

ACE OF ACES™ captures the spirit and puts you in the cockpit of the Mosquito, maverick RAF fighter bomber of World War II. Down the Nazi bombers, sink the U-boats, outrun the V-1 rockets and stop the enemy trains. Choose your weapons and fuel wisely – once you're out on mission, there's no going back. To become Ace of Aces, you must complete all missions successfully.

What does it take to be an Ace? From you, legendary British pride and guts. From U.S. Gold, legendary playability. U.S. Gold has done its part. The rest is up to you.

© 1986 U.S. Gold Limited. All rights reserved. Licensed to Kixx® Screen shots are from various formats and may differ from the version you have purchased.



CBM 64/128

ACE OF ACES™



ACES OF ACES™

LOADING INSTRUCTIONS

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

KEY CONTROLS

CBM 64/128

F7 or **SPACEBAR** = Pause game and see current status.

F1 or **RESTORE** = Restart game

F3 = Toggle sound on/off

F5 = Abort Mission

Follow screen prompts for instructions.

SELECT A MISSION

Select from **PRACTICE** or **MISSION(S)** by moving joystick **UP/DOWN** and press **FIRE**.

PRACTICE: Use this mode to familiarize yourself with the aircraft and controls.

MISSIONS: Select any number of missions by moving joystick **UP/DOWN** and pressing **FIRE**. After selection you move pointer to "Begin Game" and press **FIRE**. You then choose **ACCEPT** to be presented with the Intelligence Report. This will be used to locate the exact positions of enemy targets, identify weather conditions, recommended weapons and target sequence. A "Mission Map" follows displaying locations of cities and targets. Upon leaving the "Mission Map" a Bombardier's View of an empty bomb bay, ready for weapons loading is displayed. Concentrate on a maximum load made up of rockets and cannon. **YOUR AIM IS TO RETURN TO BASE INTACT.**

SELECT WEAPONS

Move yellow box to select areas = press **UP/DOWN** on joystick To add/subtract bombs, rockets or cannons = press + or - . Add/Subtract fuel tanks on long range mission = press + or - Once armed hit **DONE** to begin.

Change Views – press **FIRE** twice and push joystick as indicated:

- Double click and **UP** = Pilot view or press #1
- DOWN** = Navigator View or press #4
- LEFT** = Port view or press #2
- RIGHT** = Starboard View or press #3
- CENTRE** = Bomb Bay or press #5

AIRCRAFT CONTROLS PILOTS VIEW (FRONT)

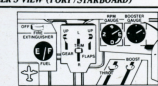


INTERCOM: Hit **FIRE** twice and move joystick toward trouble spot. Centre icon blinking indicates that enemy ground target is in sight.

ALTITUDE: Adjust with joystick **UP/DOWN**.

ARTIFICIAL HORIZON: Icon is black for descending and is white for ascending.

ENGINEER'S VIEW (PORT / STARBOARD)



THROTTLE (RPM): Place joystick diamond above RPM dial. Hold **FIRE** and push joystick **UP/DOWN** to select setting.

BOOSTER (Pitch): Place joystick diamond over booster dial and adjust similar to throttle. Booster and throttle work together so set them high for top speed. If engine is over-revved, RPM is in red zone, reduce throttle. If it won't reduce, then engine is on fire. Use fire extinguisher.

FIRE EXTINGUISHER: Place joystick diamond over fire extinguisher, hold **FIRE** down and move joystick **RIGHT**.

TRIM: Controls direction of aircraft. Place joystick diamond over trim lever, then move joystick **UP/DOWN** with **FIRE** pressed to adjust.

LANDING GEAR: Select with joystick **DOWN** and **FIRE** pressed to drop the gear and slow down.

FUEL: When empty move to bomb bay view. Place joystick diamond over fuel tank, press **FIRE** to throw the drop lever. Drop empty tanks to save remaining fuel.

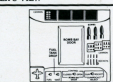
FLAPS: Move up or down by placing joystick diamond over flap lever, pressing **FIRE** and moving joystick **UP/DOWN**. Use them to reduce speed quickly.

NAVIGATOR'S VIEW



STRATEGY: The fastest route is always a straight line. The black marker line indicates correct leading on the Pilot's compass.

BOMBARDIER'S VIEW

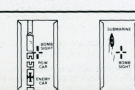


FUEL DROP SWITCHES: Drop when indicating empty to improve fuel economy.

GUNS/CANNON SWITCH: Select weapons choice depending on target.

BOMB BAY DOOR: Switch open to see enemy target.

TACTICS



BOMBING U-BOAT/TRAINS: Decrease altitude to 1000 ft. or less, set air speed to 100 mph. Open bomb bay doors over target. If you can't see it, circle and try again. Joystick **UP/DOWN** moves bomb sight accordingly. Joystick **LEFT/RIGHT** moves target into view under your cursor. Press **FIRE** to drop bomb.

TRAIN: Avoid Red Cross POW cars as you will lose points if bombed. You only get one chance at a POW train, so be accurate.

U-BOAT: They will be alerted to your presence once the bomb bay door is open and begin diving. Once underwater they will not resurface during the mission, so be quick.

DOGFIGHT/BOMBER TACTICS: Push joystick **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to centre target in sight. (Point nose at enemy.) Switch from cannon to rocket, go to bomb bay screen and push switch **LEFT/RIGHT**.

V-1 BUZZ BOMBS: Slower than fighters but if they're close to your aircraft when exploded, the shrapnel may damage your aircraft.

BOMBERS: Stop them at all costs.

TIPS

Don't double click when firing, you may accidentally change screens. With a full load of bombs, extra speed will help you climb.

STATUS SCREENS

To see current status and pause game press **SPACE BAR**.

SCORING

Bomber	= 100	V-1	= 150
U-Boat	= 250	Train Cars	= 200
POW Cars	= -200	Engine	= 500
Safe Return	= 2000	Extra Bombs	= 10
Rockets	= 30	Fuel	= 10
Cannon	= 10	Rocket Kills = Double Cannon Kills	

© 1986 Artech Digital Productions. © 1988 KIXX.

All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

ACE OF ACES™

FONCTIONS DE COMMANDES

CBM 64/128

- Pour voir votre situation courante et mettre le jeu en pause, appuyez sur **BARRE D'ESPACEMENT/F7**.
- Pour recommencer le jeu, appuyez sur **F1** ou **RESTORE**.
- Faites permuter le son en/hors fonction avec la touche **F3**.
- Utilisez la touche **F5** pour faire une mission et régler le marker du compas de manière à retourner à la base.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes et le jeu se chargera automatiquement.

COMMENT SÉLECTIONNER UNE MISSION

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

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

Missions: Vous pouvez sélectionner autant de missions que vous voulez, avec l'index (manche à balai **HAUT/BAS**, bouton **FEU** pour sélectionner). Après avoir mis en vedette la case adjacente, ramenez l'index à "Begin Game" et appuyez sur **FEU**. On vous répondra alors par "Accept" (Acceptez) ou "Reject" (Rejetez). Si vous choisissez "Accept", vous aurez alors accès à Intelligence Report. Les informations localiseront les positions exactes des cibles ennemies. Les services secrets vous informeront aussi des conditions atmosphériques, et vous conseilleront également les armes à utiliser et la succession des cibles. Une Carte de Mission affichera l'emplacement des villes et cibles principales. Ensuite, on vous présentera la Vue de Bombardier sur une réserve de bombes vide, prêt à être chargée d'armes.

SELECTION DES ARMES

Déplacez la case jaune sur les endroits à sélectionner en bougeant le manche à balai **VERS LE HAUT** ou **VERS LA BAS**. Si vous désirez ajouter ou enlever des bombes, des roquettes ou des canons, déplacez la case jaune sur les signes adjacents "plus ou moins". Utilisez les signes + et - pour ajouter des réservoirs de carburant pour les missions à longue portée. Une fois que vous êtes armé, appuyez sur **DONE** et la séquence de décollage commencera. Vous pouvez aussi changer de vues en donnant deux tapes rapides sur le bouton **FEU**. Poussez ensuite le bouton **FEU** dans l'une des directions indiquées ci-dessous. Vous pouvez également taper la touche numérotée appropriée. Double dé clic et: **HAUT** = Vue du pilote ou appuyez sur #1

GAUCHE = Vue de bâbord ou appuyez sur #2

DROITE = Vue de tribord ou appuyez sur #3

BAS = Vue du Navigateur ou appuyez sur #4

CENTRE = Réserve à bombes ou appuyez sur #5

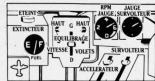
COMMANDES DU VAISSEAU



L'INTERPHONE: Quand l'interphone clignote, appuyez deux fois sur le bouton **FEU** et allez vers le point chaud comme décrit plus haut. Le clignotement de l'icône centrale indique un avertissement du bombardier que la cible au sol de l'ennemi est à présent en vue.

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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

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



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

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

LE TRAIN: Evitez les wagons de prisonniers à Croix Rouges. Vous perdez des points si vous bombardez les wagons de prisonniers. Note: Vous n'avez qu'un essai sur un train de prisonniers. Soyez donc précis en ce qui concerne l'altitude et la vitesse relative.

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

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

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

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

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

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

Destruction par Roquette = Double de Destruction par Canon	
Bombardier = 100	Retour Sauf = 2000
VI = 150	Bombes supplémentaires = 50
U-Boat = 250	Roquettes = 30
Wagons de Train = +200	Carburant = 10
Wagons de Prisonniers = 200	Canon = 10
Moteur = 500	

© 1986 Artech Digital Productions. © 1988 KDCX. All rights reserved.

Unauthorized copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

ACE OF ACES™

FUNZIONI DI CONTROLLO

CBM 64/128

- Per vedere lo stato corrente e per fare pausa, premere la **BARRE SPAZIATRICE/FT**.
- Per riprendere il gioco premere **F1** oppure **RESTORE**.
- Con il tasto **F3** si opera il sonoro.
- Con il tasto **F5** si abortisce la missione e si imposta il marcatore della bussola per tornare alla base.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore, il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo per le istruzioni.

SELEZIONARE UNA MISSIONE

Una volta completato il caricamento, il tuo Comandante di Gruppo ti farà scegliere tra un'ESERCITAZIONE o una MISSIONE. Scegli muovendo il joystick in SU o in GIÙ, poi conferma la scelta premendo **FUOCO**.

ESERCITAZIONE: La modalità di esercitazione si usa per impratichirsi dell'aereo e dei suoi comandi.

MISSIONE: Puoi scegliere tutte le missioni che vuoi. La scelta fatta con il puntatore (joystick SU/GIÙ, bottone di **FUOCO** per selezionare). Dopo aver evidenziato la casella adiacente, muovi il

puntatore su "Inizio Gioco" (Begin Game) e fai **FUOCO**. Subito ti verrà proposta la scelta di ACCETTA (Accept) o RIGETTA (Reject). Se scegli ACCETTA, ti verrà dato un Rapporto Informativo. Informazioni segretissime rivelano le posizioni esatte dei bersagli nemici. Il servizio segreto ti darà anche un rapporto sulle condizioni meteorologiche, sull'armamento più idoneo e sulla sequenza dei bersagli. Una Mappa della Missione illustrerà l'ubicazione delle città e bersagli principali. Via la Mappa, viene adesso la Veduta del Puntatore che si apre sull'alloggiamento bombe vuoto, pronto per essere caricato.

SELEZIONE DELLE ARMI

Per selezionare le aree, devi far girare la casella gialla premendo SU o GIÙ sul joystick. Se vuoi aggiungere o togliere bombe, razzi o cannoncini, porta la casella gialla sui segnali adiacenti di "più o meno".

I segni + e - si usano anche per aggiungere serbatoi ausiliari per le missioni a lungo raggio. Una volta completato l'armamento, premi su **DONE** (Fatto) e inizia la sequenza di decollo.

Mentre sei in volo, cambia veduta dando due colpetti rapidi al bottone di **FUOCO**. Quindi spingi il joystick in una delle direzioni mostrate qui sotto. Puoi anche battere il tasto numerico appropriato. Doppio Clic e: SU = Veduta Pilota oppure premi #1

SINISTRA = Veduta Babordo oppure premi #2

DESTRA = Veduta Tribordo oppure premi #3

GIÙ = Veduta Navigatore oppure premi #4

CENTRO = Vano Bombe oppure premi #5

COMANDI DELL'AEREO

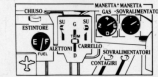


CITOFONO: Quando lampeggia, premi il bottone di **FUOCO** due volte e muovi il joystick verso il punto critico, come descritto sopra. Quando l'icona di centro lampeggia, indica una chiamata dal puntatore quando ha avvistato il bersaglio a terra.

ALTITUDINE: Quello sulla figura registra 2000 piedi, che puoi regolare spingendo il joystick in SU o in GIÙ dalla posizione del pilota.

ORIZZONTE ARTIFICIALE: Quando l'aereo si inclina puoi effettuare la virata. Quando l'icona dell'aereo è in nero vuol dire che stai scendendo. Quando è in bianco vuol dire che sei in ascesa.

VEDUTA MOTORISTA



MANETTA GAS (RPM): Porta il diamante del joystick sopra il quadrante Contagiri. Tieni premuto il bottone di **FUOCO** e spingi il joystick SU o GIÙ per scegliere la nuova impostazione.

SOVRALIMENTATORE (Passo): Metti il diamante del joystick sopra il quadrante del sovralimentatore e regolalo in modo che sia uguale alla manetta. La manetta e il sovralimentatore funzionano insieme. Se li imposti a valori alti, ottieni la velocità massima. Quando l'ago del contagiri (RPM) arriva al rosso, significa che il motore sta surriscaldando e occorre, quindi. Se questo non funziona, il motore va a fuoco. Per evitare il propagarsi delle fiamme, usa l'estintore.

ESTINTORE: Porta il diamante del joystick sull'estintore. Tieni premuto il bottone di **FUOCO** e muovi il joystick sulla DESTRA.

ASSETTO: L'assetto controlla la direzione del velivolo. Porta il diamante del joystick sulla leva di assetto e muovi il joystick in SU e in GIÙ tenendo premuto il bottone di **FUOCO** per regolare l'assetto.

CARRELLO: Una volta selezionato, abbassa il carrello spingendo il joystick in basso con il bottone di **FUOCO** premuto e vedrai che il Mosquito rallenta.

CARBURANTE: Quando un serbatoio si esaurisce, spostati sulla veduta alloggiamento bombe. Muovi il cursore a diamante sopra il serbatoio vuoto e, tenendo premuto il bottone di **FUOCO**, spingi la leva di scarico. In questo modo riduci il peso liberandoti di serbatoi vuoti e, quindi, risparmi carburante.

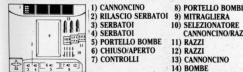
ALETTONI: Per muovere gli alettoni in su in giù, porta il diamante del joystick sulla leva degli alettoni, premi il bottone di **FUOCO** e muovi il joystick in SU e in GIÙ. Anche gli alettoni si possono usare per ridurre rapidamente la velocità.

VEDUTA NAVIGATORE



STRATEGIA: La rotta più veloce è sempre quella in linea retta dal decollo al bersaglio. Il marcatore nero sulla bussola del Pilota indica la direzione giusta.

VEDUTA PUNTATORE

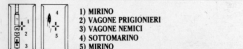


LEVE DI SCARICO SERBATOI: Spingere quando esauriti per economizzare il consumo.

LEVETTA CANNONCINO/MITRAGLIERA: Scegli le armi a seconda del bersaglio.

PORTELLO BOMBE: Aprire per vedere il bersaglio.

TATTICHE



BOMBARDAMENTO DI SOTTOMARINI/TRENI: Scendi a 1000 piedi o anche meno e regola la velocità a 100 miglia orarie. Apri il portello bombe quando sei sull'obiettivo, dovresti poterlo vedere – altrimenti vai in cerchio e prova ancora. Muovendo il joystick in

SU e in GIÙ si sposta il mirino per inquadrare l'obiettivo. Con il joystick a DESTRA e a SINISTRA si porta il bersaglio sotto il cursore. Quando il bersaglio è inquadrato, premere il bottone di **FUOCO** per sganciare le bombe.

TRENO: Cerca di evitare i vagoni della Croce Rossa con i prigionieri a bordo. Se colpisci uno di questi, ti vengono dedotti dei punti. Nota: Puoi fare solo un tentativo di treno dei prigionieri, per cui cerca di essere accurato nella scelta dell'altitudine e della velocità.

SOTTOMARINO: Una volta che hai aperto il tuo portello bombe, i sottomarini si accorgono della tua presenza e cercheranno di immergersi. Nota: Una volta immersi, i sottomarini non riemergono più per tutta la missione, per cui assicurati una corretta velocità e altitudine.

TATTICHE PER DUELLI/BOMBARDIERI: Spingi il joystick in SU e in GIÙ, a DESTRA e SINISTRA per centrare il bersaglio (cioè, vola in modo da puntare il muso sul nemico). Per passare dal cannoncino ai razzi, vai alla videata alloggiamento bombe e spingi la levetta a DESTRA o a SINISTRA.

V-1 BOMBE VOLANTI: Le V-1 sono più lente dei caccia, ma se sono vicine a te quando esplodono, possono danneggiare il tuo velivolo con le schegge.

BOMBARDIERI: Devi fermare i bombardieri prima che arrivino su Londra.

SUGGERIMENTI

Quando spari, stai attento a non fare doppio clic, potresti cambiare videata accidentalmente. Quando sei a pieno carico, ti occorre più velocità per salire in quota.

VIDEATE

Con queste puoi controllare il tuo stato corrente e fare una pausa premendo la **BARRA SPAZIATRICE**.

PUNTEGGIO

Bombardiere	= 100	Colpire con razzi	= Doppio
V-1	= 150	Rientro indenne	= 2000
Sottomarino	= 250	Bombe extra	= 50
Vagoni	= +200	Razzi	= 30
Vagoni Prig.	= -200	Carburante	= 10
Locomotiva	= 500	Cannoncino	= 10

© 1986 Artech Digital Productions. © 1988 KDCX.

All rights reserved.

Unauthorized copying, lending or resale by any means strictly prohibited.