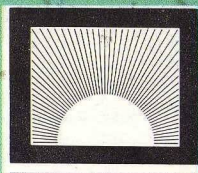


Scanned
by
103h

DON BLUTH'S

SPACE ACE[®]



ReadySoft Inc.

Taken from Amiga-Manuals-Website

Don Bluth's

SPACE ACE[®]

for the Amiga[®] and Atari ST[®] computers

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Court, Unit 2
Richmond Hill, Ontario
Canada L4B 1B9
(416) 731-4175

Space Ace and Bluth Group, Ltd are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group, Ltd.; © 1989 Bluth Group, Ltd.; Character Designs © 1983 Don Bluth; All rights reserved; Programming © 1989 ReadySoft, Inc.

Contents

Deutsche	1
Français	9
Italiano	17

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Court, Unit 2
Richmond Hill, Ontario
Canada L4B 1B9
(416) 731-4175

- Deutsche -

Der teuflische Commander Borf greift die Erde an! Mit Hilfe seiner schrecklichen Waffe, dem Verjüngungsstrahl, beabsichtigt Borf die gesamte Menschheit in Kleinkinder zu verwandeln und die Macht auf der Erde zu übernehmen.

Nur zwei Menschen haben den Mut und die Kraft, Borf aufzuhalten und die Erde zu retten, die schöne Kimberley und der heroische Space Ace. Aber als sie sich Borf's Festung nähern, wird Ace von dem Verjüngungsstrahl getroffen, und in einen Schwächling verwandelt. Kimberley wird von dem teuflischen Verrückten gekidnappt.

Nur du allein kannst Space Ace und sein schwaches AlterEgo Dexter führen, um Kimberley zu befreien und Borf zu besiegen. Sei aber auf der Hut, viele Gefahren, tödliche Kreaturen erwarten dich bei deiner Reise durch die Galaxis, wenn du Borf von der Raumstation auf den Planeten und wieder zurück jagst! Du musst die Angriffe von Borf's Monstern überleben, Kimberley befreien und schliesslich allein in einem Zweikampf, den nur einer überleben kann. Borf selbst entgegentreten, bevor die Erde für immer versklavt wird.

SPIELANWEISUNGEN

Nach Öffnen der Verpackung sollten sich dort 4 Disketten, eine Registrierungskarte und diese Anleitung befinden.

Laden von Space Ace

A-1000 Besitzer

- Schalten Sie den Computer ein
- Legen Sie nach der Aufforderung Kickstart 1.2 oder eine höhere Version ein.
- Wenn die Workbenchhand erscheint, legen Sie die Diskette Nr.1 von Space Ace in das interne Laufwerk ein.

Alle anderen Amiga-Modelle

- Schalten Sie den Computer ein
- Wenn die Workbenchhand erscheint, legen Sie die Diskette Nr.1 von Space Ace in das interne Laufwerk ein.

Atari ST Besitzer

- Legen Sie die Diskette Nr.1 von Space Ace in das interne Laufwerk.
- Schalten Sie den Computer ein.

Das Spiel wird dann zügig geladen.

Bemerkung für Atari-User: Die Besitzer eines Atari mit nur einseitigen Laufwerken, können nur eine beschränkte Anzahl Szenen durchspielen.

Der Start des Spiels

Nachdem das Spiel eingeladen ist, beginnt automatisch eine Demonstration des Spiels. Das Demo zeigt einige Szenen der ersten Diskette und kehrt dann zum Titelbild und den Hinweisen zurück. Um mit dem eigentlichen Spiel beginnen zu können, muss nur der Feuerknopf des Joysticks oder die Taste 0 der Tastatur gedrückt werden. Dass das Spiel begonnen hat, können Sie daran erkennen, dass der Punktestand der Spieler angezeigt wird. Auf diesem Screen sehen Sie Ihren Punktestand und die Anzahl der Ihnen verbleibenden Leben. Die erste Szene wird anschliessend automatisch geladen.

Wie wird Space Ace gespielt

Sie können nicht direkt alle Aktionen von Ace kontrollieren. Stattdessen müssen Sie seine Reaktionen auf das Geschehen um ihn herum steuern. Wenn Sie den Ablauf der Animation beobachten, müssen Sie entscheiden, wann und in welche Richtung sich Space Ace auf dem Bildschirm bewegen soll.

Um eine Szene erfolgreich abzuschliessen, müssen Sie, immer wenn Ace in Gefahr ist, eine Joystickbewegung machen oder den Feuerknopf drücken. Das Timing ist überaus wichtig. Sehr oft wird die richtige Bewegung zum falschen Zeitpunkt gemacht. Ausserdem erfordern viele Szenen mehrere Bewegungen. Wenn Sie in Schwierigkeiten geraten sind, beobachten Sie die Animation sehr genau und bewegen Ace in die sicherste Richtung oder drücken den Feuerknopf, um die Laserpistole bzw. -ausrüstung von Ace zu benutzen, falls es keinen sicheren Platz gibt.

Wenn Sie sich sicher sind, die richtige Bewegung gefunden zu haben, versuchen Sie den Zeitpunkt der Bewegung zu variieren. Mal ein bisschen früher, dann ein wenig später. Wundern Sie sich nicht, wenn Ace sich nicht immer unmittelbar, nachdem Sie den Joystick bewegt haben, auch bewegt. Sie müssen das Ende der Animation abwarten und wenn Sie den (die) richtige (n) Bewegung (en) gemacht haben, gelangen Sie in die nächste Szene.

Seien Sie nicht überrascht, wenn Sie in einer Szene Dexter sehen und in der nächsten Ace. Ace wurde vom Verjüngungsstrahl Ray schon einmal erwischt und verwandelt sich zwischen einigen Szenen zu seinem AlterEgo und wieder zurück. Sie haben drei Leben und für jeweils 10.000 Punkte erhalten Sie ein weiteres Leben. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben, oder wenn Sie alle Szenen auf den vier Disketten geschafft haben.

Von Zeit zu Zeit müssen Sie die Diskette im Laufwerk wechseln. Wenn Sie alle Animationen einer Diskette durchgespielt haben, werden Sie dazu aufgefordert, die nächste Diskette einzulegen, damit das Spiel weitergehen kann. Nehmen Sie NIE eine der Spieldisketten während des Spiels aus dem Laufwerk, es sei denn Sie werden dazu aufgefordert. Andernfalls laufen Sie Gefahr, Ihre Diskette beschädigen!

Kontrollen

Amiga Besitzer

Sie können Ace auf zwei Arten kontrollieren: Entweder benutzen Sie einen Joystick, der im Port 2 Ihres Amiga angeschlossen ist, oder das Zehnertastenfeld Ihrer Tastatur. Sie benötigen folgende Richtungen: HOCH (8), RUNTER (2), LINKS (4) und RECHTS (6). Wenn Sie eine von Ace's Laserwaffen benutzen wollen, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks oder die Taste 0 des Zehnerblocks.

Atari Besitzer

Es gilt das gleiche wie oben. Allerdings sollte der Joystick in Port 2 auf der Unterseite des Computers gesteckt werden.

Beenden des Spiels

Amiga Besitzer

Um das Spiel anzuhalten, starten Sie einfach den Amiga neu. Drücken Sie dazu die CTRL-Taste zusammen mit den beiden Amigatasten gleichzeitig (bei einigen Tastaturen die COMMODORE- und die Amigataste). Der Bildschirm wird dunkel und Sie können jetzt Ihre Diskette (n) aus den Laufwerke (n) nehmen.

Atari Besitzer

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie einfach den Reset-Taster an der Rückseite des Computers. Sie können dann die Diskette ohne Gefahr aus dem Laufwerk nehmen.

Speichern des Spielstands

Zum Abspeichern Ihres Spielstands drücken Sie während einer ablaufenden Szene die Taste S. Nachdem Sie die Szene erfolgreich beendet haben, werden Sie dazu aufgefordert Ihre Spielstand-Diskette einzulegen. Entfernen Sie die Spieldiskette aus dem internen Laufwerk und legen die Spielstand-Disk ein. Ihr Spielstand wird gespeichert und Sie werden danach aufgefordert, die aktuelle Spieldiskette wieder einzulegen.

ACHTUNG: Alle Daten auf Ihrer Spielstand-Diskette werden gelöscht. Stellen Sie sicher, dass Sie eine leere Diskette oder eine, die nur zum Speichern des Spielstands dient, benutzen. Es ist nicht notwendig diese Diskette vorher zu formatieren.

Laden eines gespeicherten Spiels

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel laden wollen, drücken Sie während einer Szene die Taste L. Sie werden nach der Spielstand-Diskette gefragt. Entfernen Sie Spieldiskette aus dem internen Laufwerk und ersetzen sie mit der Spielstand-Diskette. Der zuletzt gespeicherte stand wird geladen und Sie werden dazu aufgefordert die entsprechende Spieldiskette einzulegen.

BEMERKUNG: Sie können all diese Operationen abbrechen, wenn Sie die ESC-Taste drücken, solange die Meldung "Insert Save Disk" auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Unterbrechen des Spiels

Sie können das Spiel jederzeit durch Drücken der Taste P anhalten. Um weiterzuspielen, drücken Sie ein nochmal die Taste P.

Ton an-oder ausschalten

Der Ton kann durch Drücken der Taste A aus-und wieder eingeschaltet werden.

Spiele der ersten Szene

Borf kommt von seiner Raumstation und taucht mit einer AntiGrav-Plattform auf. Er wird mit seiner Laserpistole auf die Felsen neben dem jungen Ace feuern. Bewegen Sie kurz vor dem dritten Schuss den Joystick nach rechts. Dexter springt dann hinter den grossen Felsen auf der rechten Seite des Bildschirms. Borf schießt nochmal und trifft die Spitze des Felsens. Bevor Borf ein weiteres Mal schießt, müssen Sie den Stick nach links bewegen und Dexter springt aus der Deckung des Felsens zur Mitte des Bildschirms. Borf wird ihm folgen und nocheinmal schießn. Bewegen Sie den Joystick nach unten, bevor er schießt. Damit haben Sie die Szene geschafft.

Space Ace Tips

- Szene 1** Borf fliegt mit einer Antigrav-Plattform aus seinem Schiff heraus. Sobald er Dexter erreicht, fängt er mit seiner Laserkanone zu schießen an. Dexter muss den Schüssen ausweichen, indem er sich hinter den Felsen neben ihm versteckt.
- Szene 2** Nachdem er Borf entkommen ist, rennt Dexter zu seinem Raumschiff. Aber bevor er dort hin kann, muss er den Weg des fliegenden Roboters kreuzen, der den Boden neben ihm bearbeitet. Dexter muss den Armen des Robots ausweichen und seinen Weg durch den zerbröckelnden Boden finden.
- Szene 3** Weitere fliegende Roboter kommen auf Dexter zu und er muss den Laserschüssen ausweichen, um zu seinem Raumschiff zu gelangen.
- Szene 4** Dexter hat sein Schiff gestartet und fliegt zu Borfs Raumstation. Dexter muss das Schiff langsam runterbringen, ohne allzu hart auf der Station zu landen.
- Szene 5** Im Inneren der Station taucht aus dem Schlamm ein **grosses grünes Dreckmonster** auf und versucht Ace zu verspeisen. Ace muss das Monster töten, bevor es ihn erwischt.
- Szene 6** Dexter steht auf einem Teil einer halbkaputten Brücke. Ein grosser um sich schlagender Arm erscheint und zerstört die Brücke. Dexter muss von der Brücke springen, um sich in Sicherheit zu bringen.
- Szene 7** Dexter muss jetzt auf eine sich bewegende Plattform springen, um den Rest der Brücke zu überqueren.
- Szene 8** Dexter rennt einen Felspfad entlang, als plötzlich ein **grosses rotlila Monster** erscheint. Dexter muss durch den geöffneten Rachen des Monsters springen und weggrennen um in Sicherheit zu sein.
- Szene 9** Ein weiteres **purpurnes Monster** erscheint auf dem Felspfad und wieder muss Dexter dem zuschnappenden Maul ausweichen.
- Szene 10** Nachdem er dem purpurnen Monster entkommen ist, wird Dexter von einem Tentakel des grössten der purpurnen Monster gepackt. Dexter muss das Monster töten, bevor es ihn verschlingt.
- Szene 11** Dexter fällt auf eine Felsbrücke vor zwei Höhlen. Neben der Brücke tauchen zwei auf-und abspringende Monster auf, die darauf warten, dass Dexter sich bewegt. Dexter muss in die Höhle gelangen, bevor zwei **blaue Katzenwesen** ihn von hinten erwischen.

- Szene 12** Dexter befindet sich jetzt im Zentrum der Station. Er muss den Weg durch ein Labyrinth von Korridoren und Gebäuden finden, um zu dem teuflischen Borf zu gelangen. Aber um ihn herum sind überall Borfs Wachhunde! Sobald Dexter durch einen Abschnitt läuft, tauchen von den Seiten zwei Hundewesen auf und versuchen ihn aufzuhalten. Dexter muss den Kreaturen ausweichen, wenn sie ihn anspringen.
- Szene 13** Vor, hinter und seitlich von Dexter tauchen Hunde auf, mit der Absicht ihn zu töten. Dexter muss einen der Korridor weiter entlanglaufen.
- Szene 14** Die Hundewesen folgen Dexter durch einen engen Korridor, der zwischen Batterien von Energieleitungen durchführt. Dexter muss aus Bereich der Energieleitungen gelangen, bevor sie lebendig werden oder die Hunde ihn erwischen.
- Szene 15** Ace steht zwischen zwei von Borfs Bewachungsrobotern. Sie heben ihre Lasergewehre und schießen. Ace muss den Schüssen ausweichen und in einen anderen Korridor laufen.
- Szene 16** Ace rennt den Korridor runter und kommt an mehreren Energieleitungen vorbei. In dem Moment, als er sie passiert, werden sie lebendig! Dodge muss den Energieblitzen ausweichen, bevor sie ihn lebendig grillen.
- Szene 17** Dexter folgt weiter dem Korridor und muss einem weiteren Laserschuss ausweichen.
- Szene 18** Borfs Festung ist schon in Sichtweite, aber bevor Dexter sie erreichen kann, muss er kurz anhalten und einem weiteren Laserstrahl ausweichen.
- Szene 19** Dexter rennt den letzten Korridor runter und muss zu Borfs Kontrollzentrum hochklettern.
- Szene 20** Ace ist jetzt im Kontrollzentrum und Borf greift an. Er schwingt einen Stab, bevor er Ace mit einem harten Tritt von den Füßen holt. Ace muss den Stocksprung abblocken, bevor er getreten wird.
- Szene 21** Ace kämpft weiter mit Borf in einem Handgemenge! Mit dem flammenden Stock in der Hand greift Borf an. Ace muss Borfs Stockhieb abblocken, bevor er damit bewusstlos geschlagen wird.
- Szene 22** Borf wirbelt den Stock nochmal in Richtung des Kopfs von Ace. Ace muss den Stock abblocken, bevor er von ihm k.o. geschlagen wird.

- Szene 23** Ace geht in die Offensive! Borf wehrt Ace's Angriff ab und antwortet mit einem Rundumschlag. Ace muss sich ducken, bevor er ein weiteres Mal angreift.
- Szene 24** Auf dem Rücken liegend ist Ace verwundbar und Borf wartet nicht, bis er wieder auf den Beinen ist. Borf schlägt mit seinem Stock nach unten auf Ace, um ihn zu erledigen und Ace muss den Schlag blockieren.
- Szene 25** Wieder auf den Füßen steht Ace vor Borf und wartet auf seine nächste Bewegung. Borf wirbelt seinen Stock einmal und nocheinmal! Ace muss über den Stock springen und sich unter ihn ducken.
- Szene 26** Borf schlägt nocheinmal! Ace muss dem Schlag ausweichen, bevor er auf Borfs Rücken springt.
- Szene 27** Borfs kleine blaue Widerlinge kommen ihrem Meister zur Hilfe! Ace kann nicht alle aufhalten und muss deswegen wieder von Borfs Rücken runterspringen.
- Szene 28** Sich an einem Seil abschwingend, muss Ace auf die Plattform runterspringen, an die Kimberley gefesselt ist.
- Szene 29** Mit Kimberley an der Hand, landet Ace auf einer Plattform in einem Lavasee. Als Ace wartet, Kriecht die Lava langsam über die rander der Plattform. Ace muss von der Plattform springen, um in Sicherheit zu gelangen.
- Szene 30** Nachdem Kimberley gerettet ist, muss Ace Borf erwischen, bevor er von dem Verjüngungsstrahl getroffen wird. Während Ace entlang einer Plattform ins Innere der Station läuft, muss er dem Strahl ausweichen, ohne dabei von der Plattform zu fallen.
- Szene 31** Borf feuert seinen Strahler nochmal ab. Dexter muss dem Strahl ausweichen, ohne von der Brücke zu fallen, über die er gerade läuft.
- Szene 32** Ace wendet sich einer Brücke mit lauter aufgereihten Spiegeln zu, als Borf wieder feuert. Der Verjüngungsstrahl zerstört die Brücke vor Ace's Augen.
- Szene 33** Borf zielt mit seinem Verjüngungsstrahler und feuert! Diesmal gibt es kein Entkommen für Ace. Die einzige Möglichkeit besteht darin, einen Spiegel in den Weg des Strahls zu bringen.

- Français -

Le maléfique commandant Borf attaque la terre. A l'aide d'une arme redoutable, le rayon Infanto Ray, Borf transformera les habitants de la planète en enfants et prendra le contrôle de la terre.

Deux personnes seulement ont le courage et le pouvoir d'arrêter Borf et de sauver la terre: la belle Kimberly et l'héroïque Space Ace. Mais, alors qu'ils s'approchent de la place forte de Borf, Ace est touché par le rayon et changé en un gringalet tandis que Kimberly est kidnappée par ce fou malfaisant!

Vous êtes le seul à pouvoir guider Space Ace ainsi que son alter ego sans force, à pouvoir sauver Kimberly et à pouvoir vaincre Borf. Mais, attention! De nombreux dangers et des monstres qui mettront votre vie en danger vous attendent lors de votre voyage à travers la galaxie, alors que vous pourchassez Borf de station spatiale en planète et de planète en station spatiale! Il faut que vous surviviez aux attaques des monstres de Borf, que vous sauviez Kimberly et finalement, il faudra que vous affrontiez Borf en personne en un ultime combat au corps à corps avant que la terre ne soit réduite à l'esclavage!

Les Instructions:

Quand vous ouvrirez l'emballage, vous devrez trouver quatre disques, une carte et ces instructions.

Le Chargement

A-1000

- allumez votre ordinateur
- insérez le Kickstart 1.2 ou plus lorsqu'il s'affiche sur écran.
- insérez le Workbench lorsqu'il s'affiche à l'écran et insérez le disque 1 de Space Ace dans le lecteur interne.

Les Autres Ordinateurs Amiga:

- allumez votre ordinateur lorsque l'on vous demande le Workbench, insérez le disque 1 dans le lecteur interne

Atari ST

- insérez le disque 1 de Space Ace dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

Le jeu chargera rapidement.

REMARQUE Pour Les Utilisateurs D'Atari: pour les ordinateurs simple face, le nombre de scènes que vous pourrez jouer sera limité.

Le Debut:

Après que le jeu ait chargé, vous vous trouverez en mode de démonstration. Vous verrez certaines scènes du disque 1 et puis vous reviendrez à l'écran titre. Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton de tir ou sur la touche 0. Lorsque le jeu commence, l'écran des scores apparaît: il vous montre votre score et le nombre de vies qu'il vous reste. La première scène charge automatiquement.

Le Jeu:

Vous ne contrôlez pas directement les actions d'Ace, vous contrôlez plutôt ses réactions par rapport aux événements qui se produisent. Lorsque vous regardez l'animation, c'est à vous de décider quand et dans quelle direction Ace doit bouger.

Pour achever une scène avec succès, vous devez actionner le joystick ou appuyer sur le bouton de tir lorsque Ace est en danger. Le temps est essentiel, et vous ferez très souvent le mouvement qu'il fallait, mais au mauvais moment. Dans certaines scènes, il faudra effectuer plus d'un déplacement. Si vous avez des ennuis, regardez attentivement l'animation et faites bouger Ace dans la direction la plus sûre, s'il n'y a aucune direction sûre, appuyez sur le bouton de tir pour qu'Ace utilise son arme laser.

Si vous êtes sûr que vous vous êtes déplacé dans la bonne direction, essayez de l'effectuer un peu plus tôt ou un peu plus tard. Ne soyez pas surpris si Ace ne bouge pas immédiatement après que vous ayez actionné le joystick. Vous devez attendre que l'animation soit finie, et si votre ou vos déplacements sont corrects, vous passerez à la scène suivante.

Ne soyez pas non plus surpris si vous voyez évoluer Dexter dans une autre scène qu'Ace. Ace à été touché par le rayon Infanto Ray et il se transforme en ce qu'il était avant ou après entre certaines scènes. Vous avez trois vies et une vie supplémentaires à chaque fois que vous marquez 10,000 points. Le jeu se termine lorsque vous perdez toutes vos vies ou lorsque vous avez achevé toutes les scènes des quatre disques.

De temps en temps, vous devrez changer le disque dans le lecteur. Une fois que vous avez vu toutes les animations d'un disque, on vous demandera d'insérer un autre disque. N'enlevez jamais un disque en cours de jeu, vous risqueriez de l'endommager.

Les Contrôles:

Amiga:

Il y a deux modes de contrôle: soit un joystick connecté au port 2 (à côté du port de la souris) ou le clavier numérique. Les directions que vous utiliserez sont comme suit: en haut (8), en bas (2), à gauche (4) et à droite (6). Pour utiliser l'arme laser, appuyez sur le bouton de tir ou sur 0.

Atari:

Les contrôles sont les mêmes que pour Amiga, connectez le joystick au port 2 localisé sous l'ordinateur.

Pour Arrêter Le Jeu:

Amiga:

Pour arrêter de jouer, réinitialisez votre ordinateur en appuyant simultanément sur la touche CTRL et les deux touches AMIGA (sur certains ordinateurs, ce sera la touche COMMODORE et la touche AMIGA). L'écran s'effecera et vous pourrez alors enlever le(s) disque(s).

Atari:

Appuyez sur le commutateur RESET a l'arrière de l'ordinateur et enlevez ensuite le disque du lecteur.

Pour Sauvegarder Votre Position:

Appuyez sur la touche S pendant une scène et lorsque vous aurez achevé cette scène avec succès, on vous demandera d'insérer votre disque de sauvegarde. Retirez le disque de jeu du lecteur et insérez le disque de sauvegarde. Votre position sera sauvegardée, on vous demandera alors de réinsérer votre disque de jeu.

REMARQUE: toutes les données de votre disque de sauvegarde seront effacées. Vérifiez que votre disque est vierge, il est inutile de le formater.

Pour Charger Une Partie Sauvegardée:

Appuyez sur L pendant une scène et on vous demandera d'insérer le disque de sauvegarde. Remplacez le disque de jeu par le disque de sauvegarde. La position que vous avez sauvegardée en dernier chargera et on vous demandera alors d'insérer le disque de jeu approprié.

REMARQUE: vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur ESC lorsque "Insert SAVE Disk" s'affiche.

La Pause:

Appuyez sur la touche P pour faire une pause et réappuyez une seconde fois pour reprendre le jeu.

Les Effets Sonores:

Vous pouvez les activer ou les désactiver en appuyant sur la touche A.

Pour Jouer Dans La Scène N° 1:

Borf sortira de sa station spatiale à bord d'une plate-forme anti-gravitationnelle. Il tirera avec son arme laser sur les rochers se trouvant à côté du jeune Ace. Si vous allez vers la droite juste avant le troisième tir, Ace sautera derrière le large rocher à droite de l'écran. Borf tirera une nouvelle fois sur le sommet du rocher. Allez vers la gauche juste avant que Borf ne tire à nouveau et Dexter sautera de derrière le rocher jusqu'au centre de l'écran. Borf le suivra et tirera, baissez vous avant qu'il ne tire, Dexter sautera alors derrière le rocher et vous aurez achevé cette scène.

- Scene 1** Borf quitte son vaisseau sur une plate - forme anti-gravitationnelle. Lorsqu'il s'approche de Dexter, il tire avec son arme laser. Dexter doit esquiver ces tirs laser en se cachant derrière les rochers a côté de lui.
- Scene 2** Après avoir échappé à Borf, Dexter court vers sa navette spatiale. Il rencontrera sur son chemin un robot flottant marchant à pas lourds derrière lui. Dexter doit esquiver ses bras lourds et se frayer un chemin à travers le terrain en éboulement.
- Scene 3** Il y a de plus en plus de robots flottants qui volent vers Dexter, il doit esquiver les tirs laser pour parvenir jusqu'à sa navette.
- Scene 4** Dexter est à bord de son vaisseau et il se dirige vers la station spatiale de Borf. Dexter doit ralentir et atterrir en douceur sur la station.
- Scene 5** A l'interieur de la station, un énorme monstre vert et bourbeux sort en titubant de la boue et essaie de dévorer Ace. Dexter doit tuer le monstre avant que ce dernier ne le tue.
- Scene 6** Dexter se trouve sur une section du pont cassé et un bras long et lourd apparaît, prêt à écraser le pont. Dexter doit sauter du pont et se mettre en lieu sûr.
- Scene 7** Dexter doit sauter sur une plate-forme mobile pour traverser le reste du pont.
- Scene 8** Dexter court le long d'un sentier rocailleux, un énorme monstre violet apparaît soudainement. Dexter doit sauter au travers des mâchoires béantes du monstre et se mettre à l'abri.
- Scene 9** Un autre monstre violet apparaît sur le sentier et Dexter doit une fois de plus esquiver ses mâchoires béantes.
- Scene 10** Après avoir échappé aux créatures violettes du sentier, Dexter se retrouve prisonnier des tentacules géantes du plus grands des monstres du sentier! Dexter doit tuer le monstre avant que celui-ci ne le dévore.

- Scene 11** Dexter est lâché sur un pont rocheux, en face de deux cavernes. A côté du pont, il y a deux monstres violets qui sautent de haut en bas et qui attendent qu'il bouge. Dexter doit pénétrer à l'intérieur des cavernes avant que deux hommes pépins bleus ne l'attrapent par derrière.
- Scene 12** Dexter est maintenant au centre de la station. Il doit se frayer un chemin au travers le dédale de couloirs et de bâtiments afin de trouver le malfaisant Borf. Mais, tout autour de lui, il y a les chiens de garde de Borf. Lorsque Dexter traverse une intersection, deux de ces créatures apparaîtront de chaque côté pour essayer de l'arrêter. Dexter doit esquiver ces créatures lorsqu'elles sautent vers lui.
- Scene 13** Des chiens apparaissent derrière, devant et à côté de Dexter avec l'intention de le tuer. Dexter doit continuer à courir le long de l'un des couloirs.
- Scene 14** Les créatures suivent Dexter alors qu'il s'engage dans un couloir très étroit, entre des rangées de conduits d'énergie. Dexter doit sortir d'entre les conduits avant qu'ils ne prennent vie, sinon, les chiens l'attraperont.
- Scene 15** Ace se trouve entre deux robots de garde de Borf. Ils tirent au laser. Ace doit esquiver les tirs laser et dévaler un autre couloir.
- Scene 16** Ace descend le long du couloir et passe à côté de plusieurs conduits d'énergie. Lorsqu'il passe à côté, ceux-ci prennent vie! Ace doit esquiver les rouleaux d'énergie avant qu'ils ne le dévorent tout cru.
- Scene 17** Dexter continue à descendre le long du couloir, il doit éviter un autre explosion laser.
- Scene 18** La place-forte de Borf est presque en vue, mais avant de l'atteindre, Dexter doit s'arrêter et esquiver un autre tir laser.
- Scene 19** Dexter se fraye un chemin dans le dernier couloir et doit monter jusqu'au centre de contrôle de Borf.
- Scene 20** Ace se trouve maintenant dans le centre de contrôle et Borf attaque en donnant un coup de pied à Ace pour le déstabiliser. Ace doit bloquer le swing avant d'être frappé.

- Scene 21** Ace lutte contre Borf dans un combat au corps à corps. Armé de flammes, Borf attaque. Ace doit bloquer Borf avant que celui-ci ne lui donne un knock out.
- Scene 22** Borf vise maintenant la tête d'Ace. Ace doit le bloquer avant d'être assommé.
- Scene 23** Ace passe à l'offensive! Borf pare l'attaque d'Ace avec un coup de pied. Ace doit se baisser pour esquiver le coup avant de réattaquer.
- Scene 24** S'il est sur le dos, Ace est vulnérable et Borf n'attendra pas qu'il se relève. Borf essaiera d'achever Ace qui doit le bloquer.
- Scene 25** Lorsqu'il se relève, Ace se retrouve en face de Borf et attend qu'il fasse un mouvement. Borf lui assène un swing puis encore un autre, Ace doit sauter par-dessus et se baisser pour éviter les coups.
- Scene 26** Borf réattaque. Ace doit esquiver les coups avant de sauter sur le dos de Borf.
- Scene 27** Les petits gardiens bleus de Borf viennent à l'aide de leur maître. Ace ne peut pas tous les arrêter, il doit descendre du dos de Borf.
- Scene 28** Descendant le long de la corde, Ace doit sauter sur la plate-forme à laquelle Kimberly est attachée.
- Scene 29** Ace transporte Kimberly et atterrit dans une mare de lave. Ace attend et la lave monte sur les bords de la plate-forme. Ace doit sauter de la plate-forme pour se mettre en lieu sûr.
- Scene 30** Maintenant que Kimberly est en lieu sûr, Ace doit rattraper Borf avant d'être atteint par le rayon Infanto. Il court sur une plate-forme à l'intérieur de la station. Il doit éviter le rayon sans tomber de la plate-forme.
- Scene 31** Borf émet encore une fois un rayon Infanto. Dexter doit éviter d'être atteint tout en restant sur le pont.
- Scene 32** Ace tourne sur un pont couvert de miroirs tandis que Borf tire à nouveau. La partie du pont qui se trouve devant Ace est détruite.
- Scene 33** Borf vise avec son rayon Infanto et tire! Ace ne peut pas s'échapper. La seule solution est de mettre un miroir sur la trajectoire du rayon.

- Italiano -

Il diabolico Comandante Borf sta attaccando la Terra! Con l'aiuto della sua temutissima arma, il Raggio Infantile, Borf ridurra tutta la specie umana in bambini e prenderà possesso del pianeta.

Solo due persone hanno il coraggio e la forza di fermare Borf e salvare la Terra, la bellissima Kimberly e l'eroico Space Ace. Ma quando raggiungono la roccaforte di Borf, Ace viene colpito dal Raggio Infantile, che lo trasforma in una creatura debole, e Kimberly viene rapita dal pazzo diabolico Borf!

Solo TU potrai guidare Space Ace ed il suo debole alter-ego Dexter, per salvare Kimberly e sconfiggere Borf. Ma fai attenzione, poiché ti aspettano tantissimi pericoli e bestie mortali, dato che dovrai attraversare la galassia inseguendo Borf dalla stazione spaziale al pianeta e viceversa! Sopravvivere ai mostri di Borf, salvare Kimberly ed, infine, affrontare Borf in un combattimento corpo a corpo, tutto prima che la Terra sia occupata per sempre!

Istruzioni Per Il Gioco

Dopo aver aperto la scatola, troverai 4 dischi, una scheda di registrazione e queste istruzioni.

Per Caricare Space Ace

A-1000

- accendi il computer
- inserisci Kickstart 1.2 o maggiori alla schermata iniziale.
- quando apparirà Workbench, inserisci il disco 1 di Space Ace nel drive interno.

Tutti Gli Altri Amiga

- accendi il computer
- quando apparirà Workbench, inserisci il disco 1 di Space Ace nel drive interno.

Atari ST

- inserisci il disco 1 di Space Ace nel drive
- accendi il computer

Il gioco caricherà velocemente.

Note per chi possiede un Atari: possessori di computer Atari ST con un drive laterale singolo sono limitati nel numero di scene con cui potranno giocare.

Iniziamo a giocare

Dopo che il gioco avrà caricato, il modo demo inizierà automaticamente. La demo passa attraverso le scene del primo disco e poi torna alla schermata iniziale ed ai crediti. Per iniziare a giocare devi semplicemente premere il pulsante di fuoco del joystick o zero (0) sul tastierino numerico. Capirai che il gioco è iniziato quando appariranno i punteggi sullo schermo. Questa schermata ti mostrerà il tuo punteggio ed il numero di vite che ti rimangono. La prima scena caricherà automaticamente.

Giochiamo a Space Ace

Non controllerai direttamente tutte le azioni di Ace, controllerai le sue reazioni rispetto a ciò che gli capiterà. Quando guarderai l'animazione, dovrai decidere in quale direzione e quando Ace dovrà muoversi sullo schermo.

Per terminare brillantemente una scena dovrai muovere il joystick o premere il pulsante di fuoco quando Ace si troverà in pericolo. La sincronizzazione è piuttosto difficile e spesso farai il movimento corretto nel momento sbagliato. Inoltre, molte scene richiedono più di un movimento. Se avrai dei problemi, osserva attentamente l'animazione e muovi Ace nella direzione più sicura o, se nessuna direzione è sicura, premi il pulsante di fuoco per usare la pistola o il bastone laser di Ace.

Se sei sicuro di fare il giusto movimento, prova a variare il tempo quando ti muovi, prima o dopo. Non ti preoccupare se Ace non si muove immediatamente dopo aver mosso il joystick. Devi aspettare che l'animazione finisca e, se hai fatto il movimento corretto, continuerai fino alla scena successiva.

Non meravigliarti se vedrai Dexter in una scena ed Ace in un'altra. Ace è stato colpito già una volta dal Raggio Infantile e si trasformerà di nuovo tra le varie scene. Hai tre vite ed ogni 10,000 punti riceverai una vita extra. Il gioco finirà se finirai tutte le vite o quando avrai completato tutte le scene dei 4 dischi.

Ogni tanto sarà necessario cambiare il disco nel drive. Dopo aver terminato tutte le animazioni di un disco, ti sarà chiesto di introdurre il disco successivo, cosicché potrai continuare a giocare. Non togliere MAI un disco mentre stai giocando, se non ti viene espressamente richiesto, altrimenti potresti danneggiarlo!

Controlli

Amiga

Vi sono due modi per controllare Ace: puoi usare o il joystick innestato nella Porta 2, la porta accanto a quella del mouse, oppure il tastierino numerico della tastiera. Le direzioni che ti serviranno sono: SU (8), GIU (2), SINISTRA (4) e DESTRA (6). Per usare la pistola laser di Ace o il bastone, premi il PULSANTE DI FUOCO del joystick o '0'(Zero) sui tastierino numerico.

Atari

Idem come sopra: ma il joystick dovrebbe essere innestato nella Porta 2, posta nella parte sottostante del computer.

Per Finire Il Gioco

Amiga

Per terminare il gioco ricarica il computer, premi il tasto CTRL ed i due tasti AMIGA (in alcuni computer il tasto COMMODORE ed il tasto AMIAG) contemporaneamente. Sullo schermo non apparirà più nulla ed allora potrai togliere il disco dal drive.

Atari

Per terminare il gioco premi semplicemente il tasto Reset, posto sul retro del computer. Potrai poi togliere il disco dal drive senza rovinarlo.

Per Salvare La Posizione

Per salvare la posizione in cui ti trovi, premi il tasto 'S' durante una scena e, dopo averla completata brillantemente, ti sarà chiesto di introdurre il disco di salvataggio. Togli il disco dal drive interno ed introduci il disco di salvataggio. La tua posizione verrà salvata e ti verrà richiesto di introdurre il disco di gioco.

NOTE: Tutti i dati sul disco di salvataggio verranno CANCELLATI. Assicurati di usare un disco vergine o un disco che userai solo per salvare la tua posizione. Non è necessario formattare il disco di salvataggio.

Caricare un Gioco Salvato

Per caricare un gioco salvato premi il tasto 'L' durante una scena e ti sarà suggerito cosa fare per il disco di salvataggio. Togli il disco di gioco dal drive interno e rimpiazzolo con il disco di salvataggio. Sarà caricata l'ultima posizione salvata e ti verrà richiesto di introdurre il disco di gioco appropriato.

NOTE: Potrai cancellare entrambe le operazioni premendo il tasto 'ESC' quando apparirà la schermata 'Insert SAVE Disk'.

Pausa

Potrai mettere il gioco in pausa quando vorrai, premendo il tasto 'P' sulla tastiera. Per continuare a giocare, premi nuovamente il tasto 'P' ed il gioco riprenderà.

Alzare od Abbassare il Volume

Puoi alzare o diminuire il volume premendo il tasto 'A' sulla tastiera.

Per Giocare la Prima Scena

Borf apparirà dalla sua stazione spaziale volando su una piattaforma anti-gravitazionale. Sparerà con la sua pistola laser contro le rocce dietro le quali il giovane Ace si nasconde. Prima del terzo laser, muoviti a DESTRA e Dexter salterà dietro una grande roccia alla destra dello schermo. Borf sparnerà di nuovo, e colpirà la cima della roccia. Prima che Borf spari ancora contro la roccia, muoviti a SINISTRA e Dexter salterà dietro la roccia al centro dello schermo. Borf lo seguirà e gli sparerà ancora. Prima che Borf possa sparare, muoviti verso il BASSO e Dexter salterà di nuovo dietro la roccia ed avrai così terminato la scena.

- Scena 1** Borf uscirà dalla sua navicella volando su una piattaforma anti-gravitazionale. Quando raggiungerà Dexter, Borf inizierà a sparare con la sua pistola laser. Dexter dovrà evitare gli spari nascondendosi dietro le rocce di fianco.
- Scena 2** Dopo aver superato Borf, Dexter corre verso la sua navicella. Ma prima di raggiungerla, incontrerà un robot che distruggerà il terreno vicino. Dexter dovrà evitare le armi distruttive ed attraversare il terreno che si sgretolerà.
- Scena 3** Altri robot ondegianti raggiungeranno Dexter ed egli dovrà evitare i laser per raggiungere la sua navicella.
- Scena 4** Dexter ha lanciato la sua navicella e sta volando verso la Stazione Spaziale di Borf. Dexter deve guidare delicatamente la sua navicella per non atterrare troppo bruscamente sulla stazione.
- Scena 5** Dentro la stazione troverai un enorme, verde mostro di fango che, uscendo barcollando dalla melma, cercherà di mangiare Ace. Ace deve cercare di uccidere il mostro prima che il mostro uccida lui.
- Scena 6** Dexter si trova su un pezzo di ponte rotto, quando appare una arma distruttrice che cercherà di interrompere definitivamente il ponte. Dexter deve saltare dal ponte per salvarsi.
- Scena 7** Dexter dovrà ora saltare su una piattaforma in movimento per attraversare l'ultima parte del ponte.
- Scena 8** Dexter sta correndo lungo un sentiero roccioso, quando, improvvisamente, appare un enorme mostro viola. Dexter, per riuscire a salvarsi, deve saltare attraverso la bocca aperta del mostro.
- Scena 9** Un altro mostro viola appare lungo il sentiero e Dexter, per l'ennesima volta, deve riuscire ad evitare la bocca spalancata del mostro.
- Scena 10** Dopo essere fuggito dalla tremenda creatura violacea, Dexter viene catturato dai tentacoli di uno dei più enormi mostri di questo colore! Dexter deve uccidere il mostro prima che questo lo divorì.

- Scena 11** Dexter viene portato su un ponte roccioso, di fronte a due caverne. Vicino al ponte appariranno altri due mostri viola che, rimbalzando, aspettano un suo movimento. Dexter deve entrare in una caverna prima che due uomini-gatto blu lo catturino alle spalle.
- Scena 12** Dexter si trova, ora, al centro della stazione. Deve attraversare dei labirinti per riuscire a trovare Borf. Ma viene circondato dalle guardie-cane di Borf! Non appena Dexter passerà per un incrocio, due dei cani appariranno di fianco per fermarlo. Dexter dovrà evitare queste creature quando cercheranno di assalirlo.
- Scena 13** I cani appariranno di fronte, di lato ed accanto a Dexter con l'intenzione di ucciderlo. Dexter deve continuare a correre lungo uno dei corridoi.
- Scena 14** Le creature-cane seguono Dexter attraverso un corridoio vicino, tra file di condotti energetici. Dexter deve cercare di uscire dai condotti prima che si animino o che i cani lo prendano.
- Scena 15** Ace si trova tra due guardie-robot di Borf. Alzano i loro raggi laser e sparano! Ace li deve evitare e correre lungo un altro corridoio.
- Scena 16** Ace attraversa un corridoio passando oltre alcuni condotti energetici. Non appena li oltrepassa, i condotti si animano! Ace li deve evitare prima che lo friggano vivo.
- Scena 17** Dexter continua attraverso i corridoi e deve evitare un altro raggio laser.
- Scena 18** La roccaforte di Borf è abbastanza in vista, ma prima che Dexter possa raggiungerla, si dovrà fermare ed evitare un altro raggio laser.
- Scena 19** Dexter si fa strada nell'ultimo corridoio e dovrà poi scalare fino a raggiungere il centro di controllo di Borf.
- Scena 20** Ora Ace si trova nel centro di controllo e Borf attacca agitando il suo bastone prima di colpire Ace con un forte calcio laterale. Ace deve bloccare il bastone prima di essere colpito.
- Scena 21** Ace continua ad avvinghiare Borf in un combattimento corpo a corpo! Bastone infuocato in mano, Borf attacca. Ace deve fermare il bastone di Borf prima che lo colpisca facendolo svenire.

- Scena 22** Ancora una volta Borf agita il suo bastone verso la testa di Ace. Quest'ultimo deve bloccare il bastone prima di essere colpito.
- Scena 23** Ace passa all'offensiva! Borf blocca, però, il suo attacco e risponde con un fortissimo calcio. Ace si deve tuffare per evitare il calcio prima di attaccare ancora.
- Scena 24** Ace è vulnerabile sulla schiena e Borf non aspetta che si alzi! Borf agita ancora il suo bastone per finire il povero Ace, mentre Ace deve bloccare il bastone.
- Scena 25** Dopo essersi rialzato, Ace si trova di fronte a Borf aspettando il suo prossimo movimento. Borf agita il bastone ancora una volta! Ace deve saltare e tuffarsi per evitare il bastone.
- Scena 26** Borf agita il bastone ancora! Ace deve evitarlo prima di saltare alle spalle di Borf.
- Scena 27** Il piccolo sicario blu di Borf viene in aiuto al suo padrone! Ace non li può fermare entrambi, così deve saltare dalle spalle di Borf.
- Scena 28** Dondolando sulla corda, Ace deve saltare sulla piattaforma dove è tenuta prigioniera Kimberly.
- Scena 29** Con Kimberly in braccio, Ace atterra in una pozza di lava, in cima alla piattaforma. Ace aspetta mentre la lava scorre ai lati della piattaforma. Ace deve saltare dalla piattaforma per potersi salvare.
- Scena 30** Ora che Kimberly è salva, Ace deve Prendere Borf prima che i Raggi Infantili lo raggiungano. Correndo jungo una piattaforma all'interno della stazione, Ace deve evitare i raggi senza cadere dalla piattaforma.
- Scena 31** Borf spara ancora i suoi Raggi Infantili. Dexter deve evitare i raggi senza cadere dal ponte sul quale sta correndo.
- Scena 32** Ace si trova su un ponte completamente 'rivestito' di specchi quando Borf spara ancora. Il Raggio Infantile distrugge il ponte di fronte ad Ace.
- Scena 33** Borf spara di nuovo il Raggio Infantile! Non c'è scampo per Ace questa volta. L'unica possibilità è quella di spingere uno specchio verso la traiettoria del raggio.

