

subgame SPACENGINE MODPACK

dépendance :

Tested on minetest 5.4
MINETEST GAME

ATM
BIOFUEL
CURRENCY
JUMPDRIVE
LIGHTNING
PROTECTOR
UNIFIEDDYES
WORLDEDIT

ECONOMIE

On utilise une carte bancaire pour les transactions, elle doit se trouver dans les 8 premiers slots pour être utilisé, sans elle, dans l'espace vous ne pouvez rien acheter (ormis quelques distributeur qui accepte de la monnaie)

Les astroports

Chaque astroport possède :



une Stargate

un guichet pour les licences et un guichet pour les missions



des unités de transfert de marchandises entre l'astroport et les vaisseaux





une borne d'information sur la civilisation du secteur avec possibilité de faire du commerce avec.

un magasin de pièces pour les vaisseaux



des changeurs d'argent

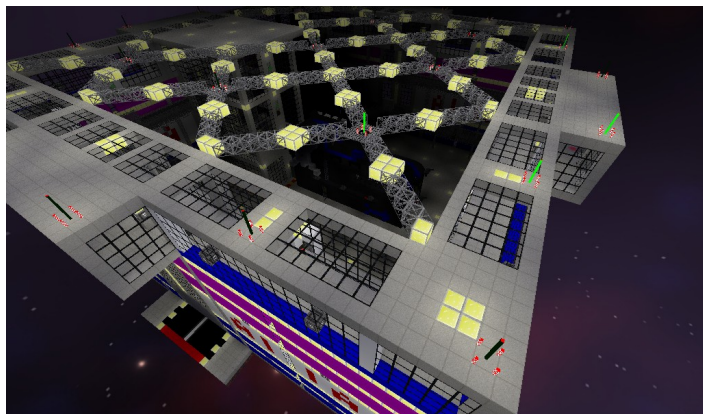


des magasins



L'astroport de la terre :

C'est un atelier qui permet de construire son propre vaisseaux afin de parcourir l'espace.

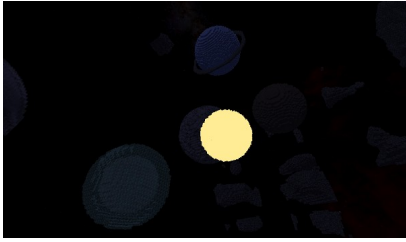


il existe 5 types d'astroport et des dizaines de combinaisons différentes pour chacun.
on peut acheter un astroport (sauf celui de la terre)

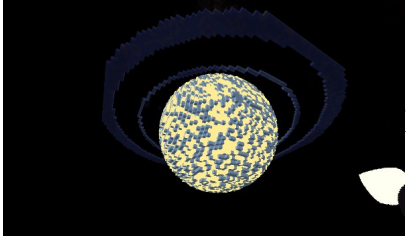
Les secteurs

L'espace est divisé en secteur, il y a environ 129024 secteurs, et chaque secteur est organisé en bloc qui abrite différent décor. 512 blocs composent un secteur.

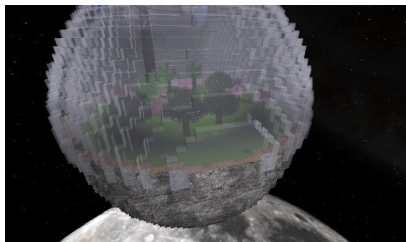
type de décor rencontré :



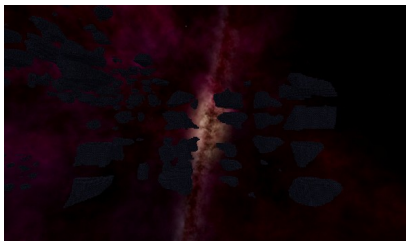
Système planétaire complexe : 1 étoile avec des planètes qui gravitent autour (1 à 8)



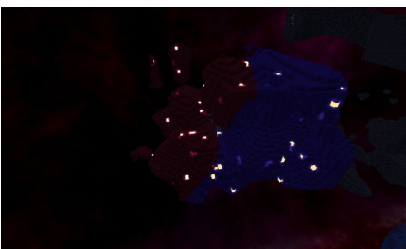
planète géante



planète habitable



ceinture d'astéroïd



nébuleuse

+ des zones neutre qui servent de relache aux vaisseaux et un atelier pour réparer les vaisseaux ainsi qu'une prison.

Les vaisseaux ne peuvent être réparer, upgrader ou faire du commerce que dans les zones de relaches ou les ateliers. On reconnait une zone de relache a un fond étoilé spécifique.

Les planètes

21 planètes toutes différentes et qui recèle des minéraux différents, des atmosphères respirables ou non, un environnement météo hostile ou non.

le premier layer, earthtwo, a une météo spécifique qui imite les saisons, chaud en été avec l'herbe qui sèche et les arbres qui produisent des fruits et des orages, froid en hiver avec les feuilles qui tombent et les plantes qui meurent et de la neige qui s'accumule.

il y a d'autre météo a découvrir sur les autres planètes.

les planètes sont limités en taille, 2000x2000 blocs par défauts.

La prison

Dans l'espace il faut une licence d'exploitation pour construire ou miner, sinon la police vous arrête et, soit vous payer une amende immédiatement, soit vous êtes envoyé dans le bloc prison pour une durée de 1 a 3 jours.

Il y a un node de régénération dans la prison pour rester en bonne santé.

Une fois la peine purger, la Stargate est débloquée et vous téléporte gratuitement vers un astroport proche de votre choix.

Le module manutention permet d'exploiter sans licence.

Les nébuleuses

L'exploitation des nébuleuses permet de fabriquer de l'antimatière, carburant très puissant pour les générateurs des vaisseaux.

Attention aux radiations qui sont très puissantes à l'intérieur.

Seul le module Manutention du Spacengine permet d'exploiter les nébuleuses.

Les Stargates

Le réseau stargate comporte plus de 129000 portes dans l'espace, ainsi que 22 stargates, une sur chaque planète.

Les planètes sont dispersés dans l'espace, 1 planète pour environ 5000 secteurs, a vous de les trouver !

Quand on est dans un secteur qui abrite une planète, la Stargate propose une option supplémentaire pour se téléporter sur la planète.

Les guichet

Il y a deux sortes de guichet :

A : pour les licences, on achète la carte des licences et on valide les différentes licences
exploitation pour miner dans l'espace

commerce pour pouvoir acheter et vendre dans les astroports

marchandise pour effectuer les missions de transport de marchandise
voyageur pour effectuer les missions de transport de voyageur
spécial pour effectuer les missions de reconnaissance, dig et build

B : pour les missions

la première page permet de prendre une mission dans la liste

la deuxième page sert à la livraison de la mission.

On choisit le vaisseau pour effectuer la mission, seul les vaisseaux à une distance de moins de 160 blocs sont sélectionnables.

les missions spéciales sont rémunérées lorsque les modules exécutent les tâches, dig et build dépendent du module MANUTENTION, le module RADAR sert à la reconnaissance.

Les transferts

on choisit les vaisseaux à proximité de l'astroport pour effectuer le transfert, seuls les vaisseaux à une distance de moins de 160 blocs sont présents dans la liste et sélectionnables.

Transfert item vers marchandise : transforme un item en marchandise

Transfert de marchandise vers item : transforme de la marchandise en item

Le prix dépend de l'inflation spécifique à chaque astroport, le médiéval est le moins cher et le laboratoire est le plus élevé.



Le sceptre de téléportation pour la Stargate de la terre

-ne fonctionne que dans un interval de hauteur précis sur la terre, de -25 à 600 en hauteur.

-le XP level du joueur doit être supérieur à 10.

le sceptre garde en mémoire le point de téléportation au sol.

XP SYSTEM

Le système de gestion des points XP :

Force = dig, permet de déverrouiller des actions.

Endurance = eat, plus on mange, plus le XP augmente, et donc l'endurance fait qu'on perd moins d'énergie rapidement.

FX SYSTEM

La fatigue dépend des actions, de la température, de la météo, de l'environnement toxique (radiation, produit chimique...)

quand notre fatigue est supérieur a 90%, on vas plus vite, si elle est inferieur a 10% on ralentit.

différentes potions disponible, anti-gravitation, saut plus haut, vitesse, regeneration...

Dans l'espace, il faut une combinaison pour se protéger du froid, de l'absence d'air, des radiations, elle doit être insérer dans le slot 1 pour fonctionner.

Attention, pour être compatible avec 3D armor, il y a un court code a inserer à cette endroit :
fichier 'API.LUA'

```
if use_player_monoids then
    player_monoids.speed:add_change(player, physics.speed,
        "3d_armor:physics")
    player_monoids.jump:add_change(player, physics.jump,
        "3d_armor:physics")
    player_monoids.gravity:add_change(player, physics.gravity,
        "3d_armor:physics")
elseif use_pova_mod then
    -- only add the changes, not the default 1.0 for each physics setting
    pova.add_override(name, "3d_armor", {
        speed = physics.speed - 1,
        jump = physics.jump - 1,
        gravity = physics.gravity - 1,
    })
    pova.do_override(player)
else
--## modification 2020.03 by cpc6128
    local a=-(1-physics.speed)
    local b=-(1-physics.jump)
    local c=(1-physics.gravity)
    fxadd(player,"armor",-2,a,b,c,11)
--##
```

SAISON

Les plantes ont besoin d'air, de lumière et d'une température constante pour êtres cultivé.

La vitesse varie aussi d'une variété à l'autre.

Il y a un arbre fruitiers, sur le layer EARTHTWO les fruits mettent une années pour pousser, sinon ailleur l'apparition des fruits est aléatoire, il pousse 4 variétés de fruit : pêche, prune, orange, poire.

GARAGE

Le garage sert a gérer la flotte de vaisseaux, les informations importantes, position dans l'espace, poids, dégat et mission.

on peut réparer a distance ou annuler une mission (trés chère)

on ne peut pas en mettre un dans un vaisseau, seulement dans les zones de relaches.

-dealer : pour acheter les blocs, 10 Mg en monnaie

-KEYPAD : un clavier qui commande le group SWITCH, owner avec code possible et channel

-BP : un bouton pour commander le group SWITCH, sans code ni owner

-Girophare : signal d'alerte pilotable par mesecon, keypad et IC.

-La télécommande permet de commander un keypad a distance, punch pour envoyer un signal, rightclick sur le keypad permet de stocker le code spécifique du keypad, pratique quand plusieurs keypad proches.

-HUB : hub d'embarquement, permet de déployer une passerelle de 8 blocs de longueur, active le mode fly a proximiter.

-Light : une lampe type néon, rightclick pour éteindre

-Garage : bloc pour creer d'immense porte de hangar, pilotable par Keypad

- Rideaux de fer : porte de garage de 2 bloc de hauteur, agencer cotes a cotes permet de faire de longue porte, pilotable par Keypad et BP

-Portes de SAS :

>porte simple pouvant changer de couleur par leftclick et dye (8 couleurs), ouverture par rightclick, ou IC, Keypad et BP, avec l'outils Spacengine, configuration du channel.

>porte simple, rightclick pour ouvrir et fermeture automatique, commandable par IC, outils Spacengine pour paramettrer le channel.

>porte coder, owner et possibiliter de code pour verrouiller.

>porte vitré, peut fonctionner en double, commandable par IC

>porte bloqué, besoin d'un Keypad pour l'ouvrir

-Outil Spacengine : clef pour paramétrer

-Pont levis : permet de réaliser des ponts qui s'ouvre et ferme jusqu'à 4 blocs de large, et 4 blocs de longueur

-Lift : bloc transparent pour faire des ascenseurs

-Ladder : échelle qu'on peut repeindre

-Feux bicolor : group SWITCH, punch choisi si feux vert ou rouge, commandable par IC et mesecon

-Flag directionnel : group SWITCH, punch choisi la direction affiché, commandable par IC et mesecon

-Feux tricolor : pareil que pour bicolor

-Panneaux photovoltaïque : compatible avec le Spacengine system.

il y a 2 blocs qui peuvent changer de couleur et de rotation, le bloc white et rainbow.