

SPACENGINE

Contrôleur de vaisseaux à partir de moniteur et de levier.

- 19 Familles de module
- 7 types de moniteur
- + de 10 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 d'acheter les options disponibles dans les modules.

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 est initialiser avec le nom du contrôleur automatiquement si il est présent.

les moniteurs ont un icône d'écran en bas à gauche, il sert à déterminer quelle famille de module serra afficher 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 analogique ont une option en plus, clic droit pour vérifier l'état exact (au cas où des modifications à l'aide d'une console aurait été fait, il n'y a pas de répercussions sur les interrupteurs)

Touche AUX1 enfoncé avec bouton de la souris permet d'accéder à d'autres paramètres (inter, bouton ou dans les moniteurs).

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.

en dehors des zones de relâches, les modules ne peuvent pas être upgrader, seul les moniteurs et interrupteurs peuvent être modifiés selon convenance.

Pour toutes les upgrades, effectuer un double click dans la liste, et la popup accepter apparaît.



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



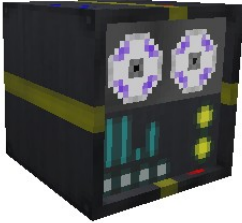
clic droit pour faire défiler les commandes, pages à l'écran



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

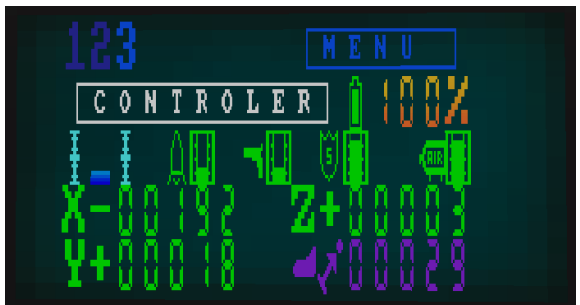
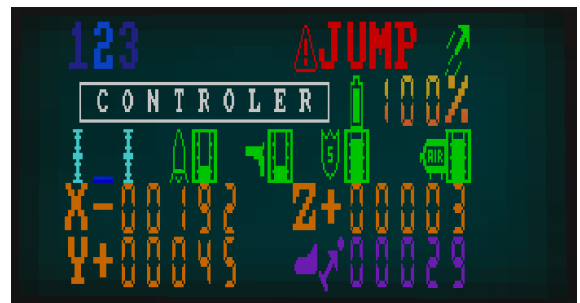
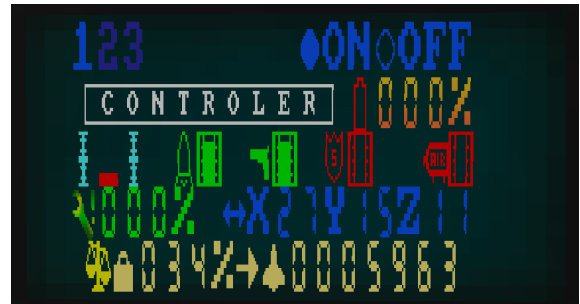
coordonnée de destination, distance du saut possible

Menu

Coordonnée actuelle

Central Message

affiche les messages d'erreurs du vaisseaux.



dans le menu du controler, icone vente permet de mettre en vente le vaisseaux en fixant un prix. le nom est celui du controler

on peut ajouter ou enlever des membres d'equipe, ainsi que gérer les privilèges de l'équipage, seul le capitaine peut vendre ou gérer l'équipage. le privilège de grader permet d'installer des modules nouveaux, de piloter le vaisseaux.

icone visible que par le capitaine

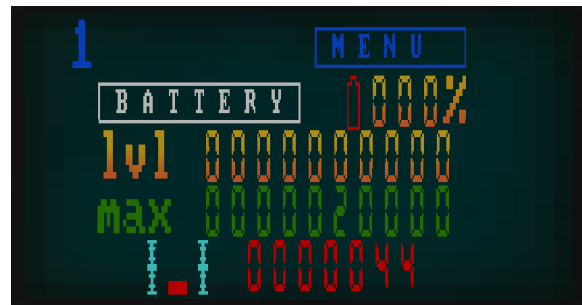
pour acheter un vaisseaux, placer le bloc achat devant vous, regler le channel et doubleclick sur le vaisseaux désirer, le vaisseaux apparaitra 2 bloc au dessus si l'achat est accepter (zone libre et non protéger)

BATTERY

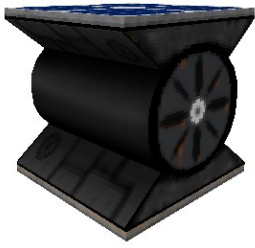


Stockage de l'énergie

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



POWER



Générateur d'énergie

la production d'énergie dépend des dégats infligés au vaisseau.

Marche Arrêt du module

Nom du générateur

énergie produite ou consommer

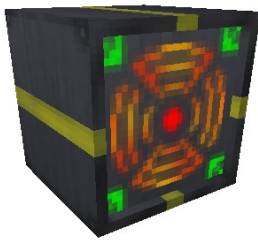
charge de la batterie / capaciter total du vaisseaux

2 changement de générateur

3 menu



ENGINE



Moteur du vaisseaux, pour la propulsion
la distance dépend du poids total, de la puissance moyennes des moteurs et
de leurs nombres, les dégats impactes l'efficaciter.

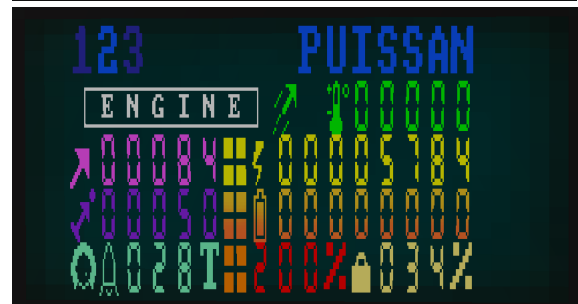
decollage du vaisseaux

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

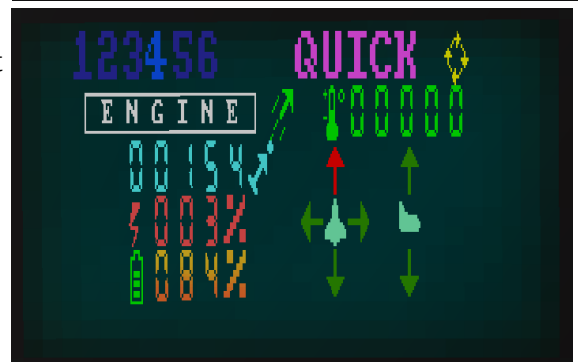
temperature
coordonné actuelle / poids du vaisseaux
/ poids max au decollage
/ distance du saut



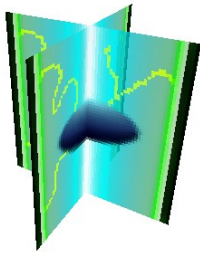
Quick JUMP

La puissance des moteurs détermine la distance du saut

choisir la direction du saut (4)
reglage fin de la distance (5)
JUMP (6)



SHIELD

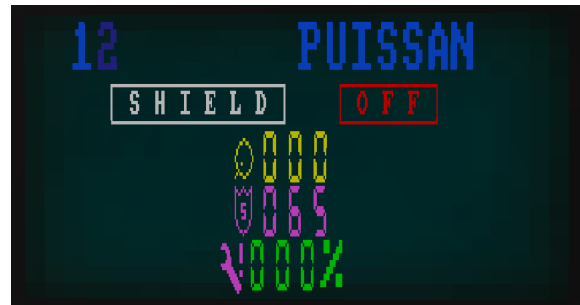


protection du vaisseaux sous le feu ennemie, contre les radiations dans l'espace et les températures extrême.

a chaque impact d'un tir ennemie le bouclier se dégrade, il se regenere doucement ensuite. si le tir dépasse la capacité d'absorption du bouclier, des dégats sont infligés au vaisseau, bloc détruit, machine dégradé.
obligatoire pour cultiver des plantes dans le vaisseau

reglage de la puissance

puissance regler du shield
puissance max du shield
damage du shield



WEAPONS



Plus il y a d'arme, plus le nombre de coup porter a l'ennemie est important. La puissance du tir diminue suivant la distance, la zone couverte et les dégats du vaisseau.

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

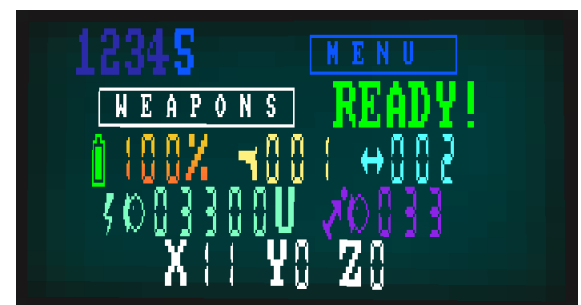
4 reglage zone couverte par le tir

//

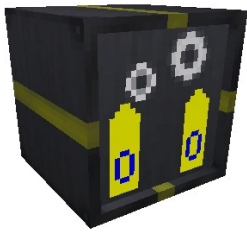
taille de la zone

menu

distance du tir



OXYGENE



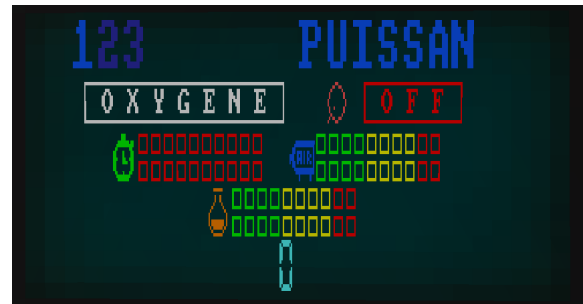
Pour oxygéner le vaisseau, attention, suivant la taille du vaisseau il en faudrait peut être plusieurs, 1 stack d'oxygene pour 250 blocs l'air se regenere automatiquement tant que le stock du controler est assurer

1 reglage puissance

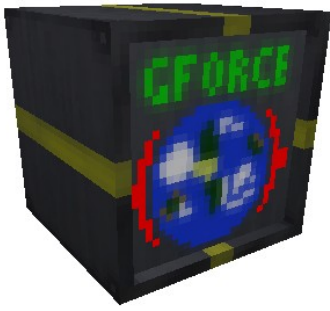
pourcentage d'oxygene dans le vaisseaux
temps avant activation automatique / % d'air
quantiter d'oxygene utiliser (inventory)

2 force oxygénation

3 menu



G-FORCE

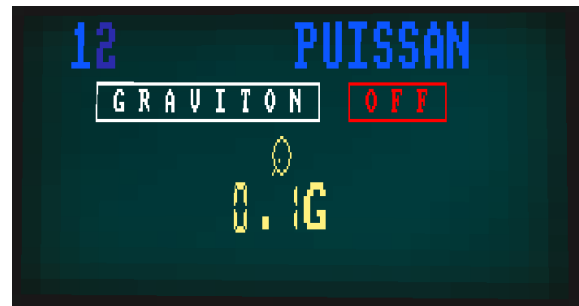


permet de garder les pieds au sol, si si, descendre les escaliers sans graviter c'est long !

depend de la taille du vaisseau, la graviter décroît (2500 blocs max pour un module ? a verifier je sais plus)

reglage puissance

graviter du vaisseaux



STORAGE



3 types de containers

choix de page

chargement / capaciter max
liste de la cargaison



poids du vaisseaux



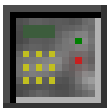
mission

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

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 5 types d'écran : au plafond, au mur, a poser sur une table et console plane ainsi qu'un mur transparent. Moniteur spéciaux AIM et INFO

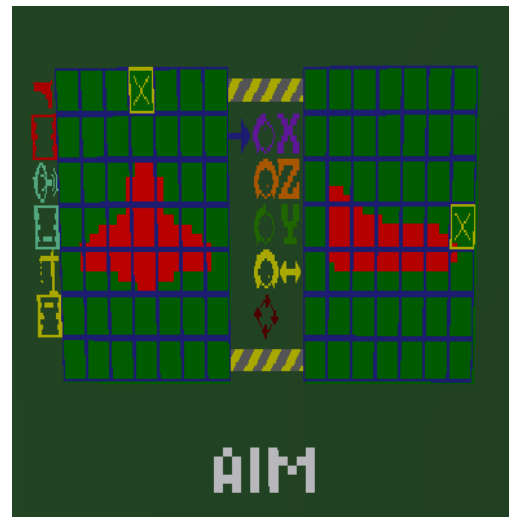
pour naviguer dans les écrans, le clic droit de la souris fait défiler les pages ou commandes, le clic gauche (punch) sert a régler le paramètre ou a déclencher une action.



avec le spacengine tool, on accede au menu et en cliquant sur l'icone écran en bas a gauche, on accède au réglage de quel type d'appareil on veut controler.

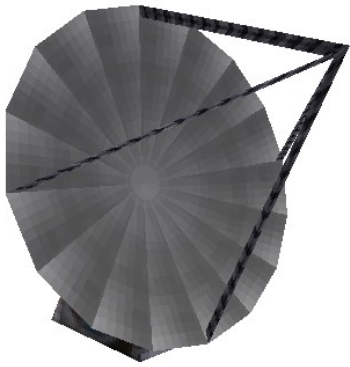
AIM

spécial pour régler rapidement la zone du tir, du scan du radar ou l'exploitation, permet aussi de visualiser la zone avec des balises (durant 10 secondes)



Il y a une barre d'information qui fait défiler la derniere notification, elle peut aussi servir a faire défiler un message (option [m]essage), message qui est régler par un bouton.

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

INFO

Affiche les informations du secteur.

affiche les vaisseaux des ennemi ou autre player présent dans la zone, nombre et coordonné

