trous, le terrain de jeux se remplira rapidement, ce qui vous laissera moins de place pour manoeuvrer. Si la pile de blocs atteint le haut de l'ecran, le jeu est termine.

La touche SHOW (MONTRER) affiche la forme du bloc qui tombera apres que le bloc en cours atera a terre - c'est tres utile pour preparer votre meilleure strategie.

La vitesse a laquelle les blocs tombent s'accroit automatiquement au fur et a mesure que votre score augmente.

**AMSTRAD**

- 1) Monter le suivant
- 4) Chute espace
- 6) Accelerer
- 7) Gauche
- 8) Pivater
- 9) Droite

Touches ou clavier numeriques

**COMMODORE 64**

- (Joystick seulement)
- En haut - Pause
- En bas - Chute
- Tirer - Pivoter

**STARGLIDER**

**Controle du Vol de l'AGAV**

Pour virer a gauche ou a droite, augmenter ou diminuer l'altitude, tirer avec les lasers, utilisez soit le joystick, soit le clavier en Mode Normal et utilisez le clavier pour acclereler ou ralentir. En Mode Manuel vous pouvez acclereler ou ralentir en appuyant sur FIRE en meme temps qu'un leger coup sur : "vers le haut"/"vers le bas".

**AMSTRAD**

Les options suivantes son disponibles sur l'ecran de controle avant chaque jeu

- 1 CONTROLE
- 2 TOUCHES DE DEFINITION
- 3 TYPE DE CURSEUR
- 4 CONTROLE DE VITESSE
- 5 SON
- 6 CONSULTER LES SCORES DE HAUT NIVEAU
- 7 CENTRER

<ENTER> pour commencer le jeu

**CONTROLE**

Cette option determine si le clavier, ou le joystick sont utilises pour controler l'AGAV

**DEFINIR LES TOUCHES**

Cette option vous permet de redefinir toutes les touches utilisees dans le jeu a votre propre convenance.

**TYPE DE CURSEUR**

Des vues tres compliquees depuis le vaisseau AGAV peuvent etre soit fixees au centre de l'ecran, soient flottantes (elles bougent en fonction des mouvements de l'AGAV).

**CONTROLE DE LA VITESSE**

Cette option permet au pilote de choisir entre les modes de controle normal et manuel. Dans le mode normal, vous utilisez le joystick pour : gauche/droite/en haut/en bas/fire, et deux touches pour acclereler/ralentir (ou le clavier pour toutes les fonctions). Dans le mode manuel, vous pouvez utiliser le joystick (ou les touches vers le haut/vers le bas/a gauche/a droite) comme d'habitude, mais quand "tirer" est suivi par vers le haut ou vers le bas, l'AGAV acclerelera ou ralentira.

**SON**

Cette option permet d'allumer ou d'eteindre le son.

**CONSULTER LES SCORES DE HAUT NIVEAU**

Cette option permet de consulter le tableau des scores de haut niveau.

**CENTRER**

Cette option vous permet de definir la trajectoire vers laquelle la vue se centre automatiquement. Si "boch" est selectionnee, la vue se deplacera vers le milieu de l'ecran. Si Y axis ou X axis sont selectionnees, la vue sera seulement centree sur ces axes.

Pendant la pause du jeu, vous aurez la possibilite de modifier la gamme de vos choix.

Note : les joysticks de type Quickshot II peuvent gener le jeu avec le clavier. Pour surmonter cette difficulte, il se peut que vous ayez a retirer le joystick quant il devient necessaire d'utiliser le clavier.

**Introduction**

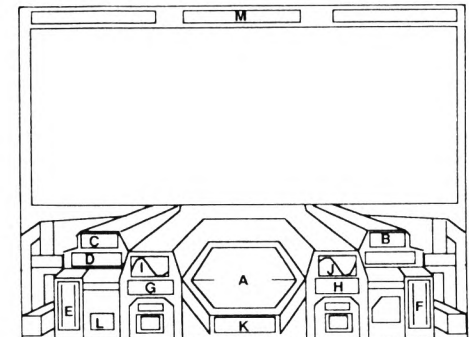
Bienvenue a bord du Vehicule d'Offensive au sol/aerienne, le vaisseau deux-places haut-de-gamme fabrique et concu par les Industries Draziw, societe d'armements leader sur le marche depuis huit cents ans.

Ce manuel est divise en chapitres detailles sur la plupart des caracteristiques de l'AGAV (le Vehicule d'Offensive). Cependant, en raison de la souplesse d'adaptation unique de ce modele aerien, notamment pour sa capacite a changer de type d'armement, de systeme de controle, et de carburateurs sans avoir besoin de reconstruire entierement le vaisseau, il vous faudra vous referer a certaines annexes, detaillant les differents niveaux d'armement. Ceux-ci sont disponibles au paragraphe 1.9 e des archives nationales Novenian Alliance a Erkalon ou directement sur votre bas aerienne Flight Commander.

Nous vous rappelons que ce document a ete classe Niveau 4.2 et est par consequent imprime sur du papier anti-Holostat. Toute tentative pour copier ce manuel aboutira a une auto-decomposition complete du document, et a l'emission simultanee de gaz Kryplex, qui paralysera le systeme nerveux de toutes formes de vies carboniques dans le bras de la spirale ouest de la galaxie.

**Le Tableau de Bord AGAV**

Votre AGAV est l'un des systemes de controle informatique les plus complets concu pour un vaisseau de combat. Cela signifie qu'il suffit au pilote de se concentrer sur les aspects essentiels du vol, tels que la navigation aerienne, le combat, et l'arrimage aux stations-repairs pour le carburant et les armes supplementaires.



Le tableau de Bord est constitué des principaux instruments suivants

#### A. SCANNER DE LOCALISATION

Sur cet écran hexagonal apparaissent toutes les positions des objets dans le champ d'action de l'AGAV. Le scanner peut détecter la densité et de mouvement avec beaucoup d'exactitude, voire discerner les couleurs de chaque bâtiment, véhicule et vaisseau spatial.

#### B. NIVEAU D'ENERGIE

Cet instrument donne une indication constante du niveau d'énergie que l'AGAV a en réserve pour son Unité de Conduite Plasma. Il est recommandé de toujours conserver le niveau d'énergie au dessus de 15%.

#### C. NIVEAU DE PROTECTION

Les boucliers de Force Neutralisante Moléculaire ne DEVRAIENT jamais tomber en dessous de 10% quelles que soient les circonstances. Les boucliers sont reconstitués quand le vaisseau se trouve en réparation dans une unité d'entretien. Les boucliers représentent les points les plus fragiles en cas de transport à basse altitude, aussi il est important de ne jamais racler le sol pendant le vol.

#### D. CELLULE LASER

Les quatre lasers Sapphire II sont approvisionnés par la cellule laser si l'est complètement épuisée, votre vaisseau ne sera pas capable de tirer sur les verrous-lasers. La cellule laser peut être complètement rechargée dans n'importe quelle base aérienne Noveniennne ou dans les unités d'entretien équipées avec un rechargeur Posilick.

#### E. ALTIMETRE

L'altimètre indique votre altitude actuelle. Si elle descend en dessous d'un niveau suffisant (généralement 5%), l'altimètre se mettra à lancer rapidement des éclairs et à émettre un son d'alarme. Nous vous rappelons que c'est une offense de voler à basse altitude au-dessus d'une agglomération, sauf en cas d'urgence militaire, à moins que vous ayez reçu un ordre d'évacuation de votre zone Commander.

#### F. INDICATEUR DE VITESSE

L'indicateur de vitesse indique la vitesse de l'air actuelle, jusqu'à 2 550 urads.

#### G & F INDICATEURS DE VIRAGE

Ces deux indicateurs (chaque indicateur est fixé à chaque bout d'aile) indiquent le degré de virage de l'AGAV. L'AGAV peut virer à 45% sans chargement : les caméras et les missiles modifieront l'angle de virage, les deux indicateurs doivent toujours indiquer la même chose, à moins que l'une des ailes ne soit sérieusement endommagée.

#### I & J INDICATION DU NIVEAU DE CONDUITE PLASMA

Ces indicateurs en forme de vague indiquent les différentes valeurs de l'unité de Conduite Plasma. En tant que pilote de l'AGAV, il est inutile de s'en préoccuper à moins qu'ils ne s'arrêtent

complètement ou se mettent à bouger dans un sens opposé pendant le vol.

#### K. INDICATEUR DE SECTEUR

Le pays Novanien est divisé en 10 000 secteurs, sur une matrice 100 x 1001. L'indicateur de secteur indiquera les positions actuelles X et Y graduées de 00 à 99.

#### L. INDICATEUR DE MISSILE

L'indicateur de missile indique le nombre de missiles actuellement à bord. Le nombre maximum de missiles autorisés à tout moment est deux.

#### M. INDICATEUR DE RUBRIQUE

Cet instrument indique la rubrique de l'AGAV en relation avec l'Etoile Irralya (découverte par Carridco Otnip en 2601. 55. 2) en accord avec les conventions Nord, Sud, Est et Ouest.

L'AGAV est équipé d'un nouveau système révolutionnaire : la caméra téleguidée avec contrôle à distance VidiMon.

En utilisant une caméra vidéo extrêmement sophistiquée, le pilote de l'AGAV est capable de transmettre des images directement aux quartiers généraux de Qazalon City. Un système de vision automatique et coulissant a été intégré au vaisseau et permet de contrôler le vol de la caméra.

Le vol de la caméra est déclenché en appuyant sur le bouton LAUNCH du clavier de votre tableau de bord.

Une fois la caméra lancée, vous pouvez la guider en utilisant les moyens de contrôle habituels de l'AGAV (l'AGAV lui-même se mettra à planer à la même position sous contrôle de l'ordinateur). La conduite plasma devrait permettre de transporter la caméra pendant au moins vingt minutes. Si la caméra n'est pas revenue à proximité de l'AGAV après cette période, ou a été interceptée par l'ennemi, elle s'auto-détruit.

#### Procédure d'arrimage et d'entretien

Des vérifications d'entretien de routine sont effectuées sur tous les vaisseaux de l'Alliance avant et après chaque vol. L'AGAV bénéficie d'une révision complète tous les cinq vols ou si une quelconque défectuosité informatique ou mécanique est découverte.

Pendant le vol, si vous avez besoin de refaire le plein de conduite Plasma, de cellules laser, ou de vous reapprovisionner en boucliers, il vous faudra établir une liaison avec la plus proche base aérienne et suivre la procédure d'arrimage classique. Pendant un état d'urgence militaire, ou si l'AGAV a été endommagé et nécessite une attention immédiate, vous pourrez arriver à une unité de réparation d'une station spatiale de l'Alliance.

Ces unités de l'Alliance sont de vastes chambres souterraines avec un bâtiment d'entrée en pente au rez de chaussée. Le hublot d'entrée de l'unité est indiqué par un rayon laser aisément détectable par le Système de Vision Renforcée de l'AGAV. Peu de stations spatiales maintiennent une orbite géostationnaire en place, aussi quand elles approchent de l'entrée, l'unité tournera sur elle-même de

façon à faire face à la base spatiale en utilisant le système NavSynch, puis elle l'attrapera en ayant recours à ses barres de traction.

La procédure d'arrimage est la suivante :

1- Établir une liaison avec l'ingénieur en chef de l'unité, et attendre que l'ordre d'évacuation soit donné. L'unité effectuera une rotation dans votre direction, puis s'arrêtera à moins que vous n'ajustiez votre trajectoire. Le vol en manuel est nécessaire, car l'AGAV est trop petit pour être tiré automatiquement par les barres de traction.

2- Guider lentement l'AGAV travers les portes de l'unité. Maintenez l'AGAV bien au centre à tous moments car heurter les portes ou les cloisons peut gravement endommager votre vaisseau.

3- Une fois à l'intérieur de l'unité, votre Système de Vision Renforcée devrait modifier la disposition des objets devant vous de façon à ce que seules les parties les plus importantes vous apparaissent.

4- Si vous avez besoin d'un nouvel équipement, comme par exemple remplacer le contrôle téleguide d'une caméra, ou d'armement pour des projets particuliers (tels que des bombes supersoniques, ou des missiles-protons 14Mk) donnez l'instruction à l'ingénieur en chef de déposer l'équipement à un point de livraison de l'AGAV, qui se trouve généralement au centre de l'unité.

5- Quand l'équipement sera prêt, volez en direction du point de livraison, ou une unité AGRO le bouclera en place dans le fuselage de l'AGAV.

6- Pour recharger votre cellule laser, volez vers l'extrémité de l'unité d'entretien et ralentissez jusqu'à une vitesse presque égale à zéro.

7- Alignez vous avec le centre du Point de Reapprovisionnement PosiLok, et volez jusqu'à ce que vous restiez bloqué sur une position. Votre cellule laser rechargée, la force de protection sera reconstituée, et tout dommage superficiel sera réparé par les Androids de l'AGRO.

Pendant la réparation de l'AGAV, vous pourrez recevoir de la nourriture, de l'énergie liquide, des traitements médicaux, ou dormir rapidement dans l'aire de repos de l'unité.

Les ordinateurs d'information de l'Alliance sont installés dans des endroits stratégiques de l'unité, et si vous avez disposé d'une évacuation de sécurité, vous pouvez faire recourir à n'importe quelle source d'information militaire ou locale disponible à l'Alliance en utilisant l'option Interroger l'Ordinateur de l'Unité. Quand l'AGAV est prêt, vous serez escorté jusqu'à la piste de décollage. Pour décoller de l'Unité, attendez qu'une unité AGRO ait mis en marche la conduite Plasma. Quand la conduite atteint sa pleine puissance, appuyez sur le bouton du tableau de bord marqué LAUNCH FROM SILO.

Une fois que vous avez décollé de l'Unité, accélérez lentement, mais n'essayez pas d'augmenter l'altitude tant que vous serez à proximité de l'Unité.

#### Mécanisme de contrôle du Pilote

L'AGAV est unique parmi les vaisseaux de combat modernes pour ses mécanismes de contrôle. Le Pilote (et le co-pilote) manœuvre le véhicule en utilisant sa "chaussure de contrôle" située à droite du tableau de bord central.

Il existe un système de contrôle secondaire, utilisé par le co-pilote ou l'instructeur de vol, qui consiste en un module du clavier, avec une petite chaussure de contrôle.

Dans le cas d'une panne de la chaussure de contrôle, l'AGAV peut être entièrement contrôlé par le module du clavier.

#### COMMODORE 64

← - Interrompre le jeu\*

Q - Arrêt du son\*

S - Mise en marche du son\*

K - Touches de redefinition\*

I - Interroger l'ordinateur

@ - Mode manuel de bascule\*

CLR/HOME - Reprendre le jeu\*

INST/DEL - Pause

RETURN - Lasers feu

SHIFT - Ralentir

]; - Diminuer l'altitude

?/- - Augmenter l'altitude

L - Lancer des missiles

SPACE BAR - Accélérer

X - Virer à droite

Z - Virer à gauche

SHIFT - Ralentir

\* Ces options ne sont disponibles que pendant une pause de jeu.

#### Le contrôle du vol de l'AGAV

Pour virer à gauche ou à droite, augmenter ou diminuer l'altitude, et tirer avec les lasers, utiliser soit le joystick soit le clavier pour accélérer et ralentir.

En utilisant le mode manuel, vous pouvez accélérer et ralentir en appuyant sur le bouton FIRE sur le joystick puis en appuyant sur le joystick vers l'avant ou vers l'arrière.

#### AMSTRAD

ESC - Pause

Q - Augmenter l'Altitude

R - Scanner pour vue arrière

O - Virage à Gauche

P - Virage à Droite

L - Lancer les missiles

SPACE - Laser "Feu"

X - Accélérer

Z - Ralentir

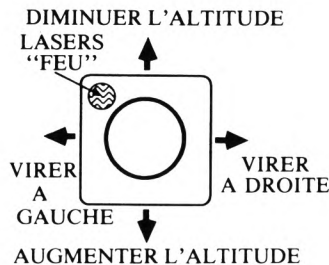
S - Lancer des Supers missiles

A - Diminuer l'Altitude

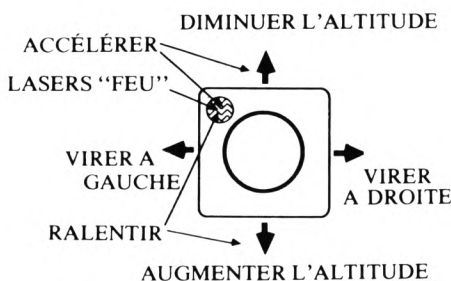
#### Contrôle du Vol de l'AGAV

Pour virer à gauche ou à droite, augmenter ou diminuer l'altitude, tirer avec les lasers, utilisez soit le joystick, soit le clavier en Mode Normal et utilisez le clavier pour accélérer ou ralentir. En Mode Manuel vous pouvez accélérer ou ralentir en appuyant sur FIRE en même temps qu'un léger coup sur: "vers le haut"/"vers le bas".

**MODE NORMAL**

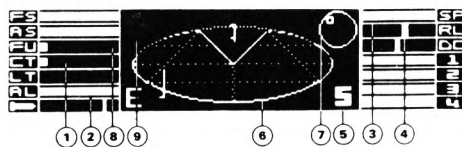


**MODE MANUEL**



**ELITE**

**ELEMENTS DE LA CONSOLE**



1. La temperature de la cabine augmentera et votre console enregistrera cela lorsque vous volerez trop pres d'un soleil.
2. Altimetre. Votre altitude par rapport a votre planete de destination peut etre cruciale. Voler trop pres de sa surface sera fatal.
3. La vitesse de propulsion frontale doit etre maintenue au

maximum lors de l'approche d'une planete. Gardez-la reduite durant l'approche d'une station spatiale, et au minimum pour l'arrimage final.

4. Les indicateurs en barres a gyro-orientation indiquent le statut Gauche/Droite et Pique/Montee.
5. "S" se refere a la station spatiale et indique que c'est votre destination et que vous etes dans sa zone de protection.
6. Radar en grille de vol. Cet instrument sophistique affiche une vue tri-dimensionnell de l'espace dans le voisinage immediat du vaisseau, d'un point situe a l'arriere et au dessus. La position precise de n'importe quel vaisseau a portee peut etre pointee.

7. Compas. Cet instrument d'abord choisit une planete de destination, alors qu'elle est encore hors de portee du radar principal de plan de vol. Quand la plus proche des stations spatiales de la planete entre dans sa portee-radar, le compas prend cet objectif a la place. Lorsque le point est petit et non solide, l'objectif est derriere vous; quand il est solide et au centre du cadran du compas, il devrait etre visible par l'ecran avant.

8. Niveau de carburant.

9. (Amstrad seulement) Indicateur d'etec. Si cet indicateur est veri, tout va bien. La couleur jaune indique un danger possible. Le rouge un danger immediat. La rouge clignotant indique un danger critique. Un danger peut etre constituer par un vaisseau ennemi s'approchant trop d'un soleil, etc....

**VOYAGE JUSQU'AU MONDE DE DESTINATION**

**Hyperspace et controles s'y reliant**

Etant parti de la station spatiale, vous serez en orbite bas autour de la planete Lave, vous deplacant a vitesse reduite. Reduisez votre vitesse jusqu'a son minimum avant de coder la consol d'astro-navigation pour le saut en Hyperspace.

(Amstrad)  
Durant le vol spatial seulement, **1,2,3, et 4** donnent acces aux vues autour du vaisseau.

**H** Tapez **5** ou **6** pour afficher une CARTE (respectivement galactique ou locale), et deplacez la plus petite croix pour choisir une plus grosse planete, tapez **1** puis **H**, apres un court laps de temps, les reacteurs h'Hypersaut demarreront.

(Commodore)  
Touches **f1,f3,f5,f7**. Seulement pendant un vol spatial, les fonctions f1,f3,f5, et f7 permettent l'accès aux vues autour de votre vaisseau.

**H** Tapez **4** ou **5** pour afficher une CARTE (respectivement galactique ou locale), et deplacez la plus petite croix pour choisir une plus grosse planete, tapez **1** puis **H**, apres un court laps de temps, les reacteurs h'Hypersaut demarreront.

(Amstrad et Commodore)**J** Meme dans les systemes les plus surs, il peut exister des dangers imprevis et vous seriez bien avise de rallier l'espace orbital et la securite de la station spatiale le plus rapidement possible. Augmenter votre vitesse a son maximum. A ce moment vous pourrez tirer le meilleur

parti de votre equipement en saut Torus (**J**).  
**Hypersaut Intergalactique**

(Amstrad)  
**G** PUIS **H**  
L'Hypersaut Intergalactique est cher et peut seulement etre obtenu sur des planetes de niveau Tech de 10 ou plus. Il ne peut etre utilise qu'une seule fois et vous menera dans une tout autre galaxie (donc une nouvelle carte 5. Il y a 8 galaxies de ce genre et faire 8 sauts vous ramenera a votre galaxie de depart. La procedure d'Hypersaut Intergalactique est engagee en tapant **G** puis **H**.

(Commodore)

Commande H  
L'Hyperdrive intergalactique est cher et ne peut etre obtenu qu'a partir des planetes de niveau Technique 10 ou plus. Il ne peut etre utilise qu'une seule fois et et vous emmenera dans un systeme galactique entierement nouveau (une nouvelle carte). Il existe 8 galaxies de ce type et si vous effectuez 8 sauts vous vous retrouverez dans votre galaxie de depart. On engage l'Hyperdrive intergalactique en pressant la touche **COMMANDE H**.

**PROCEDURE D'ARRIMAGE**

Localisez la station Coriolis et rapprochez-vous en: l'entree de toutes ces stations est en face de la planete mere. Volez pres de la station, puis vers la planete elle-meme (en surveillant votre altitude). En faisant demi-tour, vous trouverez alors votre vaisseau en face de l'entree.

Approchez du moment final de l'arrimage AU PAS. Rater un arrimage peut etre fatal, mais peut aussi se reduire a quelques rayures sur l'ouverture du tunnel, ce qui causerait la perte de votre (ou vos) bouclier (s) defensif(s) et peut-etre meme de votre cargaison. Controlez manuellement le mouvement de rotation du Cobra de facon a ce qu'il concorde avec celui de la station Coriolis. Le vaisseau doit etre aussi horizontal que possible lors du passage de l'ouverture.

Si l'arrimage est un succes, le champ de protection de la porte est penetre et un schema apparait sur l'ecran. Le parquage est assure automatiquement.

**ARMEMENT GUERRIER**

ARTICLE	NIVEAU TECH	PRIX en CR
Fuel	Toujours	Variable
Missiles	Toujours	30
Soute Supplementaire	Toujours	400
Systeme CME	2	600
Laser a Pulsions	3	400
Laser a faisceau	4	1000
Ecope a Fuel	5	525
Capsule de Secours	6	1000
Bombe a Energie	7	900
Unite d'Energie Supplementaire	8	1500
Ordinateur d'Arrimage	9	1500
Hypersaut Galactique	10	5000
Laser a Miner	10	800
Laser Militaire	10	6000

(Amstrad)  
"4" offre les armes autres quincailleries, non-combattives, a vendre.

(Commodore)  
"3" offre les armes autres quincailleries, non-combattives, a vendre.

**LES LASERS**

Les Lasers a Pulsions sont niches originellement a l'avant du vaisseau, ce qui fait que vous n'aurez pas de vues arrieres ou laterales sur l'ecran principal, tant que vous n'aurez pas les credits suffisants (des combats et des echanges) pour pouvoir vous offrir les lasers pour ces supports. Comme nous le verrons, avec suffisamment d'argent, vous aurez la possibilite de remplacer vos lasers a pulsions minables par des lasers a faisceau.

**Les Missiles**

Les missiles sont toujours disponibles, quelque soit la nature de votre monde de destination, bien que le maximum possible a bord soit 4 missiles.

**EQUIPEMENT NON-COMBATIF**

**Fuel**

Le fuel est disponible ou que vous soyez. Vous etes oblige de faire le plein (7 annees lumiere), il n'est pas permis de'en prendre moins.

**Ecopes a Fuel**

Les Ecopes a Fuel peuvent etre installees sur une planete de TECH 5 ou plus. Elles permettent au vaisseau d'obtenir du carburant gratuit en "ecremer le soleil", en volant tout pres a grand vitesse.

Une fois installees, les Ecopes a Fuel peuvent servir a recuperer des objets (comme un container) en le gardant dans la moitie inferieure de l'ecran, puis en volant au-dessus.

**Extension Cargo**

On peut acheter une extension cargo, augmentant ainsi la capacite de 20 a 35 tonnes.

**Ordinateur d'Arrimage**

Est disponible sur tout monde de niveau TECH 9 ou plus. On l'installe dans le systeme de controle de vol de l'appareil et il permet au vaisseau de s'arrimer automatiquement. La sequence d'auto-arrimage debute par **C** et s'arrete en tapant **P**.

**Hypersaut Intergalactique**

(Commodore)  
L'Hypersaut Intergalactique s'obtient uniquement sur les planetes de niveau 10 ou plus et ne peut etre utilise qu'une fois. L'Hypersaut Intergalactique est engage en pressant "CTRL et "H" simultanement. (Amstrad) **G** et **H**.

**COMMERCE INTERGALACTIQUE**

Le Cobra MK III, concu au depart pour le commerce, combine l'efficacite au combat et la maniability malgre sa soute importante (20 containers d'une tonne); maniability conservee meme avec des ecopes a fuel qui recuperent: debris spatiaux, containers a la derive et morceaux de rochers.

La plupart des stations spatiales ont simplifie les processus de commerce afin de faciliter une rapide rotation des stocks et des vaisseaux. Les couts d'exportation et d'importation - qui sont eleves sur certains mondes - sont automatiquement ajoutees ou soustraits et on le voit dans les prix affiches. Le systeme d'echange automatique employe par le Cobra ne

permet pas de conclure des accords plus spécifiques.

**ARTICLE PRIX MOYEN EN/CR**

Nourriture (poduits organiques simples,cf plus bas)	4.4 tonnes
Textiles (etoffes diverses)	6.4 tonnes
Radioactifs (minerais et derives)	21.2 " "
*Esclaves (generallement humanoides)	8.0 tonnes
Vins/liqueurs (alcools exotiques de plantes surnaturelles)	25.2 " "
Produits de luxe (parfums, epices, cafe)	91.2 " "
*Stupefiants (tabac, megaherbe arctureinne)	114.8 " "
Ordinateurs (machine intelligente)	84.0 " "
Machines (equipement d'usine et fermier)	56.4 " "
Alliages (metaux industriels)	32.8 " "
*Armes a Feu (petite artilerie, armes de poing)	70.4 " "
Fourrures (cuirs, peaux de Womprom, etc...)	56.0 " "
Mineraux (roche brute non raffinee)	8.0 kg
Or	37.2 kg
Platine	65.2 kg
Gemmes (bijoux inclus)	16.4 grammes
Articles extraterrestres	27.0 tonnes

\*Ces objets sont definis comme illegaux par le Gouvernement Galactique, on n'y touche qu'en prenant des risques.

Si vous voulez acheter quelque chose, indiquez la quantite desiree numeriquement. Des modules autoSCAM viendront immediatement charger votre achat dans la soute. Votre ecran vous indiquera le montant de credits vous restant.

Quand tous les articles en vente vous auront ete proposes, votre fiche de statut cargo apparaitra pour confirmer vos achats.

Le vaisseau marchand Cobra doit etre arrime a une station Coriolis avant de pouvoir acheter ou vendre une cargaison. Il n'a pas la possibilite d'echanges dans l'espace libre, sauf en recuperant des containers a la derive.

Une fois arrime, le processus de vente est automatique; bien qu'il ne soit pas obligatoire de vendre.

La demande pour les differents produits varie enormement et les prix varient pour une meme planete, mais la CoopGal et ses reglementations interdisent aux mondes de faire de la publicite pour leur prix et de lancer des appels d'offer en dehors de leur Espace Systeme. De cette facon, tout marchand entreprend toute transaction avec un certain risque financier.

Le commerce depend de la demande, et les prix de vente varient en fonction du niveau de demande sur la planete, et de l'argent disponible. Aucun de ces facteurs ne peuvent etre estimees avant l'arrimage.

Les planetes agricoles ont invariablement des denrees perissables a des prix tres raisonnables, et ces produits se vendent tres bien sur les planetes industrialisees, de niveau technologique plus ou moins haut. Les materiaux bruts et les mineraux se vendront bien sur les mondes de niveau Tech moyen qui sont generallement capables de les raffiner, et le produit raffine se vendra tres bien sur les mondes a haut niveau Techn.

Les regles sont complexes, et l'anarchie et la piraterie ont leur responsabilite dans le changement des regles.

Considerez le profil economique d'une planete quand vous faites du commerce avec:

**Les Mondes Agricoles** ont besoin d'aliments et de materiaux bruts specialises, mais surtout de machinerie de base et de pieces detachees. S'ils sont riches, ils ont besoin de produits de luxe et de machinerie de haute technicite. Ils produisent de la nourriture en quantites, des materiaux bruts et des produits organiques specialises, comme certains textiles.

**Les Mondes Industrialises** ont besoin de produits agricoles, de materiaux bruts a raffiner, de machines pour l'exploitation des ressources et des biens de haute technicite s'ils sont riches. Ils produisent des articles de base qui correspondent a des besoins dans les mondes civilises: des lits, des casseroles, des pieces detachees, des unites de stockage d'energie, des armes de base, des engrais et des medicaments produits en masse, etc....

**RESUME DES COMMANDES**

**COMMANDES DE VOL Amstrad Commodore**

*Sens aiguille montre	<	<.
*Sens contraire	>	>.
*Plonger	S	S
*Monter	X	X
Acceleration	barre d'ESPACE	barre d'ESPACE
Diminuer la vitess	?/	?/
Vue avant	1	F1
Vue arriere	2	F3
Vue gauche	3	F5
Vue droite	4	F7

\*le joystick (manche a valai) peut etre utiliser pour ces manoeuvres sur tous les systmes.

**COMMANDES DE COMBAT**

Feu laser	A ou bouton tir	A ou bouton tir
Pointer missile	T	T
Feu missile	M	M
Desarmer missile	U	U
CME	E	E
Bombe Energie	TAB	☉
Capsule de Secours	ESC	←
Ordinateur Arrimage Marche	C	C

**COMMANDES DE NAVIGATION**

Hyperspace	H	H
Saut intergalactique	G puis H	CTRL H
Distance du Systeme	D	D
Rappel Curseur	COPY ou B	O
Controle Curseur	S	Curseur O/D Curseur H/B
< >	X	
Carte Galactique	5	4
Carte locale	6	5

**COMMANDES DE COMMERCE**

Depart de la Station	*1	*F1
Achat Marchandises	*2	* 1
Vendre Marchandises	*3	* 2
Equiper le vaisseau	*4	* 3
Carte Galactique	5	4
Carte Locale	6	5
Donnees sur le Systeme	7	6

Prix du Marche	8	7
Page Statut	9	8
Inventaire	0	9
Trouver la planete	*F	*F

\* Seulement a l'arrimage

**COMMANDES DE JEU**

Saut TORUS/	J	J
Changement de jeu		
Gel du jeu	DEL	Inst/Del
Reprendre le jeu	CRL	Ctrl/Home
Sauvegarde	@	@

**AUTRES COMMANDES**

**Note:** Les commandes ne sont valables que lorsque le jeu est gele.

	Amstrad	Commodore
Balance recentrement du clavier	R	A
Balance etouffement du clavier	D	Run/Stop
Balance clavier/joystick	K	K
*Inversion joystick	Y	Y
+Inversion joystick	B	J
Musique d'arrimage	M	M
Effets sonores marche	Q	Q
Effets sonore arret	S	S
Commencer une nouvelle partie	1	←
* Direction Y seulement		
+ Dans les deux directions		

**Amstrad**  
La Balance de recentrement du clavier (R) permettra et stoppera le recentrage des commandes de roulis et de pique/montee. Quand le recentrage est permis, un peu de montee (sens des aiguilles d'une montre) compensera du pique (sens contraire) et vice versa.

La balance d'etouffement du clavier D permettra et stoppera l'etouffement automatique d'un roulis, d'un pique ou d'une montee en controle clavier.

La touche B inversera les 2 canaux du joystick, lui permettant d'etra tenu dans les deux sens. La touche Y inversera le canal Y seulement, ce qui aura pour resultat qu'il faudra pousser le joystick pour monter et le tirer pour plonger. Le roulis ne sera pas affecte. Les touches J et Y peuvent etre utilisees conjointement.

**Commodore 64**  
Le basculeur de recentrage du clavier (A) desactive ou reactive le recentrage par rotation et la commande plongee/montee. Lorsque le recentrage est active, une petite quantite de montee (ou rotation dans le sens des aiguilles d'une montre) annule toute plongee (ou rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) et vice-versa.

Le basculeur de freinage clavier (RUN/STOP) desactive et reactive le freinage automatique d'une rotation, d'une plongee ou d'une montee lorsque vous etes en commande clavier.

Le touche J inversera les deux canaux du joystick, ce qui permettre de l'utiliser d'un cote ou de l'autre. La touche Y inversera le canal Y seulement, de facon que si vous poussez vers l'avant le joystick, le resultat sera une montee, et si vous le tirez vers vous, ce sera une plongee: la rctation

ne sera pas affectee. Les J et Y peuvent etre utilisees en meme temps.  
La touche F fera apparaitre des informations en rouge, et clair pour et jaune clignotant. Cela rendra l'affichage ecran plus clair pour les utilisateurs equipes de televiseurs noir et blanc ou de poste de controle monochrome.

**ACE 2**

**LE JEU "ACE 2": en quoi il consiste**

L'emulateur 2 de combat aerien "AIR COMBAT EMULATOR TWO" (ACE 2) est une simulation de vol et combat en tete a tete pour un ou deux joueurs, chacun pilotant un type different de chasseur a reaction moderne. Le premier avion (ONE) est base sur un porte-avions et le deuxieme (TWO) dans une base aerienne. Dans le jeu a un seul joueur, la personne controle l'avion UN tandis que l'ordinateur controle l'avion DEUX en se servant d'intelligence artificielle tres avancee pour executer ses manoeuvres tant offensives que defensives. L'avion DEUX vient d'un pays desertique borde d'une cote a l'ouest. L'avion UN est base sur un porte-avions etranger situe en dehors des eaux territoriales.

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

(1) UN COMBAT RAPPROCHE  
Le deux avions sont armes de canon aerien et de missiles de faible portee guides par infra-rouge. Ils sont places au hasard sur la carte, mais assez pres 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 a sa disposition.

(2) ATTAQUE AERIEENNE ET AU SOL DE GRANDE ENVERGURE  
Le pays de l'avion UN a mis en position, pres de la cote de son rival, un navire espion dont la mission est de surveiller une station radar a l'interieur des terres. Contrairement a toute attente, les habitants ont reagi d'une maniere agressive a cette action et ont envoye un avion, d'une base aerienne situee a l'est de la station radar, pour abattre tout avion ennemi et couler le navire ennemi. Il est fait appel a de l'aide et un seul chasseur base sur porte-avions est envoye avec ordre d'abattre l'agresseur, puis de detruire la station radar mentionnee.

Chaque avion a un canon aerien et peut en outre etre arme de divers missiles air-air a court ou long rayon d'action, et d'un engin air-sol. Les pilotes doivent decider du changement en armes-vol a ce sujet la section "ARMEMENT DE L'AVION"

**EMPLOI DES OPTIONS POUR "ACE 2"**

Utilisez n'importe lequel des joysticks pour deplacer la fleche vers le haut ou le bas, et appuyez sur "fire" pour changer l'option.

1) DEBUT DU CONFLIT  
Deplacez la fleche vers le haut, et pressez "fire" quand vous etes satisfait des options.

2) COMBATTANTS  
Reglez 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 a 20, vous augmentez les

## SUPREME CHALLENGE

competences 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 pouvant 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 dans la mer, il n'est pas détruit. Recommande pour les nouveaux pilotes!

### 7) NOMBRE D'IMPACTS 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 charge 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.

## PILOTAGE DE L'AVION DANS "ACE 2"

Cette partie de l'ACE 2 a été conçue comme simulation du vol d'un avion de combat mach 2, mais sans beaucoup de ses aspects plus complexes et plus difficiles. Voici certains aspects dont vous n'aurez pas à vous soucier:

Commande de train

Braquage des volets

Commande de direction

Température du moteur

Diminution du taux de virage à très faible ou très grande vitesse

Maintien au-dessous de la vitesse maximale admissible

Éviter les vitesses d'accélération maximales

## Les informations suivantes s'appliquent dans le cas des DEUX avions

### 1) POUSSÉE REACTEUR

Servez-vous des deux touches mentionnées pour augmenter ou diminuer la poussée du turboreacteur. Avec une poussée de plus de 75% (c. ad. quand la barre indicatrice de poussée de votre tableau de bord est plus de 3/4 pleine), il est procédé à l'allumage de la post-combustion. Ceci augmente fortement la poussée, mais au prix d'une forte consommation de carburant. Ces "rechauffes" sont nécessaires pour voler à

des vitesses supérieures à mach 1.0 (environ 760 noeuds).

### 2) UTILISATION DU JOYSTICK

Le déplacement du levier de commande ou joystick vers le haut ou le bas changera l'angle d'inclinaison longitudinale de l'avion. Si l'avion vole sur le dos, tirer le joystick vers vous fera piquer l'avion; quand il n'est pas sur le dos, l'avion prendra de l'altitude. Surveillez votre indicateur d'inclinaison (pitch).

Pour faire virer l'avion, il faut l'incliner sur l'aile en déplaçant le joystick vers la droite ou la gauche. Pour faire un virage rapide, l'incliner à la verticale et tirer le joystick vers vous. Notez que lors d'un virage à la verticale, le déplacement du joystick vers le haut ou le bas n'aura pas - ou que peu - d'effet sur l'angle d'inclinaison longitudinale de l'appareil.

### 3) DECROCHAGE ET PLAFOND

Il y a décrochage quand la vitesse de l'avion n'est pas suffisante pour maintenir l'avion en vol. Dans un avion réel, la vitesse de décrochage varie suivant sa position, mais dans l'ACE 2 elle a été fixée à 140 noeuds.

**Le plafond (altitude maximale de l'avion) est de 60 000 pieds.**

### 4) CONCEPT MAINS SUR LA MANETTE DES GAZ ET LE MANCHE A BALAI (HOTAS)

Les avions véritables comme le F-18 Hornet et le F-15 Eagle, utilisent le principe HOTAS dans la conception de leurs commandes de vol. Les commandes les plus importantes dont a besoin le pilote pendant un combat aérien sont situées soit sur la manette des gaz (le levier qui commande la poussée du réacteur), soit sur le joystick. La main gauche du pilote est normalement sur la manette des gaz, la droite sur le manche à balai.

Dans le cas de l'ACE 2, les commandes de vol ont été conçues d'une façon semblable: toutes les commandes de l'avion UN se trouvent sur la gauche du clavier, et celles de l'avion DEUX sur la droite. Nous recommandons que chaque joueur s'assoie du côté approprié de l'ordinateur, la main droite sur le levier de commande et les doigts de la gauche sur, ou près des touches de commande de la poussée, du choix de l'arme, et de défense. Vous pouvez varier cette disposition selon vos besoins.

## INSTRUMENTS DE BORD

**NOTA: REFEREZ-VOUS AU SCHEMA JOINT**

### PREMIER AVION

Le tableau de bord de l'avion UN représente le type le plus récent, avec les informations présentées sur indicateurs cathodiques (CRT)

Le bas de l'écran gauche indique le nom de l'arme choisie au moment présent et le nombre d'unités de cette arme vous disposez.

CANON	CANON AERIEN
HEAT AA	MISSILE AIR-AIR GUIDE PAR INFRA-ROUGE
RADAR AA	MISSILE AIR-AIR GUIDE RADAR
AIR-GRND	MISSILE AIR-SOL

À gauche de l'indicateur cathodique central se trouve le RADAR. Le point situé au milieu est votre avion, et les contacts radar (missiles, avions ennemis, etc.) en avant de votre avion sont indiqués au-dessus de ce point. Le radar ajuste automatiquement son image quand la cible est proche, et vous remarquerez que l'indicateur d'échelle sur le côté de l'affichage changera.

### DEUXIEME AVION

À droite du radar, se trouve l'indicateur d'inclinaison

longitudinale (PITCH). C'est une représentation du mouvement apparent de l'horizon au fur et mesure du changement de l'inclinaison de l'avion. Ainsi, quand l'avion vole le nez incliné à zéro, la barre d'inclinaison longitudinale qui représente le sol occupe la moitié inférieure de l'affichage. Quand vous augmentez cette inclinaison, vous voyez que le sol a l'air de descendre, et la barre d'inclinaison se déplace d'une manière semblable.

A droit d'écrans vidéo central se trouve l'indicateur de roulis, qui indique l'angle d'inclinaison latérale de votre appareil.

Le tableau de bord de l'avion Deux représente un modèle plus ancien, et il est équipé d'écrans cathodiques ainsi que d'instruments ordinaires.

À l'extrême gauche, le sélecteur d'arme montre l'arme choisie.

C - Canon

H - MISSILE AIR-AIR GUIDE PAR INFRA-ROUGE

R - MISSILE GUIDE AU RADAR

S - MISSILE ANTI-NAVIRE

Le fonctionnement et la signification de la barre d'inclinaison longitudinale, de la boussole, du radar, des relevés numériques, des barres poussées et carburant, sont les mêmes que dans le cas du premier avion.

## EMPLOI DE LA CARTE

La carte peut être affichée sur l'écran de n'importe quel joueur. Le point noir est l'avion UN et le point blanc, l'avion Deux. La carte montre également les missiles, le navire espion, et la station de radar. Le porte-avions et la base aérienne ne sont PAS indiqués sur la carte: ils se trouvent à l'ouest et à l'est de la carte.

## EMPLOI DES SYSTEMES D'ARMEMENT DE L'AVION DANS "ACE 2"

Les deux avions sont armés d'armes semblables et ont des possibilités semblables. Ils ont un CANON AERIEN pour posséder à très courte portée, des MISSILES AIR-AIR GUIDES PAR INFRA-ROUGE pour courte portée, des MISSILES AIR-AIR GUIDES AU RADAR pour longue distance, et des MISSILES AIR-SOL (Avion UN) ou AIR-NAVIRE (Avion Deux).

### 1) CANON AERIEN

Monte dans l'emplanture de l'aile gauche de chaque avion, il tire dans la ligne de direction de vol de l'avion. Utilisez le canon contre l'appareil ennemi quand il se trouve à moins d'un mille de distance. Pour pointer le canon, déplacez l'avion de façon que le centre du viseur soit sur la cible désirée. Essayez de tirer sur un avion de derrière la cible. Il faudra plusieurs impacts pour abattre l'avion.

### 2) MISSILES AIR-AIR

Nota: L'ACE2 est réglé initialement pour qu'il faille trois impacts pour détruire une cible, mais cela peut être éduit à deux ou même un (voir EMPLOI DES OPTIONS)

i) MISSILES AIR-AIR GUIDES PAR INFRA-ROUGE ce sont des missiles à COURT RAYON D'ACTION (MOINS DE 8 MILLES). Ce sont des MISSILES "TIRE ET OUBLIE" c'est à dire qu'une fois le missile parti, le pilote n'a pas besoin de le guider jusqu'à sa cible: Il peut l'oublier.

Pointez le nez de votre appareil vers l'avion cible. Vous devriez voir un indicateur de visée, donnant la position de la cible, qui apparaît comme un point à distance maxi - franchissable. Le tableau des messages affichera la distance et l'altitude de la cible, et vous avertira quand les détecteurs

du missile ont détecté la source de chaleur (l'avion ennemi). Le message "TARGET LOCKED" (cible en ligne) veut dire que vous pouvez tirer. Une fois que vous avez tiré, vous n'avez tiré, vous n'avez plus aucun contrôle ni influence sur le missile. Si la cible est proche, essayez le canon.

### ii) MISSILES AIR-AIR GUIDES AU RADAR

Ce sont des armes à LONG RAYON D'ACTION (MOINS DE 25 MILLES). C'est un MISSILE SEMI-ACTIF GUIDE PAR RADAR, ce qui signifie que le missile doit être guidé jusqu'à la cible par radar à partir de votre appareil. Comme dans le cas des missiles guidés par infra-rouge, l'indicateur de visée montrera la cible, le tableau affichera "TARGET LOCKED" et vous pourrez tirer. LA DIFFERENCE ENTRE L'EMPLOI DES MISSILES EST COMME SUIV: après le tir de votre missile guide au radar, vous DEVEZ garder l'avion cible dans votre indicateur de visée pendant la totalité du vol du missile (une trentaine de secondes si la cible est à 25 milles).

Si la cible disparaît de l'indicateur de visée pendant quelques secondes, le radar ne pourra plus la retrouver, et le missile sera perdu. Notez que l'indicateur de visée est orientable de sorte que vous n'avez pas besoin de pointer l'avion DIRECTEMENT sur la cible.

### 3) MISSILE AIR-SOL/AIR-NAVIRE

Bien que les missiles aient des noms différents, leur utilisation est la même pour les deux avions.

Approchez-vous de la cible à moins de 2000 pieds, et à une vitesse de 500 noeuds ou moins. Pointez votre avion de manière que la cible soit dans le champ de visée, et quand le tableau indique "TARGET LOCKED", tirez. VOUS DEVEZ CONTINUER A VISER LA CIBLE pendant que le missile se dirige vers elle. Comme dans le cas des missiles air-air guidés par radar, si la cible disparaît du champ de visée pendant plus de quelques secondes, le missile sera perdu.

MARQUE	
IMPACT DU CANON SUR LA CIBLE	20 points
IMPACT MISSILE SUR CIBLE	50 points
AVION ENNEMI ABATTU	200 points
CIBLE ENNEMIE AU SOL DETRUITE	2000 points

## DEFENSE DE VOTRE AVION

Si vous êtes la cible d'un missile ennemi, lancez des fusées éclairantes ou des leurres antiradar (le jeu choisit la défense appropriée) pour "leurrer" le missile. Vous disposez de 6 fusées et de 6 rubans métalliques antiradar. Ces défenses sont efficaces surtout quand le missile est à environ 1 mille de distance; le tableau de bord vous indiquera la distance. Prenez de la hauteur ou plongez de plusieurs milliers de pieds pour éviter le missile.

Si un avion ennemi vous suit de près, virez brusquement ou prenez vite de l'altitude pour vous en éloigner. Si la distance est inférieure à un mille et vous ne pouvez pas vous en éloigner, gardez votre inclinaison sur l'aile, tirez le manche à balai vers vous, puis changez votre angle de roulis, et poussez le levier vers l'avant pour éviter le feu du canon ennemi.

Quand vous attaquez une cible au sol ou un navire, veillez à éviter les missiles ennemis sol-air de la manière indiquée plus haut.

Si vous ETES touché, vos commandes ne répondront plus pendant quelques secondes pendant lesquels vous serez



## SUPREME CHALLENGE

tres vulnérable: vous êtes à la merci d'un autre missile ou du feu d'un canon. Par conséquent, si un missile est à votre poursuite, prenez des mesures pour éviter l'ennemi.

### RETOUR A LA BASE

Si votre carburant ou votre réserve d'armes est basse, ou si votre avion a été touché à plusieurs reprises, retournez à votre base pour réparations, réarmement et reapprovisionnement en carburant.

L'AVION UN DOIT S'ENVOLER DU CÔTÉ OUEST DE LA CARTE, À MOINS DE 1000 PIEDS, POUR RETOURNER SUR LE PORTE-AVIONS. L'AVION DEUX DOIT PARTIR DU CÔTÉ EST DE LA CARTE, À MOINS DE 1000 PIEDS, POUR RETOURNER À SA BASE.

### MISSION DE COMBAT

Il est recommandé aux nouveaux pilotes de voler contre l'ordinateur, au niveau un, pour s'entraîner.

Votre avion est essentiellement un avion de supériorité aérienne conçu pour abattre l'autre avion, mais il a aussi un rôle secondaire air-sol utilisé dans le cas d'un conflit sur grande échelle.

Quand vous prenez un avion en chasse, essayez de prendre de l'altitude pour que votre appareil soit plus rapide, plus agile dans l'air moins dense. Choisissez votre arme et bloquez sur la distance correcte. VOUS PERDREZ VOTRE CONCENTRATION ET SEREZ MOMENTANÉMENT DESORIENTÉ SI VOUS REGARDEZ LE TABLEAU DE BORD DE L'AUTRE JOUEUR. NE LE FAITES PAS.

Fusees et leurres antiradar ne sont que partiellement efficaces contre les missiles que vous visent; il est donc préférable de prendre aussi des mesures d'évitement. Les missiles ennemis ne peuvent pas être abattus.

Souvenez-vous que votre avion peut voler plus vite et plus haut (30000 pieds ou plus est idéal). Vous aurez besoin d'une grande vitesse pour atteindre une cible lointaine ou pour échapper à la zone de conflit, et retourner à la base.

Si vous essayez de vous dérober et l'ennemi est constamment sur vos "talons", essayez de ralentir, puis tirez sur votre manche à balai jusqu'à ce que vous lui fassiez face, puis envoyez un missile à guidage par infra-rouge (il vaut mieux en garder un pour s'échapper), ce qui obligerait l'avion ennemi à prendre des mesures d'évitement et de vous laisser un peu à distance.

Essayez d'attaquer l'avion ennemi à partir d'à peu près la même altitude (jusqu'à 10 000 pieds).

Il y a un RISQUE de collision avec l'avion ennemi: prenez garde!

### COMMODORE 64

#### 1) AVION No 1

JOYSTICK - Mettre le joystick en position Port 1/Joy 1

F - Augmenter la puissance moteur S - Diminuer la puissance moteur

X - Passe en mode Carte

E - Sélectionner l'arme

Q - Si l'avion n'est menacé par aucun missile ennemi, indique le nombre de Fusees et de Leurres disponibles; mais s'il est poursuivi par un missile, tire une fusée pour piéger un missile

thermique, ou un leurre, pour détourner un missile guidé par radar.

#### 2) AVION No 2

JOYSTICK - mettre le joystick en position Port/Joy 2

H - Augmenter la puissance moteur

K - Diminuer la puissance moteur

V - Passe en mode Carte

U - Sélectionner l'arme

T - Contrôle les niveaux de fusees et de leurres ou lance les fusees/leurres

#### 3) COMMANDES SUPPLEMENTAIRES

F3 - Quitter le jeu et recommencer (Garder la touche enfoncée)

F5 - (Version C64/C128 seulement) Musique En/Hors pendant le jeu (Garder la touche enfoncée)

### SPECTRUM ET AMSTRAD

AVION No 1 (Mettre le joystick en position sinclair 1)

F - Feu

X - Droite

Z - Gauche

O - Plongée

A - Escalader

D - Augmenter la puissance moteur

S - Diminuer la puissance moteur

C - Passe en mode carte

W - Sélectionner l'arme

R - Si avion n'est menacé par aucun missile ennemi, indique le nombre de Fusees et de Leurres disponibles, mais s'il est poursuivi par un missile, tire une fusée pour piéger un missile thermique, ou un leurre, pour détourner un missile guidé par radar.

AVION No 2 (Mettre le joystick en position sinclair 2)

H - Feu

M - Droite

N - Gauche

P - Plongée

L - Escalader

K - Augmenter la puissance moteur

J - Diminuer la puissance moteur

B - Passe en mode carte

O - Sélectionner l'arme

### PETIT GUIDE DE JEU (Spectrum, Commodore, Amstrad)

VITESSE DE DECROCHAGE ..... 140 Noeuds

ALTITUDE LIMITE ..... 60000 Pieds

RETOUR AU PORTE AVIONS ..... AVION No 1: vole vers l'est de la carte, à moins de 1000 pieds. AVION No 2: Vole vers l'est de la carte, à moins de 1000 pieds

CANON (C) A utiliser contre un avion ennemi, à une portée de moins de 1 mile.

CHERCHEUR THERMIQUE (H) ..... Tire sur les avions, à une portée de moins de 8 miles.

GUIDAGE RADAR (2) ..... Tire sur avion, à une portée de moins de 25 miles. DOIT ETRE GUIDE VERS LA CIBLE

AIR-SOL/NAVIRE (S) Tire sur les cibles au sol, de 2000 pieds, à une vitesse inférieure à 500 noeuds. GUIDEZ-LE VERS LA CIBLE.