

Simulateur Aérospatiale Alouette II SE.3130

Olivier Booklage

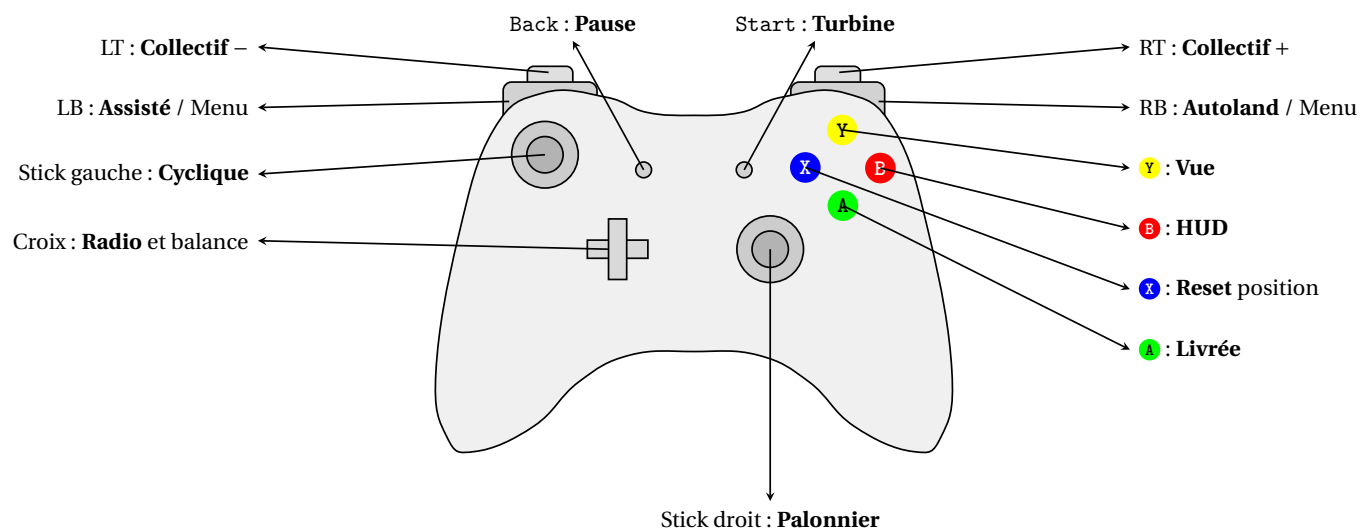
version 0.33.0.632

Manette Xbox

Introduction

Ce document décrit les commandes disponibles pour piloter le simulateur Artouste avec une manette de jeu **Xbox** USB ou Bluetooth.

Un PC, une manette, et vous volez. Rien à installer ni à configurer : on extrait l'archive, on lance le programme et on décolle, les neuf cartes sont déjà là. Le clavier est indiqué ici pour dépanner, mais n'est pas recommandé : ses touches ne connaissent que deux états, appuyé ou relâché, quand un stick ou une gâchette rend une valeur continue. Sur un appareil sans servo-commandes, ce dosage fait la différence entre un vol tenu et un vol subi.



Commandes de vol

Action	Clavier AZERTY	Manette Xbox
Turbine (démarrer / couper)	T	bouton Start
Collectif +/-	Z (monter) / S (descendre)	RT / LT
Cyclique	Flèches directionnelles	stick gauche
Recentrer le cyclique	Espace	-
Palonnier	D / Q	stick droit
Mode assisté (confort)	M	LB
Pause	P	bouton Back

Les touches indiquées correspondent à un clavier **AZERTY** français : Z, S, Q et D forment le losange de pilotage (collectif Z/S, palonnier Q/D). Sur un clavier **QWERTY**, ces mêmes emplacements physiques portent les lettres W, S, A et D ; le simulateur reconnaît les deux positions.

Autres commandes

Action	Clavier AZERTY	Manette Xbox
Vue 3D (4 vues)	C	bouton 
Regard du pilote	-	clic du stick gauche (L3) maintenu, puis stick droit
Livrée	L	bouton 
Mode assisté	M	LB
Atterrissage automatique	J	RB
Tir mode zombie	Ctrl gauche	clic du stick droit (R3)
HUD 4 modes	H	bouton 
Plein écran / fenêtré	F	-
Pause	P	bouton Back
Radio internet	K	croix directionnelle droite
Volume radio / hélico	- / +	croix directionnelle haut (radio) et bas (hélico)
Position de départ	R	bouton 
Gestionnaire de cartes (depuis le menu)	C au menu	-
Démo (lancer depuis le menu / en sortir)	D au menu ; Échap pour sortir	bouton  au menu ; LB + RB pour sortir
Retour au menu (quitter depuis le menu)	Échap	LB + RB

Sur une carte dédiée au mode zombie (par exemple Happy DeathHour), le combat démarre directement au lancement normal de la carte : pas besoin du raccourci ci-dessus.

Le schéma de la manette a été redessiné d'après [Xbox360_gamepad.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xbox360_gamepad.svg) (Wikimedia Commons), placé dans le domaine public au titre de la licence Creative Commons CC0 1.0.

Relief et orthophotos des cartes : [IGN](#), sous Licence Ouverte Etalab 2.0.

Simulateur Aérospatiale Alouette II SE.3130

Olivier Booklage

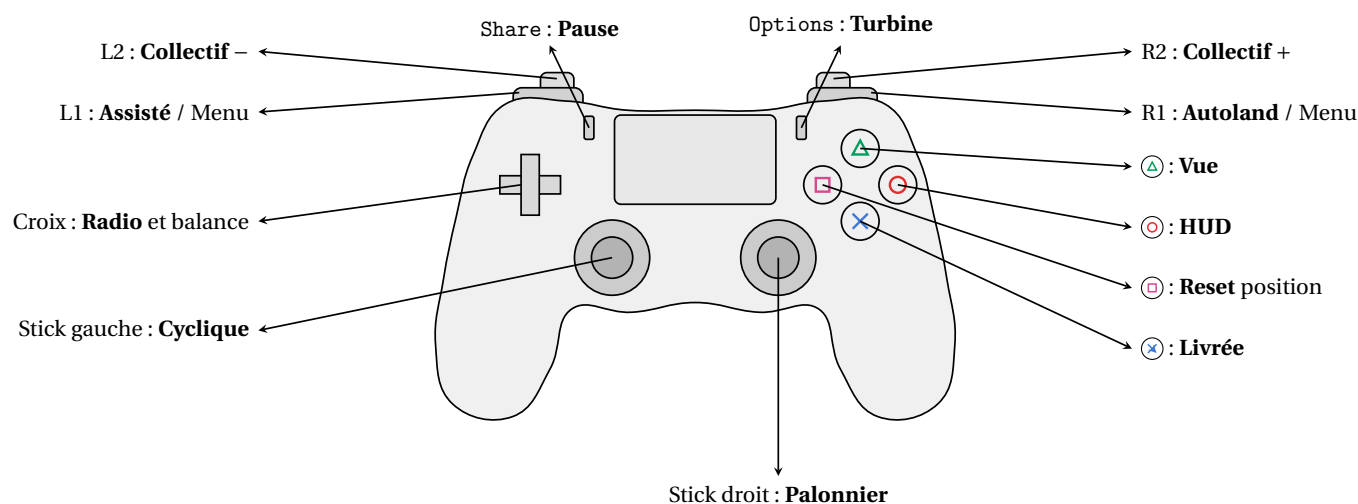
version 0.33.0.632

Manette PlayStation

Introduction

Ce document décrit les commandes disponibles pour piloter le simulateur Artouste avec les manettes de jeu **PlayStation 4 (DualShock 4)** ou **PlayStation 5 (DualSense)** USB ou Bluetooth.

Un PC, une manette, et vous volez. Rien à installer ni à configurer : on extrait l'archive, on lance le programme et on décolle, les neuf cartes sont déjà là. Le clavier est indiqué ici pour dépanner, mais n'est pas recommandé : ses touches ne connaissent que deux états, appuyé ou relâché, quand un stick ou une gâchette rend une valeur continue. Sur un appareil sans servo-commandes, ce dosage fait la différence entre un vol tenu et un vol subi.



Gamepad Freebox et copies génériques. Le Gamepad Freebox, et plus généralement les manettes à deux sticks bâties sur la puce DragonRise *PC TWIN SHOCK*, se pilotent d'après ce schéma. Elles doivent être en **mode analogique** : un appui sur le bouton ANALOG, entre les deux sticks, allume la diode rouge.

Commandes de vol

Action	Clavier AZERTY	Manette PlayStation
Turbine (démarrer / couper)	T	bouton Options
Collectif +/-	Z (monter) / S (descendre)	R2 / L2
Cyclique	Flèches directionnelles	stick gauche
Recentrer le cyclique	Espace	-
Palonnier	D / Q	stick droit
Mode assisté (confort)	M	L1
Pause	P	bouton Share / Create

Les touches indiquées correspondent à un clavier **AZERTY** français : Z, S, Q et D forment le losange de pilotage (collectif Z/S, palonnier Q/D). Sur un clavier **QWERTY**, ces mêmes emplacements physiques portent les lettres W, S, A et D ; le simulateur reconnaît les deux positions.

Autres commandes

Action	Clavier AZERTY	Manette PlayStation
Vue 3D (4 vues)	C	bouton 
Regard du pilote	-	clic du stick gauche (L3) maintenu, puis stick droit
Livrée	L	bouton 
Mode assisté	M	L1
Atterrissage automatique	J	R1
Tir mode zombie	Ctrl gauche	clic du stick droit (R3)
HUD 4 modes	H	bouton 
Plein écran / fenêtré	F	-
Pause	P	bouton Share / Create
Radio internet	K	croix directionnelle droite
Volume radio / hélico	- / +	croix directionnelle haut (radio) et bas (hélico)
Position de départ	R	bouton 
Gestionnaire de cartes (depuis le menu)	C au menu	-
Démo (lancer depuis le menu / en sortir)	D au menu ; Échap pour sortir	bouton  au menu ; L1 + R1 pour sortir
Retour au menu (quitter depuis le menu)	Échap	L1 + R1

Sur une carte dédiée au mode zombie (par exemple Happy DeathHour), le combat démarre directement au lancement normal de la carte : pas besoin du raccourci ci-dessus.

Le schéma de la manette a été redessiné d'après [Dualshock_4_Layout.svg](#) (Wikipédia), disponible selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 3.0 Non Transposé.

Relief et orthophotos des cartes : [IGN](#), sous Licence Ouverte Etalab 2.0.

Simulateur Aérospatiale Alouette II SE.3130

Olivier Booklage

version 0.33.0.632

À l'attention des pilotes

L'appareil

L'Alouette II SE.3130 est le premier hélicoptère à turbine produit en série : une turbine Turbomeca Artouste II de 400 ch, limitée à 269 kW en utilisation, un rotor tripale de 10,2 m, et **aucune servo-commande**. Les efforts du rotor remontent dans le manche ; tout se dose, rien ne se tient tout seul. Le simulateur reproduit un appareil léger, 1100 kg. Comme la machine réelle à cette charge, il grimpe mieux que les chiffres de fiche technique, donnés à la masse maximale.

Ce que vous pouvez vérifier en vol

Le modèle est calé sur la documentation de l'appareil : Jane's 1966-67, données ALAT, fiche de certification FAA 7H1. Il a été validé à trois masses avant d'être ramené à la masse simulée.

Croisière	160 km/h, une dizaine de degrés à piquer
Vitesse maxi en palier	188 km/h au niveau de la mer, 174 km/h à 2000 m : c'est la puissance qui borne, pas la cellule
VNE	195 km/h jusqu'à 1800 m, décroissante au-dessus ; le décrochage de pale reculante secoue l'appareil quelques km/h avant, et une piquée franche ne la dépasse que d'une dizaine de km/h
Montée	près de 10 m/s au niveau de la mer en translation, le meilleur taux se prenant vers 60-80 km/h ; moitié moins à la verticale, comme sur la machine réelle
Plafond stationnaire	3100 m en continu, environ 4000 m au transitoire, tuyère vers l'alarme
En altitude	le collectif monte à charge égale, environ 66 % pour décoller à 1300 m, et l'excédent de puissance fond : les cartes de montagne se pilotent comme telles

Particularités à connaître

Instruments métriques d'époque : altitudes en mètres, vitesses en km/h, variomètre en m/s, rotor en tr/min.

La vitesse affichée est la vitesse vraie, pas une vitesse indiquée : en altitude, un anémomètre réel afficherait moins. La VNE du simulateur se lit donc directement sur le cadran, quelle que soit l'altitude.

Les alarmes s'allument aux limites documentées : température tuyère (500 °C en continu, 550 au transitoire), régime rotor, survitesse. La tuyère suit la relation pas/température du manuel.

Le collectif est gradué en degrés de pas réels (12 à 15 en vol) : butée élastique à 14°30', secours à 15°, montée normale à 14°.

Zone hauteur-vitesse : sans vitesse entre 2 et 150 m sol, l'autorotation n'est pas garantie en cas de panne ; au-delà de 140 km/h, tenir 25 m. Le HUD peut le signaler (zone_hv), c'est éteint par défaut.

Le mode assisté stabilise l'appareil ; pour retrouver la machine réelle, volez sans lui. Vos impressions sont les bienvenues.

Relief et orthophotos des cartes : [IGN](#), sous Licence Ouverte Etalab 2.0.

Simulateur Aérospatiale Alouette II SE.3130

Olivier Booklage

version 0.33.0.632

Mettre à jour le jeu

La règle

Le jeu ne s'installe pas, il vit dans son dossier. Pour passer à une nouvelle version, extrayez la nouvelle archive **par-dessus l'ancien dossier** et acceptez de remplacer les fichiers existants.

Vos tuiles ne bougent pas

Les tuiles de détail que vous avez téléchargées et votre fichier de configuration ne sont pas dans l'archive : ils restent en place. Il n'y a rien à retélécharger.

Si vous installez ailleurs

Dans un dossier neuf, le jeu ne retrouve plus vos tuiles. Déplacez alors, de l'ancienne installation vers la nouvelle, les dossiers :

assets/terrain/<carte>/tuiles

Pour ne plus y penser

Il est astucieux de ranger les tuiles hors du jeu, sur un disque de données. Par exemple, pour les conserver sur un disque D, réglez la ligne suivante dans assets/config.txt :

tuiles_dossier D:/artouste-tuiles (Windows)

tuiles_dossier /media/moi/DISQUE/artouste-tuiles (Linux)

Aucune mise à jour ne pourra plus les toucher.

Vérifier

Au menu, touche C : le gestionnaire de cartes indique, carte par carte, les tuiles présentes et leur taille.