

# European Ship ***SIMULATOR***



**Hochdetaillierte Schiffe  
von Hafen zu Hafen steuern!**

# **Handbuch**

# European Ship Simulator

## Copyrights

Das Handbuch, die Dokumentation, die Videobilder, die Software und alle verknüpften Materialien sind Kopiergeschützt. Sie dürfen nicht kopiert, fotokopiert, übersetzt oder auf irgendein elektronisches Medium gespeichert werden, weder komplett, noch in Teilen, ohne vorherige schriftliche Zustimmung von AEROSOFT: DIE SOFTWARE IST AUSGESTATTET WIE SIE IST UND IST NICHT VON EINER GARANTIE EINGESCHLOSSEN. DER AUTOR LEHNT JEDE VERANTWORTUNG FÜR FOLGENDE FEHLFUNKTIONEN, SCHÄDEN AM SYSTEM UND JEDER BEEINTRÄCHTIGUNGEN DIE AUFTRETEN KÖNNTEN, AB. Copyright © 2015 AEROSOFT.

Aerosoft GmbH

## Support

Den Support für das Produkt übernimmt Aerosoft.

Technischer Support:

Tel.: +49 (0) 2955 - 76 03 11

(kostenlose Hotline\* von Mo. - Fr. von 09:00 bis 12:30 Uhr  
und von 14:00 bis 16:00 Uhr)

Wenn Sie den Support über Email vorziehen:

[https://aerosoft.zendesk.com/anonymous\\_requests/new](https://aerosoft.zendesk.com/anonymous_requests/new)  
oder [support@aerosoft.de](mailto:support@aerosoft.de)

© 2015 / **Aerosoft GmbH**  
Flughafen Paderborn/Lippstadt  
D-33142 Bueren, Germany

Tel: +49 (0) 29 55 / 76 03-10  
Fax: +49 (0) 29 55 / 76 03-33

E-Mail: [info@aerosoft.de](mailto:info@aerosoft.de)  
Internet: [www.aerosoft.de](http://www.aerosoft.de)  
[www.aerosoft.com](http://www.aerosoft.com)



Alle Warenzeichen und Markennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.



# Inhalt

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>Installation .....</b>            | <b>4</b>  |
| <b>Spiel starten.....</b>            | <b>5</b>  |
| <b>Steuerung.....</b>                | <b>5</b>  |
| <b>Das Hauptmenü .....</b>           | <b>6</b>  |
| <b>Im Spiel.....</b>                 | <b>6</b>  |
| <b>Großes Kreuzfahrtschiff .....</b> | <b>7</b>  |
| <b>Containerschiff .....</b>         | <b>8</b>  |
| <b>Flüssiggastanker .....</b>        | <b>9</b>  |
| <b>Massengutschiff .....</b>         | <b>10</b> |
| <b>Passagierfähre .....</b>          | <b>11</b> |
| <b>Fischerboot .....</b>             | <b>12</b> |
| <b>Schleppboot.....</b>              | <b>13</b> |
| <b>Schnellboot .....</b>             | <b>14</b> |
| <b>Der Missionseditor .....</b>      | <b>15</b> |

# INSTALLATION

European Ship Simulator wird über Steam vertrieben. Für die Installation des Spiels müssen Sie es online beim kostenlosen Spiele-Service von Steam registrieren und einen Steam-Account erstellen, sollten Sie noch keinen besitzen.



Sie müssen als Administrator (gilt vor allem für Nutzer von Windows Vista und Windows 7) angemeldet und mit dem Internet verbunden sein, um European Ship Simulator installieren zu können. Anderenfalls funktioniert die Installation nicht.

## 1 Windows

Legen Sie die European Ship Simulator-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Sollte die Installation nicht automatisch starten:

- Klicken Sie in der Taskleiste auf „Start“.
- Klicken Sie auf „Computer“.
- Doppelklicken Sie auf das entsprechende DVD-ROM-Laufwerk.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol „setup.exe“.

## Mac

Legen Sie die European Ship Simulator-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Daraufhin erscheint die ESS DVD als Symbol auf Ihrem Desktop. Öffnen / doppelklicken Sie das Symbol und öffnen / doppelklicken Sie auf den ESS Installer. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

- Sollte das Symbol der ESS DVD nicht auf Ihrem Desktop erscheinen, benutzen Sie bitte Finder, um die DVD zu finden, zu öffnen und öffnen / doppelklicken Sie auf den ESS Installer.
- 2 Steam wird zuerst installiert, sollte es nicht bereits auf Ihrem System installiert sein. Während des Installationsvorgangs werden unter Umständen mehrere Updates durchgeführt.
  - 3 Sie müssen auswählen, ob Sie einen neuen Steam-Account erstellen oder einen bestehenden verwenden möchten. Geben Sie die erforderlichen Daten ein.
  - 4 Geben Sie Ihren, in der Box aufgeführten, Spielaktivierungscode zum geforderten Zeitpunkt der Installation ein.
  - 5 European Ship Simulator wird von der DVD installiert. Erforderliche Updates werden anschließend aus dem Internet heruntergeladen.
  - 6 Nach der Installation des Spiels erscheint ein European Ship Simulator-Symbol auf Ihrem Desktop. Doppelklicken Sie darauf, um das Spiel zu starten. Sie können alternativ auch über Ihre Steam-Bibliothek auf das Spiel zugreifen.



## Spiel starten

Um European Ship Simulator zu starten, klicken Sie entweder auf das entsprechende Desktop-Symbol oder rufen Sie Ihre Steam-Bibliothek auf und klicken Sie dort auf „Spielen“.

## Steuerung

| Aktion   | Primär         | Sekundär       |
|--|----------------|----------------|
| Nach rechts steuern (Steuerbord)                 | D              | Rechter Pfeil  |
| Nach links steuern (Backbord)                    | A              | Linker Pfeil   |
| Vorwärts   | W              | Nummernblock 8 |
| Rückwärts  | S              | Nummernblock 2 |
| Rechte (Steuerbord) Maschine voraus              | Nummernblock 9 |                |
| Rechte (Steuerbord) Maschine rückwärts           | Nummernblock 3 |                |
| Linke (Backbord) Maschine voraus                 | Nummernblock 7 |                |
| Linke (Backbord) Maschine rückwärts              | Nummernblock 1 |                |
| Rechte (Steuerbord) Maschine nach rechts steuern | B              |                |
| Rechte (Steuerbord) Maschine nach links steuern  | V              |                |
| Linke (Backbord) Maschine nach rechts steuern    | G              |                |
| Linke (Backbord) Maschine nach links steuern     | F              |                |
| Bugstrahlruder rechts (Steuerbord)               | K              |                |
| Bugstrahlruder links (Backbord)                  | J              |                |
| Heckstrahlruder rechts (Steuerbord)              | M              |                |
| Heckstrahlruder links (Backbord)                 | N              |                |
| Bug- und Heckstrahlruder rechts (Steuerbord)     | Nummernblock 6 |                |
| Bug- und Heckstrahlruder links (Backbord)        | Nummernblock 4 |                |
| Kamera wechseln                                  | C              |                |
| Kabinen- und Navigationslichter                  | L              |                |
| Beleuchtung Außen                                | R              |                |
| Horn   | H              |                |
| Schlepper  | T              |                |
| Maschinen und Steuerung zurücksetzen             | Nummernblock 5 |                |
| Nächsten Wegpunkt anzeigen                       | P              |                |

## Das Hauptmenü

„Spiel fortsetzen“: Wählen Sie ein gespeichertes Spiel aus der Liste aus, um es fortzusetzen.

„Neues Spiel beginnen“: Wählen Sie eine Mission aus der Liste aus, um ein neues Spiel zu starten.

„Missionseditor“: Erstellen Sie Ihre eigene Mission. Näheres erfahren Sie im Kapitel „Der Missionseditor“

„Einstellungen“: Passen Sie die Grafik, Lautstärke und Tastenkürzel an Ihre Vorlieben an.

„Credits“: Sehen Sie sich die Entwickler des Spiels an.

„Fortschritt speichern und beenden“: Verlassen Sie das Spiel.

## Im Spiel

Das Bild in der linken oberen Ecke zeigt den Auftraggeber Ihrer aktuellen Mission an. Ein Linksklick darauf öffnet den Missionstext.

Oben mittig wird Ihnen die Tageszeit und darunter, sofern vorhanden, das Zeitlimit der aktuellen Mission angezeigt.

Unten links finden Sie die Minimap mit einem kleinen Ausschnitt des Gebietes im Umkreis Ihres Schiffes. Die Spitze des grünen Pfeils zeigt die Fahrtrichtung zum nächsten Zielpunkt an. Unten mittig finden Sie Anzeigen für den Schiffszustand, die übrige Treibstoffmenge Ihres Schiffes sowie Ihre aktuelle Geschwindigkeit.

Mit dem Tastenkreuz unten rechts können Sie zwischen verschiedenen Kameraperspektiven wechseln.



Hier können Sie das Hauptmenü öffnen, um etwa Ihr Spiel zu speichern oder Spieleinstellungen zu ändern.



Einen Missionspunkt weiter springen.



„Hinweise anzeigen“ und „Hinweise ausblenden“



Hinweisfeil für nächsten Abschnitt einblenden/ausblenden.

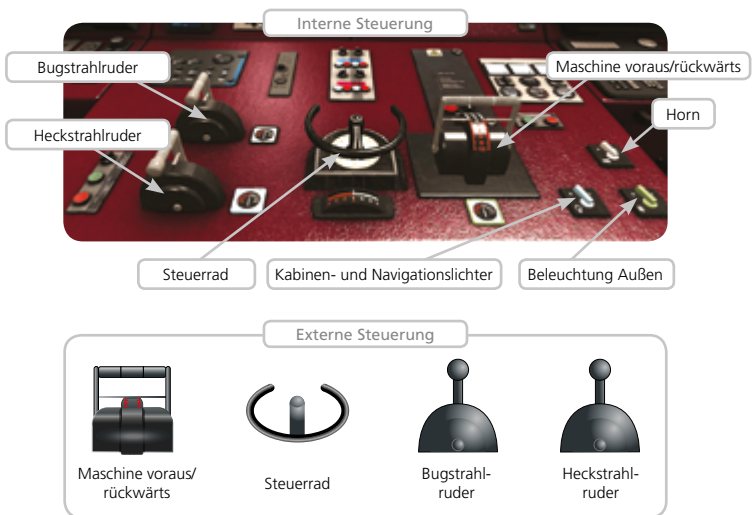


Blendet die roten Punkte am eigenen und dem anderen Boot ein, um das Schleppseil anzubringen.

# Großes Kreuzfahrtschiff

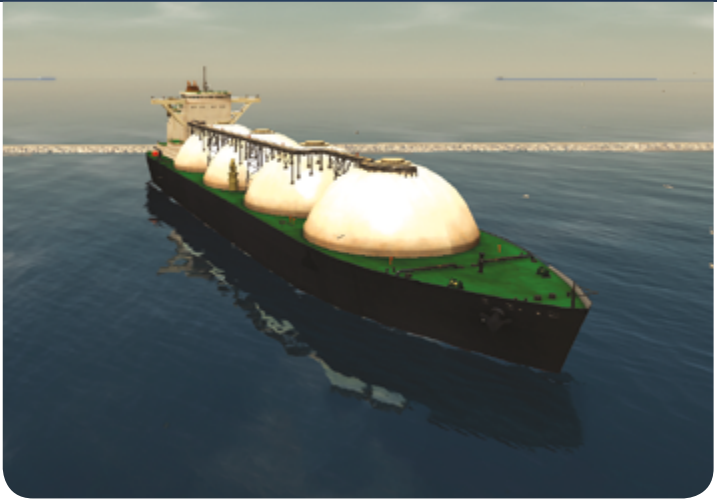


# Containerschiff





# Flüssiggastanker



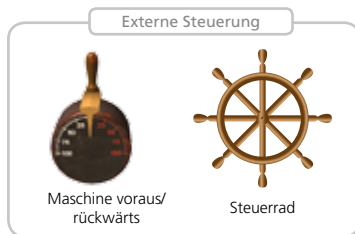
# Massengutschiff



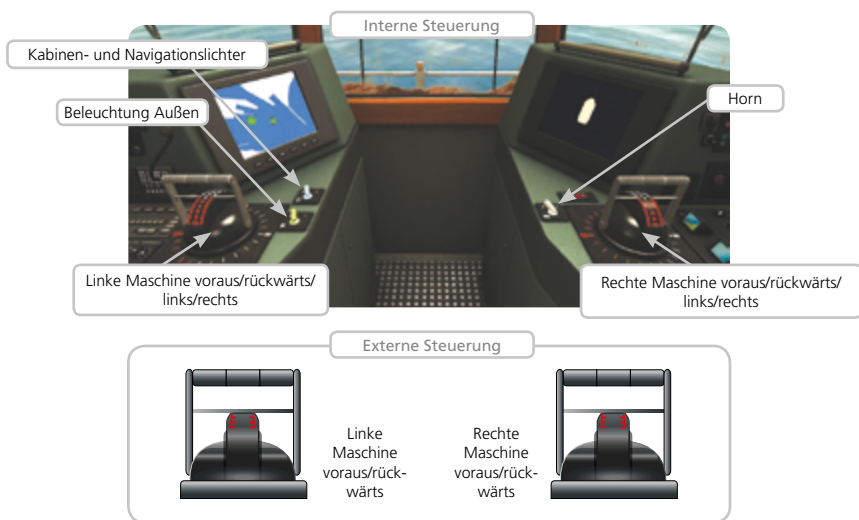
# Passagierfähre



# Fischerboot



# Schleppboot



# Schnellboot











# Der Missionseditor

Um den Missionseditor zu öffnen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Missionseditor“.

„Neue Mission“: Erstellen Sie eine neue Mission. Geben Sie eine Nummer unter „Mission Nr.“ (Mission ID) an und wählen Sie den Starthafen sowie einen Schiffstyp für den Spieler. Es wird nicht empfohlen, eine Nummer unter 100 zu wählen, da die mitgelieferten Missionen unter diesen IDs gespeichert sind.




„Mission laden“: Setzen Sie die Arbeit an einer begonnenen Mission fort. Auf der linken Seite können Sie ihre Mission auswählen; auf der rechten erhalten Sie einen Überblick über einige Missionsparameter. Wenn Sie eine neue Mission erstellen, klicken Sie zunächst links auf eine freie Wasserfläche, um das Schiff zu platzieren.

Das Menü auf der linken Seite bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:






|   |  |
|---|--|
|    | Kehren Sie ins Hauptmenü zurück, ohne Ihre Mission zu speichern.   |
|    | Speichern Sie Ihre Mission; vorherige Speicherstände werden dadurch überschrieben.   |
|    | Wechseln Sie die Ansicht schnell zwischen dem Schiff und z.B. Ihrem Heimathafen.   |
|    | Setzen Sie per Linksklick einen neuen Trigger. Falls Sie ein Schiff ausgewählt haben, wird ein Waypoint-Trigger erstellt, der mit dem Schiff verbunden wird. |
|   | Löschen Sie per Linksklick ausgewählte Schiffe/Trigger. Mit einem Schiff verbundene Waypoint-Trigger werden dabei mitgelöscht.                               |
|  | Bewegen Sie durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste vorhandene Schiffe/Trigger.  |
|  | Verändern Sie durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste vorhandene Trigger in Länge und Breite.  |
|  | Drehen Sie vorhandene Schiffe/Trigger durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste.   |



### Schiffseigenschaften








|   |                            |
|---|----------------------------|
|  | ID des gewählten Schiffs   |
|  | Name des gewählten Schiffs |
|  | Schiff deselektieren       |

### Trigger Eigenschaften

















|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  | Zeigt die ID des gewählten Triggers                        |  | ID des Schiffes, dem der Waypoint zugeordnet ist         |
|  |  |  | ID des Schiffes, das von diesem Trigger beeinflusst wird |
|  | Zeigt die Reihenfolge des Triggers innerhalb der Wegpunkte |  | verbundenes Schiff                                       |

### Toolbox-Element

### Element-Einstellungen

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
|   | Trigger Missionsinfo                    |   | Trigger Missionsinfo Feld                             |
|  |   |   | Icon hinzufügen (Hafenturm, Schiff, Matrose, Kapitän) |
|  | Triggern Sie einen Schlepper            |  | De-/aktiviert den Schlepper                           |
|  |   |  | ID des zu schleppenden Schiffes                       |
|  | Legen Sie die Tageszeit am Trigger fest |  |   |



|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|    | Versetzen Sie das Schiff an eine bestimmte Stelle |  | ID des Triggers, an den das Schiff versetzt werden soll                 |
|   |   |  | Zeit, die bei einem Sprung Tageszeit hinzugefügt werden soll            |
|   |   |  | ID des Triggers, der zum nächsten Waypoint werden soll                  |
|    | Verankern Sie das Schiff an diesem Trigger        |  | Ankern ein-/ausschalten   |
|    | Legen Sie das Wetter am Trigger fest              |  | Gewünschte Wolkendichte auswählen                                       |
|   |   |  | Gewünschte Regen-/Schneefallstärke auswählen                            |
|   |   |  | Gewünschte Windstärke angeben (0-255)                                   |
|   |   |  | Gewünschte Windrichtung angeben (360 Grad/0=Nord)                       |
|    | Legen Sie ein Zeitlimit zu diesem Trigger fest    |  | Zeit (in Min), innerhalb der der Spieler diesen Trigger erreichen muss  |
|    |   |  | Wenn ausgewählt, wird die Mission auch bei verpasstem Limit fortgesetzt |
|  | Einstellungen zurücksetzen                        |   |   |

Wenn Sie eine Mission erstellen, dann können Sie mit einem Texteditor (z. B. Notepad) zusätzlich eine Missionstext-Datei mit unterschiedlichen Missionstexten (Briefing, Aufgaben) im Installationsverzeichnis Ihres European Ship Simulators im folgenden Verzeichnis anlegen:

**PC: C:\Benutzer\\*Benutzername\*\AppData\Roaming\ESS\Data\TEXT\deu**

(--> "versteckte Dateien anzeigen" aktivieren)

**Mac: /Benutzer/\*Benutzername\*/ESS/Data/TEXT/deu**

Diese Texte werden dann im Spiel bei Ihren eigenen Missionen angezeigt.

Vergeben Sie einen gewünschten Dateinamen mit .txt-Endung: z. B. MeineMission101.txt

Folgende Parameter/Variablen können dabei mit Text belegt werden:

[MENU MISSION \*mission ID\*]

► Titel der Mission im Hauptmenü.

[MENU MISSION \*mission ID\* BRIEFING]

► Beschreibung der Mission (Briefing) im Hauptmenü.

[MISSION \*mission ID\* TRIGGER \*Trigger Number\*]

► Setzt den Text, für eine Aufgabe zu einem im Missionseditor erstellten Zielpunkt.  
Dieser Text wird auch als erster einer Mission angezeigt, wenn der Trigger Nummer „0“ gesetzt ist.

[MISSION \*mission ID\* TRIGGER \*Trigger Number\* ANCHOR]

► Text erscheint bei einem Anker-Trigger.

[MISSION \*mission ID\* TRIGGER \*Trigger Number\* TUG]

► Text erscheint bei einem Schlepper-Trigger.

[MISSION \*mission ID\* TRIGGER \*Trigger Number\* TUG Player Connected]

► Text erscheint bei erfolgreichem verbinden mit einem Schiff.

[MISSION \*mission ID\* COMMON TRIGGER \*Trigger Number\*]

► Text erscheint beim Erreichen eines allgemeinen Trigger (weisse Trigger, nicht mit einem speziellen Schiff verbunden).

#### Beispiel 1:

[MENU MISSION 101]

Schleppermission

[MENU MISSION 101 BRIEFING]

Helfen Sie einem Massengutschiff außerhalb des Hafens zu seinem Liegeplatz in Dover zu gelangen.

[MISSION 101 TRIGGER 0]

Guten Morgen, Kapitän. Helfen wir diesem Schiff in den Hafen. Beginnen Sie, indem Sie ablegen und den Hafen verlassen.

[MISSION 101 TRIGGER 1]

Ausgezeichnet. Fahren Sie nun zum Massengutschiff, das auf der Grafik markiert ist.

|  |  |
|--|--|
| [MISSION 101 TRIGGER 2 TUG]                  | Sobald Sie angekommen sind, halten Sie Ihr Schiff an und machen Sie sich zum Schleppen bereit.<br>Nachdem Sie angehalten haben, klicken Sie auf SCHLEPPEN. Sie müssen dann in die Orbitkameraeinstellung wechseln, um ein Schleppseil auszuwählen. |
| [MISSION 101 TRIGGER 2 TUG Player Connected] | Klicken Sie nun auf die gewünschte Stelle, an der Sie das Seil befestigen wollen.  |
| [MISSION 101 TRIGGER 2]                      | Gut gemacht. Schleppen Sie das Schiff zur Hafeneinfahrt. Achten Sie auf den Hafenverkehr.  |
| [MISSION 101 TRIGGER 3]                      | Machen Sie das Massengutschiff nun an der markierten Anlegestelle fest.  |
| [MISSION 101 TRIGGER 8]                      | Mission erfüllt.<br>Gut gemacht, Kapitän.  |

### Beispiel 2:

|  |  |
|--|--|
| [MENU MISSION 102]                                 | Von Dover nach Calais  |
| [MENU MISSION 102 BRIEFING]                        | Fahren Sie mit einer Passagierfähre von Dover nach Calais.   |
| [MISSION 102 TRIGGER 0]                            | Passagierfähre %0, hier ist die Hafenwache Dover. Legen Sie bitte bis 17:15 Uhr am Liegeplatz 2 an.                              |
| [MISSION 102 TRIGGER 1 ANCHOR]                     | Hier ist die Hafenwache Dover. Machen Sie Ihr Schiff bitte fest und lassen Sie die Passagiere einsteigen.                        |
| [MISSION 102 TRIGGER 1]                            | Hier ist die Hafenwache Dover. Fahren Sie bitte zur Hafeneinfahrt und verlassen Sie den Hafen bis 17:25 Uhr.                     |
| [MISSION 102 TRIGGER 2]                            | Hier ist die Hafenwache Dover. Treffen Sie bis 18:30 Uhr bei der Hafeneinfahrt Calais ein. Schiff ahoi, Kapitän!                 |
| [MISSION 102 TRIGGER 3]                            | Hier ist die Hafenwache Dover. Die See ist ruhig und das Wetter trocken und klar.  |
| [MISSION 102 TRIGGER 4]                            | An alle Schiffe - hier ist der Hafenfunk Calais. Fahren Sie aufmerksam weiter, es herrscht starker Verkehr.                      |
| [MISSION 102 TRIGGER 5]                            | Passagierfähre %0, hier ist die der Hafenfunk Calais. Fahren Sie bei Ihrer Ankunft zum Liegeplatz 3.                             |
| [MISSION 102 TRIGGER 6]                            | Passagierfähre %0, hier ist die der Hafenfunk Calais. Herzlich Willkommen in Calais. Legen Sie bis 18:40 Uhr an Liegeplatz 3 an. |
| [MISSION 102 TRIGGER 7]                            | Hier ist der Hafenfunk Calais. Anlegegenehmigung erteilt.  |
| [MISSION 102 TRIGGER 8 ANCHOR]                     | Hier ist der Hafenfunk Calais. Machen Sie Ihr Schiff bitte fest und lassen Sie die Passagiere aussteigen.                        |
| [MISSION 102 TRIGGER 8]                            | Mission erfüllt.<br>Gut gemacht, Kapitän.  |
| [MISSION 102 COMMON TRIGGER 2 Mission Time OK]     | Wir haben es rechtzeitig geschafft, Kapitän.   |
| [MISSION 102 COMMON TRIGGER 2 Mission Time NOT OK] | Wir sind spät dran, Kapitän. Wir sollten besser einen Zahn zulegen.  |
| [MISSION 102 COMMON TRIGGER 3 Mission Time OK]     | Wir haben es rechtzeitig geschafft, Kapitän.   |
| [MISSION 102 COMMON TRIGGER 3 Mission Time NOT OK] | Wir sind spät dran, Kapitän. Wir sollten besser einen Zahn zulegen.  |

**Es ist vorgesehen, auf Steam ergänzende Videos und Beschreibungen zum Missionseditor zu veröffentlichen!**

# U-Bahn Simulator

*Line 7 - Von Manhattan nach Queens*

**WORLD**  
OF SUBWAYS **4**

**TML**  
STUDIOS



[www.aerosoft.de](http://www.aerosoft.de)