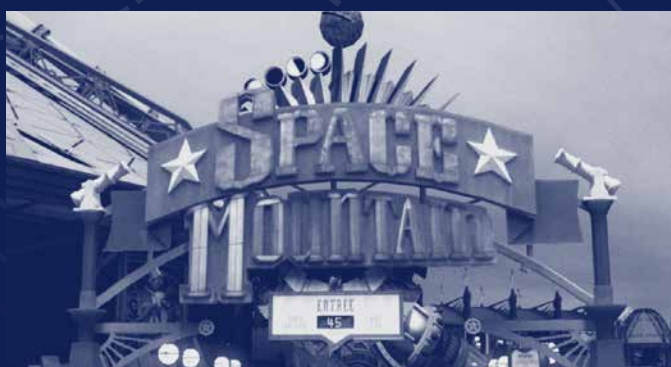


# SPACE MOUNTAIN — DE LA TERRE À LA LUNE

sur NoLimits Coaster 2



Par Giftaddict  
Janvier 2018



**"TOUT CE QUI EST DANS LA LIMITE  
DU POSSIBLE DOIT ÊTRE ET SERA  
ACCOMPLI."**

Jules Verne



# SOMMAIRE

Histoire	2
Informations générales	3
Recommandations	4
Utilisation	5
Crédits & Remerciements	6
Divers	7



## HISTOIRE

Space Mountain, inauguré à Disneyland Paris le 1<sup>er</sup> juin 1995, est une attraction basée sur le roman de Jules Verne De la Terre à La Lune. Les passagers montent à bord d'un train lunaire et sont chargés dans le canon Columbiad qui les propulse dans l'espace. Après avoir évité des pluies de météorites et traversé un énorme astéroïde, ils atteignent la lune, inspirée du film de George Méliès. Ils sont attirés brièvement par celle-ci avant de replonger dans un enchaînement de virages serrés. Freinés par une machine appelée « Electro de Velocitor », ils regagnent doucement la Terre.

L'attraction est enfermée dans un vaste dôme dont les décorations viennent tout droit du courant rétrofuturiste du XIX<sup>e</sup> siècle. Les visiteurs sont propulsés à l'aide d'un véhicule poussoir fixé sur un câble. Pendant la durée du trajet, ils subissent trois inversions.

La première version de Space Mountain a opéré pendant dix ans avant de passer à Mission II en 2005, puis à HyperSpace Mountain en 2017.

# INFORMATIONS GÉNÉRALES

Après avoir traversé la Starway en 1999 et embarqué dans l'attraction en 2004, l'intérêt que je portais pour Space Mountain s'est décuplé. Le projet de recréer l'attraction est né en 2007 alors que je n'avais aucune notion en modélisation 3D. J'ai entamé mes premiers objets sur Anim8tor, qui est un logiciel libre. Après avoir fait quelques progrès, je suis passé sur 3ds Max puis plus récemment sur Blender.

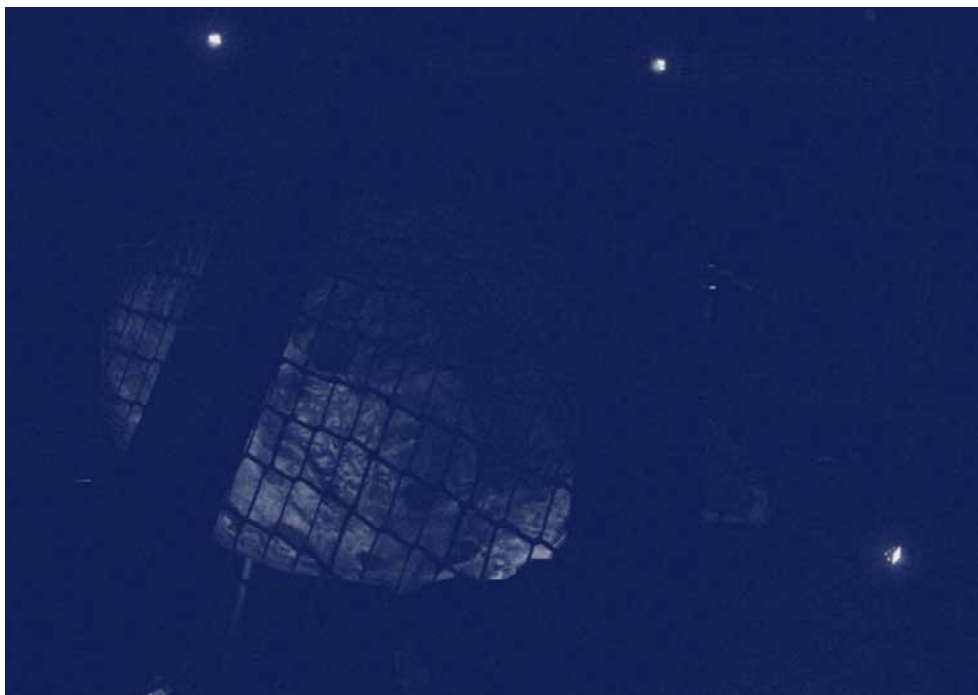
Au fil des années, j'ai accumulé plus de connaissances sur l'attraction et sur la modélisation 3D. Je suis arrivé à une version assez poussée pour proposer la simulation au grand public. A la sortie de NoLimits Coaster 2, je suis reparti de la case départ pour donner au projet une nouvelle jeunesse avec une modélisation plus précise.

Bien qu'étant officiellement seul sur le projet, j'ai pu bénéficier de l'aide de beaucoup de passionnés qui m'ont fournis des conseils, des documents, des heures de leur temps libre pour m'aider à avancer.





# RECOMMANDATIONS



Afin de profiter au mieux de l'expérience et de lancer la simulation sans problème, il faut posséder le logiciel NoLimits Coaster 2 au minimum en version 2.5.3.4. Si vous êtes sur Steam, le logiciel devrait être automatiquement maintenu à jour.

Il est également recommandé de posséder une configuration assez récente pour faire tourner la simulation sans ralentissement, même si les PC de puissance moyenne devraient s'en sortir.

## Réglages conseillés

Pour une configuration moyenne à puissante:

**LOD Distance:** Normal (ou plus haut)

**Realtime Shadows:** 4

**Screen-Space Ambient Occlusion:** activé

**Bloom effect:** activé

Pour une configuration plus faible:

**LOD Distance:** Near (évitiez Very Near)

**Realtime Shadows:** 1 (désactiver les ombres peut rendre la simulation trop lumineuse en mode jour)

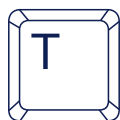
**Screen-Space Ambient Occlusion:** désactivé

**Bloom effect:** activé

Il est aussi possible de jouer avec les réglages de l'anti-aliasing et des textures pour gagner encore en fluidité.



# UTILISATION



Activer et désactiver les lumières de travail

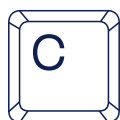


**A proximité d'un train:**

Entrer en caméra onboard

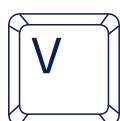
**Près de la tour de contrôle:**

Entrer dans la caméra de la tour



**Lors d'un E-stop:**

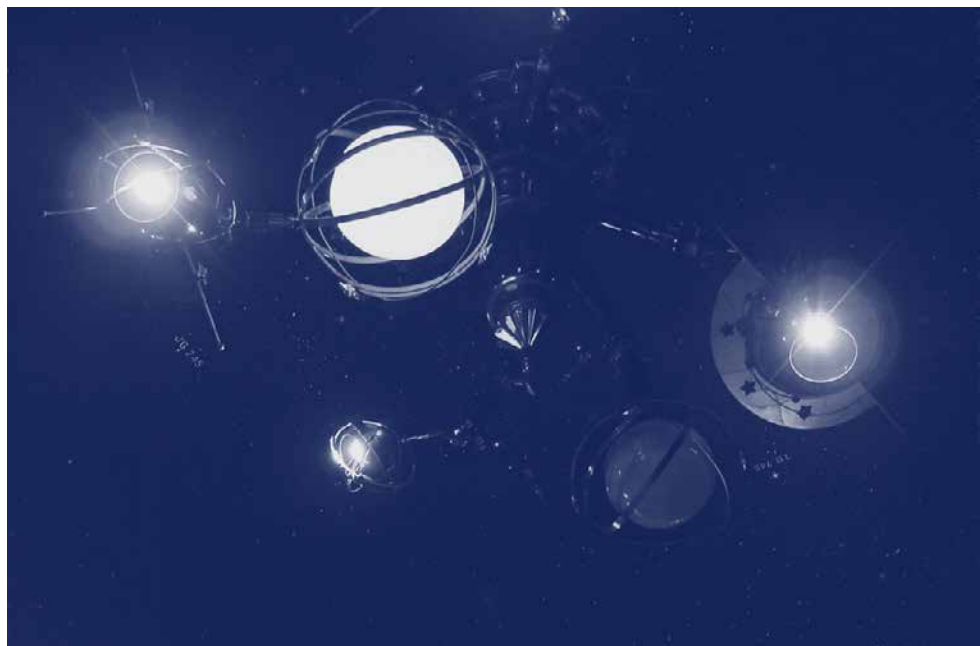
Valide les zones bloquées



**Depuis la tour de contrôle:**

Faire défiler les caméras de sécurité

# CRÉDITS & REMERCIEMENTS



**Initiateur du projet, modélisation générale, trains, texturing, scripting partiel**

Benjamin Floch - Giftaddict

**Scripts ride, effets spéciaux des trains, scripts consoles**

Pieter Hutapea

**Documents, plans, audios**

Stephane krawczyk - Androland (Space-Mountain.fr)

**Testeurs, retours sur les bugs**

Orel Leroy, Hadrien Thareau

**Texturing, collaboration en début de projet**

Adrien Magras

**Lightset Pack**

Bestdani

**CCC<sup>2</sup> - Custom Car Creator**

TheCodeMaster

Je remercie l'équipe des développeurs de Nolimits Coaster pour leur logiciel et les mises à jour régulières.

Je remercie toutes les personnes ayant contribué au projet de quelque manière que ce soit. Compte tenu du temps passé sur ce travail, j'aimerais citer plusieurs personnes dont j'ai oublié les noms. Merci de me contacter à [bjfloch@gmail.com](mailto:bjfloch@gmail.com) pour que je puisse mettre à jour la liste des contributeurs.



**DIVERS**

**Space Mountain – De la Terre à la Lune  
sur Nolimits Coaster 2**

Par Benjamin Floch - Giftaddict

**Mail:** [bjfloch@gmail.com](mailto:bjfloch@gmail.com)

**Facebook:** [benji.floch](#)

**Steam:** [Giftaddict](#)