

# SPACENGINE

Contrôleur de vaisseaux à partir de moniteur et de levier.

- 15 Familles de module
- 4 types de moniteur
- 8 types de levier de commande
- Mécanisme de sélection par click de souris
- portes, lumières, appareillages commandés à distance
- gestion simplifiés, place and *play*
- système d'upgrade des modules
- Outils spécifique pour initialiser et enlever les modules
- une immersion saisissante au coeur d'un poste de pilotage créer sur mesure.
- Achat et revente du vaisseaux.
- Vaisseaux pilotable par un équipage de plusieurs joueurs

quickplay :

Poser un contrôleur au centre de votre vaisseaux, initialiser son nom à l'aide de l'outil Spacengine Tool, vous pouvez acheter un vaisseaux pré installer ou choisir et acheter les options disponibles. placer ensuite n'importe où dans le rayon du vaisseaux les appareils, JUMPDRIVE, moniteur, batterie, générateur d'énergie, propulseur, armement, bouclier, radar, gravitation artificielle, générateur d'oxygène, container de stockage, siège pour le transport de passager, système de manutention pour exploiter à distance les planètes et bien sûr les interrupteurs, curseur analogique, bouton poussoir.

Chaque module doit être initialiser avec le nom du contrôleur.

les moniteurs ont un icône d'écran en bas à gauche, il sert à déterminer quelle famille de module s'affichera et contrôler. Le mécanisme pour naviguer dans les écrans, click droit=changement de pages ou de commandes, click gauche=modification des valeurs.

de même, les interrupteurs une fois paramétrés permettent de modifier les valeurs des modules. click gauche pour changer les valeurs, les curseurs analogiques ont une option en plus, click droit pour vérifier l'état exact (au cas où des modifications à l'aide d'une console auraient été faites, il n'y a pas de répercussions sur les interrupteurs)

Avec le mod BLOC4BUILDER, des portes et sas peuvent être commandés depuis les interrupteurs ou les moniteurs, ainsi que l'éclairage.

Avec le mod COMMERCE, les containers peuvent être remplis par de la marchandise achetée puis revendu ensuite, on peut transporter des passagers.



click gauche pour changer les valeurs, activer/désactiver sur les écrans, les interrupteurs



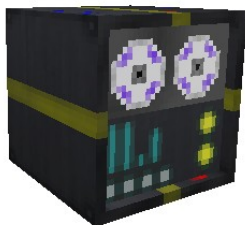
click droit pour faire défiler les commandes, pages à l'écran



outils pour initialiser, paramétrer et détruire les modules.

## FAMILLE DE MACHINE

### CONTROLLER



Placer le controleur au centre du vaisseaux

Options :  
différentes tailles  
capacités de 6 a 24 emplacements

#### Marche Arrêt du vaisseaux

état de la batterie

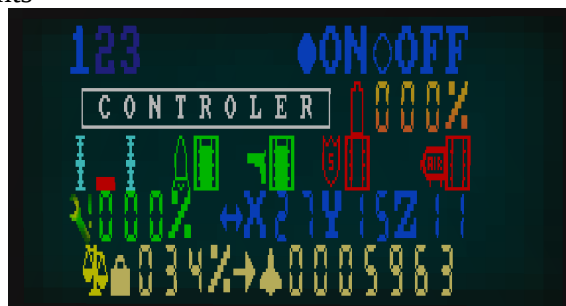
barre d'énergie produite (multicouleur) ou consommer (rouge)

état des réglages de puissance des modules :

Engine / Weapons / Shield / Oxygene

Damage total / taille du vaisseaux

poids du vaisseaux : % utiliser et poids en Kg



#### Décollage du vaisseaux

coordonnée de destination, distance du saut possible

#### Menu

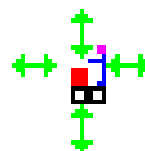
Coordonnée actuelle

#### Central Message



dans le menu du controler, icone achat/vente permet d'acheter un vaisseaux pre-installer ou de mettre en vente le vaisseaux en fixant un prix. le nom est celui du controler on peut ajouter ou enlever des membres d'equipage.  
icone visible que par le capitaine

pour acheter un vaisseaux, placer le controler sur un bloc sans rien autour, l'achat est accepter que si aucun bloc n'est présent dans la zone, sauf 2, voir dessin.

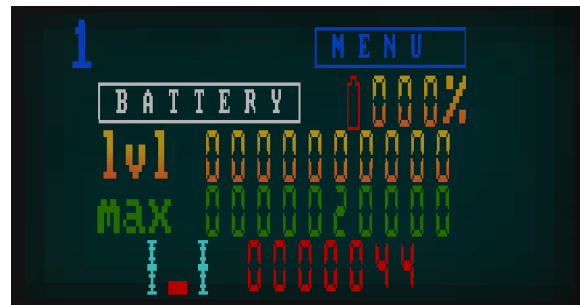


## BATTERY



Stockage de l'énergie

Niveaux de charge en % et en U  
Capacité total du vaisseaux  
consommation



## POWER



Générateur d'énergie

Marche Arrêt du module

Nom du générateur

énergie produite ou consommer

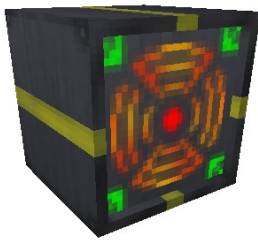
charge de la batterie / capaciter total du vaisseaux

2 changement de générateur

3 menu



## ENGINE



Moteur du vaisseaux, pour la propulsion

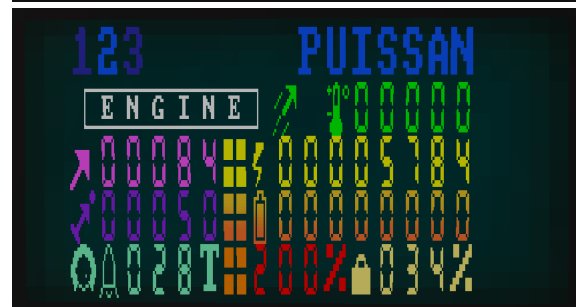
### decollage du vaisseaux

température des moteurs  
coordonnée de destination  
état batterie  
dégats du vaisseaux  
distance du saut



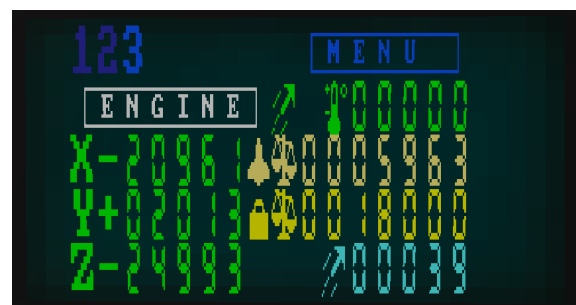
### reglage puissance du moteur

distance max possible/ consommation estimé du saut  
distance moyenne / capaciter total des batteries  
puissance en Teslas / % d'énergie nécessaire au  
decollage / poids utiliser



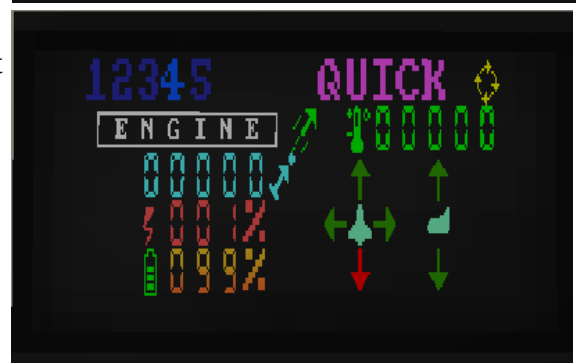
### menu

temperature  
coordonné actuelle / poids du vaisseaux  
/ poids max au decollage  
/ distance du saut

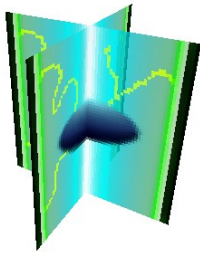


### Quick JUMP

La puissance des moteurs détermine la distance du saut  
choisir la direction du saut  
JUMP



## SHIELD



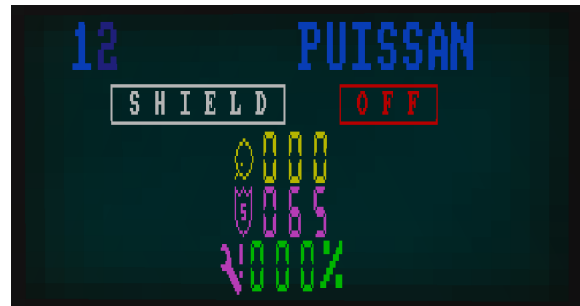
protection du vaisseaux sous le feu ennemie, contre les radiations dans l'espace et les températures extrême.

### reglage de la puissance

puissance regler du shield

puissance max du shield

damage du shield



## WEAPONS



### Mise a feu de l'armement

prêt ou en attente  
batterie / nb d'armement / zone couverte par le tir  
reglage puissance consommer / reglage distance  
temps restant de rechargement de l'armement /  
temps d'attente entre chaque tir

### 2 reglage puissance

### 3 reglage range

### 4 reglage zone couverte par le tir

//

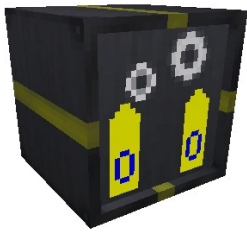
taille de la zone

### menu

distance du tir



# OXYGENE

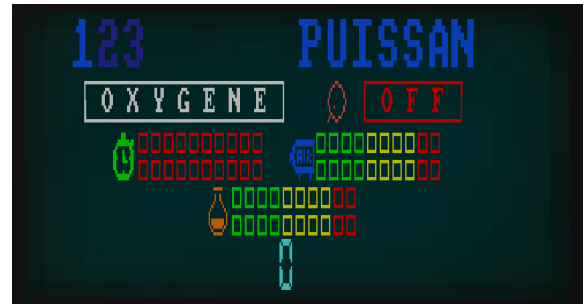


## 1 reglage puissance

pourcentage d'oxygene dans le vaisseaux  
temps avant activation automatique / % d'air  
quantiter d'oxygene utiliser (inventory)

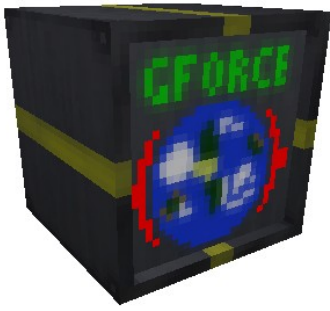
## 2 force oxygénation

## 3 menu



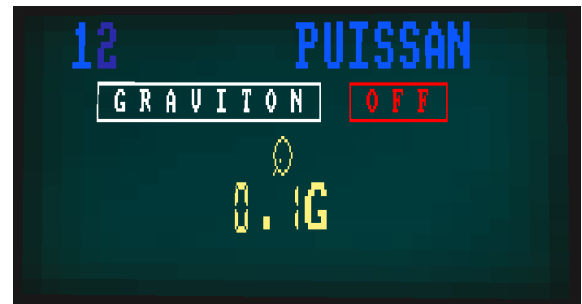


## GRAVITON



reglage puissance

graviter du vaisseaux



## STORAGE



choix de page

chargement / capaciter max  
liste de la cargaison



poids du vaisseaux



le bouton commerce sert a acheter ou a vendre les marchandises à proximiter d'un astroport.

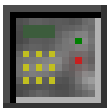
---

## MACHINE

SWITCH pour declencher a distance l'ouverture des portes, la lumière du vaisseaux

ANALOG regroupe tout les reglages de puissance de chaque module  
engine / weapons / shield / radar / graviton / oxygene

COORDO affiche le réglage des distances de chaque module weapons / radar / manutention



boitier de commande a régler pour être activer a distance

## PASSENGER



idem storage

---

## SCREEN

Les moniteurs permettent de gérer la totalité du vaisseaux, il y a 4 types d'écran : au plafond, au mur, a poser sur une table et console plane.

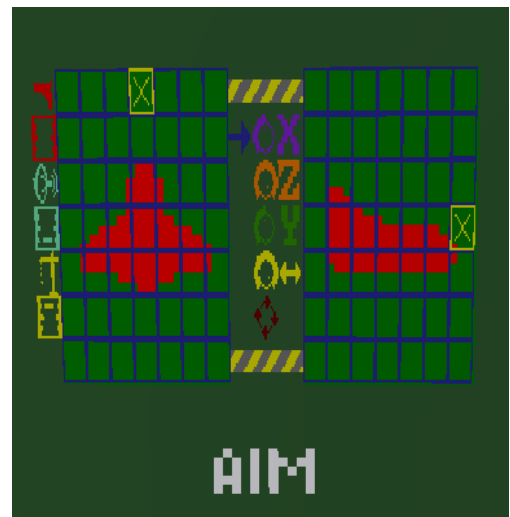
pour naviguer dans les écrans, le clic droit de la souris fait défiler les pages ou commandes, le clic gauche (punch) sert a régler le paramètre ou a déclencher une action.



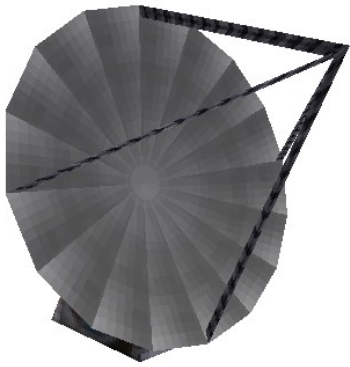
avec le spacengine tool, on initialise le channel et en cliquant sur l'icone écran en bas a gauche, on accède au menu pour régler quel type d'appareil on veut controler.

### AIM

spécial pour régler rapidement la zone du tir, du scan du radar ou l'exploitation



# RADAR



lancer le scan

distance max du radar

batterie / réglage puissance / zone couverte par le scan

cible du radar

resultat de la recherche



## MANUTENTION



- 1 execute l'action
- 2 choix de l'action
- 3 choix de la cible

reglage distance / reglage de la zone de couverture  
type de cible

commande : build / dig / pump

build=depose la cible

dig = creuse la cible

pump = pompe de liquide, water, oil...



## RADIO



active les alertes sonores, les messages ATC

## MESSAGE

Affiche les messages d'information et d'erreurs du vaisseaux.

1 Change message

2 Clear message

3 Menu

INFO

renseignement sur le secteur.

