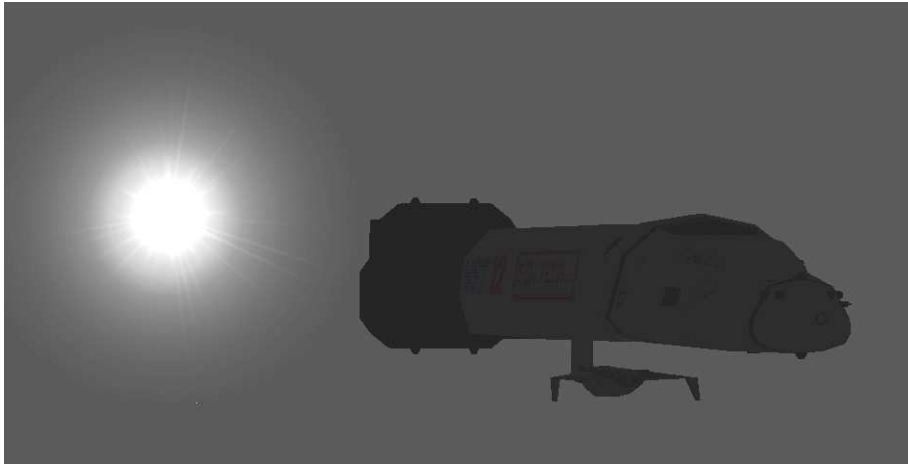


Heavy Space Truck 12 V1.1

MANUEL DE VOL



Le HST12 est conçu de façon à être intuitif, ainsi ce manuel ne sera pas très épais.

Le HST12 est un vaisseau à propulsion ionique. Le carburant utilisé est le Xénon. L'énergie électrique est assurée par une chaudière nucléaire, qui n'est pas encore détaillée.

Chaque propulseur ionique a une force de poussée de 200N. Vous en avez huit, c'est à dire une force totale de poussée de 1600N. Vous pouvez maintenant les utiliser à pleine puissance.

Le HST12 n'est pas conçu pour le vol atmosphérique. Utilisez la navette pour les atterrissages.

Comme c'est un essai de vol, il n'y a aucune charge utile disponible.

Gestion de l'équipage

L'équipage maximum est de 5 membres. Vous pouvez ajouter ou retirer des gens via le fichier de scénario.

Poussée

Vous ne pouvez pas utiliser la barre coulissante du joystick lorsqu'un ou plusieurs moteurs sont coupés. Pour être pleinement opérationnel, vous devez en premier lieu alimenter électriquement les moteurs, puis ouvrir les valves à Xénon, et ensuite appliquer le voltage (thrust).

Même si les moteurs de contrôle d'attitude sont puissants, ils ont un vaisseau de près de 1200 t à commander. Ainsi, les manoeuvres standards prendront un peu de temps. Ne paniquez pas. Les ingénieurs de Soltech certifient qu'ils pourront récupérer même les vrilles les plus sauvages.

Mode nav

Il y a deux nouveaux mode nav : ortho+ et ortho-.

Quand ils sont activés, ces modes mettent votre vaisseau dans une direction orthogonale par rapport à votre vitesse courante (mode prograde) dans votre plan orbital. Pour aider ces modes lors de leur initialisation, il est parfois utile d'activer le mode prograde en premier, spécialement quand votre vaisseau

pointe dans une toute autre direction .

Ortho+ se dirige à l'extérieur, ortho- se dirige à l'intérieur.

Vous pouvez employer ces modes dans deux cas:

Premièrement il tournera votre périégée, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour ortho+, dans le sens des aiguilles d'une montre pour ortho-. Plus vous êtes loin de l'apsis, plus il sera efficace.

Ce n'est pas très sensible quand vous êtes en orbite autour d'une planète, mais ce le sera quand vous vous serez en orbite autour du soleil.

Deuxièmement, quand vous êtes à l'approche finale d'une planète, il vous aide à ajuster votre vitesse relative. Sur un vaisseau à faible poussée comme le HST12, "l'approche finale" signifie aussitôt que vous entrez dans la Sphère d'Influence.

Autopilote de veille

L'autopilote est conçu pour un usage sous accélération temporelle.

Avant que vous l'activiez, il est conseillé de revenir au temps normal.

Quand il est activé, l'autopilote prend le contrôle de l'accélération temporelle. Selon quel mode Nav vous choisissez, il activera le mode Nav standard et le manipulera pendant un temps défini. Vous ne devriez pas interférer pendant son initialisation.

Après l'initialisation, vous pouvez choisir votre accélération temporelle. La majeure partie du temps évitez 100 000X, ou vous feriez face à de l'instabilité.

Parfois, l'autopilote se remettra à zéro. Vous devrez resélectionner votre temps d'accélération.

Mode escape

Cette fonction spéciale vous permet d'effectuer l'échappement la plus rapide lorsque vous êtes en orbite autour d'une planète. Il augmentera votre excentricité de la manière la plus efficace. Engagez les moteurs avant de choisir ce mode. Il est fortement conseillé d'utiliser ce mode pour les manoeuvres d'éjection.

Pour les manoeuvres d'injection, elles doivent commencer aussitôt que vous entrez dans la Sphère d'Influence de votre cible. Fixer votre Orbit HUD sur votre cible, mettez vous manuellement en position rétrograde, et poussez sous accélération temporelle 10000X. Faites les corrections nécessaires, au besoin en sélectionnant d'autres modes de navigation. Gardez votre périégée proche de votre cible, et votre excentricité aussi basse que possible. La plupart du temps, ils variront à l'opposé l'un de l'autre. Aussi vous devrez alterner les modes qui vous permettent de les corriger.

Freinage d'urgence

S'il devient évident que vous allez rater votre manoeuvre d'injection, quand vous êtes à 300-400 secondes du passage au périégée, engagez le mode prograde de l'autopilote de veille et sautez dans la navette. Ensuite, utilisez le DGIII (ou toute autre navette présente) comme un moteur de rétro poussée. Bien sûr, en agissant de la sorte, n'espérez pas obtenir un autre commandement plus tard.

Trim

Quand n'importe quel vaisseau est arrimé avec le HST12, particulièrement le DGIII utilisé comme navette, le centre de gravité se déplace. Par conséquent, vous devez l'activer pour la compensation automatique.

EVA

Pour exécuter une EVA vous devez choisir un membre d'équipage et un sas avec les boutons [>].

Appuyez alors sur le bouton (start), et suivez les instructions.

Vous pouvez annuler le début d'une EVA avec le bouton [abort] (arrêt).

Pour finir une EVA vous devez être très près d'un sas avec la porte externe ouverte. Le retour sera exécuté automatiquement.

Le DGIII et le HST12 sont compatibles pour tous les événements d'une EVA.

Vous pouvez compléter l'équipage d'un vaisseau à l'autre, mais vous ne pouvez pas échanger les équipages.

Ordinateur

Malheureusement, il n'y a aucun outil de navigation disponible pour le mode de propulsion à faible poussée. Ainsi vous ne fixerez pas votre fenêtre de lancement avant votre vol, mais à l'arrivée.

Quand vous projetez un vol vers une planète, faites comme d'habitude.

Rendez-vous compte que dans la plupart des cas, il sera proche d'un transfert de Hohman, mais pas exactement. Comme votre capacité de poussée est très faible, vous devez rencontrer votre cible avec une vitesse relative très basse, entre 1000 et 2000 m/s. En conséquence, votre orbite au temps d'interception doit être plus ou moins tangentielle à celle de votre cible. Il est essentiel que votre plan orbital et plan de votre cible soient parfaitement alignés, dans l'inclinaison et dans la longitude du nœud ascendant.

Approchant votre cible, employez le MFD de synchronisation d'orbites et réglez le précisément à une rencontre tangentielle c'est à dire que intercept1 et intercept2 doivent être égaux.

Au moment où vous êtes à 10-15 jours de votre temps d'arrivée pour les planètes intérieures, y compris Mars, et 1-3 mois pour les planètes extérieures, sauvegardez votre vol dans un fichier que vous pouvez appeler "Arrivée au temps minimal".

Quand vous êtes à votre point d'interception, arrêtez toute poussée si cela n'est pas déjà fait et sélectionnez l'accélération temporelle à 0.1X. Passez au panneau inférieur et actionnez le bouton [prog].

Il affichera une liste de planète. Choisissez votre cible. Il affichera une nouvelle date et un temps delta T. Notez le temps delta T (avec son signe), quittez la session, modifiez la date du fichier "Arrivée au temps minimal" en soustrayant delta T (avec son signe). Lancez-le alors et vous verrez que votre cible est bien en place pour la rencontre.

Maintenant à vous de jouer pour la capture.

(Traduction initiale par Cédric Noailles alias Falcon)