

Ports of Call XXL TM
Het maritieme simulatie spel



PORTS OF CALL XXL

The ultimate Cargoship Simulation



(c) 2002, Munich
by Rolf-Dieter Klein
& Martin Ulrich



Nederlandstalige handleiding

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Over het spel.....	3
Het doel van het spel.....	3
Een achtergrond bij pure vrachtzoekers.....	4
Het opstarten van Ports of Call XXL	6
Vul het registratieformulier in	6
Updates	7
Het beginnen van een spel.....	8
De moeilijkheidsgraad instellen en startdatum kiezen.....	8
Aantal spelers en netwerk instellen	9
Een rederij opzetten	10
Het Ports of Call XXL hoofdscherm.....	11
De acties in het hoofdscherm.....	12
Het wereld simulatie scherm	13
Office	14
Lading reserveren.....	14
Stockmarket	15
Shipbroker	15
Schepen kopen	17
Worldview	18
De accommodatie (de stuurhut).....	19
Uw schip repareren.....	20
Uw schip bijtanken (bunkeren)	22
Het charteren van uw schip	23
Voor anker gaan	24
Het laden van uw vracht.....	24
Het zelf navigeren van het schip	25
The Power Regulator	25
The Speed Indicator.....	25
The Rudder Regulator.....	25
Het binnenvaren van een haven.....	26
Het verlaten van een haven	26
Op open zee	27
Tijdens de reis.....	28
Over Ports of Call XXL.....	29

Inleiding

Ports of Call heeft een lange traditie, voor het eerst ontworpen voor de AMIGA (in 1986) en werd later overgezet naar PC's en was vele jaren beschikbaar als een DOS-spel. Nu hebben we besloten om het geheel te herontwerpen en meer mogelijkheden en moderne technieken te gebruiken om alles te doen wat in het origineel niet geïmplementeerd kon worden. Ook heeft de tijd de rederijenindustrie veranderd, die we nu ook kunnen implementeren. We doen er alles aan om het zo realistisch mogelijk te maken.

Ports of Call XXL (PoC XXL) kan uitgebreid worden door een 3D-scheepssimulatie programma, genaamd PoC sim3d, dat een driedimensionaal beeld van de schepen mogelijk maakt. Het programma PoC sim3d benodigt een speciale licentie om samen te werken met PoC XXL. Als PoC sim3d niet gebruikt wordt, kan een klassieke 2d simulator gebruikt worden, waarbij je van bovenaf kijkt naar een gebeurtenis, zoals de klassieke versie van Ports of Call dat ook had.

Op www.portsofcall.de vindt u de laatste updates voor het spel, dat continu doorontwikkeld wordt. Neemt u er van tijd tot tijd eens een kijkje. Er is daar ook een discussieforum te vinden waar de aspecten van het spel worden besproken. Ook kunt u hier suggesties geven over hoe het spel verbeterd kan worden en kunt u fouten melden.

De huidige versie van PoC XXL is nog in BÈTA, dat betekent dat de details van het spel veranderd kunnen worden alsmede dat enkele elementen nog niet geïmplementeerd zijn. Bijvoorbeeld de havenscènes en meerdere schepen. Hier wordt volop aan gewerkt. U kunt altijd upgraden naar de laatste versie die via de bovengenoemde website beschikbaar is. Ook zit er in het spel een module die automatisch naar updates kan zoeken. Zo kunt u dus automatisch naar de laatste versie upgraden.

Over het spel

Ports of Call is een handelssimulatie met enkele actieonderdelen. Het doel is echter het verhandelen van vracht en deze te transporteren met behulp van schepen.

Er zijn nu ook passagiersschepen en tankers, die natuurlijk geen pure vrachtzoekers zijn, maar op dit moment op gelijke wijze gebruikt kunnen worden, zoals velen wensten. In de toekomst zullen ze meer verschillende karaktereigenschappen bezitten, zoals bijvoorbeeld schepen voor auto's die autovracht op kunnen halen.

Het doel van het spel

Elke speler richt zijn eigen rederij op, met een startkapitaal van \$1,3 - 4,9 miljoen om schepen te kopen (dit bedrag is afhankelijk van het jaar waarin de rederij opgericht wordt). Vracht en aanloophaven kunnen continu gekozen worden uit het aanbod op de markt. Vervolgens kiest de kapitein een economische vaarsnelheid en vertrekt om het hoofd te bieden aan de avonturen op de open zee.

Nadat de vracht is gelost, wordt de kapitein beloond met de afgesproken betaling. Vervolgens kan hij zijn schip bunkeren, de benodigde reparaties uitvoeren, etc. De volgende taak is het vinden van een nieuwe, lucratieve vracht, het aanschaffen van nieuwe schepen en / of het afbetalen van zijn hypotheek; met andere woorden: hij moet een productievare rederij hebben dan zijn concurrenten.

De strategie van het spel is flexibel. Een roekeloze speler zal proberen om snel veel geld te verdienen met goedkope schepen en het bedotten van de opbrengsten van de transporten om zo de concurrenten failliet te krijgen. De voorzichtige speler daarentegen zal een solide financiële basis opbouwen. De superieure snelheid van zijn hightech vloot zal hem in staat stellen de meer lucratieve contracten toegewezen te krijgen.

Elke strategie is gedoemd te mislukken als je geen goede kapitein hebt die je schip rond de wereld brengt en je leidt door de stormachtige zeeën die je onderweg tegen kunt komen.

De formules voor het bewegen van schepen zijn berekend zodat de schepen reageren op veranderingen in snelheid en bewegingen van het roer zoals in de werkelijkheid. Het wordt aanbevolen dat de beginner niet start met schepen die groot zijn. Deze schepen reageren langzaam en, daarom, vereisen een meer ervaren kapitein.

De bewegingen van een schip op zee zijn versneld weergegeven. De kapitein, echter, moet de juiste snelheid kiezen. Brandstofconsumptie hangt af van de tijd dat een schip op zee doorbrengt en de weercondities. Het vaststellen van de meest economische vaarsnelheid hangt af van de brandstofprijzen en de vrachtopbrengsten. Kortom, je kunt zien dat beslissingen van een kapitein ook invloed hebben op het succes van een rederij.

De mate van krediet die een onderneming heeft is zeer afhankelijk van de sociale status. Des te meer havens worden aangedaan door een lijn des te hoger de status. En een eigenaar die moderne, dure schepen gebruikt heeft een betere verstandhouding met klanten dan de eigenaar van een roestig, drijvend wrak. Het gedrag van een kapitein heeft ook invloed op het krediet van een onderneming.

De kansen op succes voor een speler nemen toe naar mate hij meer weet van internationaal transport. Alle gegevens voor het spel zijn gebaseerd op de huidige ontwikkelingen in de maritieme wereld: de fluctuatie van vrachtopbrengsten, kosten van het tanken, haven tarieven en de bedrijfskosten. De bedrijfskosten bevatten de bedragen die betaald moeten worden aan belasting, management, personeelskosten, veiligheidsmaatregelen en andere kosten. Deze zijn significant verschillend in verschillende landen. Deze algemene kosten worden voor elk individueel schip berekend en worden afgetrokken in overeenstemming met de subsidies, belasting verlagingen, etc. die in het land van registratie gelden. Deze kosten worden vervolgens automatisch betaald zonder dat er een scherm verschijnt voor de eigenaar.

De prijzen van een schip zijn voor alle eigenaren van een rederij hetzelfde. Echter, in de werkelijkheid, wordt het bouwen van schepen in elk land anders gesubsidieerd; daarom is een compensatiemodel geïntegreerd in de basiskosten.

Samengevat: Ports of Call is ontworpen met dit motto in het achterhoofd: "Software met harde feiten."

Een achtergrond bij pure vrachtzoekers

Het vervoeren van goederen over zee is georganiseerd in overeenstemming met internationale afspraken en contracten tussen afzonderlijke landen. Ongeveer 80% van de goederen (genaamd cargo volume) die getransporteerd worden tussen twee landen worden door schepen vervoerd die geregistreerd staan onder de vlag van één van de betreffende landen. De overige 20% staat open aan de competitie tussen rederijen met hun schepen "onder andere vlaggen". Deze schepen, genaamd de vrachtzoekers, zijn gewoonlijk bereid allerlei soorten goederen te vervoeren. Dit aspect van het transporteren van goederen is het speerpunt van Ports of Call XXL.

Of de eigenaar van een vrachtzoeker winst maakt hangt af van: enerzijds de wetten, reguleringen en subsidies van zijn land, anderzijds de regels van vraag en aanbod, ook wel marktwerking genoemd. Als, bijvoorbeeld, er een goede oogst van koffiebonen is geweest, zullen de prijzen van koffiebonen dalen. Omdat er veel koffiebonen vervoerd moeten worden, zullen de opbrengstmarges bij die transporten toenemen. Echter, als er vele scheepseigenaren met elkaar gaan concurreren in die sector zal de capaciteit toenemen, gevolgd door een daling in de opbrengstmarges bij die transporten.

Als de oogst van koffiebonen vervolgens slecht is, zullen de opbrengstmarges toch dalen, hoewel de prijs voor die bonen zal stijgen. Dit komt omdat er dan overcapaciteit is voor het transport van die bonen.

Als de prijzen extreem gedaald zijn, kan het zelfs zo zijn dat de scheepseigenaar gedwongen is zijn schepen tijdelijk voor anker te leggen. In deze situatie kunnen de schepen niet met winst verkocht worden omdat de prijzen van schepen gedaald zijn (door de marktwerking). Het is ook niet economisch aantrekkelijk om de schepen toch te laten varen, omdat de inkomsten nooit de vaste indirecte kosten, zoals onderhoud en financiering, dekken. Dit is nu de tijd om goede, gebruikte schepen tegen een lage prijs te kopen. Afgezien van de economische aspecten kan het leven aan boord van een vrachtzoeker zeer spannend zijn en dat is geen "oud matrozenverhaal"!

Systemeisen

Wat heeft u nodig om Ports of Call te kunnen spelen:

- * U heeft een computer nodig met Win98, Windows ME, Windows NT, Windows 2000 of Windows XP.
- * Als CPU-snelheid wordt een processor sneller dan 300 MHz aangeraden (voor PoC sim3d sneller dan 800 MHz).
- * Een snelle videokaart wordt aanbevolen om de 2d simulator te kunnen gebruiken en een 3d kaart, zoals een nVidia GeForce of een ATi Radeon, voor PoC sim3d en 3D onderdelen. **ZEER BELANGRIJK:** gebruik de laatste drivers voor je videokaart. Zie ook: www.macromedia.com voor een lijst met drivers en links om compatible te zijn met Shockwave en Flash. Een oude driver zal resulteren in vreemde foutmeldingen tijdens het spel!
- * Geheugen: 128 MB .. 256MB is aanbevolen, de resolutie van de videokaart moet op 1024x768 met 24 bits of 32bits kleurdiepte ingesteld worden. U kunt 800x600 gebruiken, maar dan kan het zijn dat sommige onderdelen niet geheel te zien zijn. Schakel ook naar KLEINE LETTERTYPEN als de tekst te groot lijkt of als enkele delen ontbreken.
- * Het is goed om een geluidskaart te hebben, zodat u alle effecten kunt horen die in het spel verwerkt zitten.

Het opstarten van Ports of Call XXL

Na de installatie kunt u het spel Ports of Call XXL direct starten door gebruik te maken van het "Startmenu" (Start, Programma's, Ports of Call) of door dubbel te klikken op het icoontje op het bureaublad.

Vul het registratieformulier in

U kunt het spel telkens één uur spelen indien u niet registreert. Dit zou voldoende moeten zijn om te kijken of Ports of Call XXL aan u bevalt. Wilt u langer kunnen spelen, dan moet u een licentiecode aanvragen (registreren).

Registratie:

Licentie: -Geen- probeer 1 uur
 Zilver (2 uur)
 Goud (volledig)
 Platina (+3d sim)
 Platina School Diploma

Land:

Serienummer:

Email (optioneel):

Vul uw registratiegegevens in

Als u een internetverbinding heeft kunt u een serienummer aanvragen via onze website.

Zilver: Maximaal 2 uur.
Goud: Volledige versie van POC XXL inclusief 2D simulatie.
Platina: Goud plus mogelijkheid voor gebruik van POC Sim 3D.

Vraag een serienummer aan

PoCGOLD: Is voor ongelimiteerde speeltijd van PoC XXL. U kunt deze licentiecode online kopen op: www.portsofcall.de (klik op "buy POC").

De registratie bevat drie onderdelen:

1. Licentie
2. Stad (gebruik de gegeven waarde, niet je eigen stad!)
3. Serienummer (neem deze exact over!)

Klik, nadat u uw gegevens ingegeven heeft, op "Vul uw registratiegegevens in" en als het goed is zullen de velden grijs worden (dit geeft aan dat een juiste licentiecode is gebruikt).

Platina: Dit is de volledige, upgradebare, versie. U kunt dan PoC sim3d gebruiken als aanvulling op de standaard mogelijkheden van PoC XXL en de REAL-mode. Ook krijgt u een vermelding in de "Hall Of Fame" in de volgende update van PoC XXL.

Platina School Diploma: Dit is de equivalent van "Platina", alleen is deze licentie voor onderwijsinstellingen, de licentie dient in sommige gevallen af en toe geupdate te worden.

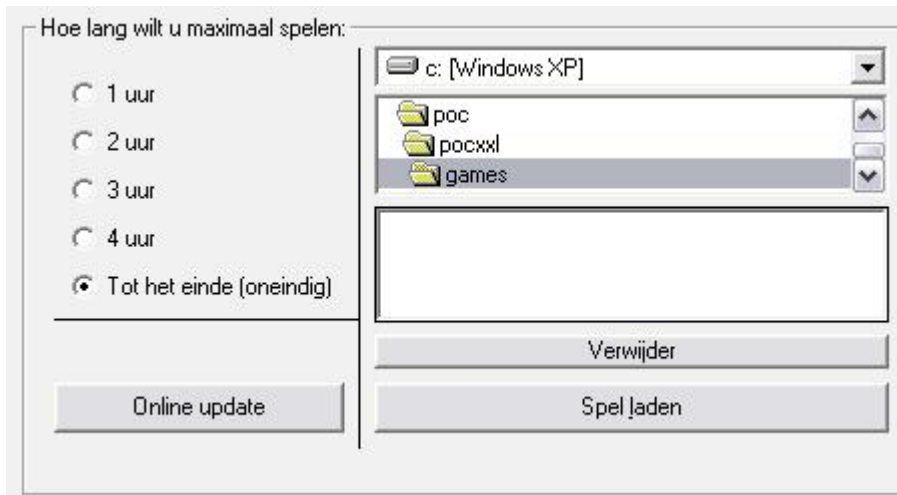
Als u klikt op "Vraag een serienummer aan" wordt uw browser geopend en kunt u naar onze online winkel gaan om een licentiecode aan te schaffen.

LET OP: Als u ook PoC sim3d wilt gebruiken en u heeft een "Platina Licentie", moet u ook de registratiegegevens ingeven in het registratiescherm van PoC sim3d!

Attentie: Binnenkort wordt het licentiesysteem aangepast en u heeft dan een nieuw serienummer en een speciale code nodig. Deze is via e-mail te verkrijgen, maar u wordt hierover tegen die tijd ingelicht. U kunt dan deze code kopiëren in de installatiedirectory.

Updates

Updaten kan automatisch gedaan worden door het spel. Als u klikt op "Online update" vergelijkt de computer de huidige bestanden met die van op de server en zal alle nieuwe en veranderde bestanden automatisch downloaden en verifieert de inhoud. U kunt ook het gehele pakket downloaden van www.portsofcall.de, maar vanwege de bestandsgrootte wordt online updaten sterk aangeraden. Tevens kan de online update functie onderbroken downloads hervatten en zo alle benodigde onderdelen binnenhalen - dit bespaart u enorm veel downloadtijd!



Start de updater door te klikken op de "Online update"-knop. Vervolgens kiest u tussen een manuele update of automatische update met periodieke controles. Na de download zal het spel automatisch herstarten en kunt u het spel vervolgen en gebruik maken van de nieuwe mogelijkheden.

U hoeft normaal gesproken geen additionele onderdelen te installeren na een update. Het spel wordt, indien nodig, automatisch opnieuw opgestart.

Het beginnen van een spel

In dit menu kunt u ook de speeltijd kiezen – minimaal 1 uur, de andere opties zijn grijs totdat u de juiste licentiecode heeft.

U kunt ook een oud spel laden, als u dit eerder heeft bewaard, en hiermee verdergaan waar u was gebleven. Om een oud spel te laden selecteert u het opgeslagen spel en klikt u vervolgens op "Spel laden".

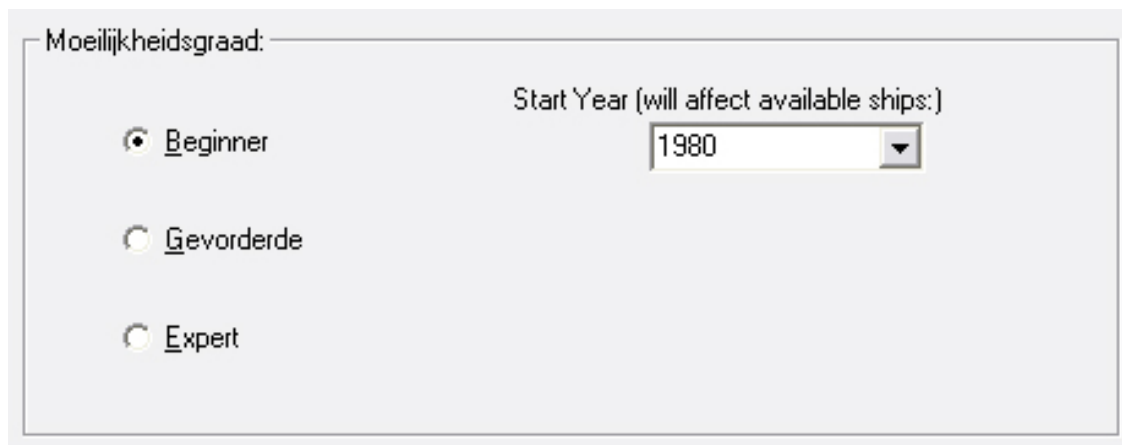
Als u een speellimiet heeft kunt u na het verstrijken hiervan uw spel opslaan en het spel afsluiten.

Aan de rechterzijde van dit scherm heeft u de mogelijkheid enkele opties in of uit te schakelen. Met met de optie "Lage 'Refresh rate' wereldmap" kunt u ervoor zorgen dat de positie van de schepen niet elk uur opnieuw getekend wordt. Dit zal dan, indien deze optie is aangevinkt, aan het einde van de dag (in het spel) gebeuren. Deze functie wordt aangeraden als u een langzame videokaart / CPU heeft.

Met de "Autosave opties" kunt u instellen of u automatisch het spel wil laten opslaan. Dit gebeurt in de Worldmap en gebeurt op dag-, week- of maandbasis (in het spel). Ook kunt u een basisnaam opgeven. Het spel wordt dan iedere keer onder die naam opgeslagen. Als u wilt kunt u ook de speldatum aan het bestand toevoegen. Dit levert u dan echter wel veel bestanden op die u kunt verwijderen met de knop "Verwijder". U selecteert eerst de bestanden die verwijderd moeten worden en vervolgens klikt u op "Verwijder".

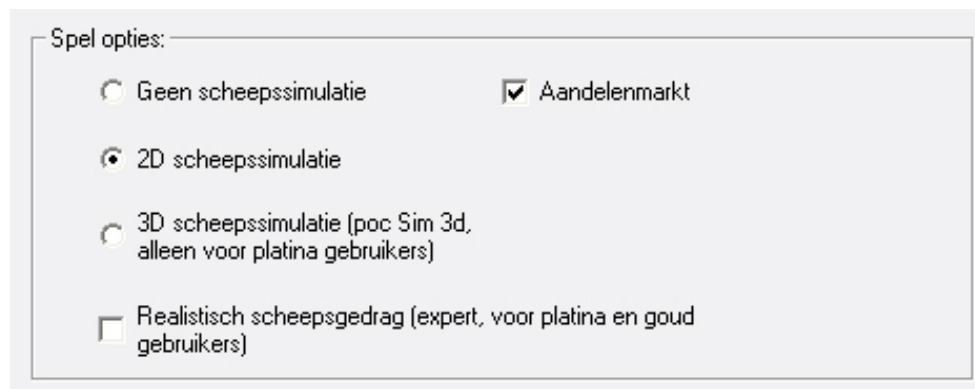
De moeilijkheidsgraad instellen en startdatum kiezen

In het volgende scherm kunt u de moeilijkheidsgraad kiezen. U kunt kiezen tussen "Beginner", "Gevorderde" en "Expert" (zie hieronder). Als u voor de eerste keer speelt wordt "Beginner" aanbevolen. Dit bepaalt tevens de vrachttarieven die u kunt krijgen.



The screenshot shows a settings window titled "Moeilijkheidsgraad:". On the left, there are three radio button options: "Beginner" (selected), "Gevorderde", and "Expert". On the right, there is a label "Start Year (will affect available ships:)" above a dropdown menu showing the year "1980".

U kunt ook de startdatum kiezen, dit bepaalt welke schepen beschikbaar zijn. Gebruik niet het huidige jaar als u voor een lange periode wilt spelen, omdat we waarschijnlijk geen nieuwe schepen kunnen introduceren (vanaf 2007 weten we niet hoe de toekomstige schepen er uitzien). In het volgende menu krijgt u enkele additionele opties waaruit u kunt kiezen:



The screenshot shows a settings window titled "Spel opties:". It contains four options with checkboxes: "Geen sloopssimulatie" (unchecked), "Aandelenmarkt" (checked), "2D sloopssimulatie" (selected), "3D sloopssimulatie (poc Sim 3d, alleen voor platina gebruikers)" (unchecked), and "Realistisch sloopsgedrag (expert, voor platina en goud gebruikers)" (unchecked).

U kunt PoC XXL ook spelen zonder de scheepssimulatie. Als er dan een staking is wordt het schip automatisch gemanoeuvreed, maar dit kan leiden tot schade aan uw schip. Enkele gebeurtenissen kunnen niet uitgeschakeld worden zoals de mogelijkheid tot een botsing.

Met de 3d-simulatie krijgt u een driedimensionale scheepssimulatie, maar dit is alleen beschikbaar voor Platina gebruikers. Hierboven ziet u dat deze optie beschikbaar is, maar dit is alleen het geval als u ook PoC sim3d geïnstalleerd is en u een Platina licentie heeft. Hetzelfde geldt voor de optie "Realistisch scheepsgedrag". Deze kunt u alleen gebruiken als u een Goud of Platina licentie heeft.

De optie "aandelenmarkt" creëert een aandelenmarkt, maar alleen als u de benodigde status heeft bereikt (wordt nog geïmplementeerd in één van de toekomstige updates van PoC XXL).

Kara 3D is voor een 3d scheepsbouwer introductie. U kunt manoeuvreren in een 3d lift en enkele schepen in 3d zien. Gebruik deze functie alleen als u een snelle 3d videokaart bezit.

Aantal spelers en netwerk instellen

Kies vervolgens met hoeveel spelers u wilt spelen, tot een maximum van acht:

Spelers:

Lokaal:

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8

Netwerk:

group name on the network: POC XXL

Multicast IP, Port: 231.31.31.31 333

join network

Om deze optie te gebruiken moeten alle computers op een intranet zijn aangesloten. Start op alle computers POC XXL tot dit punt. Kies op 1 computer een groepsnaam en klik op 'join network'. Eventueel past u het IP-adres aan.

protocol for test purpose:

current users:

< Terug

Verder >

In dit menu vindt u tevens een optie om een netwerkspel te starten. Hier kunt u een groepsnaam voor op het netwerk kiezen. Deze naam wordt weergegeven om de groep te identificeren op alle computers van het netwerk. Het IP-adres moet hetzelfde zijn voor allen in de groep (meer dan één groep is mogelijk). U kunt ook de gewenste poort instellen, waarover het spel gespeeld wordt. Klik vervolgens op "join network" en de naam van de groep verschijnt op alle andere computers (zij moeten op dezelfde plek in het menu zitten). Iedereen klikt op deze naam om een lid van het spel te worden. Vervolgens kunt u verdergaan met het spel.

Een rederij opzetten

Speler 1 van 1

Rederijcontract:

Reder:	<input type="text" value="Toho"/>
Rederij:	<input type="text" value="Toho International"/>

Bedankt dat u het beroep van reder heeft gekozen. U moet eerst het contract tekenen en zoek dan een thuishaven voor uw kantoor, daarna starten de zaken. U mag dan uw eerste schip gaan kopen bij de scheepsmakelaar.

Speler Computer

Nu moet u zaken gaan doen, kies een naam voor de reder en een naam voor de rederij. Klik u hiervoor in de vakjes om de namen aan te geven.

U kunt er ook kiezen of u een spel wilt spelen voor uzelf of kiezen voor een computerspeler (nog niet geïmplementeerd in de huidige versie).

Vervolgens moet u een thuishaven kiezen. Selecteer een haven uit de lijst.


Er verschijnt dan een scherm met een afbeelding van de wereld met daarop de locatie van uw thuishaven.

Aan de rechterzijde ziet u de exacte locatie van uw gekozen haven op de wereldkaart. U kunt de kaart roteren met behulp van de muis, klik met uw linkermuisknop op de wereldkaart en beweeg de kaart. Als u de CTRL-knop tegelijkertijd ingedrukt houdt kunt u in- en uitzoomen door de muis naar links en rechts te bewegen.

Speler 1 van 1

Kies uw thuishaven:

Beschikbare thuishavens:	Omschrijving:
<ul style="list-style-type: none">New YorkOsloPanamaPiraeusPoint HopePort AlfredPort GentilPort of RotterdamPusanQuebecReykjavikRio de JaneiroRostockSan Antonio	<p>Land: Netherlands Bevolking: 592745 Valuta: EUR</p> <p>Klik en sleep om de aarde te draaien. Houdt Ctrl ingedrukt en klik en sleep om in en uit te zoomen.</p>

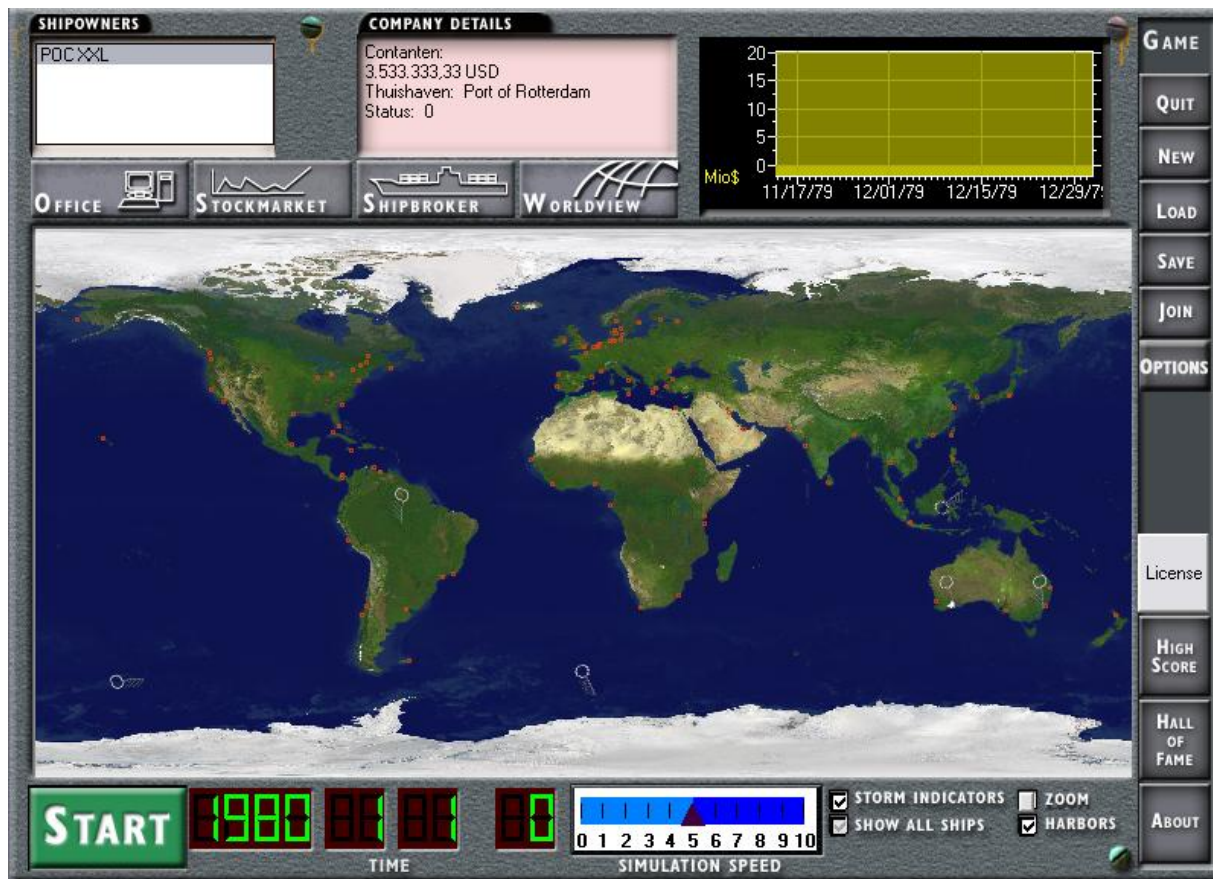


De keuze van de thuishaven is zeer belangrijk en bepaalt de vaste kosten van het kantoor en van allerlei andere bezittingen. U kunt later altijd van thuishaven verwisselen, maar dit kan u zeer veel geld kosten (de schepen moeten immers onder een andere vlag gaan varen en moeten dus overgeschreven worden). Nieuwe schepen worden afgeleverd bij uw huidige thuishaven.

Het proces van registratie en selectie van een thuishaven wordt voor iedere speler herhaald. Vervolgens wordt het hoofdscherm getoond.

Het Ports of Call XXL hoofdscherm

Dit is de centrale plaats gedurende het hele spel. U kunt hier alle posities van de schepen zien en acties starten vanuit dit scherm. De afzonderlijke acties die u kunt starten worden op de volgende pagina besproken. Zoals u kunt zien ziet u linksonderin de knop "Start". Als u hier op klikt begint de simulatie. De tijd, die naast de knop "Start" staat, begint dan te verstrijken. Het eerste vakje staat voor het jaartal waar de simulatie zich in bevindt. Het tweede vakje geeft de maand aan, het derde vakje de dag van de maand en het laatste vakje geeft het uur op de dag aan. U kunt in de blauwe balk de snelheid van de simulatie aanpassen. Rechts van de snelheidsregulator van de simulatie ziet u nog vier hokjes staan die aangevinkt kunnen worden (behalve het hokje om te zoomen). Als u "Storm indicators" aanvinkt dan ziet u de windpijlen op de wereldkaart verschijnen. Deze pijlen geven aan waar de stormen zich bevinden. "Show all ships" zorgt ervoor dat u alle schepen ziet die er op de wereld varen. "Harbors" laat de havens zien op de wereldkaart. U hoeft dit niet ingeschakeld te hebben om naar de havens te kunnen varen, maar het geeft u wel een overzicht van waar zich havens bevinden. Als laatste is er nog de knop "Zoom". Als u hierop klikt zoomt u in op het spel. U kunt dan zelf de kaart verplaatsen door te klikken op de wereldkaart (en de muisknop ingedrukt te houden) en dan de muis te bewegen. De kaart beweegt dan mee. U kunt maximaal twee keer inzoomen. Als u nog een keer (de derde keer dus) op "Zoom" klikt wordt er weer helemaal uitgezoomd en ziet u de hele wereldkaart weer.



De acties in het hoofdscherm:

Aan de rechterzijde vindt u de knoppen voor algemeen gebruik. Om op een knop te kunnen klikken (een actie uit te voeren) moet u eerst de simulatie stopzetten. U klikt dan op "Stop" (en het hierboven getoonde scherm verschijnt. Er staat dan "Start". Klikt u hierop, dan gaat de simulatie weer verder).

Quit

Dit beëindigt het spel. Let er wel op dat u eerst uw spel bewaart! Een optie die vraagt of dit moet gebeuren wordt nog gemaakt.

New

U kunt een nieuw spel starten door hierop te klikken. U kunt dan alle gegevens opnieuw invoeren.

Load

Deze knop toont een scherm met de mogelijkheid om eerder opgeslagen spelen te openen. U kunt dan weer verdergaan waar u gebleven was. Ook kunt u hier de automatisch opgeslagen spelen laden. Deze optie moet dan wel geactiveerd zijn. U kunt dit activeren in het rechter gedeelte van het scherm waar u aangeeft hoe lang u wilt spelen.

Save

Als u hierop klikt kunt u uw huidige opslaan. U kunt zelf een naam kiezen voor uw savegame. U kunt dan later gemakkelijk terugvinden welk spel u wilt laden. We raden u aan uw spel regelmatig op te slaan en daarbij ook verschillende namen (voeg er bijvoorbeeld een nummer aan toe) te gebruiken. Mocht u dan failliet gaan of zinkt er een schip, kunt u gemakkelijk het spel herladen en het nogmaals proberen. Ook als Windows crasht heeft u een punt waar u gebleven was en kunt u daar verdergaan.

Join

Dit is voor het nog te implementeren netwerkspel. U kunt dan aan een spel deelnemen nadat het introductiescherm is geweest. Dit is echter nog niet geïmplementeerd!

Options

U kunt de huidige opties van het spel hierin veranderen. U kunt hier bijvoorbeeld kiezen voor het gebruik van de 3d simulator, etc.

License

Hier kunt u zien of u een licentie hebt. Hier vindt u ook een link naar het forum van Ports of Call. U kunt hier ook de gegevens opgeven die in de Hall of Fame moeten komen te staan (alleen voor gebruikers met een Platina Licentie). Dit is echter maar één keer in te geven en dus niet meer te wijzigen!

High Score

De High Score is nog niet geïmplementeerd in de huidige versie.

Hall of Fame

Hier vindt u alle namen van mensen die een Platina Licentie hebben. De mensen kunnen zelf aangeven of ze hier getoond worden.

About

Deze knop opent een scherm met daarop de informatie over het copyright en de huidige versie. Hier staat ook wie er mee heeft gewerkt aan de ontwikkeling van dit spel.

Het wereld simulatie scherm

Hierop wordt een wereldkaart getoond (en u kunt hierop inzoomen), met alle posities van de schepen. U moet een schip kopen om dit te zien. Ook worden hier gezonken schepen getoond (als donker rode schepen). De kleur is voor elke scheepseigenaar anders.


Voordat een schip u om een actie vraagt zal het enkele keren oplichten, gevolgd door een bericht of een scherm waarop de gewenste, door uzelf te kiezen, actie op staat. Op de kaart kunt u ook zien hoe hard het waait (Beauford-symbolen 8...12). Dit wordt berekend door ons weer simulatiesysteem. Des te hoger de waarde des te sterker is de wind. Als u met de cursor over een havenplaats beweegt, toont het spel u de naam van deze haven. Ook ziet u het aantal beschikbare steigers.

Linksonder in het scherm zit u een knop met de tekst "Start". Als u daarop klikt start u de simulatie en verandert de tekst in "Stop". Als u een actie wilt uitvoeren moet u eerst de simulatie stopzetten. Het wordt aangeraden niets te doen op / met het scherm terwijl de simulatie nog loopt. Dit kan namelijk resulteren in het vastlopen van het spel en / of Windows.

Rechtsboven in het scherm kunt u statistische informatie vinden. U kunt de volgende acties uitvoeren (nadat u op "Stop" heeft geklikt):

OFFICE, STOCKMARKET, SHIPRBROKER, WORLDVIEW

Office



Rederij: POC XXL
Eigenaar: POC XXL
Thuishaven: Port of Rotterdam
Contanten: 3.533.333,33 USD
Schepen: 0
Status: 0

business outlook information

- W & V
- Schepen
- Positie schepen
- Bankrekening
- Aandelen
- Ranglijst

Action

- Hypotheek verhogen
- Lading reserveren
- Hypotheek aflossen
- Onderhoud
- Krediet aanvragen
- Reclame
- Krediet aflossen
- Trajecting
- Thuishaven veranderen
- Museum
- Verander bestemming en snelheid van een schip

< Terug

U kunt dan de naam van de rederij selecteren waarvan u het kantoor wilt bezoeken. Door vervolgens te klikken op "Office" kunt u kiezen naar welk kantoor u wilt. Hier worden de boeken bewaard, statistieken geanalyseerd, aanvragen voor hypotheek en overschrijvingen gedaan, winst- en verliesrekeningen (W&V) opgemaakt en de ontwikkeling van de rederij wordt hier in de gaten gehouden. U kunt ook de thuishaven veranderen als u van mening bent dat het varen onder een andere vlag meer oplevert.

Ook kunt u hier de bestemming van een schip veranderen terwijl hij op open zee is. Ook kunt u hier de vaarsnelheid aanpassen. Dit wordt dan doorgegeven aan de kapitein en hij zal aan uw nieuwe orders gehoor geven.

Lading reserveren

Wat ook zeer interessant is, is dat u hier vracht kunt reserveren (zie de afbeelding op de volgende pagina). Zo kunt u de hoge opbrengsten voor uw onderneming garanderen en dus meer winst maken. Ook kunt u in het reserveringsscherm de vracht selecteren op het continent van vertrekpunt, het continent van bestemming en het type lading. Zorgt u er echter wel voor dat u de vracht op tijd op komt halen en ook weer op tijd aflevert! Doet u dit niet, dan zult u een hoge boete moeten betalen...

Nr	Bestemming	Lading	TEU's	Ton	Container	Opbrengst	Termijn	Boete/dag	Gereserveerd	Opb
1.	Calcutta	Jet (A1) Fuel	-	5755779	tanks	232.583,175,33 USD	20 dag(en)	3.593.028,54 USD	-beschikbaar	40,4
4.	Charleston	Marine Gasoil (MGO)	-	7283824	tanks	205.225.236,02 USD	35 dag(en)	2.777.402,38 USD	-beschikbaar	28,1
2.	Dar-es-Salaam	NF-metals	6079	122260	standaard	1.989.168,52 USD	34 dag(en)	27.316,37 USD	-beschikbaar	16,2
5.	Detroit	Machinery	4137	100201	standaard	2.138.515,75 USD	18 dag(en)	40.484,28 USD	-beschikbaar	21,3
9.	Djakarta	Agric. Products	9105	90692	standaard	4.656.850,15 USD	59 dag(en)	60.753,36 USD	-beschikbaar	51,3
10.		5 Passengers				36.538,40 USD	48 dag(en)	551,72 USD	-beschikbaar	7,30
11.		1716 Passengers				2.631.899,43 USD	48 dag(en)	39.941,51 USD	-beschikbaar	1,53
17.	Gothenburg	Metalware	2837	59965	standaard	64.223,10 USD	13 dag(en)	4.130,75 USD	-beschikbaar	1,07
18.		2428 Passengers				382.894,38 USD	2 dag(en)	77.213,23 USD	-beschikbaar	157,
6.	Havana	NF-metals	7899	201228	standaard	2.385.939,90 USD	50 dag(en)	28.517,07 USD	-beschikbaar	11,8
8.	Lagos	12 Cars	-	16		5.025,62 USD	36 dag(en)	83,56 USD	-beschikbaar	316,


Vertrekpunt per continent

- Alles
- Afrika
- Azië
- Australië
- Europa
- Midden Oosten
- Noord Amerika
- Zuid Amerika

Bestemming per continent

- Alles
- Afrika
- Azië
- Australië
- Europa
- Midden Oosten
- Noord Amerika
- Zuid Amerika

Vrachtinformatie



Lading: Passenger
Van: Amsterdam
Naar: Gothenburg
Aanbetaling: 38.289,44 USD
Boete voor tijdsverschijding: 574.341,57 USD

2428 pass. Reserveer de lading

Ladingen wereldwijd

- Adelaide
- Alexandria
- Algiers
- Amsterdam
- Antwerpen
- Auckland
- Bangkok
- Barcelona
- Bremerhaven

< Terug

Type lading

- Alles
- Container
- Cargo
- Tankers
- Passagiers
- Ferry
- Gereserveerd

Uw schepen:

Rederij:
Eigenaar:
Thuishaven:
Contanten:
Schepen:
Status:

Tip: Het regelmatig bezoeken van uw kantoor voorkomt diefstal.



Stockmarket

Dit is nog niet geïmplementeerd.

Shipbroker

Selecteer een speler voordat u dit menu binnengaat. De geselecteerde speler voert de actie dan ook uit (zie een lijst met alle spelers bovenin het scherm).

Nu komt u in een lift (of in 2d of in 3d), waar u kunt kiezen naar welke etage u wilt. De 3d lift verschijnt als u Kara 3d selecteert en u moet dan eerst naar de lift toe lopen en klikken om hem te openen. Op de volgende pagina's wordt uitgelegd hoe u dit doet. Ook wordt daar uitgelegd hoe u een schip kunt kopen en waar u op moet letten als u een schip aanschaft.



Voor de navigatie gebruikt u uw muis. Als u op uw linker muisknop klikt gaat u naar voren. Door uw muis naar links of naar rechts te bewegen verandert u de richting waarin u loopt. Als u de muis omhoog of omlaag beweegt verandert u de kijkrichting. Als u de ALT-knop tegelijkertijd indrukt kunt u rondkijken zonder dat u vooruit loopt. U kunt zo gemakkelijk de looprichting veranderen. Om de lift te openen klikt u op zijn knop. Bekijk ook het driedimensionale schip aan de rechterzijde, etc.

In de lift kunt u de verdieping kiezen waarop u een kijkje wilt nemen bij de scheepsmakelaar.



Schepen kopen

Op de eerste verdieping vindt u speciale schepen zoals autovervoerders, tankers, etc. Op de tweede verdieping vindt u de hightech schepen. Deze zijn zeer goed, maar wel duur. In bijna elk jaar verschijnen hier de nieuwe schepen.

De wat oudere schepen vindt u op de derde etage "Preowned ships". Deze zijn nog in goede staat, maar niet meer nieuw en hebben vaker een reparatie nodig. Een voordeel is wel dat u niet het gehele bedrag hoeft te betalen, omdat u een hypotheek krijgt van de bank. Nadeel is echter weer dat u een bepaalde status nodig heeft om deze schepen aan te kunnen schaffen. Kortom: als beginner moet u starten met de "Low cost ships". Deze zijn erg oud en goedkoop, doen wat ze moeten doen, maar moeten zeer vaak gerepareerd worden. Later kunt u deze weer verkopen.

Op de vijfde verdieping vindt u lijnboten. Deze zijn geschikt voor passagiers. U moet voor die schepen wel een hoge status hebben, maar ze hebben ook hoge marges. Deze schepen kunnen dus veel opleveren.

Op de zevende verdieping vindt u de "Ship sellers market". U kunt hier uw schepen verkopen, als ze te oud zijn bijvoorbeeld. Maar, als u een hypotheek heeft op uw schip kan het zijn dat u het schip niet kunt verkopen. De opbrengst moet ten minste de hypotheek dekken. Ook kan het zijn dat uw schip in een te slechte conditie is. Het bod op uw schip hangt af van de huidige economische situatie dus het kan soms nuttig zijn enkele weken te wachten met uw verkoop om een hogere opbrengst te verkrijgen.

The screenshot shows the KARA SHIPBROKERS interface. At the top left, the logo 'KARA SHIPBROKERS' is displayed. In the top right corner, it says 'Reder: Tom' and 'Contanten: 4.533.333,33 USD'. Below the logo is a 'SELECT A SHIP' menu with a list of ship names and their counts. The main area shows a 3D rendering of a ship, 'SHIPVIEW 2000', with a 'RESET VIEW' button and a 'ZOOM FACTOR: 100%' indicator. Below the ship rendering is a table with 'Vessel Specifications' and 'Additional Information'. The 'Vessel Specifications' table includes: Bouwjaar: 1983, Afmetingen: Lengte: 146,3 m, Breedte: 22,8 m, Diepgang: 8,0 m, GT: 10000 t, TEUs: 804, Koelcontainers: 24, DWT: 11938 t, Voortstuwing: Snelheid: 16,5 kn, Bunkers: 2300 t, Uitrusting: 11000 HP, Verbruik: 39,6 t/day. The 'Additional Information' table includes: Voorzieningen: Passagiers: 0, Bedrijfskosten: 2550 USD/dag, Corrosietoestand: 3,0, Staat van schip: 58,5%. Below the table is a 'Price:' section with '5.639.556,00 USD' and 'Alleen volledige betaling, geen hypotheek mogelijk. Benodigde status: 0 Aflvertijd: 2 dag(en)'. At the bottom left, there is a 'BUY THIS SHIP' button and a 'BACK TO ELEVATOR' button. The KARA SHIPBROKERS logo is also visible in the bottom left corner of the interface.

Vessel Specifications:		Additional Information:	
Bouwjaar:	1983	Voorzieningen:	Passagiers: 0
Afmetingen:		Bedrijfskosten:	2550 USD/dag
Lengte:	146,3 m	Corrosietoestand:	3,0
Breedte:	22,8 m	Staat van schip:	58,5%
Diepgang:	8,0 m		
GT:	10000 t		
TEUs:	804		
Koelcontainers:	24		
DWT:	11938 t		
Voortstuwing:		Price:	
Snelheid:	16,5 kn		5.639.556,00 USD
Bunkers:	2300 t		Alleen volledige betaling, geen hypotheek mogelijk.
Uitrusting:	11000 HP		Benodigde status: 0
Verbruik:	39,6 t/day		Aflvertijd: 2 dag(en).

Hierboven ziet u een voorbeeld van een "low cost ship" die u kunt kopen.

Belangrijk is de fabricagedatum op de bovenste regel. Des te dichter die datum is bij de huidige datum des te duurder is dat schip.

Daarbij is een nieuw schip wel in betere staat en heeft het minder corrosie. De staat van het schip en de corrosie kunt u ook terugvinden in dit scherm. De beste staat is 100% bij hightech schepen. In dit voorbeeld heeft het schip een staat van 58,5%. Dat is niet echt goed; een schip met een staat van 50% kan zelfs al zinken.

Het kan dus noodzakelijk zijn enkele reparaties uit te voeren om de staat van het schip te verbeteren.

Belangrijke data van een schip zijn de lengte en de diepgang. Een groot en lang schip is moeilijk te manoeuvreren, maar kan aan de andere kant wel meer vracht vervoeren. Een kleiner schip is makkelijk te manoeuvreren, maar kan niet zoveel vracht meenemen en brengt per transport dus minder op. Zeer grote schepen met een grote lengte kunnen niet door het Panamakanaal, zogenaamde PANAMAX-schepen. Zij moeten omvaren (dit wordt automatisch gedaan door Ports of Call).

Zeer belangrijk is ook de GT (of BRT) informatie. Dit bepaalt bijvoorbeeld de traagheid van een schip. Voor de lading is het TEU-aantal belangrijk (alleen voor containerschepen). Dit is het aantal containers dat een schip maximaal kan transporteren (TEU staat voor "Twenty foot Equivalent Unit". Er bestaat ook een FEU = Forty foot Equivalent Unit). In dit voorbeeld kunnen er 804 containers op het schip. Ook is het aantal "reefers" belangrijk. Dit betekent het aantal containers wat gekoeld kan worden met speciale apparatuur die aan boord is. Hier kunnen er 24 van de 804 containers gekoeld worden. Sommige vracht kan alleen worden meegenomen als er containers gekoeld kunnen worden. Meestal is dit nummer vele malen kleiner dan het maximale aantal containers dat mee kan aan boord van een schip.

Een andere belangrijke factor voor de vracht is de DWT. Dit is het maximale aantal ton wat een schip aan vracht mee kan nemen. In dit voorbeeld is dit 11938 ton. Beide waarden, de TEU en DWT, bepalen welke vracht je mee kunt nemen. Het is niet mogelijk meer containers te plaatsen dan dat er aan TEUs beschikbaar zijn. Wel kunnen de containers zware vracht bevatten, zoals nikkel, en kan de maximale tonnage bereikt worden voordat alle beschikbare ruimte voor containers opgevuld is. Je kunt gemakkelijk in gevaar komen als het schip overladen wordt. Het kan al zinken bij een overlading van 20% (u krijgt een waarschuwing van het spel). Ook zal een overladen schip de maximale snelheid niet meer kunnen behalen.

Voor de snelheid geldt dat het weergegeven wordt in kn (knoten), dat gelijk staat aan zm/uur (zee mijl per uur). Één zee mijl is 1852 meter. In dit voorbeeld kan het schip maximaal 16,5 kn varen = $16,5 * 1852$ m/uur = 30,56 km/h. Omgerekend is dit 8,5 m/sec en dit is belangrijk voor de "real modus" in de 2d en 3d weergave. Dit schip duurt er 17,2 seconden over om zijn eigen lengte te passeren. Hier moet rekening gehouden worden bij het manoeuvreren in een haven en natuurlijk ook op open zee.

"Bunker" staat voor de hoeveelheid brandstof het schip bij zich kan dragen. Samen met het brandstofverbruik bepaalt dit de maximale afstand dat een schip kan varen. Het brandstofverbruik wordt gemeten in tonnen/dag bij een maximale snelheid. Als het schip langzamer vaart zal het minder brandstof verbruiken.

Overige informatie varieert per geselecteerd schip, bijvoorbeeld het aantal passagiers wat mee kan. Ook op containerschepen is vaak plaats voor ongeveer 12 passagiers. Speciale passagierschepen (Liners) hebben uiteraard meer ruimte voor passagiers. Dit staat dan ook weergegeven bij de details van het schip.

De exploitatiekosten worden gemeten in Dollars per dag en zijn inclusief de normale kosten voor het personeel en andere kosten zoals bijvoorbeeld verzekeringen, etc.

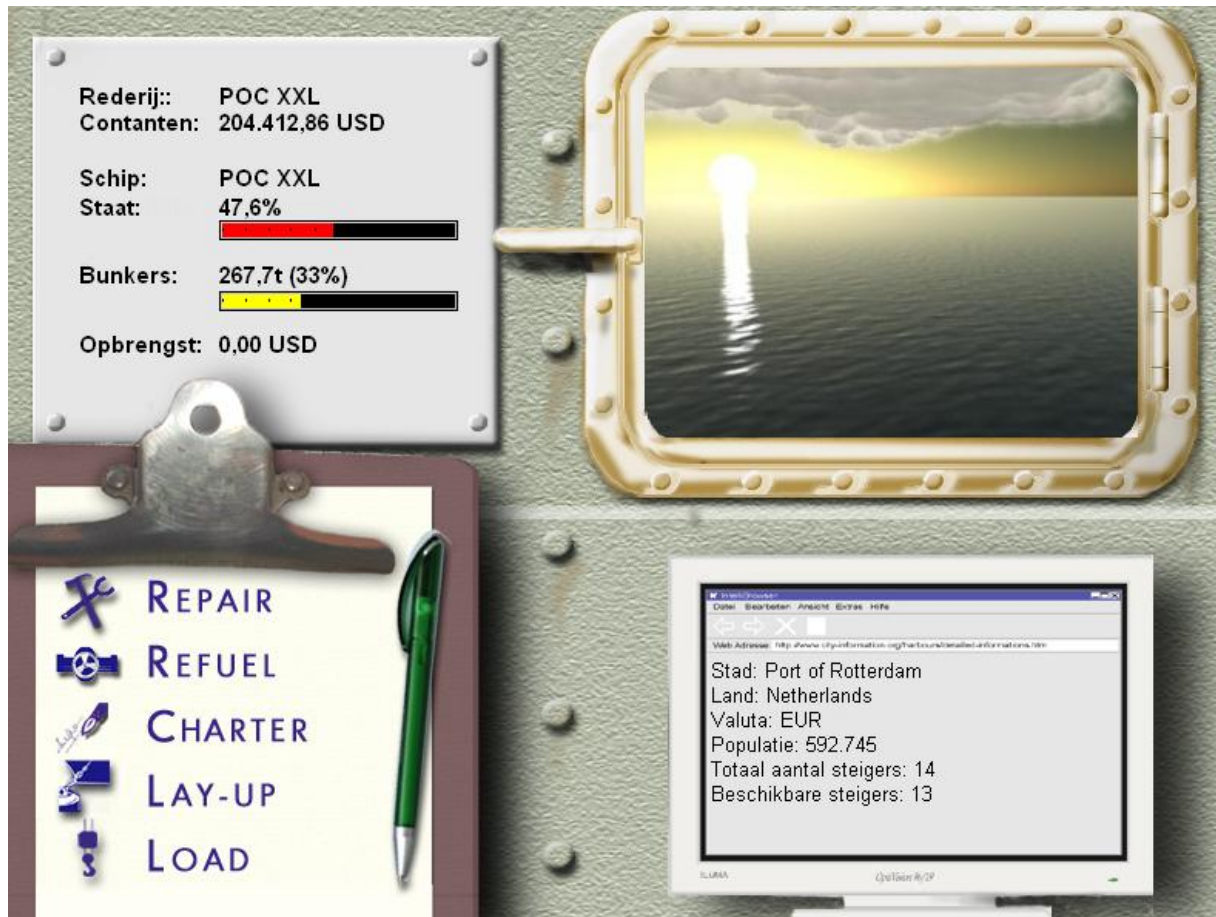
De corrosiefactor bepaalt hoe snel een schip verouderd en gerepareerd dient te worden. In dit voorbeeld is die factor 3,0. Als het schip ouder wordt zal de factor ook toenemen. Ook bepaalt de vracht de staat van het schip. Bijvoorbeeld zal chemische vracht ervoor zorgen dat de staat van het schip achteruit gaat. Kijk dus bij de keuze voor uw vracht ook naar het type vracht en de staat van het schip.

Worldview

Door "Worldview" te selecteren kan elke speler zien waar zijn of haar schepen zich bevinden, wat de te bevaren route is en wanneer men denkt dat het schip aankomt in de haven. Ook wel: Estimated Time of Arrival (ETA). U kunt de wereldkaart roteren door te klikken op de kaart en dan de muis te bewegen (houd de muisknop vast). Met de CTRL-toets kunt u weer in- en uitzoomen. Nadat alle scheepseigenaren hun eerste schip hebben gekocht klikt u op "Start" in het hoofdscherm. U ziet alle schepen in de kleur van de eigenaar. Voordat een schip u om een actie vraagt zal het enkele keren oplichten.

De accommodatie (de stuurhut)

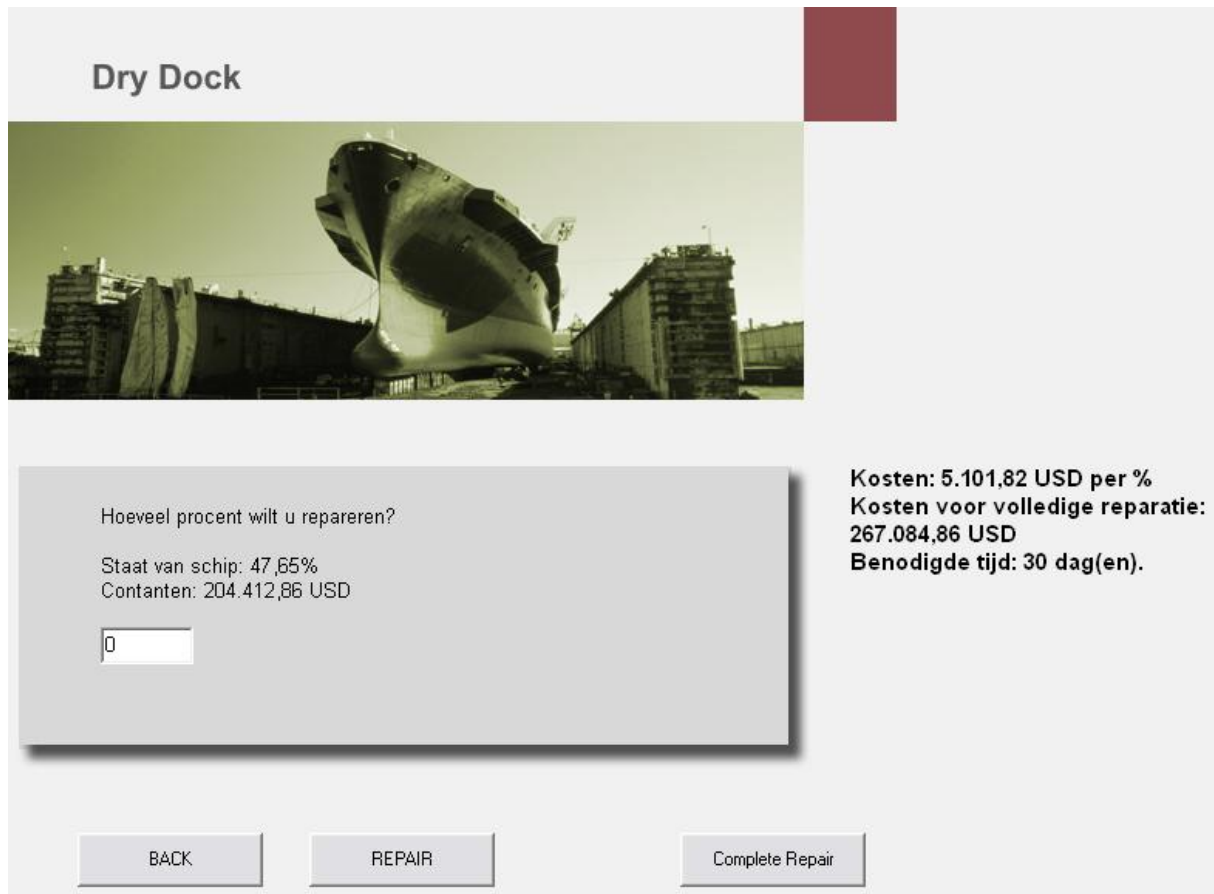
Als een schip in een haven ligt zult u dit scherm getoond krijgen. Dit is de stuurhut van de kapitein. U kunt de haven zien door het raampje. Daar ziet u of de stad of een animatie. De monitor bevat informatie met betrekking tot de stad en het land waar de haven zich bevindt. Het logboek van de kapitein (linksboven) geeft aan voor welke rederij het schip vaart, het geld op de bank, de naam het schip, de staat van het schip, de beschikbare brandstof (in tonnen), de opbrengst van de vracht en de eventuele boete. Het klembord bevat acties die u kunt uitvoeren door op die actie te klikken.



Uw schip repareren

Als u een gebruikt schip hebt aangeschaft, is de kans groot dat u een kleine reparatie moet uitvoeren. Zoals u hierboven kunt zien is de staat van het schip op dit moment 47,6%. Dit is uiteraard niet zo best en zou, als er genoeg geld is, gerepareerd kunnen worden. Klikte u hiervoor op "Repair". U ziet daar vervolgens een scherm waar u de schade en de status van de reparatie kunt zien. Een voorbeeld van dit scherm is hieronder afgebeeld. U kunt hier de mate van reparatie selecteren al naar gelang hoeveel u wilt of kunt uitgeven.

Niet alle havens hebben een droogdok. Als ze die wel hebben moet hij natuurlijk wel zo groot zijn dat uw schip er in kan. Het kan dus zijn dat u moet doorvaren naar een grotere haven waar ze wel een droogdok hebben waar uw schip in past. De prijzen van de reparatie verschillen en hangen af van de locatie.



Dry Dock

Hoeveel procent wilt u repareren?

Staat van schip: 47,65%
Contanten: 204.412,86 USD

Kosten: 5.101,82 USD per %
Kosten voor volledige reparatie: 267.084,86 USD
Benodigde tijd: 30 dag(en).

Zoals u kunt zien kunt u hier ingeven (in het hokje waar nu "0" staat) hoeveel procent u het schip wilt repareren. Tel dit percentage op bij de huidige staat van het schip en u weet in welke staat uw schip zal zijn na de reparatie. Als u het schip helemaal wilt repareren klikt u op "Complete repair". Het percentage wordt dan automatisch ingevuld en het schip zal worden gerepareerd tot 100%. Zorg er wel voor dat u genoeg geld heeft om de reparatie te betalen. Als u te weinig geld heeft voor het ingestelde percentage krijgt u het volgende scherm te zien:



Als u uw schip niet goed onderhoudt, loopt u het risico dat er ratten aan boord komen. Het schip moet dan schoongemaakt worden. Dit kost tijd én geld. Behalve een rat die over het scherm heen loopt krijgt u het volgende scherm te zien:



Rederij: POC XXL
Contanten: 415.719,95

Uw schip POC XXL is in slechte staat.


Er zijn ratten aan boord.
Reinigingstijd: 5 dagen.
Kosten: \$ 10.000,-

OK

Uw schip bijtanken (bunkeren)

Om uw schip bij te tanken klikt u op "Refuel". U krijgt nu het bijvulscherm te zien (zoals hieronder afgebeeld), waar u kunt kiezen tot hoeveel procent uw bunkers gevuld moeten worden. U ziet het huidige niveau van de bunkers en het maximale niveau (als de bunkers helemaal gevuld zijn). Om te bunkeren klikt u op één van de mogelijkheden, namelijk 25%, 50%, 75% of 100%. De bunkers zullen worden gevuld tot het gekozen niveau. U kunt ook zien hoeveel geld u in contanten heeft. Ook staat er aangegeven hoeveel het kost om de bunkers helemaal vol te gooien. Als u dit bedrag aftrekt van uw contanten dan weet u hoeveel u nog overhoudt nadat u de bunkers helemaal vol hebt gegooid. Tijdens het bijvullen zullen kosten voor de volle bunkers afnemen (omdat de bunkers voller raken) en zullen de contanten ook afnemen (u betaald namelijk meteen voor de brandstof). Op het scherm is tevens te zien wat de prijs voor de brandstof is (deze is per haven anders).

Refuel your ship



Bunker-C-Oil
0.9 to 1.08 g/cm³
at 15° C

100%

75%

50%

25%

Huidig niveau: 267,7 t
Maximaal niveau: 800,0 t
Prijs: 127,6 USD / t
Kosten volle bunkers: 67.939,64 USD


Contanten: 204.412,86 USD

OK

Het charteren van uw schip

Geladen aan boord van POCXXL: Verwijder lading

Nr	Bestemming	Lading	Ton	Container	Opbrengst	Termijn	Boete/dag	Speciale info



Route details:
 Afstand: 1075,2 nm
 =1991,2 km
 ETA max. snelheid: 3,4 dag(en)
 Laden en lossen: 1 dag(en)
 Wachtijd in Stockholm: 1 dag(en)

Bereken route/ETA

Charter een lading: Ballast
 protect ship from overloading
 Beschikbaar: 9180 ton laadcapaciteit
 Beschikbare passagiershutten: 0

Charter use tons

Nr	Bestemming	Lading	Ton	Container	Opbrengst	Termijn	Boete/dag	Gereserveer
4.	Adelaide	Agric. Products	16162	standaard	1.999.245,00 USD	94 dag(en).	12.812,85 USD	-beschikbaa
16.	Colombo	Agric. Products	2135	standaard	81.788,76 USD	48 dag(en).	1.204,90 USD	-beschikbaa
13.	Dakar	Agric. Products	7803	standaard	340.825,73 USD	26 dag(en).	6.458,84 USD	-beschikbaa
10.	Havana	Agric. Products	14154	standaard	456.795,22 USD	21 dag(en).	7.506,23 USD	-beschikbaa
21.	Reykjavik	Agric. Products	10886	standaard	86.563,31 USD	20 dag(en).	3.164,49 USD	-beschikbaa
8.	San Vicente	Agric. Products	9916	standaard	778.369,47 USD	37 dag(en).	8.935,75 USD	-beschikbaa
18.	Stockholm	Agric. Products	6606	standaard	47.576,81 USD	9 dag(en).	2.425,27 USD	-beschikbaa
1.		Ballast						

Lading reserveren Route aanpassen

Laden
Bunkeren
 Bunkers: 800,0t (100%)
< Terug

De knop "Charter" is de belangrijkste van allemaal. In dit scherm kunt u uw vracht selecteren en kiezen naar welke haven u wilt varen. U kunt hier verschillende vrachten inladen, maar u moet hierbij wel rekening houden met het maximale aantal containers (TEUs op de containerschepen) en de maximale belading (bepaald door de DWT-waarde van uw schip). Een overbeladen schip kan snel zinken en daarom moet u in de gaten houden hoeveel vracht u inlaadt. Als de containers zware vracht bevatten, zoals nikkel, kan de maximale tonnage bereikt worden voordat alle beschikbare ruimte voor containers opgevuld is. U kunt ook een gedeelte van de aangeboden vracht meenemen, maar alleen als u de vracht niet heeft gereserveerd. Dan moet u namelijk alles inladen om een boete te voorkomen. U kunt uiteraard wel de vracht verdelen over meerdere schepen (dit is in de realiteit echter niet zo). Om vracht in te laden klikt u op de gewenste vracht in het onderste scherm. Vervolgens selecteert u hoeveel ton u wilt gebruiken voor die lading en klikt u op "Charter". Om een bepaalde lading te verwijderen selecteert u eerst in het scherm linksboven de desbetreffende lading en vervolgens klikt u op "Verwijder lading".

Alle vracht heeft een uiterlijke levertijd. Sommige soorten vracht hebben lange levertijden, anderen hebben een korte deadline. Deze laatste vrachten leveren meer op, maar geven ook een hogere boete als de deadline niet gehaald wordt.

Als beginner raden we u aan om altijd een paar dagen op te tellen bij de geschatte aankomsttijd, die u in dit menu kunt zien, omdat er altijd wat tussen kan komen waardoor uw schip vertraging oploopt, zoals stormen, stakingen, vertraging in de haven, etc.


Ook kunt u vanuit dit scherm het schip bijtanken (bunkeren). U ziet ook hoeveel procent van uw bunkers nog gevuld is. Mocht het dan nodig zijn om bij te vullen, omdat u anders uw bestemming niet kunt bereiken, dan kunt u dat via dit scherm doen.

Als u klaar bent met laden klikt u op "Laden" en wordt het schip geladen. U kunt ook op "< Terug" klikken. U komt dan weer in de stuurhut.

Voor anker gaan

U kunt er ook voor kiezen uw schip voor anker te leggen. Dit doet u door op "Lay-up" te klikken. Wellicht wilt u wachten tot de marktwerking zorgt voor een hogere opbrengst. Als een scheepseigenaar kan het nodig zijn om uw schip tijdelijk voor bijvoorbeeld een week voor anker te leggen als de opbrengsten de indirecte kosten niet dekken. Na die week kan het zijn dat de opbrengsten voor het vervoeren van een vracht zijn toegenomen en de indirecte kosten wel gedekt worden. Als u klikt op "Lay-up" krijgt u het volgende scherm te zien:

Lay Up



Hoe lang wilt u uw schip opleggen?
Bedrijfskosten gaan gewoon door!

dag(en).

Het laden van uw vracht

Wanneer u klaar bent om uw vracht in te laden, klikt u op "Load". Het scherm wordt leeg (om aan te geven dat er een actie plaatsvindt) en u keert terug naar de wereldkaart. Uw schip verschijnt in de kleur van uw rederij. Nadat uw schip geladen is wordt het tijd om het schip de haven uit te manoeuvreren en de open zee op te sturen. Wanneer het schip enkele keren oplicht is het schip klaar om uit de haven te vetrekken. U kunt dan kiezen of u het schip zelf de haven uit wilt sturen of dat u het schip wilt laten slepen. Dit laatste kost u echter wel geld.

Het zelf navigeren van het schip

Navigatie is één van de belangrijkste aspecten van het zijn van een succesvolle kapitein. Het schip moet gemanoeuvreerd worden om de verschillende havens in of uit te varen. Ook moeten regelmatig obstakels vermeden worden.

Het Navigatie Controle Scherm (Navigation Control Panel) bestaat uit de volgende onderdelen: de "Power Regulator", de "Speed Indicator", en de "Rudder Regulator". Elke van deze onderdelen moet beheerst worden om uw schip succesvol te navigeren. Hieronder wordt uitgelegd wat er met deze onderdelen bedoeld wordt.

The Power Regulator

De Power Regulator (in het Nederlands: reguleur) staat qua functie gelijk aan het gaspedaal in een auto. Om sneller te gaan sleept u de hendel verder omhoog. Om af te remmen of achteruit te gaan sleept u de hendel omlaag.

De acceleratie is gesimuleerd, dus het kan wat tijd kosten om snelheid te winnen. Als u de hendel in het midden van de regelaar zet (weergegeven met een horizontale lijn) staan de motoren "in zijn vrij". Ze lopen dan dus stationair.

Het kan zijn dat het schip niet de maximale snelheid bereikt als hij achteruit vaart. De acceleratie wordt ook bepaald door de lading. Een groot, volbeladen schip accelereert vele malen langzamer dan een klein, leeg schip. In de "arcade mode" (standaard) is de maximale snelheid ongeveer twee tot vier keer de echte snelheid en de acceleratie is minder. Als u de "real mode" gebruikt heeft u ook meer tijd nodig om uw schip te manoeuvreren. We raden u aan om de "arcade mode" te gebruiken, tenzij u uw schip in werkelijkheid wilt zien (u heeft voor een schip van 200 meter ongeveer 20 seconde nodig om uw eigen lengte te overbruggen. Ook vergt dit een snelle grafische kaart. Heeft u dit niet, dan raden we sowieso aan om de "arcade mode" te gebruiken.

The Speed Indicator

De snelheidsindicator wordt weergegeven door een smalle horizontale lijn rechts van de reguleur. Het functioneert gelijk aan een snelheidsmeter die aangeeft hoe snel u rijdt.

Als uw schip met een hoge snelheid vaart, heeft u een grote stuwkracht en zal het langer duren voordat u afremt of van richting verandert. Beginnende kapiteinen raden we aan om er de tijd voor te nemen en te experimenteren met het Navigatie Controle Scherm totdat ze bekend zijn met de manoeuvreertechnieken. Dit kan enige oefening vergen, maar kan uiteindelijk leiden tot minder schade aan uw schip en dus minder reparatiekosten.

The Rudder Regulator

Het stuurwiel is qua functie gelijk aan het stuur van een auto. Als een schip voorwaarts beweegt en als u het stuurwiel naar links (bakboord) beweegt zal het schip naar links afbuigen en als u het naar rechts (stuurboord) beweegt zal het schip naar rechts afbuigen. Als het schip achteruit vaart werkt dit, net als bij een auto, tegenovergesteld. Sommige schepen hebben ook nog één of twee roeren aan de zijkant van het schip. Dit bevordert de navigatie. U kunt ze beide aanzetten om parallel zijwaarts te gaan.

Als er maar één aanwezig is kunt u het normale roer gebruiken om hetzelfde effect te verkrijgen. Dit werkt echter alleen bij langzame snelheden. Deze functie is bijvoorbeeld nuttig bij het aan- en afmeren van een schip in een smalle of drukke haven.

Het binnenvaren van een haven

Het doel bij het binnenvaren van een haven is uw schip veilig aan te meren aan de kade (in de blauwe rechthoek). Hieronder ziet u een voorbeeld van dit scherm (en de blauwe rechthoek). Het schip moet bewegingsloos en parallel aan de kade liggen binnen het blauwe vlak (dit levert u een statuspunt op in elke haven die u voor de eerste keer aandoet). U kunt er ook voor kiezen om assistentie te vragen aan sleepboten als u denkt dat het te moeilijk is. Het nadeel is echter dat deze sleepboten veel geld kosten. Als u krap bij kas zit, bent u genoodzaakt om zelf te sturen.



Als u denkt dat het u niet gaat lukken (als u het dus opgeeft) klikt u op “Give up”. Uw schip wordt dan gesleept naar de ligplaats. U moet echter wel betalen voor de sleepdienst.

Het verlaten van een haven

U verlaat een haven succesvol als u uw schip door de blauwe pijl navigeert. U wordt niet bestraft als u dit achteruit doet. Het doel is veilig de haven te verlaten zonder te botsen of de tijdslimiet (te zien in de zandloper) te overschrijden. Ook hier kunt u assistentie vragen aan de sleepboten, maar deze boten zijn nu eenmaal niet goedkoop...

Ook hier geldt: als u krap bij kas zit, bent u genoodzaakt om zelf te sturen.

Net als bij het binnenvaren van een haven, moet u, als u zelf het roer neemt, het schip zonder schade in het blauwe vak (met pijl) loodsen. Als u dit vak geheel binnen bent gevaren komt u vanzelf in het scherm waar u in kunt stellen hoe snel het schip moet varen.

Op open zee

Wanneer u een haven succesvol verlaten hebt ziet u een scherm met informatie over uw reisdoel, vracht, afstand tot het doel (in zeemijlen) en the deadline voor de levertijd (als die er is).

Ook kunt u hier de kruissnelheid bepalen (in knopen). Onthoud: hoe hoger de snelheid des te hoger het brandstofverbruik!

Aan de andere kant brengt een lange reis veel kosten met zich mee voor personeel, etc. Nadat u uw keuzes heeft gemaakt gaat het schip de koude, woeste zee op. Onderweg kan het schip in verschillende noodsituaties terecht komen. Zo kan een schip op ijsbergen stuiten, riffen tegenkomen en in ondiep water terecht komen. U zult dan zelf het roer moeten nemen om het schip veilig verder te leiden. U moet dan het schip besturen totdat u in het blauwe vak (met een pijl erin) terecht gekomen bent. Uiteraard moet u wel de riffen ontwijken! Hieronder staat een voorbeeld van een scherm dat aangeeft dat er riffen in zicht zijn.



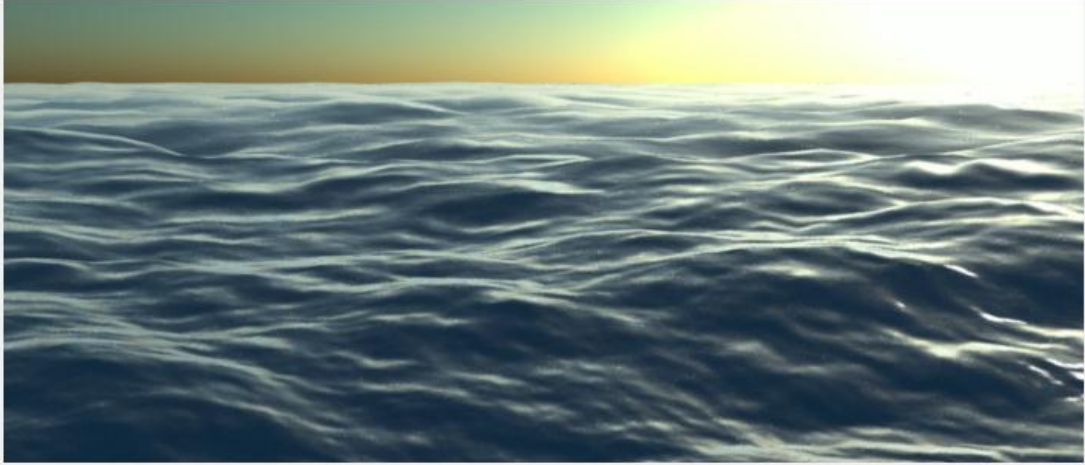
Rederij: POC XXL
Contanten: 1.299.038,28

Schip: POC XXL

**Pas op: Riffen in zicht!
Neem het roer alstublieft over.**

OK

Ook kan het zo zijn dat uw schip in een storm terecht komt. U kunt in dit scherm zien welk schip in een storm terecht is gekomen. Ook kunt u zien in welke staat het schip verkeerd. De sterkte van de storm is ook af te lezen. Er wordt aangegeven hoe lang het duurt om om te varen (dit is vooral belangrijk als je lading spoedig moet worden afgeleverd). De snelheid en de verwachte aankomsttijd staat ook aangegeven. Onthoud dat een schip in slechte staat eerder schade oploopt in een storm dan een schip in goede staat... Mocht een schip in een storm terecht komen, dan kunt u zelf kiezen of het schip door de storm heen moet varen ("pass through") of dat het schip de storm moet ontwijken ("round").



Reder: POC XXL
Schip: POC XXL
Staat: 74,3%
Contanten: 1.130.248,72 USD

Windkracht 8, stormachtig.
Tijd voor omvaren: 1 dag(en)
Van: Djakarta
Naar: Sydney
Snelheid: 12,0 kn
ETA: 6,8 dag(en) met huidige snelheid.

Nr	Bestemming	Lading	Ton	Container	Opbrengst	Termijn	Boete/dag	Speciale info
1		Ballast						

Tijdens de reis

U kunt het spel altijd stilleggen door op de "Stop"-knop te drukken om bijvoorbeeld in uw kantoor te werken, uw vloot uit te breiden, etc. Bon Voyage!

Over Ports of Call XXL

Ports of Call XXL, (C) 2003, München

Rolf-Dieter Klein en Martin Ulrich

Additionele programmeurs:

Stephan Scheyhing, Florian Bauer, Markus Gerstel

Componenten door: Walied Othman

Additionele graphics 2d/3d:

Stephen Wilson, Erik Scholz

Hasenpusch Hamburg

Stephan Roest, Ragnar den Besten

Johannes Jensen (Jay-Lightning), met dank aan Jo Richter

Additionele havenafbeeldingen:

Haakon R.Holm, Jo Richter, Rodrigo Valenzuela Pickrodt, Robert Bonzio, Björn Kuska

CuxPort Seehafen - Dienstleistungs GmbH - www.cuxport.de

John Slegers, Michael Rocek, Sören Seidig, Willem-Jan de Vries – Maritiem Officier

Remco Hoogstad en Jurgen Knuist – havenpolitie Rotterdam

Muziek / geluid door:

Kayser Medienverlag, Nash Music Library, Top Format Music

Data / afbeeldingen en informatie van:

Brad (Maltonmanor) Fallon

Vertalingen door:

Marco Sgorbati (Italiaans), Thor Helge Garborg, Kristian Fagerland, Arve Svenning (Noors)

Jonas Holm Pileborg (Zweeds), Carsten Varming (Deens), Boris Basic (Kroatisch)

Erdal Karayazi – The Maritimeclub.net web team (Turks)

Leendert Logtmeijer, Auke Boersma (Nederlands), Martin Parr, Xavier Piras, Matthieu Cargnelli (Frans).

Dank aan: BBC Chartering and Logistic GmbH and Co. KG,

Leer / Germany, for creative / technical assistance (www.bbc-online.de)

Satellietbeelden voor de 2d simulator: Copyright van Traveltainment AG 2003, www.traveltainment.de

Deze handleiding is vertaald door: Tom Hoenderop (bijgewerkt op: 21-05-2004).

