

Chuck Yeager's

ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

Carte récapitulative des commandes pour l'Atari ST

Votre manuel *AFT 2.0* a été écrit pour des ordinateurs IBM et IBM compatibles – certaines sections ne s'appliquent pas à la version Atari d'AFT. Ignorez la section *Démarrage* de votre manuel et utilisez celle développée ci-après pour charger et configurer AFT.

Démarrer

Pour jouer à AFT 2.0 il vous faut un Atari St avec une mémoire d'au moins 512K et une unité de disquette double-face.

Copier AFT 2.0

Avant de jouer, FAITES UNE COPIE DE LA DISQUETTE. La disquette originale n'est pas protégée contre le copiage, si vous l'utilisez pour jouer, vous l'altérerez pour toujours. Faites-en une copie dès maintenant et mettez l'original en lieu sûr. Il vous faut une disquette vierge.

1. Si votre ordinateur est sous tension, éteignez-le.
2. Assurez-vous que votre disquette *AFT 2.0* originale a un système de protection en écriture. Insérez-la dans l'unité A: et allumez votre ordinateur.
3. Un message vous demande d'insérer une disquette vierge. Retirez votre disquette *AFT 2.0* originale et insérez la disquette vierge dans l'unité A:. Appuyez sur une touche quelconque. La disquette va maintenant se formater.
4. Suivez les instructions de l'écran. Elles vous indiqueront quand insérer votre disquette originale et quand insérer la disquette de copie (de réserve). Lorsque le message *AFT 2.0 NOW COPIED* apparaît, appuyez sur une touche pour charger AFT ou retirez la disquette et amorcez à partir de cette disquette ultérieurement en suivant les instructions de la section *Charger AFT 2.0*.

Chuck Yeager's

ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

Charger AFT 2.0

Pour jouer à AFT 2.0:

1. Retirez toutes les disquette de vos unités souples.
2. Si votre ordinateur est sous tension, éteignez-le. Connectez votre joystick.
3. Insérez votre copie d'AFT 2.0 dans l'unité A:
4. Allumez votre ordinateur. Le jeu chargera automatiquement.

Note: Le programme accède continuellement à la disquette pendant le jeu.

Laissez votre copie d'AFT 2.0 dans l'unité pendant toute la durée du jeu.

Sélectionner un langage

Utilisez les touches curseur haut/bas pour surligner le langage dans lequel votre manuel est écrit. Appuyez sur Return ou Enter pour sélectionner un langage.

Entrer le mot de passe

Vous devez entrer un mot de passe avant de commencer à voler. Il vous est demandé de feuilleter le manuel AFT 2.0 et d'entrer un mot extrait d'un paragraphe particulier. La question ressemblera à peu près à ceci :

Introduisez let mot 2
du paragraphe indique par
PITCH
dans le manuel.

Trouvez le paragraphe de ce manuel désigné par le terme d'aviation que vous voyez sur l'écran. Trouvez maintenant le mot dans le paragraphe (1er, 2ème, etc.). Tapez le mot et appuyez sur **Return** ou **Enter**. Supposons que le mot qu'il vous est demandé d'entrer dans l'exemple ci-dessus est **THE**. Deux chances vous sont offertes pour entrer le mot correct avant de devoir réamorcer.

Chuck Yeager's

ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

Une fois que vous avez entré le mot de passe correct, l'écran titre apparaît brièvement et vous êtes lâché dans le cockpit d'un avion.

Appuyer sur Esc pour voir le menu principal

A l'aide du clavier, sélectionnez les options des menus comme suit :

Touches curseur (← →↑↓)	Surligner une option.
Return ou Enter	Appuyer pour sélectionner une option.
Esc	Appuyer pour sortir d'un menu.

Touches rapides

Il existe aussi un certain nombre de touches rapides qui vous permettent d'accéder directement à un menu. Reportez-vous aux pages 71-73 de votre manuel, qui dressent la liste complète des touches de commande AFT.

Configurer AFT

Vous pouvez configurer AFT 2.0 pour obtenir des effets sonores, faire apparaître des étoiles, etc. Les options de configuration pour l'Atari sont les suivantes :

Son	Activez ou désactivez les effets sonores.
Temps	Choisissez le vol de jour ou de nuit .
Etoiles	Affichez les étoiles ou non. Sélectionnez Off si vous ne voulez pas faire apparaître d'étoiles. Sélectionnez On et toutes les étoiles brilleront (de jour, vous devrez être bien haut pour les voir). Les principales constellations de l'hémisphère Nord sont aussi représentées dans le ciel – sélectionnez Constellations si vous voulez les afficher.
Carte	Le monde d'AFT 2.0 est une carte gigantesque avec plusieurs endroits ou "points de repère". Sélectionnez Full pour voir tous les points de repère ou Partial pour afficher seulement quelques points à la fois. Un affichage <i>Partial</i> accélère la vitesse de trame, aussi AFT 2.0 se déroulera plus vite. (Pour plus de détails sur les points de repère AFT, reportez-vous à la section <i>Endroits</i> en page 48 de votre manuel).

Chuck Yeager's

ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

Hommes volants Dans les vols en formation, des hommes volants vous accompagnent. Sélectionnez **On** pour voir ces hommes volants ou **Off** pour les soustraire à votre vue.

Sol Choisissez le type de terrain que vous voulez survoler : **Prairie, Désert ou Glace.**

Sauvegarder votre configuration

La version Atari d'AFT 2.0 ne sauvegarde pas automatiquement votre configuration. Pour sauvegarder votre configuration en cours, sélectionnez **SAVE CONFIG** du menu ?. Note : En sauvegardant votre configuration, les réglages en cours s'enregistrent également dans le menu **Mission**. La prochaine fois que vous chargerez AFT, vous démarrerez une mission sélectionnée quelle qu'elle soit lorsque vous avez sauvegardé la configuration.

Contrôler les avions AFT

Dans la version Atari, vous ne pouvez contrôler les avions AFT qu'à l'aide du clavier ou d'une combinaison clavier / joystick. Le contrôle du gouvernail par joystick est décrit en page 15 de votre manuel. Note : Les joysticks Atari n'ont pas deux boutons pour contrôler le gouvernail – en faisant feu, le gouvernail se positionnera au centre. Les contrôles du vol par clavier sont décrits en pages 18–20. Note : Dans la version Atari vous ne pouvez contrôler le gouvernail qu'à l'aide des touches **Z** et **X**. Les touches **0** et décimales **(.)** du pavé numérique n'ont aucun effet.

Entraînement au vol

Dans l'Entraînement au vol, le joystick ne contrôlera l'avion que si vous appuyez sur **I**.

Chuck Yeager's

ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

Formations - Errata

La notice au dos de l'emballage spécifie qu'il faut une machine de 1Moctets pour voler avec les Thunderbirds ou les Blue Angels. Il est désormais possible d'utiliser cette option sur n'importe quel ST de 512K ou plus.

Récapitulatif des commandes clavier

Il est possible d'activer tout le simulateur de vol par l'intermédiaire du clavier. Vous trouverez en pages 71-73 de votre manuel une liste complète des commandes clavier d'AFT.

Exceptions pour la version Atari

Return	Fonctionne de la même façon que Enter
Spacebar	Ne réaligne pas le joystick. Les joysticks Atari n'ont pas besoin de réalignement.
0	Ne fait pas bouger le gouvernail Ne fait pas bouger le gouvernail
Alt-Enter	Commute la vitesse entre 50/60 hz

Atari, Atari ST are registered trademarks of The Atari Corp.

Credits

Software Design/Programming

ST/Amiga Programming

Graphics

Producers

Associate Producers

Product Management

Package Design

Screen Shots

Ned Lerner

Eldritch the Cat

Alan Murphy

Joss Ellis and Rich Hilleman

John Roberts and Paul Grace

Lesley Mansford

Chris Hyde

Frank Wing



**Langley Business Centre,
11-49 Station Road, Langley,
Berks, England
Tel: (0753) 49442**

**P.O. Box 7578, San Mateo,
CA 94403-7578
USA
Tel: (415) 572-ARTS**