

# subgame SPACENGINE MODPACK

dépendance :

Tested on minetest 5.3  
MINETEST GAME

ATM  
BIOFUEL  
CURRENCY  
JUMPDRIPE  
LIGHTNING  
PROTECTOR  
UNIFIEDDYES  
WORLDEDIT

---

## 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

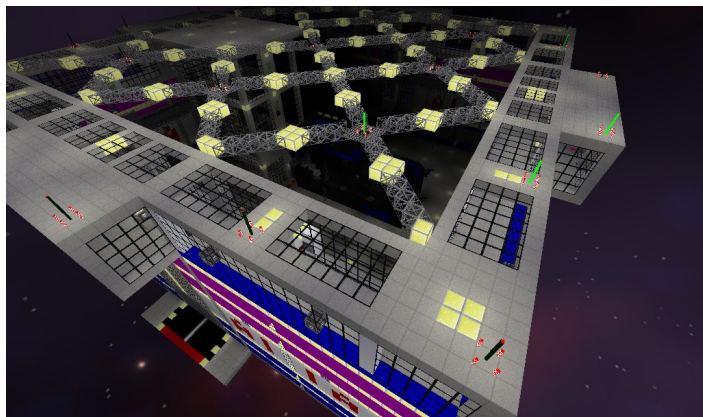


des magasins



L'astroport de la terre :

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



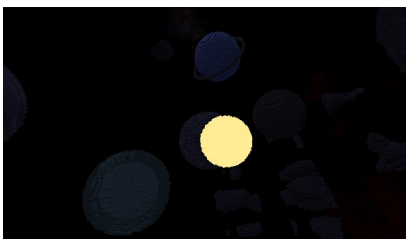
il existe 5 types d'astroport et des dizaines de combinaisons différentes pour chacun.

---

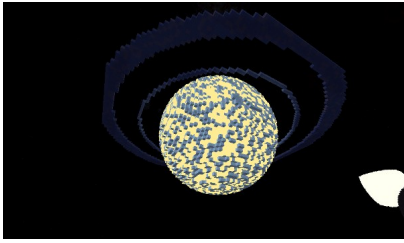
## Les secteurs

Chaque secteur est organisé en bloc, il y en a 512 qui abrite différent décor.

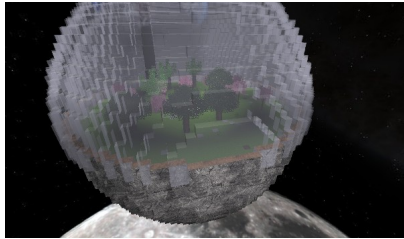
type de décor rencontré :



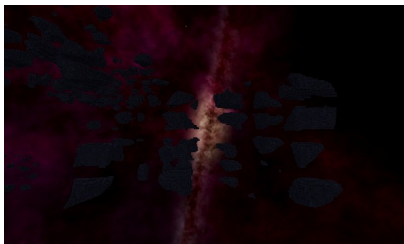
Système planétaire complexe : 1 étoile avec des planètes qui gravitent autour ( 1 a 8 )



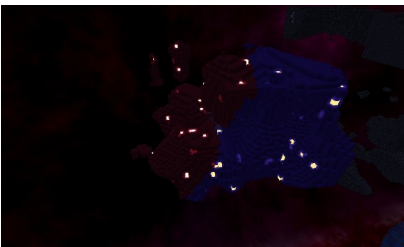
planète géante



planète habitable



ceinture d'astéroïd



nébuleuse

+ des zone neutre qui sert 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 à 3 jours.

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

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

---

## 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 Maintenance du Spacengine permet d'exploiter les nébuleuses.

---

## Les Stargates

Le réseau stargate comporte plus de 129000 secteurs dans l'espace, chacun possède un astroport avec une stargate qui les relie tous, ainsi que 22 stargates, une sur chaque planète.

Les planètes sont dispersées dans l'espace, 1 planète pour environ 5000 secteurs, à 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 guichets

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 a une distance de moins de 160 blocs sont sélectionnable.  
les missions spéciaux sont rémunérés lorsque les modules execute les taches, dig et build dépendent du module MANUTENTION, le module RADAR sert à la reconnaissance.

---

## Les transferts

on choisi le vaisseaux a proximité de l'astroport pour effectuer le transfert, seul les vaisseaux a une distance de moins de 160 blocs sont présent dans la liste et sélectionnable.

Transfert item vers marchandise : transforme un item en marchandise

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



Le sceptre de téléportation pour la Stargate de la terre

-ne fonctionne que dans un interval de distance précis sur la terre, -32 a + 32 en x/z et 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 = punch/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...

Attention, pour être compatible avec 3D armor, il y a un court code a inserer.

## BLOC4BUILDER



-scaffolding : Leftclick permet de poser un bloc dans l'air, dans la direction que l'on regarde, devant, au dessus ou en dessous.

-dealer : pour acheter les blocs

-IC : commande le group SWITCH avec mesecon

-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 passerrel, active le mode fly.

-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 paramettrer

- Pont levis : permet de réaliser des ponts qui s'ouvre et ferme jusqu'a 4 blocs de large, et 4 blocs de longueur
- Lift : bloc transparent pour faire des ascenceurs
- Ladder : echelle 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.