

Ports of Call Classic Edition

Das Schifffahrts-Simulations-Spiel



© 1994-2006 Rolf-Dieter Klein, Martin Ulrich,
München., Bremen,
Germany

'Ports Of Call' hat Tradition. 1986 erschien das Spiel zuerst in den USA für den Amiga. Später wurde es unter DOS auf den PC umgesetzt. 1994 erschien 'Ports of Call 2.0™', eine Version für Windows in neun Sprachen. Es hat sich seit vielen Jahren erfolgreich auf dem Markt bewährt.

Wir haben uns nun entschlossen das Spielprinzip weiterzuentwickeln, und mit der POC Classic Edition eine völlig neue Umsetzung vorzunehmen. Die Classic Edition ist ein Paket, dass außerdem die Versionen '2.0', die Classic Version des 'Web-Ports of Call' und den '3D-Simulator' enthält.

Die Version 'Ports of Call 2.0™' vermittelt eine Idee davon, wie das Spiel auf dem Amiga ausgesehen hat. In Deutschland war es so ein ganzes Jahr lang auf Platz 1 der 'Kickstart'-Hitparade. 2.0 ist ein Spaß für Nostalgiker, für alle, die der Amiga-Version nachtrauern und für Ports of Call Anfänger.

Die 'Ports of Call - Classic Edition' ist eine Weiterentwicklung. Viele Seeleute, Schiffbauer und andere Ports of Call - Fans haben mit Ideen, Informationen, Bildern und Grafiken dazu beigetragen.

Der 3D-Simulator wird getrennt vom Spiel verwendet. Er vermittelt ein Gefühl dafür, wie es ist, ein echtes Schiff zu steuern.

Im Spiel selbst benutzt man einen 2D Simulator in dem man die Schiffe steuern kann.

Inhalt

Installation	3
Ports of Call 2.0™ Handbuch	4
Allgemeines	4
Das Ziel des Spieles	5
PoC starten und spielen	7
Anhang: Tastaturbefehle	16
Ports of Call - Classic Edition Handbuch	19
Über das Spiel	19
Vorbereitung/ Systemvoraussetzungen	19
Starten und Vorbereiten	20
Spielen Hauptdisplay	24
Büro	27
Aktienmarkt	29
Schiffsmakler	30
Globus/ Weltkarte	34
Die Handels-Simulation	35
Der Schiffssimulator	41
Zusatzinfos/ Impressum	44
PoC 3D-Simulator Anleitung	45

Installation

Legen Sie die CD-ROM mit der Ports of Call - Classic Edition in ein Laufwerk ein. Wenn sich das Ports of Call Symbol zeigt, wählen sie es mit einem Doppelklick aus. Nun folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogrammes.

Danach sollten drei Symbole mit den Zeichen der drei Ports of Call Programme der Classic Edition auf dem Bildschirm erscheinen. Doppelklicken Sie das Symbol Ihrer Wahl und das entsprechende Spiel startet.

Sehen Sie nach der Installation keine Symbole auf dem Bildschirm, dann wählen Sie **Start -> Alle Programme** und wählen Sie das Ports of Call Spiel ihrer Wahl.

Viel Spaß.

Ports of Call 2.0™

Das Schiffahrts-Simulations-Spiel

Ports of Call ©1994 Rolf-Dieter Klein and Martin Ulrich

Über das Spiel

Die Tramp-Schiffahrt:

Der Güterverkehr auf dem Seeweg ist durch internationale Abkommen und Verträge zwischen einzelnen Ländern geregelt. Die zwischen zwei Ländern zu befördernden Güter, das sogenannte Ladungsaufkommen wird zu ungefähr 80% von Schiffen befördert, die auch unter den Flaggen der betreffenden Länder verkehren. Die restlichen 20% des Ladungsaufkommens sind frei und um diese Ladung können sich Schiffe bewerben, die unter beliebigen Flaggen fahren. Diese Schiffe sind die sogenannten Tramp-Schiffe, die meist darauf eingerichtet sind, unterschiedlichste Güter zu transportieren. Um diesen Bereich der Seeschifffahrt geht es in Ports of Call.

Ob ein Trampreeder Gewinne macht, hängt zum Einen von den Gesetzen, den Bestimmungen und den Subventionen seines Landes ab und zum Anderen ganz schlicht und einfach von Angebot und Nachfrage. Wenn es z.B. eine gute Kaffeeernte gegeben hat, sinken die Kaffeeepreise und, weil viel Kaffee zu bewegen ist, steigen die Frachtraten. Wenn sich nun viele Reeder auf das gute Geschäft mit dem Kaffeetransport stürzen, steigt das Angebot an Schiffsraum und die Frachtraten sinken wieder. Wenn die Kaffeeernte schlecht war, sinken die Frachtraten, obwohl die Kaffeeepreise steigen, weil nun viel Schiffsraum wenig Kaffee gegenübersteht. Bei extrem ungünstigen Erträgen sind manche Reeder sogar gezwungen, Ihre Schiffe aufzulegen, d.h., die Schiffe außer Betrieb zu nehmen.

Man kann dann die Schiffe nur schlecht verkaufen, weil die Schiffspreise sinken (Angebot und Nachfrage) und es lohnt nicht, die Schiffe zu fahren, weil die Erträge nicht kostendeckend sind. Ein Teil der festen Kosten für das Schiff, wie Wartung und Kapitaldienst (Zinsen) laufen natürlich weiter. In solchen Zeiten kann man günstig gute gebrauchte Schiffe erwerben.

Aber, auch abgesehen von den wirtschaftlichen Bedingungen kann das Leben auf einem Trampschiff ganz schön aufregend sein. Und das ist jetzt kein "Seemannsgarn."

Das Spiel-Ziel

Jeder Spieler gründet eine Reederei. Sein Startkapital von \$ 4 Mio. benutzt er dazu, beim Schiffsmakler Schiffe zu kaufen. Frachten und Zielhäfen wählt er aus einem wechselnden Angebot aus.

Er legt das Schiff ab, wählt eine ökonomische Geschwindigkeit, manövriert durch Klippen, Untiefen, Eisberge, weicht drohenden Kollisionen aus, rettet Schiffbrüchige und legt im Zielhafen an. Nach Löschen der Ladung erhält er die vereinbarte Summe gutgeschrieben, bunkert neuen Treibstoff, repariert das Schiff, wenn notwendig, findet eine neue, lukrative Fracht, kauft weitere Schiffe oder/und tilgt seine Hypotheken und bemüht sich, ein besseres Unternehmensergebnis zu erzielen, als seine Konkurrenten.

Die Spielstrategien sind frei wählbar. Ein Haudegen, der mit billigen Schiffen die schnelle Mark macht und seine Mitspieler durch Manipulation der Frachtraten in die Pleite treibt, läuft einen risikoreichen Kurs aber er kann ebenso gewinnen, wie der Vorsichtige, der sorgfältig ein solide finanziertes Unternehmen aufbaut und durch die überlegene Schnelligkeit seiner High-Tech-Flotte den Mitbewerbern immer eine Schiffslänge voraus ist und ihnen die gewinnträchtigsten Frachten vor der Nase weg schnappt.

Ohne einen guten Kapitän, der es versteht, die Schiffe sicher durch die stürmischen Weltmeere zu steuern, ist allerdings jede Strategie zum Scheitern verurteilt. Die Formeln, nach denen die Schiffsbewegungen berechnet werden, stammen aus dem Schiffbau. Die Schiffe reagieren auf Ruderbewegungen und Fahrtanweisungen wie in der Wirklichkeit. Besonders dem Anfänger ist zu empfehlen, sich nicht mit großen Schiffen zu überfordern. Größere Schiffe sind träger als kleine, entsprechend verlangen sie vom Kapitän noch mehr Feingefühl.

Die Schiffsbewegung auf hoher See läuft mit großer Beschleunigung ab. Allerdings muss der Kapitän die richtige Geschwindigkeit bestimmen. Der Treibstoffverbrauch hängt von der Seezeit und dem Wetter ab. Welche Fahrgeschwindigkeit nun die jeweils wirtschaftlichste ist, hängt von den Treibstoffpreisen und den Frachtraten, also von der Konjunktur ab. Die Kapitänsentscheidungen sind nicht ohne Einfluss auf den wirtschaftlichen Erfolg der Reederei. Doch sein Einfluss geht noch weiter. Die Kreditwürdigkeit eines Unternehmens hängt sehr stark von ihrem gesellschaftlichen Status ab. Und eine Reederei, deren Kapitän nicht in der Lage ist, Schiffbrüchige zu retten, der das Schiff bei jedem zweiten Anlegemanöver demoliert, der die kritischen Situationen nicht meistern kann, hat eben einen geringeren Status, als eine Reederei mit erfolgreichen Kapitänen.

Aber natürlich beeinflussen auch die Reeder-Entscheidungen den Status. Hoher Status erhöht die Kreditwürdigkeit. Der Spieler kann leichter mehr Kredit bekommen und so Fehlentscheidungen abpolstern oder seine Flotte schneller vergrößern und so den Sieg über seine Mitbewerber davontragen.

Je mehr ein Spieler über die internationale Seeschifffahrt weiß, desto besser sind seine Erfolgsaussichten. Denn alle Daten des Spieles entstammen den tatsächlichen Entwicklungen in der Seeschifffahrt: die Schwankungen und die Schwankungsbreite der Frachtraten, der Bunkerkosten, der Hafengebühren, der Schiffskosten und vor allem auch der Schiffsbetriebskosten. Die Schiffsbetriebskosten enthalten Ausgaben für Steuern, Management, Kosten für die Besatzungen, für die Sicherheitsmaßnahmen, etc. Und diese Kosten sind in allen Ländern unterschiedlich hoch.

Diese allgemeinen Kosten werden, abzüglich der in den einzelnen Registerländern üblichen Subventionen, Steuererleichterungen und dergl, für jedes Schiff berechnet und in regelmäßigen Abständen automatisch und unmerklich abgebucht.

Die Schiffsspreise sind für alle Reeder gleich. Weil aber in Wirklichkeit die einzelnen Länder den Schiffbau unterschiedlich subventionieren, ist ein entsprechender Ausgleichsbetrag in die allgemeinen Grundkosten eingerechnet. Die Daten sind spielgerecht umgerechnet worden, getreu unserem Motto "Software mit harten Fakten."

Die Vorbereitung

Was Sie für Ports of Call brauchen:

Ports of Call läuft auf jedem IBM kompatiblen PC ab MS-DOS 3.0 mit mindestens 640kB RAM und Standard-VGA-kompatibler Grafikkarte. Den Ton hören Sie über SoundBlaster-kompatible Sound Karten.

Ports of Call starten:

Doppelklicken Sie das Ports of Call 2.0 Zeichen.

- Für Tastatur-Freunde, -Fanatiker und Pelztierhasser findet sich im Anhang eine Liste der Tastatur-Befehle.

Das Spiel

Nach den Start des Spieles kommt die Frage: "Möchten Sie ein altes Spiel laden?". Klicken Sie Nein mit der (linken) Auswahltaste der Maus, wenn Sie ihr erstes Spiel machen. Durch die Auswahl von Ja können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, dann erscheint ein Kommunikationsfenster mit der Liste Ihrer gespeicherten Spiele.

Im nächsten Fenster können Sie die gewünschte Spieldauer eintragen. Sie haben die Wahl zwischen

1 Stunde, 2 Stunden, 3 Stunden und Bis Ende. Das jeweils unterlegte Feld gilt als ausgewählt. Wenn Sie eine Zeitbegrenzung eingestellt haben, bekommen Sie nach Ablauf der Spielzeit die Möglichkeit, weiterzuspielen oder das Spiel tatsächlich zu beenden. Wenn Sie die gewünschte Spielzeit eingestellt haben, klicken Sie OK.

Im folgenden Fenster können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Wählen Sie zwischen: Anfänger, Experte und Genie. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sollten Sie Anfänger einstellen und dann OK klicken.

Nun wählen Sie die Anzahl der Mitspieler, möglich sind bis zu vier. Nach der Auswahl klicken Sie bitte OK.

Jetzt gründen Sie Ihre Firma. Tragen Sie den Namen des Kapitäns und den Namen Ihrer Reederei in den Gründungsantrag ein. Klicken Sie dazu die Auswahltaste im Namensfeld, tragen Sie den Namen ein, drücken Sie Enter (Return), tragen Sie den Namen Ihrer Spiel-Firma ein, drücken wieder Enter (Return) und wählen OK.

Sie sind nun Reeder und müssen sich für einen Heimathafen entscheiden. Klicken Sie einen der 28 Häfen an und wählen Sie OK. Das nächste Bild zeigt Ihnen die Lage Ihres Heimathafens auf dem Globus. Zum Weitemachen, klicken Sie OK. Die Firmengründungs- und Hafenwahl-Prozedur wird nun für jeden Spieler wiederholt.

Nachdem sich alle Spieler eingetragen haben, erscheint das Welt-Simulations-Display. Dies ist das Haupt-Bild des Spiels, der Ausgangspunkt aller Aktionen.

Die Ports of Call - Menüleiste

Wenn Sie die (rechte) Menütaste der Maus drücken, erscheint oben im Bild die Menüleiste. Zur Auswahl halten Sie die Taste gedrückt und führen den Zeiger auf die Schrift Project. Nun führen Sie den Zeiger nach unten, bis der gewünschte Menü-Punkt hervorgehoben wird. Lassen Sie nun die Auswahltaste los, der entsprechende Menü-Punkt ist ausgewählt. Das Project-Menü enthält folgende Punkte:

About..., öffnet ein Fenster mit Informationen über das Copyright und die Versionsnummer. Free Memory zeigt (in bytes), wie viel Speicher gegenwärtig frei ist.

Load führt in das Inhaltsverzeichnis der gespeicherten Spiele. Sie können dort ein unterbrochenes Spiel auswählen und fortführen.

Save speichert den gegenwärtigen Spielstand unter einem vorher gewählten Namen ab. Falls noch kein Name vergeben wurde, öffnet sich das Speicher-Fenster, in dem Sie Ihr Spiel einem Verzeichnis zuordnen und ihm einen Datei-Namen geben.

Save As öffnet das Speicher-Fenster, in dem Sie Ihr Spiel einem Laufwerk oder Verzeichnis zuordnen und einen Dateinamen vergeben können. Nach der Auswahl von Save As tippen

Sie einen Namen für das Spiel in das Schriftfeld file und optional einen Namen für das Laufwerk oder Verzeichnis in das Feld drawer und wählen Sie danach OK aus.

Manual: Dieses Feld haben Sie offensichtlich schon gefunden oder Sie brauchen es nicht mehr, denn Sie lesen es gerade. Zum Ausdrucken laden Sie bitte die Datei "Manual.txt" in Ihr Textprogramm.

Wenn nötig, können Sie das Spiel durch Quit beenden. Quit öffnet ein Fenster, das Sie bittet, Ihre Entscheidung noch einmal zu bestätigen. Wählen Sie Ja, um das Spiel zu beenden, und Nein, wenn Sie doch weiterspielen wollen. Nach Quit erfahren Sie automatisch, welcher Spieler den meisten Erfolg hatte.

Das Welt-Simulations-Display

Das Simulations-Display zeigt über einer Weltkarte die jeweiligen Positionen aller Schiffe aller beteiligten Reeder. Sie müssen erst ein Schiff kaufen, damit Sie es sehen können. Die einzelnen Schiffe erscheinen in der jeweiligen Reederfarbe. Bevor ein Schiff eine Aktion erwartet, blinkt es mehrmals kurz auf.

Die Zahlenwerte 8-12 beschreiben die Windstärken (nach der Beaufort-Skala) der vom Wettersimulator errechneten Wettersysteme. Je höher die Werte sind, desto stärker bläst der Wind.

Das Aktions-Feld in der linken unteren Bildecke hat die Aufschrift START ACTION. Wenn Sie das Feld auswählen, ändert sich die Aufschrift in STOP ACTION.

Wählen Sie START ACTION aus und die Simulationszeit (Simulation Elapsed Time) läuft und das Spiel geht weiter.

Wählen Sie STOP ACTION aus, um die Zeit anzuhalten und Ihren anderen Geschäften nachzugehen.

Das Feld mit der Überschrift SIMULATION ELAPSED TIME (die Simulations- oder Spielzeit) besteht aus einer simulierten 24-Stunden-Uhr und Feldern für die vergehenden Tage. Wie die Wochen und Jahre vergehen wird darunter angezeigt.

Rechts unten finden Sie die Statistik. Sie zeigt an, wer gerade der erfolgreichste Spieler ist. Die Höhe der Balken zeigen (in den entsprechenden Reederfarben) den relativen finanziellen Stand der einzelnen Spieler an. Die Ziffern in den einzelnen Balken geben den Status der jeweiligen Spieler an. Sieger ist, wer den höchsten Status hat. Mehr über die Statuspunkte finden Sie unter der Überschrift "Das Spiel-Ziel".

Sie müssen STOP ACTION auswählen (das Auswahlfeld trägt danach die Aufschrift START ACTION), bevor Sie die Aktionsfelder auf der rechten Seite des Simulations-Displays auswählen können: GLOBE (Globus), OFFICE (Büro) und SHIP BROKER (Schiffsmakler). Wenn Sie SHIP BROKER (Schiffsmakler) auswählen, kommt ein Kommunikationsfeld mit den Namen der teilnehmenden Reedereien. Wählen Sie das Ihrer Firma zugeordnete, Auswahlfeld aus und Sie kommen in einen Fahrstuhl. Im Fahrstuhl können Sie sich für eine von fünf Etagen entscheiden: Im ersten Geschoß befindet sich ein Beratungsbüro, im zweiten kann man Schiffe verkaufen, im dritten sehr preiswerte Schiffe kaufen, im vierten werden gute gebrauchte Schiffe angeboten und im fünften Stockwerk kann man moderne, hochtechnisierte Schiffe erwerben. E, wie Exit, bringt Sie zum Ausgang. Sie verlassen das Büro des Maklers.

Wählen Sie OFFICE (Büro) und danach den Namen Ihrer Firma, kommen Sie in Ihr Büro. Hier werden Ihre Bücher geführt, Statistiken analysiert, Hypotheken und Kredite beantragt oder zurückgezahlt, hier werden Gewinn- und Verlustrechnungen (GUV) geführt und ihre Geschäftsentwicklung dargestellt. Sie können Ihren Heimathafen wechseln, also ausflaggen, wenn Sie der Ansicht sind, Ihre Geschäfte von einem anderen Land aus profitabler betreiben zu können.

Hinweis: Wenn man regelmässig ins Büro geht, haben Diebe keine Chance.

Klicken Sie GLOBE (Globus) an und Sie können die genaue Position Ihrer Schiffe ermitteln, die Fahrtroute ansehen und die geschätzte Ankunftszeit ETA (ETA = Estimated Time of Arrival) erfahren. Sie können den Globus (und damit Ihre Fahrtroute) in jede beliebige Position drehen. Führen Sie dazu den Zeiger auf die Windrose (rechts unten im Rotationsfeld), drücken Sie die (linke) Auswahltaste der Maus und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie die Windrose im Koordinatensystem und der Globus dreht sich entsprechend.

Nachdem alle Reeder ihre Schiffe gekauft haben, klicken Sie START ACTION an. Die Schiffe werden auf der Weltkarte in den Farben der Reedereien angezeigt. Bevor ein Schiff eine Aktivität vom Spieler fordert, blinkt es mehrmals kurz.

Das Hafen-Display

Sie sehen nun die Kapitänskajüte, durch das Fenster blickt man auf den Hafen. Die Tafel unter dem Fenster zeigt den Namen und das Land des Hafens, darunter stehen Informationen über das Land. Das Logbuch, oben links, vermerkt den letzten besuchten Hafen, die letzte Fracht, den Reiseertrag, das Bankguthaben der Reederei, den Schiffszustand und den Inhalt der Treibstoffbunker in Tonnen. Das Notizbrett mit der Überschrift "Captain's Orders ?" enthält Ihre Handlungsmöglichkeiten, die Sie mit der Maus auswählen können.

Die Kapitänskajüte.

Reparaturen

REPAIR gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihr Schiff zu reparieren. Wenn Sie ein billiges Schiff gekauft oder einen schweren Sturm abgewettert haben, können durchaus kleinere Reparaturen erforderlich sein. Klicken Sie REPAIR und sie kommen in ein Bild, in dem der Zustand des Schiffes und die Kosten der Reparatur angezeigt werden. Sie wählen aus, wie sehr Sie das Schiff instandsetzen lassen wollen oder können.

Bunkern

REFUEL gibt Ihnen die Möglichkeit, Treibstoff zu bunkern, also Ihr Schiff zu betanken. Klicken Sie REFUEL an und Sie kommen in das Bunker-Bild, wo sie auswählen können, wie viel Treibstoff Sie nachfüllen wollen. Klicken Sie das Auswahlfeld neben dem gewünschten Wert 25%, 50%, 75% oder 100% an. Der Füllstand des Behälters wird entsprechend ansteigen, die Kosten werden angezeigt.

Befrachten

CHARTER ist ein wichtiges Feld, denn hier suchen Sie die günstigste Fracht und ihren nächsten Zielhafen (Port of Call) aus. In jedem Hafen werden unterschiedliche Frachten angeboten und die Rate, also der Betrag, den der Reeder für den Transport bekommt ist

unten links angezeigt. Unten rechts sehen Sie die Entfernung (Distanz) zum Zielhafen in Seemeilen. Um die lukrativste Fracht zu bekommen, klicken Sie einfach die verschiedenen Frachten an und kombinieren Sie sie mit den angebotenen Zielhäfen.

Die Terminfracht ist noch eine Besonderheit: Wenn unten links unter der Rate die Abkürzung "Del." (Delivery) und eine Zeitspanne (z.B.: 14 days) angezeigt wird, müssen Sie die Fracht innerhalb der Zeitspanne im Zielhafen abliefern.

Wenn Sie das nicht schaffen, zahlen Sie pro Tag Verspätung die unter dem Kürzel "Pen." (Penalty) angezeigte Summe.

Der Anfänger sollte sich mit den interessanten Terminfrachten zurückhalten, bis er die Reisezeit einschätzen kann. Das Programm berücksichtigt nämlich die durchschnittlichen Wartezeiten vor den einzelnen Häfen und berechnet auch Verringerungen der Fahrt bei starkem Gegenwind oder Sturm.

Auflegen

LAY UP gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Schiff eine zeitlang aufzulegen. Auflegen heißt, das Schiff beschäftigungslos vor dem Hafen ankern zu lassen. Man tut das zum Beispiel, wenn die Frachtraten die Betriebskosten nicht decken. Im Auflege-Bild tragen Sie ein, wie lange das Schiff auf bessere Frachtraten warten soll. Die Kosten für die Mannschaft und die Zinsen laufen natürlich weiter.

Laden

Klicken Sie LOAD an, wenn Sie weiterfahren wollen. Das Schiff wird dann beladen (das dauert je nach Schiffstyp und -größe unterschiedlich lange). Der Bildschirm zeigt danach wieder das Welt-Simulations-Display und wenn Ihr Schiff blinkt, ist der Ladevorgang abgeschlossen und sie können ablegen.

Der Schiffs-Simulator

Das Manövrieren ist eine der interessantesten Aufgaben für den ehrgeizigen Kapitän. Das Schiff muss häufig von Hand gesteuert werden, etwa beim Anlegen, Ablegen oder der Bewältigung von Krisensituationen auf See. Der Steuerstand besteht aus folgenden Komponenten: dem Fahrtregler, dem Fahrtanzeiger und dem Ruderregler.

Der Fahrtregler

Oben: Querstrahlruder (Nur bei teuren Schiffen verfügbar)

Links darunter: Fahrt-Anzeiger

Rechts daneben: Fahrt-Regler

Unten: Ruder-Regler

Der Steuerstand.

Der Fahrtregler funktioniert ähnlich, wie das Gaspedal in einem Auto. Um Schneller zu fahren, nehmen Sie den Fahrtregler mit dem Zeiger, drücken die (linke) Auswahlaste und führen den Regler bei gedrückter Taste nach oben, um vorwärts zu fahren, und nach unten, um rückwärts zu fahren.

Die tatsächliche Beschleunigung des Schiffes wird simuliert, es dauert also einen Moment, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht. Wenn der Fahrtregler genau in der Mitte (dargestellt durch eine horizontale Linie) steht, ist die Maschine im Leerlauf.

Der Fahrtanzeiger

Die kleine horizontale Linie in dem Feld rechts neben dem Fahrtregler zeigt die tatsächliche Geschwindigkeit des Schiffes im Verhältnis zur gewünschten Geschwindigkeit (Stellung des Fahrtreglers) an.

Je größer ein Schiff ist, desto größer ist auch seine Trägheit, desto länger dauert es auch, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht, oder wieder zum Stillstand kommt. Dem Anfänger sei wärmstens empfohlen, mit kleinen Schiffen zu experimentieren, bevor er sich auf die Brücke eines Dickschiffs wagt.

Der Ruderregler

Der Ruderregler funktioniert im Prinzip wie ein Lenkrad. Wenn man den Regler nach links zieht, legt man das Ruder des Schiffes auf die Backbord-Seite (linke Seite des Schiffes), zieht man den Regler nach rechts, legt man damit das Ruder auf die Steuerbord-Seite (rechte

Seite des Schiffes). Stellen Sie sich bitte vor, Sie stünden auf der Kommandobrücke eines Schiffes. Das Schiff fährt vorwärts. Wenn Sie nun nach vorn, also zum Bug schauen, fährt das Schiff nach links, wenn Sie das Ruder nach Backbord legen und das Schiff fährt nach rechts, wenn Sie das Ruder nach Steuerbord legen.

Wenn Sie nun rückwärts fahren, drehen Sie sich um und schauen auf das Heck des Schiffes. Die Ruderwirkung ist nun, von der Brücke aus gesehen umgekehrt: Backbordruder z.B. lässt das Schiff in Fahrtrichtung nach rechts drehen.

Das Umdenken erfordert ein bisschen Gewöhnung, aber Übung macht den Meister und der ist auch noch nie vom Himmel gefallen.

Anlegen

Wenn Sie das Schiff von Hand in den Hafen manövriren (das gibt bei jedem neuen Hafen einen Statuspunkt!) müssen Sie innerhalb der blau umrandeten, pfeilförmigen Zielfläche anlegen. Dabei muß der Bug des Schiffes in die Pfeilrichtung zeigen. Wenn das Schiff innerhalb der Zielfläche parallel zur Kaimauer und ohne Fahrt liegt, ist das Anlegemanöver erfolgreich beendet. Die Sanduhr zeigt Ihnen, wieviel Zeit Sie dafür noch zur Verfügung haben.

Ablegen

Sie verlassen den Hafen, indem Sie das blau umrandete Zielfeld durchfahren. Rückwärtsfahrt wird nicht bestraft. Sie können natürlich auch mit Schlepperhilfe ablegen, aber das kostet Geld und wenn Ihre Barmittel schwinden, können Sie gezwungen sein, von Hand zu manövriren.

Auf offener See

Wenn Sie Ihr Auslaufmanöver erfolgreich beendet haben, bekommen Sie Informationen über Ausgangs- und Zielhafen, über die Fracht, die Entfernung in Seemeilen und den Ablieferungstermin (falls Sie Terminfracht angenommen haben). Sie wählen nun Ihre Reisegeschwindigkeit (in Knoten), je schneller Sie fahren desto eher sind zwar da, aber desto mehr Treibstoff verbrauchen Sie dabei. Es geht also darum, eine wirtschaftliche Reisegeschwindigkeit zu finden. Und die hängt von vielen Faktoren ab. Wenn Sie sehr lange

unterwegs sind, verbrauchen Sie vielleicht wenig Treibstoff - aber die festen Kosten darf man nicht vernachlässigen.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie den Kampf gegen die rauhe und kalte See aufnehmen. Sie können mit STOP ACTION die Simulation jederzeit anhalten, um Büroarbeit zu erledigen, Informationsbedürfnisse zu stillen, Schiffe zu kaufen oder zu verkaufen, und so weiter. Also, wir wünschen Mast und Schotbruch und immer eine handbreit Wasser unter dem Kiel!

Gewonnen hat...

Wenn das Spiel beendet ist, erscheint die Rangliste. Gewonnen hat, wer den höchsten Status aufweist. Bei gleichem Status entscheidet der Besitz.

Anhang:

Tastendrückers und Pelztierhassers Führer in die wunderbare Welt der Ports of Call
Tasturbefehle.

Ganz grundsätzlich sagen Sie OK, wenn sie CR (wie Carriage Return oder Wagenrücklauf) eingeben.

Ja oder Yes erreichen Sie durch Eingabe eines J oder eines Y oder durch CR.

Cancel sagen Sie durch Eingabe eines C oder ESC oder N, wie nein.

Texteingaben beenden Sie bitte mit CR. Der Zeiger (Cursor) muß aus der Textzeile verschwinden, damit es weitergeht und Sie z.B. mit einem weiteren CR "OK" sagen oder canceln können.

Wenn Sie mehreren übereinanderliegenden Auswahlfeldern begegnen, nutzen Sie die Pfeiltasten oder die Zifferntasten.

Das jeweils unterlegte Feld gilt als ausgewählt. Die Auswahl wird mit CR bestätigt. Die Zifferntasten sind den Auswahlfeldern von oben nach unten in aufsteigender Folge zugeordnet. In der Regel beginnend mit der 1.

Beispiel: Einstellung des Schwierigkeitsgrades:

Anfänger -1

Experte -2

Genie -3

OK CR

Die Auswahl ihres Heimathafens bewältigen Sie mit den Pfeiltasten.

Die Funktionen: About..., Load, Save, Save As... und Quit funktionieren mit den Tasten

A für About...

H für Help...

- L für Load
- S für Save
- N für Save as ..
- M für Handbuch
- Q für Quit.

Die Auswahl des zu Ladenden Spiels geht mit den Funktionstasten F1, F2. Scrollen Sie die Liste der Spiele mit den Pfeiltasten und wählen Sie das Verzeichnis mit CR und dann den Dateinamen ebenfalls mit CR.

Im Welt-Simulations-Display führt die

- 1 zum Globus. Der Globus wird mit Pfeiltasten bedient.
- 2 ins Büro und
- 3 zum Schiffsmakler.

Stop- und Start-Action wird mit der Leertaste bedient.

Im Büro kommt

- Info durch das I,
- Aktion durch das A und
- OK durch CR.

Bei den weiteren Funktionen ist von oben nach unten durchnumeriert: 1,2,3,...,6. CR sagt OK.

Beim Schiffsmakler gelten im Aufzug die Geschosszahlen 1- 5 und E, wie Exit, für den Ausgang.

Alle anderen Schiffsmakler-Menüs sind von oben nach unten durchnumeriert: 1,2,3,4,... mit CR für OK.

Wo nötig sind die Auswahlfelder so nummeriert:

- 1 2
- 3 4
- 5 6.

Im Hafen-Display stehen

1 für Reparatur,

2 für Bunkern,
3 für Befrachten
4 für Auflegen, und
CR für Laden

Beim Bunkern stehen

1 für 100%
2 für 75%
3 für 50%
4 für 25%

Beim Befrachten bedienen sie die
rechte Spalte mit den Frachten von oben nach mit den
Buchstaben Q,W,E,R,T,Z (Y),U,I,O,P, und die
linke Spalte mit den Zielhäfen von oben nach unten mit den Ziffern 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0.

Ablegen von Hand geht mit der 1, Schlepperhilfe fordert man mit CR.

Den Fahrtregler bedienen Sie mit den Pfeiltasten.

Bei Notmanövern macht

Nach oben (page up) volle Fahrt voraus, und
nach unten (page down) volle Fahrt zurück.

Heim (home) stellt Fahrtregler und Ruder auf Neutral. Für das Querstrahlrudern benutzen Sie
die Tasten CTRL und links und CRTL und rechts.

Viel Spaß.

Ports of Call 2.0TM
Das Schifffahrts-Simulations-Spiel

Von
Rolf-Dieter Klein und Martin Ulrich

Graphik: J.D. Sachs und R.E. LaBarre
Weitere Grafiken von Worldview(TM) & Majestic Places(TM)
MediaClips, Photos: David K. Brunn, Tom Atwood (C) Copyright Aris Entertainment, Inc.,
1992"

Ports Of Call Classic Edition

Über das Spiel

Ports Of Call Classic Edition ist im Wesentlichen ein Handelsspiel, bei dem es darum geht, Handel mit Gütern im Bereich der Seeschifffahrt zu treiben. Das Ziel des Spieles ist das gleiche wie in der Version Ports of Call 2.0™, hat jedoch mehr spielerische Möglichkeiten und moderne Gestaltungselemente.

Die Vorbereitung

Für die Ports of Call Classic Edition brauchen Sie einen Rechner mit Windows Betriebssystem, Windows 98, Windows NT, Windows 2000, und Windows XP werden unterstützt. Die CPU sollte mit mehr als 300 MHz getaktet sein (für den 3D Simulator sind mehr als 800 MHz ideal).

Eine schnelle Grafikkarte ist für den 2D Simulator hilfreich, für den 3D Simulator ist eine 3D Beschleunigerkarte (wie Geforce, Radeon...) erforderlich. Grundsätzlich sollten die NEUESTEN Grafikkarten Treiber verwendet werden. Wir verwenden sehr viele Grafikeffekte in Flash. Wenn es zu Problemen beim Spiel kommt (unerklärliche Fehlermeldungen bei den Grafik-Teilen z.B.), dann besorgen sie sich bitte den neuesten Treiber von ihrem Grafikkartenhersteller (Hinweise zu Flash-Fragen gibt es auf der Homepage www.macromedia.com).

Gut sind Grafikkarten mit Speichern von 128MB..256MB. Die Auflösung der Grafikkarte am besten auf 1024x768 stellen und die Farbtiefe auf 24 Bit oder 32 Bit. (800x600 wird auch unterstützt, es werden am Rand aber ggf. Teile abgeschnitten).

Ports of Call setzt Geräuscheffekte ein. Die Soundkarte sollte also angeschlossen sein. Wichtig ist die richtige Einstellung des Zeichensatzes auf „normale“ Schriftgröße. Bei zu großen Buchstaben, passen die Texte ggf. nicht mehr auf den Bildschirm.

Ports of Call Classic Edition starten:

Nach der Installation starten Sie das Spiel durch Doppelklick auf das Ports of Call Symbol auf dem Desktop oder über das Windows Menü unter Ports Of Call.

Nach dem Start werden zunächst Daten geladen, dies kann ein paar Sekunden/ Minuten dauern. In der Zwischenzeit wird ein kleines Intro-Video gezeigt.

Sie haben die Möglichkeit das Spiel im Fenster- oder Vollbildmodus zu starten. Beim Vollbildmodus wird der Bildschirm automatisch auf 1024 x 768 umgeschaltet, falls möglich. Dies ist die optimale Bildschirmauflösung. Es gibt dann oben und an der Seite Ränder, die aber im Verlauf des Spiels für Meldungen und Infos genutzt werden.

Das Spiel

In diesem Menü können Sie die Spieldauer begrenzen oder ein altes Spiel laden.

Klicken sie dazu auf das Spiel und dann auf „Laden Sie ein altes Spiel“.

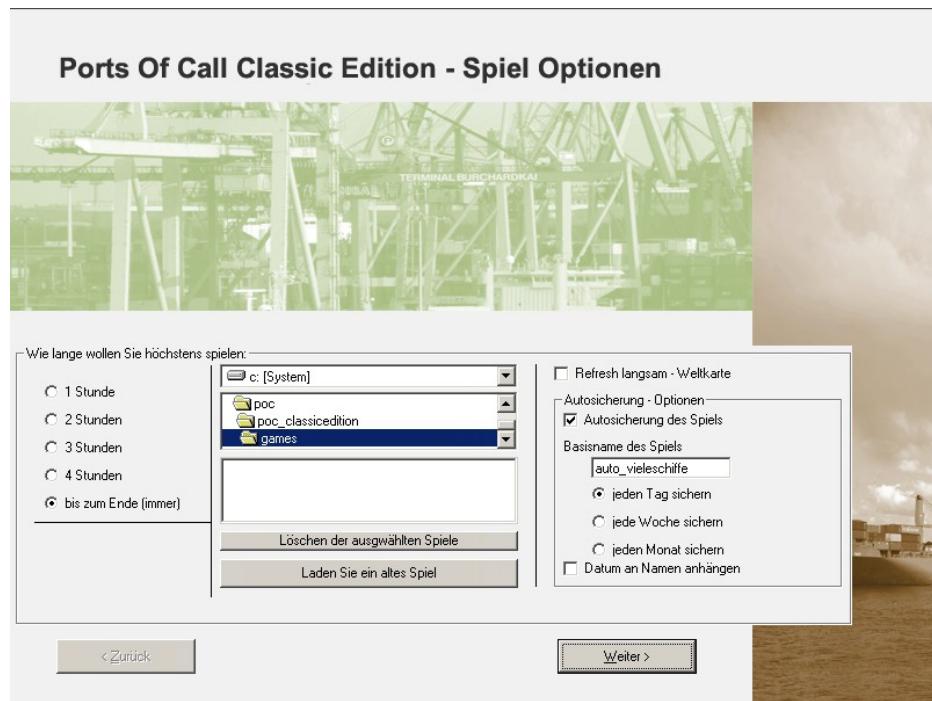
Wenn Sie eine Zeitbegrenzung eingestellt haben, bekommen Sie nach Ablauf der Spielzeit die Möglichkeit, weiterzuspielen oder das Spiel tatsächlich zu beenden, sie können Sie das Spiel aber dennoch später abspeichern.

Rechts gibt es noch ein paar Einstellungsmöglichkeiten.

Das Ankreuzfeld „Refresh langsam – Weltkarte“ ist für langsame Rechner, bzw. langsame Grafikkarten gedacht, dadurch wird die Schiffsposition nicht bei jeder Stunde Simulationszeit neu gezeichnet, sondern nur einmal pro Tag.

Durch „Autosicherung – Optionen“ können Sie ein automatisches Sichern des Spielstand einstellen. Der Spielstand wird dabei je nach Einstellung pro Spiel-Tag, Spiel-Woche oder Spiel-Monat gesichert. Dafür kann man einen Basisnamen vergeben. Mit dem Ankreuzfeld „Datum an Namen anhängen“ wird beim Sichern jedes Mal Datum und Uhrzeit an den Datenamen angehängt. **Achtung!:** Das führt bei einer Sicherung pro Tag, schnell zu sehr vielen Dateien.

Daher gibt es auch die Option „Löschen den ausgewählten Spiele“ links daneben.



Schwierigkeitsgrad und Startjahr

Im folgenden Fenster können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Wählen Sie zwischen: Anfänger, Fortgeschrittene und Experte. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sollten Sie Anfänger einstellen und dann OK klicken. Durch diese Auswahl werden zum Beispiel die Frachterträge und das Startkapital bestimmt.

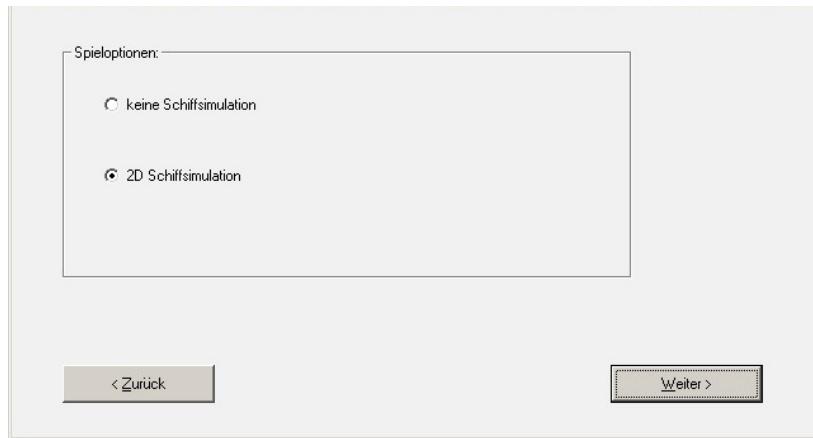


Hier können Sie auch das Startjahr einstellen, Zahl und Art der Schiffe und der Spielverlauf hängen vom gewählten Startjahr ab. Es empfiehlt sich nicht gerade das Jahr 2000 zu verwenden, wenn man länger spielen will (wie die Schiffe in Zukunft aussehen können wir nur erahnen, bis ca. 2006 gibt es noch neue Schiffe), daher haben wir das Jahr 1980 eingestellt. Sie können aber noch früher beginnen, z.B. im Jahr 1975.

Spieloptionen

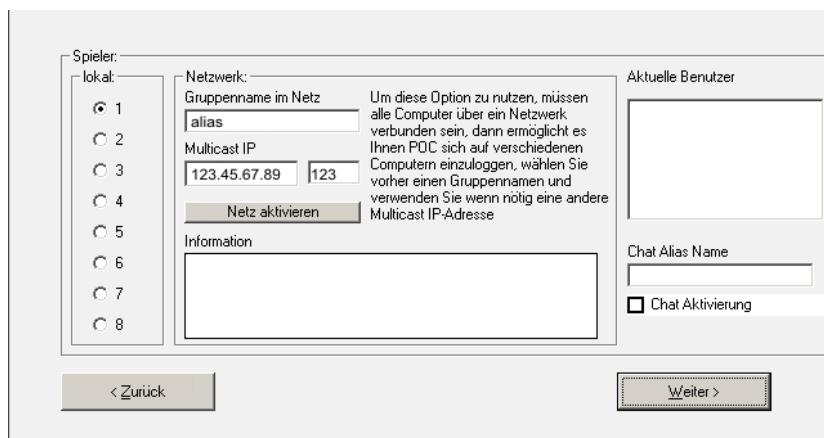
Sie können im nächsten Menü aus zwei Optionen wählen: Spiel mit oder ohne 2d-Schiffs-Simulation.

Man kann Ports Of Call auch ganz ohne den 2d Simulator spielen und muss dann z.B. bei einem Streik nicht selbst in den Hafen einfahren, allerdings wird stattdessen per Zufall entschieden, ob Sie zum Beispiel beim Einfahren einen Schaden verursachen. Manche Events lassen sich auch gar nicht abschalten.



Mitspieler

Nun wählen Sie die Anzahl der Mitspieler, möglich sind bis zu acht.



In diesem Menü gibt es auch die Möglichkeit ein Netzwerkspiel zu aktivieren.

Dazu wählt man dann einen Gruppennamen im Netzwerk, also z.B. Hansa Inc., dieser Name ist dann für alle Spieler an diesem Rechner gültig. Die IP-Adresse kann man so lassen wie voreingestellt (wenn man nicht mehrere POC Gruppen bildet, oder die Adresse anderweitig verwendet wird). Wenn man auf „Netz aktivieren“ klickt erscheint der Name auf allen anderen Rechnern im Netzwerk. Alle Rechner mit POC müssen in diesem Menü sichtbar sein, man wählt sich dann nacheinander ein. Der erste Rechner ist der Masterrechner der den Ablauf speichert und kontrolliert, die anderen folgen dann. Rechts sieht man die Mitspieler die sich bereits angemeldet haben.

Wir haben eine Chat Funktion eingebaut, dazu einfach Chat aktivieren und einen Alias Namen eingeben.

Die Spieler

Spieler 1 von 1

Reeder-Vertrag

Name:	Reeder Maier
Firma	Hansa Inc.

Danke das Sie sich für das Geschäft eines Reeders entschieden haben. Tragen Sie Ihren Namen und den Firmennamen ein dann klicken Sie auf 'weiter' und danach wählen Sie einen Heimathafen für Ihre Büroaktivitäten aus. Als nächstes erwerben Sie ihr erstes Schiff beim Schiffsmakler und können dann Ihre Geschäftsaaktivitäten beginnen.

[< Zurück](#) [Weiter >](#)

Jetzt gründen Sie Ihre Firma. Tragen Sie Ihren Namen und den Namen Ihrer Reederei in den Gründungsantrag ein. Klicken Sie dazu die Auswahltaste im Namensfeld, tragen Sie Ihren Namen und den Namen Ihrer Spiel-Firma ein.

Heimathafen

Sie sind nun Reeder und müssen sich für einen Heimathafen entscheiden. Klicken Sie einen der Häfen in der Liste an und Sie sehen seine Position rechts auf der Erdkugel. Die Erdkugel können Sie bewegen: einfach mit der Maus anklicken, Maustaste gedrückt halten und bewegen. Zum Zoomen hält man die STRG-Taste gedrückt und zieht die Maus im Fenster horizontal, links/rechts.

Spieler 1 von 1

Wählen Sie ihren Heimathafen:

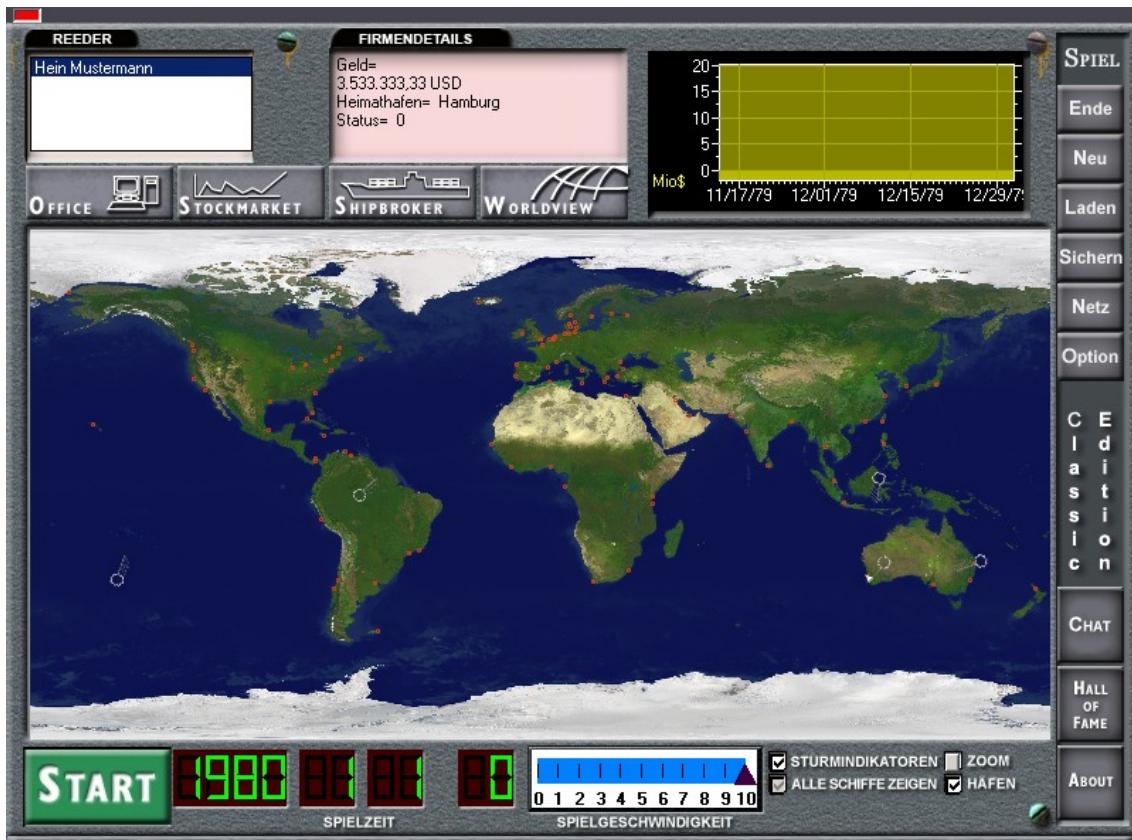
Verfügbare Heimathäfen:	Beschreibung:
Detroit	Land: Germany
Djakarta	Bevölkerung: 1669000
Dublin	Währung: EUR
Durban	
Fremantle	
Gothenburg	
Gythion	
Halifax	
Hamburg	
Havana	
Helsinki	
Hong Kong	
Honolulu	
Houston	

Klicken und ziehen Sie, um die Erde zu drehen, drücken Sie STRG / CTRL und ziehen Sie, um hinein- und heraus- zu zoomen.

[< Zurück](#) [Weiter >](#)

Die Wahl des Hafens bestimmt die laufenden Kosten und andere Eigenschaften. Man kann den Hafen später wechseln, was aber mit Kosten verbunden ist (Der sogenannte Registerwechsel). Die Schiffe werden immer in dem gewählten Hafen angeliefert. Sind alle Spieler eingegeben erscheint das Hauptmenü, **Der Ports Of Call Classic**

Editon Hauptbildschirm: Dies ist der zentrale Platz für das Spiel. Hier wird alles gesteuert, man sieht die Position der Schiffe der Häfen und kann Aktionen einleiten.



Das Welt-Simulations-Display

Das Simulations-Display zeigt auf einer Weltkarte die jeweiligen Positionen aller Schiffe aller beteiligten Reeder. Sie müssen erst ein Schiff kaufen, damit Sie es sehen können. Die einzelnen Schiffe erscheinen in der jeweiligen Reederfarbe, wenn mehr als ein Reeder vorhanden ist, sonst mehrfarbig. Bevor ein Schiff eine Aktion erwartet, blinkt es mehrmals kurz auf.

Die Windstärken werden durch Beaufort-Werte so angezeigt, wie sie vom Wettersimulator errechneten werden. Je höher die Werte sind, desto stärker bläst der Wind.

Die wichtigste Taste ist unten links: die START/STOP-Taste. Mit ihr wird das Simulations-Spiel gestartet, mit ihr muss es gestoppt werden, bevor man die anderen

Schaltflächen bedienen kann. Warten Sie immer bis die Simulation angehalten ist, bevor Sie eigene Aktionen durchführen.

Neben der START/ STOP-Taste ist die Anzeige der Simulations- oder Spielzeit, sie besteht aus einer simulierten 24-Stunden-Uhr und Feldern für die vergehenden Tage, Monate und Jahre.

Rechts daneben lässt sich die Simulationsgeschwindigkeit einstellen.

Weiter rechts sind Schalter für Wetteranzeige (Sturmindikatoren), Zoom, Zeige alle Schiffe (Show all Ships) und Häfen (Harbours).

Besonders nach längerer Spielzeit können verwirrend viele Informationen auf dem Bildschirm erscheinen. Das lässt sich mit diesen Tasten ändern.

HÄFEN blendet die Anzeige der Häfen ein und aus. Wenn man mit der Maus über einen Hafenpunkt fährt erscheint der Name des Hafens und die Zahl der dort verfügbaren Liegeplätze.

Wenn Sie auf ZOOM klicken verändern Sie den Zoomlevel von 1x 2x auf 4x und wieder auf 1x.

Die Weltkarte lässt sich scrollen. Dazu am Besten die Simulation auf STOP stellen, und dann mit der Maus durch klicken/halten und ziehen die Karte bewegen.

Am rechten Rand ist eine allgemeine Steuerung zum Ablauf. Damit man die Buttons erreichen kann muss die Simulation immer angehalten werden (START Taste links ist nicht gedrückt)!

About.

öffnet ein Fenster mit Informationen über das Copyright und die Versionsnummer.

Neu

Startet ein neues Spiel, sie können dann wieder auswählen wie viele Spieler teilnehmen usw.

Laden

führt in das Inhaltsverzeichnis der gespeicherten Spiele. Sie können dort ein unterbrochenes Spiel auswählen und fortführen.

Sichern

speichert den gegenwärtigen Spielstand unter einem vorher gewählten Namen ab.

Sie können dazu einen beliebigen Namen vergeben (nach den Windows Regeln). Es empfiehlt sich öfters mal ein Spiel zu speichern (z.B. name1, name2...) wenn es dann zu einer Katastrophe kommt (und damit sind nicht nur Windowsprobleme gemeint), kann man einen alten Spielstand laden und es von dort nochmal versuchen und ggf. seinen Fehler korrigieren.

Ende

Beendet das Spiel

Option

Damit können Sie die Spieloptionen ändern, den 2D Simulator aktivieren/de-aktivieren.

Netz

Dort können Sie sich im Intranet fürs Netzwerk anmelden. Es erscheint dann ein Button Chat zur Aktivierung des Chatfensters.

Hall of Fame

Hier finden Sie alle Namen der Spieler die uns bei die Entwicklung von Ports Of Call durch den Erwerb einer Platinumlizenz unterstützt haben und sich für eine Veröffentlichung ihres Namen(s) eingetragen haben.

In der oberen Leiste

sind Schaltfelder für OFFICE (Büro), STOCKMARKET (Aktienhandel), SHIPBROKER (Schiffsmakler) und WORLDVIEW (Globus). Rechts daneben ist die Spiel-Statistik. Sie zeigt an, wer gerade der erfolgreichste Spieler ist.

BÜRO (OFFICE)

Firma: Hansa Inc.
Eigentümer: Hein Mustermann
Heimathafen: Hamburg
Barmittel: 3.533.333,33 USD
Schiffe: 0
Status: 0

Geschäftsverlauf	
GUV	
Schiffe	
Schiffs Statistik	
Schiffspositionen	
Bankkonten	
Aktien	
Rangliste	
Aktion	
Hypothek aufnehmen	Terminplan
Hypothek tilgen	Hafen Infos
Barkredit aufnehmen	Wartung
Barkredit tilgen	Werbung
Registerwechsel	Training
Schiffs-Zielhafen und -Geschwindigkeit ändern	
Zurück	

(Bild mit angeklickter Wartungsoption) Die Bürofarbe entspricht der Reederfarbe. So kann man einfach sehen, welcher Spieler gerade im Büro ist.

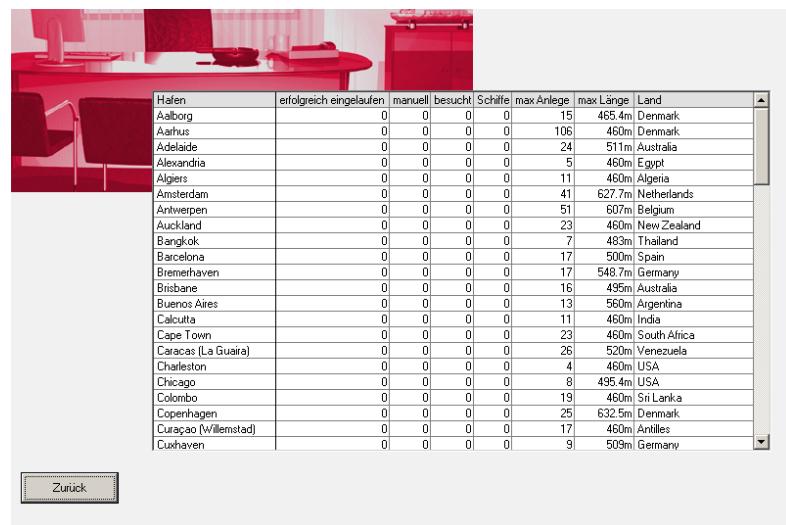
Hier werden Ihre Bücher geführt, Statistiken analysiert, Hypotheken und Kredite beantragt oder zurückgezahlt, hier werden Gewinn- und Verlustrechnungen (GUV) geführt und ihre Geschäftsentwicklung dargestellt. Sie können Ihren Heimathafen wechseln, also ausflaggen, wenn Sie der Ansicht sind, Ihre Geschäfte von einem anderen Land aus profitabler betreiben zu können.

Sie können auch die Schiffsroute im Büro neu angeben, oder nur die Fahrtgeschwindigkeit ändern.

Hinweis: Wenn man regelmässig ins Büro geht, haben Diebe keine Chance.

Hafeninfos:

Hier erfahren Sie welche Städte schon besucht wurden, wo erfolgreich angelegt wurde und wie viele Anlegeplätze vorhanden sind.



Hafen	erfolgreich eingelaufen	manuell besucht	Schiffe	max Anlege	max Länge	Land
Aalborg	0	0	0	15	455.4m	Denmark
Aarhus	0	0	0	106	460m	Denmark
Adelaide	0	0	0	24	511m	Australia
Alexandria	0	0	0	5	460m	Egypt
Algiers	0	0	0	11	460m	Algeria
Amsterdam	0	0	0	41	527.7m	Netherlands
Antwerpen	0	0	0	51	607m	Belgium
Auckland	0	0	0	23	460m	New Zealand
Bangkok	0	0	0	7	483m	Thailand
Barcelona	0	0	0	17	500m	Spain
Berneehaven	0	0	0	17	540.7m	Germany
Brisbane	0	0	0	16	495m	Australia
Buenos Aires	0	0	0	13	560m	Argentina
Calcutta	0	0	0	11	460m	India
Cape Town	0	0	0	23	460m	South Africa
Caracas (La Guaira)	0	0	0	26	520m	Venezuela
Charleston	0	0	0	4	460m	USA
Chicago	0	0	0	8	495.4m	USA
Colombo	0	0	0	19	460m	Sri Lanka
Copenhagen	0	0	0	25	632.5m	Denmark
Curaçao (Willemstad)	0	0	0	17	460m	Antilles
Cuxhaven	0	0	0	9	509m	Germany

Zurück

Scheduler:

Eine weitere wichtige Funktion ist der Scheduler. Wenn Sie Terminfrachten aufgenommen haben, erfahren Sie hier welche Frachten zeitkritisch werden (ca. kleiner 15 Tage)



Frachten mit weniger 10 Tagen zur Auslieferung:								
Nr.	Schiff	Ziel	Fracht	-	Tonnen	Art	Ergebnis	Termin

Zurück

AKTIENMARKT (STOCKMARKET)

Sie können Ihr Glück auch durch den An- und Verkauf von Aktien versuchen. Es werden Aktien aus unterschiedlichen Segmenten angeboten, die auch im Zusammenhang mit Ereignissen im Spiel unterschiedlich reagieren können.

Von Zeit zu Zeit werden neue Aktien ausgegeben, oder es wird automatisch ein Splitting durchgeführt. Firmen können natürlich auch Bankrott gehen.

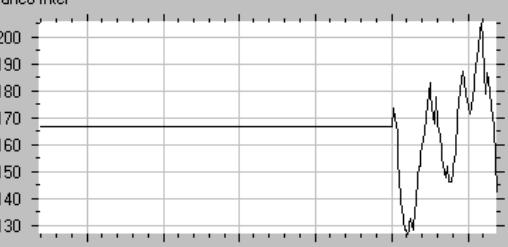


Portfolio:

kaufen	Stat	Name	Segment	Anzahl	Wert (USD)	Min (USD)	Max (USD)
kaufen	Stat	Banco Inter	Banken	19762	142,63	126,76	205,77
kaufen	Stat	National Bank	Banken	1605	288,05	253,35	347,39
kaufen	Stat	Maxi Bank	Banken	23004	20,29	12,74	75,00
kaufen	Stat	Credito Union	Banken	23423	301,90	196,38	301,90
kaufen	Stat	HAPU FAST	Transport	37635	267,81	239,36	298,44
kaufen	Stat	LLOYD'S TRAVEL	Bankrott				
kaufen	Stat	SHIP INTL	Transport	6478	131,72	126,43	186,32
kaufen	Stat	TRADER LINES	Transport	4480	108,05	93,41	145,70
kaufen	Stat	Maxim Software	Bankrott				
kaufen	Stat	HigTecChips	Technologie	3910	87,31	86,57	130,25
kaufen	Stat	LaserUnion	Technologie	28371	71,28	28,31	73,62
kaufen	Stat	MultDim	Technologie	8257	190,77	157,94	270,35
kaufen	Stat	Eni Max	Energie	41514	48,31	47,55	115,00
kaufen	Stat	Royal Light	Energie	6028	218,76	155,55	235,64
kaufen	Stat	Power Go	Energie	6890	63,87	60,86	200,00
kaufen	Stat	Conduct All	Energie	1577	75,79	46,00	101,04
kaufen	Stat	SecuAll	Versicherungen	15325	241,41	202,00	259,99
kaufen	Stat	Surelt	Versicherungen	27469	146,19	112,75	157,21
kaufen	Stat	TravSecure	Versicherungen	17491	150,19	76,87	158,55
kaufen	Stat	SorrowLess	Versicherungen	19760	10,88	10,88	102,78

verkaufen Anzahl Name gekauft (USD) aktueller Wert

Banco Inter



Vermögen Gesamt: 3.609.482,77 USD
Barvermögen: 207.068,12 USD

Gesamt Aktienwerte: 0,00 USD

Zurück

SCHIFFSMAKLER (SHIPBROKER)

Wählen Sie zunächst den Spieler aus der eine Aktion durchführen soll (links oben, Liste aller Spieler),

Sie kommen dann in den Fahrstuhl, es gibt beim Schiffsmakler mehrere Etagen aus denen man wählen kann.



Im ersten Stock dem „Schiffe verkaufen“ können sie Ihre Schiffe verkaufen. Im Laufe der Jahre verlieren die Schiffe natürlich an Wert, auch der Pflegezustand wird beim Preis berücksichtigt. Wenn noch eine Hypothek auf dem Schiff liegt, erhält man den Preis abzüglich der Hypothek. Wenn der Preis die Hypothek nicht deckt, kann man das Schiff nicht verkaufen, sondern muss zuerst die Hypothek abzahlen. Die Angebote schwanken je nach Konjunktur, wenn man gerade keinen guten Preis bekommt, sollte man es nach ein paar Wochen noch einmal versuchen, vielleicht sind die Angebote dann besser.

Im zweiten Stock ist ein Beratungsbüro, leider geschlossen.

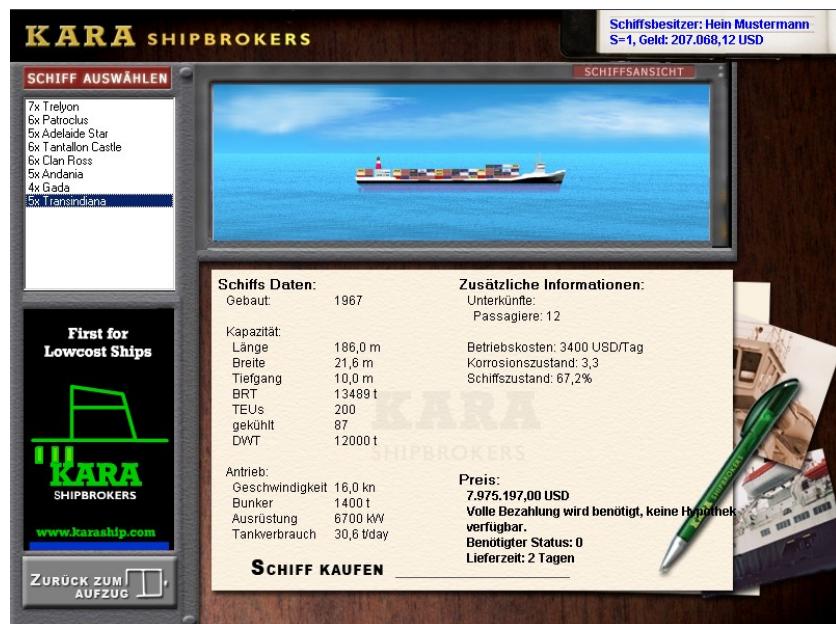
Im dritten Stock finden Sie Zubehör für Ihr Schiff. Besonders zu empfehlen: die Anti-Piraten-Ausrüstung. Inzwischen gibt es auch in der realen Schifffahrt z.B. Schall-Systeme die durch extrem hohe Lautstärke angreifende Piraten vertreiben sollen.

Im vierten Stock finden sie in der Abteilung „Billige-Schiffe“ die Seelenverkäufer.

Etwas ältere gebrauchte Schiffe erhalten Sie im fünften Stock, diese sind ganz OK, aber nicht mehr taufrisch. Man muss damit öfters mal in die Werft. Aber man muss sie auch nicht voll bezahlen, die Bank gibt einem eine Hypothek darauf.

Zu Beginn kann man sich unter Umständen nur ein „Billiges Schiff“ leisten, auch weil man noch keinen Status erreicht hat. Die „Billigen Schiffe“ sind mit Vorsicht zu genießen, recht reparaturanfällig, aber billig. Man muss sich dann schnell hocharbeiten, um mehr Statuspunkte und mehr Geld für bessere Schiffe zu erhalten.

In der sechsten Etage gibt es die „HighTech“ Schiffe, das Neueste auf dem Markt. Sie brauchen nur wenig Wartung und haben im Allgemeinen höhere Ladekapazitäten.



Ein Beispiel zu einem Schiffskauf: Wichtig ist das Baujahr des Schiffs, je näher an dem aktuellen Datum, desto teurer ist ein Schiff, aber es hält dafür länger, denn der sogenannte Korrosionsfaktor bestimmt wie schnell ein Schiff altert, und reparaturbedürftig wird. Dies erfahren Sie auch am Schiffszustand. Der aktuelle Schiffszustand bei ganz neuen Schiffen ist immer 100%, gebrauchte, wie das obere haben weniger, z.B. hier 60,2. Bei einem Zustand von 50..60% sollte man vom Kauf

Abstand nehmen, das Schiff könnte sonst sofort sinken, oder man repariert es umgehend, dazu braucht man aber noch genügend Geld.

Der Preis der Schiffe hängt auch vom Schiffszustand ab.

Wichtige Daten des Schiffs sind unter anderem Länge, Breite und Tiefgang. Speziell wenn man das Schiff im Hafen „einparken“ soll, ist ein kleines natürlich einfacher zu manövrieren, andererseits kann man dann nicht soviel laden. Sehr Breite Schiffe passen außerdem nicht durch den Panama Kanal (sogenannten POSTPANAMAX Schiffe), sie müssen dann ggf. einen großen Umweg fahren (wird automatisch von Ports Of Call berücksichtigt). Interessante Daten sind z.B. auch die GT = Gross Tonnage (oder früher BRT), die z.B. die Trägheit des Schiffs bestimmen. Für die Ladung interessant sind die TEUs: Das heißt abgekürzt „Twenty Foot Equivalent Unit“ und bezeichnet die Standard Containergröße (es gibt noch FEU= Forty Foot Equivalent Unit“). Die Angabe „Gekühlt“ bezieht sich auf die davon vorhandenen Kühlstandplätze, in diesem Fall können 24 gekühlte Container aufgenommen werden. Manche Ladung kann nur gekühlt transportiert werden, und diese Container benötigen einen entsprechend Anschluss auf dem Schiff. Die Zahl ist meist wesentlich kleiner als die Zahl der gesamten Standplätze.

Für eine Ladung des Schiffs entscheidend ist auch die Tragfähigkeit, gemessen als DWT = Dead Weight Tonnage. 11.938t bedeutet das Schiff kann maximal 11.938 Tonnen Fracht aufnehmen. Die Anzahl der TEUs und die DWT wirken begrenzend, eine Ladung Nickel in Containern ist sehr schwer und so wird man zuerst die angegebene DWT überschreiten bevor man alle Stellplätze auf dem Schiff belegt hat. Beim Befrachten muss man darauf achten, dass das Schiff nicht überladen wird: es kann sonst schnell untergehen und es fährt auch nicht mehr so schnell.

Damit sind wir bei der Geschwindigkeit, die in kn = Knoten angeben wird., ein Knoten bedeute eine Seemeile pro Stunde. Eine Seemeile sind 1852 Meter. Also die hier angegeben 16.5 kn bedeuten $16.5 * 1852 \text{m/h} = 30,56 \text{ km/h}$ als maximale Geschwindigkeit. In m/s (Meter pro Sekunde) sind das übrigens 8.5 m/s. Wichtig beim 2D Simulator, im Reality Modus dauert das schon eine Zeit, sein Schiff um seine eigene Schiffslänge fortzubewegen, also hier 17.2 sec.

Die Angabe „Bunker“ ist die Treibstoffmenge die ein Schiff aufnehmen kann, zusammen mit dem Treibstoffverbrauch bestimmt dies die Reichweite. Der

Treibstoffverbrauch ist hier in t/Tag angegeben, und zwar bei maximaler Geschwindigkeit. Er nimmt stark ab, wenn man das Schiff nicht mit maximaler Geschwindigkeit fährt.

Weitere Informationen sind die Anzahl der Passagiere, die man mitnehmen kann. Auch auf Container und Frachtschiffen kann man oft Passagiere mitnehmen, und dies wird in der Praxis sogar genutzt. Bei speziellen Passagierschiffen ist der Wert hier natürlich hoch. Frachtschiffe haben meist bis zu 12 Passagiere.

Die Betriebskosten werden in Dollar pro Tag angegeben und beinhalten allgemeine Betriebskosten wie Heuer der Mannschaft und laufende Kosten zum Unterhalt des Schiffs, auch Versicherungsgebühren etc.

Der Korrosionszustand bestimmt wie schnell das Schiff altert, aber auch die Art der Ladung bestimmt die Korrosion des Schiffes, z.B. verliert das Schiff beim Laden von Chemikalien schneller seinen guten Zustand als wenn man Agrarprodukte lädt. Im Büro gibt es die Möglichkeit Wartung für das Schiff einzustellen, so dass der Zustand nicht zu schlecht werden kann. Dies kostet natürlich laufend Geld.



Abgeschlossen wird der Kauf durch die Taufe. Hier kann man bei einer gewährten Hypothek auch mehr abzahlen, *wir empfehlen aber den Vorschlag von KARA einfach anzunehmen*. Die "Billig-Schiffe" erhalten normalerweise **keine Hypothek** (so kann man bei dieser "Rechnung" auch nichts "hinzuzahlen"), bei den besseren Schiffen wird die Hypothek die im vorherigen Bildschirm angezeigt wurde automatisch gewährt, so daß man weniger als den vollen Schiffspreis anzahlt (dann fallen allerdings laufend Zinsen an).

Wenn man den Kaufvertrag storniert ist an dieser Stelle eine Stornogebühr fällig.

GLOBUS (WORLDVIEW)

Klicken Sie WORLDVIEW (Globus) an und Sie können die genaue Position Ihrer Schiffe ermitteln, die Fahrtroute ansehen und die geschätzte Ankunftszeit ETA (ETA = Estimated Time of Arrival) erfahren. Sie können den Globus (und damit Ihre Fahrtroute) in jede beliebige Position drehen. Führen Sie dazu den Mauszeiger auf die Erdkugel und bewegen ihn dann. Mit gedrückt gehaltenem STRG kann man auch ein- und auszoomen.

POCAHONTAS



Max. DWTs: 12000, Passagiere 12
Max Geschw.: 18 kn Breite = 22,2 m Länge = 175,0 m

Firma: Hansa Inc.
Geld: -13.131,88 USD
Schiff: POCAHONTAS

Im Hafen: Adelaide
Bereit

Zurück

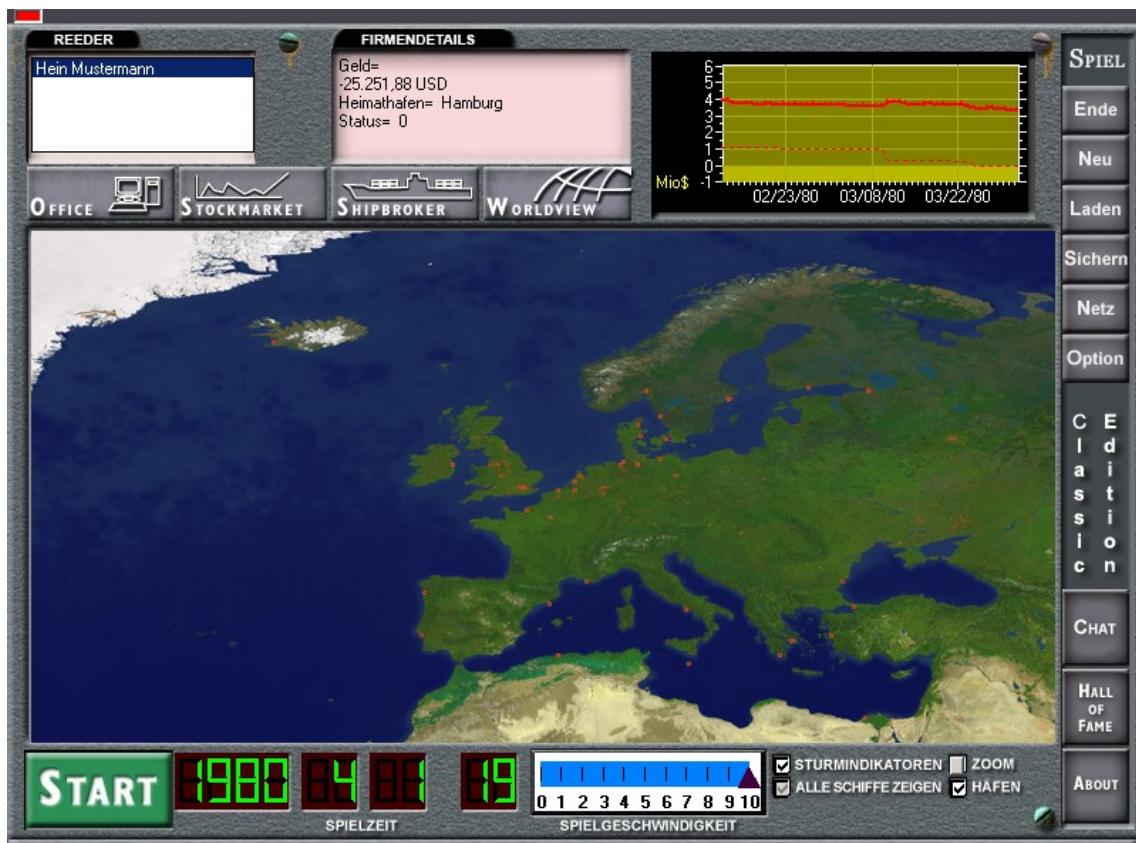


START DER SIMULATION

Nachdem alle Reeder ihre Schiffe gekauft haben, klicken Sie START. Die Schiffe werden auf der Weltkarte in den Farben der Reedereien angezeigt. Bevor ein Schiff eine Aktivität vom Spieler fordert, blinkt es mehrmals kurz.

Unten sieht man einen Ausschnitt der Weltkarte, nachdem die Taste Zoom zweimal gedrückt wurde. Der Schirm lässt sich dann durch gehaltene linke Maustaste verschieben.

Hier sieht man auch den Button „CHAT“, nachdem die Netzwerkfunktion aktiviert wurde ist es möglich mit anderen Teilnehmern zu chatten. Die Schiffe der anderen werden dann auch auf der Karte dargestellt.



Die Kapitänskajüte.

Sie sehen nun die Kapitänskajüte, durch das Fenster blickt man auf den Hafen. Die Tafel unter dem Fenster zeigt den Namen und das Land des Hafens, darunter stehen Informationen über das Land. Das Logbuch, oben links, vermerkt den letzten besuchten Hafen, die letzte Fracht, den Reiseertrag, das Bankguthaben der Reederei, den Schiffszustand und den Inhalt der Treibstoffbunker in Tonnen. Das Notizbrett enthält Ihre Handlungsmöglichkeiten, die Sie mit der Maus auswählen können. Rechts unten im Computerbildschirm werden Informationen zur aktuellen Stadt eingeblendet. Im Fenster sieht man Ausschnitte aus der Stadt oder Animationen.



Reparieren (REPAIR)

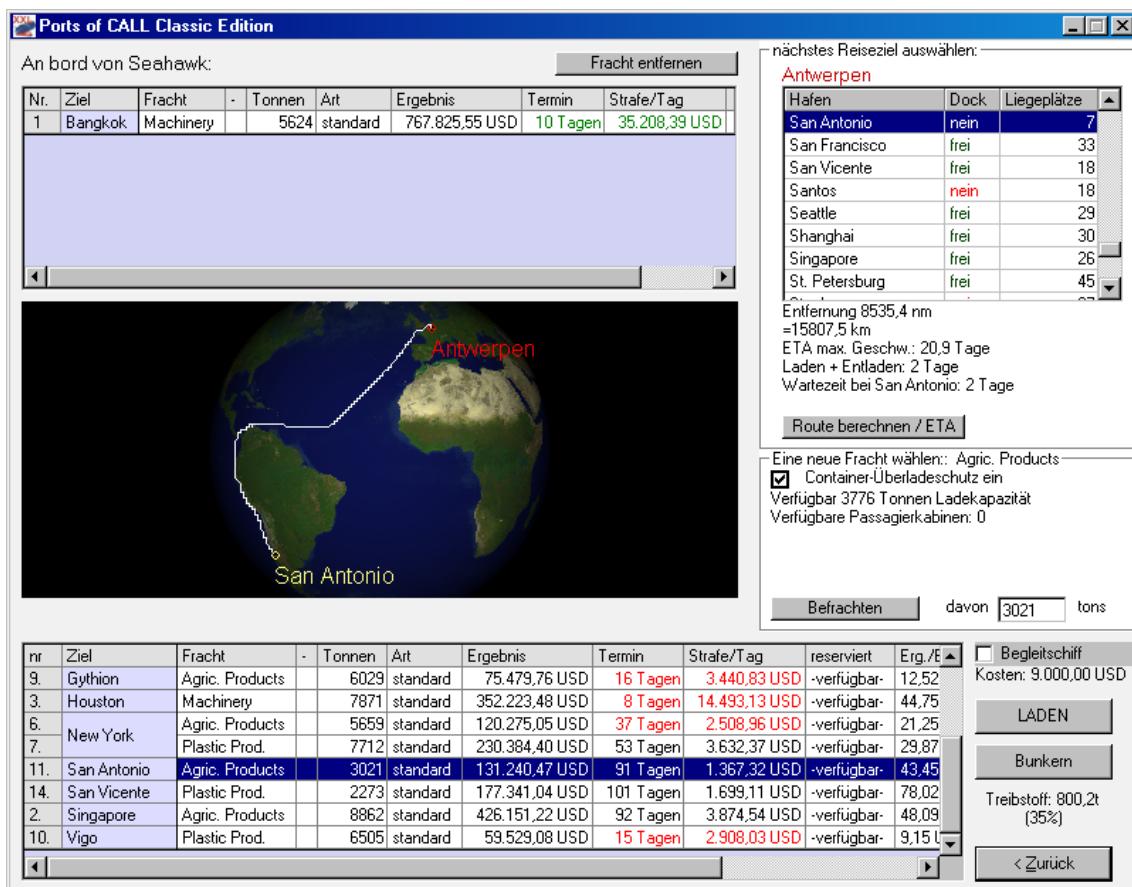
REPARIEREN gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihr Schiff zu reparieren. Wenn Sie ein billiges Schiff gekauft oder einen schweren Sturm abgewettert haben, können durchaus kleinere Reparaturen erforderlich sein. Klicken Sie REPARIEREN und sie kommen in ein Bild, in dem der Zustand des Schiffes und die Kosten der Reparatur angezeigt werden. Sie wählen aus, wie sehr Sie das Schiff instandsetzen lassen wollen oder können. Nicht alle Häfen verfügen über geeignete Trockendocks für ihr Schiff, so dass

Sie das Schiff unter Umständen nicht reparieren können. Im Allgemeinen sind große Hafenstädte gut ausgestattet aber auch teuerer.

Bunkern (REFUEL)

BUNKERN gibt Ihnen die Möglichkeit, Treibstoff zu bunkern, also Ihr Schiff zu betanken. Klicken Sie BUNKERN an und Sie kommen in das Bunker-Bild, in dem sie auswählen können, wie viel Treibstoff Sie nachfüllen möchten. Klicken Sie das Auswahlfeld neben dem gewünschten Wert 25%, 50%, 75% oder 100% an. Der Füllstand des Behälters wird entsprechend ansteigen, die Kosten werden angezeigt. Die Kosten können dabei recht unterschiedlich sein und sind unter anderem abhängig vom Land in dem Sie sich befinden.

Chartern (CHARTER)



CHARTERN ist ein wichtiges Feld, hier wählen sie die Frachten aus, die Sie laden wollen und den nächsten Zielhafen. Sie können mehrere Frachten laden. Beim Befrachten müssen Sie zum einen auf die maximale Zahl von Stellflächen achten (bei Containerschiffen - TEU – Angabe) und zum anderen auf die maximale Traglast (durch DWT angegeben), ein überladenes Schiff kann schnell sinken. Wenn Sie also nur

schwere Fracht, z.B. Nickel laden, dann wird es wenn Sie alle Stellflächen nutzen überladen und sink ggf. sofort (sie erhalten einen kleinen Hinweis). Sie können auch nur einen Teil der angebotenen Ladung aufnehmen, so dass Sie das Schiff optimal laden können (In der Realität muss man im allgemeinen alles aufnehmen, aber unsere Angebote sind nur künstlich erzeugt, daher ist es nicht so wichtig für den Spielverlauf).

Alle Frachten sind Terminfrachten, müssen also irgendwann abgeliefert werden, es gibt aber sehr eng bemessene Terminfrachten, die besonders ertragreich sind. Achten Sie also auch auf die Anzahl der Tage bis die Ladung abgeliefert werden muss, und fahren Sie solche Häfen als erstes an.

Der Anfänger sollte sich mit den interessanten Terminfrachten zurückhalten, bis er die Reisezeit einschätzen kann. Das Programm berücksichtigt nämlich die durchschnittlichen Wartezeiten vor den einzelnen Häfen und berechnet auch Verringerungen der Fahrt bei starkem Gegenwind oder Sturm.

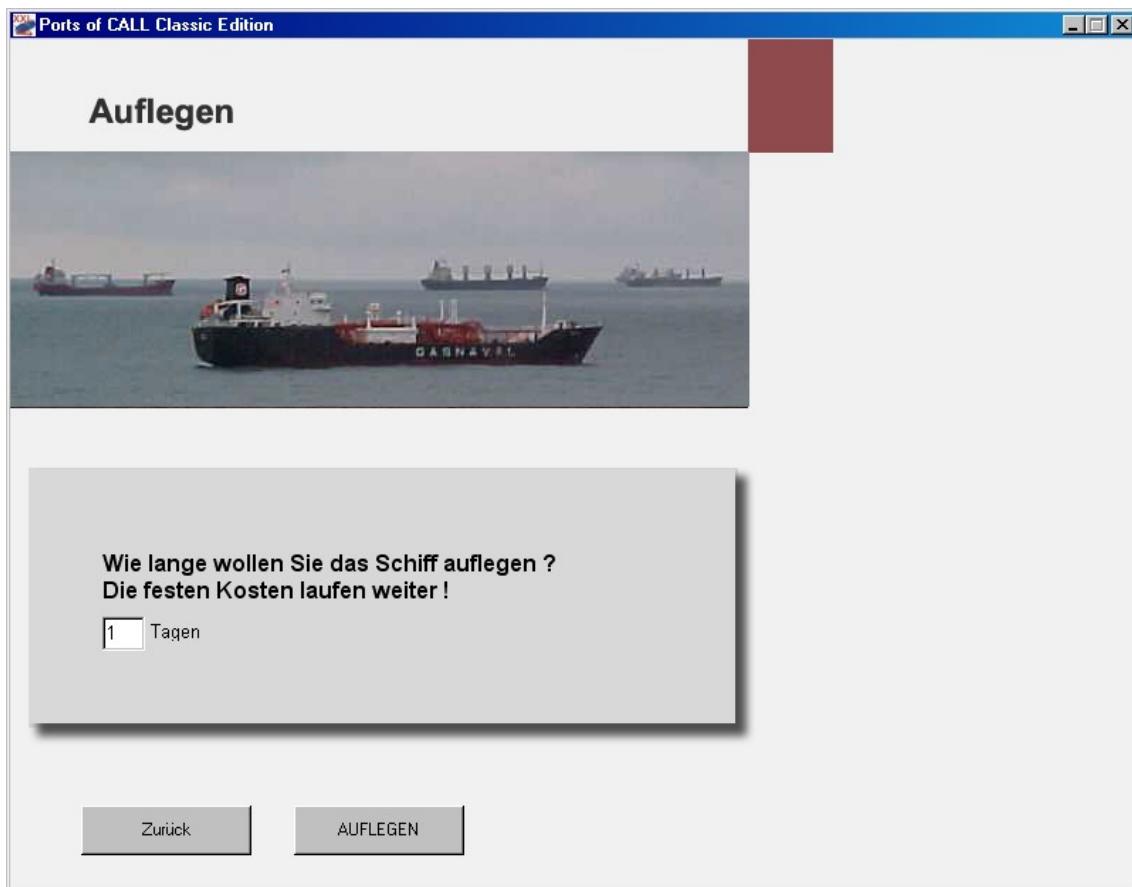
Bei der angegeben Zeit kann es also sein, dass diese nicht richtig ist und Sie tatsächlich länger brauchen auch bei maximaler Geschwindigkeit. Es empfiehlt sich immer etwas mehr Zeit einzuplanen.

Die Weltkarte können Sie mit der Maus bewegen (Klick und schieben), und auch Herein und Herauszoomen (STRG und dann Maus auf der Welt bewegen). Es wird der jeweilige Hafen eingeblendet und auch eine Route, wenn man diese hat berechnen lassen.

Sie kommen von hier aus auch auf das Bunker-Menü, denn wenn der Treibstoff auf hoher See ausgeht kann das schnell teuer werden.

Auflegen (LAY UP)

AUFLEGEN gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Schiff eine zeitlang aufzulegen. Auflegen heißt, das Schiff beschäftigungslos vor dem Hafen ankern zu lassen. Man tut das zum Beispiel, wenn die Frachtraten die Betriebskosten nicht decken. Im Auflege-Bild tragen Sie ein, wie lange das Schiff auf bessere Frachtraten warten soll. Die Kosten für die Mannschaft und die Zinsen laufen natürlich weiter.



Laden (LOAD)

Klicken Sie LADEN an, wenn Sie weiterfahren wollen. Das Schiff wird dann beladen (das dauert je nach Schiffstyp und Größe unterschiedlich lange). Der Bildschirm zeigt danach wieder das Welt-Simulations-Display und wenn Ihr Schiff blinkt, ist der Ladevorgang abgeschlossen und sie können ablegen.

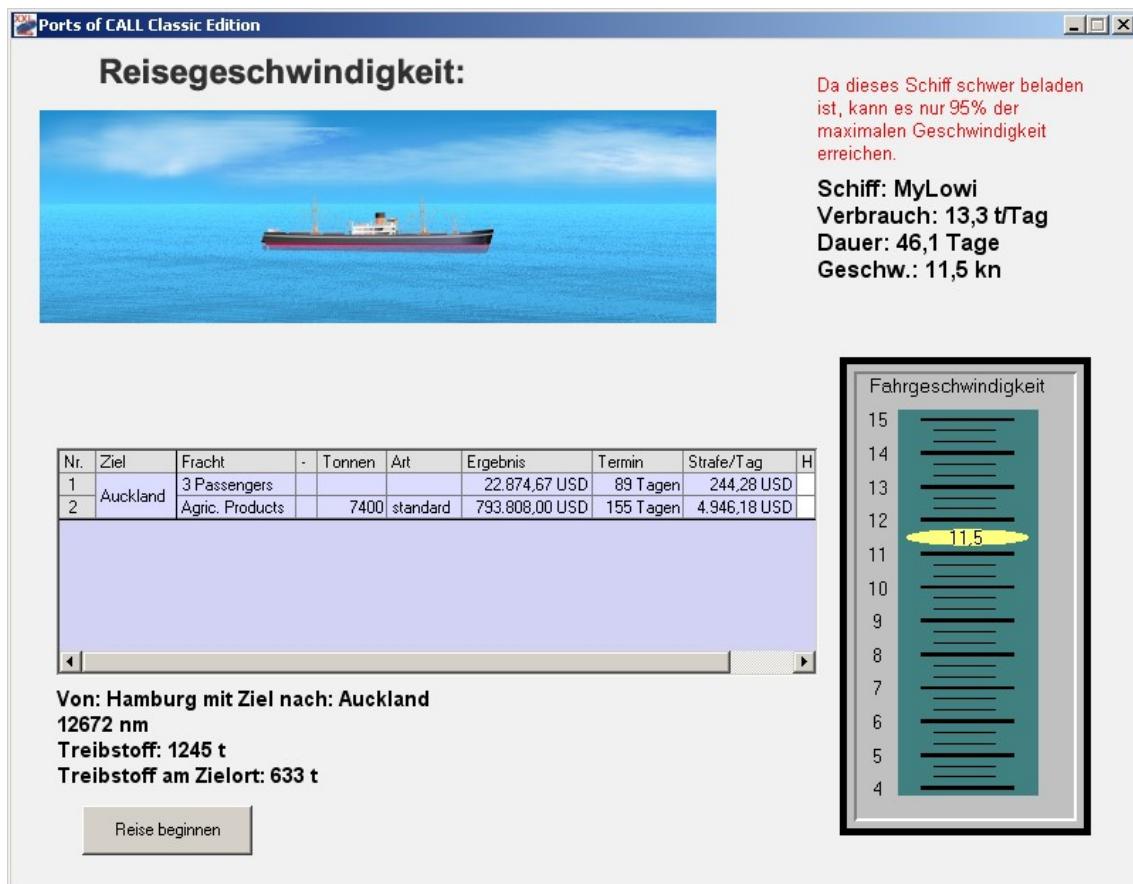
Hier können Sie entweder von Hand steuern, oder wenn die Schlepper nicht gerade streiken auch mit Schlepperhilfe ablegen, was ja auch sicherer ist. Beim Einlaufen in Häfen erhalten Sie beim manuellen anlegen wichtige Punkte.

Reisegeschwindigkeit

Bevor es dann wirklich los geht können Sie noch die Fahrgeschwindigkeit einstellen.

Wenn man schnell fährt benötigt man mehr Treibstoff. Wenn man keine kritische Terminfracht fährt, sollte man daher nicht unbedingt die maximale Geschwindigkeit nehmen sondern ökonomisch fahren. Die maximale Geschwindigkeit lässt sich bei einem überladenen Schiff nicht mehr erreichen.

Die Geschwindigkeit und Zielroute kann man vom Büro aus jederzeit ändern.



Der Schiffs-Simulator

Das Manövrieren ist eine der interessantesten Aufgaben für den ehrgeizigen Kapitän.

Das Schiff muss häufig von Hand gesteuert werden, etwa beim Anlegen, Ablegen oder der Bewältigung von Krisensituationen auf See. Der Steuerstand besteht aus folgenden Komponenten: dem Fahrtregler, dem Fahrtanzeiger und dem Ruderregler.



Der Steuerstand.

Der Fahrtregler funktioniert ähnlich, wie das Gaspedal in einem Auto. Um Schneller zu fahren, nehmen Sie den Fahrtregler mit dem Mauszeiger, drücken die (linke) Auswahlstaste und führen den Regler bei gedrückter Taste nach oben, um vorwärts zu fahren, und nach unten, um rückwärts zu fahren.

Die tatsächliche Beschleunigung des Schiffes wird simuliert, es dauert also einen Moment, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht. Wenn der Fahrtregler genau in der Mitte (dargestellt durch eine horizontale Linie) steht, ist die Maschine im Leerlauf.

Der Fahrtanzeiger

Ein kleiner Pfeil, rechts neben dem Fahrtregler zeigt die tatsächliche Geschwindigkeit des Schiffes im Verhältnis zur gewünschten Geschwindigkeit (Stellung des Fahrtreglers) an.

Je größer ein Schiff ist, desto größer ist auch seine Trägheit, desto länger dauert es auch, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht, oder wieder zum Stillstand kommt. Dem Anfänger sei wärmstens empfohlen, mit kleinen Schiffen zu experimentieren, bevor er sich auf die Brücke eines Dickschiffs wagt.

Der Ruderregler

Der Ruderregler funktioniert im Prinzip wie ein Lenkrad. Wenn man den Regler nach links zieht, legt man das Ruder des Schiffes auf die Backbord-Seite (linke Seite des Schiffes), zieht man den Regler nach rechts, legt man damit das Ruder auf die Steuerbord-Seite (rechte Seite des Schiffes). Stellen Sie sich bitte vor, Sie stünden auf der Kommandobrücke eines Schiffes. Das Schiff fährt vorwärts. Wenn Sie nun nach vorn, also zum Bug schauen, fährt das Schiff nach links, wenn Sie das Ruder nach Backbord legen und das Schiff fährt nach rechts, wenn Sie das Ruder nach Steuerbord legen.

Wenn Sie nun rückwärts fahren, drehen Sie sich um und schauen auf das Heck des Schiffes. Die Ruderwirkung ist nun, von der Brücke aus gesehen umgekehrt: Backbordruder z.B. lässt das Schiff in Fahrtrichtung nach rechts drehen.

Das Umdenken erfordert ein bisschen Gewöhnung, aber Übung macht den Meister und der ist auch noch nie vom Himmel gefallen.

Manche Schiffe verfügen noch über ein oder zwei **Seitenstrahlruder** (Bow, STERN), auch Querstrahlruder genannt. Damit kann man das Schiff leichter manövrieren, diese wirken bei niedriger Schiffsgeschwindigkeit und drehen es am Bug oder Heck und wenn man beide einstellt kann man auch parallel fahren.

Anlegen

Wenn Sie das Schiff von Hand in den Hafen manövrieren (das gibt bei jedem neuen Hafen einen Statuspunkt!) müssen Sie innerhalb der blau umrandeten Zielfläche anlegen. Wenn das Schiff innerhalb der Zielfläche parallel zur Kaimauer und ohne Fahrt liegt, ist das Anlegemanöver erfolgreich beendet.

Ablegen

Sie verlassen den Hafen, indem Sie das blau umrandete Zielfeld durchfahren. Rückwärtsfahrt wird nicht bestraft. Sie können natürlich auch mit Schlepperhilfe ablegen, aber das kostet Geld und wenn Ihre Barmittel schwinden, können Sie gezwungen sein, von Hand zu manövrieren.

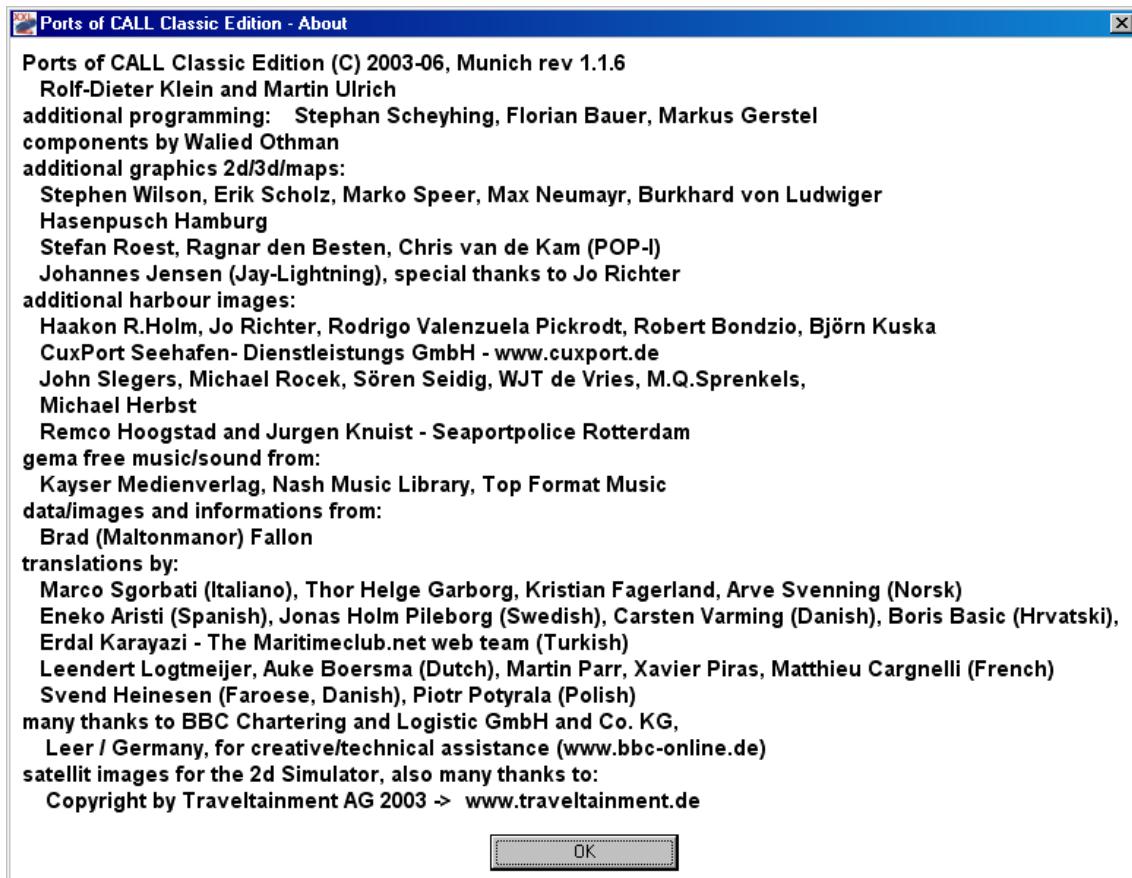
Auf offener See

Wenn Sie Ihr Auslaufmanöver erfolgreich beendet haben, bekommen Sie Informationen über Ausgangs- und Zielhafen, über die Fracht, die Entfernung in Seemeilen und den Ablieferungstermin (falls Sie Terminfrachten angenommen haben). Sie wählen nun Ihre Reisegeschwindigkeit (in Knoten), je schneller Sie fahren desto eher sind Sie zwar da, aber desto mehr Treibstoff wird verbraucht. Es geht also darum, eine wirtschaftliche Reisegeschwindigkeit zu finden. Und die hängt von vielen Faktoren ab. Wenn Sie sehr lange unterwegs sind, verbrauchen Sie vielleicht wenig Treibstoff aber die festen Kosten darf man nicht vernachlässigen.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie den Kampf gegen die rauhe und kalte See aufnehmen. Sie können mit STOP die Simulation jederzeit anhalten, um Büroarbeit zu erledigen, Informationsbedürfnisse zu stillen, Schiffe zu kaufen oder zu verkaufen, und so weiter. Also, wir wünschen Mast und Schotbruch und immer eine handbreit Wasser unter dem Kiel!

Weitere INFOS zu aktuellen Entwicklungen siehe

www.portsofcall.de



Ports of Call Classic Edition,

© 1994-2006 Rolf-Dieter Klein, Martin Ulrich,

München., Bremen,

Germany



macromedia
FLASH
ENABLED

PoC Sim3D „Classic Edition“



Anleitung Version 3.10.2006

Einleitung

Der Ports of Call Simulator 3D „Classic Edition“ (**PoC Sim3D**), der Containerschiffssimulator, ist in dieser Ausführung eine unabhängige Anwendung.

PoC Sim 3D unterstützt zwei Arten der Simulation:

1. Der Arcademodus entspricht der klassischen Version und lässt sich daher einfach und schnell spielen, während
2. der Kapitäns-Modus genauer dem Verhalten eines echten Schiffes entspricht, d.h. mit mehr Trägheitsmoment und typischen Charakteristiken wie der Drift durch rotierende Propeller usw. (Nautiker werden das schätzen).

Das Spiel

Der Hauptsinn und Zweck des 3D-Spiels ist, dem „Kapitän“ das Gefühl und die Gelegenheit zu geben, sein Schiff persönlich an- bzw. abzulegen.

Möglichkeiten der Steuerung

Sobald Sie **PoC Sim 3D** gestartet haben, werden Sie die folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand bemerken:

Karte >

Hier können Sie unter den folgenden Karten wählen: Kleiner Hafen, Großer Hafen, Riffe und Eisberge.

- zurück aus dem Untermenü durch Drücken von **[esc]**.

Schiff >

Hier können Sie einen unter folgenden Schiffstypen auswählen:

Kleines Containerschiff, mittleres Containerschiff, großes Containerschiff.

- zurück aus dem Untermenü durch Drücken von **[esc]**.

Start >

Klicken Sie auf den Button um das Spiel zu beginnen.

Optionen >

- a) Sound: Dieser Schalter führt zu den Reglern von Lautstärke, Meeresrauschen und Schiffsmotorengeräusch.
- b) Radar-Ausrichtung: Schaltet die Radaranzeige zwischen Schiff und Norden.
- c) Schiffseigenschaften: Ermöglicht Ihnen die Auswahl zwischen dem Arcade- und dem Kapitänsmodus.
- zurück aus dem Untermenü durch Drücken von [esc].

Hilfe >

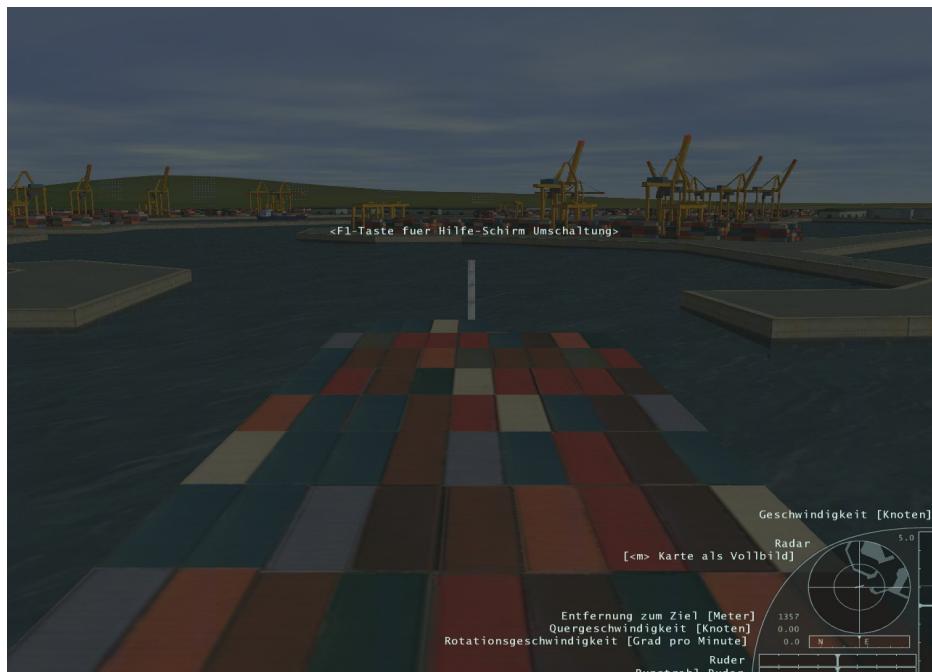
- a) Tastatur / Maus Steuerung : der Text zeigt an, welche Tastatureingaben zusammen mit der Maus zu bedienen sind,
- b) Info : einige Informationen zu den Entwicklern, Designern , Lizenz und Copyright dieses Spiels.
- c) Hall of Fame: die Namen von Persönlichkeiten, die eine Platinum-Lizenz erworben haben und damit die Weiterentwicklung dieses Spiels unterstützt haben.
- zurück aus dem Untermenü durch Drücken von [esc]

Exit >

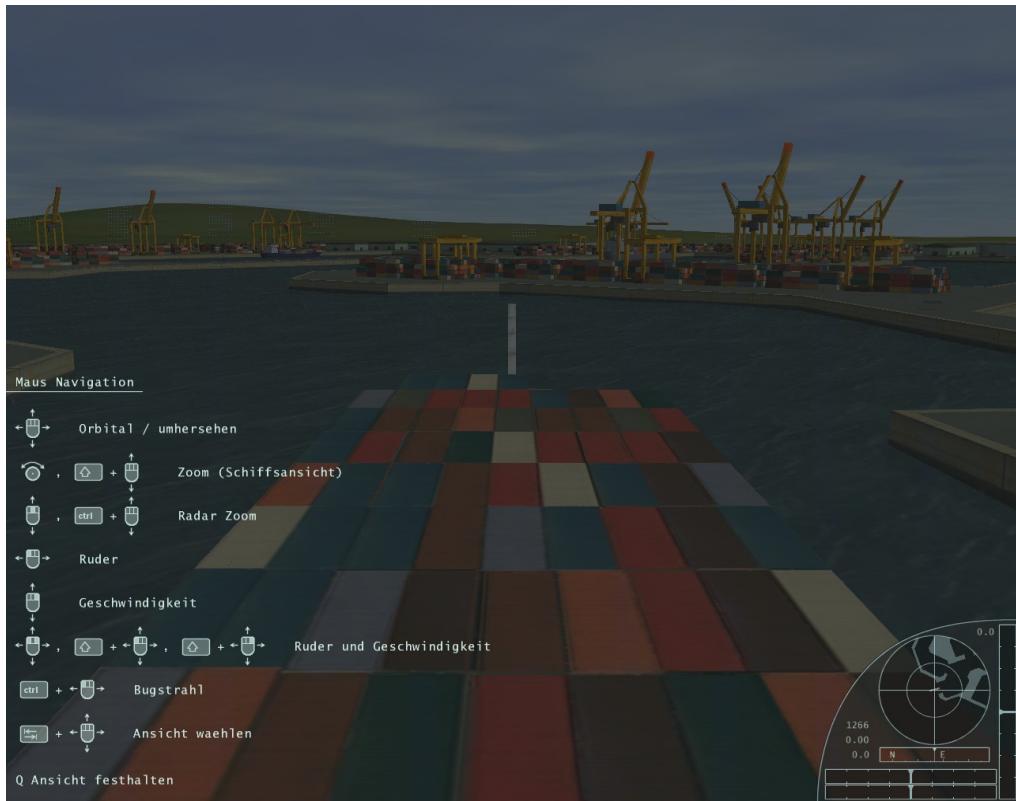
Beendet den **PoC Sim 3D**.

[F1] – Hilfe

Wenn Sie das Spiel durch den Start Button aufgerufen haben und dann die Taste **[F1]** betätigen, sehen Sie folgendes Bild:

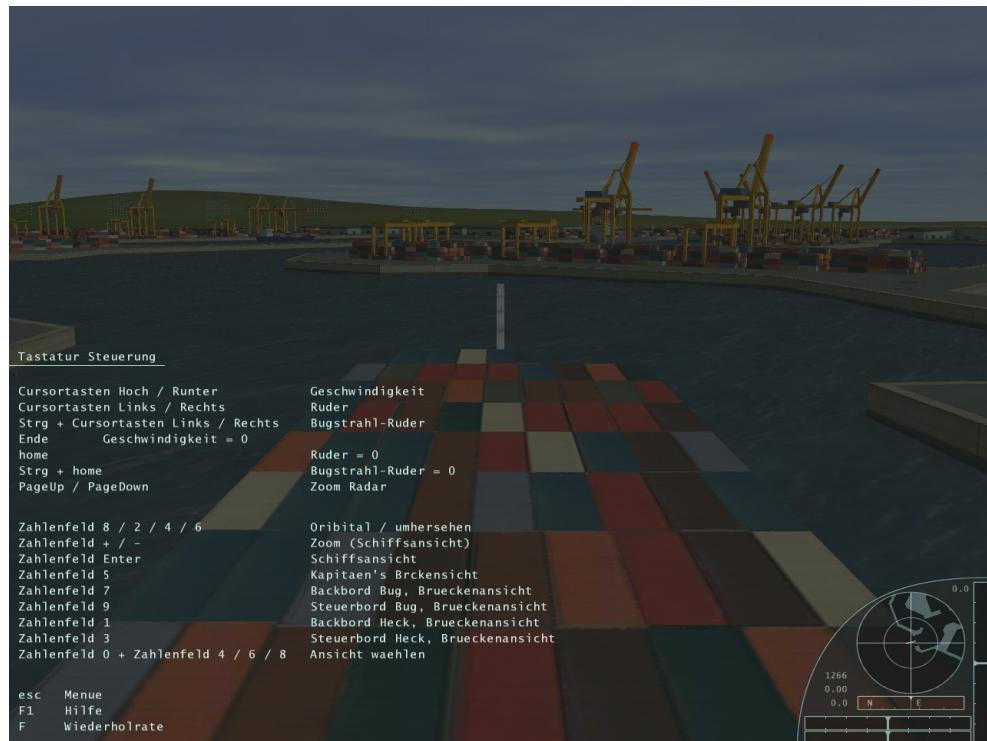


Diese Abbildung zeigt Ihnen die Indikatoren für Radar, Navigation, Turnrate (= Rotationsgeschwindigkeit), Ruder, Bugstrahlruder und Geschwindigkeit an. Betätigen Sie daraufhin noch einmal die Taste **[F1]**, dann erscheint folgendes Bild:



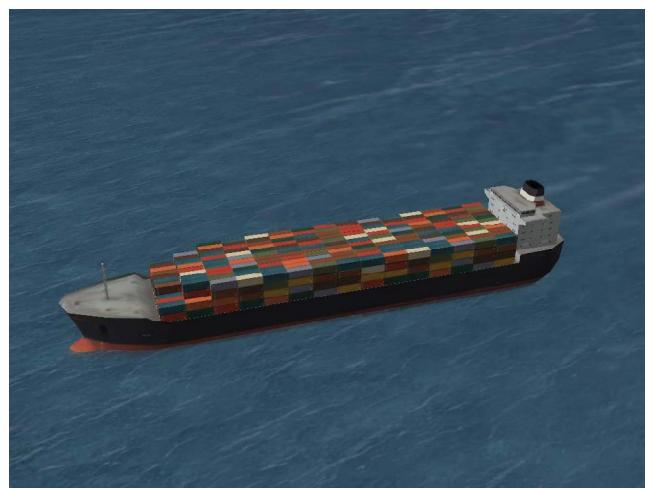
Diese Abbildung erklärt, welche Tastatureingaben Sie zusammen mit der Maussteuerung verwenden können.

Wenn Sie die Taste **[F1]** nun noch einmal betätigen erscheint das letzte Hilfesfenster:



Diese Abbildung zeigt alle Tastaturbefehle auf, die in dem Spiel vorhanden sind.

Screenshots :



Copyright: © 2006, Rolf-Dieter Klein, Martin Ulrich, München, Bremen, Deutschland
Version „Classic Edition“ ist für die Firma astragon lizenziert.