

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 AERIENNE 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 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 et couler le navire 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 OPTIONS POUR "ACE 2"

Utilisez n'importe lequel des joysticks pour déplacer la flèche vers le haut ou le bas, et appuyez sur "fire" pour changer l'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 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

Eviter les vitesses d'accélération maximales

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

1) POUSSEE 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 superieures a 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 deplacant le joystick vers la droite ou la gauche. Pour faire un virage rapide, l'incliner a la verticale et tirer le joystick vers vous. Notez que lors d'un virage a 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 reel, la vitesse de décrochage varie suivant sa position, mais dans l'ACE 2 elle a ete fixee a 140 noeuds.

Le planfond (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 veritables 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 aerien sont situees soit sur la manette des gaz (le levier qui commande la poussee du reacteur), soit sur le joystick. La main gauche du pilote est normalement sur la manette des gaz, la droite sur le manche a 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

A 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

A droite du radar, se trouve l'indicateur d'inclinaison longitudinale (PITCH). C'est une representation 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 incline a zero, la barre d'inclinaison longitudinale qui represente le sol occupe la moitie inferieure de l'affichage. Quand vous augmentez cette inclinaison, vous voyez que le sol a l'air de descendre, et la barre d'inclinaison se deplace d'une maniere semblable.

A droit d'ecrans video central se trouve l'indicateur de roulis, qui indique l'angle d'inclinaison laterale de votre appareil.

Le tableau de bord de l'avion Deux represente un modele plus ancien, et il est equipe d'acrans cathodiques ainsi que d'instruments ordinaires.

A l'extreme gauche, le selecteur 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 releves numeriques, des barres poussees et carburant, sont les memes 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 opérer 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

Monté 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 réduit à deux ou même un (voir EMPLOI DES OPTIONS)

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

Pointez le nez de votre appareil vers l'avion cible. Vous devriez voir un indicateur de visee, donnant la position de la cible, qui apparait comme un point a distance maxi - franchissable. Le tableau des messages affichera la distance et l'altitude de la cible, et vous avertira quand les detecteurs du missile ont detecte 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 tire, vous n'avez tire, vous n'avez plus aucun controle ni influence sur le missile. Si la cible est proche, essayez le canon.

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

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

Si la cible disparaît de l'indicateur de visee pendant quelques secondes, le radar ne pourra plus la retrouver, et le missile

sera perdu. Notez que l'indicateur de visee 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 memes soient differents, leur utilisation est la meme pour les deux avions.

Approchez-vous de la cible a moins de 2000 pieds, et a une vitesse de 500 noeuds ou moins. Pointez votre avion de maniere que la cible soit dans le champ de visee, 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 guides par radar, si la cible disparaît du champ de visee 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 etes la cible d'un missile ennemi, lancez des fusees eclairantes ou des leurres antiradar (le jeu choisit la defense appropriee) pour "leurrer" le missile. Vous disposez de 6 fusees et de 6 rubans metalliques antiradar. Ces defenses sont efficaces surtout quand le missile est a 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 eviter le missile.

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

Quand vous attaquez une cible au sol ou un navire, veillez a eviter les missiles ennemis sol-air de la maniere indiquee plus haut.

Si vous ETES touche, vos commandes ne repondront plus pendant quelques secondes pendant lesquels vous serez tres vulnérable: vous etes a la merci d'un autre missile ou du feu d'un canon. Par consequent, si un missile est a votre poursuite, prenez des mesures pour eviter l'ennemi.

RETOUR A LA BASE

Si votre carburant ou votre reserve d'armes est basse, ou si votre avion a ete touche a plusieurs reprises, retournez a votre base pour reparations, rearmement et reapprovisionnement en carburant.

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

MISSION DE COMBAT

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

Votre avion est essentiellement un avion de superiorite aerienne concu pour abattre l'autre avion, mais il a aussi un role secondaire air-sol utilise dans le cas d'un conflit sur grande echelle.

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 MOMENTANEMENT DESORIENTE 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 preferable de prendre aussi des mesures d'evitement. Les missiles ennemis ne peuvent pas etre abattus.

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

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

Essayez d'attaquer l'avion ennemi a partir d'a peu pres la meme altitude (jusqu'a 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 - Augment la puissance moteur'S - Diminue la puissance moteur

X - Passe en mode Carte

E - Selectionne l'arme

Q - Si l'avion n'est menace par aucun missile ennemi, indique le nombre de Fussees et de Leurres disponibles; mais s'il est poursuivi par un missile, tire une fusée pour piéger un missile thermique, ou un leurre, pour detourner un missile guide par radar.

2) AVION No 2

JOYSTICK - mettre le joystick en position Port/Joy 2

H - Augmente la puissance moteur

K - Diminue la puissance moteur

V - Passe en mode Carte

U - Selectionne l'arme

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

3) COMMANDES SUPPLEMENTAIRES

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

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

SPECTRUM ET AMSTRAD

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

F - Feu

X - Droite

Z - Gauche

Q - Plongee

A - Escalader

D - Augmente la puissance moteur

S - Diminue la puissance moteur

C - Passe en mode carte

W - Selectionne l'arme

R - Si l'avion n'est menace par aucun missile ennemi, indique le nombre de Fusees et de Leurres disponibles, mais s'il est poursuivi par un missile, tire une fusee pour piéger un missile thermique, ou un leurre, pour detourner un missile guide par radar.

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

H - Feu

M - Droite

N - Gauche

P - Plongee

L - Escalader

- K - Augmente la puissance moteur
- J - Diminue la puissance moteur
- B - Passe en mode carte
- O - Selectionne 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, a moins de 1000 pieds. AVION No 2: Vole vers l'est de la carte, a moins de 1000 pieds

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

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

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

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