Challenge KSC2 - VENERA

Challenge KSC2 - VENERA

Après une première tentative en catégorie « historique » qui s'est soldée par un échec désastreux, j'ai tenté de faire, hors délai et donc totalement à l'arrache, ce challenge en mode « De Vinci ».

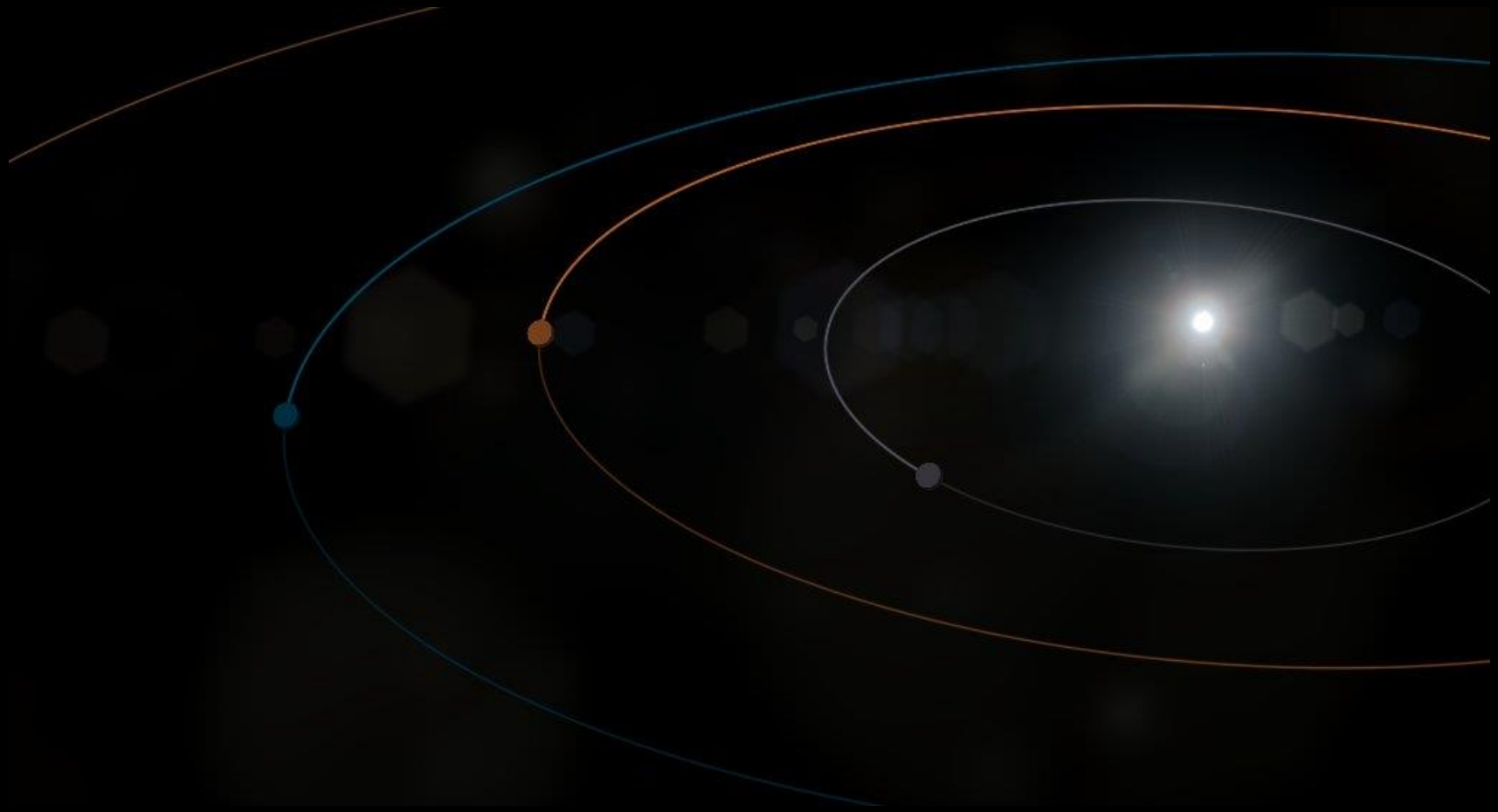
N'ayant pas d'idée sur le format à employer, j'ai donc choisi de simplement regrouper ici les tweets que j'ai posté sur le réseau social, avec quelques annotations supplémentaires.

Challenge KSC2 - VENERA

OBJECTIFS DE LA MISSION :

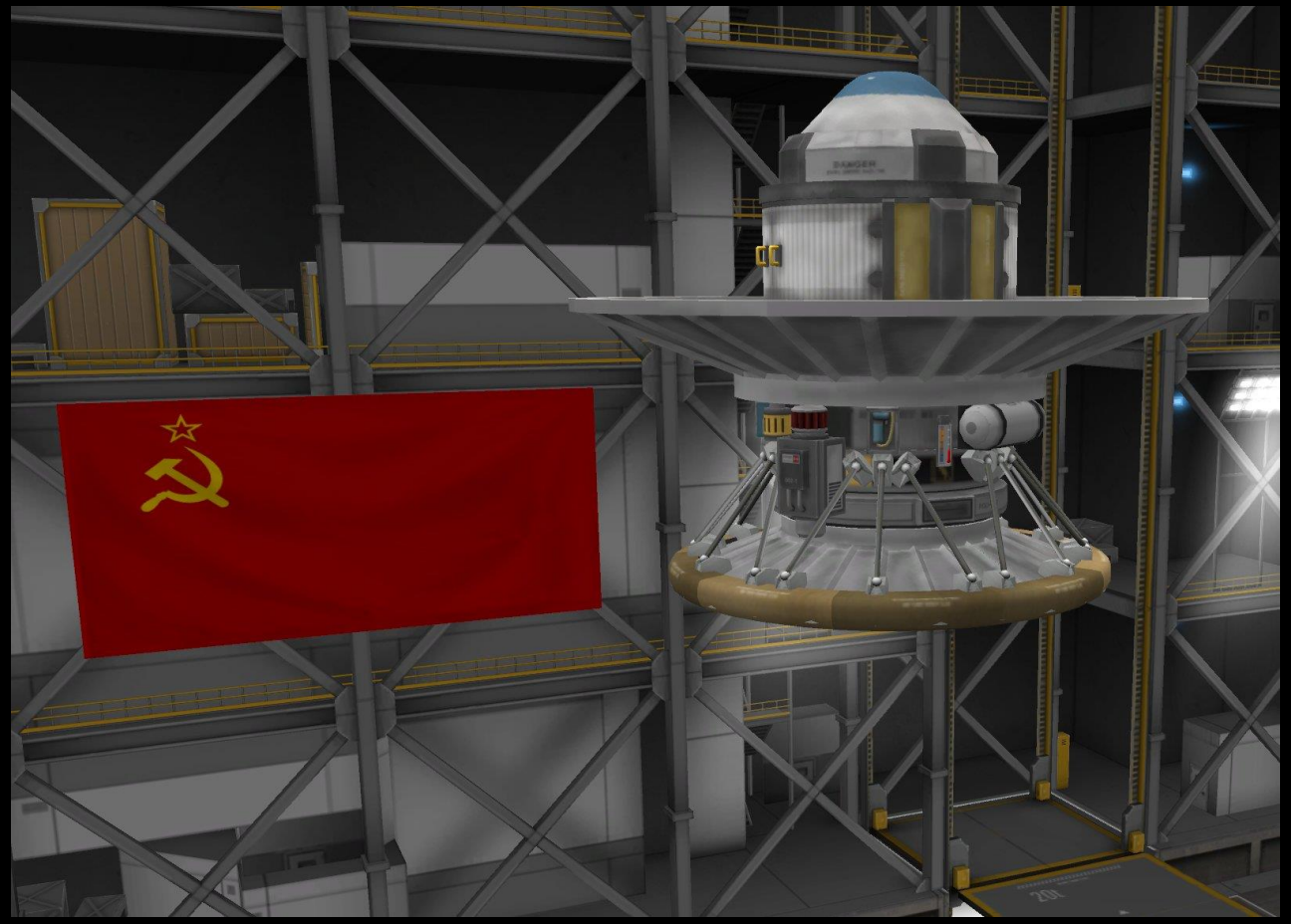
- Conception OK
- Lancement OK
- Transfert ECHEC
- Interception ECHEC
- Atterrissage ECHEC
- Exploration ECHEC

Nouvelle tentative pour le challenge Venera de @KSC_fr . En mode "De Vinci", à défaut d'avoir pu construire une Proton qui n'explose pas.

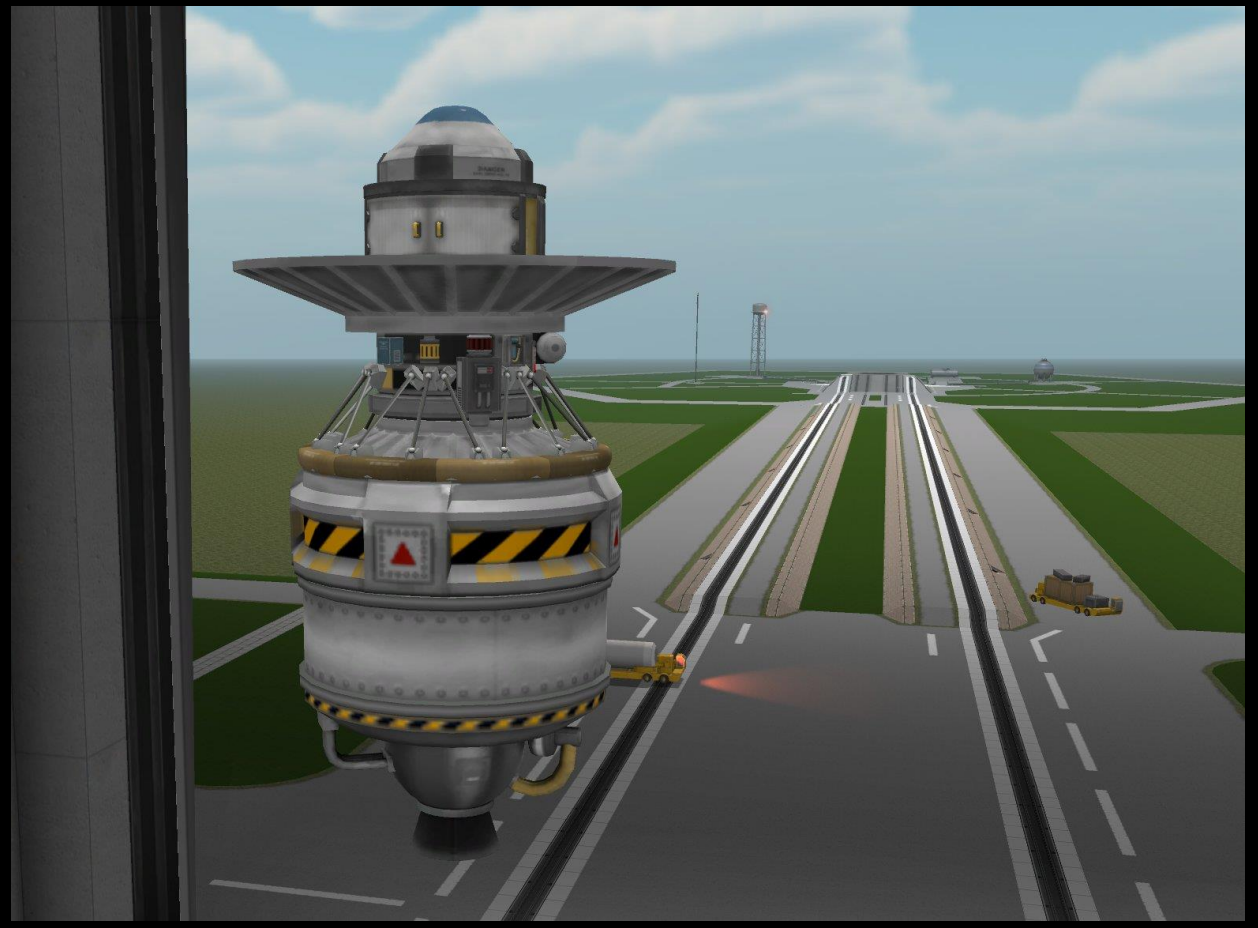


Cette fois je commence par le bon côté de la fusée : la charge utile.

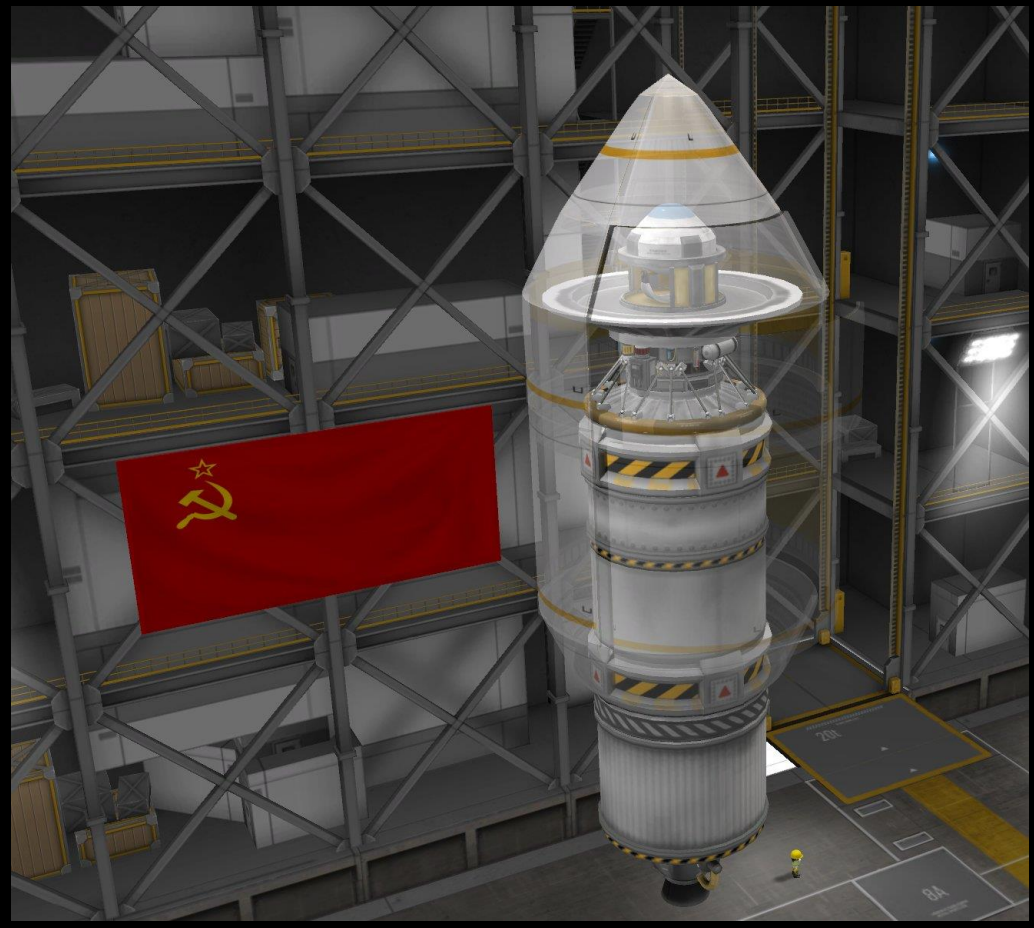
Atterrisseur fini. Pas le temps de fignoler... Ca ressemble tout de même pas trop mal à une Venera je trouve.



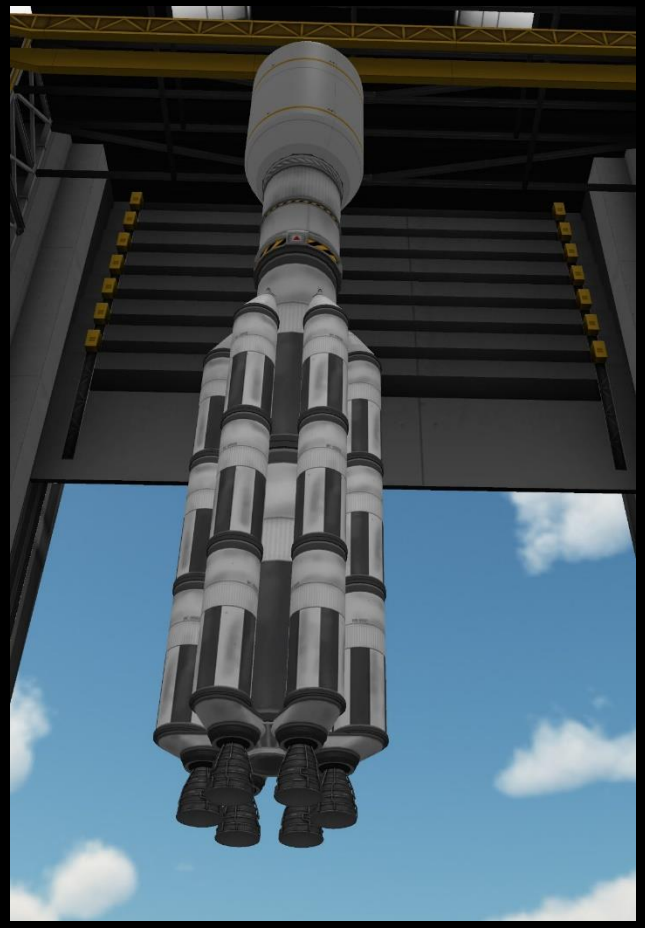
Etage de transfert. Au pifomètre sur la quantité de fuel (avec un peu d'XP sur une autre version du jeu tout de même), ça doit passer.



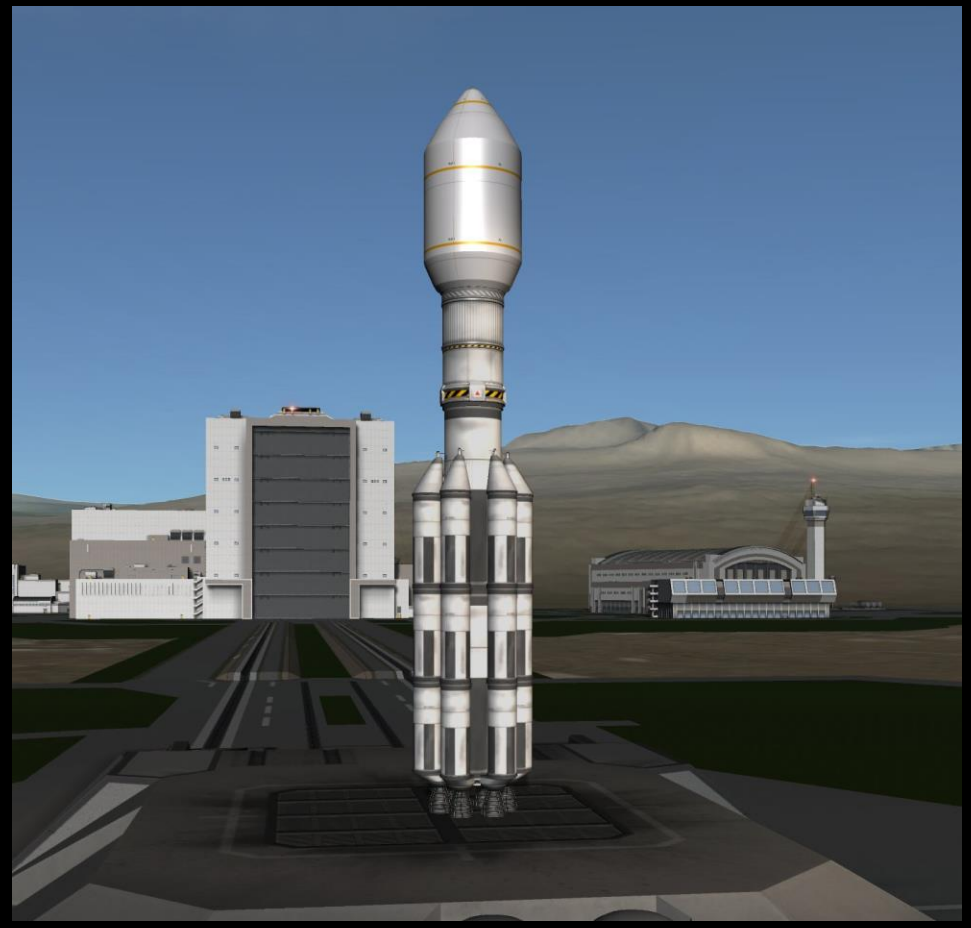
Second étage, pour amener la sonde sur l'orbite de parking (200 x 200km). C'est lui qui embarque la coiffe.



Premier étage. Faut quand même que ça ressemble, au moins de loin, à une Proton. Du moins, pour le bas du lanceur.



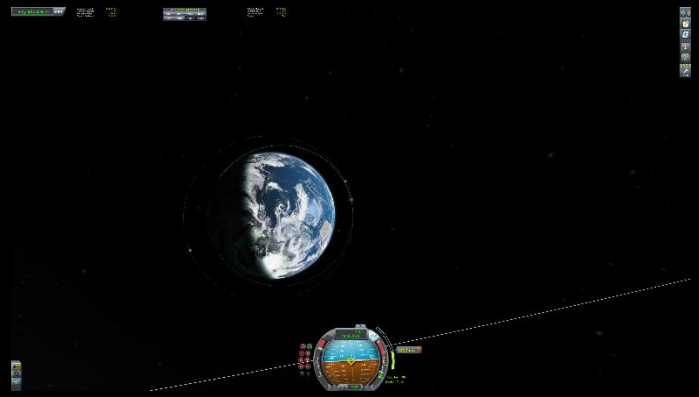
Est-ce que cet engin va voler? Je n'en doute pas. Est-ce qu'il va voler droit? Ça, c'est une autre histoire...



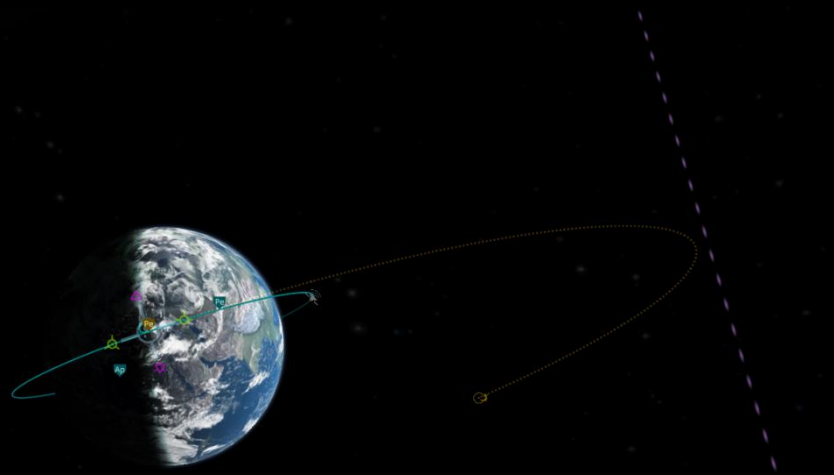
Y'a comme un truc qui ne va pas dans le ciel de Baïkonour. Il semble que Dimitri a oublié de serrer quelques boulons.

Nouvelle tentative, avec des fixations au pas de tir qui ne relâchent le lanceur qu'après avoir démarré, pour un départ moins chaotique.

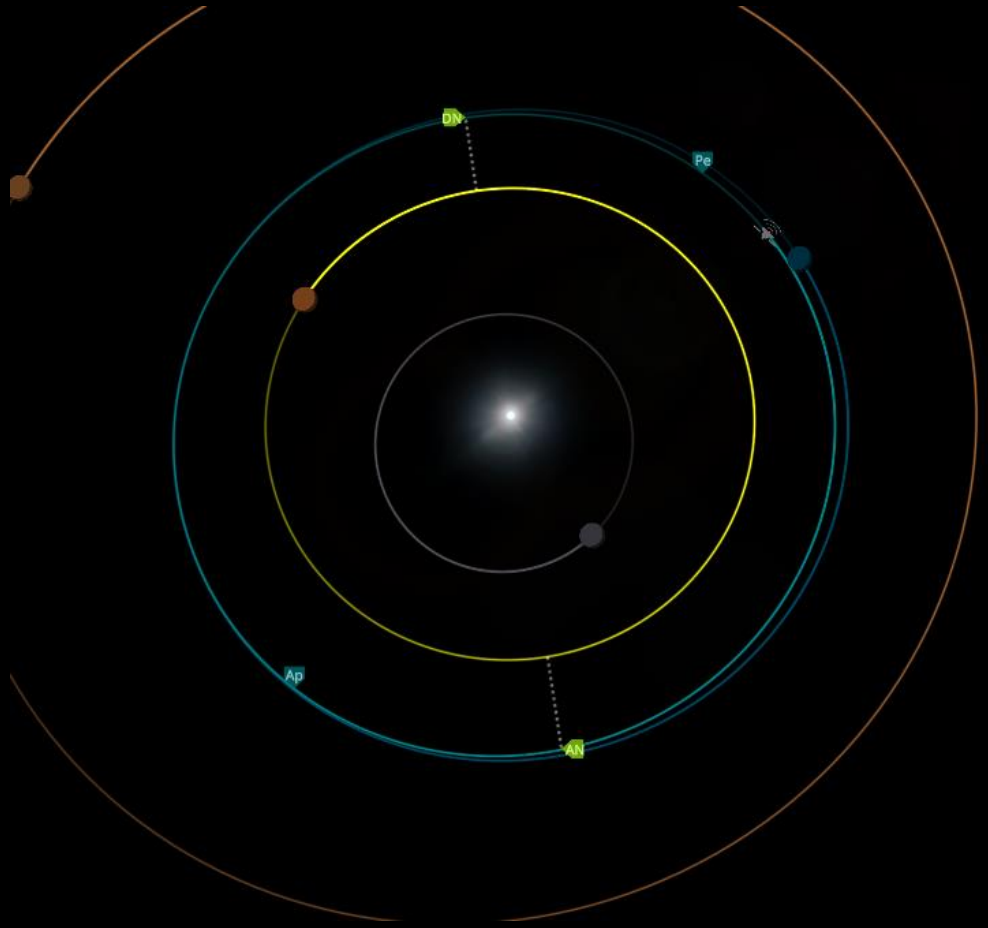
Circularisation de tout ça à 200km...



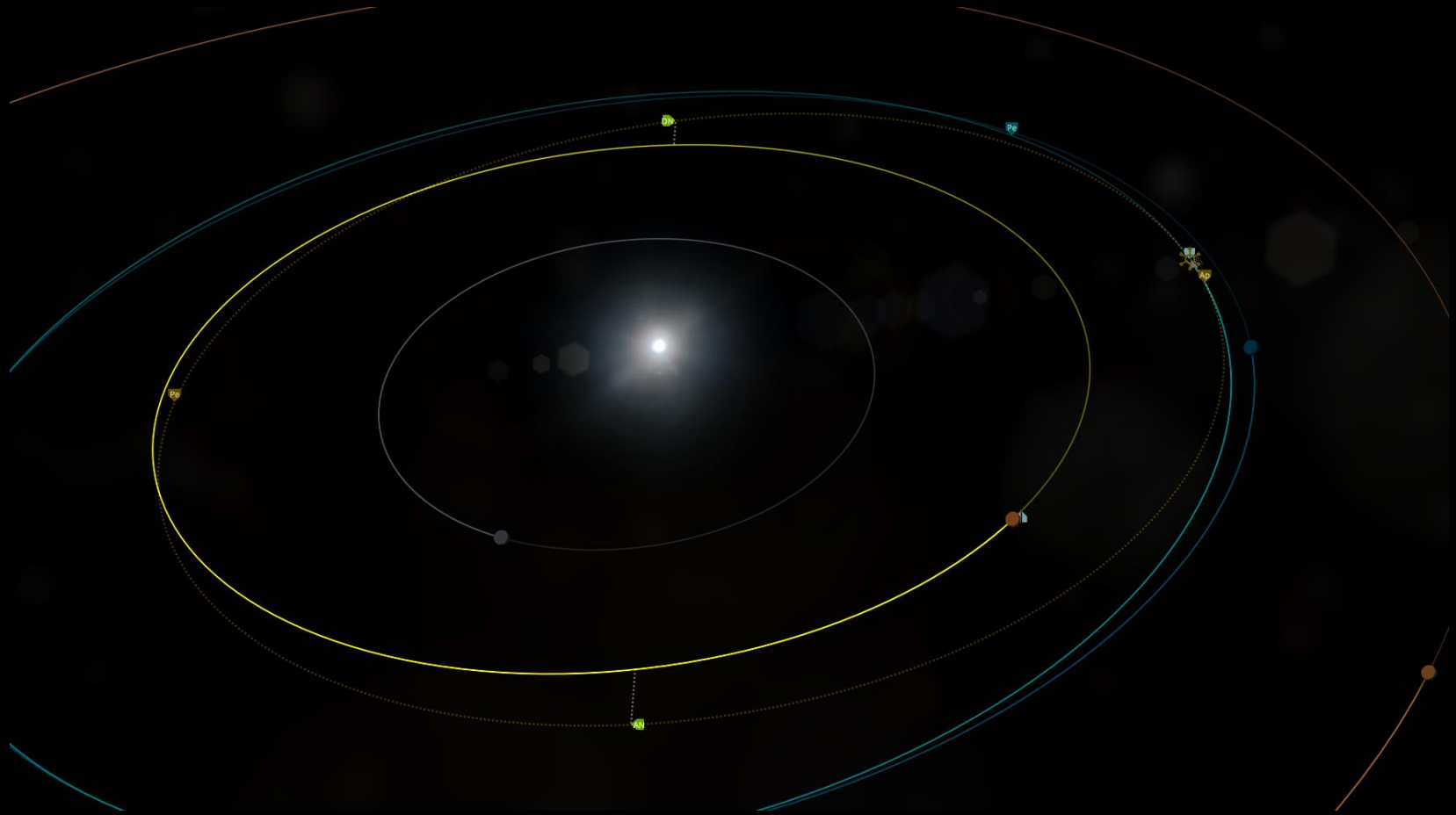
Faut quitter la SOI de la Terre, avec en bonus une éclipse de Lune en arrière-plan.



Pour un transfert de Hohmann vers l'intérieur, il faut être devant la cible, or là j'étais à son niveau, et elle va plus vite que moi. Inutile d'essayer pour l'instant, faut warper pendant plusieurs mois...

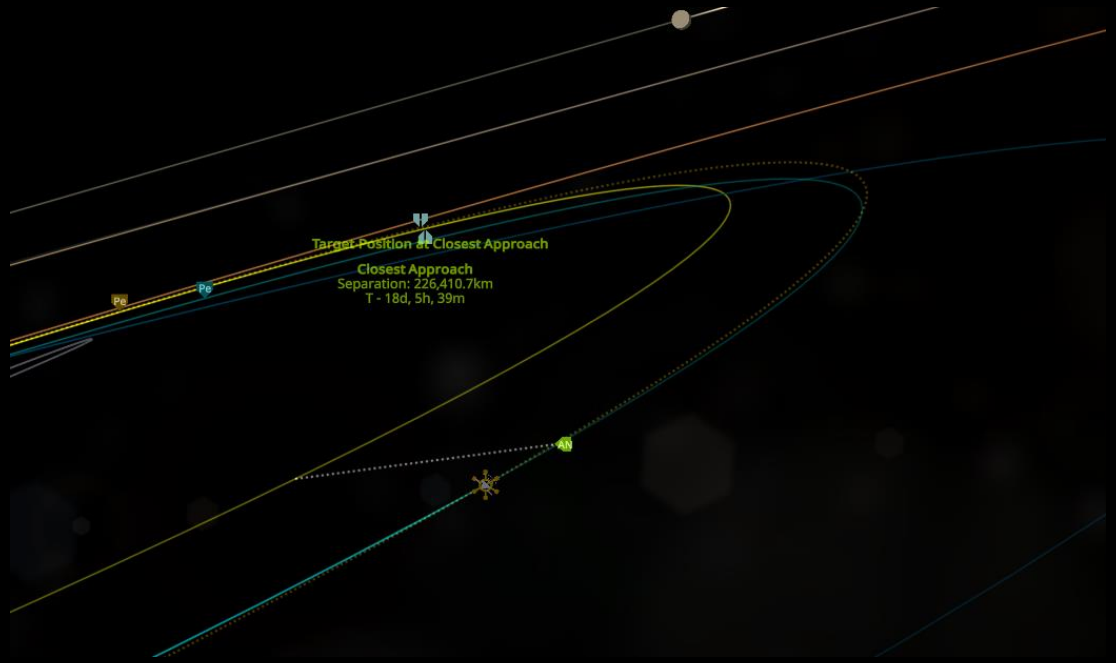


On va tenter ici, au feeling, l'angle semble à peu près optimal. Pour une raison inconnue, les marqueurs d'approche ne s'affichent pas près du Pe, ce qui est très ennuyeux pour la suite de la mission...



Après la manoeuvre, ça s'affiche. 943000 km, ça va c'est pas trop dégueu... Faut ajuster ça maintenant.

En fait si. C'était dégueu. Je n'ai plus assez d'ergols pour corriger la trajectoire. La sonde va passer à 226 000 kilomètres de la planète.
La mission est un échec.



Challenge KSC2 - VENERA

Faute de pouvoir régler les nœuds de manœuvres avec précision, je n'ai pu que les faire « à l'œil ». Le résultat, prévisible, est un échec de la mission.

J'ai retenté avec une nouvelle sonde, même problème, les marqueurs d'approche refusent de s'afficher à proximité du périapside lorsque je manipule les nœuds de manœuvres, là où la sonde est censée rencontrer Vénus.

Sans ces marqueurs, il n'y a aucun moyen de programmer une trajectoire d'interception correcte avec la SOI de Vénus, et encore moins une trajectoire aboutissant à une rentrée atmosphérique sur la planète.