

# Ship Simulator 2008 Mission Editor Manual

※ミッションエディタは付録となっております。サポート対象外となりますので  
あらかじめご了承くださいませよう、お願いいたします。

## 目次

<u>はじめに(Introduction)</u> .....	2
<u>基本事項(General)</u> .....	2
<u>クリエイト(Create)</u> .....	3
<u>ミッション(Mission)</u> .....	3
<u>天候(Weather)</u> .....	4
<u>AI</u> .....	4
<u>環境(Environment)</u> .....	4
<u>係留と運搬(Moorage and Transfer)</u> .....	4
<u>ポイント(Points)</u> .....	4
<u>参考ミッション「要救助者の救助」(Example mission “Rescue drowning person”)</u> .....	5
<u>ウェイポイントの種類(Waypoint types)</u> .....	16
<u>ウェイポイントオプション(Waypoint Options)</u> .....	19
<u>補足(Additional comments)</u> .....	19
<u>健康に関する注意(Epilepsy warning Notes)</u> .....	20
<u>使用許諾(License Agreements)</u> .....	20

## はじめに(Introduction)

このマニュアルでは「Ship Simulator 2008 v1.1.」以後に付属の「ミッションエディタ(Mission Editor)」について解説しています。エディタは元々開発者向けのツールなので、英語版のみとなります。また、このプログラムは特別公開している付録ですので、サポート対象外とさせていただきます。予めご了承ください。

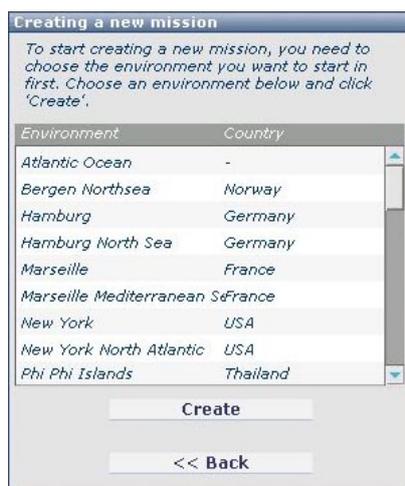
## 基本事項(General)

ミッションを作成する時、「画像 1\_1」が表示されます。新しくミッションを作成する時は[New mission] 既にあるミッションを編集する場合は[Existing mission]を選んでください。



画像 1\_1

新規に作成すると「画像 1\_2」が表示されます。ここでステージとなる「Environment(環境)」を選び、下の[Create]ボタンをクリックしてください。



画像 1\_2

ゲームを保存する時は「File」メニューより「Save mission」を選んでください。「画像 1\_3」が表示されるので作成者の名前を「Enter your name」欄に記入した上で保存します。新規保存で無い場合、「File already exists!」と表示されますので上書き保存してもよろしい場合には[Overwrite]ボタンをクリックしてください。

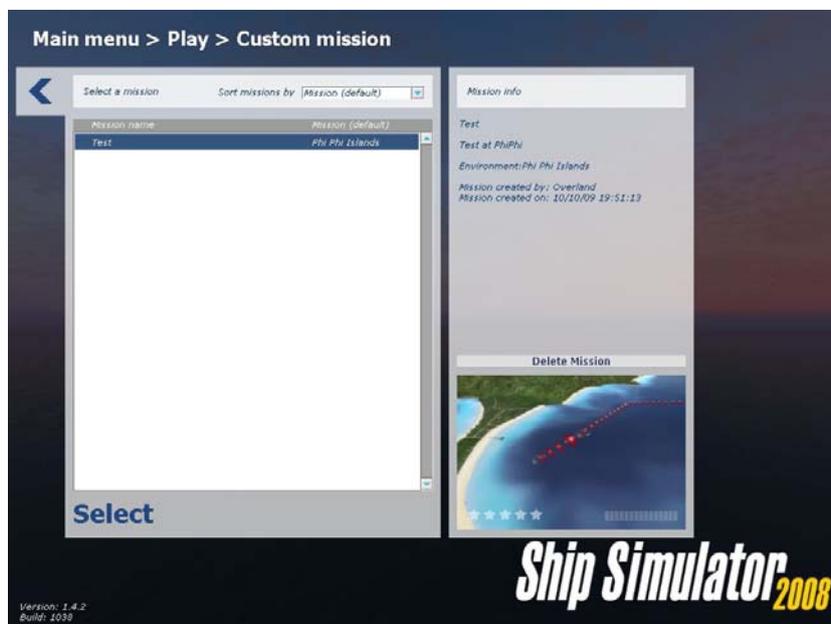


画像 1\_3

保存されたデータは以下のフォルダに保存されます。

My documents¥ShipSim2008 UserData¥Custom Missions

試しにプレイする場合は「Shipsim2008」を起動し、[Main menu>Play>Custom mission]の順でメニュー選択してプレイしてください。(画像1\_4)



画像 1.4

操作はカーソルキーとマウスで行います。(画面上、右マウスボタンを押しながらドラッグすると画面を回転)「ズームイン／アウト」はスクロールホイールで行われます。右上に用意されている「Create(クリエイト)」、「Mission(ミッション)」、「Weather(天候)」、「AI(エーアイ)」、「Environment(環境)」、「Moorage and Transfer(係留と運搬)」、「Points(ポイント)」の各アイコンボタンをクリックすると、それぞれのセクションパネルが表示されます。一般的に左から右の順で使用頻度が高くなるでしょう。

画像 1. ミッションエディタ画面右上のアイコン。左から「Create」、「Mission」、「Weather」、「AI」、「Environment」、「Moorage and Transfer」、「Points」



### クリエイト(Create)

このパネルからミッションオブジェクトをステージに設置します。オブジェクトの中には目で見えない(不可視の)物もあり、これはインタラクティブなウェイポイントを作成する際に利用します。オブジェクトは「プレイヤー(Player)」、「スタティック(Static)」、「AI」の3カテゴリに分けられます。シンプルなミッションではプレイヤーが操縦する船は一艇になりますが、ミッションは大抵、複数設定されます。ウェイポイントを作成する際には、まず対象となるオブジェクトかエリアを設置しなくてはなりません。AIオブジェクトの追加は全てのウェイポイントを設置し、AIパスを設定した後にすると良いでしょう。

### ミッション(Mission)

ミッションセクションでは、ミッションのタイトルと解説を設定します。また、ミッションスタート時点で操船する船を設定してください。この設定は一艇しか船を使わないミッションでも必要です。船を選択し、[Set as start]ボタンをクリックしてください。その後、ウェイポイントを追加していきます。[Add waypoint]ボタンを押した後、各ウェイポイントのダイアログボックスで項目を設定してください。

## 天候(Weather)

このセクションでは現在の環境に対して気候を設定します。ウェイポイントを仕掛ける事でミッション中に天候を変更する事も可能です。複数の環境を跨ぐミッションでは、ステージ毎に天候パラメータを設定可能です。

## AI

AIセクションではパスと呼ばれるAIオブジェクト用の通路を作成します。この上をAI船と呼ばれる自動運行船が行き交う事になります。パスにノード(節)を追加するにはキーボードの[インサート]キーを使用します。

## 環境(Environment: ステージの事)

港から外洋に移動するミッションや、ある国の港から他国の港に移動するような複数の環境を跨ぐミッションを作成する際にこのセクションを利用します。選択したステージに移動するには[Switch to environment]ボタンをクリックしてください。切り替わった後の新しい環境でもスタティックオブジェクトやウェイポイント、AIパスやトラフィック(自動運行船の事)の追加などが可能です。

## 係留と運搬(Moorage and Transfer)

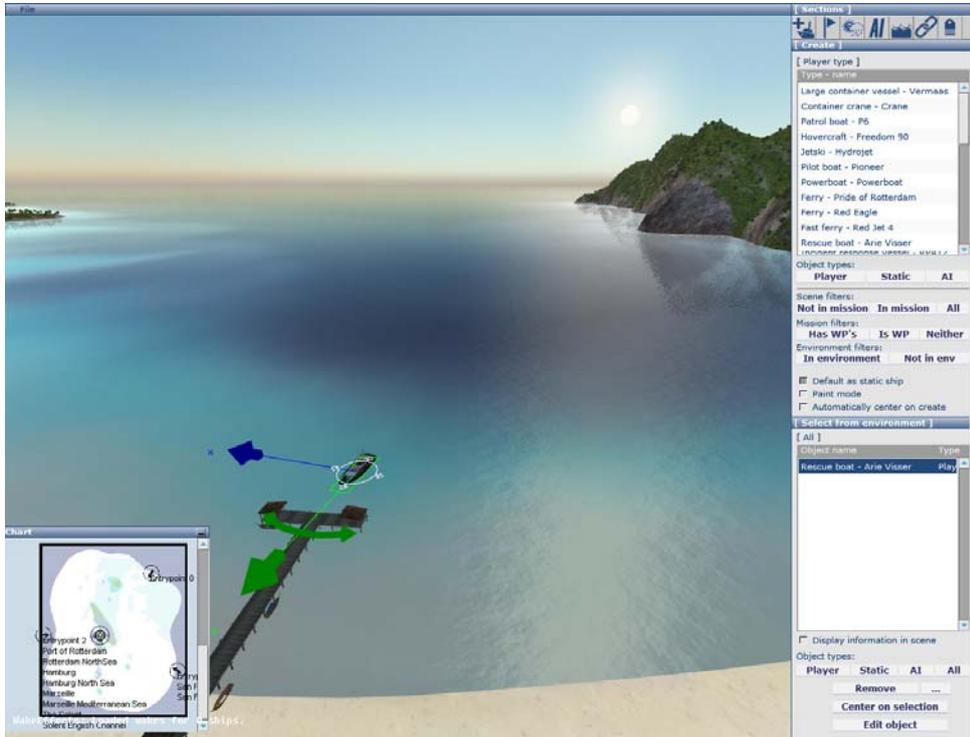
もし、プレイヤーや他の船が係留、投錨、曳航されている状態からミッションを開始したい場合、このセクションを利用します。また、ミッションが旅客の乗降やコンテナの揚げ下ろしを伴うものの場合、ここで人やコンテナを設置します。

## ポイント(Points)

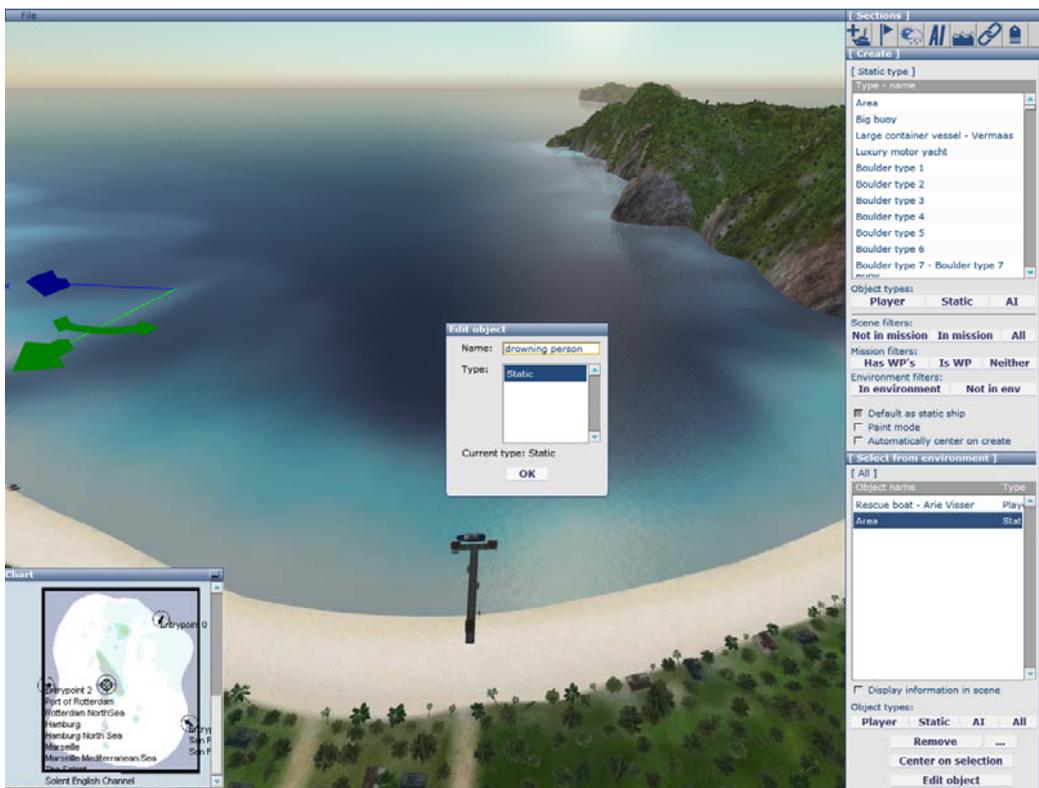
「シップシミュレータ2008」はランキングシステムを備えています。ミッションを達成した時にプレイヤーのランクが上がるのです。ポイントセクションは、あなたが作成したミッションをクリアした人にどの程度のポイントを割り当てるかを設定する所でしたが、簡単なミッションであまりに多くのポイントが配分されるとバランスが崩れる為、これを避ける為に全ての新規ミッションは第三者によって認証されるプロセスに通される事になりました。このような理由から、公開しているミッションエディタでは、このパネルは無効になっています。

## 参考ミッション「要救助者の救助(Rescue drowning person)」

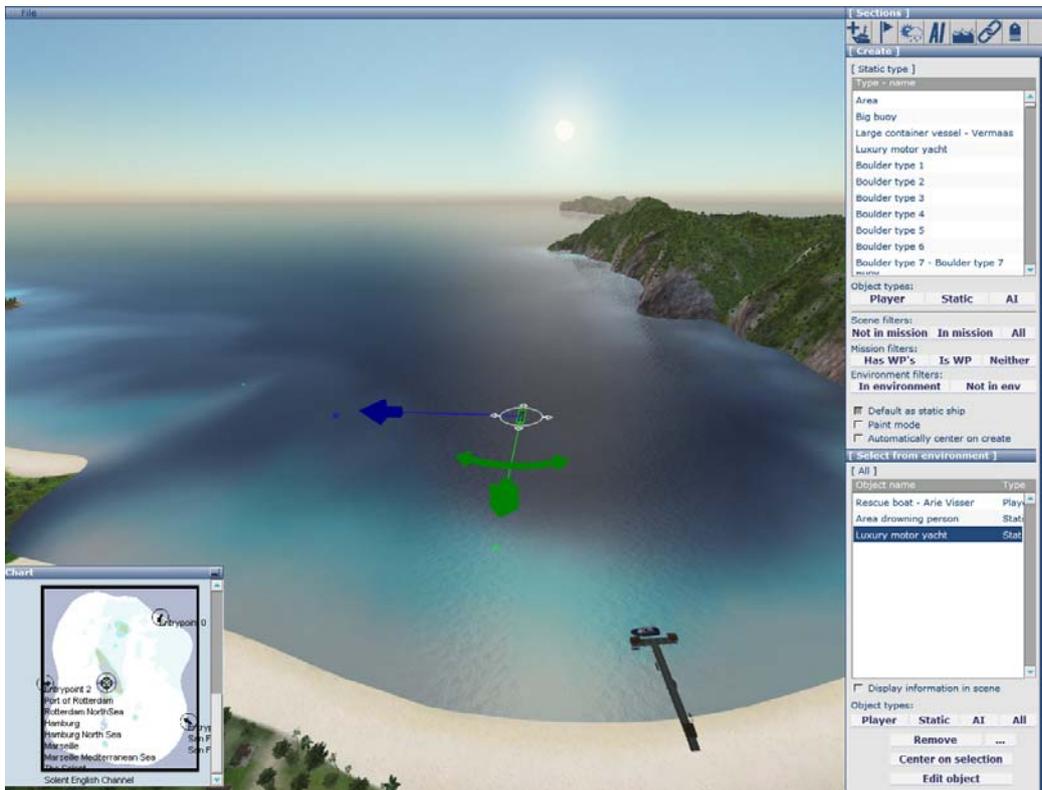
以下に、画像を交えながら「SS2008」に収録されているミッションに似た、シンプルな救助ミッションの作成方法を解説いたします。



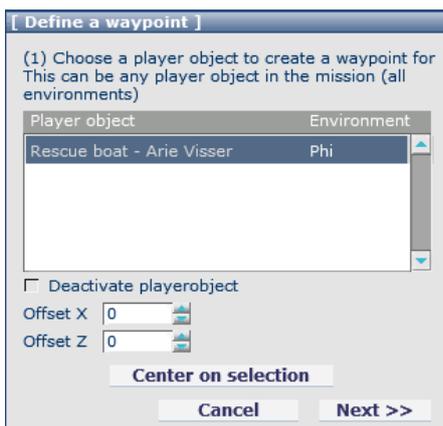
画像 1 ピピ島(Phi Phi Islands)で新しくミッションを作成します。「プレイヤーシップ(player ships)」のリストから「レスキューボート(rescue boat)」を海に設置してください。船周辺に表示される矢印を使えば、設置後でも移動、回転が可能です。



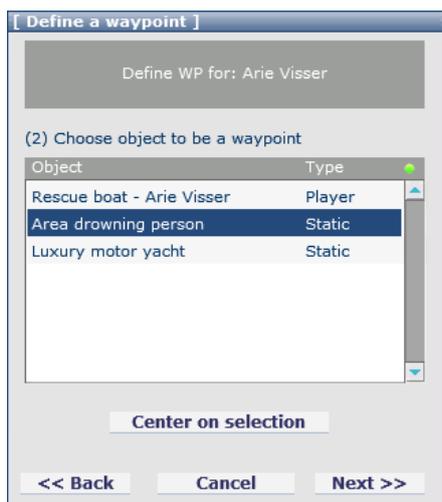
画像 2 [Player]ボタン隣の[Static]をクリックすると「スタティックオブジェクト(静的オブジェクト)」のリストが右手のツールバーにリスト表示されますので「Area」を海に設置してください。下側にある[Edit object]ボタンをクリックして、エリアに名前をつけます。ここでは「Drowning person(要救助者)」と入力します。このエリアは最終的にプレイヤーが救助する要救助者のウェイポイントとなります。



画像 3 同様にスタティックオブジェクトのリストから「Luxury motor yacht」を海に配置してください。この時、先ほど設置した要救助者やプレイヤーの船とは近づけ過ぎないように、ご注意ください。画面右下に一覧表示されているオブジェクトを見失った場合、リストから選んで下にある[Center on selection]ボタンをクリックすれば画面の中心に表示します。



画像 4 「ミッションセクション」に移動してください。[Define WP]をクリックすると、ウェイポイント設定ダイアログボックスが画面左上に表示されます。ここに複数の船が表示されている場合は、対象となる船をクリックして選択した後にウェイポイントを設定する必要がありますが、ここではレスキューボートしか表示されませんので、[Next]ボタンをクリックしてください。



画像 5 次のダイアログボックスでウェイポイントとなるオブジェクトかエリアを選択します。ここでは3つしか表示されませんが、「Area drowning person」を選択して[Next]をクリックしてください。



画像 6 このダイアログボックスではウェイポイントを定義しなくてもはいけません。何度かでもミッションをプレイしていたら想像がつくかも知れませんが、ここでは「Rescue」を選択してください。次にウェイポイントをクリアする際の「Speed(上限速度)」を「1ノット(knots)」に、「Radius(半径)」を「20メートル(m)」、「Time(タイム)」を「10 秒」に設定します。タイムはウェイポイントの領域を表す円内に上限速度以下で何秒間留まる事によってウェイポイントをクリアしたと判定するかを意味します。

これらの値は直接入力する事も可能ですが、コラム右側にある上下を向いた小さな青い三角形でも調節可能です。この三角形を上下にドラッグしても値が変わります。

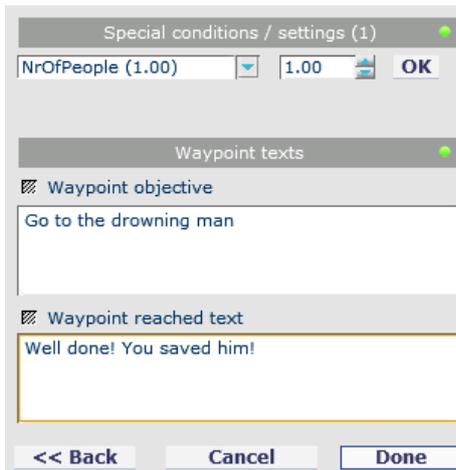
「OffsetX」と「OffsetY」の値はオブジェクトの中心地からウェイポイントの中心地をずらす際に使います。この機能は大型の船に人を乗り入れさせる時などに有効です。乗降場所は船の中心では無く側面となります。

「Deactivate」オプションを使うとプレイヤーがミッション開始する際に視認する事が出来なくなります。他のウェイポイントをクリアした際に、このウェイポイントが有効になり、リストに表示されます。この機能をうまく使えば、プレイヤーは次にどのようなミッションが待ち受けているか知る事が出来ないので、ミッションに緊張感が生まれます。

「Special conditions」の項目では、ウェイポイントのパラメータを指定します。今回はこのレスキューポイントで何名を救助すれば良いかを設定します。設定をしたら[OK]ボタンをクリックしてください。

「Waypoint texts」の項目ではウェイポイントに関連した文章をポップアップ表示できるので、ここで次のウェイポイントを指定したりします。「Waypoint objective」はウェイポイントがアクティブな場合に常に表示されます。「Waypoint reached text」は該当のウェイポイントを無事達成した時にポップアップ表示される文章です。

各項目右側の緑色の点はそのパラメータに不備が無い事を示します。もし、不備がある場合は赤い点が表示されるので設定を確認してください。

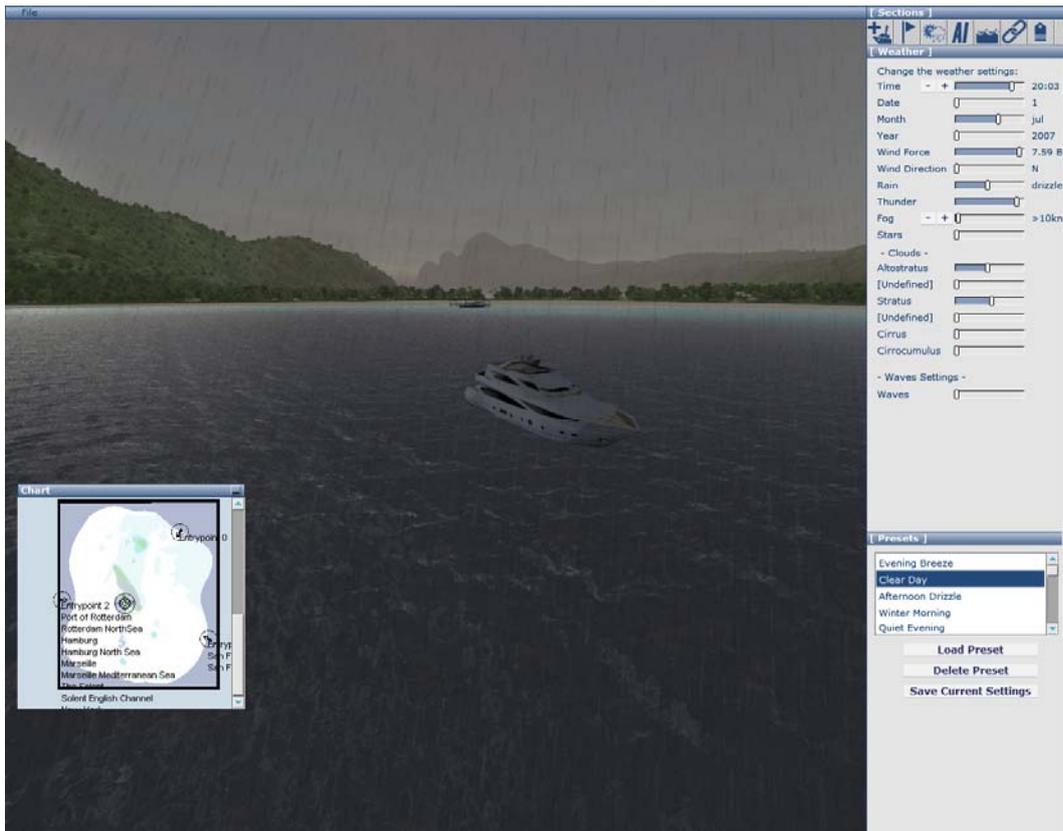


画像 7 全てのパラメータを設定したら、ダイアログボックスの下側が左図のような表示になりますので[Done]をクリックしてください。これでミッションにウェイポイントが追加されました。



画像 8 それでは 2 つ目のウェイポイントを設定しましょう。救助した人物を彼のヨットまで送り届ける為のポイントです。再び、[Define WP]をクリックして「Player object」として「Rescue boat」を選択し、「Waypoint object」として「Luxury motor yacht」を選択してください。このように設定する事で人を乗せて移動し、人を降ろすという Taxi タイプのウェイポイントを再現します。左の画像にならって各項目を設定してください。

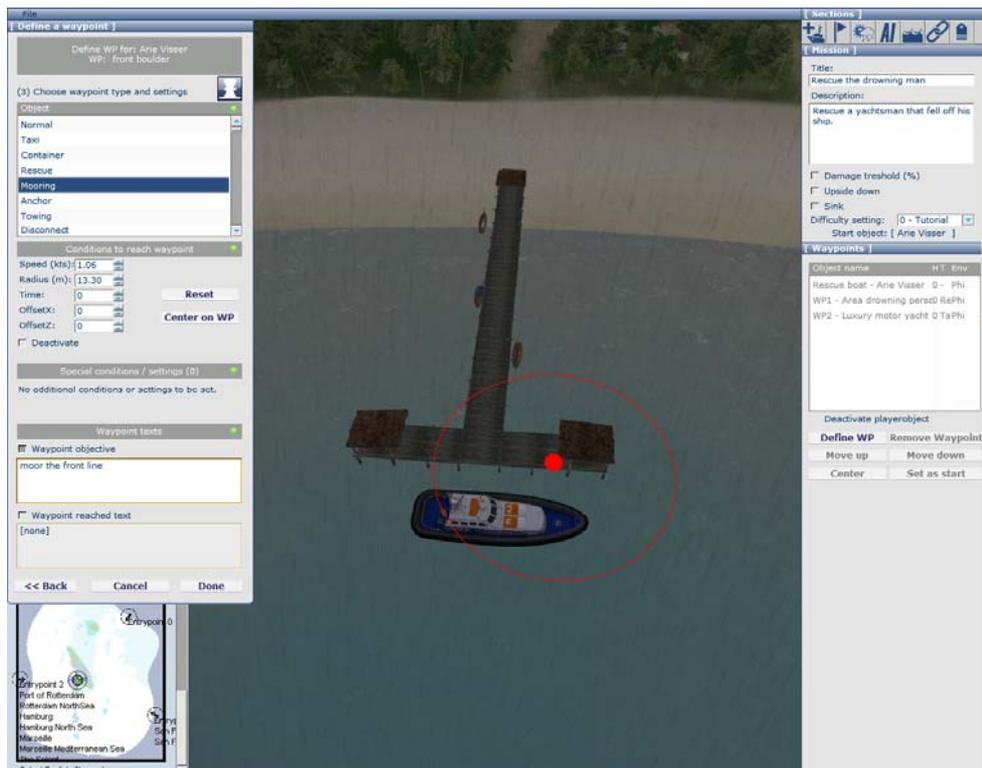
一応、ここまででミッションはプレイ可能です。デフォルトのトレーニングミッションと似たようなミッションになっている筈です。ここでは、もう少し深い所までエディタを覚えたいので、もう少しウェイポイントを追加していきましょう。



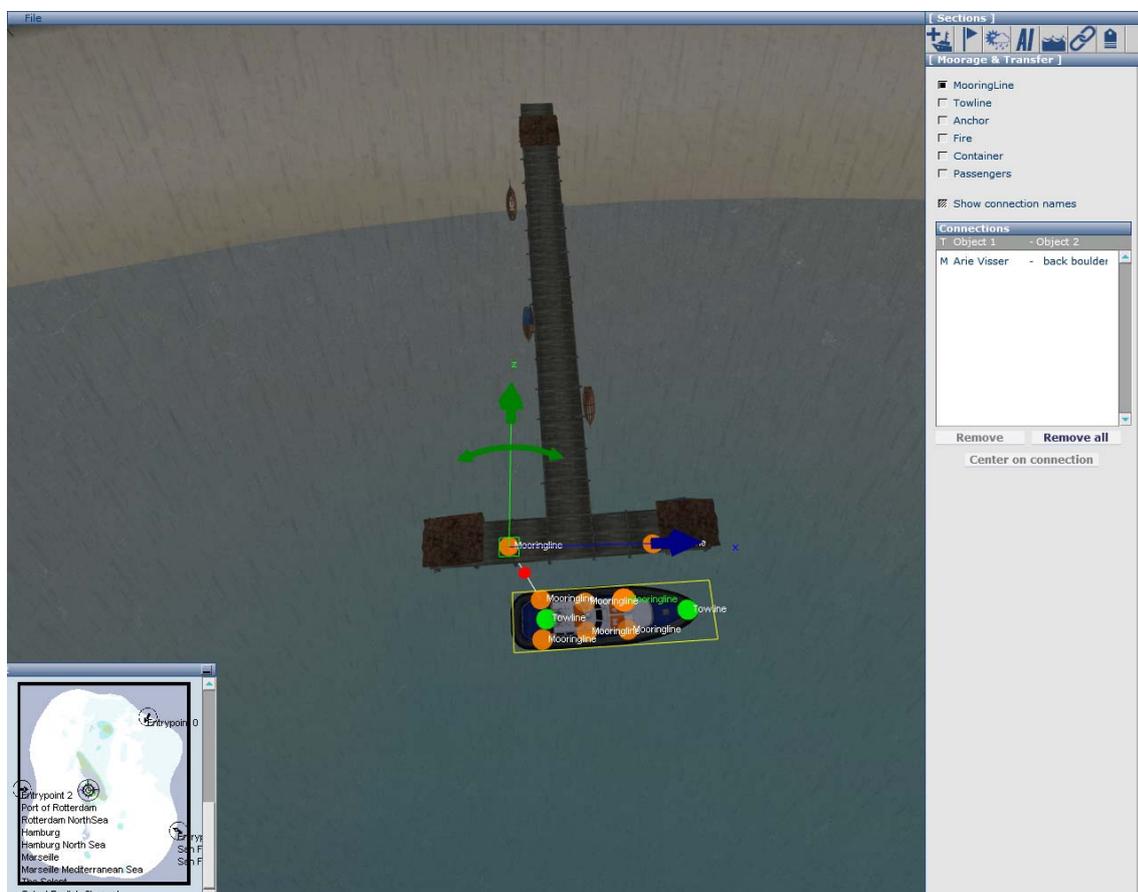
画像 9 天候をどんよりとした感じにしてみました。



画像 10プレイヤーが救出した船舶を目的地まで曳航した後に、自艇の前後を係船ロープで係留してミッション終了とします。まずは、棧橋に2つの係船柱(ボラード)を設置する必要があります。クリエイトセクションに移動して下さい。「Static」の「Bollard type 2」を棧橋に設置して下さい。係船柱を設置したら[Edit object]をクリックして、わかりやすい名前をつけて下さい。(例:前の係船柱には「Front bollard」等)後ろの係船柱にも同様に名前をつけましょう。画面右下のオブジェクトリストに今設定したオブジェクトがちゃんと表示されているか確認して下さい。



画像 11プレイヤーの船であるレスキューボートを選択してミッションセクションの[Define WP]をクリックしてください。次に「waypointオブジェクト」として「Front boulder」を選択します。次に画像 11を参考にダイアログボックスを設定して [Done] をクリックします。同様の手順を2番目の係船ロープに行います。これでプレイヤーが自艇を栈橋に戻し、至近距離から前後の係船ロープを繋いだ時点でミッション終了となります。



画像 12係留されている状況でミッションを始めることができます。「Moorage and Transfer」セクションに移動して

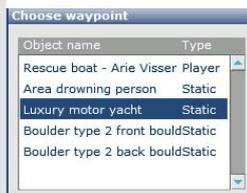
「MooringLine」オプションにチェックしてください。船と係船柱に緑色とオレンジ色の球が出現します。船舶の左後方にあるオレンジ色の球をクリックした後、後方の係船柱をクリックしてください。係船ロープが赤い球がついた直線で表示されます。このロープは実際のプレイ中にはもっとリアルに表示されます。赤い球をクリックすると係船ロープを取り除きます。前方の係船ロープにも同様の設定を行って下さい。実際にミッションをプレイすると、係船ロープを解らんする所から始まりません。この仕掛けを再現する為にウェイポイントを新たに追加する必要はありません。



画像 13 ミッションをもっと多様にする為に、ヨットを棧橋などに曳航するような仕組みを覚えましょう。これを実現するには「Luxury motor yacht」に「Towing waypoint」を設定する必要があります。現在の設定では、プレイヤーのレスキューボートとヨットに「towing line」を繋いだ時点でウェイポイントクリアになります。

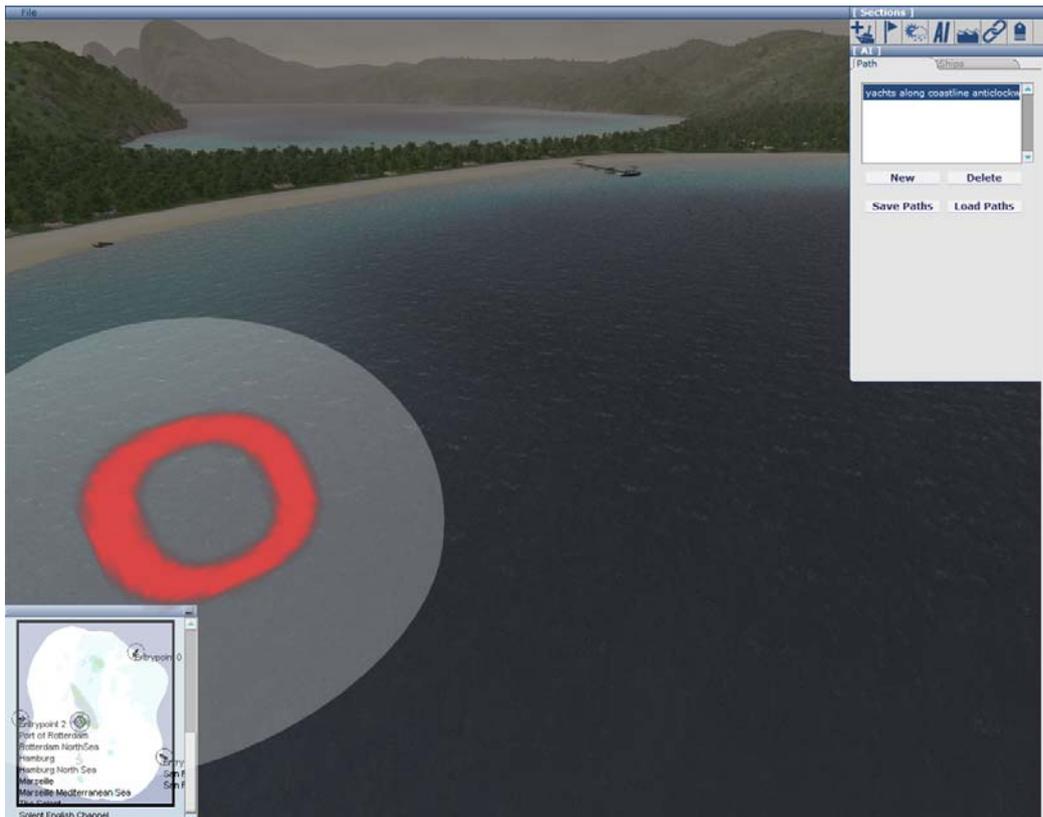


画像 14次にどの場所で曳航ロープを外すべきかを設定する必要があります。棧橋の近くに設定すれば、自然とヨットを安全な場所まで曳航したという事になるでしょう。我々はエリアを追加する事ができましたが、新しいエリアを設置しても構いませんが、ここで表示しているように、係船柱のうち1つを二重に使用しても良いでしょう。



画像 15次にウェイポイントの順番を変える必要があります。先に作った係留中に係留するウェイポイントが最後に来るべきです。この並べ替えは[Move up]ボタンと[Move down]ボタンで行います。リストから「waypoint」を選択すると、パラメータが全て表示されます。

もし、パネルの上下が画面の解像度を超える長さになってしまった場合は右端のスクロールバーで表示内容をスクロールして下さい。バーの青い部分はパネル上に表示されている部分を示します。ここではウェイポイントについて、全てのパラメータとテキストを変更可能です。順序が正しいか確認するにあたって、全てのウェイポイントをなぞるのは良い練習になるでしょう。正しくない順番でウェイポイントが設定されているとミッションをクリアする事が出来ないかも知れません。

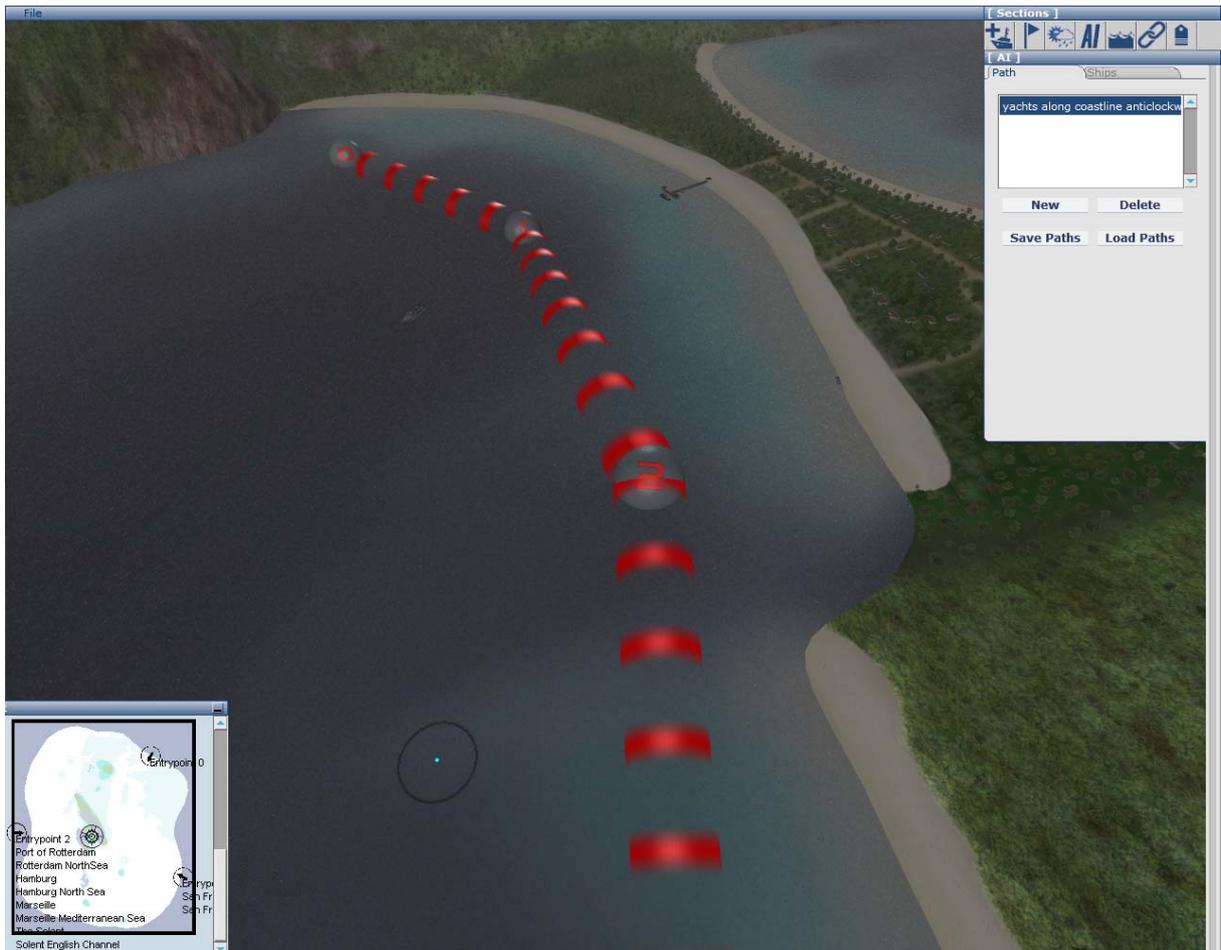


画像 16 ミッションを賑やかにしたり、難易度を上げる為には自動で航行する船を利用します。自動運行船やAI traffic(エアートラフィック)と呼びます。AIセクションに移動してください。[New]をクリックしてAI船の通り道となるパスを作ります。

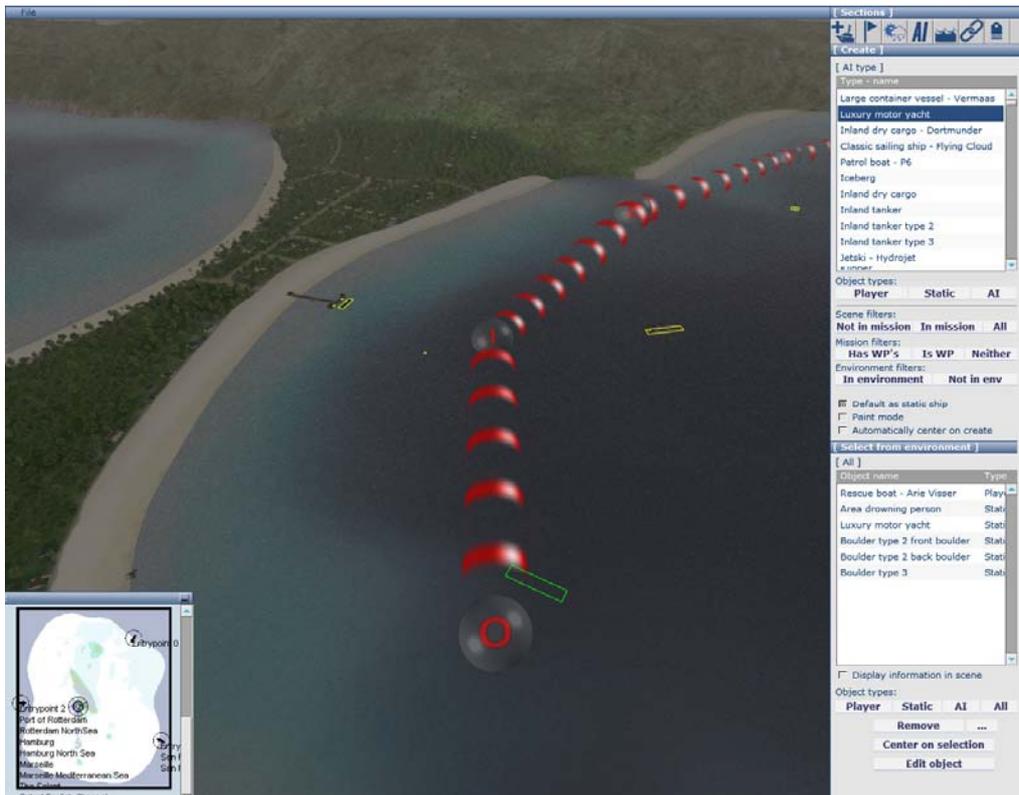
あなたが後々識別しやすいよう、パスに名前をつけてください。我々は「Yachts along coastline anti-clockwise」と名付けました。「ヨット用海岸線に沿って反時計回りのパス」という事を表しています。キーボードの[Insert]キーを使って「ノード(節)」を設置し、パスを伸ばしていきましょう。

初期状態ではノードは超巨大表示されます。これは外洋や巨大な船に有効でしょう。ノードの大きさはシフトキーとマウス左ボタンを押しながらマウスを上下する事で調節可能です。

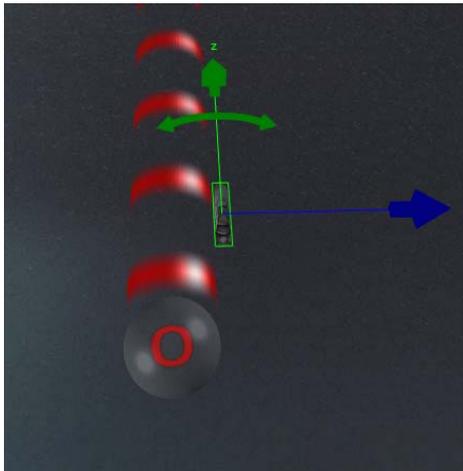
ノードを追加したい場所に視点を移動するにはキーボードの上下左右カーソルキーを使って下さい。右マウスボタンを押したままマウスを左右に動かせば視点を回転します。また、ズームイン/アウトはスクロールホイールで行います。次のノードを追加するには、もう一度インサートキーを押してください。いったん置いたノードはクリックする事でノード自体を選択可能です。選択するとマウスで移動可能になります。



画像 17いくつかノードを置いて、サイズも調整すると画像17のようになる筈です。この時点でも新しいノードを追加する事ができます。追加したい場所にカーソルを合わせてインサートキーを押してください。



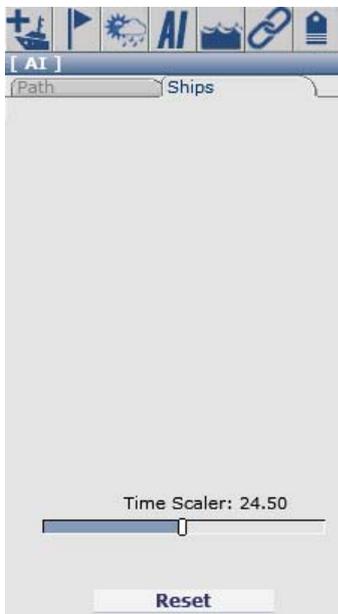
画像 18 クリエイトパネルからAI船を追加してください。AIボタンをクリックすると利用可能な自動運行船が全て表示されます。「Luxury Motor Yacht」をクリックしてパスに向けて配置してください。



画像 19 AI船をパスの近くに置くと、早速、ノードにそって動き始めます。滑らかにターンをするようになっています。ノードが大きいほど、ターンは自然に見えるでしょう。

1本のパスに複数の船を追加する事ができます。複数の種類の船を置く場合、パスの中心からの距離をずらすようにしましょう。種類が違くと速度も違うので渋滞や衝突の原因になります。

AI船はパスの端までたどり着くと、再びスタート地点に戻り、何度も行き来します。



画像 20 AI船の衝突や渋滞の可能性を確認する為に、AIパネルの「Ships」タブからAI船のシミュレーション速度を上げる事ができます。また、[Reset]ボタンを押すと、全てのAI船がスタート位置に戻ります。特にAIパスのコーナーで往来が滑らかにしているかを確認してください。

出来るだけ、AIパスは交差しないようにしてください。交差すると、たまにそれぞれのパスに乗ったAI船が衝突してしまうでしょう。プレイヤーの船がこの衝突地点から離れていれば見えないので、それほど問題はありませんが、プレイヤーの船が近い時は、お互いに衝突するか、お互いに待つお見合い状態が発生してしまいます。AIという知的な文言がついていますが、国際海事機構(IMO)の衝突回避規則に自動で従ってくれるほど優秀ではありません。

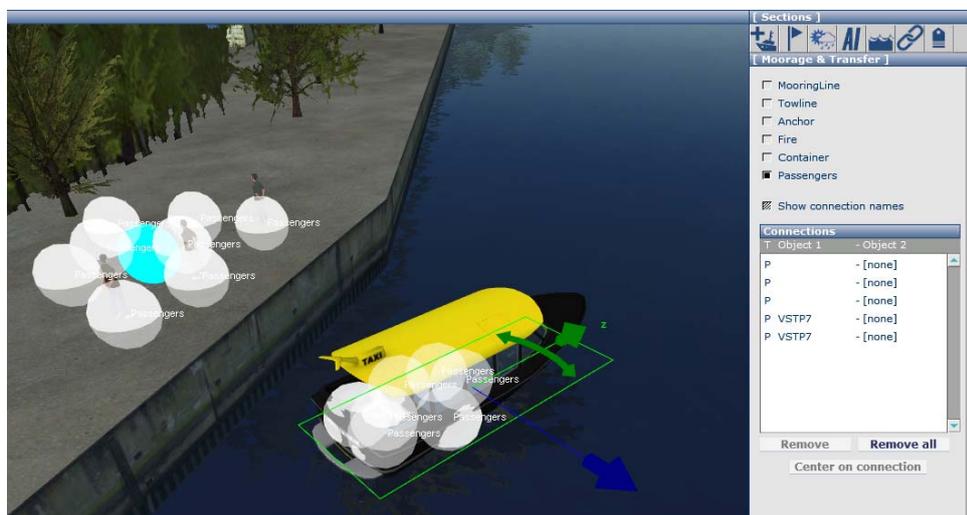
## ウェイポイントの種類(Waypoint types)

あなたが環境(environment)に追加する全てのオブジェクトはウェイポイントとしての要素を1つ以上組み込む事が出来ます。たいていのミッションでは「Area」オブジェクトを使用しますが、別に「静的船(static ships)」、「ブイ(buoys)」、「AI船(AI vessels)」、「プレイヤー用の船(ただし自艇以外)」でも構わないのです。

ミッションを作成する為に利用可能なウェイポイントは16種類あります。この章では、これらのウェイポイントについて解説いたします。画像14をもう一度、ご確認ください。

**Normal:** 一番シンプルなウェイポイントです。水面に浮かぶただの球です。(ホバークラフト用に地上に設置する事も可能) このウェイポイントをクリアする為には、船で通過してください。

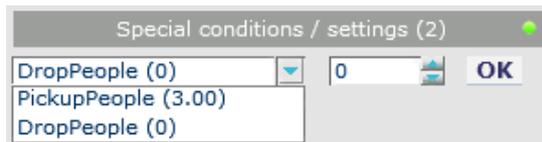
**Taxi:** タクシーウェイポイントでは人々を乗降させる事ができます。もし、他艇や陸上から客を乗船させる為には、このエリアに待っている人を数名置くと良いでしょう。これは右側にある「Moorage & Transfer」セクションから設置します。そこで「Passengers」オプションにチェックを入れると、灰色の球が乗客を置く場所に表示されます。(画像21参照) このスポットをクリックすると、人が設置されます。それぞれの各乗客は画面に表示されますし、「Moorage & Transfer」パネルの「Connections」エリアにも表示されます。



画像 21「Moorage and Transfer」パネルでは乗客を任意の場所や船上に設置する事ができます。設置した乗客は「Connections」リストに表示されますのでリスト上で乗客を外す事も可能です。

タクシーウェイポイントを作る時にはプレイヤー船がこのウェイポイントをクリアする際の最高速度を設定しなくてはなりません。この速度以下で、設定した領域(area)内で設定した時間(time)を経過した時にウェイポイントクリアとなります。また、特別な条件下では何名を乗降させなければいけないかも設定する必要があります。人数を設定して[OK]をクリックしてください。「Waypoint objective(ウェイポイントの目標)」にプレイヤーがウェイポイントに到着する前のテキストを入力してください。また、「Waypoint reached text(ウェイポイントが完了した時のテキスト)」にも無事、ウェイポイントをクリアした時の文を入力します。[Done]をクリックするとウェイポイントが設置されます。

プレイヤーにこの地点で3名を乗船させたい場合、「Moorage & Transfer」から最低でも3名の乗客を現地に設置しておく必要があります。「Special conditions」から、デフォルトで設定されている「-1」の値を変更してください。



画像 22 「Special conditions」欄にて乗船させる人数「PickupPeople」を3名、下船させる人数「DropPeople」を0名にしました。

**Container:** コンテナはタクシーウェイポイントとほぼ同じです。「Moorage & Transfer」パネルから特定の場所や貨物船にコンテナを設置します。それでは、プレイヤーに集荷させるコンテナの数を設

タクシーウェイポイントと同様に集荷、荷揚げする数を「Special conditions」に入力してください。

**Rescue:** これもタクシーウェイポイントに似ています。ウェイポイントパネルの「Special conditions」にて設定した数に応じて自動的に設置されますので、人を別途追加する必要はありません。このウェイポイントはエリア(Area)オブジェクトを海面に設置する事でのみ設定可能です。適正な要救助者の数を「Special conditions」欄にて指定してください。設定内容を適用するには、必ず、最後に[OK]をクリックしてください。

**Mooring:** このウェイポイントではプレイヤーが予め埠頭などに設置した係船柱(boulder)などの係留先に指定された範囲内から船を係留した時に達成となります。この時、船の中央がウェイポイントのエリア内に入っている必要があります。その上でプレイヤーは係留を行うのです。

**Anchor:** このウェイポイントをクリアするには、指定された最大速度以下までスピードを落とし、ウェイポイントエリア内で錨を投錨する必要があります。

**Towing:** プレイヤーが自艇と他の船(Static船もしくはAI船)を曳航ロープを繋ぐとクリアです。その為、このウェイポイントはエリアオブジェクトではなく、通常「Static ship」に対して作成します。

**Disconnect:** このウェイポイントをクリアするには、プレイヤーがウェイポイントの範囲内で係船ロープを外す必要があります。通常、このウェイポイントを利用するのは、他の場所で「towing waypoint」をクリアした後だったり、係留直後に解らんの必要がある時です。

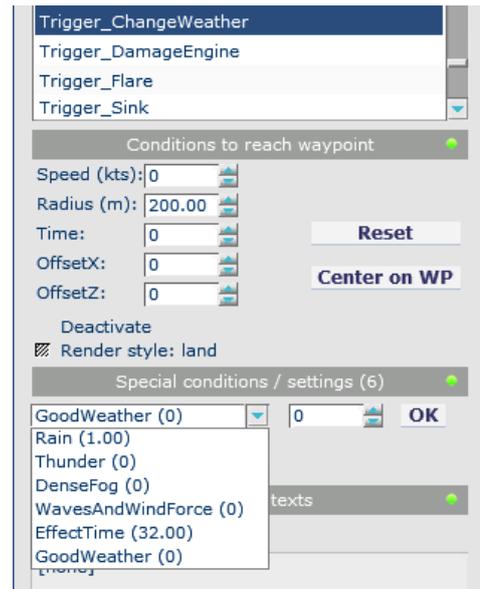
**Crane:** 埠頭から「Vermaas container vessel」にコンテナを積載するミッションの為にウェイポイントで、このウェイポイントを使う状況は非常に限定されています。同一ミッションに別の「Vermaas」オブジェクトを含める事はできません。ただ1つのプレイヤーオブジェクトである「Vermaas」と同じく、プレイヤーオブジェクトである一台のクレーンだけです。例えば港Aを「Vermaas」が出航し、港Bに到着したらクレーンの前に係留し、コンテナを積載した後に港Cに向かう・といったミッションを作成可能です。

**Trigger\_UnhideWaypoint:** ミッション開始時に、いくつか、もしくは全てのウェイポイントが隠されている必要がある場合、それぞれのウェイポイントに対して「Deactivate WP」オプションをチェックする事で非表示にする事が可能です。それらのウェイポイントをアクティブにする為には、「Trigger\_UnhideWaypoint」をウェイポイントの前に設定する必要があります。全てのトリガーウェイポイントはウェイポイントリストには表示されませんが、エディタ上「EX」で表示されます。あなたはプレイヤーが時間内にそれぞれの「Trigger\_UnhideWaypoint」を通過できなかった場合にミッションがクリア不可能になってしまう事に注意しなくてはなりません。よって、このようなトリガーウェイポイントは1つ前の表示されているウェイポイントに設定すればプレイヤーが通過し忘れるという事もあります。「Special conditions」で「Delay time(遅延時間、単位:秒)」と「WaypointID」を設定するのを忘れないでください。

**Trigger\_UnhidePlayerObject:** 同様に、ミッション開始時点において、プレイヤーオブジェクトとその関連ウェイポイントを無効にします。船自体は3Dシーンに表示されますが、プレイヤー船としては利用できません。あなたはオプションミッションパネルのオブジェクトリストから「Deactivate playerobject」オプションを使ってプレイヤーオブジェクトを非活性化することができます。「Trigger\_UnhidePlayerObject」を使えば、ミッションの途中でこのプレイヤーシップをアクティブにできます。ミッション開始時点で判明していないミッションが、途中で現れる事によって、プレイヤーの楽しみを増すことが出来るでしょう。「Special conditions」で「Delay time(遅延時間、単位:秒)」とウェイポイントの「ObjectID」を設定するのを忘れないでください。

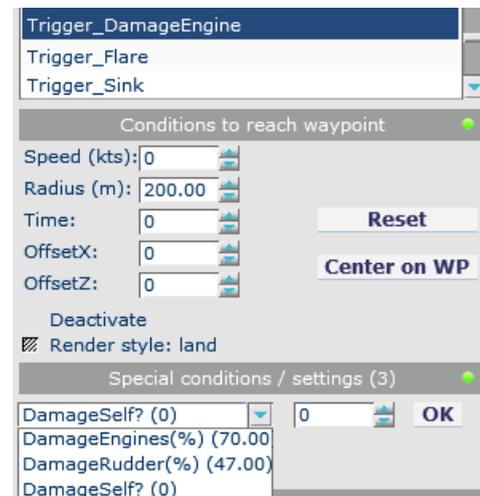
**Trigger\_OverrideEnvironmentSwitch:** このウェイポイントでプレイヤーの船を他のステージに移動、もしくは同じステージの別の地点に移動する事ができます。応用すれば、無駄に長いミッションを短縮する事ができますし、複数の港を組み込む事でより変化に富んだミッションを作成可能です。また、プレイヤーを天候や波の全く違う外洋に移動する事もできます。初期設定では、プレイヤーの船は新しいステージに予め設定された出現ポイントに移動します。「Trigger\_Teleport waypoint」を設定する事で、新しいステージでの出現先を指定する事ができます。

**Trigger\_ChangeWeather:** このトリガーでミッションの途中に天候を変更する事ができます。天候設定には調節用の各種スライダーが用意されていますが、いくつかの天候設定を予めセットしておきました。これらのプリセット天候の内の1つを「1」に設定し、他を「0」にします。複数を合わせる事はできません。また、最初の天候から新しい天候に変わるのに所用する時間「EffectTime」を設定いただけます。画像23はプリセットされた「Rain(雨)」を選ぶ時の正しい設定例です。



画像 23 天候変更トリガーの設定例

**Trigger\_DamageEngine:** このウェイポイントを使い、他のプレイヤー船の舵およびエンジンへのダメージを起こす事ができます。この場合、「DamageSelf」を「0」に、アクティブプレイヤーシップにダメージを与える場合は「DamageSelf」を「1」にします。ダメージを受けると船は舵を取られやすくなり、エンジンの出力も弱まります。プレイヤーの船が大嵐に遭遇する事でエンジンが損傷してしまい、他の船に曳航してもらふミッションや、レスキューボートを横付けし、メカニックにエンジンを修理させる(レスキューボートと故障したプレイヤー船のタクシーウェイポイントが基本)ミッションなどで使います。



画像 24 他のプレイヤー船の舵およびエンジンへのダメージ設定例

**Trigger\_Flare:** このウェイポイントはオブジェクト(通常は救援を必要としているスタティック船やAI船)に照明弾を発射させます。

**Trigger\_Sink:** このウェイポイントを使うと、船を沈ませることができます。これは、現在のプレイヤー船だけでなく、他のプレイヤー船、スタティック船、AI船にも利用可能です。沈没は直ぐにではなく、徐々に進行します。沈没に要する時間は船の大きさによって変化します。

**Trigger\_Teleport:** このウェイポイントでプレイヤーの船が「Trigger\_OverrideEnvironmentSwitch」ウェイポイントによってテレポートする先を指定します。

## ウェイポイントオプション(Waypoint Options)

ウェイポイントクリアの為の条件を設定します:

- **Speed:** ウェイポイントをクリアするのに許容できるプレイヤー船の最大速度
- **Radius:** ウェイポイントをクリアする為にプレイヤーの船が入っていないといけない領域を円の半径で指定します。
- **Time:** ウェイポイントをクリアする為に前述の「Speed」以下で「Radius」範囲内にいないといけない時間を秒単位で設定します。
- **「OffsetX」と「OffsetZ」:** これらの値でウェイポイントに設定する円領域を2方向にずらす事ができます。水先案内人などを大型船の横につけて乗船させる時などに有効です。

**Deactivate:** ウェイポイントやプレイヤー船を無効の状態を開始します。プレイヤーが「Trigger\_UnhidePlayerObject」ウェイポイントや「Trigger\_UnhideWaypoint」ウェイポイントをクリアした時に有効になるよう設定します。

**Render style: land:** 通常、ウェイポイントは海面上に緑色の円で表示されます。ホバークラフトを使用したミッションでのみ陸上に上がる事がありますが、この緑色の円は陸上では見えません。このオプションによって陸上で確認できるようにウェイポイントの範囲を半透明の筒で表示します。

**Waypoint objective:** ウェイポイントアイコンの隣に表示される文章です。次のウェイポイントの説明と一緒にメッセージボックスがポップアップ表示されます。「sail to the Erasmus Bridge and moor the vessel on the North side(エラスムス橋に向かい北側に係留してください)」のように直接指示を出すのも良いですし、「Erasmus Bridge South side(エラスムス橋南側)」のように単純に目的地を記述するだけでも良いでしょう。

**Waypoint reached text:** プレイヤーが現在のウェイポイントを達成した時にポップアップ表示される文章です。「Now steer in Northerly direction(それでは北に舵をとってください)」と指示を出すもよし、「Well done! You saved two people!(よくやった! 2名救出!)」のように状況表示をするのも良いでしょう。

## 補足(Additional comments)

クリエイトセクションにはチェックする事ができるオプションが他にも数個あります:

**Automatically center on create:** このオプションによって、ローテーションポイントの中心が最後に設置したオブジェクトの中心になります。対象を他のオブジェクトにするにはオブジェクトをダブルクリックしてください。

**Never sleep dynamics:** 通常、船やブイ、冰山などを海上に設置すると、プレイヤーの船が近づいた時だけ衝突判定がアクティブになります。そして、遠くにいる時には自動的にノンダイナミックモードに切り替わり衝突判定が無くなります。これは処理速度を上げる為の仕様で、通常は意識する事も無いでしょう。ただし、稀に大型スタティック船や AI 船、冰山などを常にアクティブにしておきたい。という状況が生まれるかもしれません。例えば、プレイヤーの操縦するレスキューボートから離れた場所で冰山と AI 船のタイタニックが衝突し、救助に向かうミッションを作成しようとする時、どちらか一方でもアクティブで無いとすり抜けてしまいます。この場合は両方のオブジェクトに対して「Never sleep dynamics option」をオンにしてください。

**Display information in scene:** このオプションにチェックを入れると、設置したオブジェクトの情報がシーンに表示されます。ミッションが完結しない場合などに間違えている部分を確認する際に便利です。

## 健康に関する注意(Epilepsy warning Notes)

ビデオゲームを始める前に必ずお読みください。私達の中には日常生活においても特定の点滅や図形からてんかん発作や意識障害を引き起こす方がおられます。このような傾向を持つ方はビデオゲームやモニターに映る画像によっては発作の症状が出る可能性があるのです。てんかんの既往歴の無い方として起こりうることを覚えておいてください。あなたやご家族の方が、強い光の点滅からてんかん(発作や意識消失を含む)と思われる症状が一度でも出たことがある場合、ビデオゲームを始める前に医師にご相談ください。特に保護者が目の届く範囲にいることをお勧めします。あなた自身やお子様にも次の症状が現れた場合はただちにゲームを中止し、医師の診断を受けてください。めまい、視界のぶれ、眼筋の痙攣、意識消失、意識混濁、あらゆる不随意運動、激しい発作など。

ビデオゲームをするときは以下のルールを守ってください。

- 画面に近づかない／モニターとは離れて座ること
- 疲れているときや寝不足時はしない
- 明るい部屋で行う
- ビデオゲームをプレイするとき、1時間につき10～15分は必ず休憩をとる

## 使用許諾(License Agreements)

ソフトウェア製品限定使用および制限保証ライセンス

重要 - 以下をご精読ください。付随するプログラム(コンピュータソフトウェアプログラムおよびそれに関連した媒体、印刷物、電子文書を含む)は、お客様が下記お客様とVSTEP BV(“オーナー”)社との間で締結される法的な契約書の条項に従い使用することを許諾されるものです。本製品を開封しないし本プログラムをインストール、使用することはお客様がオーナーとの間で締結される本契約書の条項に拘束されることに同意したことを意味します。本契約書の条項に同意しかねる場合、お客様は本プログラムをご利用いただけません。

本プログラムはオランダの著作権法および国際著作権条例その他関連法によって保護されています。なお本プログラムは使用する権利を許諾されるものであり、販売されるものではありません。また本契約書は本プログラムおよびコピーの所有権を授与するものではありません。

限定使用ライセンス:

オーナーはお客様に本プログラムのコピー1部を個人使用に限り、1台のコンピュータにて使用、かつ譲渡不可の非排他的ライセンスを許諾します。

所有権:

オーナーまたはライセンサーが所有する本プログラム(同梱されている動画や音声に限定されないその他も含む)およびすべてのコピーに付随するすべての知的所有権はオーナーまたはそのライセンサーが所有するものです。したがってお客様には上記の限定ライセンスのみが許諾され、いかなる権利や利益を授与されることはありません。

禁止事項:

本プログラムをバックアップコピー1部以外に複製すること。

全体または部分を問わず、本プログラムをほかの個人に販売、賃貸、ライセンス許諾、再配布、その他譲渡や、本プログラムを複数の人物がアクセスできるようなサーバー、インターネットカフェ等に限定されない公の場を含む、あらゆる営業目的に利用すること。なお営業利用に関しては別途オーナーがサイト使用許諾契約を用意することも可能です。詳しくはコンタクト情報をご覧ください。

全体または部分を問わず、本プログラムをリバースエンジニアリング、ソースコードの解読、改変、逆コンパイル、解体、その他派生品を作成すること。

本プログラムの所有権に関する同意事項や、収録されている製品名を無効化もしくは回避すること。

本プログラムやコピー、改変した製品を輸出規制その他関連法や規定に違反して輸出または再輸出すること。

#### 保証の制限:

販売会社は本プログラムの消費者ライセンスをお持ちの方に、本プログラムのデータ自体が損傷している場合に限り、購入日より90日間保証します。なお本製品に購入日が記載された購入の控え(メール等)が必要です。本制限保証は販売会社から購入した製品(本プログラム)に限っており、お客様の不始末によるデータ損傷の場合は対象外となります。その他、本契約書に記載されているいかなる保証も上記90日間に限定されるものとします。

上記のほか、本保証はその他の明示黙示を問わず口頭もしくは文書による保証より優先されるものです。これらにはオーナーに対し、商品性、満足できる品質、特定目的への適合性も含めて免責、表明を一切行わないものとします。

#### 損傷の制限:

オーナーおよび販売会社(オーバーランド社)はお客様が本プログラムを所有、使用、プログラムの不具合の結果発生した、いかなる特殊、必然的、偶発的損害に対し一切の責任を負いません。これらには金銭的損失、非運、コンピュータの不具合も含まれます。また法律が認める範囲において、オーナーが事前にそのような損害が発生することを通知しているにもかかわらず発生した損害や個人的損傷にもオーナーは責任を負いません。繰り返しますが、オーナーの責任は本製品を購入されるときお客様が実際に支払った金額を超えないものとします。一部の州や国によっては明記した保証の効力が持つ期間や、必然的または偶発的損害を除外しない制限することを認めない場合があります。したがってお客様は上記制限または放棄に当てはまらないとも限りません。この保証は特定の法的権利を許諾するものであり、法域下によっては異なる場合もあります。

#### 使用許諾契約の終了:

お客様が本使用許諾契約の条項に違反した場合、オーナーが所有するその他の既得権を害さず、本使用許諾契約は自動的に破棄されます。その場合お客様は本プログラムおよび各部分も含めてコピーをすべて破壊しなければなりません。

#### 禁止事項:

お客様が本契約書に違反した場合、オーナーは修復不可能な損害を被ることになります。お客様は契約不履行によりオーナーが債権を負ったり金銭的損失を被った場合にお客様が責任を負うことを同意することとします。このような弁償のほか、オーナーは適合する法律において救済されることもあります。

#### その他:

ソフトウェアを使用するには認証を経なければなりません。正規に取得したライセンスキーが必要です。本契約において許可していない限り、本ソフトウェアや付属マテリアル、またはライセンスキーを第三者が利用できるようにしてはなりません。不正使用が散見された場合、お客様はオーナーに対し通報ないし阻止等協力するものとします。不正使用のほかにも本ソフトウェアや付属文書や部分をコピー、公開することも含まれます。

本ソフトウェアはエンターテイメント目的のみを対象としています。本ソフトウェアを訓練には使用しないでください。

本ソフトウェアやデータの一部をサードパーティ製ソフトウェアに転送することは、オーナーが文書による許可をしていない限り禁止されています。また、オーナーはお客様がインターネット上で公開した場合や不正に取得したことが発覚した場合、無条件にライセンスキーを無効化する権利を有します。

本システムの動作条件は本ゲームのバージョン1.0を基準としています。なおパッチをインストールすることで最低動作条件が変更されるかもしれません。この他、パッチで問題が解決できた場合はオーナーがサポートする場合があります。

本契約書は本ライセンスに関する既存のあらゆる同意に優先されるものです。なお修正は両者間で文書による変更のみとします。本契約書の条項のひとつに強制力が無くなった場合は、別の方法で効力を得られるよう変更され、残りの条項は変わらず効力を維持します。本契約書はオランダの法律に準拠し、お客様はオランダでの裁判に従うものとします。

ご質問等ございましたら、以下にお問い合わせください:

VSTEP BV

The Netherlands

E-mail: [info@shipsim.com](mailto:info@shipsim.com)

ウェブサイトもご利用ください - [www.shipsim.com](http://www.shipsim.com)