

# Missie Editor Handleiding

New Horizons v1.4.2 -5

Als er iets in deze handleiding onduidelijk mocht zijn, stuur dan eventueel je vragen naar [rumplestilt@cmc.net](mailto:rumplestilt@cmc.net) (Alleen in het Engels, omdat de originele schrijver van deze handleiding Engelstalig is)

(Opmerking: Vanwege het feit dat de Mission Editor geheel in het Engels is, heb ik bij de vertaling van deze handleiding naar het Nederlands, her en der de Engelse begrippen en namen behouden, om verwarring te voorkomen. Maar zo nodig heb ik wel wat uitleg of een extra vertaling gegeven. – Mad\_Fred)

Deze handleiding is gemaakt om van A tot Z doorgelezen te worden zodat U stap voor stap, aan de hand van voorbeelden, alle functies van de editor leert kennen en toepassen.

Start de missie editor op. Klik op de **New mission** knop, en selecteer één van de vaargebieden uit de lijst. Voor de eerste voorbeelden zullen we de Phi Phi eilanden gaan gebruiken, omdat de laadtijd van deze omgeving kort is. Klik op de **Create** knop om de omgeving in te laden.

Klik met de linker muisknop op de kleine kaart op het scherm, om zo snel naar een locatie te verspringen. Met de scroll bar aan de rechterkant kunt U in- en uitzoomen. En om de kaart in zijn geheel te verschuiven, klikt U op de titel balk van het kaart venster, houd U de muisknop ingedrukt en versleept U met de muis de kaart.

U kunt met het muiswiel in- en uitzoomen in het hoofdscherm. En met de cursortoetsen kunt U zich door de omgeving bewegen. Verder kunt U het oogpunt roteren en kantelen door de rechtermuisknop vast te houden en het gezichtspunt te verslepen met de muis. Op het kompas in de kaart kunt U precies zien waar Uw beeld op gericht staat.

De blauwe doorzichtige dozen met rode pijlen, zijn plaatsen waar schepen kunnen starten in Free Roam. Deze zijn verder niet van belang, en kunnen bij het maken van een missie dus genegeerd worden.

## DE GRENZEN VAN DE OMGEVING

De hoeveelheid bruikbare omgeving is gemarkeerd door een groene lijn die het vaargebied omsluit. Zorg er dus voor dat alle objecten binnen dit gebied geplaatst worden bij het maken van de missie. Als speler-schepen tijdens een missie buiten de groene grenslijn komen, zal er een venster verschijnen met de Wereldbol. Daarna kan men slechts een andere omgeving selecteren, of de missie beëindigen. Als U een teleport (entry) waypoint maakt, zorg er dan ook voor dat dit binnen de groene lijn ligt, anders word het schip in het nieuwe vaargebied buiten de groene lijn

gezet en zal het Wereldbol venster zich meteen na het teleporteren openen.

Deze lijn kan eventueel pas zichtbaar zijn als de missie eerst een keer opgeslagen is. Als U van buiten de omgeving kijkt, is deze lijn soms geel, in plaats van groen. [Meer info](#)

#### [SECTIONS]

Rechts boven in de hoek, onder het kopje 'Sections' vind U zeven knoppen die de verschillende opties categorieën openen.

De meest linkse knop met de + en het schip symbool, is [Create], en is voor het toevoegen van objecten in de omgeving.

Klik op de tweede knop, aangeduid met een vlag, [Mission]. Geef de missie een titel en tik dit in de **Title:** box. In de volgende box; **Description:** kunt U naar keuze een omschrijving van de missie geven, dit is wat men dan lezen kan als men de missie in het spel selecteert. U moet in deze beide velden iets invullen, al is het maar één letter, want anders kan de missie niet worden opgeslagen.

**WAARSCHUWING:** Gebruik in de titel van de missie geen punten, comma's, dubbele punten of enig ander leesteken. De missie titel die U kiest word ook de bestandsnaam. En als er leestekens in voorkomen kan de missie niet meer goed geladen of opgeslagen worden!

Gebruik nu de cursor toetsen om naar de pier te gaan in de Zuidelijke baai van het eiland.

#### OBJECTEN PLAATSEN:

Klik op de [Create] knop. Er zijn drie knoppen, onder de objecten lijst, waarmee U het soort object kunt selecteren. Speler, AI, of statisch object. Klik op de **Player** knop. Nu kunt U een schip selecteren, dat in de missie gevaren kan worden.

Klik nu eerst in het vakje bij "**Automatically center on create**" om deze optie aan te vinken. Als U een object plaatst word daarmee het beeld midden op dit object geplaatst.

Scroll naar beneden in de objectenlijst, en klik op de *Arie Visser*. Er verschijnt nu ook een venstertje met de informatie over het schip.

Als U nu met de muis door de omgeving beweegt, beweegt er een groene rechthoek mee in beeld. Als U dit vierkant vlak bij de plek heeft waar U de boot wilt plaatsen, klikt U op de linker muisknop. De boot verschijnt nu in het midden van het beeld.

Zoom erop in en dan ziet U een groene en blauw pijl en een gebogen groene pijl met twee punten. En als U de muis midden op de boot houdt, verschijnt er ook een witte kompasroos. Klik en hou de linkermuisknop vast op de gebogen groene pijl om de boot te roteren.

Details:

1. De pijlen lichten op als je er met de muis over gaat.

2. Waar U de gebogen dubbele pijl ook vastpakt, als U deze gebruikt, verschijnt er een witte lijn, vanaf het midden van de boot tot aan de cursor. U kunt de cursor verder weg slepen om zo met deze witte lijn Uw schip ergens op uit te lijnen.
3. U kunt met de grote (rechte) groene en blauwe pijlen de boot in die richtingen verschuiven. Klik en houd de linker muisknop vast, en sleep met de muis.
4. U kunt de boot direct slepen naar een gewenste positie door de linker muisknop vast te houden op de witte kompasroos en de muis te verslepen.
5. Als U ergens anders dan op de boot in de omgeving klikt, zullen de box en pijlen verdwijnen, de boot is dan niet langer geselecteerd. Wilt U de boot weer selecteren, klik er dan nogmaals op.

Zoals U kunt zien staat de Arie Visser nu in de onderste lijst. Dit is de lijst waarin alle objecten staan die in de missie geplaatst zijn. Met de knoppen onder deze lijst kunt U de objecten per soort bekijken, ofwel allemaal tegelijk. (Mocht het nodig zijn dan kunt U met de smalle blauwe balk rechts het beeld verschuiven naar beneden.)

Als U op een object in deze lijst klikt, selecteert U het object. En als U op de [Center on selection](#) knop klikt word het object centraal in het beeld gebracht.

#### EEN OBJECT VERWIJDEREN:

Klik op een object in de onderste lijst en klik dan op de [Remove](#) knop om dit object uit de missie te verwijderen. De [...](#) knop stelt U in staat om een complete klasse van objecten ineens te verwijderen.

De [Display information in scene](#) optie, zet witte labels aan of uit bij de objecten.

De knoppen onder de bovenste lijst kunt U gebruiken om alleen een bepaalde categorie objecten te zien in de lijst:

1. Objecten die in missie zitten; of objecten die **niet** in de missie zitten.
2. Objecten die waypoints **hebben**, objecten die waypoints **zijn**, of objecten die geen van beiden zijn.
3. De objecten die zich in dit vaargebied bevinden; of objecten die zich **niet** in dit vaargebied bevinden.
4. Alle objecten.

#### WAYPOINTS

U kunt elk object gebruiken om een waypoint te maken— bolders, boeien, schepen, etc. Als U echter een waypoint wilt maken waar geen object aan te pas komt, dan plaatst U een **area object**:

Klik op de [Static](#) knop onder de bovenste objecten lijst. Het **Area** object staat boven in de lijst. Klik erop en plaats het op dezelfde manier als U ook de boot heeft geplaatst. Plaats het ergens in de lagune, op een afstand van de boot.

Met dit object nog steeds geselecteerd doet U het volgende:

1. Indien nodig kunt U met de dunne blauwe balk naar beneden scrollen om bij de **Edit object** knop te komen. Klik hier vervolgens op.
2. Geef het Area object een naam—iets origineels als **Area1**— en klik OK.
3. Klik de [Mission] sectie knop (de knop met de vlag).
4. Klik op de **Define WP** knop om het [Define a waypoint] venster te openen. Dit verschijnt in de linker bovenhoek van het scherm.
5. In de **Player object** lijst, klikt U vervolgens op het schip dat het waypoint krijgt (En volgen zal). Elk speller schip zal haar eigen aantal waypoints hebben. Negeer de twee vakjes en de Offsets nu nog maar even.
6. Klik op **Next>>** en selecteer **Area1** om het waypoint te zijn. Rechts boven de lijst ziet U een gekleurde stip. Als alle instellingen goed staan zijn deze groen, en als er iets verkeerd- of nog niet gedaan is, dan zijn deze rood.
7. Klik op **Next>>** en selecteer een waypoint type uit de lijst.

De meeste waypoints hebben geen uitleg nodig. **Normal** word gebruikt om een normale koers uit te zetten. Laten we **Rescue** gebruiken om een kerel uit het water te redden.
8. Voor verschillende waypoint types moet U verschillende **conditions** instellen. De standaard instelling voor **Rescue** zijn: hou de snelheid (Speed) onder 1 knots (knopen) voor een periode (Time) van 10 seconden in een Radius van 20 meter. We zullen hierna voor het gemak de Engelse termen aanhouden, zoals die in de Editor te zien zijn.
9. U kunt de waardes van deze instellingen veranderen door rechts naast de waardes te klikken, of backspace te gebruiken en een nieuwe waarde in te typen.

**Let Op:**  
Als **Speed** op 0 staat betekent het dat het waypoint met **elke** snelheid gedaan kan worden.  
Als **Time** op 0 staat verstrijkt er **geen tijd** om het waypoint te voltooien.
10. U hoeft voor deze missie de Offsets niet in te stellen. Deze optie word gebruikt om een waypoint van het centrale punt van de boot af te plaatsen, om bijvoorbeeld een waypoint uit te lijnen met de zijkant van het schip.
11. Zorg ervoor dat de **Render style: land** box **niet** is geselecteerd. De groene waypoint cirkel is een cilinder zodat het op het droge beter zichtbaar is. Dit type waypoint is alleen bedoelt voor de Hovercraft.
12. Stel het aantal mensen in dat gered moet worden (**NrOfPeople**). Stel dit in op minstens 1 persoon, en klik op OK.

**Let Op:** U kunt het ook op nul zetten, als U met dit waypoint alleen een stop wilt registreren in de waypoint lijst.
13. U kunt nu de tekst in typen die in het spel te zien zal zijn als uitleg over de waypoint. U kunt ook beide vakjes uitvinken, Zolang de rode stip maar groen word, anders kunt U niet verder.
14. **Waypoint objective** Dit verteld de speler wat er gedaan moet worden naar een waypoint toe.
15. **Waypoint reached** Dit verteld de speler wat er gedaan moet worden nadat het

waypoint bereikt is.

13. Klik op de **Done** knop als alle stippen/lampjes groen zijn.

### WAYPOINTS BEWERKEN:

Als U zich in het [Mission] gedeelte bevindt, kunt U op één van de waypoints in de lijst klikken, en de instellingen – die eronder beschreven staan - naar keuze aanpassen.

**Pas Op:** Als U naar beneden gaat om de instellingen aan te passen, kunt U het best de zes knoppen direct onder de waypoint lijst vermijden. Als U per ongeluk bijvoorbeeld op één van de knoppen klikt en het [Define waypoint] venster opent, zullen zodra U op Cancel klikt, **alle instellingen voor deze waypoint terug gedraaid worden naar de fabrieksinstelling**. Als dit gebeurt moet U ze controleren en weer aanpassen.

Onder sommige omstandigheden kunnen deze knoppen geactiveerd worden door er slechts met de cursor overheen te gaan. Dit kan ook bijvoorbeeld de volgorde van de waypoints in de war gooien, of zelfs waypoints verwijderen.

### WAYPOINTS VERWIJDEREN:

Klik op een waypoint in de [Waypoints] lijst, en klik dan op de **Remove Waypoint** knop om dit waypoint te verwijderen. Dit zal het object dat het waypoint was echter **niet** verwijderen.

### DIFFICULTY LEVEL en DAMAGE THRESHOLD:

Voordat U de missie opslaat, is het verstandig eerst de moeilijkheid en schade drempel in te stellen.

Dit is erg belangrijk als U van plan bent de missie te uploaden zodat anderen hem kunnen spelen.

Beide kunnen gevonden worden in het [Mission] venster:

**Difficulty** De “Tutorial” instelling is voor missies die als doel hebben snel een bepaalde manoeuvre of operatie te oefenen. Deze missies zijn vaak maar kort.

**Difficulty** “Pro” is gereserveerd voor missies die een flinke dosis zeemanschap vereisen en een goede kennis van het varen vragen van een schipper van bovengemiddelde klasse. De overige tussenliggende categorieën spreken dan verder voor zich.

**Damage threshold** is het minimum % schade dat een missie doet falen. Als het op de standaard gegeven instelling van -1 word gelaten, zal de missie **niet** worden gestopt door schade dat een spelerschip oploopt. Maar, het schip kan en zal nog wel zinken als er schade is onder de waterlijn, en zinken betekent wel dat de missie gefaald word. Schade die gedaan is via een ‘damage\_engine trigger’ (waypoint) zal de snelheid en wendbaarheid nog wel aantasten en kan er op die manier alsnog voor zorgen date en missie niet uitgespeeld kan worden. Voor alle missies, behalve misschien de

allersimpelste arcade stijl missies, is het verstandig om een positieve [Damage threshold](#) in te stellen. Net hoog genoeg om toch ook nog wel wat verf op de pier achter te kunnen laten.

## DE MISSIE OPSLAAN:

Laten we onze missie nu eens opslaan en zien hoe we ervoor staan als we ook eens naar de instellingen voor het Weer gaan kijken. We willen natuurlijk niet, dat we straks ongewenst in het donker varen, of in dichte mist.

Klik op de [Weather] sectie knop—De derde van de rij, met de zon en de wolk. U kunt hier een zogenaamde **preset** laden (een ‘klaar voor gebruik’ instelling). Deze kunt U dan naar eigen inzicht bewerken en aanpassen met de schuiven. U kunt Uw eigen setting dan opslaan met een unieke naam, zodat U het snel weer kunt inladen indien nodig, met de **Load Preset** knop. Dit is bijvoorbeeld ook heel handig als U een missie wilt bewerken dit erg mistig, regenachtig of donker is. U kunt dan met goed zicht de missie bewerken en dan de weersinstelling voor het opslaan weer terug zetten, daarvoor doet U het volgende;

1. Klik op **Save Current Settings** en geef deze set een naam. Deze komt dan in de lijst met presets te staan.
2. Klik op **Clear Day**.
3. Klik op **Load Preset** en selecteer Clear Day.
4. Werk aan de missie.
5. Klik op de weer preset die U hebt opgeslagen in stap 1.
6. Klik op **Load Preset** om het oude (slechte) toe te passen.

U **moet** ook één speler schip als Start object instellen.

1. Klik op de [Mission] knop.
2. Klik op de *Arie Visser* in de waypoint lijst.
3. Klik op de **Set as start** knop.

Wat er op het moment van opslaan in het hoofdscherm van de Editor te zien is, word als een screenshot opgeslagen. Dit is de screenshot die in het spel te zien is bij het selecteren van de missie. Dus zet Uw beeld nu zo, dat het een mooi plaatje oplevert! LET OP: In het “Save mission” venster, onder de screenshot, ziet U een bakje met **Overwrite this screenshot**. Als U de missie opgeslagen heeft met de screenshot die U wilt behouden, kunt U dit vakje leeg maken. Dan word bij (een) volgende save(s), de screenshot niet overschreven.

Nu gaan we opslaan, of ook wel ‘saven’:

1. Klik op de **File** knop aan de linker kant, boven in de menu balk.
2. Klik op **Save mission**.  
**OPGEPAST: Klik niet per ongeluk op de Upload mission knop!!**
3. Geef Uw naam op in het venstertje, anders kan de missie niet worden opgeslagen.
4. Klik op **Save** (of **Overwrite**). Als U iets vergeten bent te doen, zult U een foutmelding krijgen met uitleg.
5. Klik op File > Exit mission editor.
6. Klik op **Exit**.



7. Als de Editor vraagt: “New or existing mission”, Klik U op de [Quit](#) knop, om de Editor te verlaten.

U kunt Uw missie in het spel vinden onder Play>Custom Missies. Andere waypoints worden op een soortgelijke manier ingesteld, maar daar komen we later op terug!

## AUTONOME SCHEPEN:

Ook wel “AI” of “AI schepen” genoemd, naar “Artificial Intelligence” oftewel Kunstmatige Intelligentie. Hoewel deze schepen niet echt zelf intelligent zijn. Ze volgen slechts de paden (paths) die U in de Editor aanmaakt.

Deze paden zijn als wegen voor de schepen, en geleiden de AI schepen door de vaaromgeving. En de schepen kunnen elkaar ook inhalen, dus ze zitten niet met één schip per pad als een trein vast op smalle ‘rails’ maar er kunnen een hele boel schepen in zo’n “virtuele vaargeul” geplaatst worden.

Allereerst moet U nu zo’n “path” aanmaken. Daarna kunnen er AI schepen worden toegevoegd.

Klik op de **AI** knop, en klik daarna op de **New** knop. Geef uw path een naam en klik dan op OK. Ga met de muiscursor op een plek in het vaargebied staan waar U het pad wilt laten beginnen. Druk dan op **Insert** key. Er verschijnt daar nu een pulserende gekleurde bol, met een rode **0** erin. Dit is het start punt van het AI pad.

Ga nu met de muiscursor naar het gewenste volgende punt van het pad dat U wilt maken. Druk dan wederom op **Insert**. Nu verschijnt er een tweede bol, met een rode **1** erin. Ook ziet U nu een stroom van halve cirkels van **0** naar **1** gaan, dit geeft het pad en de richting duidelijk aan. U kunt hierna zoveel noden (de bolletjes) toevoegen en het pad zo lang maken als U wilt, maar zorg ervoor dat U het pad niet kruist! Maak dus geen achtjes, of iets dergelijks. Gesloten paden kunnen er **niet** gemaakt worden. Het beste dat U kunt doen om een gesloten pad te simuleren is de laatste node vlak bij de eerste leggen, en hopen dat niemand het merkt als het schip heel even verdwijnt. De schepen zullen namelijk als ze de bij de laatste node zijn, automatisch weer aan het begin verschijnen en het pad opnieuw varen.

Zorg er ook voor dat eventuele bochten die U maakt niet te scherp zijn. De schepen in het spel maken bochten naar gelang hun specifieke vaareigenschappen. Ze zullen niet scherper kunnen sturen als ze een té scherpe bocht niet dreigen te halen, en als de schepen te ver buiten een pad komen, dan vervallen ze vaak in het ‘*Kip Zonder Kop*’ gedrag.

U kunt ten alle tijden een node naar keuze van plaats verschuiven door met de linkermuisknop ingedrukt de bol te verslepen.

U kunt nieuwe noden toevoegen tussen twee bestaande in het pad. Als U **Insert** indrukt met de muiscursor tussen twee bestaande noden, zal er een nieuwe node op die plek worden toegevoegd. De nummering word dan automatisch aangepast.

U kunt de breedte van het pad ook veranderen, node voor node:

1. Zet de muiscursor op een node.
2. Druk en houd Shift vast.
3. Beweeg de muis langzaam voor- of achterwaarts.

Gebruik een smal pad als U een korte boot die wat sneller draaien kan door een smalle ruimte wilt laten varen. Gebruik voor grote langzaam draaiende schepen zoals de *Vermaas* een breder pad.

Gebruik een breed pad als er meer dan één schip op het pad varen moet en inhalen mogelijk moet zijn.

Gebruik ook een breed pad als de zee erg ruw is in Uw missie, omdat de schepen anders door de golven van koers kunnen raken.

Wilt U een bestaand pad achteraf bewerken, dan moet U dat doen vanuit de [AI] sectie.

Als Uw pad klaar is, klikt U op de [Save Paths](#) knop. U kunt zoveel paden maken als U maar wilt. Een pad mag zichzelf niet kruisen, maar onderlinge paden mogen elkaar wel kruisen, alleen kunnen er dan wel aanvaringen voorkomen, en dit word waarschijnlijker naar gelang de missie langer zal duren, omdat de schepen blijven rouleren.

**Waarschuwing:** Omdat de simulatie soms problematisch kan omgaan met paden die elkaar kruisen, is het dus beter om het kruisen van paden tot een minimum te beperken of zelfs helemaal uit te sluiten.

## AI SCHEPEN:

Klik op de [Create] knop en daarna op de [AI](#) knop. Er verschijnt een lijst met alle dingen die U in de Wereld kunt plaatsen. En ik zeg dingen, omdat U bijvoorbeeld ook ijsbergen kunt plaatsen; erg 'cool'!)

Klik op een schip om het te selecteren, en klik dan ergens vlak bij het begin, in de "path" die U gemaakt heeft. U hoeft het schip niet te draaien, schepen zullen zich vanzelf naar het pad richten (Behalve de *Flying Cloud*; die door een foutje verkeerd om vaart. -Deze fout is echter verbeterd in v1.4)

Zo gauw U het schip geplaatst heeft zal het beginnen te varen en het pad volgen, op haar eigen vastgestelde snelheid. U kunt hier alvast zien hoe een schip zal varen en sturen langs het pad, zonder de missie te hoeven spelen om het te testen.

Als het pad breed genoeg is, en de schepen smal genoeg, kunt U een schip in het midden van het pad plaatsen, maar ook aan de linker- of rechterkant van het midden. Zo kunt U bijvoorbeeld 3 schepen naast elkaar in een pad plaatsen. En de schepen zullen dan gezamenlijk het pad volgen, netjes naast elkaar. Maar dat gaat natuurlijk alleen op voor de rechte stukken, wat er tijdens het nemen van bochten gebeurt dat moet door middel van een test blijken. Goed testen is dus belangrijk. Zorg er ook voor dat U de verschillende soorten schepen dusdanig op verschillende afstanden van het midden van het pad legt, zodat snellere schepen niet door hun langzame AI maatjes heen varen als ze deze inhalen.

U kunt schepen verder overal op/langs het pad plaatsen, en schepen die reeds aan het pad vast zitten met de muis verslepen naar de gewenste positie, indien nodig.

De [AI] sectie heeft twee tabs (kopjes): **Path**, waarmee U zojuist heeft gewerkt, en **Ships** waarin U een slider ofwel schuifknop vindt, waarmee U de tijd kunt versnellen, langzamer kunt laten gaan, of stil kunt zetten. (Dit is alleen in de Editor). Zo kunt U snel en handig Uw verkeer testen.

Voordat U een missie opslaat, is het verstandig om de schepen stil te zetten, als U tenminste de missie met een bepaalde start situatie wilt laten beginnen, uiteraard.

Er is een **Reset** knop, waarmee U de schepen terug kunt zetten naar hun startpositie en de tijdschaal weer terug op 1x.

Let Op: Als U een pad bewerkt, of verleggen gaat, nadat U er schepen ingezet heeft, zullen de schepen het pad niet meer goed volgen, of zelfs helemaal niet; U moet ze dan opnieuw even naar het pad schuiven zodat ze er weer aan toegekend worden.

Als U een AI path verwijdert, blijven de 'Kippen zonder Kop' wel staan, en die moet U dus handmatig verwijderen als U deze niet in Uw missie wilt hebben.  
[Create].

## TAXI WAYPOINT:

U kunt het taxi waypoint gebruiken als U passagiers wilt afhalen of -zetten. U kunt dit doen mét of zonder zichtbare personen.

Laten we eerst eens twee man oppikken van de pier:

1. Zoom in op de pier.
2. Plaats een Area object op de pier op de T-splitsing.
3. Geef het een naam- **Pier**
4. Klik op de **Define WP** knop, in de [Mission] sectie.
5. Klik op *Arie Visser* en dan op **Next>>**.
6. Klik op Area **Pier** en dan op **Next>>**.
7. Dit is tot nu toe nog hetzelfde als bij het maken van de Rescue waypoint.

Klik op **Taxi** als waypoint type.

Het belangrijkste verschil met de Rescue waypoint is dat U hier **zowel** het aantal mensen dat word opgehaald, **alsmede** het aantal mensen dat word afgezet, **moet** instellen. Als één van beide nog op -1 staat zal het rode lampje niet groen worden en kunt U niet verder. In dit geval stellen we 'drop off' in op 0, en 'pickup' in op 2.

8. Speed & time kunnen op de standaard instelling van 2 en 5 blijven staan, maar de radius willen we hier wat kleiner maken, stel deze in op 10.
9. Zorg ervoor dat de **Land Style** box **niet** is aangevinkt.
10. Vul in de tekstvakken iets naar keuze in of schakel ze uit, en klik dan op **Done**.

Voordat U de missie nu weer opslaat, gaan we eerst nog het waypoint verplaatsen in de lijst zodat het boven de eerder gemaakte Rescue waypoint komt te staan.

In [Mission], Klinkt U op de Area **Pier**, en klinkt U op de **Move up** knop om zo de waypoint bovenaan te zetten als eerste waypoint. (onder *Arie Visser*).

Save de missie om hem te testen, net zoals U dat deed bij de rescue waypoint.

Laten we het nu ook eens met mensen proberen:

1. Zoom in op het Area **Pier**.
2. Klik op de [Moorage & Transfer] knop (plaatje van een ketting).
3. Klik op het **Passengers** vakje om het aan te vinken (zwart te maken).
4. Er zijn nu overal witte bollen te zien, witte eieren, zogezegd. Met deze eieren kunnen we mensen 'uitbroeden', door op zo'n ei te klikken. Klik op drie willekeurige eieren op de pier
5. Let op, er zijn ook drie van deze eieren op het achterdek van de *Arie Visser*. Maar 'bevucht' deze eieren **niet!** We hebben die nodig om de mensen te plaatsen die we op pikken. Ze moeten leeg blijven.

Nu slaat U vervolgens de missie op, en test U hem in het spel. Nu zult U op de pier drie kerels zien staan als U aankomt. Nadat U de pickup waypoint heeft gehad, zullen er twee van hen aan boord staan, en één staat er nog op de pier.

Later we nu deze kerels eens naar een andere boot brengen:

1. In de [Create] sectie, kiest U de Static object lijst en klikt U op Motor Yacht (niet het Luxury Motor Yacht).
2. Leg haar een eindje verderop in dieper water.
3. In [Mission] klikt U op de **Define WP** knop.
4. Klik op *Arie Visser* en dan op **Next>>**.
5. Klik op Motor Yacht en dan op **Next>>**.
6. Klik op Taxi.
7. Maak het **Render Style: Land** vakje blanco
8. Nu gaan we de **Offsets** gebruiken om het waypoint te centreren op de achtersteven:  
  
De z richting loopt van de steven (negatief) naar de boeg (positief).  
De x richting loopt van bakboord (negatief) naar stuurboord (positief).  
Stel de z offset in op -11. De rode bal moet nu op de achtersteven liggen.
9. Stel de radius in op 10.
10. Stel DropPeople in op 2 en Pickup op 0.
11. Vul de twee tekst vakken in, of zet ze uit, en klik op **Done**.
12. In [Mission][Waypoints] klikt U op **Motor yacht** en dan op **Move up** om het onder de Area **Pier** te zetten.

Save en test!

U zou nu de twee mannen op moeten kunnen pikken van de pier, en af kunnen leveren op het jacht.

Wat zouden we nog kunnen verbeteren in de missie?

De waypoint cirkel op de pier is op de pier gecentreerd en die zouden we dus met de offsets een wat geschiktere plaats kunnen geven. Stel er een offset op in van 5m.

Draai nu **Pier** zodanig rond, dat de groene pijl naar de voorkant van de pier wijst.

A +Z offset zal het waypoint in de richting van de pijl doen bewegen.



## CONTAINER WAYPOINT:

Het container waypoint werkt als het Taxi waypoint alleen dan met containers in plaats van mensen. U stelt bij het maken van de waypoint het aantal containers in dat U wilt laden of afladen. U heeft een grotere Radius nodig bij container waypoints, omdat er natuurlijk veel grotere schepen afgemeerd moeten worden. U kunt containers plaatsen door in de [Moorage & Transfer] sectie, door het Container vakje te selecteren/arceren.

Er zijn maar een paar objecten waarop de containers zichtbaar kunnen worden geplaatst; *Vermaas*, *Sherpa*, en het Area object. (op de kade, of zelfs drijvend op het water)

U kunt de containers overzetten naar *elk* andere schip, waaronder bijvoorbeeld ook het kleinere statische schip 'Small container ship', maar U zult de containers dan niet zien. U kunt zelfs een container op een jetski laten vallen op die manier, maar dat is natuurlijk niet erg aardig.

We hebben nu een omgeving nodig met lege kades, en dieper water, dus nemen we nu voor het voorbeeld Marseille, de zuidelijke ingang, daar zijn genoeg lege kades te vinden.

Plaats een *Sherpa* langs een kade die U geschikt acht.

Laten we haar afmeren:

1. Pak een bollard (bolder) van de Static lijst in de [Create] sectie. Er zijn zes verschillende soorten (de zevende is een lijn met meerdere bollards), pik een bollard en plaats die vlakbij de achtersteven van het schip. En plaats daarna een tweede bollard, bij de boeg van het schip.
2. Klik op de [Mooringline](#) box, In de [Moorage & Transfer] sectie.
3. Klik nu eerst op één van de bollards op het schip, en daarna op die op de kade, om hen zo te verbinden met elkaar. Er verschijnt nu een lijn tussenbeide, met een rood bolletje in het midden. De verbinding komt dan ook in de Connections lijst te staan. Als U op een verbinding in deze lijst klikt, en dan op de [Remove](#) knop klikt, kunt U verbindingen verwijderen.

Plaats een Area object ergens verderop op de kade verderop en geef het een naam. We zetten nu een paar containers op deze plaats;

In de [Moorage & Transfer] sectie, selecteert U de **Container** optie.

1. Klik op 4 van de paarse dozen om er containers in te zetten. Het maximale aantal dat U kunt gebruiken is 12.
2. Klik in [Mission] op [Define WP](#), selecteer de *Sherpa* en klik [Next>>](#).

3. Selecteer de container area, klik op [Center on Selection](#), en klik op [Next>>](#).
4. Selecteer het **Container** waypoint type.
5. Stel de Radius en Offset in zodat er genoeg ruimte is om de Sherpa erin af te meren, maar maak het niet te groot, want we willen wel precies aan de kade moeten aanleggen.
6. Stel PickupContainers in op 4 en DropContainers op 0.
7. Maak het [Render style: land](#) vakje leeg!
8. Vul de Waypoint objective tekst in of schakel het uit.
9. Klik op [Done](#).

Plaats nu een *Vermaas* (Speler schip) in het water op enige afstand van de haven. Plaats hier ook nog een statisch schip bij, het kleine container schip (Small containership). We plaatsen daarna ook nog container waypoints op deze schepen:

1. Klik op [Define WP](#) In [Mission], selecteer de *Sherpa*, en klik [Next>>](#).
2. Selecteer *Vermaas*, klik op [Center on Selection](#), en klik [Next>>](#).
3. Selecteer het **Container** waypoint type.
4. Kijk recht naar beneden op het schip en zoom erop in. Sleep nu het rode balletje midden in de waypoint cirkel naar de lege ruimte tussen de containers op de Vermaas, zet de waypoint midden in dit lege deel, daar gaan we de containers neerzetten: Stel nu de OffsetZ in op ongeveer 16.
5. Stel de Radius dusdanig in dat er voldoende ruimte is om met het andere schip ernaast te komen liggen. U kunt hierbij ook de OffsetX van het waypoint wat aanpassen, richting de zijkant van de Vermaas.
6. Stel PickupContainers in op 0; en DropContainers op 4.
7. Maak het [Render style: land](#) vakje vrij.
8. Vul de Waypoint objective tekst in of schakel het uit.
9. Klik op [Done](#).
10. Klik op [Define WP](#) In [Mission], selecteer de *Sherpa*, en klik [Next>>](#).
11. Selecteer het kleine container schip, klik op [Center on Selection](#), en klik [Next>>](#).
12. Selecteer het **Container** waypoint type, in de lijst.
13. Stel de Radius dusdanig in dat er voldoende ruimte is om met het andere schip ernaast te komen liggen. U kunt hierbij ook de OffsetX van het waypoint wat aanpassen, richting de zijkant van het schip.
14. Stel PickupContainers in op 2 en DropContainers op 0.

15. Maak het **Render style: land** vakje vrij.
16. Vul de Waypoint objective tekst in of schakel het uit.
17. Klik op de **Done** knop.

Sla de missie op. Denk eraan de missie een naam en omschrijving te geven, en de Sherpa in te stellen als start object. Test nu de missie.

U zou nu 4 containers moeten kunnen laden op de Sherpa, vanaf de kade. Deze 4 kunt U dan afladen op de Vermaas, waarna U er weer twee nieuwe kunt laden vanaf het kleine container schip.

## MOORING & ANCHOR WAYPOINTS (AFMEREN EN ANKERS):

U kunt Mooring (afmeer) waypoints maken op elk van de bollard types. En het Anchor (anker) waypoint maakt U op een Area object of op een buoy (boei). U maakt ze net zoals U een normaal waypoint maakt. Zorg er weer voor dat het **Render style: land** vakje leeg is.

Let op: Het is het beste om geen speller schepen van te voren, in de missie editor, voor anker te leggen. Bij het opstarten van de missie kan dat heel raar gedrag van deze schepen veroorzaken. Soms gaat het in ondiep water wel goed, maar ook in dat geval moet de missie goed getest worden op dit punt.

In the simulator, you must bring a ship to a complete stop before you drop the hook.

Onthoud dat Mooring waypoints alleen gehaald kunnen worden als de speller de juiste bollard gebruikt waar de waypoint aan vast zit. Omdat alle bollards oplichten als de speler in de afmeer modus gaat, moet het dus duidelijk voor hem/haar zijn welk object hij/zij nodig heeft. Bij bollard object #7 maakt het niet uit welke in de rij de speler gebruikt, omdat het één object is in zijn geheel.

Triviant vraag: Kunnen we afmeren aan de container kraan?

Antwoord: Ja, de kraan heeft vier 'mooring points' maar geen zichtbare bollards, dus het ziet er nogal vreemd uit. Bollard #7 is dan een betere oplossing.

Wat kunnen we nog meer gebruiken voor een Mooring WP? Hoewel U op elk object een mooring waypoint *kunt* leggen—area, buoy, etc., kunt U er niet aan afmeren tenzij het object ook daadwerkelijk mooring points (afmeer punten) heeft. De meeste Speler en Statische schepen kunnen hiervoor worden gebruikt, maar area, buoy en flag niet.

Simpele test: Klik op [Moorage & Transfer] > MooringLine. Als het object een oranje cirkel heeft, is het bruikbaar.

## TOWING WAYPOINT (SLEPEN):

Dit waypoint vertelt de speler dat ie zijn/haar schip aan een ander schip moet koppelen om deze te slepen. Dit kan een ander spelerschip zijn, of een static schip, maar niet alle statische schepen hebben 'sleep punten'.

Let Op: U kunt ten aller tijden in het spel een schip slepen zonder dat daar een waypoint voor nodig is. Maar deze waypoints gebruiken we omdat we willen dat de speler dat bepaalde schip gaat slepen. We willen de sleep forceren, op een bepaald punt in the missie. De waypoint zal gehaald worden zodra de speler de lijn aan het te slepen schip vastmaakt. De speler zou in principe de tros meteen weer los kunnen gooien en naar het volgende waypoint kunnen gaan, tenzij U een Disconnect waypoint gebruikt op de plek waar het schip naartoe moet worden gesleept.

In versie 1.4 (New Horizons) kunt U nu ook schepen meeslepen naar een andere vaaromgeving. In oudere versies kon dat niet en bleef het schip dat gesleept werd achter in het vorige vaargebied. Dat was uiteraard niet goed.

Als U een te slepen schip plaatst, zorg er dan voor dat het water op die plek diep genoeg is, want het is erg moeilijk om een schip te slepen als de kiel in de modder vastzit.

Erg belangrijk is ook de Radius. Maak de cirkel groot genoeg zodat er ruim voldoende plek is voor de sleper om zich te positioneren en zodat ook de lijnen lang genoeg kunnen worden. Totdat we werkende lieren krijgen kunnen we alleen door het de lijnen los en weer vast te maken de lengte veranderen.

## VOORBEELD: *Sherpa* sleept *Red Eagle*

1. Plaats een Player *Red Eagle* oin diep water, een stuk van waar U de *Sherpa* had afgemeerd. Geef dit schip een naam.
2. Klik op de [Moorage & Transfer] knop om de oranje bolletjes zichtbaar te maken. Als die er niet zijn bij bepaalde schepen, neem dan een ander schip. Niet alle schepen zin geschikt.
3. In [Mission] klikt U **Define WP** en selecteert U *Sherpa* in de lijst die boven in de linker hoek van Uw scherm staat.
4. Klik op **Next>>** en selecteer *Red Eagle* in de lijst. Klik op **Next>>**.
5. Selecteer **Towing** in de lijst met waypoint types.
6. We gebruiken de standaard speed van 2 knopen, en een tijd van 0. (Het is niet nodig ergens op te wachten)
7. Stel de Radius in op 100 meter.
8. Stel de OffsetZ in op 125 meter om het midden van de cirkel verder naar voren te verschuiven, terwijl we dan toch nog een deel van de *Red Eagle* in de cirkel hebben.
9. Maak het **Render style: land** vakje vrij.

10. Vul de Waypoint objective tekst in of schakel het uit.

11. Klik op de [Done](#) knop.

Save de missie en test deze.

Wanneer U met de *Sherpa* recht voor de *Red Eagle* gestopt bent, met de boeg van de *Sherpa* nabij de rand van de cirkel, klikt U op de Towing knop. Klik op de centrale lier (groene bal), en dan lichten daarna de oranje bolletjes op de *Red Eagle* op. Klik de voorste, aan stuurboord. Tenzij er nog een ander waypoint in de lijst komt, eindigt de missie hier, maar U kunt natuurlijk wel verder spelen en het slepen oefenen.

Voer heel langzaam wat snelheid op totdat de lijn uit het water komt.

Als U sleept met de lijn aan de bollard aan de stuurboord kant van de *Red Eagle*, wil ze zelf naar bakboord, en zal ze dus wat afdrijven. Om de boel dus op koers te houden zult U wat rechts roer moeten geven. En het vinden van de juiste hoeveelheid is maakt dan ook een groot deel uit van het plezier bij deze missies.

Alleen de *Sherpa* op koers houden naar de volgende waypoint is niet voldoende, omdat de hele sleep zich niet in dezelfde richting als de *Sherpa's* koers beweegt. Probeer de *the course made good* en de *course to waypoint* te laten samenvallen.

U kunt de lijnen veranderen door de huidige tros los te gooien en dan opnieuw te verbinden, mits U niet te ver weg raakt of te snel vaart.

Probeer ook eens over te schakelen naar één van de lieren aan de zijkant om te zien wat dit doet met betrekking tot het sturen van de sleep. Slepen is een erg interessante activiteit in de sim, en geen werkje voor jongens, maar voor mannen.

### DISCONNECT WAYPOINT:

U gebruikt dit type waypoint om aan het eind van de sleep de trossen weer los te gooien. Het waypoint wordt behaald zodra U met de sleper het waypoint binnen vaart. Dus de Radius hoeft niet zo groot te zijn.

Met de standaard ingestelde snelheid van 0 knopen, kan de speler, ongeacht met welke snelheid hij vaart, het waypoint behalen. Om het dus iets moeilijker te maken kunt U een lage snelheid instellen, zodat de speler eerst vaart moet minderen voordat de waypoint bereikt wordt.

Let Op: We gebruiken dit type waypoint voornamelijk om ervoor te zorgen dat de speler niet meteen de trossen losgooit na een Tow Waypoint en naar het volgende waypoint vaart, maar ook daadwerkelijk de hele sleep uitvoert. Dit waypoint kan dan ook alleen behaald worden als de speler met de sleep intact aankomt.

**Belangrijk:** Als de speler tijdens de sleep de tros losgooit om de lengte of richting aan te passen, kan het gebeuren dat het Disconnect waypoint niet kan worden gehaald.

### VOORBEELD:

Plaats dit waypoint op enige afstand van de Towing Waypoint uit het vorige voorbeeld.

1. Maak een Area object met de naam **Drop Tow**.
2. Ga naar [Mission] en klik op **Define WP** en selecteer de *Sherpa* in de lijst, boven in de linker hoek.
3. Klik op **Next>>** en selecteer de **Drop Tow Area** uit de lijst. Klik op **Next>>**.
4. Selecteer **Disconnect** in de lijst met waypoint types.
5. Stel speed & radius in naar believen, laat Time op 0 staan.
6. Klik op *Red Eagle* in de **Choose playerobject** lijst, om aan te geven welk schip we op het waypoint los moeten gooien.
7. Klik op **Done**.
8. Ga naar de [Waypoints] lijst, en klik op de Disconnect waypoint en verplaats het op/nee om het precies onder de Towing waypoint te zetten.

Save de missie en probeer het maar eens uit.

Een suggestie, voor als U de maximale snelheid op 2 knots heeft ingesteld:

1. Maak vanaf de centrale lier een tros vast aan de stuurboord bollard van de Eagle, en maak de tros zo lang mogelijk.
2. Passeer de Disconnect waypoint aan de zijkant, op ongeveer 200 meter afstand. Voer een 180 draai uit, eventueel één schroef vol in z'n achteruit.
3. Verminder vaart tot onder 2 knots wanneer U het waypoint nadert.

Ook de **Hercules Atlas en diens Duwbakken** gebruiken op dezelfde manier, net als de gewone sleepboten, Towing en Disconnect waypoints.

## EEN SLEEP CREËREN IN DE EDITOR:

U kunt in de editor al een sleep van te voren opzetten. U gaat dan naar de sectie [Moorage & Transfer], U vult het vakje van [Towline](#) in, voor een normale sleep, of het vakje bij [Barge](#) voor de Atlas en haar duwbak(ken).

Maar waarom zouden we een schip als de *Red Eagle* slepen, als ze perfect in staat is onder eigen kracht te varen? Daarvoor hebben we de zogenaamde:

DAMAGE ENGINE Trigger (Trigger betekend (pistool)trekker, ofwel schakelaar):

U kunt een van te voren bepaald percentage schade toekennen aan de motor(en) of het roer, of aan beide.

Plaats dit waypoint ergens op de route van een schip met behulp van een Area object. Het heeft standaard een grote radius (200m) en geen snelheid of tijd beperkingen.

Ken dit waypoint toe aan de *Red Eagle*.

U moet hierbij voor alle drie van de onderstaande waardes, een niet-negatief getal instellen:

DamageEngines %	0– 100%
DamageRudders %	0– 100%
DamageSelf	Stel dit in op 1

Deze trigger (schakelaar) is onzichtbaar. Als U het testen wilt kunt U het beste ook een zichtbare waypoint op dezelfde plek plaatsen zodat U het makkelijk kunt vinden.

De schade is niet zichtbaar in de HUD (heads-up display, de menubalk 'F2'), de schade blijft 0, en ook de RPM blijft hetzelfde.

Het schip verliest snelheid en/of het vermogen om nog te sturen, en de rode lampen boven de motor schakelaars lichten op om 100% schade aan te geven.

Om dit te testen, gaat U met de *Red Eagle* varen. Zij heeft Voith-Schneider Propellers. Dit kan het varen erg leuk maken, maar ook erg frustrerend;

1. Laten we varen vanaf de 'external view', ofwel de camera die van buiten op het schip kijkt.
2. De bovenste, grote stuurwielen, controleren de richting van de voortstuwing.  
**Dus de richting waarin het schip word geduwd.** De wijzers eronder wijzen in de richting van de voortstuwing. **Het schip zal zich bewegen in de richting van de wijzer, van het midden van de wijzer tot de punt van de naald.**



3. De twee lagere, kleinere wielen zijn de gashendels, ze bepalen de hoeveelheid 'thrust', ofwel voortstuwing, van 0 to 100%. The thrust indicator in de HUD, gebruikt de RPM om de hoeveelheid thrust aan te geven. 500 RPM = 100 %
4. De wielen aan de rechterkant, bedienen de boeg VSP; de wielen aan de linkerkant, bedienen de VSP bij de achtersteven. (De rode schoorsteen is normaal – in de vooruit configuratie - de stuurboord kant van het schip.)
5. Om het gas volledig los te draaien, draait U de wielen volledig rond, met de klok mee.
6. Sturen is het makkelijkst met het wiel voor de boeg VSP, omdat het schip dan in dezelfde richting draait als het stuurwiel.
7. Echter, sturen word in het echt gedaan met de achterste VSP, omdat dit veel efficiënter is. In de simulator, is de besturing zo ingesteld dat de thrust dezelfde richting uit draait als het wiel. Dus de steven draait in de richting waarin U het wiel draait, en het schip zelf draait dan de andere kant op. In het echt worden deze dingen ook vaak zo ontworpen dat het bedienen intuïtief is.
8. Als U met de achterste VSP wilt sturen, kunt U het wiel aan uw zijde, het dichtsbij U, pakken voor de intuïtieve respons.
9. Dubbel klikken op één van de wielen, zet deze weer in de neutrale, recht vooruit stand.

LET OP: Op dit moment is er nog geen mogelijkheid om schade te repareren in het spel.

### SINKING Trigger waypoint (Zinken):

Dit waypoint werkt net als de damage waypoint. Het stuurt een schip op weg naar een eenzaam, waterig graf.

1. Ga naar [Create], plaats een Area object, en noem het **ST**
6. In [Mission], klik op **Define WP** en selecteer *Red Eagle* in de lijst, boven in de linker hoek.
2. Klik op **Next>>** en selecteer **ST** in de lijst. Klik **Next>>**.
3. Selecteer **Trigger\_Sink** in de lijst van waypoint types.
4. Laat Speed & Time op 0 staan, en de Radius op 100 of meer. Dit waypoint is ook weer onzichtbaar, dus U kunt er geen koers naar zetten, tenzij U precies weet waar het is, of er een normale waypoint boven op legt.
5. Tegenover de **Object ID**, verschijnt een lijst met schepen. Klik op degene die U wilt laten zinken. U kunt het schip dat op dit waypoint is ingesteld, en het waypoint invaart, laten zinken. Dat kan de *Red Eagle*, zijn, of welk ander schip dan ook, *de Sherpa*, bijvoorbeeld.
6. Er hoeven geen teksten ingevuld te worden, en er is geen zichtbare cirkel, dus klikken we maar op **Done**.

U kunt statische schepen en AI schepen, niet laten zinken. Als U één van deze schepen in het waypoint ingeeft, om het te laten zinken, zal in plaats daarvan het eerst speler schip dat in de lijst staat in diens plaats zinken.

Alleen schepen die zich in het huidige vaargebied bevinden zullen in de lijst zichtbaar zijn. Als een schip in Omgeving A begint tijdens de missie, kunt U het niet door middel van een Sinking Waypoint, in Omgeving B laten zinken.

Om een lijst te zien van alle schepen die kunnen zinken, klikt U op [Mission] en dan op het Sink waypoint in de lijst (het begint met EX). De schepen die kunnen worden gebruikt staan dan in de **Choose Playerobject** lijst.

### FLARE Trigger Waypoint (noodsignaal, vuurpijl):

Dit waypoint maakt U vast aan een Statisch of AI object, om zo een vuurpijl de lucht in te schieten wanneer het speler schip de trigger/schakelaar binnen vaart.

De standaard radius is 1000 meter.

Dit waypoint is onzichtbaar.

De vuurpijl schiet recht omhoog vanaf het midden van de waypoint en komt ook weer recht naar beneden. Vanaf een varende of draaiende schip, kan het echter lijken alsof het een boog door de lucht beschrijft.

WEATHER change waypoint (Weers verandering):

Meestal maken we dit waypoint vast aan een Area object. Dit waypoint kunt U gebruiken om de weersomstandigheden te wijzigen tijdens een missie. De standaard Radius is 200 meter, en het waypoint is onzichtbaar.

U kunt kiezen uit deze verschillende 'presets' (van te voren gemaakte instellingen):

Rain — dit is zware regenval.

Thunder — Onweer, gecombineerd met slecht zicht.

DenseFog

WaveAndWindForce — Hoge golven en een Noorderwind van 4 bft.

GoodWeather—Gebruik deze setting om terug te keren naar de standaard weersomstandigheden, met uitzondering van WaveAndWindForce—Hebt U deze gekozen, dan zit U er voor de rest van de missie – binnen deze omgeving – aan vast.

Stel één\* van de presets in op 1, de anderen op 0.

\*Ondanks het feit dat de handleiding het ontkent, kunt U presets tegelijk met elkaar gebruiken. Maar het resultaat is maar in weinig gevallen gunstig: Rain + WaveAndWindForce, bijvoorbeeld.

U kunt daarnaast dan nog de EffectTime instellen—De tijd die het kost, in seconden, om de weersverandering te laten voltrekken.

NAAR EEN ANDERE OMGEVING GAAN (Het creëren van een ‘wormhole’):

U kunt een sprong naar een andere omgeving maken met behulp van het

**Trigger\_OverrideEnvironmentSwitch** waypoint type.

Dit type waypoint is onzichtbaar.

U moet dan allereerst de nieuwe omgeving in de missie toevoegen. Dit hoeft nog niet afgemaakt te worden, maar we moeten de naam hebben vastgelegd in de lijst:

1. Klik op de [Environment] knop, rechts van de **AI** knop, de ‘golven’ knop.
2. Kies een omgeving uit de onderste lijst.
3. Klik op de [Add environment to mission](#) knop. Nu is de omgeving toegevoegd aan de bovenste lijst.
4. U kunt voor iedere omgeving een verschillende datum, tijd, of weersomstandigheid instellen.

Laten we eens een ‘environment switch waypoint’ maken:

1. Ga naar [Create] en plaats een object—meestal een Area—voor deze trigger. Geef de Area een name, iets als [EnvSw](#).
2. Klik in de [Mission] sectie op [Define WP](#) en selecteer een speler schip van de lijst boven in de linker hoek.
3. Klik op [Next>>](#) en selecteer [EnvSw](#) in de lijst. Klik op [Next>>](#).
4. Kies de [Trigger\\_OverrideEnvironmentSwitch](#) in de waypoint types lijst.
5. Laat Speed & Time op 0 ingesteld staan, en de Radius op 100 of groter. Dit waypoint is ook weer onzichtbaar, dus U kunt er geen koers naar zetten, tenzij U precies weet waar het is, of er een normale waypoint boven op legt.
6. Tegenover [Object ID](#), verschijnt een lijst met de vaargebieden. Klik op degene waarnaar U wilt teleporteren..  
(De title van deze lijst is “Choose waypoint”; dat mag U negeren.)
7. Er hoeft geen tekst te worden ingevuld. Dus we klikken nu op [Done](#).

Als U nu het schip de waypoint in stuurt, beland U op een willekeurige plaats in het nieuwe vaargebied. Om te zorgen dat we precies aanbelanden op de plek die we willen, doet U het volgende:

1. In de [Environment] sectie, selecteert U de nieuwe omgeving in de **bovenste** lijst.
2. Klik op de [Switch to environment](#) knop. Wacht tot de omschakeling naar de andere omgeving compleet is.
3. Kies nu de plek waar U wilt aankomen, vlakbij de Zuidelijke ingang van de haven van Marseille, bijvoorbeeld. Plaats hier een Area object. Geef dit object een naam— [Ariv](#).

4. Klik, in de [Mission] sectie, op [Define WP](#) en klik op het speler schip in de lijst aan de linkerkant.
5. Klik [Next>>](#), Klik op het Area [Ariv](#) object, en klik dan op [Next>>](#).
6. Klik op Trigger\_teleport.
7. Klik op de [Done](#) knop.

Het schip zal arriveren met de motoren af, maar kan nog wel vaart hebben.

De koers waarin de groene pijl wijst, is de koers dat het schip na het arriveren zal aanhouden, U kunt de pijl roteren om zo de gewenste koers in te stellen voor het schip.

Probeer schepen niet te dicht bij de grens van een omgeving te laten verschijnen, dat kan leiden tot problemen.

Deze waypoints zijn is onzichtbaar.

Als er niet op zijn minst nog een waypoint na de overschakeling ligt, zal de missie eindigen als het schip in de nieuwe omgeving arriveert. Maar de speler heeft dan wel de mogelijkheid om in Free Roam vrij verder te varen..

Let Op: Waypoints die in de nieuwe omgeving liggen, zijn ook zichtbaar in de oude omgeving, tenzij U ze verborgen heeft. Dit kan leiden tot verwarring, als U op de [Trigger\\_OverrideEnvironmentSwitch](#), geen normale waypoint heeft gelegd, om de speler er naar toe te leiden. De speler ziet dan alleen de groene pijl richting de volgende waypoint, die in het volgende vaargebied ligt. En dus zonder hulp, zou de speler de verkeerde kant op varen en hoogstwaarschijnlijk de omgevingsprong missen. Leg er dus een normaal waypoint op, met exact dezelfde radius als de [Trigger\\_OverrideEnvironmentSwitch](#) waypoint, om ervoor te zorgen dat beide tegelijk behaald worden.

Als U nog een tweede schip een 'Jump' wilt laten maken (om even een technische term uit Battlestar Galactica te gebruiken), met dezelfde trigger, moet U voor dit specifieke schip, er ook nog een eigen waypoint bovenop leggen. Hetzelfde geldt voor de Trigger\_Teleport, die is ook specifiek per schip, maar die kan ook in een andere locatie worden gebruikt.

In versies ouder dan 1.4.2, kon een speler schip niet terug springen naar een omgeving waar het daarvoor geweest was in één sprong. Dus niet van A naar B en dan weer naar A, Maar wel bijvoorbeeld eerst naar C en dan weer terug naar A.

Dit is echter vanaf v1.4.2. niet meer het geval. Sterker nog, U kunt ook springen binnen hetzelfde gebied. Dit is soms handig in open zee missies, als U meer water nodig heeft dan mogelijk, in het één keer doorkruisen van de kaart.

U kunt ook, om missies te testen, jumps gebruiken om stukken over te slaan tussen waypoints, en de missie sneller te kunnen testen, door teleport triggers te plaatsen net voor de volgende waypoint. Wees voorzichtig als U deze waypoints weer weghaalt. Het beste kunt U eerst een kopie van de missie maken voordat U ze toevoegt.

## OVER DE RAND VAN DE WERELD VALLEN

Als U naar de grens van een omgeving vaart, zult U op een bepaald moment eerst de boodschap “Beyond that be monsters” te zien krijgen, zodat U nog tijdig ommekeer kunt maken. Als U toch verder vaart, verschijnt de werelddol, en kunt U een nieuwe omgeving kiezen om naar toe te verplaatsen. *U kunt dan alleen naar omgevingen gaan die in de lijst in Uw missie staan.* Deze worden aangegeven met gele bolletjes. U kunt de Globe rond draaien door hem met de muis te grijpen en te bewegen. Houd de muisknop in om de globe vast te pakken.

## WAYPOINTS EN/OF SPELER SCHEPEN VERBERGEN/LATEN VERSCHIJNEN. (HIDING & UNHIDING ):

Bij dit voorbeeld, maken we een missie in de Middellandse Zee, Marseille, Zuid Frankrijk. Start waar U maar wilt, het is er overal even nat!

Plaats een Area object en noem het **Jump**.

Voeg Marseille (haven) aan de environment lijst toe.

Plaats de *Arie Visser* vlak bij het **Jump** object, dan kost het niet zoveel tijd om er te komen.

Maak een **Trigger\_OverrideEnvironmentSwitch** waypoint voor de *Arie Visser* op het object **Jump**. Stel de radius in op 30.

Let Op: Als U de jump waypoint plaatst, zorg er dan voor dat de *Arie Visser* zich buiten de rode cirkel bevindt.

Plaats een normale waypoint precies over de **Jump** waypoint, zodat U duidelijk kunt zien waar die zich bevindt.

**Belangrijk:** Zorg ervoor, dat beide waypoints dezelfde radius hebben. Anders kan het zijn dat het schip de jump maakt voordat de normale waypoint afgevinkt wordt, en dan kan de normale waypoint niet meer behaald worden.

Selecteer Marseille in de [Environment] sectie, en klik op de **Switch to environment** knop.

Plaats een Area object nabij Cap de Croix, halverwege richting de Zuidelijke haven ingang. Geef het object een naam; **ArvS**.

**Let Op:** Als een schip een sprong maakt, komt het met de koers die de groene pijl van het Area object aanwijst in de omgeving binnen. Roteer **ArvS** zodat de pijl naar de haven ingang wijst.

Plaats een **Trigger\_teleport** waypoint voor de *Arie Visser* op het **ArvS** object.

U ziet, in de [Waypoints] lijst, dat er secties zijn voor elk individuele schip. De waypoints staan in de lijst altijd onder het schip waarbij ze horen. De waypoints die met EX beginnen, zijn onzichtbare triggers. De Waypoints in alle omgevingen staan bij elkaar in de lijst. De zichtbare waypoints moeten door de speler voldaan worden, van boven naar beneden tot de hele lijst behaald is.

Maak in de haven, ergens op een kade naar keuze, een bollard, noem deze **M1**, en plaats er een mooring waypoint op voor de *Arie Visser*.

Plaats een tweede bollard, **M2** op de kade —een stukje verderop, op ongeveer de lengte van de *Arie Visser*— en maak hierop een tweede mooring waypoint voor de *Arie Visser*.

Pas beide waypoints aan door het vakje bij [Deactivate WP?](#) aan te vinken.

Maak een Trigger\_UnhideWaypoint op de bollard (M1), die voor de boeg gaat worden gebruikt. Maak de radius even groot als de mooring waypoint radius.

Stel [Delay](#) in op 10 seconden. Open het pulldown menu (pijlte naar beneden), en klik op [WaypointID](#). Selecteer nu de *andere* bollard (M2, steven) waypoint in de lijst.

Het rode bolletje moet nu groen worden, *als het rood blijft, is het gekozen waypoint niet uitgeschakeld*. Daarom deactiveren we de waypoints van te voren.

Plaats een Area object, [Unh1](#), in het midden van de nauwe ingang van de haven.

Maak een Trigger\_UnhideWaypoint op [Unh1](#) met een radius groot genoeg om de hele ingang te overlappen. Stel Delay in op 0 seconden. Open het pull-down menu (pijlte naar beneden) en klik op [WaypointID](#).

Selecteer de **boeg** bollard waypoint in de lijst.

Plaats er een Normaal waypoint bovenop, met dezelfde radius.

Gebruik de Move up en Move down knoppen om de waypoints in de volgende volgorde te zetten:

1. De EX waypoint op Unh1 om de boeg bollard waypoint zichtbaar te maken.
2. De EX waypoint om de waypoint voor de achtersteven zichtbaar te maken.
3. De Normale waypoint op Unh1, in de haven ingang.
4. De bollard mooring waypoint voor de boeg
5. De bollard mooring waypoint voor de steven.

Save en test de mission.

Dit is wat er zou moeten gebeuren:

1. U bevindt zich in de Middellandse zee. Twee witte waypoint vlaggen zijn zichtbaar, één voor de jump, en voor de waypoint bij de haven ingang.
2. Vaar naar het eerste waypoint, en U krijgt nu een bericht dat U op weg bent naar Marseille.
3. U arriveert terwijl U op de haven ingang toeloopt. De eerste waypoint vlag is nu groen. Nu is er nog maar één vlag.
4. Als U nu de haven ingang in vaart, krijgt U een bericht. Er is een nieuwe waypoint bijgekomen. De tweede vlag is nu groen, en er is een mooring icoon verschenen in de lijst.
5. Als U het schip aan de eerste bollard afmeert, wordt deze icon groen, en wordt de tweede mooring waypoint ook actief.

U ziet ook dat de EX waypoints worden scherpgesteld—geactiveerd worden—in de waypoint lijst. Ze worden afgevinkt als Uw schip erdoor vaart.



## TEKST

Tot nu toe heb ik de tekstvakken steeds genegeerd. Laten we deze missie eens wat completer maken!

Start aan het begin, in de Midd. Zee.

Ga naar de waypoint lijst, In de [Mission] sectie, en vul dan gaandeweg al de **Waypoint objective** en **Waypoint reached** teksten in (alleen de WPs niet de EX-en) voor alle waypoints in de lijst. Scroll naar beneden met de dunne blauwe scrollbar. Maak eerst het vakje zwart, en gebruik dan backspace om over de bestaande tekst [none] heen te gaan en vul daarna tekst naar keuze toe.

Een speler ziet de tekst in **Waypoint objective** **voordat** het waypoint bereikt word.

Een speler ziet de tekst in **Waypoint reached** **nadat** het waypoint gehaald is.

Voor deze aanpassing van de waypoints moet U voor alle waypoints, behalve één, naar de omgeving Marseille overschakelen.

## EEN SPELER SCHIP VERBERGEN (HIDING)

U kunt een speler schip verstoppen, zodat het – samen met diens waypoints, niet zichtbaar is in de waypoint lijst, links boven in het scherm. Het schip is wel zichtbaar binnen de vaaromgeving, maar de speler kan er nog niets mee doen, totdat het word geactiveerd, door een **Trigger\_UnhidePlayerObject** waypoint van een ander schip.

Voordat U dit waypoint creëert, moet U het schip deactiveren door het te selecteren in de [Mission][Waypoints] lijst en daar het vakje **Deactivate playerobject** (onder de lijst) aan te vinken.

Maak een waypoint aan voor een speler schip, maar niet het verborgen schip. Zorg ervoor dat de Delay, onder de Special conditions op 0, óf een positief aantal seconden ingesteld word. Selecteer het verborgen schip in de **ObjectID** lijst.

Voorbeeld, voortgezet op de vorige unhide waypoint oefening:

In de [Create] sectie, selecteren we de Water taxi uit de Player lijst, en plaatsen we het ergens naar keuze.

Plaats een Area object op enige afstand van de taxi en geef het de naam **Taxi**.

1. Klik op de **Define WP** knop om het [Define a waypoint] scherm boven in de linker hoek te openen. (Om een waypoint te maken).
2. Selecteer de Taxi, in de **Player object** lijst.
3. Vink het **Deactivate playerobject** vakje aan. Dit verbergt de Taxi.
4. Klik op **Next>>** en selecteer de **Taxi** als waypoint doel.
5. Klik op **Next>>** en selecteer Normal waypoint.
6. Zorg ervoor dat het **Land Style** vakje **niet** is aangevinkt.
7. Vull de twee tekstvakken in, of schakel ze uit, en klik dan op **Done**.
8. Klik op de **Define WP** knop om het [Define a waypoint] scherm boven in de linker hoek te openen. (Om een unhide waypoint te maken voor de taxi)
9. Selecteer de *Arie Visser* in de **Player object** lijst.
10. Klik op **Next>>** en selecteer de mooring bollard voor de achtersteven (**M2**) als waypoint.
11. Klik op **Next>>**, en selecteer **Trigger\_UnhidePlayerObject**.
12. Stel de radius in op dezelfde afmeting als de Mooring waypoint bij de achtersteven.
13. Stel de Delay in op 10 seconden.
14. Klik op het pijltje om het drop-down menu te openen en stel de ObjectID in op de Water taxi.
15. Klik op de **Done** knop.

Save en test. Nadat de steven van de *Arie Visser* is afgemeerd, moet de taxi verschijnen in de waypoint/schepen lijst.

## CONTAINER KRAAN & VERMAAS

De kraan werkt alleen in combinatie met het speler schip Vermaas. U kunt van beide objecten er slechts één per missie samen gebruiken. (Maar U kunt ook containers op de Sherpa laden.)

Uw eerste probleem bij het maken van de container missies, is een kade te vinden die groot genoeg is, en waar het water diep genoeg is, voor de Vermaas. Rotterdam is daarvoor waarschijnlijk de beste keus, maar de Nieuwe Waterweg is in het spel te ondiep om de zee nog te kunnen bereiken vanaf het Oosten Maassluis.

Meer de Vermaas af langs een kade waar genoeg ruimte is om de kraan te plaatsen.

Plaats de Crane, een Player object, op de kade met de kraanbalk (en/of blauwe pijl) haaks op het schip, zodat deze zogenaamde 'jib' over het schip reiken kan.

**Let Op:** De Kraan kan heen en weer rijden langs de kade. Het bereik is ongeveer drie container lengtes in beide richtingen. Máár, als U met de kraan tot de limiet rijdt, kunt U niet meer terug rijden. Hij zit dan vast in die positie.

Plaats de Kraan vlak bij het gat op de Vermaas, waar de containers geladen kunnen worden. U kunt op de [Moorage & Transfer] knop drukken en dan het **Container** vakje aankruisen, om zo te zien waar U de containers op het schip en onder de kraan kunt plaatsen.

Met de groene pijl, kunt U de kraan en de containers op de kade heen en weer slepen langs de kade. Blijf hierbij binnen het bereik van de positie van het schip.

Klik op de paarse dozen op de kade, om hier containers te plaatsen. Plaats er zoveel als nodig acht voor de waypoint. Als U de missie speelt zult U tijdens het laden steeds te zien krijgen hoeveel U er nog te gaan hebt. Als een container echter niet goed geplaatst word, zal er geen boodschap verschijnen. Het maximum aantal containers dat op de Vermaas geladen kan worden is 10 containers.

Wanneer U op één van de paarse dozen klikt, om een container te maken, komt deze in de connections lijst te staan. Om een container te verwijderen, selecteert U hem in deze lijst, en klikt U op de **Remove** knop.

U kunt ook op de Vermaas al containers plaatsen, maar die kunt U helaas niet afladen met de kraan. De Vermaas kan deze wel afladen naar een Sherpa, of een Area object. En als onzichtbaar overladen ook nog eens naar elk ander schip. Maar alleen op de Sherpa en Area zal het zichtbaar zijn.

#### AFMEREN BIJ DE KRAAN:

Als U de missie wilt laten beginnen met de Vermaas op een andere positie, om dan naar de container terminal te varen en af te meren, stel ik voor haar toch eerst te positioneren zoals hierboven beschreven, om haar daarna pas naar de start positie te verplaatsen, als dit dichtbij ligt, of haar opnieuw te plaatsen op die plek.

Hiermee kunt U eerst de bollards om af te meren goed neer leggen, en mooring waypoints op ze maken. De waypoint voor het afmeren van de achtersteven zou hierbij boven die voor de boeg in de lijst moeten staan.

U moet in staat zijn haar zodanig af te meren, dat de container positie (het 'gat'), binnenhet bereik van de containerkraan ligt, aangezien de kraan maar een beperkte afstand langs de kade kan afleggen.

#### EEN KRAAN WAYPOINT MAKEN OP DE VERMAAS:

1. Klik op de [Define WP](#) knop, in [Mission].
2. Klik op Container crane en dan op [Next>>](#). Dit waypoint is alleen voor de kraan.
3. Klik op de Vermaas en dan op [Next>>](#).
4. Klik op de Crane.
5. Stel OffsetZ zodanig in, dat het midden van de cirkel op het midden van het 'gat' tussen de containers, op de Vermaas ligt. to put the center of the circle in the center of the depressed container loading area on Vermaas.  
Maak het [Render Style: Land](#) vakje leeg.
6. Vul de tekst vakken in, of schakel ze uit, en klik op [Done](#).

Zorg ervoor, door het instellen van de Offsets, dat het midden van de Crane waypoint, in het midden van de laadruimte op de Vermaas ligt. Als dit niet zo is, kan het zijn dat de groene pijl die de plek aangeeft waar de container(s) moet(en) komen te staan, niet zichtbaar is, nadat de Vermaas afgemeerd is. De Radius groter maken kan hierbij ook helpen.

De groene pijl is ook zichtbaar als de Vermaas er niet is afgemeerd, dus U kunt daarmee controleren of de indicator zichtbaar blijft terwijl U richting de kade vaart.

Het is erg belangrijk dat de kraan en de Vermaas goed uitgelijnd zijn, zodat de containers goed in hun gereserveerde posities passen. Plaats de kraan zorgvuldig op de kade, en meer de Vermaas precies af, zodat ze mooi parallel aan de kade ligt.

Als U een slechte positie in de haven gekozen hebt, waar het te ondiep is, kan het zijn dan de Vermaas tijdens het laden afdrijft en uitgelijnd raakt.

Helaas is laden met de kraan iets waar U maar één kans bij krijgt. U moet alle containers die op de kade staan veilig laden om de waypoint te behalen, en U kunt tijdens de missie geen containers meer toevoegen op de kade..

Echter. Er is niets dat U ervan weerhoudt om met een halve lading weg te varen en later terug te komen om de rest op te halen. Het probleem ligt hierbij in het logisch maken van een missie, vanuit het speler oogpunt, omdat de container waypoint niet voltooid zal zijn totdat U alle containers geladen heeft. Een oplossing is om de containers naar een ander schip af te laden, en dan terug te komen voor de rest.

## VACUUM TOREN en de JUMBO JAVELIN

De 'Vacuumtower' is een grote reactor voor een olie raffinaderij. Het kan door de Jumbo Javelin vervoerd worden en ook op het statische object Jumbo pontoon. De toren kan daarnaast ook op een Area object geplaatst worden, bijvoorbeeld (en meestal) op de kade.

Door een **Vacuumtower** waypoint op de pontoon of op een Area object te plaatsen, kunt U de vacuum toren op de Javelin laden, of juist van de Javelin afladen.

Dit type waypoint is altijd en alleen maar, voor de Javelin, en word ofwel op de pontoon, ofwel op een Area gezet.

U moet ofwel [Load](#) ofwel [Unload](#) instellen op 1, en de andere dan op 0. Net als bij de container waypoints, mogen ze niet op -1 blijven staan.

U plaatst de Vacuumtower op de Javelin, de pontoon, of een Area object in de [Moorage & Transfer] sectie, net zoals U zou doen met containers of passagiers.

Klik op het Vacuumtower vakje. U ziet nu kleine zwarte bollen midden op de Javelin, de ponton, of een Area object als U dat geplaatst heeft. In witte tekst ziet U de naam "Vacuumtower" bij de bolletjes.

Klik op één van deze zwarte bollen om de Vacuum toren daar te plaatsen. U moet er met de muis op gaan staan zodat het bolletje veel groter worden, en dan klikt U erop.

Op een Area object, word de toren in dezelfde richting geplaatst als de groen pijl van de Area. Roteer de Area als dat nodig is. U kunt zoveel torens plaatsen als U maar wilt.

Om een toren te verwijderen, selecteert U hem in de lijst in de [Moorage & Transfer] sectie, en klikt U op [Remove](#).

Om de toren van of naar de Javelin te verplaatsen, komt U langzij, met Uw stuurboord zijde, aan de pontoon of de kade. Laden gaat via de stuurboord kant, omdat de kranen niet over de bakboord zijde kunnen reiken voor zo'n zware last.

Zo gauw als een deel van de Javelin de waypoint cirkel bereikt, word de toren 'over gestraald', in Star Trek stijl. Dit is natuurlijk niet erg realistisch. U kunt wat mooring waypoints gebruiken zodat de Javelin eerst netjes komt te liggen voordat de transfer plaats vind.

De ponton kan ook worden gesleept. U kunt Towing en Disconnect waypoints gebruiken zoals voor iedere andere sleep.

## GEEF DE SPELER VAN UW MISSIE(S) EEN EERLIJKE KANS

Niet alle spelers zijn helderziend of hebben een superieur intellect. U moet er dus vanuit gaan dat een speler niet zomaar zal doen wat U in gedachte heeft, zonder duidelijke informatie van U, de missie maker.

De waypoint teksten moeten de speler goed uitleggen wat er telkens op weg naar, of bij een waypoint gebeuren moet. Ga er niet vanuit dat een speler vaart zal minderen voor het volgende waypoint, tenzij U dat duidelijk heeft gemaakt in Uw tekst, of met een rescue of taxi waypoint om hem te alarmeren.

Het missen van een EX (verborgen) waypoint is de meest voorkomende reden voor het falen van een missie.

Ga er dan ook niet vanuit dat speler op dezelfde koers zal blijven na het halen van een waypoint, misschien heeft de speler vlak voor de waypoint nog wel een koerswijziging gemaakt waardoor hij anders dan U in gedachte had aan komt varen.

Als er een behoorlijke afstand gevaren moet worden naar een EX unhide-waypoint, geef de speler dan een koers waarop hij zich richten kan, en in sommige missies kan het ook goed zijn om de speler in plaats daarvan een Lat/Lon positie te geven.

Als U een normale waypoint over een jump waypoint legt, zorg er dan voor dat beide dezelfde radius hebben, zodat beide waypoints tegelijk geraakt en dus uitgevoerd worden.

Als U een taxi of mooring waypoint op een smalle pier of kade legt, stel dan de offset dusdanig is dat de waypoint duidelijk aan één kant ervan ligt. Taxi waypoints die op schepen gelegd worden moeten breed genoeg zijn, en kunnen het beste ook met een offset zo gelegd worden dat het maar aan één zijde van de schip zichtbaar is.

Towing waypoints moeten groot genoeg zijn en genoeg offset hebben zodat de sleepboot of -boten genoeg ruimte heeft/hebben, om aan te haken en zodat de tros(sen) ook lang genoeg kunnen zijn. Dit is vooral belangrijk als er ook nog een disconnect waypoint volgt, want als een speler de tros losgooit om eventueel opnieuw aan te haken, kan de waypoint soms vastlopen en niet gehaald worden.

Pas er voor op dat U bij het leggen van AI paden geen beginpunten van een pad heeft dat vlakbij een waypoint ligt waar een speler schip langs moet. De AI schepen die 'spawnen' aan het begin van het pad verschijnen zomaar ineens uit het niets, dus zonder waarschuwing kan de speler dan ineens in de problemen komen.

U kunt het beste altijd een Trigger\_teleport plaatsen als aankomstpunt voor een jump, in plaats van te vertrouwen op het standaard punt. Zorg ervoor dat U dit draait zodat het schip in de goede richting verschijnt, we willen natuurlijk niet meteen na de jump in de moeilijkheden raken! Vermijd ondiepe wateren en plaats het ook niet te dicht op een AI pad. Als U een ander schip op sleeptouw hebt, laat dan hiervoor ook genoeg ruimte over achter het aankomstpunt!

Geef alle **area** objecten die U als waypoint gebruikt een uniek label ofwel een unieke naam, al is het maar iets simpels als A1, A2, etc. Als U later namelijk waypoints nog wilt bewerken, word het lastig om in een lange lijst van area's de juiste te kiezen.

Zorg ervoor dat op de plaatsen waar spelersschepen afmeren moeten, het water diep genoeg is hiervoor. Test dit door het schip in de editor op die plaats te zetten, als U het schip hier kunt bewegen, is het in orde. In verschillende versies van het spel, na updates, kunnen de dieptes verschillen, na aanpassingen. Test dus Uw missies na elke update, om te zien of ze nog werken. Op sommige plekken, waar aanleggen problematisch kan zijn, is het maar beter om geen schip te laten afmeren.



## MISSIE SUCCES & WAYPOINT VOLGORDE

Om een missie succesvol af te ronden, ofwel 'uit te spelen', moeten **alle** waypoints van alle speler schepen afgewerkt zijn.

Dit geldt voor zowel de zichtbare waypoints als de onzichtbare (EX) waypoints.

Als U bijvoorbeeld een speler een straf wilt geven voor het verkeerd passeren van een boei, met een Damage Engine trigger aan de verkeerde kant van die boei, dan kan de missie dus niet worden uit gespeeld tenzij de speler ook daadwerkelijk langs de verkeerde kant vaart bij deze boei.

Of als U bijvoorbeeld twee triggers zou gebruiken om een groter gebied te beslaan, en de speler vaart slechts door één van de twee, dan zal de missie dus ook niet gehaald worden, omdat niet alle triggers dan geraakt zijn.

Zichtbare waypoints—WP1, WP2, etc.—moeten in de lijst de volgorde hebben zoals de speler ze zal tegenkomen. De nummering word automatisch aangepast.

EX waypoints mogen op een willekeurige plaats in de lijst staan, vóór het punt waarop het schip hem bereikt.

Als U een weather change trigger heeft geplaatst, ergens tussen WP1 en WP2, dan **mag** dit boven W1 in de lijst staan, maar het **moet** sowieso boven WP2 staan.

Een EX waypoint, waarmee U een ander (hidden) waypoint zichtbaar maakt, moet altijd boven dat bewuste waypoint in de lijst staan.

Om te verwisselen van omgeving in de missie, is deze volgorde aan te bevelen:

1. EX EXIT in de eerste omgeving
2. WP1 EXIT in de eerste omgeving
3. EX ENTRY in de tweede omgeving
4. WP2 ergens in de tweede omgeving

Andere volgordes werken ook, bijvoorbeeld: EX ENTRY, EX EXIT, WP1, WP2, maar de bovenstaande opsomming ligt dicht bij de volgorde waarin de dingen in de missie gebeuren, en houdt de waypoints netjes in hun eigen omgevingen.

## Specifieke Omgevingen:

In vaargebieden die duidelijke waterweg uitgangen hebben, zoals New York, the Solent, San Francisco, worden de uitgangen aangegeven met grote zwarte cirkels met een grote zwarte, driedimensionale pijl erin.  
Achter deze cirkel, dus achter de pijl, ligt de grens van de omgeving.

## Vaargebieden die uitmonden in open zee—Marseille & Padstow:

In Marseille, De limit is een boog van ongeveer 6 mijl, gecentreerd in de Noord-Oost zijde van de baai. De Noord kant komt aan land ter hoogte van Le Rouet; hij passeert de zuidkant van Cap Cavau op 1.7 mijl. Als U een speler schip buiten deze lijn plaatst, of hierheen laat springen, krijg U de wereldbol te zien, of crasht het spel met een QV foutmelding.

In Padstow, is de boog 1.2 mijl verwijderd van een punt dat 0.25 mijl ten Oosten van Newland Rock ligt. En komt ie aan land juist ten Oosten van Stepper Point, net voor de groene boei.

**Let Op:** In v 1.4.2, zijn deze limieten op de kaart te zien als vage blauwe, of gele lijnen.

## Link index (Met vertaling van de begrippen):

Create Object - (Objecten plaatsen)  
AI Path - (AI Paden)  
AI Ships - (Autonome schepen)  
Rescue WP - (Reddings waypoint)  
Taxi WP - (Mensen vervoeren)  
Container WP - (Container waypoint)  
Change Weather - (Weersomstandigheden wijzigen)  
Change Environment - (Omgeving wisselen)  
Mooring - (Afmeren)  
Towing - (Slepen)  
Container Crane - (Containerkraan)  
Damage Trigger - (Schade trigger)  
Sink Trigger - (Zink trigger)  
Unhide Waypoint - (Een waypoint dat verstopt was laten verschijnen)  
Unhide Player Ship - (Een spelerschip dat verstopt was laten verschijnen)  
Vacuumtower - (Vacuum Toren)