

Schiff-Simulator 2008 - Handbuch zum Missions-Editor

Inhalt

Einleitung	2
Allgemeines	2
Erstellen	2
Mission	2
Wetter	2
AI	2
Umgebung	2
Vertäuen und Transfer	3
Punkte	3
Beispiel-Mission "Rescue drowning person" [Rettung eines Ertrinkenden]	3
Wegpunktoptionen	17

Einleitung

Dieses Handbuch erklärt die Benutzung des Missions-Editors zum Schiff-Simulator 2008 v1.1. Der Missions-Editor wurde zum ersten Mal in Verbindung mit dem Add-On 1.1 des Spiels herausgebracht und Anfang September verfasst. Das Spiel selbst ist in verschiedenen Sprachen erhältlich, der Missions-Editor hingegen wurde ausschließlich in englischer Sprache veröffentlicht.

Allgemeines

Navigieren Sie mit den Cursortasten und der Maus (zum Drehen: Während der Mausbewegung rechte Maustaste gedrückt halten). Scrollen Sie das Mausrad, um die Ansicht zu vergrößern. Das Drücken auf die Symbol-Knöpfe "Erstellen", "Mission", "Wetter", "AI", "Umgebung", "Vertäuen und Transfer" öffnet verschiedene Tafeln unter ihnen. Sie werden sich in diesen Sektionen immer annähernd von links nach rechts bewegen.

Abb. 1: Symbolknöpfe oben rechts im Missions-Editor: Erstellen, Mission, Wetter, AI, Umgebung, Vertäuen und Transfer, Punkte.



Erstellen

Auf dieser Tafel fügen Sie Missionsobjekte in die Umgebung ein. Dies beinhaltet auch unsichtbare Bereiche, die später für die Interaktion mit den Wegpunkten verwendet werden. Die Objekte fallen in drei Kategorien: "Spieler", "Statisch" und "AI" (künstl. Intelligenz). Bei einfachen Missionen werden Sie nur ein einzelnes Spielerschiff hinzufügen. Jede Mission hat gewöhnlich mehrere Wegpunkte. Bevor Sie Wegpunkte erstellen können, müssen Sie zunächst Objekte oder Bereiche hinzufügen, die später zu Wegpunkten werden. Das Hinzufügen von AI-Objekten ist etwas, das Sie gewöhnlich zu späterem Zeitpunkt tun werden, nachdem alle Wegpunkte und AI-Pfade hinzugefügt sind.

Mission

Im Abschnitt "Mission" fügen Sie Ihrer Mission einen Titel und eine Beschreibung zu. Sie legen fest, welches der Spielerschiffe aktiv ist, wenn die Mission startet. Auch, wenn es in Ihrer Mission nur ein einzelnes Spielerschiff gibt, müssen Sie es als ein solches auswählen, klicken Sie hierzu auf den Button "Set as start" ["Als Startschiff setzen"]. Danach fügen Sie die weiteren Wegpunkte mit dem "Add waypoint"-Button hinzu und folgen den sich anschließenden Dialogboxen mit ihren Einstellungen.

Wetter

In diesem Abschnitt legen Sie die Wetterbedingungen in der aktuellen Umgebung fest. Sie können einige Wetterparameter nach dem Wegpunkt-Prinzip ändern. Es ist auch möglich, der Mission weitere Umgebungen hinzuzufügen und diesen jeweils unterschiedliche Wetterparameter zuzuordnen.

AI

In der AI-Sektion können Sie die Pfade oder Straßen festlegen, denen der selbständige Schiffsverkehr (auch AI-Schiffe genannt) folgt. Sie nutzen die "Einfügen"-Taste der Tastatur, um Pfad-Knotenpunkte zu setzen.

Umgebung

Soll Ihre Mission mehrere Umgebungen enthalten, um dem Spieler beispielsweise zu erlauben, vom Hafen auf die offene See oder zum nächsten Hafen zu fahren, so nutzen Sie für weitere Umgebungen diese Sektion. Bewegen Sie sich über den "Switch to environment"-Button zu einer ausgewählten Umgebung. In der neuen Umgebung können Sie statische Objekte hinzufügen und diese zu aktiven Wegpunkten umändern, aber auch neue AI-Pfade sowie Verkehr einbauen.

Vertäuen und Transfer

Soll Ihr Spieler-Schiff (oder ein anderes Schiff) vertäut oder ankernd in die Mission starten oder durch eine Schleppleine mit einem anderen Schiff verbunden sein, so nutzen Sie hierfür diese Sektion. Falls Ihre Mission Wegpunkte mit Passagier-Abholungen oder dem Laden von Containern beinhaltet, können Sie in diesem Abschnitt den aktiven Bereichen Menschen und Container hinzufügen.

Punkte

Der Schiff-Simulator 2008 enthält ein Rangsystem. Die Spieler können im Rang aufsteigen, indem sie Missionen erfolgreich abschließen. Sie können in diesem Punkte-Abschnitt festlegen, wie sehr sich die Spieler verbessern. Um zu verhindern, dass geschummelt wird, indem sehr einfache Missionen mit viel zu hohen Rangverbesserungen erstellt werden, gibt es einen Prozess externer Bewertung und Genehmigung, bevor eine neue Mission überhaupt Punkte für die Ränge vergibt. Aus diesem Grund sind die Elemente der Rangtafel in der öffentlichen Version des Missions-Editors deaktiviert.

Beispiel-Mission "Rescue drowning person" [Rettung eines Ertrinkenden]

In der folgenden Bilderserie werden wir Ihnen zeigen, wie Sie eine einfache Rettungsmission, in der Art jener, die dem SS 2008 beigelegt ist, erstellen.

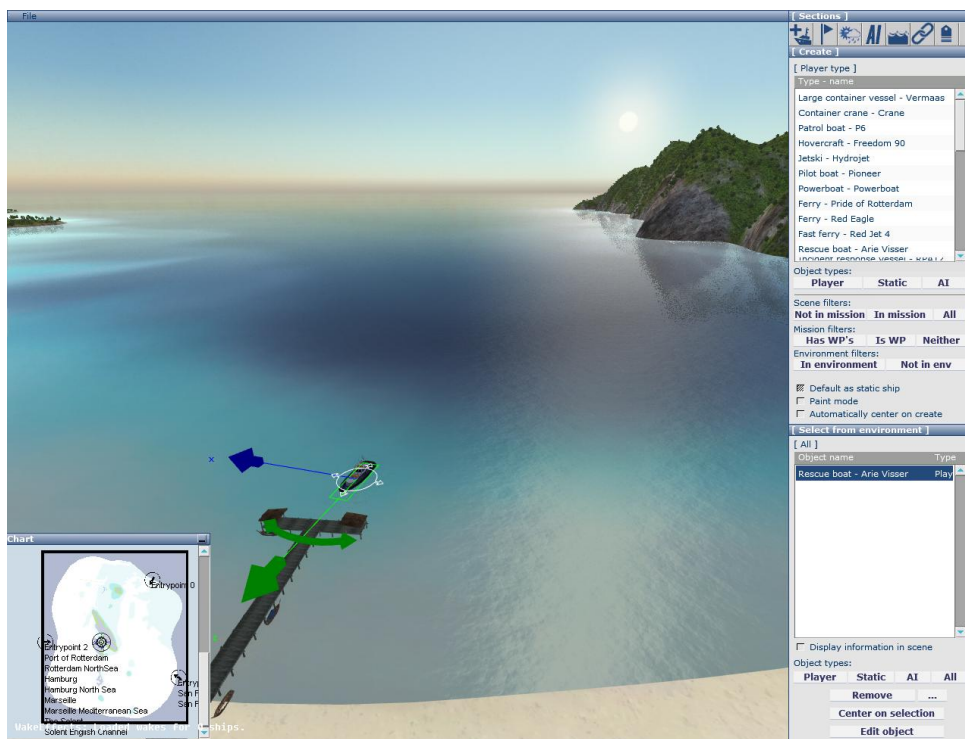


Abb. 1: Erstellen einer neuen Mission, beginnend bei den Phi Phi-Inseln. Klicken Sie in der Liste der Spielerschiffe auf das Rettungsboot und ziehen Sie es mit der Maus in die Landschaft ("drag & drop"-Prinzip). Mittels der Pfeile um das Schiff herum, können Sie es danach bewegen und drehen.

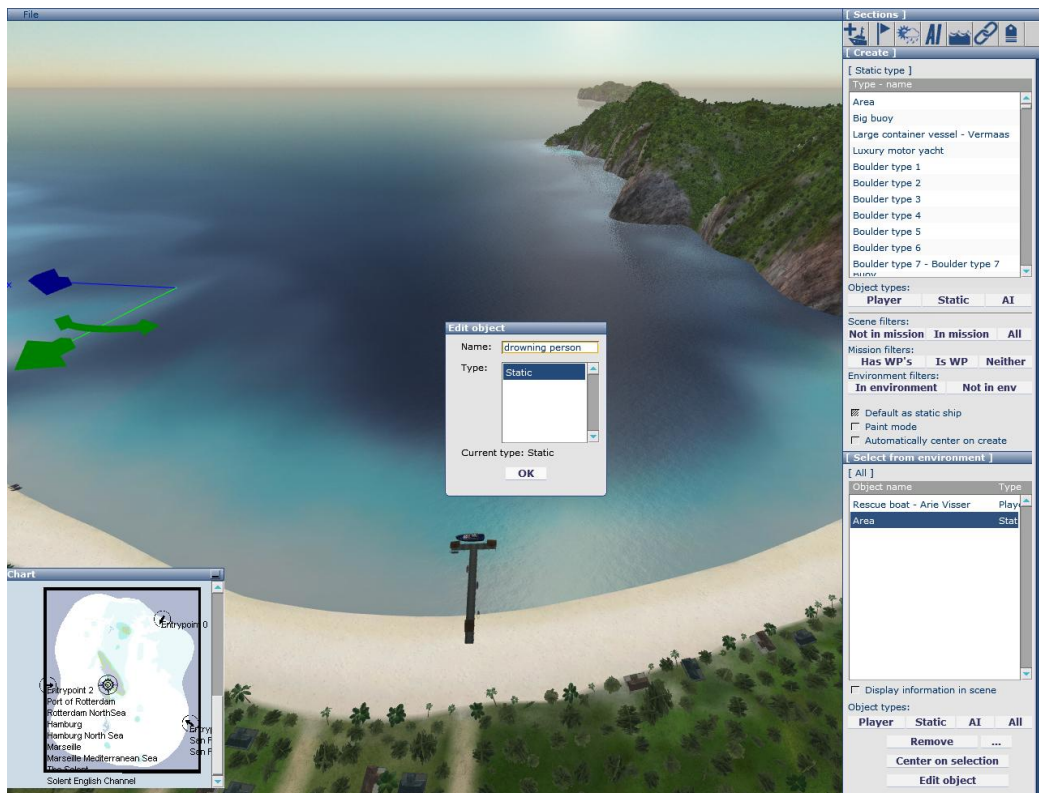


Abb. 2: Klicken Sie in der rechts liegenden Werkzeugleiste, auf "Static" ([statisch], neben "Player" befindlich), um eine Liste statischer Objekte zu bekommen. Ziehen Sie mit der Maus ein "Areal" auf das Meer ("drag & drop"). Klicken Sie unten in der Leiste auf "Edit object" [Objekt bearbeiten], um dem Bereich einen Namen zu geben. Tippen Sie ein: "Ertrinkende Person". Dieser Bereich wird später genutzt, um den Wegpunkt einer ertrinkenden Person zu erstellen, die von einem Spieler zu retten sein wird.

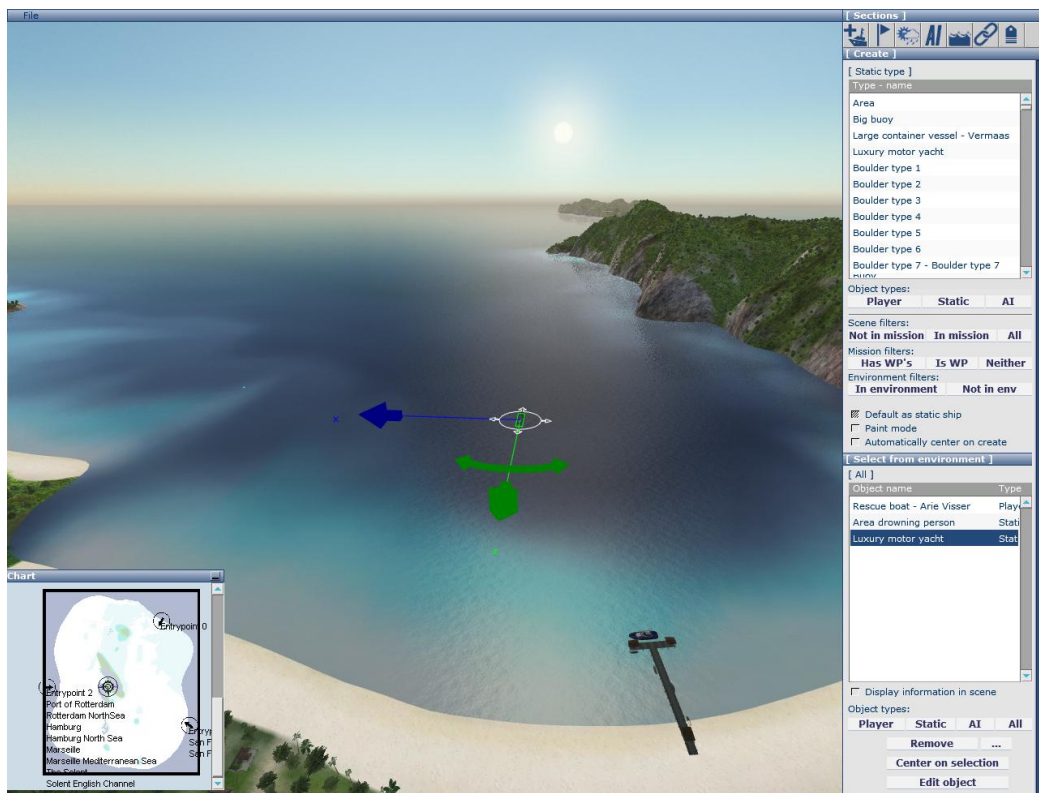


Abb. 3: Ziehen Sie mit der Maus, in einiger Entfernung zum Ertrinkenden und dem Spieler-Schiff, auch noch eine Luxus Motoryacht aus der Liste der statischen Objekte auf das Meer. Sie können die aktiven Objekte aufgelistet in der rechts befindlichen Leiste sehen. Sollten Sie in der Landschaft die Orientierung verlieren, gelangen Sie schnell zu jedem der Objekte, indem Sie eines von ihnen auswählen und auf den Button "Center on selection" [Auf Objekt zentrieren] klicken.

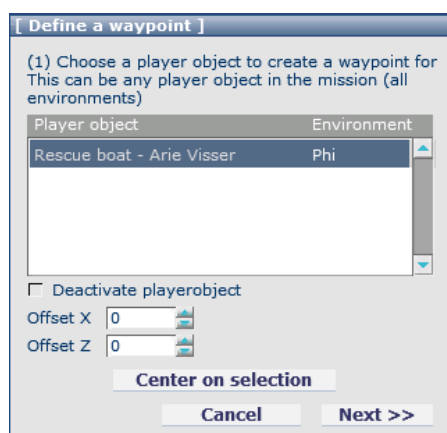


Abb. 4: Gehen Sie zum Abschnitt "Mission". Klicken Sie auf "Define WP" [Wegpunkt definieren]. Oben links wird nun eine Dialogbox erscheinen. Im Fall mehrerer Spielschiffe wählen Sie das gewünschte Schiff, denn Wegpunkte sind immer nur für ein einzelnes Schiff gültig ("schiff-spezifisch"). In unserem Beispiel erscheint nur das Rettungsboot in der Liste. Klicken Sie darauf und dann auf "Next" [Weiter].

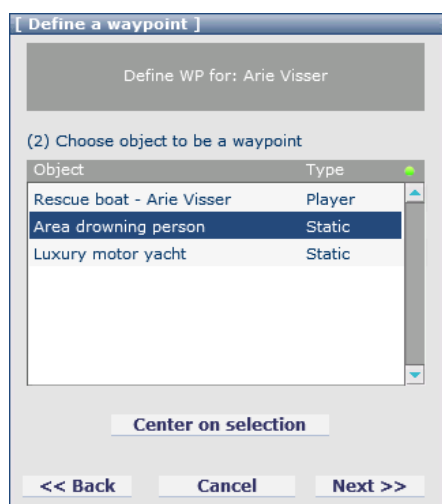


Abb. 5: In der nachfolgenden Dialogbox wählen Sie das Objekt oder den Bereich, der ein Wegpunkt werden soll. Bei unserer Beispielmision fügten wir nur drei Objekte hinzu, aus denen Sie nun "Areal Ertrinkende Person" wählen. Klicken Sie auf "Next" [Weiter].

[Define a waypoint]

Define WP for: Arie Visser
WP: drowning person

(3) Choose waypoint type and settings

Object

- Normal
- Taxi
- Container
- Rescue**
- Mooring
- Anchor
- Towing
- Disconnect

Conditions to reach waypoint

Speed (kts): 1.00

Radius (m): 20.00

Time: 10.00

OffsetX: 0

OffsetZ: 0

☐ Deactivate

Special conditions / settings (1)

NrOfPeople (-1.00) 0

Waypoint texts

☒ Waypoint objective

☐ Waypoint reached text

[none]

Abb. 6: In dieser Dialogbox sollen Sie den Wegpunkttyp angeben. Spielten Sie bereits einige Missionen, werden Sie einige von ihnen wiedererkennen. Wählen Sie "Rettung". Dann setzen Sie die maximal zulässige Geschwindigkeit [Speed] zur Bewältigung dieses Wegpunktes auf "1" kts [Knoten], den Radius auf 20 m und die Zeit, die der Spieler sein Boot bei 1 Knoten innerhalb des Wegpunktkreises halten muss, auf zehn Sekunden.

Sie können diese Werte eintippen oder alternativ durch Mausklick auf die kleinen blauen Pfeile einstellen. OffsetX und OffsetZ erlauben es, das Zentrum des Kreises dieses Wegpunktes aus der Mitte des Objektes zu verschieben. Dies ist nützlich, wenn Sie beispielsweise den Spieler eine Person auf ein großes Schiff verbringen lassen wollen. Der Übergabepunkt ist dort wahrscheinlich nicht das Zentrum des Schiffes, sondern eine Bordwand nahe der Kabinen.

Die Option "Deactivate" erlaubt es Ihnen, den Wegpunkt in der Liste der Wegpunkte, die der Spieler sieht, wenn er die Mission startet, zu verstecken. Mittels eines weiteren Wegpunktes können Sie den Wegpunkt aktivieren, sodass er überraschend in der Liste erscheint. Dadurch wird es Ihnen möglich sein, in Ihren Missionen Spannung zu erzeugen. Der Spieler weiß nicht, was als nächstes in der Aktionsliste folgen wird, bis er eine Aufgabe erfolgreich bewältigt hat.

Unter "Waypoint texts" [Wegpunkt-Texte] können Sie Text hinzufügen, der in der Pop-Up-Meldung und neben dem Wegpunktsymbol erscheint. Das "Waypoint objective" [Wegpunktziel] ist immer sichtbar, wenn der Wegpunkt aktiv ist. Der "Waypoint reached text" ["Wegpunkt erreicht"-Text] erscheint, wenn der Wegpunkt erfolgreich bewältigt ist.

Die kleinen grünen Punkte zeigen an, dass die Parameter ordnungsgemäß gesetzt wurden. Rote Punkte hingegen zeigen an, dass noch eine Einstellung oder Text benötigt wird.

Special conditions / settings (1)

NrOfPeople (1.00) 1.00

Waypoint texts

☒ Waypoint objective

Go to the drowning man

☒ Waypoint reached text

Well done! You saved him!

Abb. 7: Nachdem Sie die erforderlichen Texte eingegeben und alle Parameter gesetzt haben, sollte sich der untere Teil der Wegpunkt-Dialogbox wie in dieser Abbildung zeigen. Klicken Sie "Done" [Erledigt] nachdem Sie fertig sind. Nun ist der Mission ein Wegpunkt hinzugefügt worden.

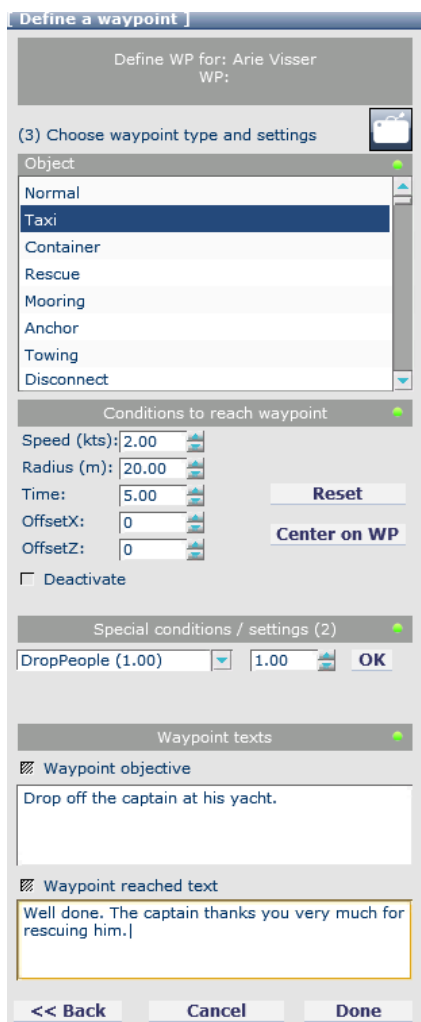


Abb. 8: Jetzt können Sie den zweiten Wegpunkt hinzufügen, wobei es gilt, den gerade Geretteten auf seine Motoryacht zu verbringen. Klicken Sie auf "Define WP" [Wegpunkt definieren], wählen Sie das Rettungsboot als Spieler-Schiff und die Luxus-Motoryacht als Wegpunktobjekt. Dies wird ein Wegpunkt des Typs "Taxi", welcher der Aufnahme und dem Absetzen von Passagieren dient. Machen Sie in der Wegpunkt-Dialogbox die erforderlichen Angaben, wie in dieser Abbildung gezeigt.

Prinzipiell ist die Mission nun spielbar. Sie ist in etwa so gestaltet, wie jene aus den ersten Missionen. Um den Lernerfolg dieses Tutorials zu erhöhen, werden wir einige weitere Wegpunkte hinzufügen, die zusätzliche Eigenschaften des Editors zeigen.

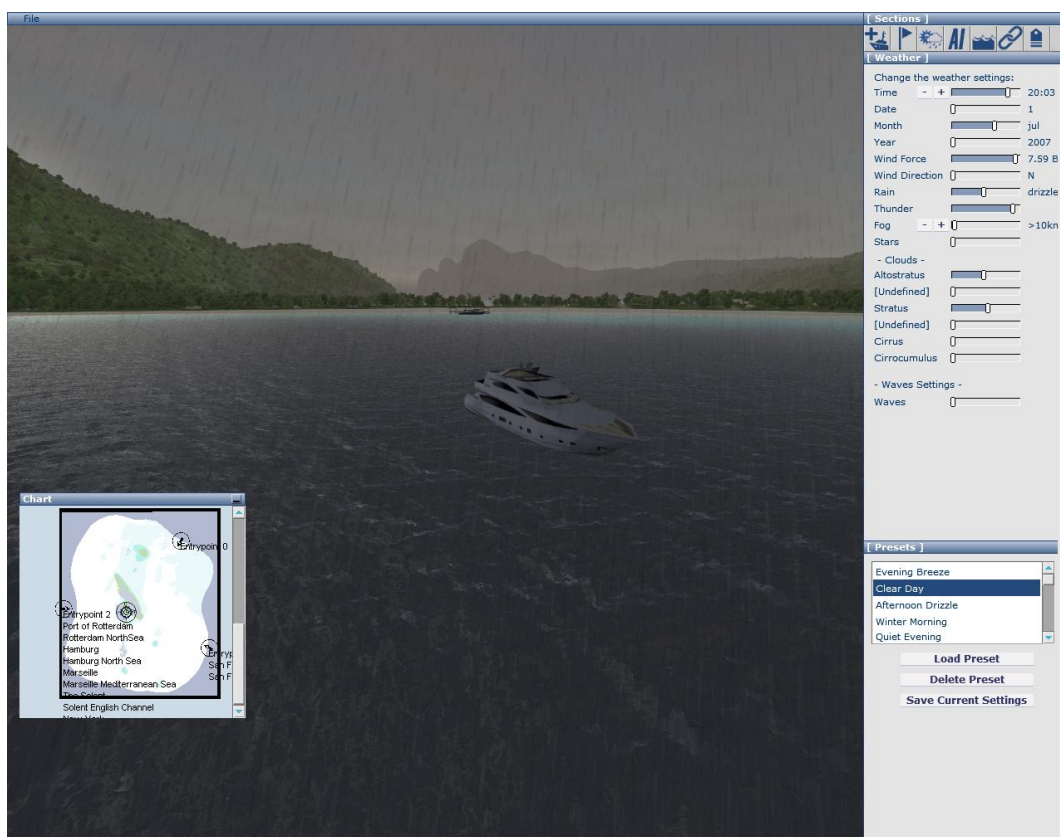


Abb. 9: Wir können die Wetterbedingungen passend für eine düstere, unheilvolle Atmosphäre einstellen.

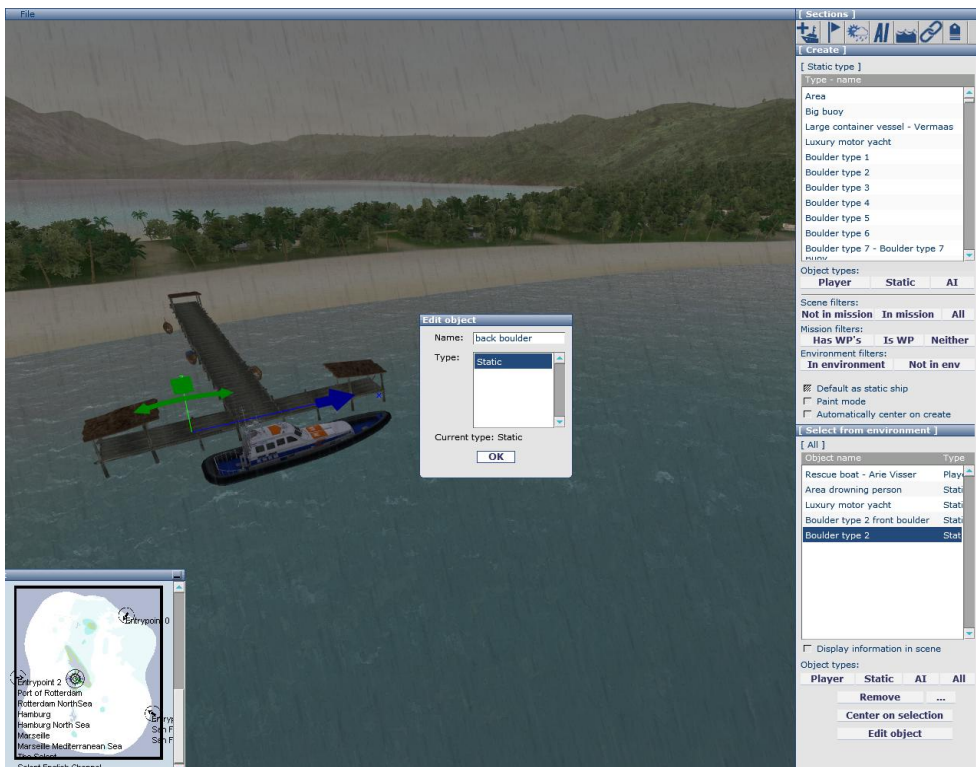


Abb. 10: Die Mission können wir enden lassen, indem wir den Spieler das Rettungsboot zurück zu seiner Anlegestelle bringen und an Bug und Heck vertäuen lassen. Hierzu benötigen wir zunächst zwei Poller am Anlegesteg. Sobald Sie einen Poller (der dort als „Felsen“ angegeben wird) aus den statischen Objekten zugefügt haben, klicken Sie auf "Edit object" [Objekt bearbeiten] und geben ihm einen wiedererkennbaren Namen wie "Vorderer Poller". Wiederholen Sie obiges für den hinteren Poller (s. Abbildung). Sie sehen die Objekte in der Objektliste (unten rechts) erscheinen.

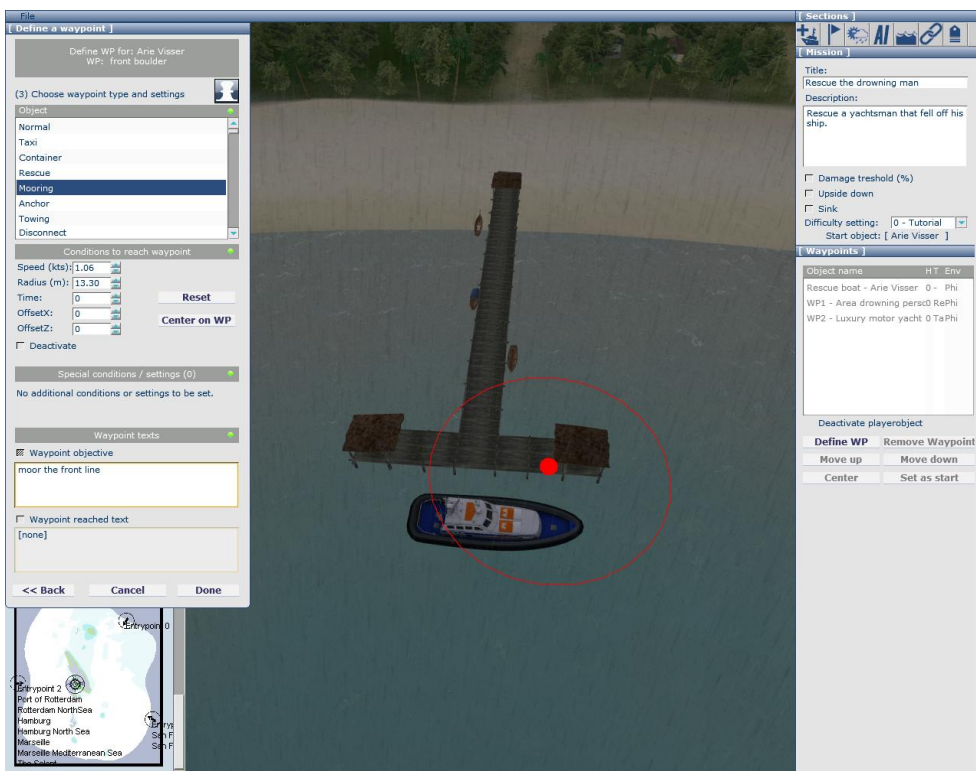


Abb. 11: Klicken Sie auf "Define WP" [Definiere Wegpunkt], wählen Sie das Rettungsboot als Spieler-Schiff, gefolgt von "Vorderer Poller" als Wegpunktobjekt und geben die Details ein, wie es die Dialogbox in der Abbildung zeigt. Klicken Sie auf "Done" [Erledigt]. Wiederholen Sie diesen Prozess für die zweite Leine. Nun wird die Mission also beendet sein, nachdem der Spieler das Rettungsboot zurück zum Anlegesteg gesteuert und mit beiden Leinen nah an den Pollern vertäut hat.

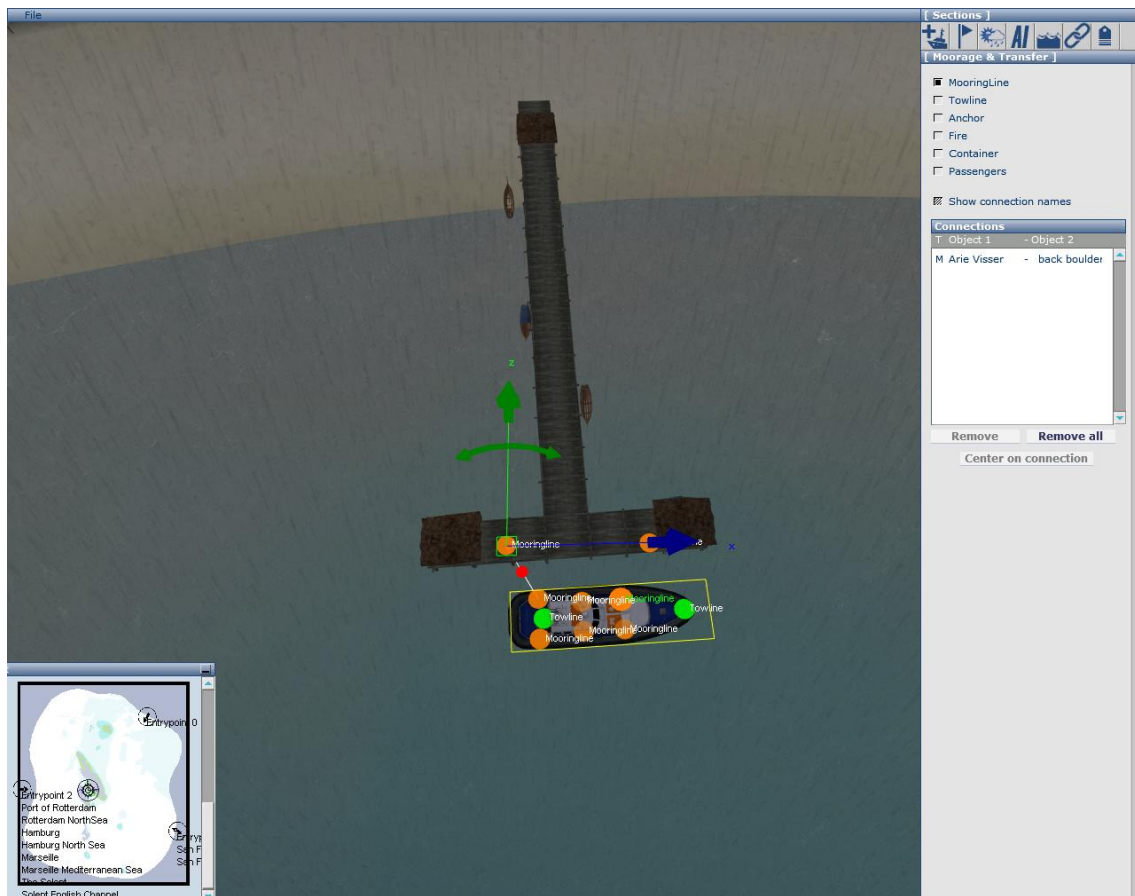


Abb. 12: Es ist auch möglich, die Mission in vertäutem Schiffszustand zu beginnen. Klicken Sie hierzu auf den "Moorage and Transfer" [Vertäuen und Transfer]-Button und aktivieren Sie die "Mooring Line" [Anlegeleine]-Option. Grüne und orangefarbene Punkte erscheinen am Schiff und den Pollern. Klicken Sie auf den orangefarbenen Punkt hinten links am Schiff und dann auf den hinteren Poller. Eine Leine erscheint als eine gerade Linie mit einem roten Punkt. Diese Linie wird im Spielmodus als eine realistischere Leine erscheinen. Das Klicken auf den roten Punkt wird die Leine wieder löschen. Wiederholen Sie den Prozess für die vordere Leine. Im Spielmodus wird der Spieler das Rettungsboot erst nach dem Lösen der Leinen bewegen können. Es ist nicht erforderlich, hierfür einen Wegpunkt zu setzen.

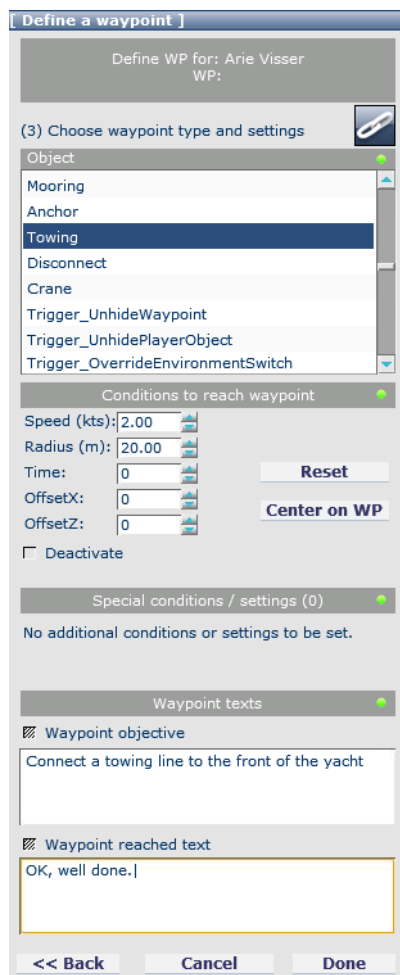


Abb. 13: Um die Mission abwechslungsreicher zu gestalten, könnten wir den Spieler die Motoryacht zu einem bestimmten Punkt, z.B. den Anlegesteg, schleppen lassen. Um dies zu tun, fügen wir dem Objekt "Luxus Motoryacht" einen Schlepp-Wegpunkt hinzu. Hätten wir ihm einen bestimmten Namen gegeben, wäre es im oberen Bereich der Wegpunkt-Dialogbox erschienen. Doch mit den momentanen Einstellungen wird dieser Wegpunkt bewältigt sein, nachdem eine Schleppleine vom Spieler zwischen dem Rettungsboot und der Yacht befestigt wurde.

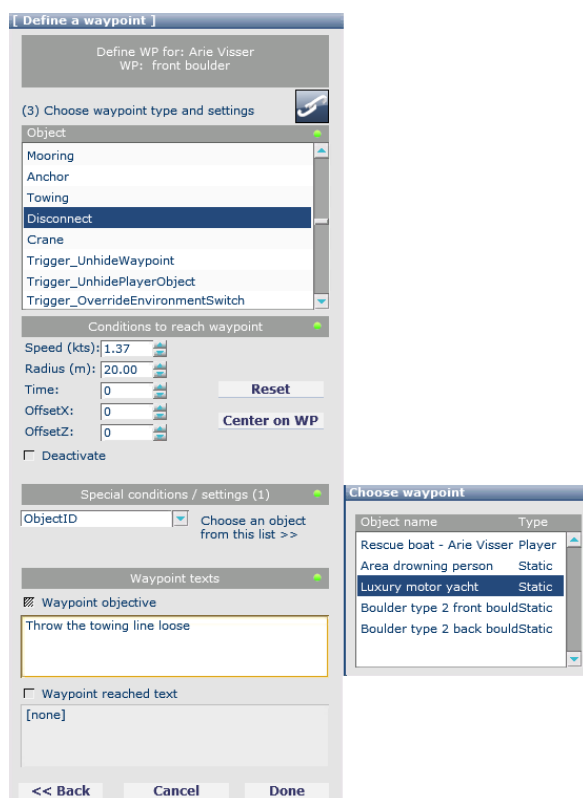


Abb. 14: Nun gilt es festzulegen, an welchem Punkt der Spieler die Schleppleine wieder lösen soll. Durch Bestimmung einer Position nahe des Anlegestegs, muss der Spieler die Yacht zur neuen, voraussichtlich sicheren Position schleppen. Wir könnten hierzu einen neuen Bereich auf dem Meer hinzufügen, doch wir können auch einen der Poller doppelt verwenden, wie in dieser Abbildung zu sehen.



Abb. 15: Wir sollten nun noch die Reihenfolge der Wegpunkte ändern, denn die zuletzt hinzugefügten Wegpunkte erscheinen standardmäßig am Ende der Liste, während die Mission jedoch mit den Anlege-Wegpunkten enden sollte, die wir wiederum früher erstellt haben. Nutzen Sie hierfür die Buttons "Move up" [nach oben] oder "Move down" [nach unten]. Die Auswahl eines Wegpunktes aus der Liste wird alle seine Parameter zeigen.

Ist die Tafel länger als auf Ihrem Bildschirm darstellbar, verwenden Sie den senkrechten Balken auf der rechten Seite zum Scrollen. Der blaue Bereich dieses Balkens zeigt die sichtbare senkrechte Position der Tafel.

Sie können Text sowie alle Parameter der Wegpunkte ändern. Es ist eine gute Übung, durch alle Wegpunkte zu klicken, nachdem eine Mission erstellt wurde, um zu testen, ob der Abschnitt noch korrekt ist. Ein fehlerhafter Wegpunktabschnitt könnte dazu führen, dass eine Mission nicht erfolgreich beendet werden kann.

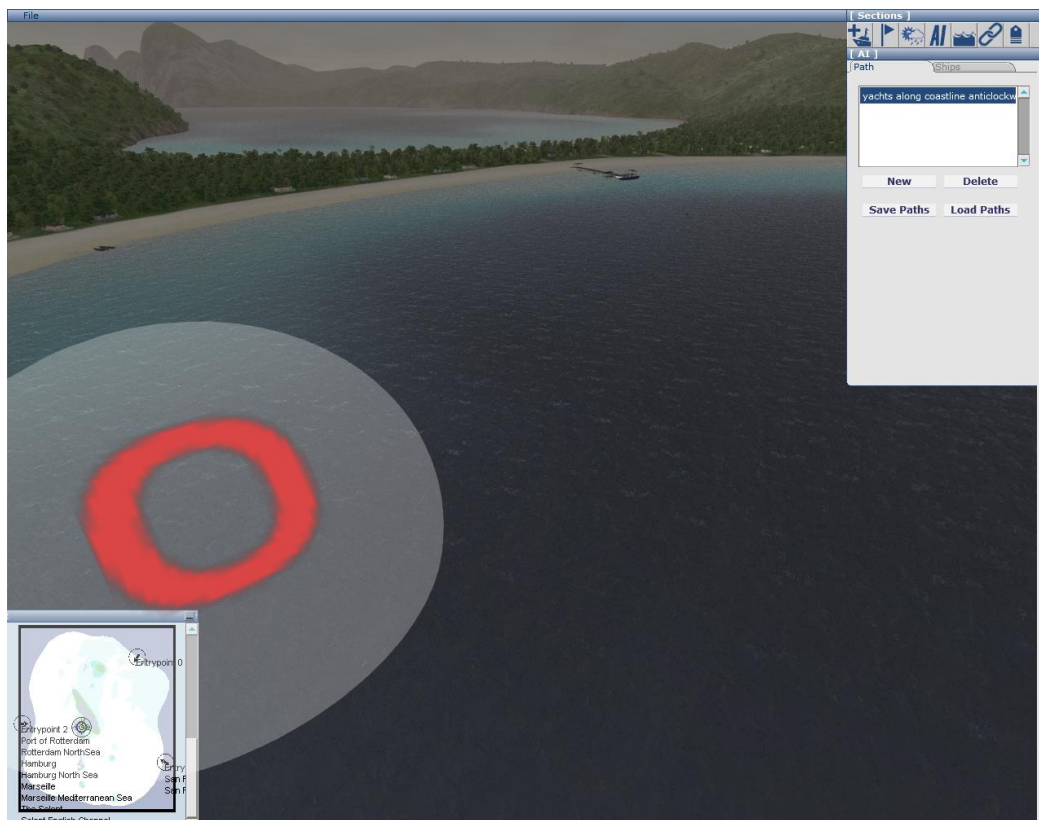


Abb. 16: Um die Qualität Ihrer Mission zu steigern und deren Schwierigkeitsgrad womöglich zu erhöhen, können Sie Ihrer Umgebung eigenständig fahrende Schiffe hinzufügen, die als selbstständig gelten und unter "AI-

Verkehr" [AI steht hierbei für "Künstliche Intelligenz"] bekannt sind. Gehen Sie zum "AI"-Abschnitt. Klicken Sie auf "New", um einen neuen Pfad zu erstellen, dem die AI-Schiffe folgen sollen. Wählen Sie einen aussagekräftigen Namen, um ihn später von einer möglichen Serie verschiedener Pfade zu unterscheiden, wie in unserem Fall "Yachten entlang der Küstenlinie entgegen dem Uhrzeigersinn". Dann fügen Sie Pfad-Knotenpunkte mittels der "Einfügen"-Taste Ihrer Tastatur hinzu. Der Mauszeiger gibt hierbei die Position vor. Standardmäßig wird ein Knotenpunkt ziemlich groß erscheinen, da dieser auch auf offener See von großen Schiffen genutzt werden kann (wo vielmehr Raum zur Verfügung steht als bei kleinen Yachten, nahe der seichten Küstenlinie). Sie können den Knotenpunkt verkleinern oder vergrößern, indem Sie mit dem Mauszeiger über ihm schweben, die "Shift"-Taste gedrückt halten und dabei die Maus vor- und zurückschieben.

Bewegen Sie sich mittels der Cursortasten durch die Landschaft zu dem Punkt, an dem der nächste Knoten gesetzt werden soll. Drehen Sie sich, indem Sie bei gedrückter rechter Maustaste die Maus nach links oder rechts verschieben. Zum Vergrößern/Verkleinern nutzen Sie das Scrollrad der Maus. Platzieren Sie den nächsten Knoten erneut mit der "Einfügen"-Taste. Einmal platziert, wählen Sie einen Knoten aus, indem Sie ihn anklicken und bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus verschieben.

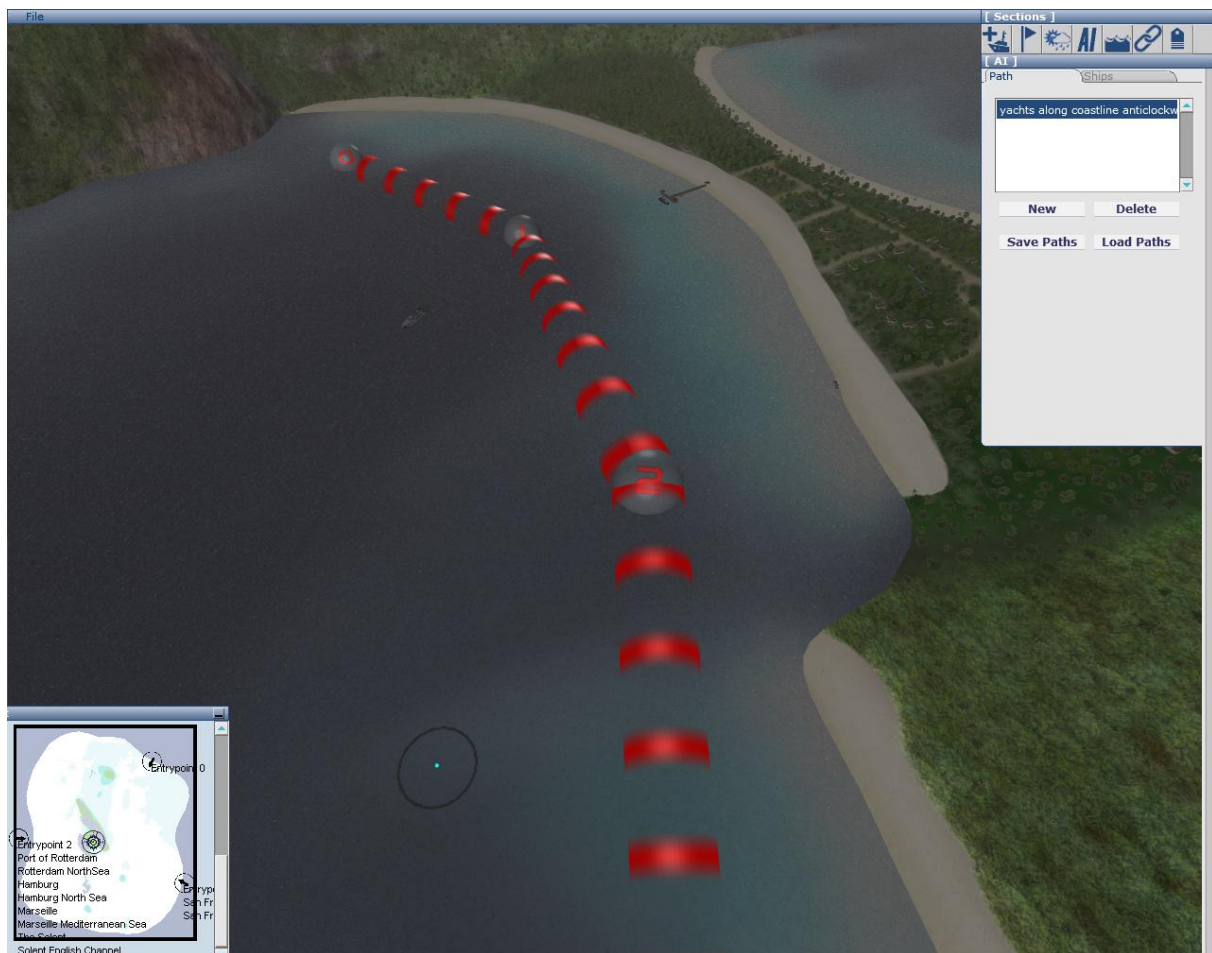


Abb. 17: Nachdem Sie einige Knoten platziert und in ihrer Größe angepasst haben, sollte Ihr Pfad ungefähr wie in dieser Abbildung aussehen. Sie können noch immer weitere Knoten zwischen Ihre bestehenden Knoten setzen, indem Sie den Mauszeiger dort positionieren, wo der neue Knoten erscheinen sollte und dann die "Einfügen"-Taste drücken.

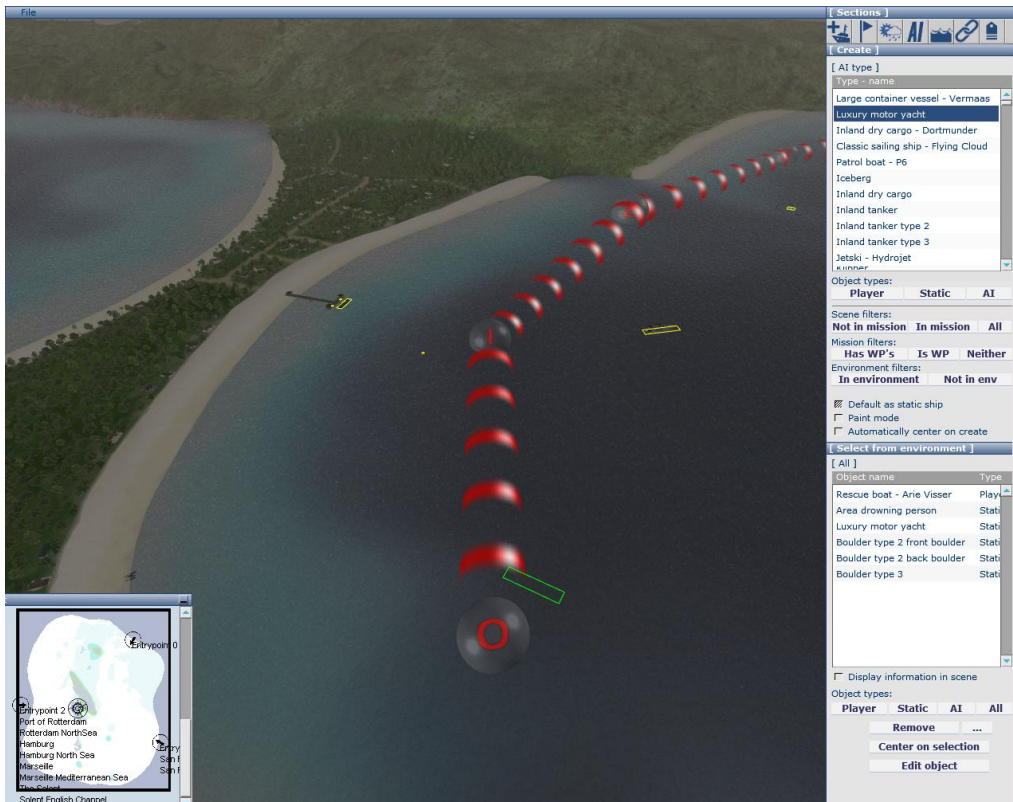


Abb. 18: Sie können nun zur "Create" [Erstellen]-Tafel wechseln, um von dort aus AI-Schiffe hinzuzufügen. Klicken Sie auf den AI-Button, um sich alle hierfür zur Verfügung stehenden Schiffe anzuzeigen. Klicken Sie auf "Luxus Motoryacht" und ziehen Sie sie zum Pfad im Meer.

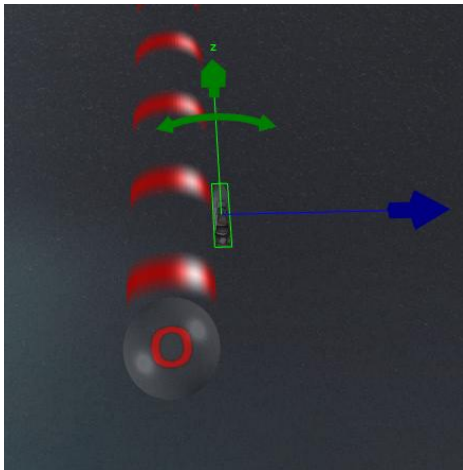


Abb. 19: Sobald Sie ein AI-Schiff nahe am Pfad platziert haben, wird es beginnen, sich, den Knoten folgend, in Bewegung zu setzen. Es wird (in Übereinstimmung mit dem Fahrverhalten echter Schiffe) versuchen, weiche Steuerbewegungen vorzunehmen. Größere Knotenpunkte geben dem Schiff Raum für natürlicher wirkende Richtungsänderungen. Sie können ein Schiff neben einen Pfad schieben und es wird am Rand dem weiteren Verlauf des Pfades annähernd folgen. Sie können einem solchen Pfad mehrere Schiffe des gleichen oder unterschiedlichen Typs hinzufügen. Achten Sie darauf, jedes einzelne von ihnen in unterschiedlicher Distanz zum Zentrum des Pfades zu platzieren, um Verkehrsstaus zu vermeiden, denn: Die verschiedenen Schiffstypen fahren mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten.

Erreicht ein AI-Schiff das Ende seines Pfades, so wird es sofort am Startpunkt des Pfades neu aufgestellt. In dieser Form folgt es dem Pfad wieder und wieder.

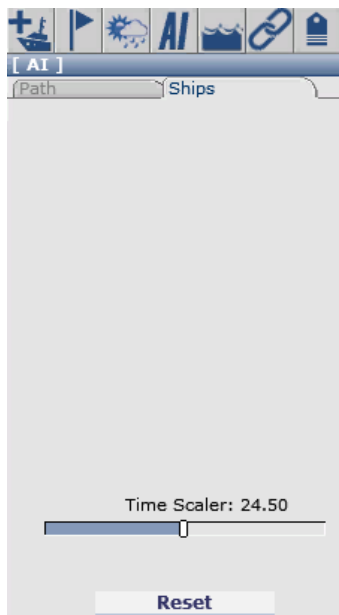


Abb. 20: Um den Verkehr auf Kollisionen und Verkehrsstaus zu prüfen, können Sie die Bewegungsgeschwindigkeit der AI-Schiffe erhöhen. Nutzen Sie hierzu die Registerkarte "Ships" der AI-Tafel: "Time Scaler" bezeichnet den Zeitfaktor. Der "Reset"-Button wird alle AI-Schiffe auf ihre Startposition zurücksetzen. Sie können eine Sichtprüfung vornehmen, um zu ermitteln, ob die Schiffe (vor allem bei Winkeln/Ecken der AI-Pfade) weiche, sanfte Bewegungen ausführen und sich ihre Wege womöglich unfallartig kreuzen.

Sie sollten es grundsätzlich vermeiden, sich kreuzende AI-Pfade zu erstellen. Gewiss werden zwei AI-Schiffe an einzelnen Abschnitten auf Kollisionskurs geraten. Sollte das Schiff des Spielers zu diesem Zeitpunkt weit entfernt von ihnen sein, so dass er sie nicht sehen kann, so werden die AI-Schiffe durch einander hindurch fahren. Ist das Spieler-Schiff hingegen nahe, so werden die AI-Schiffe miteinander kollidieren oder anhalten und aufeinander warten. Entgegen ihres Titels "AI" [künstl. Intelligenz] sind sie nicht intelligent genug, um den Kollisions-Verhütungsregeln der Internationalen Organisation für Seeschifffahrt (IMO) zu folgen.

Wegpunkttypen

Jedes beliebige Objekt, das Sie in die Spielumgebung setzen, kann in einen oder mehrere Wegpunkte umgewandelt werden. In den meisten Missionen findet das "Areal"-Objekt Anwendung. Doch Sie könnten auch statische Schiffe, Bojen, AI-Schiffe oder Spieler-Schiffe (letztere im Falle, dass Sie mehr als ein Spieler-Schiff hinzugefügt haben) als Wegpunkt nutzen.

Dieser Abschnitt befasst sich damit, sämtliche 16 Wegpunkttypen, die Sie für die Erstellung einer Mission verwenden können, zu erklären. Schauen Sie bitte auch noch einmal auf Abb. 14.

Normal - Dies ist der einfachste Wegpunkt: Nur ein Kreis im Wasser (oder eine Säule an Land, wenn Sie eine Mission für das Luftkissenboot erstellen). Der Spieler braucht lediglich in den Kreis zu fahren, um den Wegpunkt zu bewältigen.

Taxi - Mittels des Taxi-Wegpunktes können Sie Personen aufnehmen (eng.: pick-up) oder absetzen (drop). Im Falle des Aufnehmens von Personen von einem Schiff oder aus einem Bereich, ist es günstig, einige wartende Menschen im Aufnahmebereich zu platzieren. Sie können dies in der "Vertäuen und Transfer"-Sektion auf der rechten Seite. Wenn Sie dort die Passagieroption [Passengers] aktivieren, so werden Sie runde, graue Platzhalter an den Punkten sehen, an denen Personen aufgestellt werden können (s. Abb.). Das Klicken auf diese Punkte wird eine Person hinzufügen. Jede Person erscheint am Ort und ebenfalls im "Connections" [Verbindungen]-Bereich der Tafel "Vertäuen und Transfer".

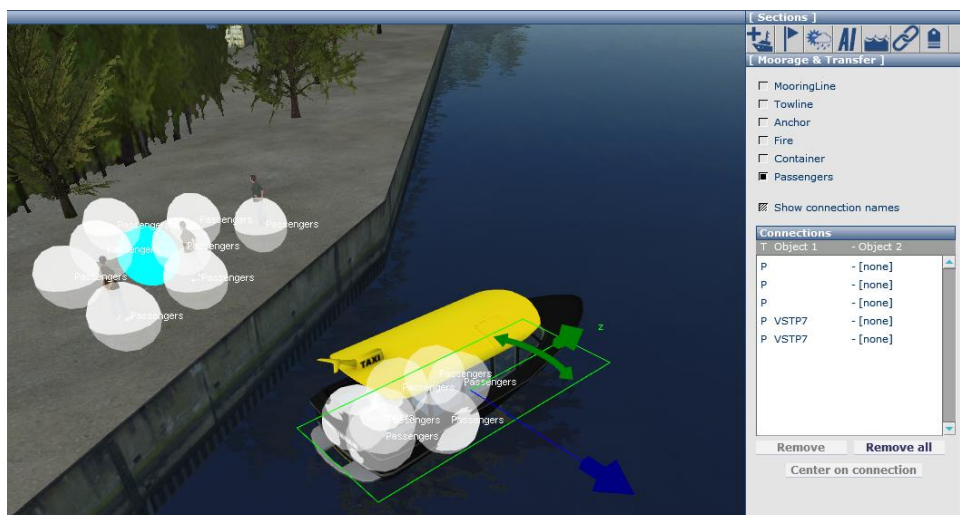


Abb. 21: Sie können Personen an bestimmten Punkten oder auf Schiffen platzieren, indem Sie die Tafel "Vertäuen und Transfer" verwenden. Die Personen erscheinen danach in der "Connections"-Auflistung aus der sie auch wieder entfernt werden können ["Remove"-Button].

Erstellen Sie einen Taxi-Wegpunkt, so ist es erforderlich, dass Sie die max. Geschwindigkeit angeben, die das Schiff des Spielers haben darf, um diesen Wegpunkt zu bewältigen. Auch der Radius des Bereiches und die Zeitdauer, die der Spieler dort präsent sein muss, sind festzulegen. Danach ist von Ihnen unter dem Punkt "Special conditions" [Besondere Bedingungen] zu bestimmen, wie viele Personen aufgenommen oder abgesetzt werden sollen. Geben Sie eine Zahl an und bestätigen Sie mit einem Klick auf "OK". Bestimmen Sie unter "Waypoint objektive" den Text, der erscheint, bevor der Spieler den Wegpunkt erreicht hat und unter dem Punkt "Waypoint reached" den Text, der angezeigt wird, wenn der Wegpunkt erfolgreich bewältigt wurde. Klicken Sie auf "Done" [Erledigt] und der Wegpunkt ist nun gesetzt.

Möchten Sie den Spieler drei Personen an diesem Punkt aufnehmen lassen, so stellen Sie sicher, dass Sie im Bereich "Vertäuen und Transfer" mind. eine Anzahl von drei Passagieren einstellen. Unter der Überschrift "Special conditions" ist es immer erforderlich, dass Sie alle Parameter auf einen anderen Wert als -1 (dem Standardwert) setzen.

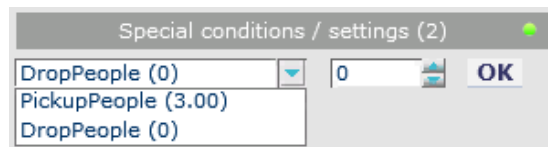


Abb. 22: Einstellungen unter "Special conditions", um den Spieler drei Personen aufnehmen zu lassen (PickupPeople 3.00) und keine Person absetzen zu müssen.

Container - Dies funktioniert ähnlich dem Taxi-Wegpunkt. Platzieren Sie auf der Tafel "Vertäuen und Transfer" Container in Bereichen oder auf Schiffen. Lassen Sie den Spieler diese aufnehmen, indem Sie deren Anzahl auf der Wegpunkt-Tafel unter "Special conditions" festlegen.

Rettung - Auch hierbei läuft es ähnlich dem Taxi-Wegpunkt. Es ist nicht erforderlich, Passagiere dort zu platzieren, sie werden automatisch anhand der von Ihnen angegebenen Zahl eingebracht - und zwar unter dem Punkt "Special conditions" der Wegpunkt-Tafel. Dieser Wegpunkt kann nur für "Areal"-Objekte auf der Wasseroberfläche bestimmt werden. Sie müssen immer unter dem Punkt "Special conditions" die gewünschte Anzahl zu rettender Personen festlegen. Vergessen Sie bitte nicht, diese Einstellungen durch Klick auf "OK" zu fixieren!

Anlegen - Dieser Wegpunkt wird bewältigt, sobald der Spieler innerhalb des Wegpunktkreises eine Leine zwischen seinem Schiff und einem vom Ufer ausgehenden Anlegeobjekt wie einem Poller, den Sie an einem Kai angebracht haben, verbindet. Der Schiffsmittelpunkt muss innerhalb des Radius des Wegpunktes liegen, damit der Spieler aus seinen Verbindungseinstellungen wählen und eine Leine befestigen kann.

Anker - Der Wegpunkt wird bewältigt, wenn der Spieler den Anker innerhalb des Radius des Wegpunktkreises herablässt. Die Geschwindigkeit seines Schiffes muss hierbei unter dem festgelegten Minimum liegen.

Schleppen – Der Spieler braucht hierbei lediglich sein eigenes Schiff und ein anders Schiff (statisch oder AI) mittels einer Schleppleine zu verbinden. Üblicherweise wird also dieser Wegpunkt mit einem statischen Schiff als Grundlage erstellt und nicht mit einem „Areal“-Objekt.

Trennen - Der Spieler braucht hierbei lediglich eine Schleppleinen-Verbindung innerhalb eines Wegpunktkreises lösen. Gewöhnlich benötigen Sie einen solchen "Trennen"-Wegpunkt nach einem Schlepp-Wegpunkt (der an einem anderen Ort liegen sollte, da der Spieler sonst unmittelbar nach dem Verbinden der Schleppleine die Verbindung lösen könnte). Der "Trennen"-Wegpunkt zwingt den Spieler ein Schiff von Punkt A zu Punkt B zu schleppen.

Kran - Der Nutzen dieses Wegpunktes ist sehr beschränkt. Er wurde für Container-Lademissionen geschaffen, wobei Container vom Kai auf das "Vermaas"-Containerschiff geladen werden sollen. Die Mission kann außer diesem einen „Vermaas“-Schiff keine weiteren Vermaas-Objekte enthalten - nur dieses einzelne Vermaas-Schiff und ein Kran-Objekt. So können Sie Missionen erstellen, in denen die Vermaas in Hafen A startet und zu Hafen B fährt, vor dem dortigen Kran anlegt, einige Container lädt und zu Hafen C fährt.

Trigger_UnhidePlayerObject – Das Wort „Trigger“ steht für „Auslöser“. In ähnlicher Weise, wie Ihnen bereits bekannt, können Sie eine Mission mit einem Spieler-Objekt starten, dessen Wegpunkte ausnahmslos inaktiv sind. Das Schiff selbst wird in der 3D-Landschaft sichtbar sein, doch es wird noch nicht als Spieler-

Schiff nutzbar sein. Sie können ein Spieler-Objekt über die Option "Deactivate playerobject" deaktivieren (unter der Objektliste der "Mission"-Tafel). Den Trigger_UnhidePlayerObject nutzend, können Sie dieses Spieler-Schiff während der Mission aktivieren. Mit einigen inaktiven Wegpunkten und Spieler-Schiffen zu starten und diese dann während der Mission zu aktivieren, kann den Spielverlauf interessanter gestalten, da der Spieler nicht sämtliche Aufgaben der Mission im voraus sehen kann. Vergessen Sie nicht, die "Delay time" [Verzögerungszeit] in Sekunden sowie die ObjectID (Objektidentifikation) des Wegpunktes, der zu aktivieren ist, unter dem Punkt "Special conditions" anzugeben.

Trigger_OverrideEnvironmentSwitch - Dieser Wegpunkt kann das Schiff des Spielers in eine andere Umgebung oder aber einen neuen Platz in der gleichen Umgebung teleportieren. Langwierige Missionen können auf diese Weise abgekürzt werden und die Missionen werden abwechslungsreicher, wenn sie mehrere Häfen umfassen. Standardmäßig erscheint das Spieler-Schiff in der neuen Umgebung an einem der Aufstellungspunkte (engl.: spawn points). Sie können einen Trigger_teleport-Wegpunkt in die neue Umgebung setzen, um das teleportierte Schiff des Spielers an diesem Punkt erscheinen zu lassen.

Trigger_ChangeWeather - Sie können festlegen, dass sich das Wetter während einer Mission ändert. Da es im Spiel viele Regler für all die verschiedenen Wettereinstellungen gibt, vereinfachten wir diesen Prozess, indem wir einige Wettervoreinstellungen definierten. Sie brauchen lediglich eine dieser Voreinstellungen auf "1" setzen, alle übrigen auf "0". Ein Kombinieren der Wetterbedingungen ist nicht möglich. Sie können ebenfalls eine sog. "EffectTime" bestimmen, welche die Anzahl von Sekunden beschreibt, die der Wechsel von der alten in die neue Wettereinstellung dauern soll. Abbildung 23 zeigt eine korrekte Einstellung einer Wetteränderung zu einem Regen.

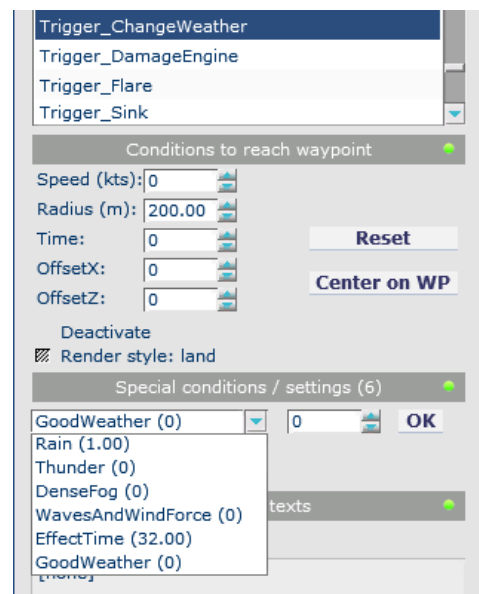


Abb. 23: Beispielseinstellungen für den wetterändernden Auslöser-Wegpunkt

Trigger_DamageEngine - Durch Verwendung dieses Wegpunktes können Sie entweder einem anderen, weiteren Schiff des Spielers Schäden an Ruder oder Maschinen zuweisen (hierbei muss der Stichpunkt "DamageSelf" auf "0" festgelegt sein) oder aber Schäden am aktiven, ersten Spielerschiff ("DamageSelf" hierbei "1"). Der Schaden wird, wieder der Name vermuten lässt, zu einem schlechteren (schwächeren) Lenkverhalten und geringerer Maschinenleistung führen. Nutzen Sie diesen Wegpunkt beispielsweise dazu, wenn Sie den Spieler in einem gewaltigen Sturm Schäden erleiden lassen wollen, der es erforderlich wird, Unterstützung zu holen, um ihn in den sicheren Hafen zu schleppen. Oder lassen Sie ein Rettungsboot mit einem Mechaniker an Bord längsseits bringen, um die Schäden zu beheben (Taxi-Wegpunkt des Rettungsbootes mit beschädigtem Spieler-Schiff als Basis).

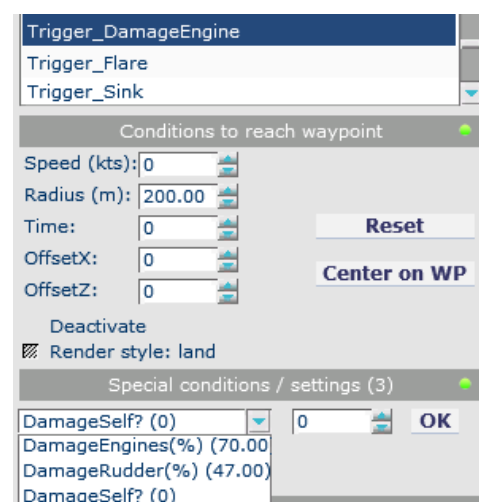


Abb. 24: Beispielseinstellungen für Schäden an Maschine + Ruder eines anderen Spielerschiffes

Trigger_Flare - Dieser Wegpunkt lässt das Objekt, auf das er sich bezieht (in der Regel ein statisches oder AI-Schiff, welches Hilfe benötigt), eine Leuchtrakete abschießen.

Trigger_Sink - Mittels dieses Wegpunktes können Sie ein Schiffen sinken lassen. Sie können ihn auf dem momentan aktiven Spieler-Schiff verwenden oder aber auf jedem anderen Spieler-, AI- oder statischen Schiff. Das Sinken vollzieht sich nicht unverzüglich, sondern langsam, abhängig von der Größe des Schiffes.

Trigger_Teleport - Dies ist der Punkt für eine Aufstellung an einen neuen Ort, an dem ein Spieler-Schiff erscheinen soll, nachdem es mit einem "Trigger_OverrideEnvironmentSwitch"-Wegpunkt teleportiert wurde.

Wegpunktoptionen

Bedingungen, um einen Wegpunkt zu erreichen:

- **Geschwindigkeit** - Max. Geschwindigkeit, mit der sich das Spieler-Schiff bewegen darf, um den Wegpunkt zu bewältigen

- **Radius** - Um das Zentrum des Objektes, welches die Basis für den Wegpunkt bildet. Der Radius umfasst den Bereich, in dem sich das Spieler-Schiff befinden muss, um diesen Wegpunkt zu bewältigen.

- **Time** - Zeit in Sekunden, die sich das Spieler-Schiff unter der zulässigen Höchstgeschwindigkeit innerhalb des Wegpunktes befinden muss, um diesen Wegpunkt zu bewältigen.

- **OffsetX** und **OffsetZ** - Sie können den Mittelpunkt eines Wegpunktkreises aus dem Zentrum des zugeordneten Objektes in zwei horizontalen Richtungen verschieben. Nützlich, wenn Sie zum Beispiel eine Person wie einen Lotsen an der Bordwand eines großen Schiffes absetzen wollen.

Deactivate - Wegpunkte und Spieler-Schiffe können in inaktiven Zuständen beginnen. Sie können während einer Mission aktiviert werden, indem der Spieler einen "Trigger_UnhidePlayerObject"-Wegpunkt oder einen "Trigger_UnhideWaypoint"-Wegpunkt bewältigt.

Render style: land - Normalerweise stellen sich Wegpunkte als grüne Kreise auf der Wasseroberfläche dar. Nachdem dem Spiel ein Luftkissenboot hinzugefügt wurde, sind nun auch land-basierte Wegpunkte in Missionen eine Option. Während die Wegpunktkreise an Land nicht sichtbar sind, erzeugt "Render style: land" einen halbtransparenten Zylinder am Wegpunkt, der an Land zu sehen ist.

Waypoint objective [Wegpunktziel] - Text, der neben dem Wegpunktsymbol sichtbar sein wird, und auch mit einer Beschreibung des nächsten Wegpunktes in der erscheinenden Nachrichtenbox aufspringt. Er kann dirigierend formuliert werden, wie bspw.: "Segeln Sie zu der Erasmus-Brücke und vertäuen Sie das Schiff an der Nordseite" oder nur eine einfache Beschreibung des Wegpunktortes, wie "Erasmus Brücke, Südseite" enthalten.

Waypoint reached text ["Wegpunkt-erreicht"-Text] - Text, der erscheint, wenn der Spieler den aktuellen Wegpunkt bewältigt hat. Dieser Text kann ebenfalls eine Anweisung enthalten, wie "Steuern Sie nun in nördliche Richtung" oder nur eine Nachricht wie: "Gut gemacht! Sie retteten zwei Personen!".

Zusätzliche Bemerkungen

In der Create [Erstellen]-Sektion gibt es einige Optionen, die aktiviert werden können:

Automatically center on create - Mittels dieser Option wird die Mitte des Rotationspunktes auf das Objekt zentriert, das Sie zuletzt in die Landschaft gesetzt haben. Sie können die Ansicht auf ein anderes Objekt zentrieren, indem Sie auf dieses doppelklicken.

Never sleep dynamics - Normalerweise, wenn Sie Objekte wie Schiffe, Bojen oder Eisberge auf dem Wasser platzieren, werden diese erst für Kollisionen aktiviert, wenn Sie ihnen nahe kommen. Bewegen Sie sich hingegen fort, auf eine größere Entfernung, so wechseln diese in einen nicht-dynamischen Modus, um Rechnerleistung zu sparen. Dies funktioniert bei den meisten Objekten und in vielen Situationen sehr gut. Sie werden den Wechsel von "passiv" in "aktiv" nie bemerken. Doch für einige Objekte, wie große statische

Schiffe, AI-Schiffe oder Eisberge, möchten Sie sicherstellen, dass diese durchgehend im dynamischen Modus bleiben. Haben Sie bspw. die "Titanic" als AI-Schiff bestimmt und sie erreicht einen Eisberg, so würden Sie, von einem Spieler-Schiff aus großer Entfernung beobachtend, sehen können wie sie direkt durch den Eisberg hindurchfährt, sofern eines von beiden Objekten im passiven Modus war. In einer solchen Situation sollte also sowohl für die Titanic als auch für den statischen Eisberg die "Never sleep dynamics"-Funktion aktiviert werden.

Display information in scene - Diese Option zeigt zusätzliche Textinformationen in der Landschaft, und zwar über die Objekte, die Sie in der Spielumgebung platziert haben. Dies könnte Ihnen helfen, wenn sich zeigen sollte, dass die Mission nicht erfolgreich abgeschlossen werden kann, um zu ermitteln, worin die Ursache lag.