

PILOT®

AUTEUR : Gilles BLANCHARD

"Tour de contrôle à Piper, vous pouvez décoller, lancez les moteurs, prenez de la vitesse et bonjour la liberté."

Aux commandes d'un petit avion, vous apprenez le pilotage en commençant par l'école et en finissant professionnel de la photo espion.

Gare aux montagnes et aux virages trop secs.

• Comment charger le programme "Pilot" :

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO-5

Chargement sur cassette :

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- Lecteur enregistreur de programmes
- Contrôleur de son et manettes de jeu

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
2. Mettez sous tension votre unité centrale.
3. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondance pour le MO-5, appuyez sur la touche lecture >, il est normal que le lecteur ne démarre pas.
4. Tapez "RUN", puis appuyez sur la touche ENTREE. Le



lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarrera en fin de chargement tout seul.

Chargement sur disquette

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- Contrôleur de son et manettes de jeu (ceci deviendra une possibilité lorsque THOMSON aura mis sur le marché le port d'extension permettant de brancher plusieurs périphériques simultanément).

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes
2. Introduisez la disquette dans le lecteur.
3. Mettez sous tension votre unité centrale.
4. Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR TO-7 OU TO-7/70

Chargement sur cassette :

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- MEMO 7 BASIC
- Lecteur enregistreur de programmes
- Contrôleur de son et manettes de jeu

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.
2. Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.



2

3

3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.

4. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondance aux TO-7, appuyez sur la touche lecture > il est normal que le lecteur ne démarre pas.

5. Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic. Tapez RUN "", puis appuyez sur la touche ENTREE.

6. Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

Chargement sur disquette

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- MEMO 7 BASIC
- Extension mémoire 16 K (uniquement pour le modèle TO-7)
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes
- Contrôleur de son et manettes de jeu (en option)

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.
2. Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes puis votre unité centrale.
3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.
4. Introduisez la disquette dans le lecteur et choisissez l'option 2 du menu.
5. Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

• Déroulement du programme :

Dès que le programme commence, vous voyez apparaître la page de choix. Celle-ci montre un avion de face, un autre dont l'hélice tourne, et la tour de contrôle. A gauche de l'écran, le choix vous est proposé parmi quatre possibilités : école, navigation, mission, fin.

• L'école consiste à décoller d'un terrain, puis à s'y reposer après des évolutions. Choisissez cette option pour apprendre

à piloter, ou pour vous "refaire la main" après une période de non emploi du programme.

- La navigation consiste à partir du terrain de la gauche, et à se reposer au terrain à droite de l'écran.

Attention ! Par rapport à l'école, une difficulté supplémentaire est créée par l'interdiction du survol des villes roses.

- La mission consiste à décoller, à prendre au moins trois photos d'objectifs, et à se reposer.

Un objectif est un carré bleu. Pour prendre la photo, survoler l'objectif et appuyer sur le bouton de la manette Ø.

- Fin est choisi par celui qui souhaite s'arrêter. Il y a obligation de confirmer, pour éviter les arrêts involontaires du programme.

• Comment choisir une option

L'option École est écrite sur fond violet. Pour choisir une autre option, utiliser le manche de la manette Ø, en le tirant vers vous pour faire descendre le soulignement violet, ou en poussant vers l'avant pour remonter le soulignement violet. Une fois sur l'option souhaitée, appuyer sur le bouton de manette Ø.

• Page d'écran de déroulement du jeu

En bas de la page, les instruments décrits plus bas dans ce texte.

La plus grande partie de l'écran est composée d'un cadre vert entouré de bleu. Il figure la planche que les pilotes se mettent sur la jambe, et où ils inscrivent la route suivie par l'avion. C'est donc un plan de la zone d'évolution, vu de dessus. La trajectoire de l'avion s'y inscrit automatiquement, sous la forme de points rouges.

- Un rectangle noir est une piste d'aérodrome. Aux extrémités de la piste, les numéros de piste donnant la direction en dizaine de degrés.

- Des formes jaunes figurent des montagnes. Leur altitude est indiquée en bas à droite de l'écran, en jaune.

4

- Des formes blanches figurent les sommets enneigés des montagnes. Leur altitude est indiquée en bas à droite de l'écran, en blanc.

- Des carrés violets figurent des groupes de maisons dans une ville. Leur survol est interdit.

• Comment utiliser les commandes ?

Les deux manettes sont utilisées. La manette Ø sert à diriger l'avion, et à prendre des photos. La manette I sert à augmenter ou à diminuer la puissance du moteur.

Manette Ø :

Bouton : Sert à prendre les photos en survol de l'objectif

Manche : sert à diriger l'avion.

Vers l'avant : on tend à piquer.

Vers l'arrière : on tend à cabrer

Vers la gauche : on tend à pencher à gauche.

Vers la droite : on tend à pencher à droite.

Remarque : quand le manche reste au milieu, l'avion garde son assiette, c'est-à-dire qu'il continue avec la même inclinaison et la même pente.

Remarque : pour des raisons techniques, il n'y a pas de palonnier au pied ! Donc on considérera que l'inclinaison à gauche suffit à faire tourner l'avion vers la gauche, de même pour la droite.

Manette I :

Manche : vers l'avant, augmente la puissance du moteur (maxi = 100).

Vers l'arrière, diminue la puissance du moteur.

5

• Effets des gouvernes

Particularités du vol à moteur

Plus vous cabrez, plus la vitesse diminue pour la même puissance du moteur.

Plus vous augmentez la puissance, plus la vitesse augmente. Plus vous piquez, plus la vitesse augmente.

Sans moteur, on ne peut pas voler à l'horizontale, il faut piquer.

Pour passer de la montée à la descente, ou inversement, il y a toujours une certaine inertie, et le changement demandé se produit progressivement. De même pour passer de l'inclinaison d'un côté vers l'autre.

Sans moteur, on ne peut pas voler à l'horizontale, il faut piquer, ceci se produit par exemple quand il ne reste plus d'essence, le moteur s'arrêtant alors progressivement.

• Paramètres du vol de l'avion

- La vitesse en vol doit être supérieure à 64 nœuds.
- Une inclinaison trop forte, et vous partez en vrille.
La vitesse en vol doit être inférieure à 150 nœuds.
- Une montagne ne peut être survolée qu'à une altitude supérieure à celle de ladite montagne!
- Il est interdit de sortir de l'écran.
- Il est interdit de survoler une ville.
- On ne peut se poser que sur l'aérodrome de destination.
- On ne doit pas heurter la piste trop fort.
- Pour arriver, l'avion doit être arrêté, ainsi que le moteur.
Une mission n'est pas remplie si on ne photographie pas trois objectifs.
- Une vitesse trop forte détruit les attaches de gouvernes



• Comment décoller

L'avion est au milieu de la piste de gauche, représenté par un point rouge. Pour le faire avancer, actionner le manche de la manette 1 vers l'avant. Vous voyez augmenter la puissance du moteur et la vitesse.

Dès que la vitesse atteint 64, vous pouvez tirer à vous le manche de la manette 0, pour monter.

Attention: Si vous continuez à tirer le manche vers vous, le cabré de l'avion continuera d'augmenter, et vous décrocherez par faute de vitesse insuffisante!

• Comment atterrir

Se présenter dans l'axe de la piste, en légère descente, jusqu'à l'altitude 0. A partir de ce moment-là, l'avion roule, et vous pouvez redécoller ou diminuer la puissance du moteur jusqu'à stopper.

• Causes d'accident :

- **Posé à côté :** Quand vous touchez le sol en dehors de la piste, par exemple quand vous avez oublié de tirer sur le manche pour décoller! ou quand vous n'avez pas assez surveillé l'altitude, à moins que ce ne soit en roulant trop loin à l'atterrissage!
- **Contact très dur :** Quand vous vous posez trop fort. Surveillez votre vario.
- **Vous avez heurté une montagne :** Votre altitude est inférieure à celle indiquée pour les zones jaunes de montagne, que vous cherchez cependant à survoler!
- **Vous avez heurté le sommet montagneux :** Votre altitude est inférieure à celle indiquée pour les sommets enneigés de la montagne, que vous cherchez cependant à survoler!
- **Inclinaison trop forte :** Surveillez votre cadence et l'horizon artificiel.

— **Vitesse trop faible, décrochage** : Vous n'avez pas une vitesse supérieure à 64 nœuds. Surveillez-donc votre vitesse et n'oubliez pas qu'elle diminue avec le cabré de l'avion. N'oubliez pas non plus que la vitesse de décrochage augmente avec l'inclinaison.

— **Vitesse trop élevée, gouvernes détruites** : Votre vitesse dépasse 150 nœuds et provoque la destruction des attaches de gouverne. Surveillez-donc le badin.

• Les instruments :

Moteur : Indique le pourcentage utilisé de la puissance maximale.

Fuel : Indique la quantité restante de carburant.

Vario : Indique le taux de montée ou de descente.

Ex. : Vario = 3 indique une montée de trois mètres par seconde.

Vario = -2 indique une descente de deux mètres par seconde.

Badin : Indique la vitesse (nom de l'ingénieur français inventeur).

Altitude : Celle de l'avion.

Cadence : Indique le nombre de degrés par seconde vers la gauche ou vers la droite (notation propre à ce programme).

Ex. : Cadence = 3 indique un virage à droite, tournant à la vitesse de 3 degrés à la seconde.

Ex. : Cadence = 0 indique un vol rectiligne.

Ex. : Cadence = -2 indique un virage à gauche, tournant à la vitesse de deux degrés par seconde.

Cap : Indique la route suivie par l'avion.

Ex. : Cap = 0 indique le nord (vers le haut de l'écran).

Ex. : Cap = 90 indique l'est (vers la droite de l'écran).

Mont : N'est pas une indication d'instrument. Elle indique l'altitude des zones jaunes de montagne (le premier nombre, écrit en jaune) et l'altitude des zones blanches de montagne (le second nombre, écrit en blanc).

L'horizon artificiel : Instrument très important, le carré jaune en bas au milieu. Il se compose d'une maquette stylisée, fixe. Elle représente l'avion vu de dos, en bleu marine. Une droite noire représente l'horizon.

Si la maquette est au-dessus de l'horizon, l'avion monte.

Si la maquette est au-dessous de l'horizon, l'avion descend.

Si l'horizon penche à gauche, l'avion penche à droite.

Si l'horizon penche à droite, l'avion penche à gauche.

Au-dessus de la maquette, un chronomètre. Il vous servira à entrer en compétition avec des amis, pour réaliser la mission au le tour de piste dans le moins de temps.

• en cas de difficulté

Voici quelques conseils utiles pour le cas où vous rencontreriez des difficultés :

Si le programme ne se charge pas :

Vérifiez alors successivement les points suivants :

— L'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension.

— Le câble de raccordement est branché.

— La cassette est bien rembobinée.

Recommencez alors l'opération de chargement. Si, après plusieurs essais, le programme ne se charge toujours pas, il existe un deuxième enregistrement du programme sur l'autre face de la cassette.

Essayez de le charger.

Si vous n'obtenez toujours rien, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

Si votre programme est sur disquette, vérifiez :

- que vous avez allumé votre unité centrale après votre contrôleur-lecteur de disquette.
- que votre extension mémoire est connectée.

Conditions de garantie

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification. Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).

