




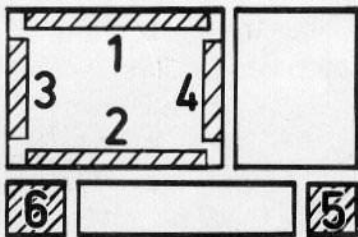


## LE JEU COMMENCE

Vous êtes au volant de votre voiture à l'entrée du parking de l'aéroport. La journée s'annonce bien. Votre vol est dans quelques heures ce qui vous laisse le temps d'effectuer les formalités de décollage...

## LES COMMANDES

Vous déplacez le pointeur "  " à l'aide du joystick ou des touches de déplacement dans l'une des six zones de l'écran. Vous cliquez une zone avec la touche de validation correspondante à votre machine.





ZONE 1 Déplacement en direction du NORD

ZONE 2 Déplacement en direction du SUD

ZONE 3 Déplacement en direction de l'OUEST

ZONE 4 Déplacement en direction de l'EST

ZONE 5 Vous faites apparaître la liste des objets que vous transportez.

Pour utiliser un objet il suffit de cliquer dessus.

En cliquant à nouveau la zone 5 vous reposez l'objet.

Prendre un objet repose celui que vous aviez éventuellement en main.

ZONE 6 Répétition du dernier message.

NOTA : un menu déroulant peut vous proposer votre prochaine destination, sélectionnez le lieu de votre choix avec les flèches ↑ ↓ + enter.

---

## RADIO

---

ON/OFF : Marche/Arrêt de la radio

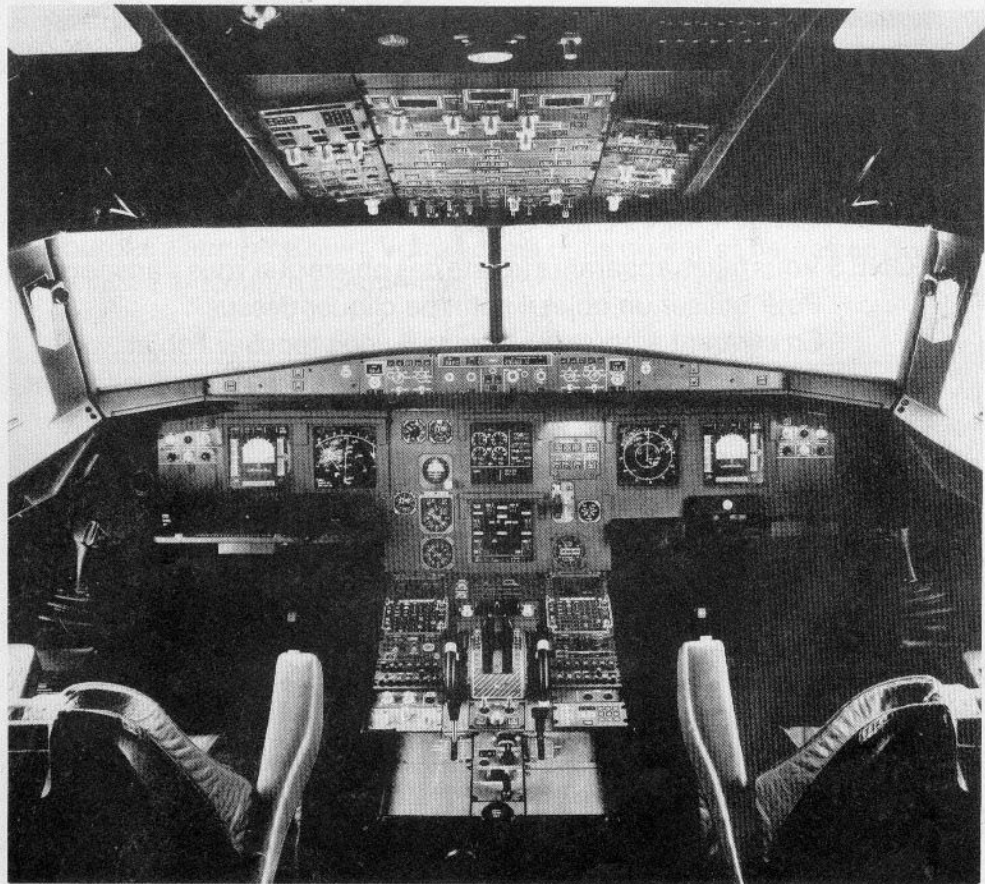
S.O.S. : Déclenche la balise de détresse

REGLAGE FREQUENCE RADIO :

Positionnez le canal d'appel en face de l'index

IN : La radio fonctionne dans la cabine

OUT : La radio fonctionne dans tout l'avion





# SIMULATEUR

SPEED : VITESSE DE L'AVION EN KM/H  
 POWER : PUISSANCE DES REACTEURS EN %  
 V.S.I. : VARIATION SPEED INDICATOR  
 FUEL : NIVEAUX DES RESERVOIRS  
 ALT : EN METRE  
 CAP : DIRECTION SUR 360°  
 TRAIN : TEMOIN TRAIN D'ATTERRISSAGE  
 RADIO : FREQUENCE D'APPEL  
 AUTO : TEMOIN DE PILOTAGE AUTOMATIQUE

---

## CADRANS

---

DESCENDRE

GAUCHE

DROIT

MONTER

PUISSANCE MOTEUR +  
 PUISSANCE MOTEUR —  
 TRAIN D'ATTERRISSAGE ON  
 TRAIN D'ATTERRISSAGE OFF  
 PILOTAGE AUTOMATIQUE  
 PILOTAGE MANUEL  
 RADIO FM  
 SORTIR RADIO FM

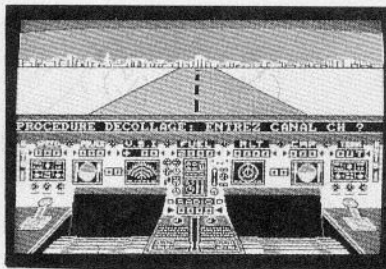
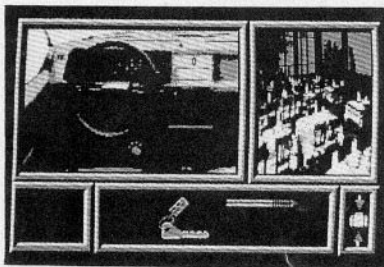
TOUCHE P  
 TOUCHE O  
 TOUCHE T  
 TOUCHE R  
 TOUCHE K  
 TOUCHE L  
 TOUCHE F  
 TOUCHE ESC

A 320



# AMSTRAD

Lancement du programme : RUN "A320" + enter



DEPLACEMENTS JOYSTICK



VALIDATION : Bouton DE TIR

DEPLACEMENTS CLAVIER

Touches direction VALIDATION : Touche COPY.

VERSION CASSETTE : RUN "A 320" + ENTER

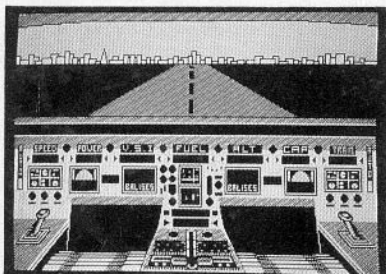
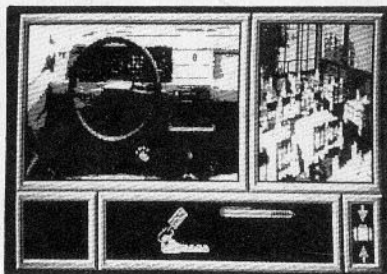
OPTION 1 : JEU

OPTION 2 : REPERAGE COMPTEUR

(si vous n'avez jamais joué, commencez par l'option 2)

# PC COMPATIBLES

Lancement du programme : A> A320 + enter



DEPLACEMENTS JOYSTICK

← ↑ ↓ → VALIDATION : Bouton de Tir

DEPLACEMENTS CLAVIER

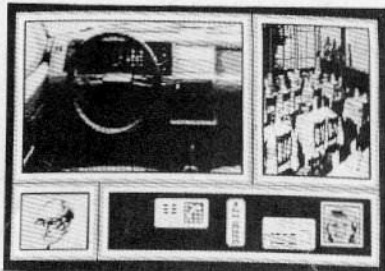
Touches direction VALIDATION : Touche 5 ou Barre espace.





# ATARI

Lancement du programme :  
Insérez la disquette et allumez l'ordinateur



## DEPLACEMENTS SOURIS

VALIDATION : Bouton de Gauche

## DEPLACEMENTS CLAVIER

Touches direction VALIDATION :

Touche INSERT  
ou  
Barre espace