



L'oricciels®

# A 320



A 320 : ... ARBE 699  
AIRBUS 699  
K667 | TTT5  
EE B5500  
EE  
EW 8899 000  
44555... 555R 5U

MANUEL

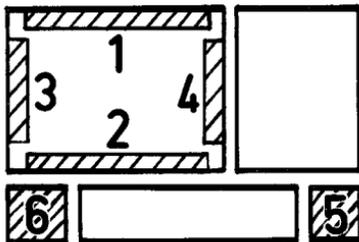


## LE JEU COMMENCE

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

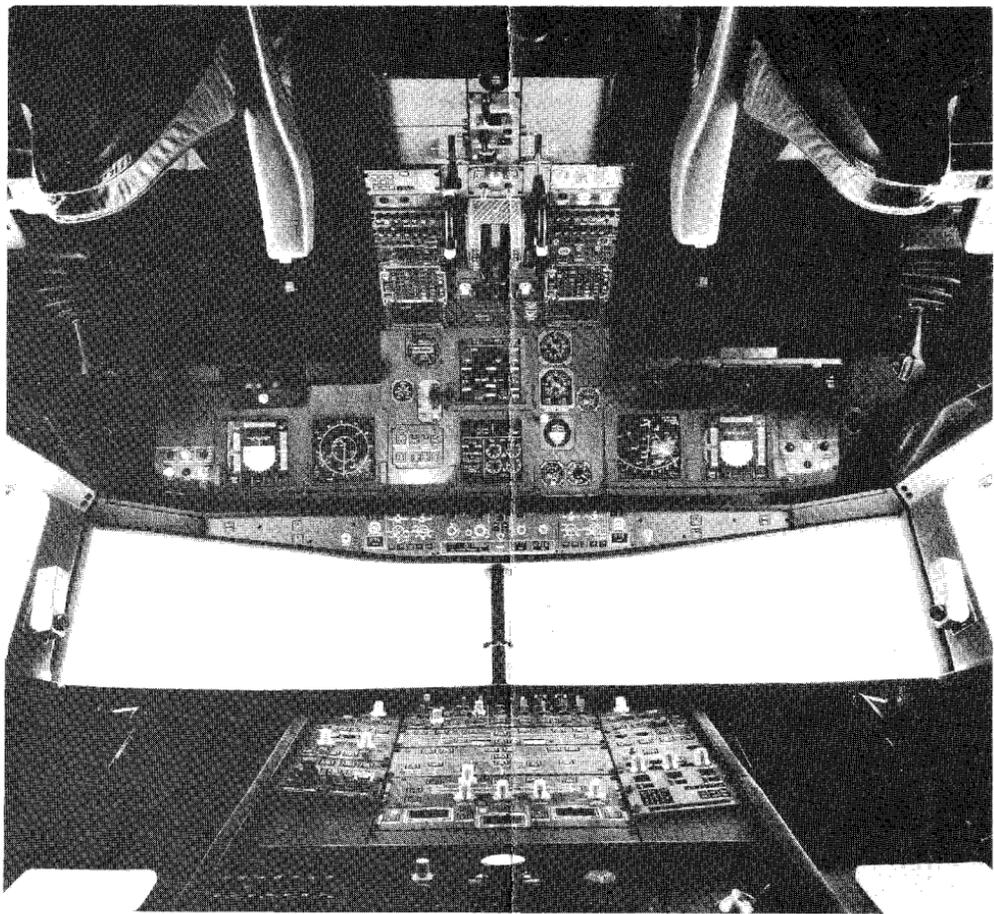
S.O.S. : Déclenche la balise de détresse

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

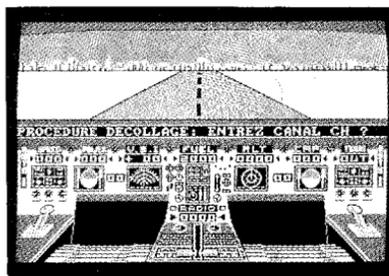
PUISSANCE MOTEUR +  
PUISSANCE MOTEUR —  
TRAIN D'ATTERRISSAGE ON  
TRAIN D'ATTERRISSAGE OFF  
PILOTAGE AUTOMATIQUE  
PILOTAGE MANUEL  
RADIO FM  
SORTIR RADIO FM

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



# 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

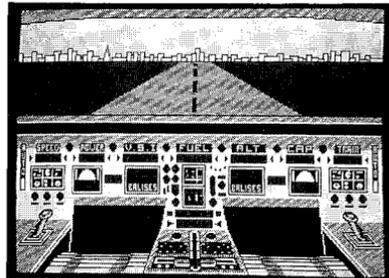
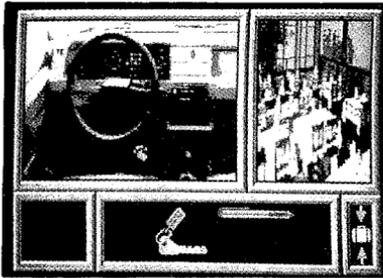
OPTION 1 : JEU

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

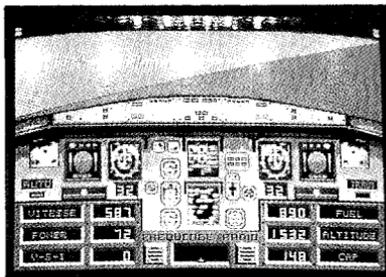
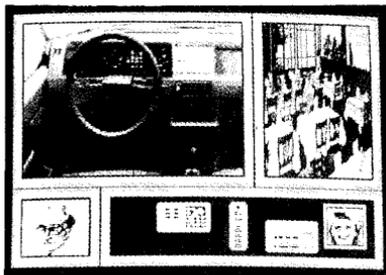
DEPLACEMENTS CLAVIER

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

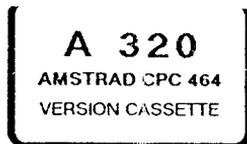
## DEPLACEMENTS CLAVIER

Touches direction VALIDATION :

Touche INSERT

ou

Barre espace



Vous êtes en possession du jeu "A 320" dans sa version cassette.  
Nous avons préféré sacrifier quelque peu la souplesse et la facilité  
d'utilisation du jeu à la qualité du graphisme et de la conception  
et vous présenter ainsi un logiciel complet et sophistiqué.

Pour vous en faciliter l'utilisation, nous avons relevé les numéros  
de compteur du magnétophone correspondant aux différents fichiers  
programme et dessin.

Vous pouvez utiliser ce relevé pour commencer directement le jeu  
sans passer par la phase de repérage des fichiers.

#### CASSETTE PROGRAMME

PROGRAMME	COMPTEUR	PROGRAMME	COMPTEUR
PRG 01 :	== > 019	PRG 07 :	== > 200
PRG 02 :	== > 054	PRG 08 :	== > 227
PRG 03 :	== > 077	PRG 09 :	== > 279
PRG 04 :	== > 120	PRG 10 :	== > 302
PRG 05 :	== > 137	PRG 11 :	== > 356
PRG 06 :	== > 173	PRG 12 :	== > 395

## CASSETTE FICHIERS DESSIN

### FACE 1:

PROGRAMME      COMPTEUR

DESS 01 : == > 000  
DESS 02 : == > 010  
DESS 03 : == > 019  
DESS 04 : == > 028  
DESS 05 : == > 038  
DESS 06 : == > 048  
DESS 07 : == > 058  
DESS 08 : == > 068  
DESS 09 : == > 084  
DESS 10 : == > 094  
DESS 11 : == > 106  
DESS 12 : == > 117  
DESS 13 : == > 129  
DESS 14 : == > 138  
DESS 15 : == > 151  
DESS 16 : == > 163  
DESS 17 : == > 174  
DESS 18 : == > 199  
DESS 19 : == > 229  
DESS 20 : == > 242  
DESS 21 : == > 255  
DESS 22 : == > 273

### FACE 2:

PROGRAMME      COMPTEUR

DESS 23 : == > 000  
DESS 24 : == > 014  
DESS 25 : == > 023  
DESS 26 : == > 037  
DESS 27 : == > 050  
DESS 28 : == > 064  
DESS 29 : == > 078  
DESS 30 : == > 089  
DESS 31 : == > 105  
DESS 32 : == > 116  
DESS 33 : == > 133  
DESS 34 : == > 144  
DESS 35 : == > 153  
DESS 36 : == > 165  
DESS 37 : == > 181  
DESS 38 : == > 191  
DESS 39 : == > 208  
DESS 40 : == > 227  
DESS 41 : == > 246  
DESS 42 : == > 258  
DESS 43 : == > 278  
DESS 44 : == > 292