



Avec les Nuls, tout devient facile !

# De la Terre à la Lune

AVEC LE

# XR2 RAVENSTAR



**TOME 3**



Pour Orbiter 2024

Apprenez à piloter dans l'espace  
sans perdre la tête !

**Coussini (2025)**

## Les touches d'Orbiter 2024 pour ce tutoriel

**Les touches les plus importantes à mémoriser sont en rouge.**

TOUCHES ou BOUTONS	UTILISATION
<b>AFFICHAGE DES TABLEAUX DE BORD DU XR2 RAVENSTAR</b>	
<b>CTRL + flèche haut (↑ ou ▲)</b>	Aller vers le tableau de bord qui est au-dessus
<b>CTRL + flèche bas (↓ ou ▼)</b>	Aller vers le tableau de bord qui est en dessous
<b>SIMULATION (TOUCHES TRÈS IMPORTANTES)</b>	
<b>CTRL + P</b>	Pause de la simulation
<b>T (*)</b>	Accélérer la simulation de 0x, 10x... à 100000x
<b>R (*)</b>	Décélérer la simulation de 100000x... à 0x et 0.1x
<b>PROPELLAGE (PAVÉ NUMÉRIQUE)</b>	
<b>“*” du pavé numérique</b>	Éteindre les propulseurs principaux
<b>“+” du pavé numérique</b>	Allumage des propulseurs principaux
<b>“6” du pavé numérique</b>	Allumage des propulseurs d'attitude (vers l'avant)
<b>“9” du pavé numérique</b>	Allumage des propulseurs d'attitude (vers l'arrière)
<b>“5” du pavé numérique</b>	Cesser la rotation du vaisseau
<b>VUE D'ORBITER 2024</b>	
<b>F1</b>	Afficher la vue externe versus la vue interne
<b>F8</b>	Afficher les différentes vues internes ( <b>2D, 3D, générique</b> )
<b>H</b>	Afficher 3 HUD différents ( <b>SRFCE, DOCK, ORBIT</b> )
<b>BOUTONS D'ATTITUDE</b>	
<b>LIN</b>	Translation
<b>ROT</b>	Rotation (pas utilisée dans le tutoriel)
<b>PRO GRADE ou PRO GRD</b>	Prograde
<b>RETRO GRADE ou RETR GRD</b>	Rétrograde
<b>ORBIT NORMAL + ou NML +</b>	Normal +
<b>ORBIT NORMAL - ou NML -</b>	Normal -

(\*) **Ne dépassez pas 10000x** dans ce tutoriel.

## Événements pour quitter l'orbite terrestre et alunir7

ÉVÉNEMENT(S)	ACTION / TOUCHES
A) TLI	<b>Injection trans lunaire</b> “Lunar Transfer MFD (TLI)”
B) TLCC	<b>Correction mi-parcours</b> “Lunar Transfer MFD (TLCC)”
C) Alignement sommaire avec la base	Utilisation de <b>Normal +</b> et de “MAP MFD”
D) LOI 1	<b>Circularisation lunaire 1</b> “Lunar Transfer MFD (LOI)”
E) LOI 2	<b>Circularisation lunaire 2</b> “Lunar Transfer MFD (LOI)”
F) Alignement complet avec la base	<b>Alignement sur la base</b> “Base sync MFD (Dist ± 20.00 m)”
G) Abaisser l'orbite vers la base lunaire	<b>Orbite vers la base</b> “Base sync MFD (PeA ± 10.00 k)”
H) Alunissage	<b>Alunissage avec</b> “Pursuit land MFD”
I) You are clear to land	<b>LAND GEAR (DOWN)</b>

### Voici comment nous allons aborder notre tutoriel

Je vous propose d'abord un résumé, avant de développer chaque point en profondeur. Les **pros de la navigation d'Orbiter 2024** pourront passer directement aux **Procédures** tandis que les **débutants** auront droit à la section **Explications des procédures**.

Dès lors, Je passerai chacun des volets de ce tutoriel (*du point A au point I*).

**01** - Démarrez le scénario “XR2 va partir pour la lune” en double-cliquant sur ce dernier.

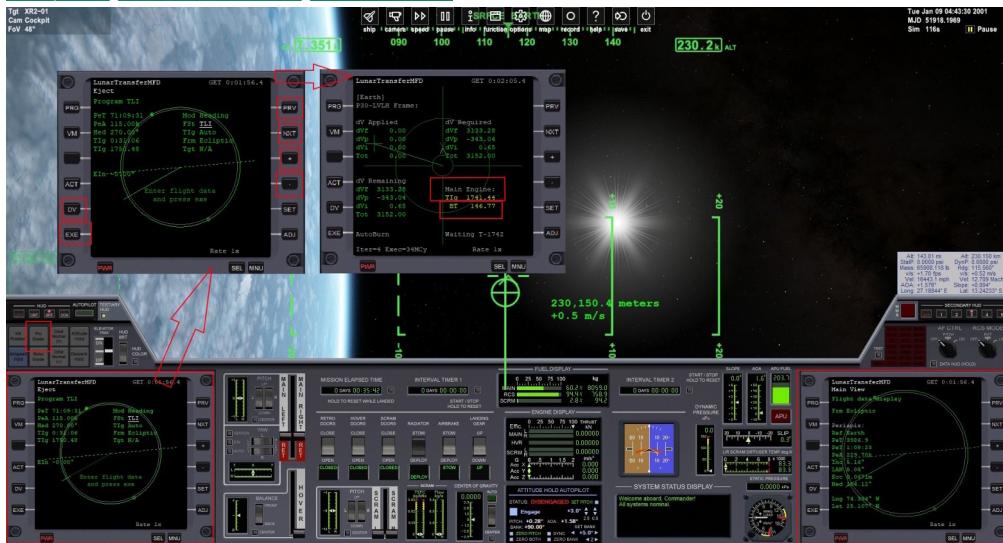
**IMPORTANT:** “Faites une pause à l'aide des touches **CTRL+P**, entre chacune des pages.”

## A) TLI

### A.1) Procédures

- 01 - Ouvrez le **LunarTranserMFD** (programme **Flight monitor**), sur le **MFD de droite**.
- 02 - Dans le **MFD de gauche**, sélectionnez le champ **Mod** et choisissez la valeur **Heading**.
- 03 - Sélectionnez le champ **FSt** et choisissez la valeur **TLI**.
- 04 - Exécutez un **AutoBurn** et après, mettez-vous en **PROGRADE**.

### A.2) Explications des procédures



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

#### Sur le MFD de droite

- 01 - Cliquez sur le bouton **SEL**, et ce, autant de fois, afin de voir dans ce menu **LunarTranserMFD**.
- 02 - Cliquez sur le bouton à gauche du mot **LunarTranserMFD** afin de le sélectionner.
- 03 - Cliquez sur le bouton **PRG** pour voir le menu de **LunarTranserMFD**.
- 04 - Cliquez sur le bouton **NXT** afin de sélectionner le champ **Flight monitor**.
- 05 - Cliquez sur le bouton **[+]** afin de faire apparaître les informations.

#### Sur le MFD de gauche

- 01 - Cliquez sur le bouton **NXT** afin de sélectionner le champ **Mod**.
- 02 - Cliquez sur le bouton **[+]** afin de faire apparaître la valeur **Heading**.
- 03 - Cliquez sur le bouton **NXT** afin de sélectionner le champ **FSt**.
- 04 - Cliquez sur le bouton **[+]** afin de faire apparaître la valeur **TLI**.
- 05 - Cliquez sur le bouton **EXE**, sur le bouton **DV** puis encore sur le bouton **EXE**.
- 06 - La valeur **TIG 1741.44** représente le nombre de secondes qu'il reste avant l'allumage.
- 07 - La valeur **BT 146.77** représente la durée de combustion.
- 08 - Accélérez puis décélérez la simulation, et ce **avec précaution**, afin d'avoir la valeur **TIG ±200.00**.
- 09 - Une fois la combustion terminée, appuyez sur le bouton **PRO GRADE** à gauche et en haut.

## B) TLCC

### B.1) Procédures

- 01 - Accélérez puis décélérez la simulation afin d'avoir la valeur **PeT  $\pm 100.00k$** .
- 02 - Dans le MFD de gauche, sélectionnez le champ **FSt** et choisissez la valeur **TLCC**.
- 03 - Exécutez un **AutoBurn**.

### B.2) Explications des procédures



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

Appuyez sur **F8** pour afficher l'écran générique tel que ci-haut.

Notez la variable **PeT** sur le **MFD de droite**.

- 01 - Au bas de l'écran, cliquez sur **KILL ROT**. Le bouton **PRO GRD** (PRO GRADE) sera désactivé.
- 02 - Accélérer puis décélérer la simulation, et ce **avec précaution**, afin d'avoir un **PeT  $\pm 100.00k$**  puis **remettez la vitesse de simulation à la normale**,

#### Sur le MFD de gauche

- 01 - Cliquez sur le bouton **DV** pour voir la page des paramètres.
- 02 - Cliquez sur le bouton **NXT** afin de sélectionner le champ **FSt**.
- 03 - Cliquez sur le bouton **[+]** afin de faire apparaître la valeur **TLCC**.
- 04 - Cliquez sur le bouton **EXE**, sur le bouton **DV** puis encore sur le bouton **EXE**.
- 05 - **Accélérez puis décélérez la simulation, et ce avec précaution**, afin d'avoir un **TIG  $\pm 200.00$** .
- 06 - Une fois la combustion terminée, appuyez sur le bouton **KILL ROT** en bas.

## C) Alignement sommaire avec la base

### C.1) Procédures

01 - Accélérez puis décélérez la simulation afin d'avoir la valeur **PeT ±20.00k**.

02 - Dans le MFD de droite, choisissez le **MAP MFD** avec comme cible **Brighton Beach**.

### Si votre trajectoire (en vert) est en bas de la cible Brighton Beach

01 - Exécutez une combustion en mode **NORMAL +** pour aligner la trajectoire avec la base.

### Si votre trajectoire (en vert) est en haut de la cible Brighton Beach

01 - Exécutez une combustion en mode **NORMAL -** pour aligner la trajectoire avec la base.

### C.2) Explications des procédures



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

01 - Accélérer puis décélérer la simulation, et ce **avec précaution**, afin d'avoir un **PeT ±20.00k** puis remettez la vitesse de simulation à la normale.

### Sur le MFD de droite

01 - Cliquez sur le bouton **SEL**, et ce, autant de fois, afin de voir dans ce menu **Map**.

02 - Cliquez sur le bouton à gauche du mot **Map** afin de le sélectionner (1).

03 - Cliquez sur le bouton **DSP** pour afficher les options.

04 - Cliquez sur le bouton **MOD** pour modifier l'option courante pour "**Orbit lines = Orbit plane**" (2).

05 - Cliquez sur le bouton **OK** pour revenir à la carte.

06 - Cliquez sur le bouton **TGT**.

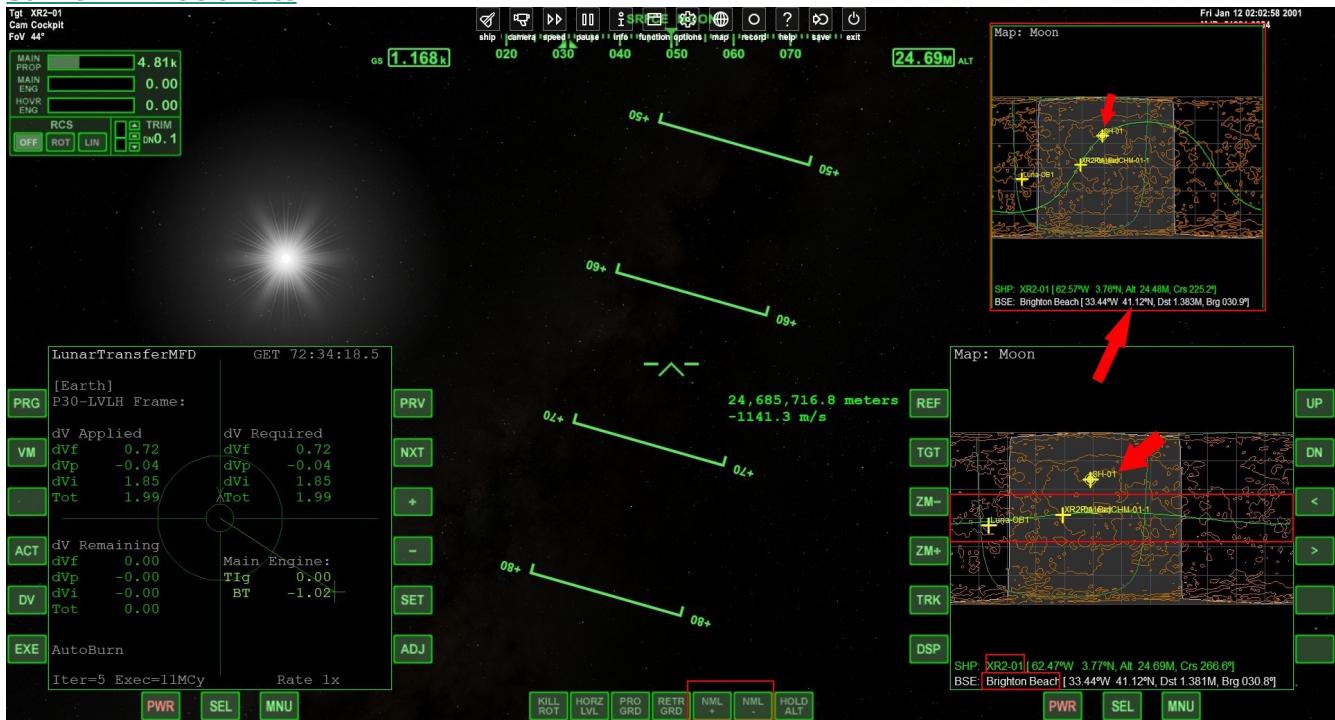
**Ne bougez plus votre souris.**

07- Utilisez ↓ ou ▼ de votre clavier pour choisir "**Spaceports**".

08 - Utilisez → ou ► de votre clavier pour afficher le choix "**Brighton Beach**", puis **ENTER** (2).

09 - Vous aurez la carte telle qu'affichée au point (4).

## Sur le MFD de droite



**Cliquez sur l'image pour agrandir**

Remarquez sur le **Map MFD (en bas à droite)** que votre vaisseau est sur une **ligne verte**. Cette **ligne verte** (votre orbite) est en **bas de votre cible** qui est **SH-01 (Brighton Beach)**.

### Si la trajectoire du vaisseau (en vert) est en bas de la cible

- 01 - Appuyez sur le bouton “NML +” comme au bas de l’image (veut dire **NORMAL +**).
- 02 - Attendez la fin de l’exécution de “NML +” (le vaisseau ne bougera plus).

**03** - À L’aide de la touche “+” du pavé numérique, exécutez une combustion et **soyez attentif** jusqu’à ce que la ligne verte **chevauche la cible**.

**04** - Une fois la combustion terminée, appuyez sur le bouton **KILL ROT** en bas.

### Si la trajectoire du vaisseau (en vert) est en haut de la cible

- 01 - Appuyez sur le bouton “NML -” comme au bas de l’image (veut dire **NORMAL -**).
- 02 - Attendez la fin de l’exécution de “NML -” (le vaisseau ne bougera plus).

**03** - À L’aide de la touche “+” du pavé numérique, exécutez une combustion et **soyez attentif** jusqu’à ce que la ligne verte **chevauche la cible**.

**04** - Une fois la combustion terminée, appuyez sur le bouton **KILL ROT** en bas.

**Votre résultat devrait être similaire à l’image tout en haut et à droite.**

## D) LOI 1

### D.1) Procédures

- 01 - Dans le MFD de gauche, sélectionnez le programme LOI.
- 02 - Comme valeur du champ Pri, choisissez ApALT.
- L'orbite ne sera pas encore circulaire (telle qu'Apollo 11 l'a réalisée).
- 03 - Comme valeur du champ ApA, inscrivez 100.00k.
- 04 - Exécutez un AutoBurn et après, mettez-vous en PROGRADE.

### D.2) Explications des procédures



Cliquez sur l'image pour agrandir

### Sur le MFD de gauche

- 01 - Cliquez sur le bouton PRG pour voir la page des programmes.
- 02 - Cliquez sur le bouton NXT afin de sélectionner le champ **program LOI**.
- 03 - Cliquez sur le bouton [+] afin de faire apparaître la page du programme **LOI**.
- 04 - Cliquez sur le bouton NXT afin de sélectionner le champ **Pri**.
- 05 - Cliquez sur le bouton [+] afin de faire apparaître la valeur **Pri ApAlt**.
- 06 - Cliquez sur le bouton NXT afin de sélectionner le champ **ApA**.
- 07 - Cliquez sur le bouton SET, une fenêtre s'affichera, puis saisissez "**100.00k**" puis appuyez sur la touche **ENTER**.

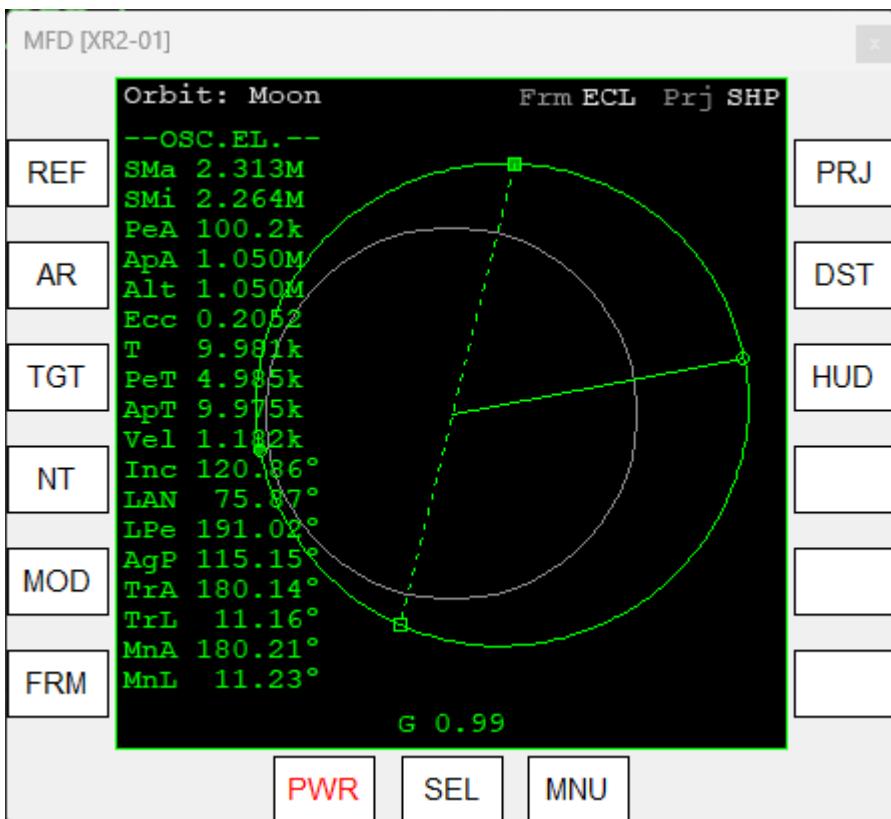
## Ouvrez un Orbit MFD flottant

- 01 - Déplacez votre souris au centre, et en haut de l'écran.
- 02 - Cliquez sur le bouton **function**.
- 03 - Dans la fenêtre des fonctions, choisissez **External MFD** puis appuyez sur **OK**.
- 04 - Déplacez la nouvelle fenêtre avec la souris, et placez-la comme dans l'exemple de l'image précédente.
- 05 - Dans cette fenêtre, cliquez sur les boutons **PRJ** et **DST**.

## Sur le MFD de gauche

- 01 - Cliquez sur le bouton **EXE**, sur le bouton **DV** puis encore sur le bouton **EXE**.
- 02 – Accélérez puis décélérez la simulation, et ce **avec précaution**, afin d'avoir un **Tig ±200.00** puis **remettez la vitesse de simulation à la normale**,
- 03 - Une fois la combustion terminée, appuyez sur le bouton **KILL ROT** en bas.

Ceci devrait produire une première orbite lunaire, tel que Apollo 11 l'a réalisée.



## E) LOI 2

### E.1) Procédures

- 01 - Accélérez puis décélerez la simulation afin d'avoir la valeur **PeT  $\pm 900$** .
- 02 - Dans le MFD de gauche, sélectionnez le champ **Pri** et la valeur "Ecc".
- 03 - Exécutez un **AutoBurn** et après, mettez-vous en **PROGRADE**.

### E.2) Explications des procédures



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

#### Notez la variable **PeT** sur le **MFD flottant**.

- 01 - Au bas de l'écran, cliquez sur **KILL ROT**.
- 02 - Accélérez puis décélérer la simulation, et ce **avec précaution**, afin d'avoir un **PeT  $\pm 900$**  puis remettez la vitesse de simulation à la normale,

#### Sur le **MFD de gauche**

- 01 - Cliquez sur le bouton **DV** pour voir la page des paramètres.
- 02 - Cliquez sur le bouton **NXT** afin de sélectionner le champ **Pri**.
- 03 - Cliquez sur le bouton **[+]** afin de faire apparaître la valeur **Pri Ecc**.
- 04 - Cliquez sur le bouton **EXE**, sur le bouton **DV** puis encore sur le bouton **EXE**.
- 05 - Accélérez puis décélérez la simulation, et ce **avec précaution**, afin d'avoir un **Tig  $\pm 200.00$**  puis remettez la vitesse de simulation à la normale,
- 06 - Une fois la combustion terminée, appuyez sur le bouton **KILL ROT** en bas.

## Vue extérieure



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

- 01 - Appuyer sur la touche F1.
- 02 - À l'aide du **bouton droit de la souris**, vous pouvez changer de perspective telle que l'image précédente.
- 03 - À l'aide de la **roulette centrale de la souris**, vous pouvez faire un **zoom** sur votre vaisseau.
- 04 - Si vous **dézoomez complètement**, vous allez voir une lune entière.
- 05 - À l'aide de la **roulette centrale de la souris**, refaites un **zoom normal** sur votre vaisseau.
- 06 - Appuyer sur la touche F1 pour avoir la **vue générique**.

## F) Alignement complet avec la base

### F.1) Procédures

01 - Dans le MFD de gauche, choisissez le **BaseSync MFD** avec comme cible **Brighton Beach**.

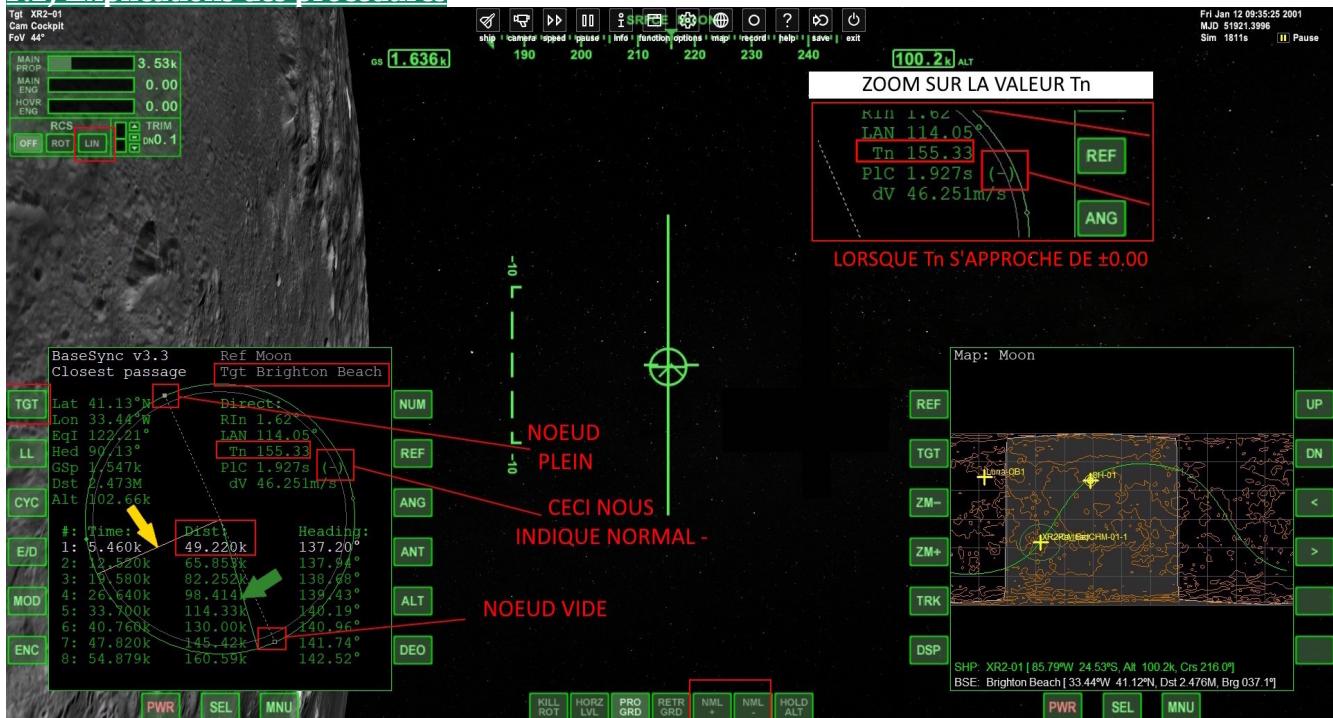
#### Si la ligne verte s'approche d'un NŒUD VIDE

01 - Exécutez une combustion en mode **NORMAL** - pour aligner la trajectoire avec la base.

#### Si la ligne verte s'approche d'un NŒUD PLEIN

01 - Exécutez une combustion en mode **NORMAL +** pour aligner la trajectoire avec la base.

### F.2) Explications des procédures



Cliquez sur l'image pour agrandir

#### Sur le MFD de gauche

01 - Cliquez sur le bouton **SEL**, et ce, autant de fois, afin de voir dans ce menu **BaseSyncMFD**.

02 - Cliquez sur le bouton à droite du mot **BaseSyncMFD** afin de le sélectionner.

03 - Appuyez sur la bouton **TGT** afin de faire apparaître une fenêtre

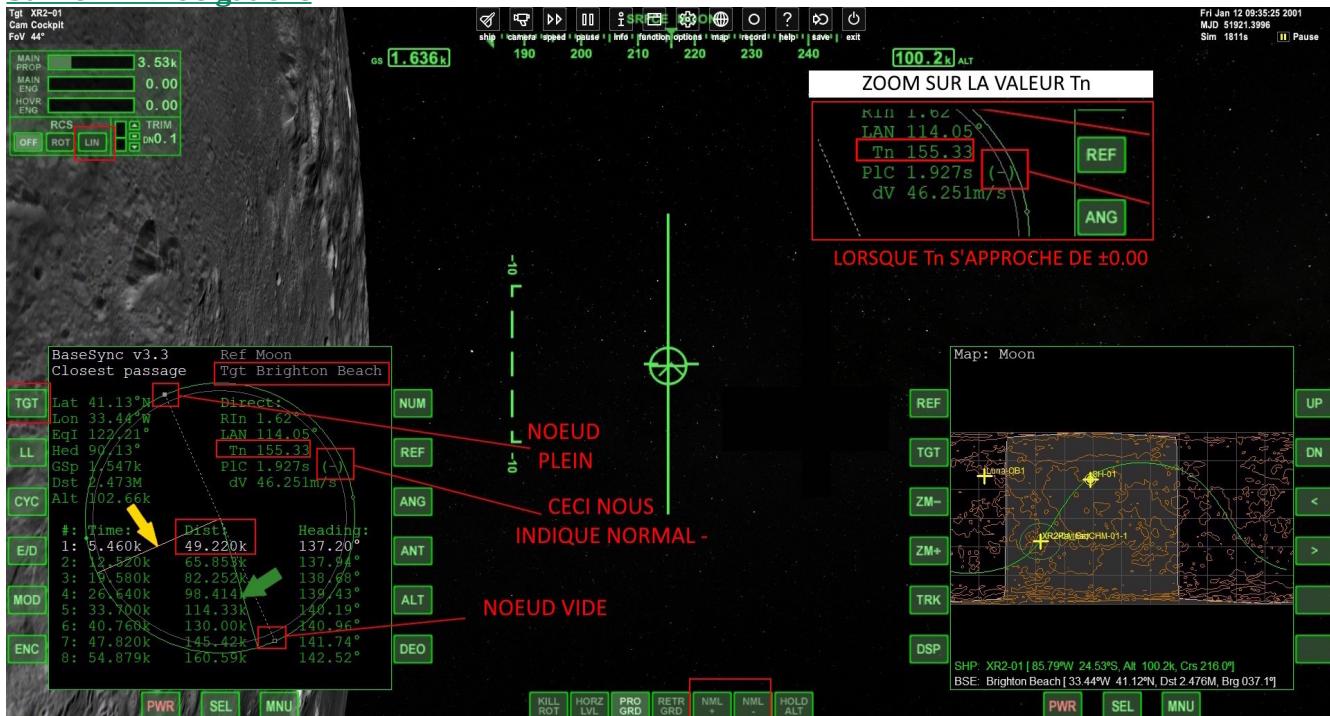
04 - Saisissez (avec vigilance sur la syntaxe) **Brighton Beach** puis appuyez sur **ENTER**.

Remarquez la valeur de **Dist** avec sa valeur **49.220k** (telle qu'illustrée).

Nous sommes à **49 kilomètres latéralement** par rapport à notre cible **Brighton Beach**.

Nous allons donc procéder à un alignement complet avec la base.

## Sur le MFD de gauche



**Cliquez sur l'image pour agrandir**

Remarquez la ligne jaune pointée par la flèche jaune. Ceci représente la cible.

Remarquez la ligne verte pointée par la flèche verte. Ceci représente notre vaisseau en orbite.

**Faites une courte accélération de la simulation et vous verrez que la ligne verte se déplace.**

### Si la ligne verte s'approche d'un NŒUD VIDE (voir image)

- 01 - Appuyez sur le bouton **NML** – au bas de l'écran.
- 02 - Appuyez sur le bouton **LIN** en haut et à gauche de l'écran (voir image).
- 03 - Regardez le **ZOOM SUR LA VALEUR Tn**. Quand elle sera près de  $\pm 0.00$ , faites l'étape suivante.
- 04 - À L'aide de la touche “+” du pavé numérique, exécutez de petites impulsions **en étant attentif**, jusqu'à ce que la valeur de **Dist** s'approche de  $\pm 1.000k$ .
- 05 - À L'aide de la touche “6” du pavé numérique, exécutez de petites impulsions **en étant attentif**, jusqu'à ce que la valeur de **Dist** s'approche de  $\pm 50$ .

### Si la ligne verte s'approche d'un NŒUD PLEIN (voir image)

- 01 - Appuyez sur le bouton **NML +** au bas de l'écran.
- 02 - Appuyez sur le bouton **LIN** en haut et à gauche de l'écran.
- 03 - Regardez le **ZOOM SUR LA VALEUR Tn**. Quand elle sera près de  $\pm 0.00$ , faites l'étape suivante.
- 04 - À L'aide de la touche “+” du pavé numérique, exécutez de petites impulsions **en étant attentif**, jusqu'à ce que la valeur de **Dist** s'approche de  $\pm 1.000k$ .
- 05 - À L'aide de la touche “6” du pavé numérique, exécutez de petites impulsions (**soyez attentif**) jusqu'à ce que la valeur de **Dist** s'approche de  $\pm 50$ .

Ceci devrait produire une approche telle que suivant



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

Remarquez la valeur de **Dist** avec sa valeur **39.814** (telle qu'illustrée).

Nous sommes à **39 mètres latéralement** par rapport à notre cible **Brighton Beach**.

Notre alignement est optimal pour la suite du voyage.

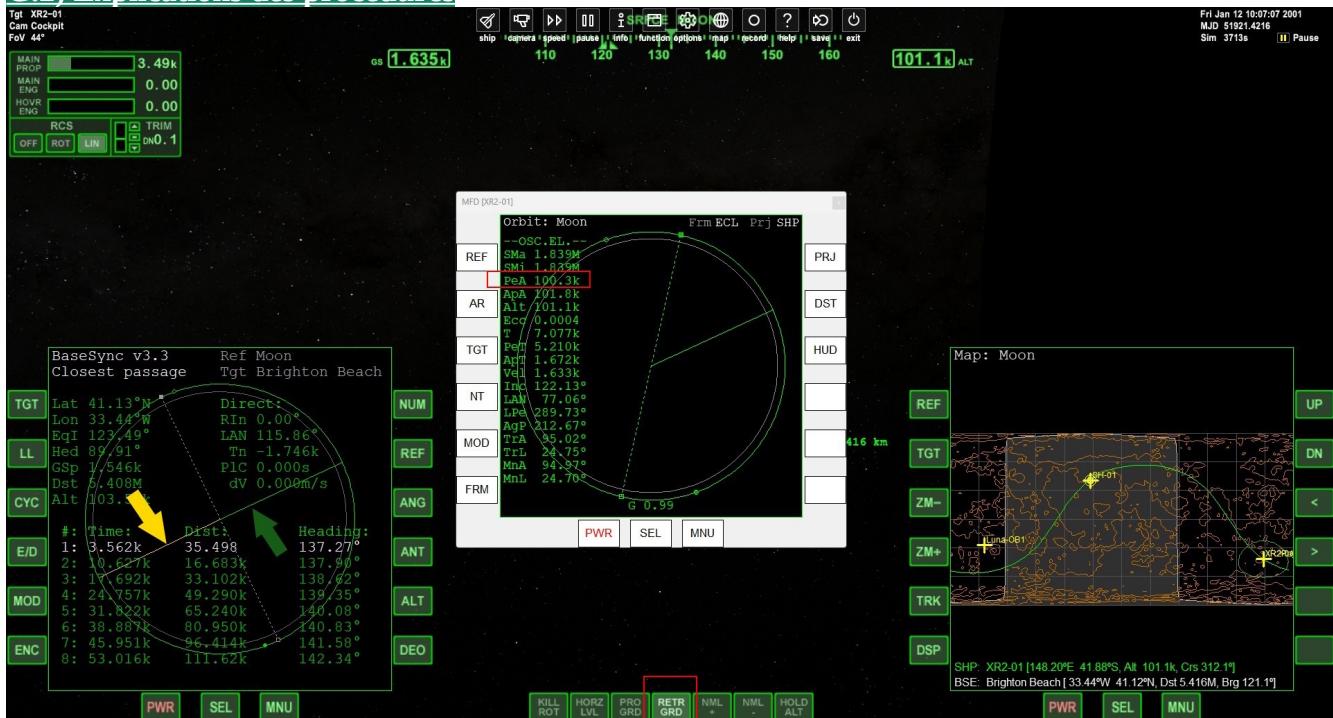
**01** - Appuyez sur le bouton **KILL ROT** en bas.

## G) Abaisser l'orbite vers la base lunaire

### G.1) Procédures

- 01 - Attendez que votre vaisseau soit à l'opposé de la cible sur **BaseSync MFD**.
- 02 - Faites une combustion **rétrograde** afin d'abaisser votre orbite de  **$\pm 10.00k$**  près de votre cible.

### G.2) Explications des procédures



Cliquez sur l'image pour agrandir

#### Explications avant de procéder

Lorsque les lignes jaune et verte seront **perpendiculaires**, alors notre **vaisseau** sera à l'**opposé de notre cible (Brighton Beach)**. C'est le moment parfait pour effectuer **une petite combustion** pour abaisser notre orbite de  **$\pm 10.00k$**  vers la cible.

Dans le langage d'Apollo, c'est une **DOI** (descent orbit insertion).

#### Sur le MFD de gauche

- 01 - Appuyez sur le bouton **RETR GRD** au bas de votre écran (tel que ci-haut).
- 02 - Accélérer puis décélérer la simulation à **10X**, et ce **avec précaution**, afin d'avoir des lignes verte et jaune perpendiculaires.

#### Sur le ORBIT MFD flottant (centre de l'image)

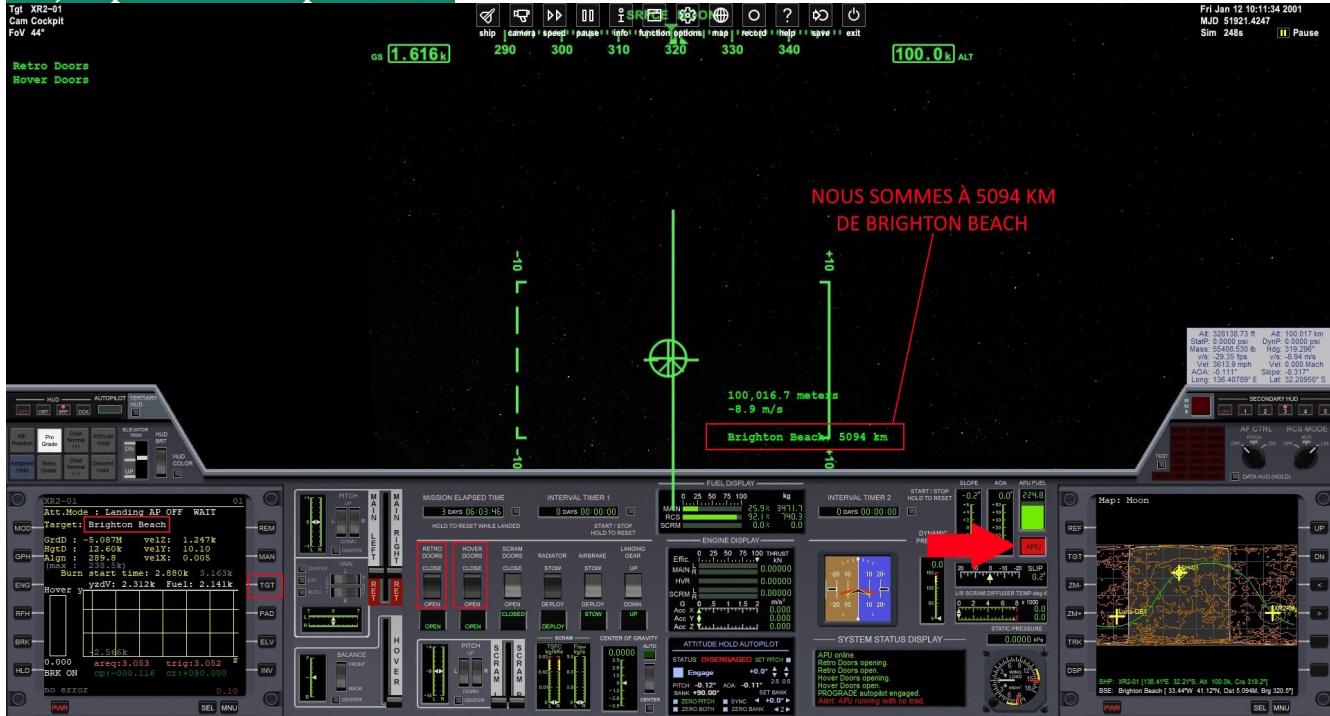
- 01 - À L'aide de la touche "6" du pavé numérique, exécutez de petites impulsions **en étant attentif**, jusqu'à ce que la valeur de **PeA** s'approche de  **$\pm 10.00k$** .
- 02 - Appuyez sur le bouton **PRO GRD** au bas de votre écran.

## H) Alunissage

### H.1) Procédures

01 - Suivez les **Explications de procédures**.

### H.2) Explications des procédures



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

Appuyez sur F8 pour afficher la vue 2D du vaisseau telle que ci-haut.

#### Sur le MFD de gauche

01 - Cliquez sur le bouton **SEL**, et ce, autant de fois, afin de voir dans ce menu **PursuitMFD**.

02 - Cliquez sur le bouton à gauche du mot **PursuitMFD** afin de le sélectionner.

03 - Appuyez sur la bouton **LAN** (veut dire landing).

04 - Par défaut **Target** devrait être **Brighton Beach**.

Dans le cas contraire, vous devez appuyer sur le bouton **TGT** afin de faire apparaître une fenêtre, puis saisir **Brighton Beach** (**soyez vigilant sur la syntaxe du mot**), puis sur le clavier tapez **ENTER**.

05 - Appuyez sur le bouton **APU rouge** pour activer l'APU.

06 - Attendez que le bouton **APU rouge** cesse de clignoter.

07 - Appuyez sur le bouton **RETRO DOORS** pour les ouvrir.

08 - Appuyez sur le bouton **HOVER DOORS** et attendez que le bruit d'ouverture cesse.

09 - Appuyez sur le bouton **APU rouge** pour désactiver l'APU.

## Nous allons déterminer laquelle des Landing Pad utiliser.



**Cliquez sur l'image pour agrandir**

Notez que sur le **Map MFD** à droite et en bas, nous voyons le mot **SH-01**, qui explique qu'il y a déjà un vaisseau à la base **Brighton Beach**. Regardons une fenêtre d'information pour savoir où ce vaisseau se situe à la base **Brighton Beach**.

- 01 - Cliquez tout en haut, sur la barre des menus, sur le bouton **info**.
- 02 - Dans cette nouvelle fenêtre, tout en haut, cliquez sur **Focus vessel** et changez pour **Base**.
- 03 - Cliquez sur **Alcantara** et changez pour **Brighton Beach** (servez-vous de la **molette de la souris** afin d'**atteindre ce choix** puis cliquez avec le **bouton gauche de la souris**).
- 04 - Remarquez que le landing pads 1 est occupé par le vaisseau **SH-01** : "Pad 1 ILS 132.20 (SH-01)".
- 05 – Notez que le **Pad2 est libre** (free)
- 06 - Fermez la fenêtre flottante sur l'information sur la base **Brighton Beach**.

## Nous allons choisir un PAD libre et l'inscrire sur le MFD de gauche

- 01 - Appuyez sur le bouton **PAD** afin de faire apparaître une fenêtre, puis saisissez **2** puis **ENTER**.

## Préparons le XR2 Ravenstar pour cet alunissage



**Cliquez sur l'image pour agrandir**

### Sur le MFD de gauche

**Lorsque Burn start time sera  $\pm 400.0$  (voir la flèche verte)**

- 01 - Appuyez sur le bouton **Pro Grade** (cela va désactiver le prograde).
- 02 - Appuyez sur le bouton **RFH** (nécessaire pour la suite des choses).
- 03 - Appuyez sur le bouton **HLD** (vous commencez l'alunissage).

### Sur le MFD de droite

- 01 - Cliquez sur le bouton **SEL**, et ce, autant de fois, afin de voir dans ce menu **Generic Camera**.
- 02 - Cliquez sur le **bouton à gauche** du mot **Generic Camera** afin de le sélectionner.
- 03 - Appuyez sur le bouton **NA** (jusqu'à voir le sol lunaire se déplacer).

**N'accélérez pas la simulation pour ne pas nuire au travail de PursuitMFD**

## Séquences d'alunissage avec PursuitMFD



*Cliquez sur l'image pour agrandir*

01 - La séquence 1 indique que PursuitMFD est en mode **WAIT**.

02 - Lorsque Burn start time atteindra 180.0, le programme modifiera l'attitude du vaisseau.

03 - La séquence 2 indique que PursuitMFD est sur le mode **BRAKE**.

Dans la séquence 2 vous pouvez accélérer la simulation à **10X**, et ce **avec précaution**, afin d'avoir un Brake end time = ±250.0 puis **remettez la vitesse de simulation à la normale**.

**À partir de là, n'accélérez plus la simulation pour ne pas nuire au travail de PursuitMFD**

04 - La séquence 3 indique que PursuitMFD est sur le mode **APPROACH**.

**Vous devez appuyer sur le bouton APU** (attendre qu'il ne clignote plus)

Cliquer sur **LANDING GEAR** (image suivante).

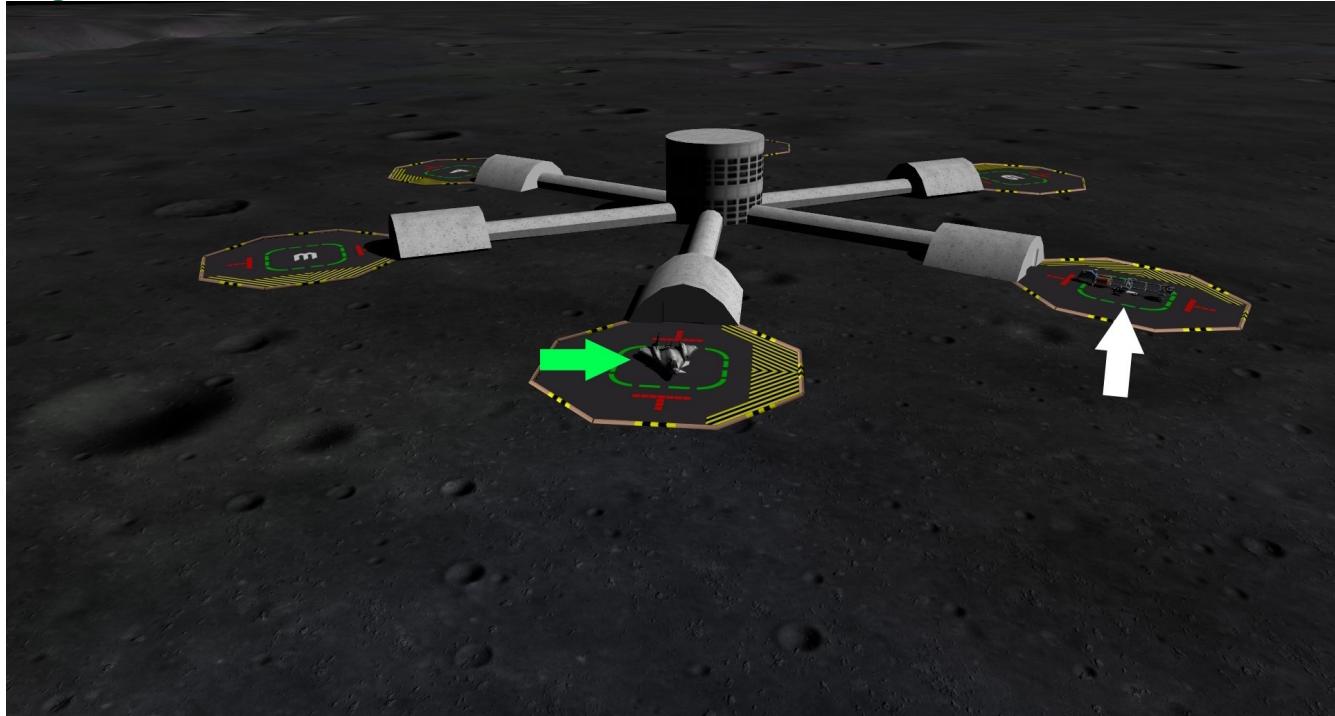


05 - La séquence 4 indique que PursuitMFD est sur le mode **FINAL**.

06 - La séquence 5 indique que PursuitMFD est sur le mode **TOUCHDOWN**.

07 - La séquence 6 indique que PursuitMFD est sur le mode **LANDED**.

## Brighton Beach et ses deux vaisseaux



**Cliquez sur l'image pour agrandir**

Nous avons discuté en **page 16** qu'il y avait déjà un vaisseau à la base **Brighton Beach**.

Ce vaisseau est pointé par une **flèche blanche**. Le **XR2-01** est pointé par une **flèche verte**.  
Le **XR2-01** est notre **XR2 Ravenstar**.

**Félicitations !**

**Vous avez réussi votre mission avec brio.**

**Vous êtes sur la Lune.**

Merci d'avoir choisi **Orbiter 2024**.

C'est un excellent simulateur spatial qui peut nous permettre de visiter Mars et bien d'autres planètes.

Lisez la documentation officielle d'Orbiter 2024

Orbiter-2024/Doc/Orbiter User Manual.pdf.

Parcourez les forums de discussions pour plus de détails

<http://orbiter.danstech.com/?language=french>

<https://www.orbiter-forum.com/>

Ce tutoriel est dédié à mon bon ami **Papyref (Pierre Refoubelet)**.

**Coussini 2025 (Louis Cyr)**