

SPACENGINE

Contrôleur de vaisseaux à partir de moniteur et de levier.

- 14 Familles de module
- 4 types de moniteur
- 7 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.

quickplay :

Poser un contrôleur au centre de votre vaisseaux, initialiser son nom à l'aide de l'outil Spacengine Tool, 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. clic gauche pour changer les valeurs, les curseurs analogiques ont une option en plus, clic 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.

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 ou consommer

réglage des modules :

Engine / Weapons / Shield / Oxygene

Damage total / taille du vaisseaux

poids du vaisseaux en % et en Kg

Décollage du vaisseaux

coordonnée de destination, distance du saut possible

Menu

Coordonnée actuelle



dans le menu, 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 controller

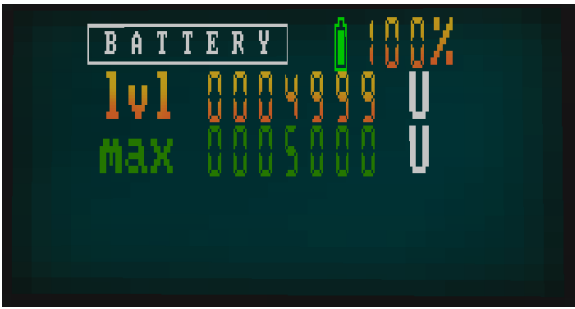


BATTERY

Stockage de l'énergie

Niveaux de charge en % et en U

Capacité total du vaisseaux



POWER

Générateur d'énergie

Marche Arrêt du module

Nom du générateur

énergie produite ou consommée

charge de la batterie / capacité totale du vaisseau



2 changement de module

3 menu

ENGINE

Moteur du vaisseaux, pour la propulsion

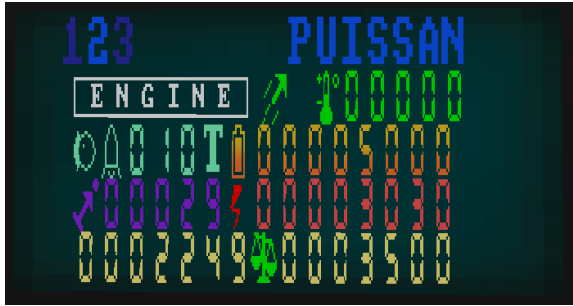
decollage du vaisseaux

- température des moteurs
- coordonnée de destination
- état batterie
- quantité d'énergie nécessaire au decollage
- poids max au decollage



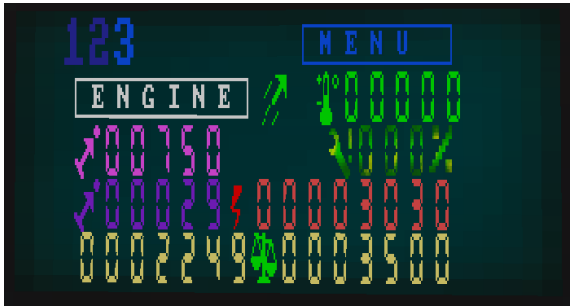
reglage puissance du moteur

- temperature
- puissance en Teslas / capaciter total des batteries
- distance max du saut / consomation extimé du saut
- poids du vaisseaux en kg / poids max au decollage



menu

- temperature
- distance max des moteurs / damage du vaisseaux
- distance du saut / energie necessaire au saut
- poids du vaisseaux / poids max au decollage

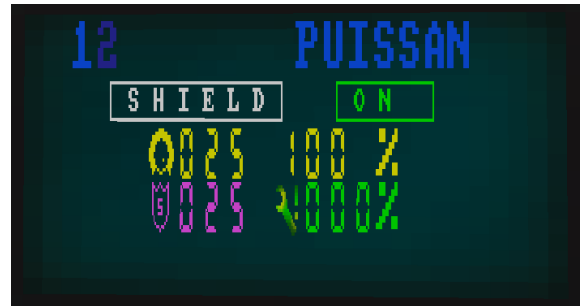


SHIELD

reglage de la puissance

puissance regler du shield / % d'utilisation
puissance max du shield / damage du shield

protection du vaisseaux sous le feu ennemie



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

reglage zone couverte par le tir

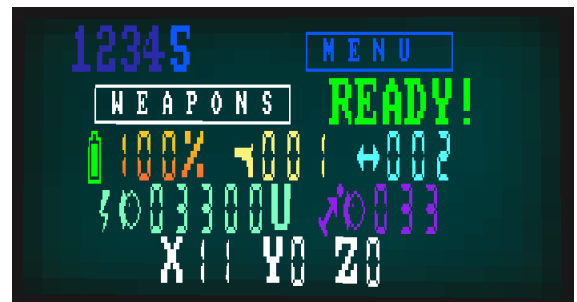
//

taille de la zone



menu

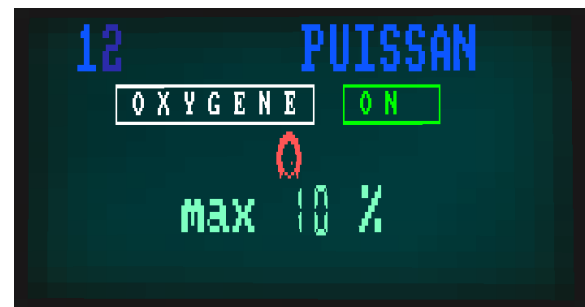
distance du tir



OXYGENE

reglage puissance

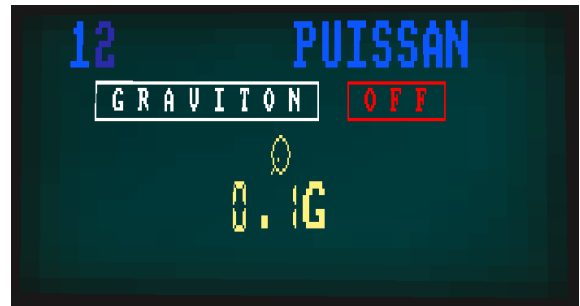
pourcentage d'oxygene dans le vaisseaux



GRAVITON

reglage puissance

graviter du vaisseaux



STORAGE

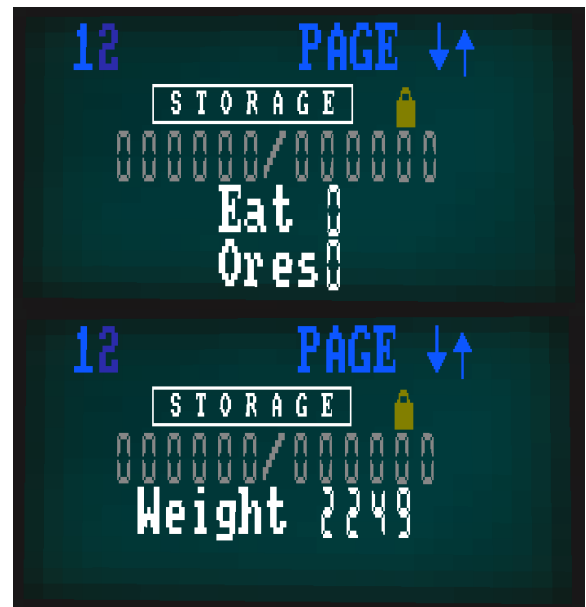
choix de page

chargement / capaciter max

liste de la cargaison

poids du vaisseaux

le bouton commerce sert a transferer les
marchandises acheter ou a vendre dans un
astroport.



MACHINE

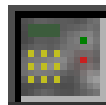
SWITCH pour declencher a distance l'ouverture des portes, la lumière du vaisseaux



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

COORDO reglage des distances de chaque module
weapons / radar / manutention

boitier de commande a regler pour etre
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, à 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 à régler le paramètre ou à déclencher une action.

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

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 = pompage de liquide, water, oil...



