LTF Abandonware France

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

REGLES DU JEU

Ecrit par Fritz Bronner

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Le Vieux Manuel

Buzz Aldrin's Race into Space est basée sur le jeu de société LIFTOFF! conçu par Fritz Bonner et publié par Task Force Games © 1989

Le jeu original Race to the Moon! © 1985 est par Fritz Bonner. Manuel historique, Copyright 1992, Fritz Bonner. Manuel de jeu © 1992 Fritz Bonner.

***Buzz Aldrin's Race into Space* est publiée et distribuée par Interplay Productions.**



Interplay Productions

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

SOMMAIRE

Introduction 1

Installation 1

Démarrage rapide 1

Notes du concepteur 2

Décollage ! 3

Préférences 3
Indication de tour 4
Informations télévisées 5
Bases spatiales 5
Bâtiment de l'administration 6
Recherche et développement 9
Bureau des futures missions 9
Sélection d'une mission personnalisée 11
Bureau de recrutement des astronautes 12
Bureau des préférences 13
Bureau de la capsule du temps 14
Musée de l'espace 14
Quartiers généraux du Pentagone/KGB 15
Capitole/Politburo 15
VAB/VIB (assemblage des véhicules) 15
Aires de Lancement A, B et C 16
Technopole 16
La lune 17
Contrôle des missions 17
Cimetière d'Arlington/Mur du Kremlin 19
Drapeau 19
Bâtiments supplémentaires 19
Astronautes et Cosmonautes 19
Centre médical 21
Entrainement de niveau supérieur 21
Bâtiments des programmes de vaisseaux spatiaux 21
Moral et compatibilité 22
Autres programmes 23

Descriptions des bâtiments 24

Administration américaine 24
Administration soviétique 26

Prestige 28

Matériel spatial 29

Jalons des missions 32

Jalons à poser 34

Stratégie 35

Comment j'ai gagné et perdu la course à la lune 35
Matériel spatial et R&D 35
Les hommes de l'espace 35
En route pour la lune 36
Stratégies de jeu 37

Réalisme 38

Etapes à suivre dans un tour 39

Descriptions des Missions .....

Annexe A A-1

Dessins du matériel A-2

Remerciements A-3

Informations sur la garantie A-4

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

INTRODUCTION

Dans Buzz Aldrin's Race into Space, vous êtes mis aux commandes du programme spatial de votre pays. En tant que Directeur de mission, vous allez acheter et mettre au point du matériel spatial, recruter et attribuer des fonctions aux astronautes, planifier et lancer des missions dans l'espace. Le premier pays qui arrivera à réaliser un alunissage et à revenir à la Terre gagne la partie.

C'est un jeu de stratégie qui demande une planification à court et à long terme. Vous allez devoir déterminer quel matériel spatial est nécessaire pour arriver à vos objectifs. Bien que ce ne soit pas vraiment indispensable, nous vous suggérons de lire un peu l'historique de la course à l'espace pour vous familiariser avec les stratégies américaines et soviétiques.

INSTALLATION

La course à l'espace de Buzz Aldrin exige au moins 570 ko de mémoire vive libre et environ 16 Mo d'espace libre sur disque dur.

Pour INSTALLER la course à l'espace de Buzz Aldrin, insérez la disquette de démarrage dans le lecteur A: (ou B:) et tapez...

A: (ou B:) <Entrée>
Install <Entrée>

Pour exécuter Buzz après l'installation, tapez...

C: (ou l'identité du disque dur concerné) <Entrée>
cd\buzz <Entrée>
Buzz <Entrée>

La première fois que vous exécutez Buzz, le logiciel vous interrogera sur la configuration de votre ordinateur. Si vous souhaitez la changer, il faudra que vous appeliezle setup. Pour ce faire, tapez...

cd\Buzz <Entrée>
Setup <Entrée>

DÉMARRAGE RAPIDE

Si vous voulez vous lancer dans le jeu à tête baissée et expérimenter, vous pouvez démarrer le jeu rapidement en utilisant la case d'aide (Help) : la touche Fonction 1 <F1> vous donne des explications sur chaque écran, la touche Fonction 2 <F2> les raccourcis clavier et la touche Fonction 3 <F3> une liste des abréviations des missions spatiales. Une case d'aide (Help) est disponible pour chaque écran principal du jeu.

Le jeu entier peut se jouer à la souris, au clavier ou par une combinaison des deux. Le bouton de gauche de la souris active tous les boutons et les bâtiments, celui de droite a la même fonction que la touche Fonction 1 <F1> et donne des aperçus de chacun des différents endroits de la base spatiale et des environs.

Après l'introduction, sélectionnez une nouvelle partie ou continuez une partie déjà sauvegardée. Vous pouvez consulter les crédits de parties ou quitter le jeu.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

NOTES DU CONCEPTEUR

La véritable course à l'espace entre les Etats-Unis et l'URSS fut extrêmement serrée. Tout le matériel spatial principal, y compris les projets de remplacement, étaient disponibles. Vous bénéficiez de la même souplesse que vos contreparties dans la réalité.

Bien entendu, il a fallu apporter des modifications pour simplifier les devises et les budgets. Le mégadollar (ou MB) a été pris comme norme monétaire universelle. Elle permet une analyse plus rapide des frais et des budgets entre les pays.

Comme dans le jeu, des programmes réels furent conçus pour les êtres humains à la suite d'une longue phase de recherche et développement et d'un programme d'essais en vol. Après plusieurs lancements/vols réussis, un véhicule fut agréé pour transporter des personnes. La ligne qui sépare la sécurité de l'échec est très mince. Des pourcentages ont été intégrés au jeu pour aider le joueur à évaluer ce choix. Savoir quand une fusée ou une capsule est prête à transporter des personnes est le dilemme du joueur. Des raccourcis peuvent être nécessaires comme ce fut le cas dans la réalité.

La plupart des principaux pousseurs de fusée sont disponibles pour les besoins du jeu et, pour son équilibre, certains programmes mineurs ont été supprimés. La puissance de levage des diverses fusées a été considérablement simplifiée avec une unité de poids commune. Les Soviétiques avaient des fusées plus puissantes mais leurs masses satellisables étaient généralement plus importantes ; ils perdaient donc tout avantage de puissance. Déterminer quel pousseur doit être utilisé pour les masses satellisables est le facteur crucial.

Les caractéristiques de conception de la capsule ont aussi été simplifiées. Les Soviétiques ont produit la capsule Soyouz en trois grandes phases d'étude. Il y a aussi eu de nombreuses petites variantes. La capsule Gemini était plus avancée que la Voskhod dont la manœuvrabilité était limitée et qui ne pouvait pas s'amarrer. Les rapports de poids de tous les vaisseaux spatiaux sont donnés dans le jeu.

Tous les événements reposent sur des faits historiques qui se sont produits d'une manière ou d'une autre.



Buzz Aldrin.

La plupart des astronautes et cosmonautes de cette époque figurent dans le jeu. Leurs compétences sont strictement subjectives et une "ambiance" historique a été ajoutée pour les besoins du jeu. Ces compétences ne sont pas sensées refléter les forces et faiblesses de personnes réelles.

Toutes les approches de la lune ont été sérieusement considérées par les Etats-Unis et l'URSS et elles figurent toutes dans ce jeu. Des étapes de certaines missions ont été supprimées ou considérablement simplifiées. A défaut d'être précis, l'esprit de la plupart des obstacles et défis principaux a été préservé pour toutes ces missions spatiales.

Certaines séquences animées et images fixes ont été modifiées et des maquettes ont été construites pour dépeindre les événements des missions de manière plus dramatique. Elles n'ont pas pour but de conduire à une interprétation historique. Des images télévisées américaines de l'espace ont été employées pour refléter certaines séquences soviétiques.

Nous avons beaucoup insisté sur l'ampleur de cette course à l'espace sur fond de guerre froide. Les conséquences étaient d'importance nationale. La partie finale a été intégrée pour mettre le joueur dans l'ambiance de ce bouleversement historique. Ceci ne se veut pas exact.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

DÉCOLLAGE



L'écran des Préférences. De haut en bas, chaque colonne représente les éléments suivants.

Player Name (Nom du joueur)

Country: (Pays) (Les Etats-Unis sont toujours à gauche et l'URSS à droite). La petite icône dans le coin de la case (Country) vous permet de choisir entre joueur humain et l'ordinateur.

Game Difficulty (Difficulté du jeu).

Astronaut Difficulty (Difficulté de l'astronaute).

Au centre, les icônes sélectionnent les préférences suivantes :

1: Musique

2: Liste des astronautes

3: Son

4: Animation

5: Partie Basic (élémentaire) ou Historical (historique) ; Custom (personnalisée) ou Historical Astro/Cosmonaut roster (liste historique des astro/cosmonautes).

Préférences

Choisissez selon quel pays et caractéristiques vous souhaitez jouer. Les options sont : Humain US contre Humain soviétique, humain US contre Ordinateur soviétique, Ordinateur US contre Humain soviétique. Le joueur N°1 prend le premier tour.

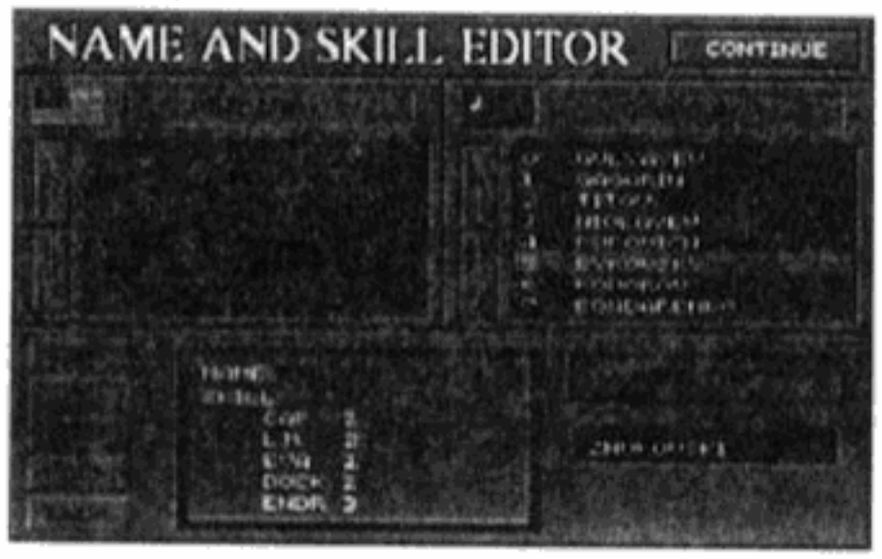
Par défaut, le jeu spécifie un joueur humain US de niveau 1 avec un ordinateur soviétique comme opposant. Si vous souhaitez une configuration différente avant de jouer, voici l'occasion de la choisir.

Type de modèle et de liste

Sélectionne le type de partie que vous voulez jouer. Le modèle de base (Basic Model) commence avec les deux pays connaissant des circonstances et des coûts égaux. Le modèle historique (Historical Model) intègre les avantages historiques et les coûts relatifs de chaque pays. En général, le matériel américain est plus coûteux et plus fiable tandis que le matériel soviétique est moins cher et moins fiable. Chaque modèle permet de sélectionner une option de liste personnalisée d'astronautes. Cette liste doit d'abord être personnalisée dans les Préférences.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Le drapeau dans un coin ou l'autre sélectionne l'homme de l'espace américain ou soviétique.





Difficulty Level (Niveau de difficulté)

On peut choisir trois niveaux de difficultés pour chaque côté. Le niveau 1 est le plus facile et le 3 le plus difficile. Pour handicaper un opposant ou l'autre, mettez-les à un niveau supérieur. Ces variations vous donnent neuf niveaux différents de jeu. L'ordinateur/opposant fonctionne dans les mêmes conditions que vous, ne vous inquiétez donc pas trop quand les choses vont mal. Ça se passe de l'autre côté, seulement vous n'en entendrez pas toujours parler, c'est tout. Il y a une exception : si vous vous débrouillez mal au niveau 2 ou 3, vous pouvez être mis la porte et perdre la partie.

Astronaut Difficulty (Difficulté de l'astronaute)

Il y a trois niveaux de données personnelles sur les astronautes. En sélectionnant le niveau le plus bas, vous disposez du niveau maximum de données sur votre astronaute. Plus le niveau est élevé, moins on vous donne d'informations.

Music/Sound/Animation (Musique/Son/Animation)

Ces fonctions peuvent basculer on (actif) ou off (inactif). Si vous basculez l'animation sur {off}, elle sera remplacée par des images fixes.

Astronaut Roster (Liste des astronautes)

Cette liste de tous les astro/cosmonautes vous permet de modifier la liste existante pour créer votre liste à vous Custom Roster (Liste personnalisée).

La {Custom Roster} peut être revue au début de chaque nouvelle partie. Vous pouvez changer les compétences de votre astronaute dans une partie historique, tapez un nouveau nom, ou les deux. Toutefois, les points cumulés de compétence ne peuvent pas être dépassés : vous pouvez seulement ajouter des points à une compétence si vous en retirez d'abord à une autre.

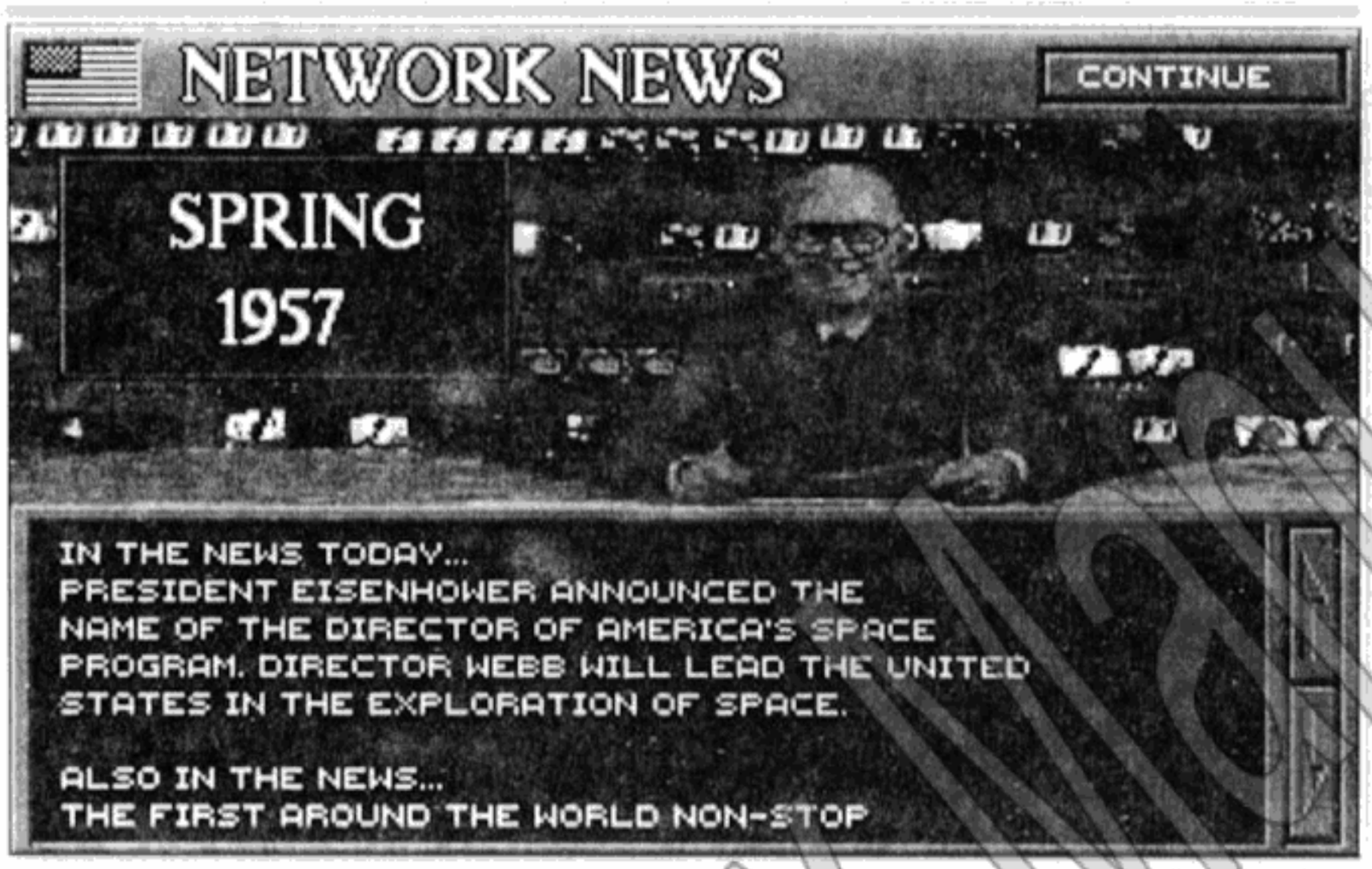
Décidez en premier la liste de quel pays vous voulez modifier en sélectionnant le drapeau. Déplacez le curseur sur un nom d'astronaute et cliquez dessus pour l'activer. Une case apparaitra où vous pourrez taper un nouveau nom ou garder le nom donné par défaut en appuyant sur <Entrée>. Vous pouvez sélectionner une compétence à modifier en sélectionnant les boutons + ou – pour augmenter ou réduire la valeur. N'importe laquelle des compétences peut être changée. Vous pouvez changer ou modifier le nombre d'astro/cosmonautes que vous voulez. Pour sauvegarder cette liste mise à jour, sélectionnez Continue (Continuer). Vous ne pouvez sauvegarder qu'une {Custom Roster}.

Turn Announcement (Indication de tour)

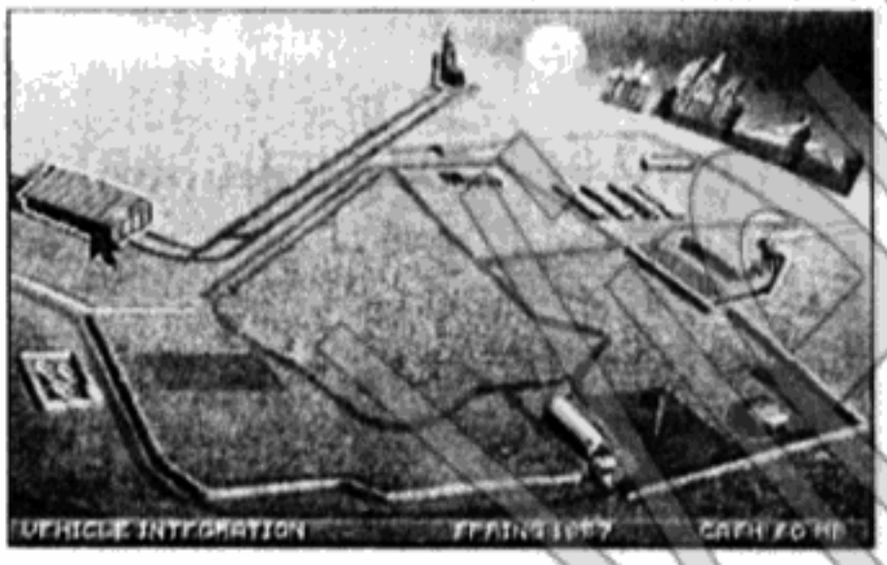
Ceci vous indique quel pays peut jouer à son tour. Chaque tour, ou saison, a une durée de six mois. Le jeu commence au printemps 1957.

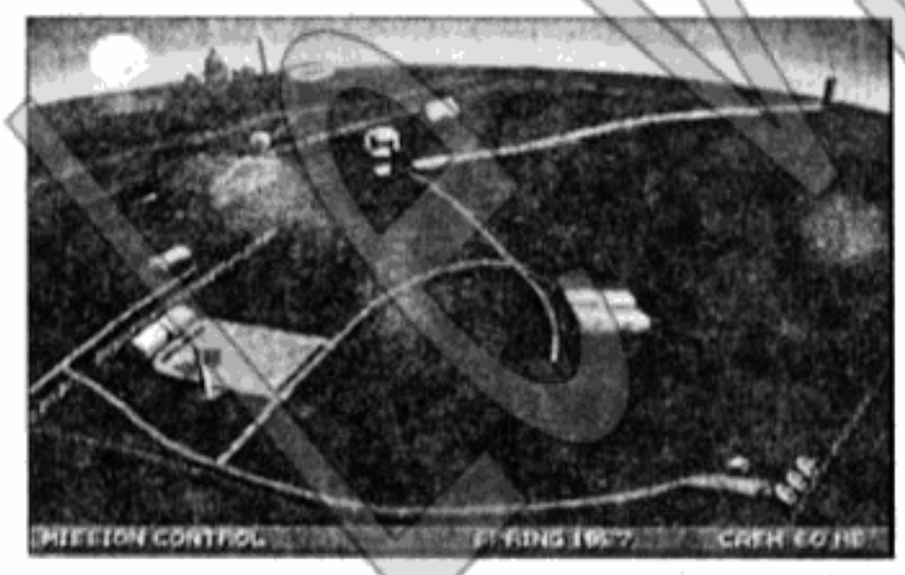
Vous avez jusqu'au Printemps 1977 pour réunir les conditions de la victoire : faire débarquer des astronautes sur la lune et les faire revenir sur terre sains et saufs.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Dernières nouvelles pour les joueurs américains.





Haut : Baïkonour, la base spatiale soviétique
Bas : Cap Canaveral, la base spatiale des américains.

Network News (Informations télévisées)

Une série de bulletins d'information vous tiendra au courant avec les Space News (Nouvelles de l'espace), Astronaut News (Nouvelles astronautiques) et les World Events (Evénements dans le monde). Sélectionnez les flèches pour faire défiler vers le haut ou le bas, et Continue (Continuer) pour passer à la base spatiale.

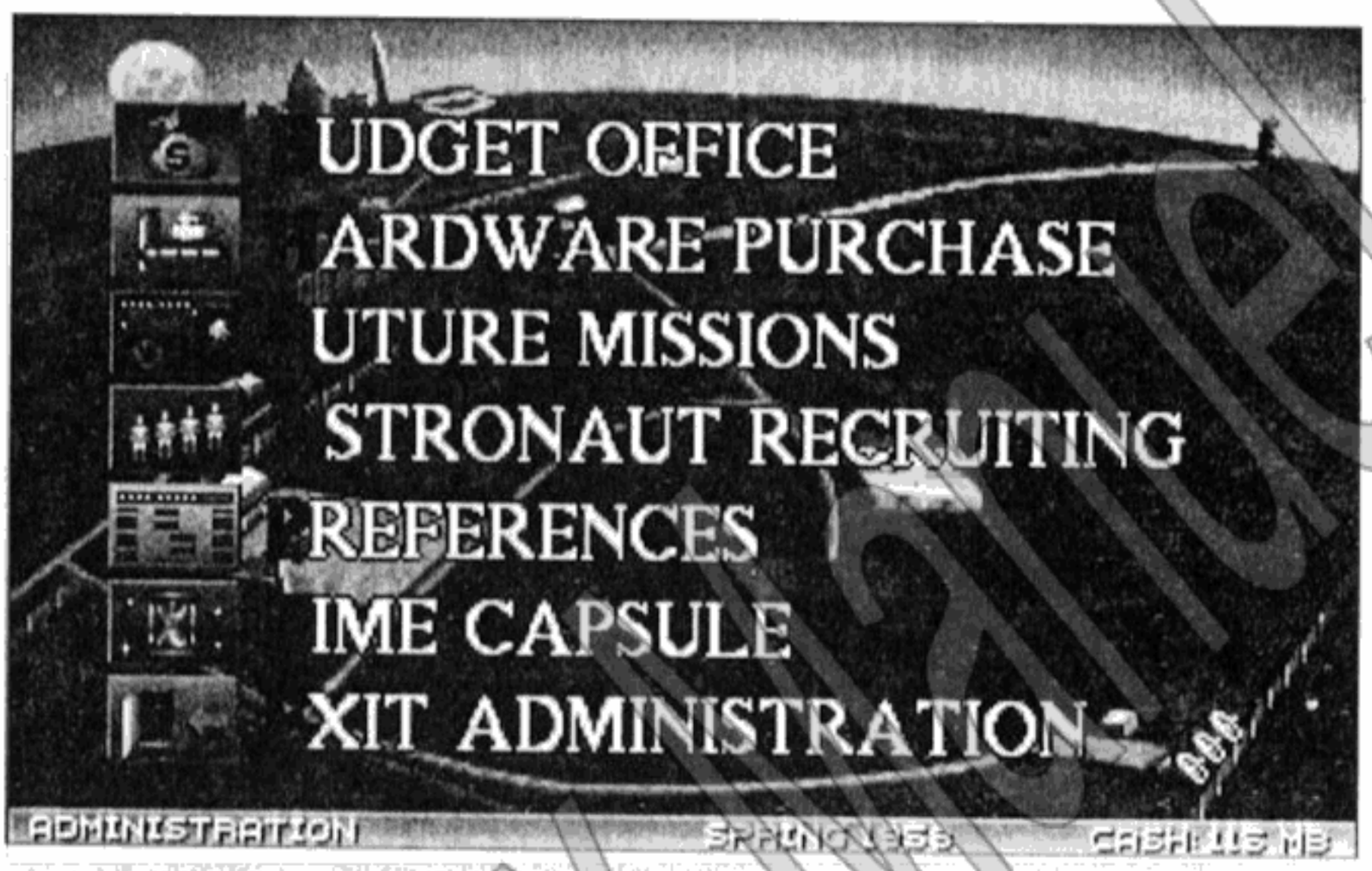
Spaceports (Bases spatiales)

Chaque pays a sa propre installation spatiale. Celle des Etats-Unis s'appelle Cap Canaveral. La base spatiale des soviétiques porte le nom de Baïkonour.

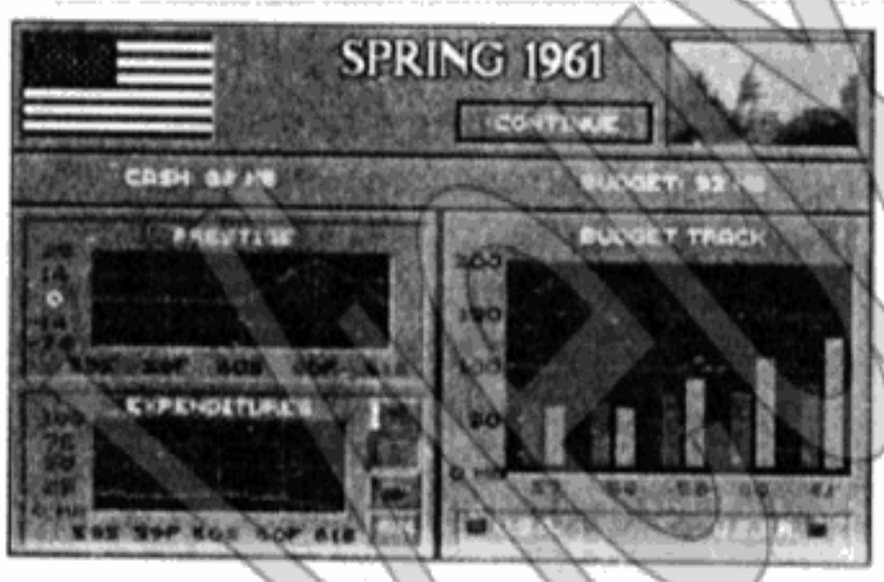
Au début de la partie, votre base spatiale vous semblera petite avec seulement quelques bâtiments clés. Au fur et à mesure que vous achetez davantage de programmes et que votre prestige grandit, davantage de bâtiments apparaîtront avec des améliorations générales de l'aspect global.

En tant que Directeur ou Concepteur, il va falloir que vous visitiez les bâtiments principaux pour bien gérer votre programme spatial. Pour ce faire, déplacez le curseur sur le bâtiment ou la zone souhaité et cliquez avec le

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Bureaux dans le bâtiment de l'administration (Administration Building).



Le bureau des budgets (Budget Office) vous indique le budget prévu, l'ancien budget, les points de prestige et les dépenses.

bouton gauche de la souris.

En bas de l'écran, le nom du bâtiment apparaît au fur et à mesure que vous déplacez votre curseur sur l'écran. Votre budget actuel est affiché en bas à droite. Les schémas d'identification des bâtiments de la base spatiale (phase débutants et niveau avancé) ont été prévus pour chaque côté.

Administration Building (Le bâtiment de l'administration)

Ces bureaux sont situés dans ce bâtiment :

Budget Office (Bureau des budgets)

La case supérieure gauche vous donne une comparaison des données de prestige de l'espace par rapport à votre opposant. La case inférieure gauche a des données sur vos dépenses présentées par catégorie que vous pouvez sélectionner : Satellites, Manned Spacecraft (vaisseaux spatiaux habités), Rocket (fusées) and Miscellaneous Hardware (équipements divers) (voir la Figure 1.) En cliquant sur chaque catégorie, vous noterez vos dépenses passées. La dernière fenêtre donne un historique de votre budget de l'espace ainsi que l'estimation de budget spatial de votre opposant par votre bureau de renseignements.

Hardware Purchase (Achats de matériel)

Le bureau des achats (Purchasing Office) est l'endroit où vous pouvez acheter de nouveaux programmes d'équipement ou remplir votre stock de matériel. Votre budget commence à

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Programme de satellite Spoutnik proposé.



Un programme de satellite Spoutnik acheté.

60 MB. Tous les programmes contribuent à gagner la partie mais ils ne sont pas tous nécessaires ensemble (éventuellement pas du tout) dans chaque partie. Le budget, le prix, ce que fait votre opposant et votre stratégie globale sont des facteurs qui permettront tous de déterminer quels programmes il faut développer. Il y a un avantage inhérent (transfert de technologie) au développement de programmes similaires dans un ordre progressif. Si vous développez la fusée Atlas et que vous augmentez la R&D de 75 % ou plus et qu'ensuite vous achetez le programme Titan, le facteur initial de sécurité de Titan commencera à un niveau supérieur (25 %). Si vous avez acheté le programme Titan en premier, il commencerait avec un niveau initial de sécurité de 5 %. (Voir la Carte d'aide du joueur pour les chiffres de transfert de technologie).

Il est utile de développer des programmes dans l'ordre mais, là encore, ce n'est pas toujours nécessaire. Certains joueurs peuvent concevoir des stratégies uniques en sautant certains programmes et en s'adaptant aux besoins actuels et futurs.

Vous sélectionnez votre matériel en cliquant sur l'une des quatre cases près du haut de l'écran. En sélectionnant l'une de ces categories, vous pouvez passer d'un type de matériel à l'autre avec les flèches qui se trouvent en bas à gauche de l'écran. Sur le côté droit, vous trouverez les données pertinentes sur le matériel spécifique.

Satellites

Orbital, Interplanétaire, Sonde lunaire.

Launch Vehicles (Rockets) (véhicules de lancement (fusées))

Atlas/Série-A, Titan/Proton, Saturn V/N-1, Nova/Vulkan, pousseurs supplémentaires latéraux/Etages complémentaires.

Manned Spacecraft (Vaisseaux spatiaux habités)

Mercury/Vostok, Gemini/Voskhod, Apollo/Soyouz, Jupiter/Kvartet, Mini-navettes, LM un passager, LM deux passagers.

Miscellaneous Hardware Matériel divers

Kicker-A, Kicker-B, Kicker-C (Soviétiques), DM (module d'amarrage), Scaphandre d'AEV.

Figure 1 : Catégories de matériel spatial.

Program Name (Nom de programme)

Mercury, Vostok, Kicker-B, Proton, etc.

Quantity (Quantité)

Le nombre d'unités dans votre inventaire. Vous ne pouvez pas avoir plus de 6 unités de matériel de tout type.

Initial Cost (Coût initial)

Coût de développement au début d'un nouveau programme.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Recherche et développement



Unit Cost (Coût unitaire)

Le coût de chaque unité supplémentaire.

Safety Factor (Facteur de sécurité)

Fiabilité actuelle de la sécurité du programme.

R&D Cost per Team (Frais de R&D par équipe)

Le coût par équipe d'ingénieurs (cinq équipes sont disponibles au total) pour l'amélioration du facteur de sécurité du programme par la R&D.

Weight (Poids)

Le poids de l'unité d'équipement (masse satellisable). Ceci ne s'applique pas aux véhicules de lancement.

Maximum Payload (Masse satellisable maximale)

Le poids total de la masse satellisable qu'un véhicule de lancement peut propulser dans l'espace.

Max R&D (R&D maximum)

Le niveau maximum de sécurité que le programme peut atteindre par R&D.

Max Safety (Sécurité maximum)

Le niveau maximum de sécurité d'un programme. Pour parvenir à un facteur de sécurité supérieur à Max R&D, le matériel doit être utilisé et testé lors de missions spatiales réelles. Le matériel doit mener à bien au moins une étape de l'utilisation de cette pièce particulière pendant une mission spatiale. Une fois réussie, la sécurité du programme augmente de 1 %. Elle ne peut jamais dépasser le niveau (Max Safety). La mission peut être habitée ou non (essais à vide) et tous les composants utilisés avec satisfaction pendant la mission spatiale s'amélioreront.

(Nota : la mission n'a pas besoin de réussir, seulement le matériel.)

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Sélectionnez l'aire de lancement A, B ou C pour les Futures missions.

Research and Development (Recherche et développement)

Ce bouton de raccourci "tunnel" vous conduit à la technopole (Research Park) pour étudier et développer le matériel afin d'arriver à un facteur de sécurité accrue.

Bureau des futures missions (Future Missions Office)

Avant d'envoyer des vaisseaux spatiaux, des satellites et des astro/cosmonautes dans l'espace, il faut d'abord que vous programmiez les lancements. Toutes les missions de l'espace doivent être planifiées une saison à l'avance. Si c'est le printemps, vous programmerez les missions spatiales de la saison d'automne. Au premier tour de la partie, printemps 1957, il serait impossible de lancer des missions avant l'automne de la même année.

Après avoir sélectionné {Future Missions}, vous aurez une vue des aires de lancement de la base spatiale. Vous commencerez la partie sur une aire disponible et vous pourrez en acheter jusqu'à deux de plus sur cet écran, une mission par aire. Les aires endommagées par des fusées perdues ou de mauvaises conditions doivent être reparées ici avant d'être à nouveau disponibles pour des missions.

Sélectionnez quelle installation de lancement vous souhaitez utiliser. Avec un minimum de deux installations de lancement, vous pouvez programmer des lancements en commun. Les lancements en commun (Joint Launches) sont des missions qui font appel à deux aires et qui impliquent des pousseurs séparés. Les masses satellisables effectuent un rendez-vous et s'amarrent en orbite de la terre, de la lune ou à l'arrivée sur la lune. Si vous ne souhaitez pas programmer d'autres lancements à venir, acheter ou réparer des installations de lancement, vous pouvez quitter en cliquant avec le curseur sur la zone noire qui se trouve en dehors des cases d'aire de lancement ou sur la case de sortie (exit).

Chaque mission spatiale doit être programmée pour chaque installation de lancement (voir l'écran {Future Missions}. Les principales caractéristiques ici sont la terre et la lune. La plupart de vos missions seront proches de la terre. Plus tard dans la partie, vous enverrez des missions vers la lune. On a aussi la possibilité d'envoyer des satellites de survol à chaque planète. En raison de la

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



L'écran des futures missions.
1: Mission Description (Description de la mission)
2: Manned Mission w/Durations (Mission habitée avec séjours prolongés)
3: Amarrage oui/non
4: EVA oui/non
5: LM oui/non
6: Mission Single (seule) ou Joint (en commun)
7: Bouton Reset pour remettre la mission à zéro
8: Boutons de blocage
9: Fait défiler les missions sélectionnées vers l'avant ou l'arrière
10: Draw Mission Steps (Afficher les étapes de mission)
11: Milestone Risk (Risque jalons)
12: Safety Risk (Risque sécurité)

mécanique orbitale, certaines planètes ne sont pas disponibles à chaque saison.

Près de la partie supérieure gauche, il y a du texte affichant quelle aire est attribuée avec le nom et le numéro de la mission. (Il y a aussi une référence rapide de toutes les missions spatiales possibles sur la Carte d'aide du joueur.) A la droite du texte de mission se trouve la case Mission Penalty (Pénalité de mission). Elle indique la perte du pourcentage de sécurité qui sera appliqué à chaque étape sur tout le matériel pendant la mission spatiale (voir Jalons). La case de {Mission Penalty} se fonde sur les circonstances courantes. Cette valeur de pénalité est le pire scénario de perte de sécurité. Les missions programmées et lancées cette saison et à la saison prochaine pourraient modifier ce pourcentage. Les pénalités sur un lancement particulier peuvent être dues à des étapes sautées dans les jalons de missions et les étapes de séjours sautées. Le bord inférieur gauche a des flèches de sélection de mission qui font défiler les 57 types de missions spatiales. En cliquant une fois sur la flèche du haut, la mission de Satellite orbital (Orbital Satellite) apparait en premier. Entre les flèches de sélection de mission, il y a un petit bouton pour afficher toutes les séquences de la mission en cours. C'est très pratique pour déterminer le bon ordre des étapes de mission à suivre dans les missions spatiales plus complexes. Essayez de déplacer la souris sur les étapes de la mission (lettres A, B, C) et vous verrez un texte décrivant la mission du Satellite Orbital en bas de l'écran.

Amenez le curseur sur le bouton Reset (Remise à zéro) et sélectionnez-le. Vous remarquerez que la mission {Orbital Satellite} a été annulée et remise à zéro. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé sur la flèche de sélection de la mission, vous pouvez faire défiler la sélection des missions plus rapidement. (Note : Si vous n'avez qu'une

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Sélectionnez les types de vaisseaux spatiaux



Attribuez des équipages principaux et de secours aux missions habitées.

fonction de lancement active, les missions communes n'apparaîtront pas.)

En programmant un lancement pour la saison suivante, celui ci aurait lieu au cinquième mois de la saison suivante. Deux lancements indépendants auraient lieu au quatrième et sixième mois de la saison suivante. Pas de panique ! Le jeu tient compte de tout cela automatiquement.

Les missions communes doivent être programmées sur les combinaisons d'aires 1:2 ou 2:3 respectivement (jamais les aires 1:3).

Custom Mission (Sélection d'une mission personnalisée)

Une autre manière de sélectionner des missions consiste à utiliser les boutons Mission Icon d'icône de mission. Semblable à des accords sur un piano, cette fonction vous aide à sélectionner les [Custom Missions]. Il existe cinq icônes avec des petits boutons de blocage. Cette fonction de blocage (bouton rouge) active l'icône. En sélectionnant les flèches de sélection de mission, vous lancez une recherche de toutes les missions ayant ce type de fonction. Les icônes peuvent basculer entre actif/inactif puis être bloquées (voir les descriptions d'icônes ci après). Après avoir sélectionné les icônes avec les blocages actionnés, faites défiler les flèches de sélection de missions. Vous remarquerez que seules des combinaisons de mission correspondant au bouton de blocage apparaissent. Par exemple, cliquez sur l'icône d'amarrage, bloquez-la et en utilisant les flèches de sélection de mission, vous verrez que seules les missions impliquant un amarrage seront affichées. En bloquant l'icône Amarrage lorsqu'elle n'est pas en surbrillance, vous sauterez toutes les missions impliquant un amarrage. Ces icônes rendent bien plus facile le choix précis du type de mission que vous cherchez. Pour changer l'icône, le blocage doit être désactivé. Cliquez à nouveau sur le blocage pour le désactiver. Sélectionnez Reset Remise à zéro si vous souhaitez effacer, redémarrer ou annuler votre sélection de mission. Voir la figure 3 pour les descriptions de fonctions.

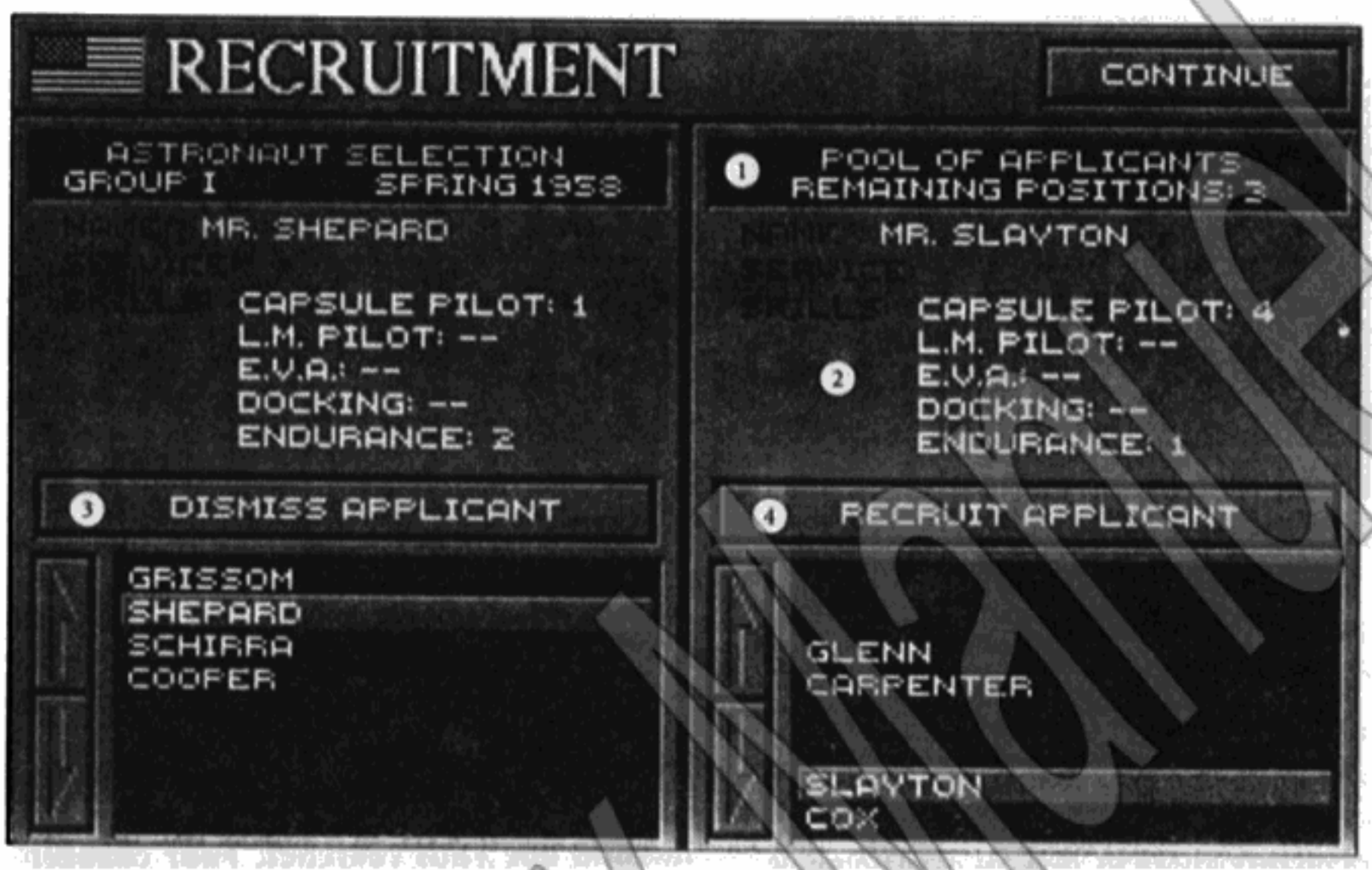
Nota : Les descriptions de missions qui comportent un amarrage exigent que vous placiez un module d'amarrage en orbite lors de la mission ou saison précédente. Les modules d'amarrage ont une durée de vie de deux saisons dans l'espace.

Les Dummy Tests essais à vide sont des missions non habitées que vous pouvez programmer pour des capsules, des mini-navettes et des fusées (sous-orbitales, orbitales et amarrages non habités.) Les essais à vide ne

Nombre de Lancements	Numéro du mois de la saison suivante
Un	Cinquième (mois)
Deux	Quatrième, sixième
Trois	Troisième, quatrième, cinquième
Deux communs	Cinquième
Un seul	Quatrième (seul), sixième (en commun)
Deux en commun	

Figure 2: Programmation du lancement.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Sélection Recrutement.
1: Number of astronauts (Nombre d'astronautes restant à recruter.)
2: Astronaut's skills (Compétences de l'astronaute.)
3: Remove (Supprimer le candidat.)
4: Select (Sélectionner le candidat.)

font pas gagner ou perdre de points de prestige mais si le matériel donne satisfaction sur une étape de la mission, le facteur de sécurité augmente de 1 %. Il en va de même pour toutes les missions habitées mais les conséquences sont plus grandes pour les échecs.

Une fois que vous avez la mission que vous souhaitez afficher, sélectionnez Continue. Après avoir sélectionné une mission habitée on vous demandera de choisir un programme de vaisseau spatial. Après l'avoir sélectionné, il faut que vous attribuiez un équipage de vol principal et un équipage de secours. Ces équipages doivent déjà avoir été entraînés avec le vaisseau spatial, une saison avant. Une fois toutes vos missions attribuées, vous n'aurez besoin de revenir à Future Missions que si vous souhaitez changer ou annuler une mission.

Astronaut Recruiting (Bureau de recrutement des astronautes)

Tous les deux ou trois ans, dans l'administration, des astronautes apparaîtront dans la case. Cela veut dire qu'un nouveau groupe est disponible pour le recrutement. En cliquant sur la case Astronaut Recruitment (Recrutement des astronautes), un écran apparaît vous demandant si vous souhaitez en recruter. Pendant la partie, on peut sélectionner jusqu'à cinq groupes d'astronautes (à partir d'un total de 106 astronautes pour chaque côté.) Des événements aléatoires déterminent si un joueur reçoit trois pilotes militaires supplémentaires et si des femmes astronautes sont disponibles. (Ceci donnerait une sélection de 63 sur 109).

Dans le recrutement des astronautes sur la droite, il y a une liste de noms de recrues potentielles au choix. Vous pouvez compulser la liste, en déplaçant les flèches vers le haut ou le bas.

Au dessus de la liste, il y a les données sur ies compétences des recrues indiquées. Les compétences ne seront toutes connues que lorsqu'ils auront été sélectionnés et envoyés à l'entrainement de base. Chaque point de compétence d'un astronaute représente des pourcentages supplémentaires qui peuvent s'ajouter au facteur de sécurité correspondant lors d'une mission spatiale. Plus le chiffre est élevé, plus le pourcentage de sécurité augmentera. Il est recommandé de

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Unmanned/Manned (Non habitée/habitée)

Vous pouvez choisir entre des missions {Unmanned} (missions de Satellites, essais à vide non habités dont la représentation généralisée est un satellite), ou des missions {Manned} (avec une vue d'un astronaute). Le schéma en camembert qui accompagne l'astronaute indique Mission Duration (durée de la mission). Les {Mission durations} vont de A, la plus courte, à F, la plus longue, sur les vols spatiaux habités. Chaque tranche supplémentaire du camembert augmente la {Duration} d'une unité (Voir Durée).

Docking (Amarrage)

Toutes les missions impliquant l'amarrage ou avec l'option désactivée.

EVA, Activités extra-véhiculaires

Toutes les missions qui ont projeté des activités extra-véhiculaires ("promenades dans l'espace") ou avec l'option désactivée.

Lunar Module (Module lunaire)

Toutes les missions impliquant des essais de LM, des alunissages ou avec l'option désactivée.

Single/Joint Launches (Lancements seuls/en commun)

Sélectionnez les missions {Single Launch} ou des missions {Joint Launch}.(Pour les {Joint Launches} vous devez avoir au moins deux installations de lancement.)

Figure 3. Description des caractéristiques.

sélectionner des recrues avec les compétences les plus élevées. Le niveau maximum dans chaque catégorie de performance est 4. Voir la figure 4 pour les compétences.

Sur le côté gauche, vous pouvez retirer des astronautes de votre liste de sélection et choisir de nouvelles recrues sur la droite. Vous ne pouvez pas quitter cet écran avant d'avoir sélectionné un groupe complet d'astronaute. Voir la figure 5.

Capsule Pilot (Pilote de capsule)

Cette compétence est ajoutée lors de toutes les étapes de mission de capsules habitées et de mini-navettes.

Pilote de LM

Cette compétence est ajoutée lors de toutes les étapes de mission de LM.

EVA

Cette compétence est ajoutée lors des étapes de promenades dans l'espace.

Docking (Amarrage)

Cette compétence est ajoutée pendant toutes les tentatives d'amarrage.

Endurance (Endurance)

Cette faculté est ajoutée au facteur de sécurité de la capsule pendant les essais de séjours prolongés dans l'espace et les missions lunaires.

Figure 4: Compétences des astronautes

Groupe I	**Sept astronautes (sur 11)**
Groupe II	**Neuf astronautes (sur 18)**
Groupe III	**Quatorze astronautes (sur 20)**
Groupe IV	**Seize astronautes (sur 28)**
Groupe V	**Quatorze astronautes (sur 20)**

Figure 5: Groupes et nombre d'astronautes dans chaque groupe.

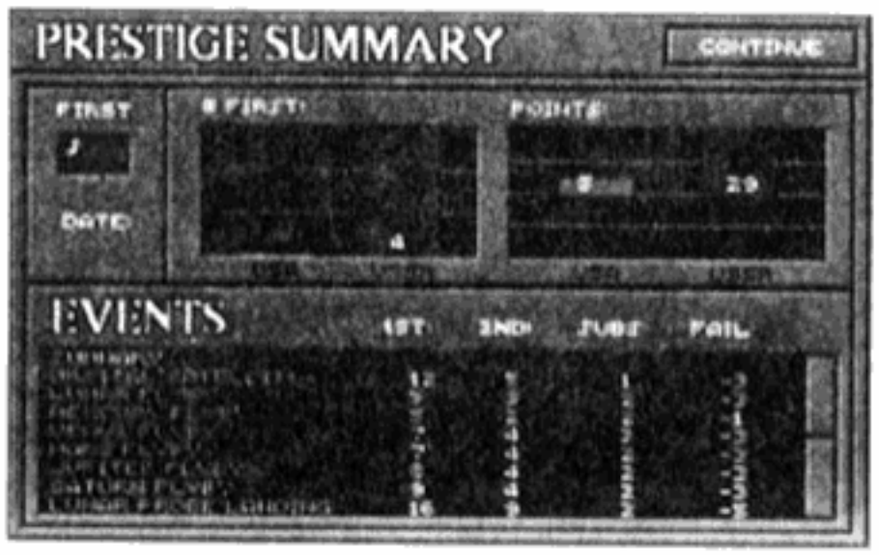
Preferences Office (Bureau des préférences)

Pendant la partie, vous ne pouvez changer que la musique, le son et l'animation.

Time Capsule Office (Bureau de la capsule du temps)

C'est là que vous sauvegardez et rappelez des parties ou que vous quittez tout à fait.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Le résumé du prestige (Prestige Summary) montre le pays qui a réussi d'abord, les "premières" dans l'espace, les points de prestige et les jalons de l'espace.



Le Briefing de renseignements (Intelligence Briefing) affiche des données sur le matériel et les projets de mission de votre opposant.

Space Museum (Musée de l'espace)

Le musée donne des informations qui peuvent vous assister sous la forme de données et de statistiques dans la partie en cours pour comparer les records et les premières et avec les parties précédentes.



Director's Rating Chart (Tableau de notation du Directeur)

Vous pouvez comparer vos progrès en tant que Directeur de mission. Le pays indiqué en haut est le vainqueur en titre. Votre total de points variera selon le niveau du jeu.



Space History(Affichage de l'histoire spatiale)

C'est un historique de votre partie en cours avec toutes les missions réussies et manquées de votre pays sous la forme d'un calendrier. Chaque type de description de capsule ou de mission est répertorié. En cliquant sur le vaisseau spatial, un texte descriptif affiche la mission, l'équipage et le total de points de prestige remportés. Vous pouvez revoir n'importe quelle mission en cliquant sur le bouton Replay.



Mission Records (Records de mission)

Sur la base d'anciennes parties terminées, une liste des records des meilleures et pires missions et des records individuels peut être consultée. Exemples : le tout premier alunissage réussi ; la première promenade dans l'espace ; astronaute ayant le plus grand nombre de vols spatiaux dans une partie, etc. Reset ne supprime les records que de cette catégorie spécifique.



Prestige Summary (Résumé du prestige)

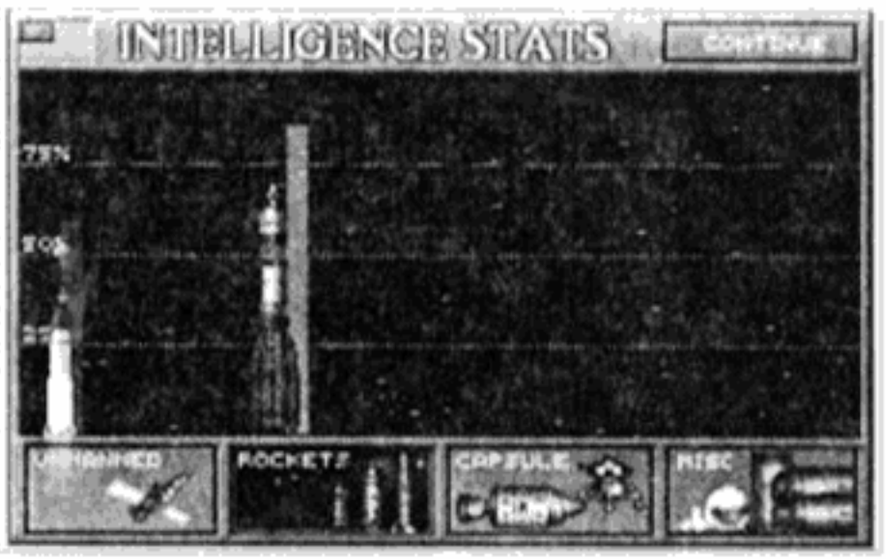
Ce tableau affiche quel pays arrive en premier sur la Liste du prestige (Prestige List) de la partie. Chaque grande première et chaque jalon de l'histoire spatiale est répertorié avec un drapeau indiquant quel pays a été le premier avec les points de prestige cumulés dans chaque catégorie. Ceci peut aussi vous indiquer les jalons restant à atteindre, ce qui peut être précieux pour la planification de futures missions.



Hardware Efficiency (Efficacité du matériel)

Tous vos programmes de matériel dans la partie en cours sont affichés avec les rapports de succès des missions et les points de prestige du matériel. Cliquez sur le drapeau pour basculer entre la comparaison de Prestige et d'efficacité (Efficiency). Ces deux tableaux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Eléments de comparaison sur votre matériel et celui de votre opposant.



Votre patron en train d'examiner vos performances.

sont pratiques pour déterminer le matériel fiable et celui qui a contribué à gagner du prestige.

Astronaut History (Histoire des astronautes)

Historique des accomplissements de chaque astronaute dans la partie en cours. Nombre vols, de domaines de missions, d'années d'expérience, etc.

Quartiers généraux du Pentagone/KGB

C'est là que se déroulent les briefings de renseignements sur votre opposant. Comme dans la réalité, les données de renseignements ne sont pas toutes exactes. Même des photos peuvent être modifiées dans le but de tromper. Parfois, de fausses propositions spatiales préliminaires ont été interprétées comme de vrais programmes préliminaires par les bureaux de renseignements rivaux.

Library (Bibliothèque)

Des données top secrètes sont fournies sur le matériel ou les missions spatiales prévues de votre opposant. Malheureusement, il arrive qu'elles ne soient pas toujours exactes.

Statistiques CIA/KGB

Inventaire de votre matériel spatial comparé au matériel connu de votre opposant. Voir Space Hardware (Matériel de l'espace) pour les descriptions de matériel et Annexe A pour les dessins du matériel.

Capitole/Politburo

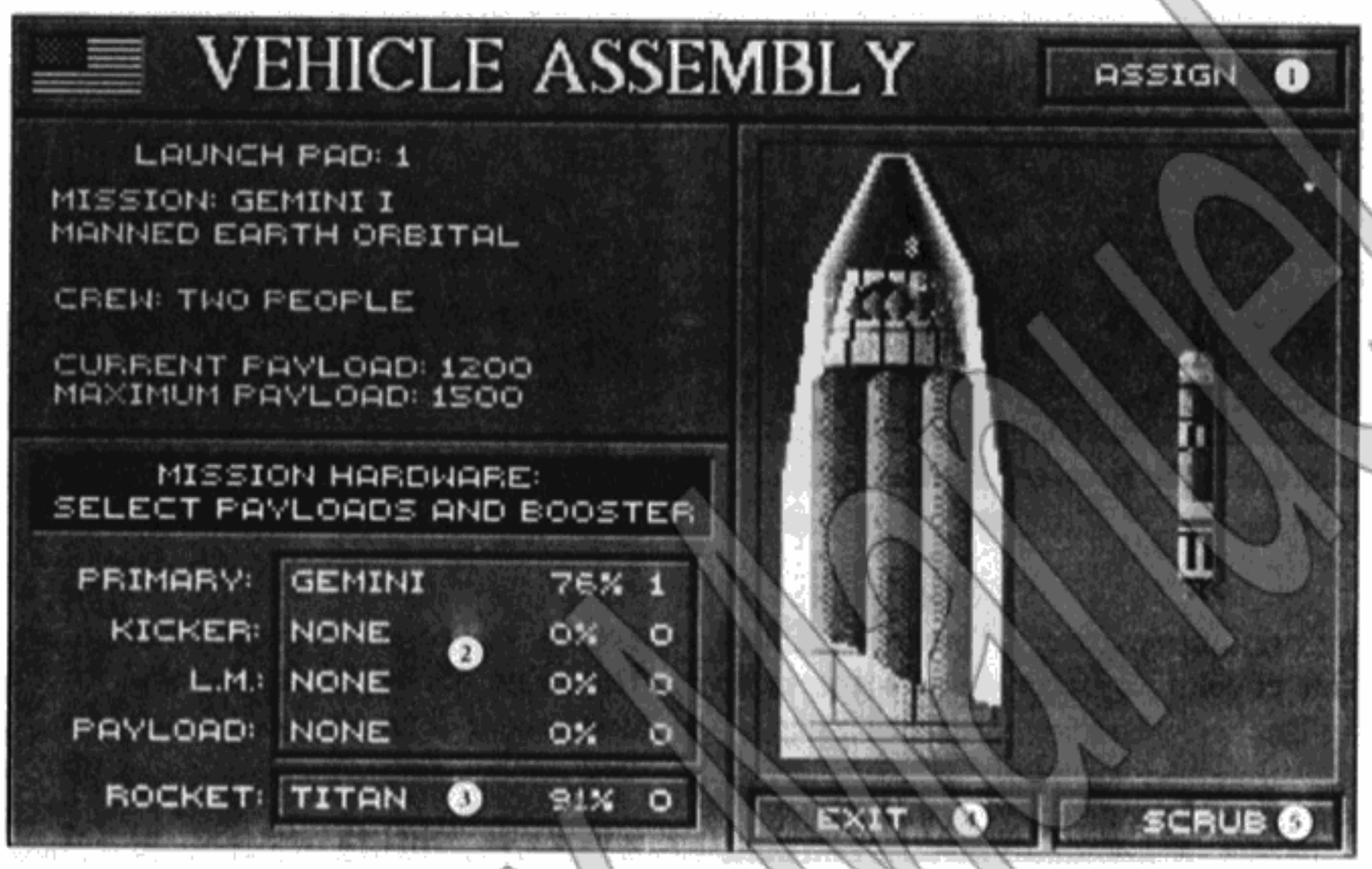
Une fois l'an, le dirigeant de votre pays examine vos performances en tant que Chef du programme spatial. Une année couronnée de succès peut vous attirer des louanges et augmenter votre financement, tandis qu'un échec peut être source de grandes déceptions. Au niveau de difficulté 1, si vos performances sont extrêmement mauvaises, le Président vous suggérera de vous retirer. Aux niveaux supérieurs contre un opposant-ordinateur, de mauvaises performances entraîneront votre renvoi et mettront fin à la partie. Une partie "Humain contre Humain" ne fait que suggérer le renvoi. Un tableau indique les récentes variations de votre prestige. Comme dans la réalité, l'opinion publique du gouvernement change lentement.

VAB/VIB (Bâtiments d'assemblage des véhicules)

Les masses satellisables et les fusées doivent être assemblées pour les missions prévues pendant la saison en cours. Le côté gauche affiche une description des objectifs de la mission prévue. Si une mission habitée est programmée, la liste de l'équipage de vol est affichée. La configuration matériel/masse

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Vehicle Assembly (Assemblage de véhicules)
1: Accepter Assemblage de véhicules
2: Configuration de la masse satellisable.
3: Sélection de la fusée
4: Quitter VAB
5: Annuler la mission.



satellisable et pousseur doit faire l'objet d'une sélection soigneuse. Placez le curseur sur la case de pousseur ou masse satellisable et sélectionnez-la pour les passer en revue. Chaque programme a le facteur de sécurité en cours et le nombre d'unités de matériel disponibles. Comparez soigneusement les poids des masses satellisables aux rapports de puissance des fusées. Le VAB n'acceptera pas une configuration de lancement si le poids de la masse satellisable dépasse les capacités de la fusée. Vous pouvez soit sélectionner une fusée plus puissante et/ou une combinaison de pousseur soit annuler la mission. Si la masse satellisable et le véhicule de lancement sont corrects, déplacez-les vers l'aire de lancement en cliquant sur Assign (Attribuer). Si vous avez besoin de remplacer du matériel ou d'effectuer d'autres tâches, choisissez Exit (Sortie).

Il arrive que vos programmes ne soient pas prêt à voler pour un lancement cette saison. Vous pouvez annuler les lancements en sélectionnant Scrub (Annuler). (Vous aurez une pénalité de trois points de Prestige pour avoir annulé une mission.)

Le bouton Auto Purchase (Achat automatique) est pratique pour acheter le matériel affiché dans VAB/VIB, mais il faut bien entendu que vous ayez déjà mis le programme au point.

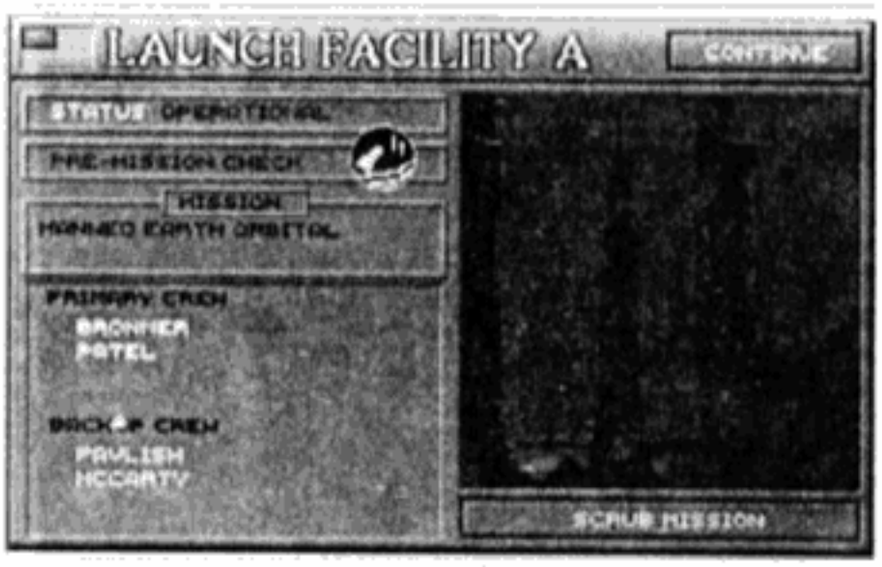
Aire de lancement A, B et C

Vous commencez avec une aire de lancement opérationnelle (A) et vous pouvez en acheter deux de plus pour arriver à un total de trois installations de lancement. Elles afficheront les missions en cours programmées pour cette saison. Vous pouvez annuler des missions à partir de cet endroit. Les aires de lancement détériorées peuvent être réparées sur ce site.

La Technopole

Cette zone commence sous la forme d'une petite installation de recherche et de développement de matériel spatial. Pendant la partie, elle grandit jusqu'à devenir un groupe de bâtiments. Chaque programme de matériel peut être sélectionné comme au Bureau des achats (Purchasing Office). Cinq équipes d'ingénieurs au maximum peuvent être affectées à un programme de R&D, une fois par saison. Pour améliorer le facteur de sécurité d'un programme, comparez les coûts par équipe. Plus on sélectionne d'équipes, meilleures sont les chances d'amélioration.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Cet écran donne le descriptif de votre mission, les équipages principaux et de secours et vous permet d'annuler ou de lancer votre fusée.



Dans le bâtiment de commande (Mission Control Building) des missions vous pouvez avancer un lancement ou déclasser votre mission.

En sélectionnant le bouton R&D, vous verrez les progrès de l'équipe. Vous pouvez mettre au point d'autres programmes ou quitter Research (Recherches) avec Continue ou avec le bouton "tunnel" pour aller aux Purchasing (achats).

La lune

Cette vue de la lune est un rappel de votre objectif global. En cliquant sur la lune, vous obtenez une mise à jour de la reconnaissance photo en cours pour trouver les sites d'alunissage sûrs. La reconnaissance photo ne peut être améliorée que par l'envoi de satellites interplanétaires, de sondes lunaires au sol, de passages lunaires habités ou d'orbites circumlunaires habitées. Voir Obstacles aux jalons pour plus de détails.

Contrôle des missions

Si vous avez des missions programmées cette saison et si vous avez terminé toutes vos autres tâches, y compris le VAB/VIB, vous êtes prêts à commencer les comptes à rebours de lancement. Un écran apparaîtra vous demandant si vous voulez accélérer un lancement (en abaissant le facteur de sécurité de 3 % pour tout le matériel à chaque étape), ou déclasser une mission (une mission moins compliquée et plus sûre mais vous perdez 3 points de prestiges). Vous ne pouvez déclasser une mission qu'une fois. Plus tard, vous n'aurez que l'option de lancer (Launch) ou d'annuler (Scrub).

Chaque mission programmée peut être avancée d'un ou deux mois. Ceci implique des fonds supplémentaires (3MB) et une perte de sécurité (de - 3 %) pour chaque mois d'avance. Dans les missions en commun, les deux missions seraient avancées ensemble et la sécurité baisserait pour chacun des lancements. Avancer une mission est une mesure dangereuse, mais elle peut vous permettre d'arriver à un jalon plus tôt et de recueillir le prestige que votre opposant aurait pu avoir.

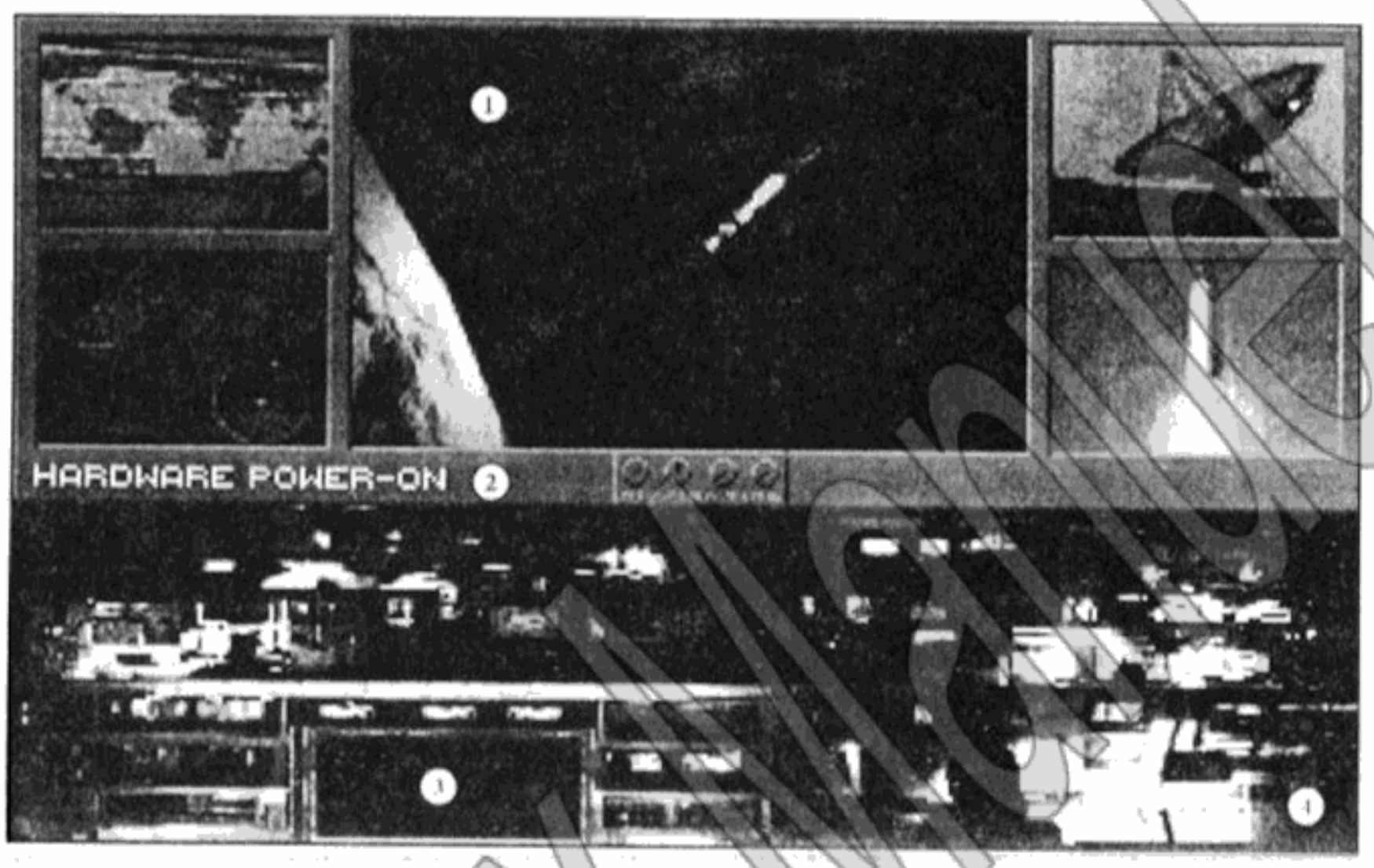
Une série d'écrans donnera la liste de l'ordre de lancement et décrira la mission en cours. Les opposants humains peuvent voir les missions ensemble.

Nota : Vous ne verrez les images télévisées de votre opposant-ordinateur que s'il est arrivé à obtenir du prestige d'abord. La communication de ces images de propagande donne à votre bureau de renseignements l'occasion d'analyser les données du film et vous fournit des informations sur leur matériel spatial en statistiques du Pentagone/KGB. Les noms des missions ou échecs de votre opposant resteront secrets.

Avant chacune de vos missions, vous n'aurez une dernière possibilité d'annuler ou de continuer vos lancements. Les statistiques de sécurité du matériel seront affichées pour que vous puissiez les consulter. Il est fortement recommandé d'annuler des missions avec du matériel qui vient de produire des échecs catastrophiques sur des lancements habités précédents ! Une fois que vous donnez le feu vert définitif à une mission, elle continue

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Missions in Progress (Missions en cours)

1: Couverture télévisée.

2: Etape de mission

3: Case d'état et plage de sécurité.

4: Contrôle de la mission

d'elle même. On vous donnera peut-être l'option d'interrompre la mission en raison d'une défaillance des séquences, mais autrement enfoncez-vous bien dans votre siège et rongez-vous les ongles !

Pendant les missions spatiales, de nombreuses animations différentes s'exécuteront selon le pays, le matériel et l'événement de la mission. Les animations de marche sur la lune varient entre les pays et le type de LM. Les quatre écrans plus petits affichent des photos correspondant à ce qui se produit au moment de cette étape particulière de la mission. Plus de six cents photos sont ainsi affectées aux étapes spécifiques.

Avec les lancements habités, les satellites orbitaux et les sondes vers la lune, des animations apparaîtront à toutes les étapes des missions. Pour les missions non habitées et les essais à vide divers, seule une animation du lancement apparaîtra et seule une récapitulation en image de la mission donnera les résultats.

Pendant les animations, chaque étape de la mission en cours est affichée à l'écran Mission Control (Contrôle des missions). Sur les lancements américains, l'étape de mission est sous l'écran principal. Le texte d'étape pour les missions soviétiques est affiché au dessus de l'écran principal.

La case d'état (Status) sur la Console de contrôle des missions (Mission Control Console) affiche la tolérance de sécurité du matériel principal pour chaque étape. La plage de sécurité est indiquée en bleu. Le vert est le niveau de tolérance et le jaune est la compétence de l'astronaute. Si la tolérance, en vert, passe au dessus de la plage de bleu, elle se change en rouge et cette étape de la mission est en mode échec. A ce point, il apparaîtra soit une nouvelle animation (explosions, etc.) soit un écran de mode échec (Failure Mode).

L'écran de mode échec affichera quel matériel n'est pas arrivé dans la plage de sécurité et quelles sont les conséquences. Il faudra parfois que vous preniez la décision d'abandonner ou de continuer une mission. Il est conseillé de suivre un chemin sûr et de faire rentrer votre équipage le plus vite possible. Après un mode échec, soit la mission continue soit l'écran de récapitulation apparaît.

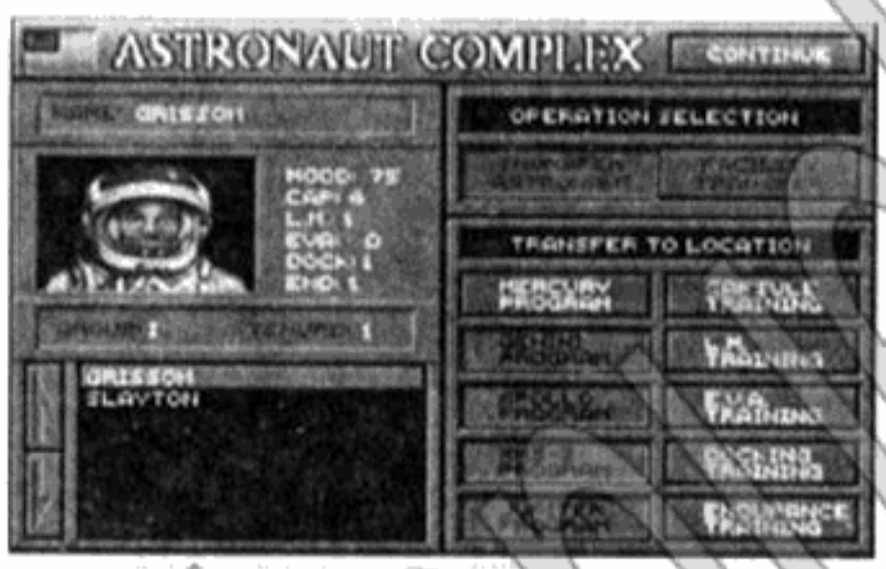
Cimetière d'Arlington/Mur du Kremlin

Le dernier lieu de repos des héros tombés en service.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Basic Training (L'entrainement de base) montre l'astronaute sélectionné, ses compétences et une option de retrait.



Le centre des astronautes (Astronaut Complex) vous permet de transférer l'astronaute ou de visiter le bâtiment. Il vous permet aussi de sélectionner des programmes de vaisseaux spatiaux ou d'entrainement de niveau supérieur.

Drapeau

Quand vous avez termine votre tour, cliquez sur le drapeau. Si vous avez des missions programmées cette saison, vous recevrez l'ordre d'aller à Mission Control (Contrôle des missions) pour confirmer les lancements. Vous pouvez alors finir votre tour en abaissant le drapeau.

Bâtiments supplémentaires

D'autres bâtiments apparaissent à la base spatiale une fois que vous avez acheté de nouveaux Programmes de matériel spatial (Space Hardware Programs) et recruté (Recruit) des Astronautes/Cosmonautes.

Astronautes et Cosmonautes

Après avoir recruté votre premier groupe d'Astronaute, plusieurs bâtiments principaux apparaitront sur la base spatiale. Les bâtiments des cosmonautes fonctionnent de la même manière.

Basic Training (Formation de base des Astronautes)

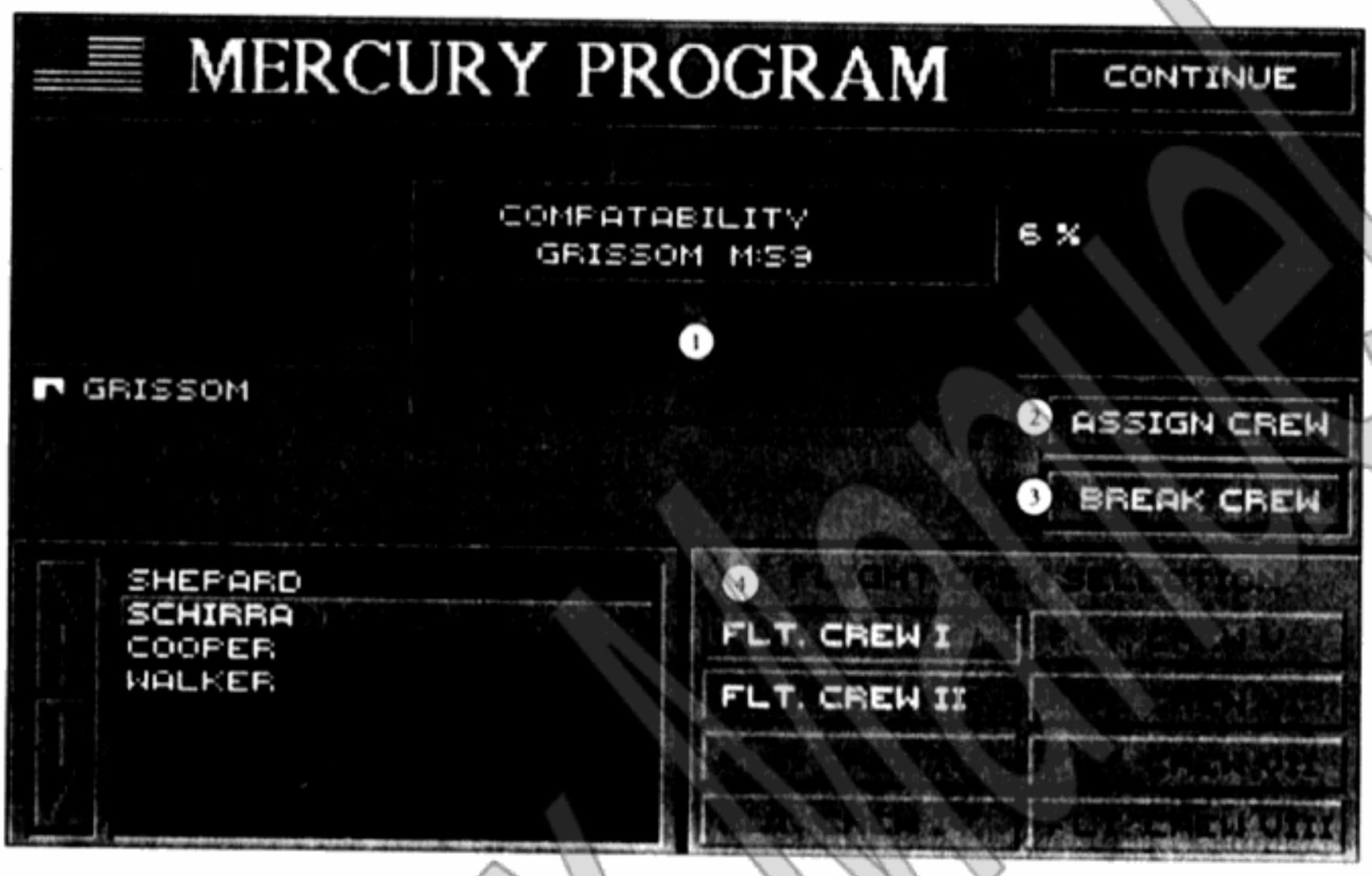
Vos nouveaux astronautes commencent leur carrière avec un entrainement de base. Vous pouvez retirer un astronaute à n'importe quel moment, mais plus ils restent longtemps (jusqu'à 3 saisons) en entrainement de base, plus leurs compétences s'amélioreront. Une fois retirés du {Basic Training}, un astronaute ne peut pas y retourner. Quand ils quittent le {Basic Training}, les astronautes sont envoyés au centre des Astronautes (Astronaut Complex).

Astronaut Complex/Cosmonaut Center (Centre des astronautes/centre des Cosmonautes)

A partir d'ici, vous inscrivez vos astronautes à l'entrainement de niveau supérieur (Advanced Training) (entrainement pour capsule, entrainement LM, etc.) ou aux programmes de vaisseaux spatiaux (Spacecraft Programs) (Mercury, Vostok, XMS-2, etc.) En haut, à gauche, on trouve les compétences des astronautes mentionnés. La colonne en bas à gauche donne une liste des astronautes disponibles pour les missions. A droite de l'écran, il y a dix boutons (programmes de vaisseaux spatiaux et installations d'entrainement de niveau supérieur), vous pouvez transférer les astronautes un à un. Un bouton de programme de vaisseau spatial ne sera pas actif à moins que vous l'ayez acheté.

Quand vous transférez des astronautes à un programme de vaisseau spatial, vous devez aussi les affecter comme équipages de vol. Vous pouvez consulter ces programmes de vaisseaux spatiaux en cliquant sur le bâtiment spécifique de la base spatiale ou en passant par le raccourci "tunnel". Cliquez sur le bouton Transfer Astronaut (Transférer Astronaute) (un titre Transfer to Location (Transfert à un

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Program Screen (Ecran du programme)
1: Moral et Compatibilité
2: Affecter un astronaute à un équipage de vol.
3: Annuler l'équipage de vol
4: Equipages de vol actifs

endroit) apparaitra) et sélectionnez à quel programme de vaisseau spatial vous voulez envoyer un astronaute (veillez à envoyer assez d'astronautes pour remplir au moins un équipage primaire et un équipage de secours). Par exemple, des programmes de capsules à deux passagers auront besoin d'un équipage principal et d'un équipage de secours de 2 astronautes chacun. Tout astronaute en reste sera renvoyé au Centre des astronautes (Astronaut Complex). Vous pouvez aussi envoyer des astronautes à l'un des centres (Advanced Training) et les faire travailler à une compétence particulière au Centre des astronautes.

En cliquant sur le bouton Facility Transfer (Transfert d'installation) (un titre Visit Location (Visite des locaux) apparaîtra), vous pouvez alors sélectionner quel programme ou quelle installation d'entrainement de niveau supérieur vous voulez visiter.

Il est fortement recommandé de rendre visite au programme de vaisseau spatial où vous venez d'envoyer vos astronautes. Avant de terminer votre tour, il faut qu'ils soient affectés à des équipages de vol sinon ils retourneront par défaut au Centre des astronautes. Les astronautes devront être réaffectés au programme de vaisseau spatial et s'entraineront pour cette saison. Ceci les rendra indisponibles pour les missions à venir jusqu'à la saison suivante !

Advanced Capsule Training (Entraînement de niveau supérieur capsule)
Améliore les compétences de pilote de capsule d'un astronaute. Contribuerait à la sécurité dans toutes les étapes de mission de capsule et de mini-navette.

Pilot Training (Entraînement des pilotes de LM)
Améliore les compétences de pilote de LM.

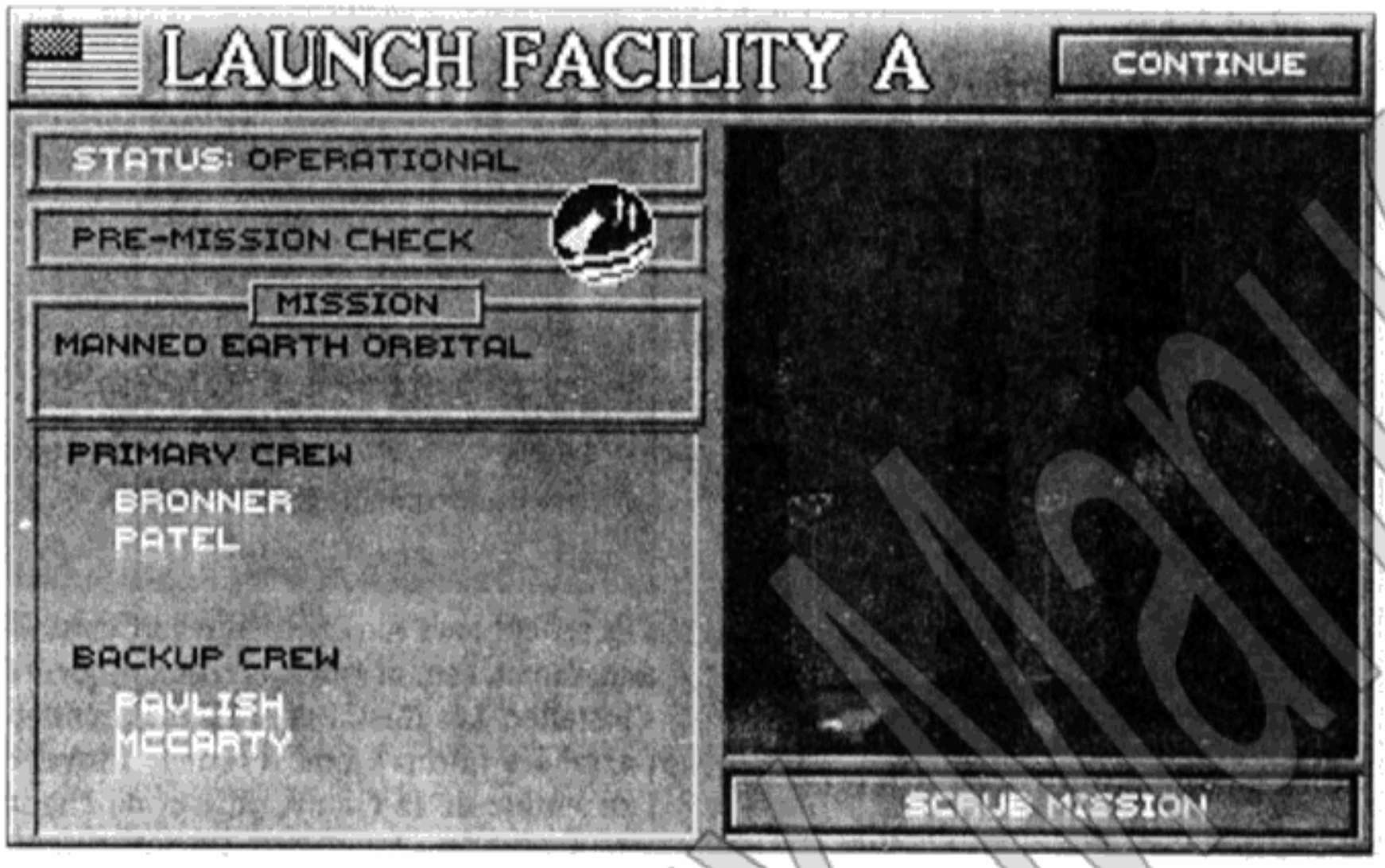
Training (Entraînement pour les AEV)
Améliore les compétences des astronautes pour les activités extra-véhiculaires.

Navigation and Docking Building (Bâtiment Navigation et Amarrage)
Améliore les compétences d'un astronaute pour toutes les tentatives d'amarrage.

Centrifuge Building (Bâtiment de la centrifugeuse)
Améliore l'endurance d'un astronaute pour les missions spatiales de longue durée.

Figure 6: Entrainement de niveau supérieur

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Medical Center (Centre médical)

Cet hôpital est l'endroit où vos astronautes essaient de récupérer pour pouvoir voler à nouveau. Une saison après avoir recruté votre groupe d'astronautes N°1, cinq bâtiments d'entrainement de niveau supérieur seront construits à la base spatiale. Les astronautes peuvent être affectés à ces installations à partir du Centre des astronautes (Astronaut Complex).

Advanced Training (Entraînement de niveau supérieur)

Une fois dans leur carrière, les astronautes peuvent améliorer une de leurs compétences en effectuant cette formation complète (sur 2 ans) Advanced Training. Envoyer un astronaute à Advanced Training coûte 3 MB. Voir la figure 6.

Spacecraft Programs Buildings (Bâtiments des programmes de vaisseaux spatiaux)

Pour Mercury, Vostok, etc., ils vous donnent des informations sur le niveau actuel de fiabilité du vaisseau spatial, l'affectation des équipages de vol et les données sur leur Morale (moral) et leur Compatibility (compatibilité).

Quand les astronautes sont envoyés à l'entrainement dans le cadre d'un programme de vaisseau spatial, ils doivent être affectés à des équipages de vol. En tant qu'équipage de vol, les astronautes ont besoin d'une saison complète pour se familiariser avec un vaisseau spatial et les autres membres de l'équipage avant d'être affectés à des missions spatiales. Il faudra qu'ils s'entraînent même s'ils ont été affectés à ce programme auparavant.

Pendant un programme de vaisseau spatial, vous pouvez examiner les compétences de chaque astronaute : mettez le curseur sur l'astronaute souhaité, cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur leurs noms. Comparez attentivement les compétences de chaque astronaute avant de les affecter à des équipages de vol, surtout sur des vaisseaux spatiaux avec plusieurs membres d'équipage. Chaque programme de vaisseau spatial a un nombre spécifique de postes requis pour l'équipage de vol. A chaque poste (place) d'un équipage de vol correspondent des responsabilités pendant la mission spatiale.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

La capsule Gemini

1. Pilote de capsule/Amarrage

2: Pilote de LM/Spécialiste en activités extra-véhiculaires

En affectant un astronaute à une place, leurs compétences seront employées pendant ces parties de la mission. L'astronaute de la place #1 est chargé de toutes les responsabilités de la capsule et de l'amarrage, l'astronaute de la place #2, quant à lui, a la responsabilité de piloter le LM et de toutes les activités extra-véhiculaires. Toutes les compétences ne seront pas nécessairement employées à chaque mission. Toutefois, il est conseillé de constituer un équipage de vol harmonieux.

Tous les astronautes d'un programme de vaisseau spatial doivent être mis dans un équipage sinon ils seront automatiquement renvoyés au Centre des astronautes (Astronaut Complex).

Pour chaque mission spatiale, il faut un équipage principal et un de secours. Si vous prévoyez deux missions spatiales habitées avec le même type de vaisseau spatial, il faudra quatre équipages différents. Un équipage de vol peut être attribué (principal ou de secours) à une mission une fois par an.

Morale (Moral) et Compatibility (Compatibilité)

Quand vous affectez des astronautes à des équipages de vol, une case de {Morale} apparaît à gauche de leurs noms. Cette case indique leur moral dans l'ensemble en ce qui concerne leurs progrès personnels et la satisfaction qu'ils tirent du programme spatial.

Couleur	Humeur
Vert	Super !
Jaune	OK
Rouge	Frustré
Noir	Ras-le-bol (veut prendre sa retraite)

Les astronautes sont des "fous volants" qui ont l'esprit de compétition et vivent pour voler. Si on ne leur donne pas de missions spatiales et

Bâtiment d'entraînement Mercury/Vostok
Programme de capsule pour un passager

Bâtiment d'entraînement Gemini/Voskhod
Programme de capsule pour deux passagers

Bâtiment d'entraînement Apollo/Soyouz
Programme de capsule pour trois passagers

Bâtiment d'entraînement Jupiter/Kvartet
Vaisseau spatial pour quatre passagers

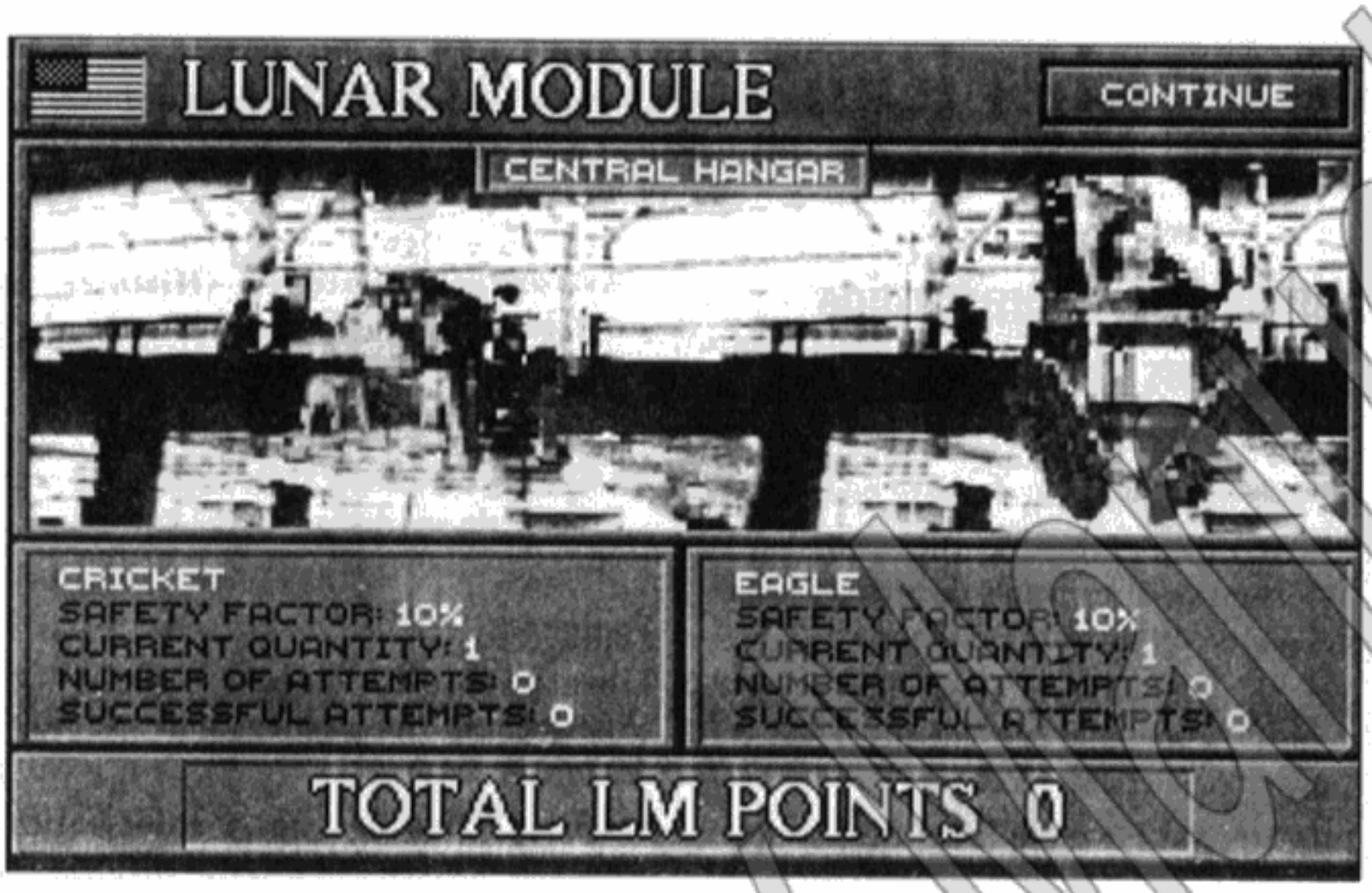
Hangar d'entraînement XMS-2/Lapot
Mini-navette pour trois passagers.

s'ils restent assis sans rien faire au Centre des astronautes, l'ennui et la frustration risquent de s'installer. Les missions réussies (premières parmi les jalons) améliorent le moral de l'ensemble de la Compagnie et de chaque astronaute. Tous les astronautes qui atteignent l'espace sans problème reçoivent leurs ailes d'astronautes. Il leur plaît d'être affecté dans un équipage principal. Partir dans l'espace les rend particulièrement heureux. Les échecs ou missions annulées les déprime. La mort d'un autre astronaute peut profondément affecter la Compagnie. Certains peuvent même démissionner !

La compatibilité parmi les astronautes dans un équipage est un autre facteur qui vient affecter leur moral. En cliquant sur la case {Morale} (la petite case de couleur, à la gauche du nom de l'astronaute une fois qu'il a été affecté à un équipage), le dossier individuel apparaîtra. Cet écran vous donne un rapport de psychologue sur l'astronaute et sur son entente avec les autres dans l'équipage. Vous pouvez cliquer sur la case {Morale} de chaque astronaute pour examiner leur compatibilité. La case de {Compatibility} présente l'astronaute que vous étudiez et s'il s'agit d'un équipage de plusieurs personnes, vous verrez des cases de couleur indiquant comment ils s'entendent (ou pas) avec les autres. Examinez tout l'équipage car le fait qu'un astronaute n'en aime pas un autre ne signifie pas que l'inverse est vrai !

Couleur	Compatibilité
Vert	OK! L'équipe idéale.
Rouge	Attention ! Ils ne s'entendent pas !

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Certains astronautes s'entendent mieux avec d'autres dans la Compagnie. S'ils ne s'apprécient pas l'un l'autre, ils ne vont pas être contents que vous les ayez mis en équipe. Par conséquent leur moral va chuter. (Les astronautes maintiennent toujours leur niveau de professionnalisme pendant les missions spatiales. L'incompatibilité n'affecte pas leurs compétences pendant le vol.)

L'écran du moral de l'astronaute (Astronaut Morale) vous indique comment l'équipage s'entend. Vous aurez peut-être besoin de réaffecter des équipages pour obtenir les meilleurs résultats. Les astronautes préfèrent être dans le programme de vaisseau spatial le plus avancé et n'apprécient pas qu'on les trimballe indéfiniment d'un programme à l'autre.

Autres programmes

Training Facilities (Installations d'entraînement au LM)

L'installation d'entraînement du LM vous donne les informations sur le niveau des essais et sur la fiabilité du LM. Le niveau des essais sur le LM est affiché en points en bas de l'écran. Chaque essai réussi de LM effectué en orbite terrestre vaut un point. Un essai de LM effectué en orbite circumlunaire vaut deux points. Avant d'essayer un alunissage habité, vous devez avoir au moins trois points d'essais de LM sinon leur sécurité sera réduite. Vous pouvez avoir n'importe quelle combinaison d'essais de LM tant que le total de points est de trois ou plus. Les atterrissages en ascension directe (Jupiter et Kvartet) n'exigent pas d'essais de LM.

Satellite Building (Bâtiment des satellites)

Des données sont fournies sur les satellites orbitaux (Orbital Satellites), les satellites interplanétaires (Interplanetary Satellites), les sondes lunaires (Lunar Probes) et les possibilités d'amarrage (Docking). La case {Interplanetary Satellite} donne des données sur chaque planète ayant eu des missions réussies. En sélectionnant la lune par les cases {Interplanetary} ou {Probe}, vous affichez votre niveau actuel de reconnaissance photo pour les zones d'alunissage. (Ces données se trouvent aussi à l'écran de la base spatiale lunaire).

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

DESCRIPTIONS DES BÂTIMENTS

Administration américaine

Headquarters (Quartiers généraux de la NASA)

Budget: Une indication de votre budget et de celui de votre opposant. D'autres écrans donnent des informations sur les changements dans les points de prestige et les postes où les dépenses ont été allouées.

Purchasing (Achats): C'est là que de nouveaux programmes peuvent être lancés et où on peut acheter des pièces détachées.

Future Mission Planning (Planification des futures missions): Déterminez quelles missions spatiales seront programmées à la saison suivante.

Astronaut Recruiting (Recrutement des astronautes): Sélectionnez vos astronautes pour votre programme spatial.

Preferences (Préférences): (Dés-)Activez les fonctions de musique, de son et d'animation.

Time Capsule (Capsule du temps): Sauvegardez ou rappelez la partie.

Space Museum (Musée de l'Espace)

Director's Ranking (Rang du Directeur): Un bref aperçu de vos progrès dans la course à l'espace.

Space History (Histoire spatiale): Chronologie en icônes de l'espace montrant les événements spatiaux dans votre partie en cours. Une fonction de playback affichera vos missions.

Mission Records (Records des missions): Toutes sortes de records de l'espace, tant positifs que négatifs.

Prestige Records (Tableau du prestige): Tableau affichant les jalons que vous avez atteint par rapport à ceux de votre opposant.

Hardware Efficiency (Efficacité matérielle): Des stats montrent le niveau d'efficacité de chaque programme.

Astronaut History (Histoire des astronautes): Informations sur chaque astronaute et liste de ses accomplissements.

Capitol Building (Le Capitole)

Examen de vos performances de Directeur de mission par le Président.

Pentagon

Library (Bibliothèque): Briefing de renseignements sur les programmes et projets de votre opposant.

Statistics (Statistiques): Informations statistiques sur le matériel.

Arlington Cemetery (Cimetière d'Arlington): La dernière demeure des astronautes tombés en service.

Program Buildings (Bâtiments des programmes)

Mercury: Programme de capsule un passager et équipage de vol à l'entraînement.

Gemini: Programme de capsule deux passagers et équipage de vol à l'entraînement.

Apollo: Programme de capsule trois passagers et équipage de vol à l'entraînement.

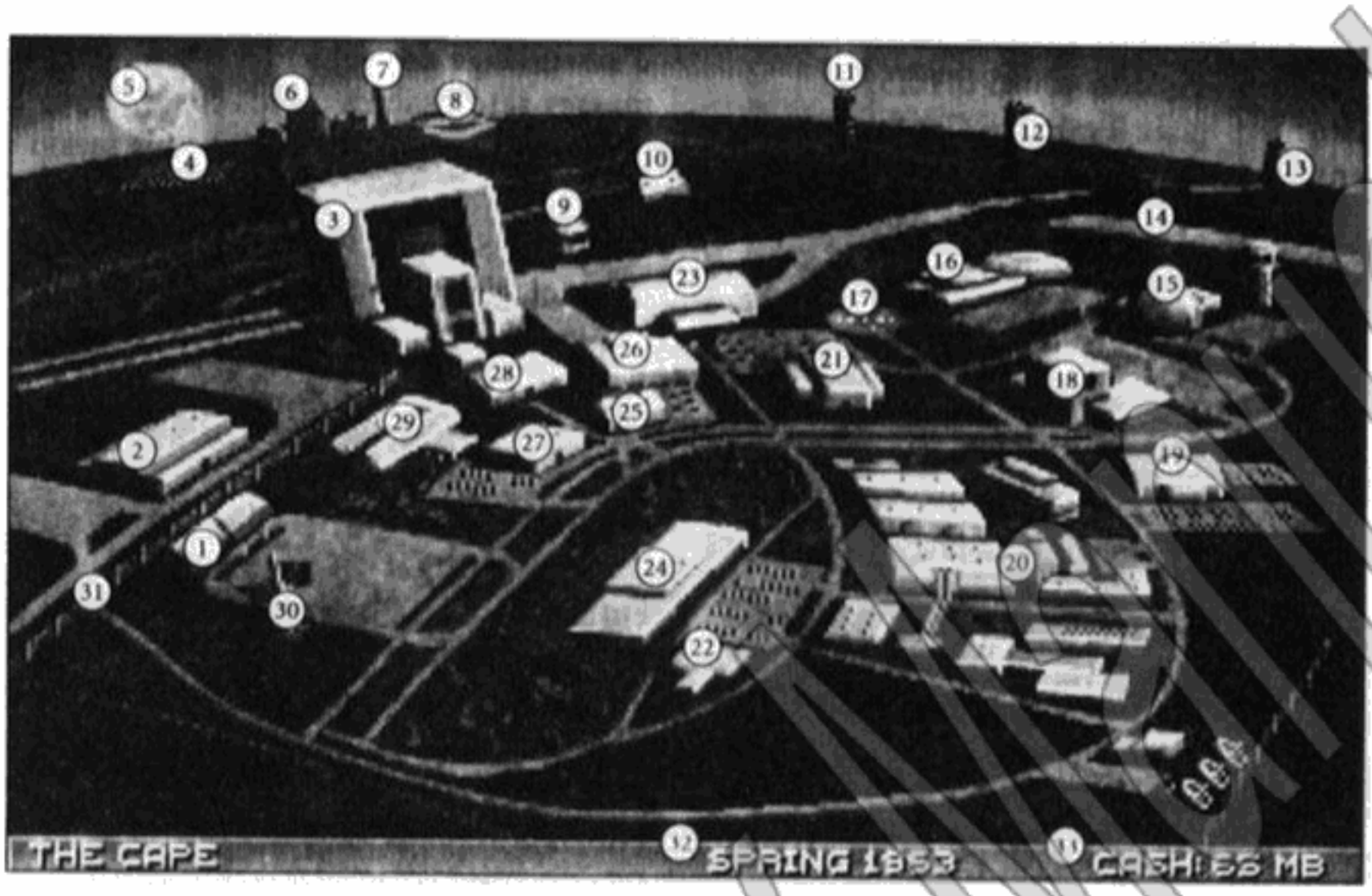
XMS-2: Programme de mini-navette trois passagers et équipage de vol à l'entraînement.

Jupiter: Etage de descente à ascension directe quatre passagers et équipage de vol à l'entraînement.

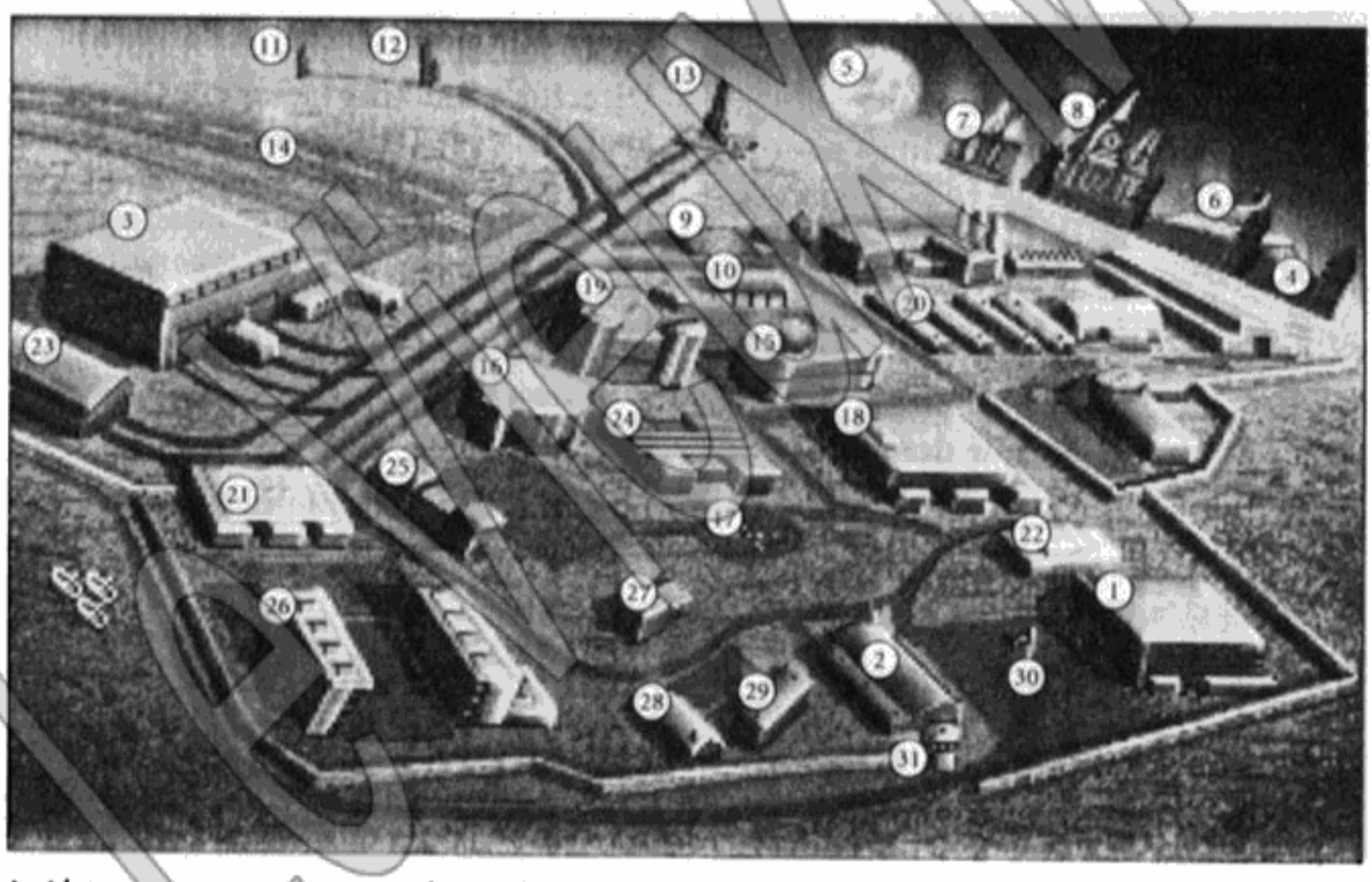
Satellite: Inventaire des programmes et réussites en fiabilité d'amarrage, satellites avec reconnaissance photo. Quelles planètes ont été explorées, etc.

Lunar Module (Module lunaire): Liste des programmes I.M actifs et données sur les essais I.M.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Cap Canaveral, base spatiale américaine.



Baïkonour, base spatiale soviétique.

1: Administration
2: Musée
3: VAB/VIB (Bâtiments de montage ou d'intégration des véhicules)
4: Cimetière d'Arlington/Mur du Kremlin
5: Lune
6: Capitole/Politburo
7: Monument à Washington/Cathédrale St Basile
8: Pentagone/KGB
9: Contrôle des missions
10: Postes d'observation
11: Aire C
12: Aire B
13: Aire A
14: Entrainement pilotes de capsule
15: Entrainement amarrage/nav.
16: Entrainement endurance
17: Entrainement pilotes de LM
18: Hôpital
19: Entrainement activités extra-véhiculaires
20: Centre de R&D
21: Programme Jupiter/Kvartet
22: Entrainement de base
23: Programme XMS-2/Lapot
24: Centre des astronautes/ Centre des cosmonautes
25: Programme LM
26: Programme Apollo/Soyouz
27: Programmes de Satellites
28: Programmes Gemini/Voskhod
29: Programmes Mercury/Vostok
30: Drapeau (Fin du tour)
31: Porte principale (Quitter)
32: Date (Saison/Année)
33: Budget actuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Miscellaneous Sites (Sites divers)

Astronaut Basic Training Center (Centre d'entrainement de base des astronautes): Centre d'évaluation initial des compétences des astronautes à l'entrainement.

Astronaut Complex (Centre des astronautes): Centre d'affectation, dirigeant les astronautes vers les programmes de vaisseaux spatiaux, l'entrainement de niveau supérieur et le rang d'astronaute.

Centrifuge: Entrainement de niveau supérieur pour améliorer l'endurance de l'astronaute.

EVA Training (Entrainement aux activités extra-véhiculaires): {EVA training} de niveau supérieur.

Flag Pole (Mât): Fin du tour. (Si des missions sont programmées, passez au Contrôle des missions (Mission Control).)

Front Gate (Porte principale): quitte la partie.

Launch Pad (Aire de lancement): Vérifiez si des lancements sont programmés pour la saison en cours.

LM Training (Entrainement au LM): Entrainement LM de niveau supérieur.

Medical Center (Centre médical): Lieu où séjournent les cosmonautes blessés.

Mission Control (Contrôle des missions): Des missions dont le lancement est programmé pendant la saison en cours peuvent être avancées de quelques mois et/ou déclassées.

Pilot Training Air Field (Terrain d'aviation pour l'entrainement des pilotes): Entrainement de niveau supérieur pour améliorer les compétences de pilotage de capsule/mini-navette.

Planetarium (Planétarium): Entrainement de niveau supérieur pour améliorer les compétences de navigation et de technique d'amarrage de l'astronaute.

Research & Development Complex (Centre de Recherche et développement): Attribution de fonds à dépenser en R&D ; améliore le facteur de sécurité des programmes.

Vehicle Assembly Building (VAB) (Bâtiment d'assemblage des véhicules): Assemblez vos masses satellisables et vos fusées pour les lancements programmés pendant la saison en cours.

Viewing Stand (Poste d'observation): Chronologie des nouvelles de l'espace.

Administration soviétique

Administration

Budget (Budget), Purchasing (Achats), Future Mission Planning (Planification des futures missions), Cosmonaut Recruiting (Recrutement des cosmonautes), Preferences (Préférences), Time Capsule (Capsule du temps),: Toutes semblables à leurs contreparties américaines.

Space Museum (Musée de l'espace)

Director's Ranking (Rang du Directeur), Space History (Histoire spatiale), Mission Records (Records des missions), Prestige Records (Tableau du prestige), Hardware Efficiency (Efficacité du matériel), Cosmonaut History (Histoire des cosmonautes),: Toutes semblables à leurs contreparties américaines.

Kremlin: Examen de vos performances en tant que Responsable des études par le Secrétaire général.

KGB HEADQUARTERS (QUARTIERS GENERAUX DU KGB)

Library (Bibliothèque), Statistics (Statistiques), Kremlin Wall (Mur du Kremlin),: Toutes semblables à leurs contreparties américaines.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Program Buildings (Bâtiments des programmes)

Vostok, Voskhod et Soyuz: Programmes de capsule à un, deux et trois passagers et équipage de vol à l'entraînement.

Lapot: Programme de mini-navette à trois passagers et équipage de vol à l'entraînement.

Kvartet: Programme d'étage de descente à ascension directe et équipage de vol à l'entrainement.

Satellite: Inventaire des programmes et des réussites en fiabilité d'amarrage et satellites avec reconnaissance photo. Quelles planètes ont été explorées, etc.

Lunar Module (Module lunaire): Liste des programmes actifs de LM et données d'essais sur les LM.

Miscellaneous Sites (Sites divers)

Cosmonaut Basic Training Center (Centre d'entrainement de base des cosmonautes): centre d'évaluation des compétences des astronautes à l'entrainement.

Centrifuge: Entrainement de niveau supérieur pour améliorer l'endurance des astronautes.

Cosmonaut Center (Centre des cosmonautes): Centre d'affectation, dirigeant les astronautes vers les programmes de vaisseaux spatiaux, l'entrainement de niveau supérieur et le rang d'astronaute.

EVA Training (Entrainement à l'EVA): Entrainement à l'EVA de niveau supérieur.

Flag Pole (Mât): Fin du tour. (Si des missions sont programmées, passez au Mission Control (Contrôle des missions).)

Launch Pad (Aire de lancement): Vérifiez si des lancements sont programmés pendant la saison en cours.

LM Training (Entrainement au LM): Entrainement LM de niveau supérieur.

Medical Center (Centre médical): lieu où séjournent les astronautes blessés.

Mission Control (Contrôle des missions): Des missions dont le lancement est programmé pendant la saison en cours peuvent être avancées de quelques mois et/ou déclassées.

Pilot Training (Entrainement des pilotes): Entrainement de niveau supérieur pour améliorer les compétences de pilotage de capsule/mini-navette sur terrain d'aviation.

Planetarium (Planétarium): Entrainement de niveau supérieur pour améliorer les compétences de navigation et de technique d'amarrage des cosmonautes.

Research & Development Complex (Centre de Recherche et développement): Attribution de fonds à dépenser en R&D ; améliore le facteur de sécurité des programmes.

Security Gate (Porte de sécurité): Quitter la fonction de jeu.

Vehicle Integration Center (VIB): (Bâtiment d'intégration des véhicules): Assemblez vos masses satellisables et vos fusées pour les lancements programmés pendant la saison en cours.

Viewing Stand (Poste d'observation): Chronologie des nouvelles de l'espace.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

PRESTIGE

Index Indice	Prestige Name Type de prestige	1st 1er	2nd 2e	Other Autre	Failure Echec
1	Satellite Orbital	12	5	1	-3
2	Survol lunaire	5	3	2	-3
3	Survol de mercure	5	2	2	-3
4	Survol de venus	7	4	2	-3
5	Survol de mars	7	4	2	-3
6	Survol de jupiter	8	4	2	-3
7	Survol de saturne	9	4	2	-3
8	Alunissage Sonde lunaire	16	9	2	-5
9	Niveau de durée 'F'	7	7	0	0
10	Niveau de durée 'E'	5	5	0	0
11	Niveau de durée 'D'	1	1	0	0
12	Niveau de durée 'C'	5	5	0	0
13	Niveau de durée 'B'	3	3	0	0
14	Vaisseau un passager	3	1	0	0
15	Vaisseau deux passagers	7	2	0	0
16	Vaisseau trois passagers	15	5	0	0
17	Mini-navette	20	8	0	0
18	Vaisseau quatre passagers	20	8	0	0
19	Mission orbitale habitée	12	5	1	-10
20	Passage lunaire habité	12	5	2	-10
21	Orbite circumlunaire habitée	20	7	1	-10
22	Alunissage habité	40	15	8	-10
23	Labo orbital expérimental	6	4	0	10
24	Amarrage habité	8	4	1	-3
25	Femme dans l'espace	8	0	0	-4
26	Promenade dans l'espace	8	4	1	-3
27	Mission spatiale habitée	15	5	0	-10

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

MATERIEL SPATIAL

Les deux pays possèdent divers programmes qui peuvent être développés pendant la partie. Un examen rapide de l'objectif et des possibilités de chaque programme est présenté ci-après.

Ces données sont tirées du Module de base (Basic Module) — dans le Module historique (Historical Module), les coûts, les poids et les puissances de levage varient.

EXPLORER/SPUTNIK

Coût du programme: 6
Coût de la R&D: 1
Poids: 300

Le satellite orbital est la masse satellisable la plus légère de l'inventaire spatial. Conçu uniquement pour des missions de satellite orbital, il peut être lancé par tous les systèmes de fusée. Des pousseurs standard ou latéraux peuvent être ajoutés pour les lancements, mais pas utilisés séparément.

RANGER/COSMOS

Coût du programme: 24
Coût de la R&D: 3
Poids: 700

Pendant des fenêtres de lancement libres, des satellites interplanétaires peuvent être envoyés vers la lune, mercure, vénus, mars, jupiter et saturne. Le satellite interplanétaire est plus lourd et exige au moins un système de fusée Titan/Proton pour que le satellite atteigne sa vitesse de libération. Des pousseurs standard et latéraux peuvent être ajoutés pour le lancement, mais pas utilisés séparément. Avec des survols lunaires réussis, la reconnaissance photo de sites d'alunissages sûrs peut être améliorée.

SURVEYOR/LUNA

Coût du programme: 30
Coût de la R&D: 4
Poids: 1200

Cette sonde non habitée n'est conçue que pour des alunissages en douceur sur la lune. Elle est beaucoup plus lourde que le satellite interplanétaire. Elle exige aussi au moins un système de fusée Titan/Proton.

DOCKING MODULE (MODULE D'AMARRAGE)

Coût du programme: 18
Coût de la R&D: —
Poids: 300

Ces modules ne s'utilisent que dans les missions essayant un amarrage dans l'espace. L'unité d'amarrage a le même poids que le satellite orbital. Elle a besoin de la technologie des satellites pour être fonctionnelle, "Connectée". (La technique de connexion du module d'amarrage est équivalente à la technologie du satellite orbital.) La technique de connexion de l'amarrage ne peut pas être améliorée par la R&D, mais seulement par des missions réelles et par la pratique.

Au départ, le facteur de sécurité de l'amarrage est de 40 %. Quand un amarrage est essayé pendant une mission spatiale (des tentatives multiples pendant une mission spatiale effective comptent pour une), la technique augmente de 5 %. Un amarrage réussi augmente la technique d'encore 5 % (pour un total de 10 %). Le niveau maximum de sécurité pour l'amarrage est de 98 %.

Avec des connexions réussies, les DM ont une vie de fonctionnement d'un an (la saison où il est lancé plus la saison suivante). Un nombre indéterminé de vaisseaux amicaux ou de mini-navettes peuvent essayer de s'amarrer avec le module pendant sa vie de fonctionnement. Le DM peut être lancé séparément ou fixé aux Gemini/Voskhod, Apollo/Soyouz, aux mini-navettes et aux LM.

ATLAS/A-SERIES ROCKET (FUSEES ATLAS/SERIE-A)

Coût du programme: 24
Coût de la R&D: 2
Capacité de masse satellisable: 600

Ces fusées ont la plus petite puissance de levage. Elles propulsent des masses satellisables dans le cadre de missions en orbite basse ou au niveau sous-orbital de la terre. Même aidées par des pousseurs latéraux, les masses satellisables ne peuvent être lancées qu'en orbite basse ou au niveau sous-orbital de la terre. On ne peut pas les utiliser pour les missions lunaires ou interplanétaires. Ces fusées peuvent lancer des satellites orbitaux, des DM, des Mercury/Vostok en orbite terrestre et avec des pousseurs, des Gemini/Voskhod, des Apollo/Soyouz, des mini-navettes et des LM.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

TITAN/PROTON ROCKET (FUSÉE TITAN/PROTON)

Coût du programme: 60
Coût de la R&D: 4
Capacité de masse satellisable: 1500

Outre leur plus grande puissance de levage, ces fusées peuvent lancer des masses satellisables pour des missions sous-orbitales, orbitales terrestres, lunaires ou interplanétaires (si la limite de masse satellisable est dépassée, des pousseurs standard et latéraux peuvent s'avérer nécessaires).

SATURN/N-1

Coût du programme: 84
Coût de la R&D: 6
Capacité de masse satellisable: 3200

Les fusées lunaires sont extrêmement puissantes et peuvent transporter diverses combinaisons de vaisseaux spatiaux pour des missions sous orbitales, orbitales terrestres, lunaires et interplanétaires.

NOVA/VULKAN

Coût du programme: 150
Coût de la R&D: 8
Capacité de masse satellisable: 4800

Ces fusées géantes ont la plus grande puissance de levage pour tous les types de missions, sous-orbitales, orbitales terrestres, circumlunaires et interplanétaires (si la limite de masse satellisable est respectée). Des pousseurs standard et latéraux ne peuvent pas être ajoutés.

A-KICKER (KICKER A)

Coût du programme: 12
Coût de la R&D: 1
Capacité de masse satellisable: 1 TLI vaisseau spatial

Ensemble de lancement pouvant propulser un vaisseau spatial (capsule ou LM) de l'orbite terrestre à l'orbite lunaire. Les Gemini/Voskhod, les mini-navettes et les LM ont besoin d'un Kicker pour arriver en orbite circumlunaire. Les Kickers ont un poids mort de masse satellisable au lancement.

B-KICKER (KICKER B)

Coût du programme: 18
Coût de la R&D: 2
Capacité de masse satellisable: 2 TLI vaisseaux spatiaux

Cet ensemble de lancement plus puissant peut propulser une combinaison de vaisseau spatial/DM/LM en orbite circumlunaire. Ce Kicker peut lancer un vaisseau spatial (capsule ou LM) ou une combinaison de vaisseau spatial-LM.

C-KICKER (KICKER C)

Coût du programme: 40
Coût de la R&D: 4
Capacité de masse satellisable: —

Ensemble de pousseurs soviétiques ne s'amarrant qu'avec un vaisseau spatial Soyouz en orbite circumlunaire puis faisant alunir l'ensemble sur la surface de la lune. L'expérience de l'amarrage est fortement recommandée. Les essais de LM, les LM, les Kickers A & B ou les DM ne sont pas nécessaires.

STRAP-ONS/BOOSTERS (POUSSEURS LATERAUX/POUSSEURS STANDARD)

Coût du programme: 12
Coût de la R&D: 2
Capacité de masse satellisable: 1000

Cette gamme de pousseur ne peut s'utiliser qu'en conjonction avec les programmes de fusée Atlas/Series-A, Titan/Proton ou Saturn/N-1. Ils augmentent la puissance globale de levage (de 1000) pendant le lancement.

MERCURY/VOSTOK CAPSULE (CAPSULE MERCURY/VOSTOK)

Coût du programme: 18
Coût de la R&D: 1
Poids: 500
Durée maximale: 5 jours, Durée B

Capsule un passager pouvant transporter un seul astronaute pour une mission de faible durée (maxi. 5 jours). Cette capsule s'utilise pour des missions sous orbitales, orbitales, orbitales avec AEV et spatiales limitées. Elle ne peut pas effectuer de mission d'amarrage ou de mission lunaire.

GEMINI/VOSKHOD SPACECRAFT (VAISSEAU SPATIAL GEMINI/VOSKHOD)

Coût du programme: 24
Coût de la R&D: 2
Poids: 1200
Durée maximale: 14 jours, Durée-E

Ce vaisseau spatial peut transporter deux astronautes/cosmonautes pour des missions sous-orbitales, orbitales terrestres, orbitales avec AEV, d'amarrages en orbite, des séjours prolongés en orbite et pour la plupart des missions lunaires. Pour ces dernières, le vaisseau spatial

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

deux passagers exige un kicker A ou B. Sur des essais et alunissages de LM, le vaisseau deux passagers a besoin d'un LM un passager et d'un module d'amarrage. Les missions d'alunissages habitées en un lancement avec une configuration de masse satellisable Gemini/Voskhod, DM et LM exigent un Kicker B. La durée maximale du vaisseau est de 14 jours.

APOLLO/SOYUZ SPACECRAFT (VAISSEAU APOLLO/SOYOUZ)

Coût du programme: 36
Coût de la R&D: 5
Poids: 1600
Durée maximale: 18 jours, Durée-F

Ce vaisseau trois passagers peut transporter des astronautes pour des missions sous-orbitales, orbitales et pour la plupart des missions lunaires. Il n'exige pas de kicker pour les missions lunaires. Le module de service du vaisseau peut aussi propulser un LM en orbite. Sur les essais de LM et d'alunissages, le vaisseau est adaptable aux LM un ou deux passagers. Le vaisseau a un adaptateur d'amarrage intégré pour s'amarrer avec les LM. Il peut utiliser un module d'amarrage (DM) pour des amarrages d'essai ou en s'amarrant avec d'autres vaisseaux spatiaux.

MINI-SHUTTLE (MINI-NAVETTE XMS-2/LAPOT)

Coût du programme: 60
Coût de la R&D: 7
Poids: 1500
Durée maximale: 12 jours, Durée-D

Cette mini-navette trois passagers réutilisable peut transporter des astronautes pour des missions sous-orbitales, orbitales et pour la plupart des missions lunaires. Pour ces dernières, la mini-navette exige un Kicker A ou B. Pour les essais et alunissages de LM, la mini-navette est adaptable à des LM un ou deux passagers avec un DM. Chaque mini-navette peut être réutilisée sur des missions spatiales (une fois par saison) à moins d'être gravement endommagée ou, bien entendu, détruite.

JUPITER/KVARTET SPACECRAFT (VAISSEAUX SPATIAUX JUPITER/KVARTET)

Coût du programme: 60
Coût de la R&D: 8
Poids: 4300
Durée maximale: 20 jours, Durée-F

Ce vaisseau quatre passagers peut transporter des astronautes/cosmonautes pour des missions sous-orbitales, orbitales, orbitales avec EVA, des séjours prolongés en orbite, des passages lunaires, des missions orbitales circumlunaires et des alunissages. C'est un véhicule spécial qui peut se poser sur la lune mais qui ne s'amarre à aucun autre vaisseau. Aucune technique d'amarrage ou d'essai LM n'est nécessaire. Ce vaisseau est extrêmement lourd et exige les massives fusées Nova/Vulkan pour le décollage. Il n'a pas besoin d'un kicker pour les missions lunaires.

EAGLE/DUET LUNAR MODULE (MODULE LUNAIRE EAGLE/DUET)

Coût du programme: 30
Coût de la R&D: 2
Poids: 1500
Durée maximale: 5 jours

Ce module lunaire deux passagers peut transporter deux astronautes/cosmonautes à la surface de la lune, opérer un rendez-vous et s'amarrer avec le vaisseau de commande en orbite. Le LM deux passagers peut s'utiliser avec Apollo/Soyouz et avec la mini-navette XMS 2/Lapot. Les seules missions pour lesquelles les LM peuvent être utilisés sont les essais de LM et les alunissages.

CRICKET/L-3 LUNAR MODULE (MODULE LUNAIRE CRICKET/L-3)

Coût du programme: 42
Coût de la R&D: 4
Poids: 1000
Durée maximale: 3 jours

Module lunaire un passager pouvant transporter un astronaute à la surface de la lune, effectuer un rendez-vous et s'amarrer avec le vaisseau de commande en orbite. Ce LM peut s'utiliser avec Gemini/Voskhod, Apollo/Soyouz et la mini-navette XMS-2/Lapot. Les seules missions pour lesquelles les LM sont utilisés sont les essais de LM et les alunissages.

Le LM un passager est un programme plus coûteux puisqu'il exige davantage de systèmes automatisés et des secours pour venir en aide à son unique passager.

SCAPHANDRES EVA

Coût du programme: 18
Coût de la R&D: 1
Poids: —
Durée maximale: 6 heures

Un scaphandre est nécessaire pour protéger l'astronaute pendant les activités extra-véhiculaires à l'extérieur du vaisseau spatial. Le scaphandre d'EVA est nécessaire pour toutes les promenades dans l'espace et les excursions lunaires.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

JALONS DES MISSIONS

Dans la conquête de l'espace, on fait face à de grandes inconnues et à de grands obstacles technologiques. Avant d'aller sur la lune, des sondes ont été envoyées étudier les effets gravitationnels, les éruptions solaires, les températures extrêmes et les rayonnements. Des animaux ont d'abord été les sujets d'essais en premier pour voir si l'homme pouvait résister aux contraintes physiologiques du lancement, de l'absence de gravité, de forces-G extrêmes et à d'autres facteurs. L'homme a commencé par s'aventurer dans l'espace sur de courtes durées. Progressivement, les durées de missions ont été prolongées pour tester les limites de l'homme et la fiabilité des vaisseaux spatiaux. Sauter des étapes dans cette première phase de l'exploration spatiale aurait pu être catastrophique.

Ci-dessous, vous trouverez une liste des jalons qui représentent les obstacles inconnus de l'exploration spatiale. On peut sauter des étapes mais la prudence est recommandée quand on explore un nouvel environnement hostile. Il n'y a pas de restrictions sur l'ordre des missions si ce n'est une perte de facteur de sécurité de -3 % pour chaque jalon manqué parmi toutes les étapes impliquées dans cette mission. Les pénalités venant de plusieurs jalons manqués sont cumulées. Si, par exemple, vous sautez deux jalons, le facteur de sécurité est réduit de 6 % sur toutes les étapes pendant la mission. Les étapes sautées de séjours s'ajoutent aussi à la réduction totale. Les jalons manqués réduisent la sécurité de 3 % ; les stades de durée sautés la réduisent de 5 % chacun. Voir la carte de référence du joueur pour des détails.

ORBITAL SATELLITE (SATELLITE ORBITAL)

Prestige: 12 points
Pénalité: - 3 %

Le premier pays qui a réussi le lancement d'un satellite en orbite terrestre remporte une grande victoire technologique. C'est un premier pas idéal pour de plus grandes tentatives dans l'âge spatial.

SUB-ORBITAL/MANNED SPACE MISSION MISSION SOUS-ORBITALE/SPATIALE HABITÉE

Prestige: 15 points.
Pénalité: -3%

Le premier être humain que l'on réussit à envoyer dans l'espace, même pour peu de temps, marque le premier pas de l'espèce humaine dans le cosmos. Les modèles de vaisseaux spatiaux sont mis à l'essai dans l'environnement difficile de l'espace. C'est un grand moment dans la quête humaine du savoir.

MANNED ORBITAL (MISSION ORBITALE HABITÉE)

Prestige: 12 points.
Pénalité: -3%

Le premier être humain à tourner en orbite autour de la terre représente une grande réussite dans la conquête de l'espace. (Ceci peut être combiné avec une mission spatiale habitée pour obtenir davantage de points de prestige, par ex. Youri Gagarin, le premier homme dans l'espace, a aussi fait le premier vol orbital habité.) En étudiant les facultés d'adaptation de l'homme dans l'espace, des missions plus longues et plus ambitieuses peuvent être programmées. La fiabilité des vaisseaux spatiaux du moment est analysée et diverses approches et nouveaux systèmes de vaisseaux spatiaux sont envisagés pour les missions lunaires plus longues.

LUNAR SATELLITE FLY-BY (SURVOLS LUNAIRES PAR SATELLITE)

Prestige: 5 points.
Pénalité: -3%

Le premier satellite que l'on réussit à envoyer au voisin le plus proche de la terre est une première étape dans l'étude des caractéristiques de la surface lunaire et de l'effet de gravitation. C'est aussi le premier objet fait de main d'homme à quitter la terre pour toujours. Ses yeux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

de robots ouvrent la voie aux futurs étages de descente et finalement aux expéditions habitées.

LUNAR PROBE LANDING (ALUNISSAGE DE SONDE)

Prestige: 16 points.
Pénalité: -3%

Le premier alunissage en douceur est une réussite technologique dans l'exploration robotisée. La composition et la fermeté du sol peuvent être déterminées et la recherche de futurs sites d'alunissage effectuée avec des sondes robotisées.

MANNED LUNAR PASS (PASSAGE LUNAIRE HABITÉ)

Prestige: 12 points.
Pénalité: -3%

Le premier passage habité à proximité de la lune revient à franchir un grand obstacle psychologique. L'être humain vole autour d'un monde étranger et observe un lever de terre sur un horizon lunaire. Les systèmes de vaisseaux spatiaux peuvent être testés en gravité lunaire. L'équipage peut étudier des sites d'alunissage potentiels et améliorer la reconnaissance photographique.

MANNED LUNAR ORBITAL (MISSIONS EN ORBITE CIRCUMLUNAIRE)

Prestige: 20 points.
Pénalité: -3%

La première mission habitée en orbite circumlunaire réussie est la répétition générale qui précède les pas de l'homme sur un nouveau monde. Les systèmes de vaisseaux spatiaux peuvent être testés sous la gravité lunaire. L'équipage peut étudier les sites d'alunissage (améliorer la reconnaissance photo.)

MANNED LUNAR LANDING (ALUNISSAGE HABITÉ)

Prestige: 40 points.
Pénalité: —

Le premier alunissage avec retour réussi sur la terre est le plus grand triomphe technologique de l'homme ! L'espèce humaine cherche les nouveaux défis à l'horizon.

La liste ci-dessous présente les grands jalons affectant les alunissages. (Les tests d'amarrage et de LM ne sont pas nécessaires pour les missions à ascension directe.)

PHOTO RECONNAISSANCE (RECONNAISSANCE PHOTO)

Prestige: —
Pénalité: —

La reconnaissance n'entraîne pas de frais de programme ou de R&D. Elle indique qu'un pays est en mesure de sélectionner un site d'alunissage sûr. La reconnaissance photo commence avec une sécurité de base de 55 %. Chaque survol interplanétaire de la lune, passage habité de la lune ou mission en orbite circumlunaire augmente la reconnaissance photo de 5 %. L'alunissage réussi de sondes lunaires ajoute 15 %. Les sondes lunaires qui manquent leur alunissage, mais réussissent quand même à remonter et quitter l'orbite circumlunaire avec les réacteurs, augmentent la reconnaissance photo de 5 %.

SPACEWALK (PROMENADES DANS L'ESPACE)

Prestige: 8 points.
Pénalité: —

Le premier être humain à quitter les confins de son vaisseau spatial et à manœuvrer librement dans l'espace. Une réussite historique et une étape importante pour savoir si l'homme peut travailler dans l'espace ou sur la lune.

(MANNED) DOCKING (AMARRAGE (HABITÉ))

Prestige: 8 points.
Pénalité: —

Les complexités d'un rendez-vous et d'un amarrage en orbite sont un aspect incontournable des approches lunaires multiples.

Les compétences d'amarrage ne peuvent s'acquérir que par de réelles missions d'amarrage pendant un vol spatial. La fiabilité de l'amarrage commence à un niveau de base de 40 %. Chaque mission d'amarrage réussie augmentera la technique d'amarrage de 10 %. Les tentatives manquées augmenteront quand même la technique d'amarrage de 5 %.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

DURATION 'D' (DURÉE "D")

Prestige: 1 Point

Pénalité: -5% (par étape de durée sautée)

L'essai des systèmes de vaisseaux spatiaux et des facultés humaines d'adaptation sur un vol spatial de 8 à 12 jours. Nécessaire pour les missions lunaires.

LUNAR MODULE TESTS (ESSAIS DE MODULE LUNAIRE)

Prestige: —

Pénalité: - 3 % (par essai sauté)

Avant d'essayer un alunissage, les LM doivent faire l'objet d'un essai habité pour vérifier leur fiabilité. Trois stratégies différentes peuvent être sélectionnées pour des essais de LM approuvés: 1. Une combinaison de trois essais de LM en orbite terrestre ; 2. Deux missions séparées impliquant des essais de LM en orbite terrestre et un essai de LM en orbite circumlunaire (par ex. Apollo 9 et 10) ; 3. Deux essais de LM en orbite circumlunaire. Pour chaque essai sauté, l'alunissage est pénalisé d'une perte de sécurité de - 3 %. Donc si tous les essais de LM sont sautés, la pénalité totale est de - 9 %.

Chaque essai réussi de LM en orbite terrestre vaut un point. Les essais réussis de LM en orbite circumlunaire valent deux points. Avant d'essayer un alunissage, vous devez avoir au moins trois points d'essais de LM, sinon la sécurité sera réduite lorsqu'ils se posent sur la lune. Vous pouvez avoir n'importe quelle combinaison d'essais de LM tant que le total de point est d'au moins trois. Les alunissages en ascension directe (Jupiter et Kvartet) n'exigent pas d'essais de LM.

Les essais de LM sont des missions très importantes avant d'alunir. L'ironie, c'est qu'on tire peu de prestige du succès de ces missions.

Les astronautes à endurance élevée sont plus aptes à supporter les contraintes des missions longues durées. (Il est recommandé de sélectionner des équipages avec des niveaux supérieurs d'endurance.) Une mission d'alunissage et de retour sur la terre prendra de 8 à 12 jours.

Jours	Durée
1-2	A
3-5	B
6-7	C
8-12	D
13-16	E
17-20	F

Figure 7: Etapes de durée.

Avant de vous engager dans un alunissage habité, nous vous recommandons d'augmenter progressivement la durée des missions, une étape à la fois. En menant à bien une étape de durée, vous franchissez une autre barrière dans l'inconnu et vous recueillez des données scientifiques. Chaque étape terminée augmente la sécurité pour l'équipage lorsque vous essayez le niveau suivant.

Les dangers augmentent quand vous sautez des étapes. Une formule donne la moyenne des capacités d'endurance d'un équipage de vol avec le nombre des étapes sautées. La pénalité peut aller de - 5 % à - 8 % par étape. Voir la figure 7.

Milestone Hurdles (Jalons à atteindre)

Voici une liste des étapes nécessaires pour bien réussir ainsi que les conséquences de sauter des étapes.

Les jalons principaux (Primary Milestones) sont des étapes qui doivent être effectuées l'une après l'autre. Les durées B et C doivent être réalisées dans cet ordre après les missions orbitales habitées et avant un passage lunaire habité ; la durée D doit être terminée avant une mission habitée en orbite circumlunaire. Les essais de LM doivent être terminés après une mission habitée en orbite et avant des alunissages habités.

Exemples

Si la première mission tentée est habitée et en orbite, la pénalité sera de - 9 % sur tous les aspects de la mission.

Une mission orbitale "B" habitée a été menée a bien. Si on tentait un passage lunaire habité, cela représenterait – 14 % sur tous les aspects de la mission.

Une période habitée en orbite "D" a été menée à bien. Si on tentait un alunissage habité, cela représenterait – 12 % sur tous les aspects de la mission.

Des réalisations multiples peuvent être essayées sur une mission seule ou dans un lancement en commun. Attention, les missions spatiales ambitieuses peuvent entraîner des déceptions et faire perdre des points de prestige.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

STRATEGIE

Comment j'ai gagné et perdu la course à la lune

Le défi de Kennedy de mettre des hommes sur la lune et de les faire revenir en toute sécurité sur terre est l'objectif final de la course à l'espace. C'est un défi particulièrement difficile quand on commence avec un budget maigre et un programme spatial naissant.

En tant que Directeur ou Responsable des Etudes, vous devez prendre des décisions sur les objectifs à court terme afin d'arriver au long terme et ce n'est qu'à ce stade que des missions lunaires devraient être tentées. Comme objectifs à courts termes, on peut envisager des satellites orbitaux ou l'envoi d'un homme dans l'espace. Vous devez décider s'il vaut la peine de risquer de sauter un jalon pour atteindre vos objectifs. Vous avez le choix entre de nombreuses directions, il suffit que vous gardiez une image globale à l'esprit.

Le succès entraine la confiance et vous rapporte davantage de soutien, c'est-à-dire de financements et de développements. Les échecs ne peuvent signifier que des retards et il faut les éviter. Les vies perdues sont à éviter à tout prix !

Matériel spatial et R&D

Déterminez quels types de matériel vous allez mettre au point dans votre programme spatial. Les coûts de programmes et de la R&D doivent être évalués soigneusement. Le poids de la masse satellisable d'un programme doit être comparé aux puissances de levage des divers programmes de fusée. Comparez les facteurs de sécurité des différents programmes. En général, les programmes peu coûteux ne sont pas aussi fiables. Progresser rapidement vers l'espace est un avantage. L'inconvénient c'est que si vous n'effectuez pas de nombreux essais à vide, une catastrophe n'est jamais loin. En achetant des programmes coûteux trop tôt, vous pouvez vous trouver piégé dans une longue phase de R&D et votre opposant risque d'être en avance sur vous avec davantage de fonds et du matériel de haute technologie de qualité supérieure.

Le truc c'est de n'acheter que les programmes dont vous avez besoin pour le moment pour mener à bien votre objectif du moment. Rationalisez vos objectifs à court terme pour qu'une partie du matériel actuellement employé puisse être utilisée dans les étapes ultérieures. Même si vous avez du matériel qui n'est pas conçu pour certaines missions, utilisez-le pour d'autres tâches importantes. Le timing est crucial quand vous choisissez d'acheter de nouveaux programmes. Si vous achetez des programmes coûteux de haute technologie trop tôt, vous serez à court de ressources et le nombre de missions spatiales dans votre inventaire s'en trouvera limité.

Les hommes de l'espace

Occupez-vous bien de vos astronautes. Répartissez uniformément les missions glorieuses parmi la Compagnie. Utilisez vos meilleurs pilotes et spécialistes pour les missions clés. Les équipages de vol de haut niveau sont précieux méme s'ils ont des problèmes de compatibilité. Ils ont les meilleures chances de mener la mission a bien. Accumulez les expériences de missions car des hommes de l'espace expérimentés auront de meilleures chances de résoudre les problèmes. L'essentiel c'est de satisfaire la majorité de la Compagnie par votre gestion du programme spatial.

Veillez à bien remplir les effectifs de vos programmes habités actifs avec des équipages de vol. Il vaut toujours mieux pouvoir disposer de nombreux astronautes pour

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

plusieurs missions spatiales potentielles que d'être à court d'équipages (principaux et de secours) et d'annuler des missions spatiales. Il n'y a pas de pire gâchis que d'avoir des créneaux ouverts pour les équipages de vol et d'avoir plein d'astronautes bloqués en entrainement de niveau supérieur. N'oubliez pas que l'objectif du jeu à court terme est de mener à bien des missions spatiales et non d'améliorer les compétences de chaque astronaute. Nous vous conseillons d'envoyer certains astronautes à l'entrainement de niveau supérieur (Advanced Training) car des compétences supérieures peuvent être utiles pour le succès des missions spatiales.

En route pour la lune

Il y a vingt manières différentes d'envoyer les astronautes vers la lune. Il est conseillé de se décider assez tôt sur l'approche préférée. En cas d'obstacles trop difficiles (risquant de retarder une mission ou de la rendre trop onéreuse) soyez souples et adaptez-vous. Ayez toujours des plans d'urgence pour vos objectifs à court terme et pour aller sur la lune. Si un programme échoue, des méthodes de remplacement existent pour atteindre ce même objectif.

Chacune des vingt approches de la lune peut réussir. Selon votre planification, le succès de certaines missions et les financements disponibles, certaines approches deviennent plus avantageuses à certaines époques. Avec de la jugeote et un peu de chance, vous pouvez avoir tout autant de succès en traçant votre propre chemin. Sauter immédiatement dans les programmes habités les plus avancés tels que la capsule trois passagers, la mini-navette ou le module quatre passagers pendra plusieurs années de mise au point avec très peu d'activité de vol spatial entre-temps. En équilibrant ces programmes avec quelques programmes mineurs prestigieux et réussis (satellites planétaires, activités extra-véhiculaires et séjours prolongés dans l'espace avec des capsules plus petites) vous aurez de meilleures chances d'atteindre la victoire. Sinon, votre budget peut rester statique et vous serez en retard dans la course.

Il vous faudra parfois prendre des décisions difficiles quand il s'agit de réduire la sécurité afin de battre votre opposant. La prudence est toujours recommandée. Laissez l'autre pays prendre les risques. Même s'ils ont de l'avance dès le départ, il est probable qu'ils trébucheront à un moment ou à un autre. S'ils ont une chance remarquable pendant huit ou dix ans (ce qui serait bien rare), ce n'est qu'à la fin que vous devriez avoir recours à des mesures bouche-trou. Prenez de grands risques sur des missions non habitées, elles peuvent rapporter des points de prestige.

Veillez à accroître les facultés d'endurance spatiale et vos techniques d'amarrage en orbite de la terre avant de tenter des missions lunaires ambitieuses. Avec une planification prudente, les essais d'amarrage, de LM et les séjours peuvent tous être réussis en plusieurs années. Mais seulement sur des fondations solides en R&D correcte et après de nombreux essais à vide.

L'histoire donne un bon exemple de la marche à suivre. Visez en premier les jalons dont le prestige est facile à atteindre. Essayez un premier satellite ou une mission sous-orbitale ou orbitale habitée. Remarquez le nombre d'essais à vide effectués par les américains et les soviétiques pour leurs programmes avant qu'ils ne lancent des hommes dans l'espace. Il n'est pas nécessaire de suivre chacune des étapes ; soyez créatif.

Stratégies de jeu

Vous prenez de l'avance dès le départ

Comment vous y parvenez, par les risques ou la prudence, est sans importance. Vous devriez poursuivre sur votre lancée. Votre opposant est en retard: laissez-le paniquer, prendre les grands risques et se retrouver encore plus en retard. Concentrez vos objectifs sur les filières les plus sûres et les plus directes pour arriver à vos objectifs. Soyez efficaces, si une mission ne fait pas avancer

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

votre programme et votre progression vers la lune, laissez-la tomber. Arrachez les grandes missions prestigieuses à votre opposant. Non seulement cela vous aide, mais cela retire encore plus de fonds au programme de votre opposant.

Vous êtes en retard dès le départ

Pas de panique ! C'est une course longue et dure. Il peut se passer beaucoup de choses. La pire chose à faire, c'est de lancer une mission risquée seulement pour arriver à un objectif à court terme. Si vous échouez, vous prenez encore plus de retard. Poursuivez les objectifs que votre opposant ne recherche pas à atteindre. Analysez votre opposant par le biais de vos bureaux de renseignements (Intelligence Agencies) et du musée de l'espace. Dans quel domaine ont-ils de l'avance ? S'ils ont de l'avance dans les missions habitées, alors continuez avec des satellites et des sondes et prenez des risques puisqu'ils ne sont pas habités. Envoyer des sondes sur la lune et les planètes peut vous valoir les points de prestige dont vous avez tant besoin. Les satellites lunaires peuvent aussi vous aider à sauter des étapes pour de futures missions lunaires habitées. N'oubliez pas, même si vous n'avez pas de chance, si votre planification est mauvaise et si votre opposant a de l'avance sur vous dans toutes les catégories, vous êtes toujours dans la course. Ne prenez pas de risques dangereux avant d'arriver vraiment à la fin.

Economie, prudence et prévoyance

Cette course est trop serrée pour qu'on sache vraiment qui en sera le gagnant. Soyez économe et prudent. Utilisez vos forces et cherchez à obtenir les points de prestige facile. Mettez tous vos programmes et fusées habités au point de manière optimale. Effectuez de nombreux essais à vide et augmentez les spécifications de sécurité sur tout votre matériel et tous vos vaisseaux spatiaux. Ayez un plan de secours. Tout peut arriver.

Une tuile après l'autre

Un de vos programmes habités a encore connu un échec catastrophique ! Ça peut être frustrant, mais tenez bon. Veillez à ce que vos programmes soient absolument au point. Lancez de nombreux essais à vide pour que votre inventaire spatial soit très fiable. Si le programme est mis au point et qu'il échoue, remis au point et qu'il échoue encore une fois, il est peut-être temps de passer à un programme plus avancé ou à des programmes de secours supplémentaire. Soyez créatif et trouvez des moyens faciles de gagner du prestige. Faites monter votre budget avec plusieurs missions non habitées, ou, si elles sont habitées, minimisez toujours les risques. Etudiez les moyens les moins compliqués d'arriver à la lune. La patience sera votre meilleure alliée.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

REALISM

As designer, I have debated the issue of realism for several years. In this game there are images of rocket explosions, funerals, and other unpleasant events. This footage is real and the flesh and blood of people were involved. It includes not only national heroes, but families and friends who have lost their loved ones. Death is indiscriminate toward nationality as the Americans and Soviets mourned their losses equally. This simulation is meant to be historical. It is not about war, its glorification, or nameless statistics.

My whole intention with this game is to educate children and adults about man's early exploration of space. The public in general is unaware of who participated in this adventure as a generation has separated current times from the Apollo decade. Very few can name the first two men who walked on the moon and even fewer know how many Soviets and women have walked on her. It is amazing that the public has such little knowledge of man's greatest technological achievement: landing men on the moon. So many names of those involved are forgotten. Even those who tragically lost their lives are nothing but a void.

The space program is a high risk business. A great emphasis is made on minimizing these risks, but catastrophic accidents can happen. For the near future, going into space will never be routine like riding in an airliner. In this simulation, the player is held responsible and accountable for the loss of life. Safety is strongly encouraged and the player who ignores this is punished. If this is to be a realistic simulation, the possibility of catastrophic failure must be included without sugar-coating the issue.

There are too many slick graphic games that display death with no consequences. In this simulation, film footage of catastrophic events is not meant to take advantage of or harm the relatives and survivors of these events. The intention is to educate the sacrifices that these individuals made. This footage exists, and is part of history. If in any way it can inform and teach people what really happened, then I feel it is worth it. The other choice is to let the film collect dust and history be forgotten by all.

Many speak of the trauma for the children and adults who viewed the Challenger disaster. Yes, it was very disturbing, but they recovered and moved on as did NASA. They had to. If they did not, then there was no purpose in the lives that were lost. Out of the ashes of death, a new life will emerge.

On Jan. 27, 1967, a ten year old Cub Scout toured NASA and saw America's proud new spacecraft, Apollo 1. Within the hour, Grissom, Chaffe and White were dead. The boy cried, the nation mourned, and an investigation found the cause. Out of the ashes a new standard emerged; a resolve for even greater safety. Within eighteen months the Apollo spacecraft flew and shortly after, men walked on another world. The boy also found a purpose. Life goes on and mankind learns from its mistakes.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ETAPES A SUIVRE DANS UN TOUR

Suggestion de check-list pour le Directeur de mission

Voici une bonne manière d'étudier les fonctions d'un Directeur spatial. Essayez de couvrir chacune de ces étapes à chaque tour.

Achetez le matériel et les nouveaux programmes spatiaux. (A l'Administration)

Mettez au point le matériel spatial. (Aux installations de R&D)

Planifiez des missions spatiales pour l'avenir. (A l'Administration)

Gestion des astronautes/cosmonautes. (**Astronaut Complex** (Centre des astronautes) et divers programmes de capsules (Capsule Programs) et installations d'entraînement (Training Facilities))

Etudiez l'approbation présidentielle, les rapports des services de renseignements, le budget et les statistiques de l'espace. (Le Capitole, les quartiers généraux du Pentagone/KGB, l'Administration et le musée de l'espace)

Assemblez les masses satellisables et les fusées dans les VAB/VIB pour les lancements en cours. (VAB/VIB)

Etudiez les lancements au Contrôle des missions. (**Centre de contrôle des missions** (Mission Control Center)

Choisissez s'il faut avancer des lancements. (Centre de contrôle des missions)

Fin de tour. Cliquez sur votre drapeau.

Abandonware Manuels

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

DESCRIPTIONS DES MISSIONS

Nº et Conditions Préalables

0 **Aucune**

1 **Satellite orbital** —Satellite orbital, Fusée.

2 **Mission sous-orbitale habitée**—Vaisseau spatial, Astronaute, Fusée

3 **Mission sous-orbitale non habitée**—Vaisseau spatial, Fusée

4 **Mission orbitale habitée**—Vaisseau spatial, Astronaute, Fusée

5 **Mission orbitale non habitée**—Vaisseau spatial, Astronaute, Fusée

6 **Mission orbitale habitée avec AEV**—Vaisseau spatial, Astronaute, Fusée, Scaphandre d'AEV

7 **Survol lunaire**—Satellite interpl., ≤ Fusée Titan/Proton.

8 **Alunissage de sonde lunaire**—Sonde lunaire, ≥ Fusée Titan/Proton.

9 **Survol de vénus**—Satellite interpl., ≥Fusée Titan/Proton.

10 **Suvol de mars**—Satellite interpl, ≥Fusée Titan/Proton.

11 **Survol de mercure**—Satellite interpl., ≥Fusée Titan/Proton.

12 **Survol de jupiter**—Satellite interpl., ≥Fusée Titan/Proton.

13 **Survol de saturne**—Satellite interpl., ≥Fusée Titan/Proton.

14 **Mission orbitale habitée avec amarrage**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, DM.

15 **Mission orbitale non habitée avec amarrage**—Vaisseau spatial, Fusée, DM.

16 **Mission orbitale habitée en commun avec amarrage**—Vaisseau spatial, Astronautes Fusées, DM.

17 **Mission orbitale habitée avec amarrage (en orbite)**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, le DM est en orbite.

18 **Mission non habitée en commun avec amarrage**—Vaisseau spatial, Fusées, DM.

19 **Missions orbitales habitées en commun avec amarrage**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, DM.

20 **Mission orbitale habitée avec amarrage et AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, Scaphandre AEV, DM.

Nº et Conditions Préalables

21 **Mission orbitale habitée en commun avec amarrage et AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.

22 **Missions orbitales habitées en commun avec amarrage et AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.

23 **Missions orbitales habitées en commun, amarrage, AEV en commun**— Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.

24 **Mission orbitale habitée avec amarrage (en orbite) et AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.

25 **Mission orbitale habitée et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronaute, Fusée.

26 **Mission orbitale habitée avec AEV et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronaute, Fusée.

27 **Mission orbitale habitée avec amarrage et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, DM.

28 **Mission orbitale habitée avec amarrage (en orbite) et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée.

29 **Mission orbitale habitée avec amarrage (en orbite), AEV et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, Scaphandre AEV.

30 **Missions orbitales habitées en commun avec AEV, amarrage et séjour**— Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM

31 **Mission orbitale habitée en commun avec amarrage et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, DM.

32 **Mission de lcbo orbital habité en commun**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, DM.

33 **Mission orbitale habitée avec amarrage, AEV et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, Scaphandre AEV, DM.

34 **Mission orbitale habitée en commun avec amarrage, AEV et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Nº et Conditions Préalables	
35	**Missions orbitales habitées en commun avec AEV et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.
36	**Mission de labo orbital habité en commun avec AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, Scaphandre AEV, DM.
37	**Missions orbitales habitées avec amarrage et séjour prolongé**— Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, DM.
38	**Mission habitée en orbite terrestre avec essai de LM**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, LM, (DM*).
39	**Mission habitée en orbite terrestre en commun avec essai de LM**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusées, LM, (DM*).
40	**Mission habitée en orbite terrestre avec essai de LM, AEV et séjour prolongé**—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, LM, Scaphandre AEV (DM*).
41	**Mission habitée en orbite terrestre en commun avec essai de LM et AEV**—séjour prolongé—Vaisseau spatial, Astronautes, Fusée, LM, (DM*), EVA.
42	**Passage lunaire non habité**—Vaisseau spatial, (Kicker*), Fusée.
43	**Passage lunaire habité**—Vaisseau spatial, Astronautes, (Kicker*), Fusées.
44	**Passage lunaire habité en commun avec RV en orbite terrestre**—Vaisseau spatial, Astronautes, (Kicker*), (DM), Fusées.
45	**Mission en orbite circumlunaire non habitée**—Vaisseau spatial, (Kicker*), Fusée.
46	**Mission en orbite circumlunaire habitée**—Vaisseau spatial, Astronautes, (Kicker*), Fusée.
47	**Mission habitée en orbite circumlunaire en commun avec RV en orbite terrestre**—Vaisseau spatial, Astronautes, (Kicker*), (DM), Fusées.
48	**Mission habitée en orbite circumlunaire avec essai de LM**—Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kicker*), DM, Fusées.
49	**Mission habitée en orbite circumlunaire en commun avec RV en orbite**

Nº et Conditions Préalables	
	circumlunaire—Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kickers*), DM, Fusées.
50	**Mission habitée en orbite circumlunaire avec essai de LM et AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kicker*), DM, Scaphandre AEV, Fusées.
51	**Mission habitée en orbite circumlunaire en commun avec essai de LM et AEV**—Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kickers*), DM, Scaphandre AEV, Fusées.
52	**Mission habitée en orbite circumlunaire en commun avec RV en orbites terrestre et lunaire**— Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kickers*), DM, Fusées.
53	**Alunissage habité historique**—Vaisseau spatial, Astronaute, LM, (Kicker*) DM*, LM, Fusée, Scaphandre AEV.
54	**Alunissage en ascension directe**—Jupiter/Kvartet, Astronautes, Nova*Vulcon, Scaphandre AEV.
55	**Alunissage en commun, RV en orbite terrestre**—Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kicker*), DM, Scaphandre AEV, Fusées.
56	**Alunissage en commun, RV en orbite lunaire**—Vaisseau spatial, Astronautes, LM, (Kicker*), DM, Scaphandre AEV, Fusées.
57	**Alunissage de Soyouz**—Soyouz, Cosmonautes, Technique d'amarrage, Kicker C, Fusées, Scaphandre AEV.

* peut s'avérer nécessaire

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE A

Illustrazioni di apparecchiature

Hardware Artwork (Dessins du matériel)

Unmanned Spacecraft (Satellites) (Vaisseaux spatiaux non habités (Satellites))

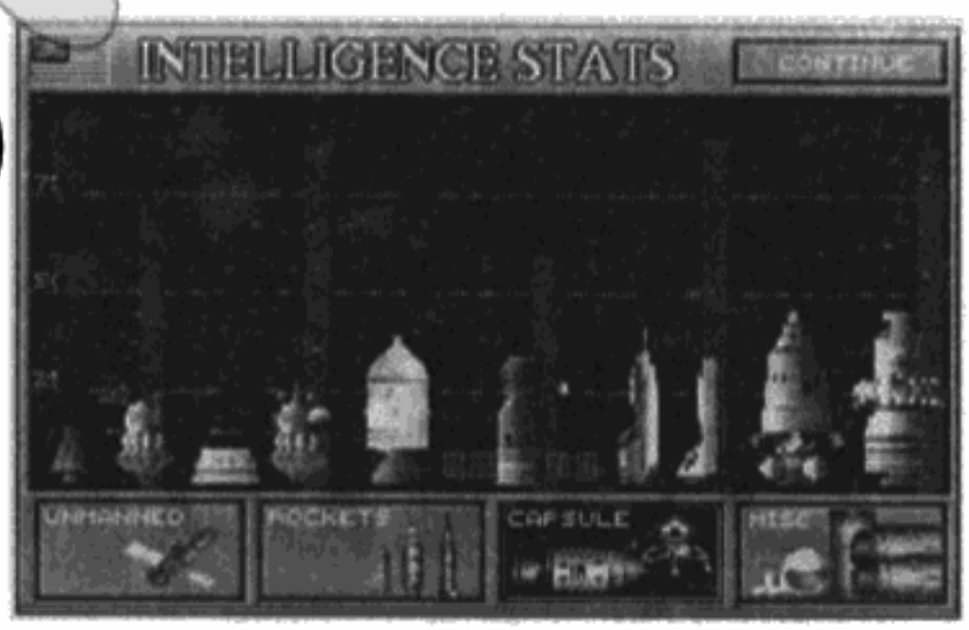
De gauche a droite



- LM 1 passager américain
- LM 1 passager soviétique
- LM 2 passagers américain
- LM 2 passagers soviétique
- Explorer
- Spoutnik
- Ranger
- Cosmos
- Surveyor
- Luna

Manned Capsules and Spacecraft (Capsules et vaisseaux spatiaux habités)

De gauche a droite:



- Mercury
- Vostok
- Gemini
- Voskhod
- Apollo
- Soyouz
- XMS-2
- Lapot
- Jupiter
- Kvartet

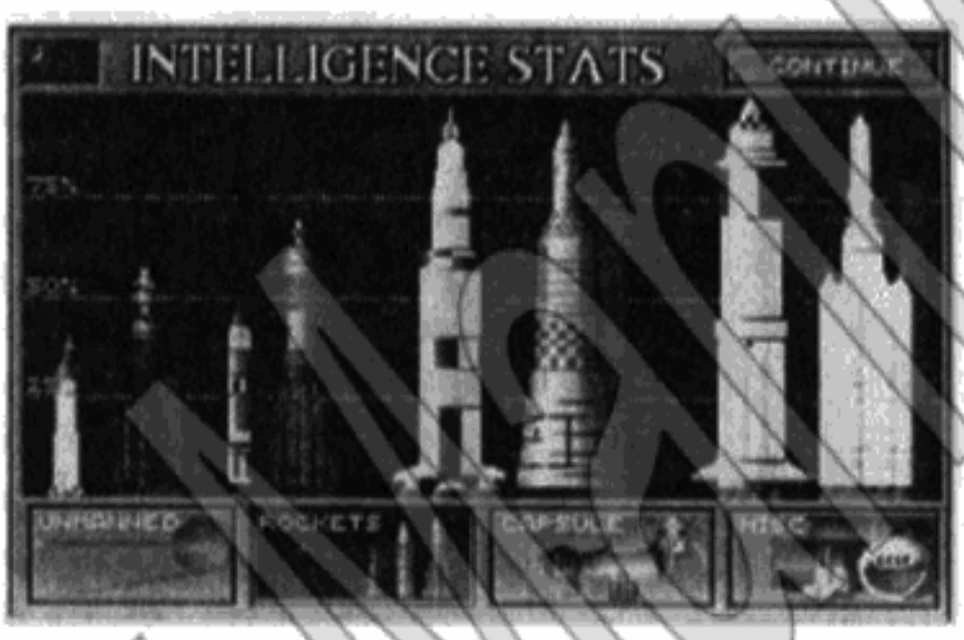
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Hardware Artwork (Dessins du matériel) cont.

Rockets (Fusées)

De gauche à droite:

- Atlas
- Série-A
- Titan
- Proton
- Saturn V
- N-1
- Nova
- Vulkan



Misc. Hardware (Matériel divers)

De gauche à droite:

- Scaphandre d'activités extra-véhiculaires américain
- Scaphandre d'activités extra-véhiculaires soviétique
- Module d'amarrage américain
- Module d'amarrage soviétique
- Pousseur latéral américain
- Pousseur latéral soviétique
- Kicker A américain
- Kicker A soviétique
- Kicker B américain
- Kicker B soviétique
- Kicker C soviétique



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

REMERCIEMENTS

Créé et conçu par	Fritz Bronner
Programmé par	Michael K. McCarty
Programmation Intell. artif.	Morgan Roarty
Graphismes assist./ordin.	David Mosher, Michael K. McCarty, Margie Beeson, Ronan Joyte, Steve Stipp, Tom Chamberlain, Fritz Bronner, Morgan Roarty, Alex Danilychev et Todd Camasta
Numérisation vidéo	Tom Chamberlain, Fritz Bronner, Michael McCarty, Ronan Joyce, Morgan Roarty
Programmation compl.	Morgan Roarty, Payam Mirshidi
Programm. graphismes vectoriels	Paul Edelstein
Illustrations vectorielles	J. Scott Matthews
Maquettes spatiales	Bronner Studios
Musique originale	Brian Langsbord et Michael McNerny
Adaptations musicales	Richard Jackson
Numérisation du son	Michael K. McCarty, Fritz Bronner, Charles Deenen
Montage son	Michael K. McCarty, Fritz Bronner
Essais Intelligence Artificielle	Wes Kawato, Curt Covert
Saisie des données	Tom Chamberlain, Enda McCarty, Erik Anderson
Voix des cosmonautes	Gherman Trigub, Marina Trigub
Autres voix	George Spelvin, Gennie Spelvin, Jim Brown
Visages dans la foule	Richard Brooks, Tom Brenner, Tom Chamberlain, Donald K. McCarty
Producteur ligne	Michael K. McCarty
Mise en scène	Fritz Bronner
Producteur exécutif	Brian Fargo
Producteurs Strategic Vision	Fritz Bronner et Michael K. McCarty
Producteur Interplay	Bruce Schlickbernd et Jacob R. Buchert III
Manuel historique	Fritz Bronner et Robert Reeves
Autres contributions au manuel	Kenneth Wheeler et Wes Kawato
Corrections	Robert Reeves
Manuel de jeu	Fritz Bronner
Corrigé par	Bruce Schlickbernd
Traduction	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Cartes et illustrations	Steven D. Stipp
Illustrations complémentaires	Todd Camasta
Conception du manuel	Jerry Friedman et Fritz Bronner
Mise en page	Jerry Friedman et Carol Aggett
Peinture sur la couverture du manuel historique	Ken Hodges
Mis au point par	Strategic Visions, Inc.
Publié par	Interplay Productions, Inc.
Conception de l'emballage	Vincent DeNardo et Linda Dollin
Responsables du contrôle qualité	Jacob R. Buchert III et Kerry Garrison
Testeurs principaux	Mark Harrison, Jeremy Airey, Michael Packard
Equipe d'essais	Rodney Relosa, Theodore Bancroft, Jeremy Barnes, Scott Campbell et Jennifer Schlickbernd

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8XP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

GARANTIE LIMITEE

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière.

Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

Remplacement

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un Eurochèque d'un montant de £ 5,75 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.

Copyright ©1993. All rights reserved. Buzz Aldrin's Race Into Space is a registered trademark of Interplay Productions.

A-4

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Le Vieux Manuel

Interplay

DISTRIBUE PAR

ELECTRONIC ARTS®

P.O. Box 835

Slough, UK

SL3 8XU

Y94101EM

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org