

## - E L E C T R O N I C A R T S <sup>TM</sup> -

### *ADVANCED FLIGHT TRAINER <sup>TM</sup>*

FRANCAIS

AMSTRAD  
DISK

### Preparation

1. Si vous désirez utiliser un joystick, branchez-le dans le port du joystick.
2. Si vous utilisez une unité de disquette externe **FD1** avec un **464**, allumez-la avant l'ordinateur.
3. Insérez la face **A** de la disquette **AFT** dans l'unité puis allumez l'ordinateur et le moniteur.
4. Au message Ready, tapez **RUN "AFT"** et appuyez sur **RETURN**.
5. Interchangez la disquette et appuyez sur n'importe quelle touche lorsqu'e cela vous est demandé.
6. Une fois le programme **AFT** chargé, le menu principal s'affiche pour la version 128K. De ce menu, vous pouvez sélectionner une mission ainsi que décrit plus loin dans les menus.

La version 64K n'a pas de menu principal mais se rend directement au vol d'essai car c'est la seule mission disponible.

#### **Remarques:**

- \* **RETURN** se réfère à la grande touche Enter et **ENTER** se réfère à la petite touche Enter sur le **464**.
- \* Au cours des instructions qui suivent, il est fait référence au joystick. Si vous utilisez le clavier, vous pouvez utiliser les touches du curseur au lieu du joystick.

### Menus

Certaines missions contiennent un menu unique tandis que d'autres possèdent une barre de menus incluant les titres de plusieurs menus de déroulement. Vous commencez à voler immédiatement au début de chaque mission aussi appuyez sur la touche **ESC** pour afficher le menu de la mission ou la barre des menus. Vous pouvez sélectionner un menu de déroulement en déplaçant le joystick vers la gauche ou la droite et en appuyant sur le bouton ou sur **RETURN** ce qui le déroulera. Poussez le joystick vers l'avant ou vers l'arrière pour sélectionner les commandes se trouvant dans les menus et appuyez sur le bouton du joystick ou sur **RETURN** pour valider votre sélection.

Utilisez la touche **ESC** pour refermer les menus et retourner au vol sans avoir choisi de commande.

Dans les missions à plusieurs menus telles que Test Flight, déplacez le joystick vers la gauche ou la droite si vous voulez fermer le menu ouvert et ouvrir un menu adjacent.

Pour vous rendre au menu principal, appuyez sur **ENTER** lorsque vous volez.

## **Contrôle des avions de l'AFT**

---

Le joystick contrôle les ailerons et le gouvernail qui font varier l'attitude de l'avion. Le gouvernail est toujours associé aux ailerons dans la version Amstrad de l'AFT. C'est le cas si vous voulez coordonner un tour. Dans un avion réel, le gouvernail est contrôlé par un jeu de pédales tandis que le manche à balai affecte plus les volets et les ailerons. Cependant, vous pouvez effectuer une glissade (voir glossaire dans le manuel) et un dérapage (voir glossaire) en utilisant les touches f0/0 et le point décimal du clavier numérique. Appuyez sur le bouton du joystick ou sur la **barre d'espacement** pendant le vol pour immobiliser le gouvernail et donc annuler toute glissade ou dérapage mais pour vous donner la possibilité de centrer les ailerons.

## **Commandes au Clavier**

---

### **Menus:**

<b>J</b> .....	Vol d'introduction *
<b>^</b> .....	Vol d'essai*
<b>K</b> .....	Course aérienne *
<b>L</b> .....	Vol d'entraînement*
<b>,</b> .....	Vol d'instruction
<b>ENTER</b> ..	(En vol seulement) Menu principal *
<b>Esc</b> .....	Ouvrir/fermer menus

### **Avion:**

<b>1 à 0</b> ....	Attention, n'appuyez pas sur SHIFT. Accélérer 1=10%, 0=100%
<b>O</b> .....	Arrêt d'accélération
<b>f0/0</b> .....	Orienter gouvernail à gauche
<b>:</b> .....	Orienter gouvernail à droite
<b>B</b> .....	Activer/désactiver freins
<b>F</b> .....	Activer/désactiver volets
<b>G</b> .....	Sortir/rentrer trains d'atterrissage
<b>H</b> .....	Activer/désactiver le collimateur de pilotage
<b>%/)</b> .....	Augmenter/diminuer puissance

## Simulateur:

**A**= Satellite      **Z**= En haut      **E**= Arrière      **R**= Droit devant  
**Q**= A gauche      **S**= Cockpit      **D**= A droite  
**W**= Tour      **X**= Flanc      **C**= Pourchasser avion  
**P**= Pause      **/**= Agrandissement      **.**= Réduction      **N**= Son activé/désactivé  
**I**= Passe temporairement du mode d'observation (Observe) au mode de vol (Fly) en vol d'instruction c'est-à-dire vous met en contrôle. \*

\* Les touches marquées d'une astérisque ne fonctionnent pas dans la version 64K.

## Differences dans la version Amstrad d'AFT

Parce que le programme **AFT** est disponible sur une grande variété d'ordinateurs aux capacités variables, certaines commandes et caractéristiques décrites dans le manuel sont différentes ou ne sont pas disponibles dans la version Amstrad. A cause de restrictions de mémoire, la version 64K ne possède que l'option Test Flight (vol d'essai).

**Enregistrement** (non disponible dans la version 64K)

Vous ne pouvez enregistrer vos vols qu'en mode de vol d'entraînement et course aérienne.

**La mission de vol d'entraînement** (Formation Flying) n'est pas disponible dans la version 64K.

La mission de vol d'entraînement possède trois slots d'enregistrement que vous pouvez utiliser pour vos propres figures. Ils utilisent un **P-51** volant près de l'aéroport principal jusqu'à ce que vous enregistriez vos figures sur vos avions. Voici un exemple pour vous indiquer comment enregistrer une figure dans le slot **#1**:

1. Sélectionnez **Formation Flying** du menu principal et appuyez sur **ESC** après que le Saut de la Mort (Deadman stunt) ait commencé.
2. Sélectionnez le slot d'enregistrement **#1** du menu Vol d'Entraînement et appuyez sur **N** pour annuler l'enregistrement puis de suite sur **ENTER** pour retourner au menu Principal.

- 
3. Sélectionnez Test Flight du menu principal puis appuyez sur **ESC** pour afficher la barre des menus.
  4. Sélectionnez votre avion et votre emplacement à partir de ces menus puis appuyez sur **ENTER** pour vous rendre au menu principal.
  5. Sélectionnez Formation Flying puis appuyez sur **Y** pour commencer l'enregistrement de vos choix d'avion et d'emplacement.
  6. Appuyez sur **ESC** puis sélectionnez n'importe quelle option pour terminer l'enregistrement.

**La Course aérienne** (Aeroplane Racing) n'est pas disponible dans la version 64K.

Cela vous donne la possibilité d'enregistrer votre course sur disquette à la fin de chaque course que vous gagnez ou après avoir sélectionné "**Clear Checked Race**" (effacer course vérifiée) du menu. Introduisez **Y** pour l'enregistrement ou n'importe quelle autre touche pour l'annulation.

## Menus

---

Les menus qui ne sont pas utilisés dans la version Amstrad de l'AFT comprennent:

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1. <b>Démo</b> (ici, <b>Intro Flight</b> ) | 2. <b>Option</b>     |
| 3. <b>Zoom</b>                             | 4. <b>Eye</b> (Oeil) |
| 5. <b>Sys</b>                              |                      |

**Remarque:** Même si ces menus ne sont pas utilisés dans la version Amstrad, la plupart des commandes qu'ils contiennent sont malgré tout disponibles par l'intermédiaire d'équivalents au clavier dont la liste est dressée ci-dessus sous **COMMANDES AU CLAVIER**.

## Commandes

---

Les commandes du menu sont clairement énoncées sur l'écran dans la version Amstrad (elles sont sous forme abrégées dans le manuel pour que vous puissiez les comparer avec la version pour IBM). Celles qui ne sont pas utilisées dans la version Amstrad sont:

1. **Coupled rudder** (gouvernail associé)
2. **Instant Replay** (Reprise instantanée)
3. **Next Stunt** (Prochaine figure)
4. **Record Advance** (Enregistrer avance)

5. **Record Aerobat (Enregistrer Acrobaties Aériennes)**
6. **Record Manoeuvre (Enregistrer manoeuvre)**
7. **Record basic (Enregistrer Base)**
8. **Redo Stunt (Recommencer figure)**
9. **Wind (Vent)**

## Instruments

---

1. **Altimètre** - possède un affichage digital pour mesurer les milliers de pieds au lieu d'une deuxième aiguille.
2. **Moniteur de contrôle de surface** - n'affiche pas les positions des volets, du gouvernail ou des ailerons.
3. Le gouvernail est toujours associé aux ailerons.
4. Il n'y a pas de "**radio-émettrice**" pour trouver l'aéroport. **A+** apparaît dans le collimateur de pilotage pour indiquer la position de l'aéroport. Le second aéroport se trouve à 40 miles Est au lieu de 40 miles Nord.
5. **Indicateur de glissade** - il n'y a pas de marques de référence sur l'indicateur.
6. **Freins** - Les freins de l'avion restent activés jusqu'à ce que vous appuyiez sur **B** une seconde fois.

## Test Flight

Il n'y a pas d'enregistreur de vol donc pas de reprise instantanée dans le mode Vol d'essai.

## Formation Flying (non disponible dans la version 64K)

1. Chaque manoeuvre consiste en une seule figure. Vous ne pouvez donc pas Recommencer (redo), Virer (Skip) ou vous rendre à la prochaine figure (next stunt).
2. Le tableau de résultats n'affiche pas de graphe de vos performances. Simplement un score de 1 à 100.
3. Enregistrement d'une figure - Utilisez la procédure décrite ci-dessus au lieu de celle décrite dans le manuel.
4. Le mode Formation Flying comprend les 6 routines décrites dans le manuel ainsi que trois slots d'enregistrements.

5. Les "**considérations sur l'enregistrement**" (Recording considerations) dont on parle dans le manuel ne s'appliquent pas à la version Amstrad bien que les enregistrements soient limités en longueur. L'enregistrement se terminera lorsque vous atteindrez la longueur maximum.

### **Aeroplane Racing** (Non disponible en version 64K)

1. Vous pouvez ne faire face qu'à un seul adversaire et les avions démarrent à partir de la vitesse 0.
2. Il n'existe qu'un seul menu avec une commande supplémentaire appelée "**Clear Checked Race**". Cela efface la compétition de la course sélectionnée et vous devez voler au-dessus du parcours désigné avec succès avant qu'un nouvel adversaire ne soit ajouté.
3. La course sur 2 miles utilise un **F-51** au lieu du **Spitfire** décrit dans le manuel.
4. Vous pouvez enregistrer votre course sur disquette seulement à la fin de la course que vous gagnez.

### **Flight Instructions** (Instructions sur le Vol) - Non disponible dans la version 64K.

1. Il n'y a pas d'enregistrement de vol dans la mission d'instruction de vol.
2. La démonstration se trouve au-dessous du menu d'instructions pour acrobaties aériennes et non pas du menu d'instruction haut niveau.

Version Amstrad:	Stefan Walker
Implémentation du design du logiciel:	Ned Lerner
Modèle Aérodynamique:	Gabe Hoffman
Conseillers techniques:	Brig. Général Chuck Yeager USAF (en retraite)
Producteur:	Jocelyn Ellis
Mise au point artistique du programme:	Richard Antaki & Michael Kosaka

Software © 1987-1989 Ned Lerner

Conception du packaging © 1987-1989 Electronic Arts

Amstrad est une marque déposée de Amstrad plc.



**ELECTRONIC ARTS®**

Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED

11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND

E01221FY