

## Sailaway-Handbuch

Zuletzt bearbeitet am

27. August 2024

Ins Deutsche übersetzt :

[23.09.2024 ]

von :

[ <https://www.jochenzuckerbackes.de/nautik/> ]

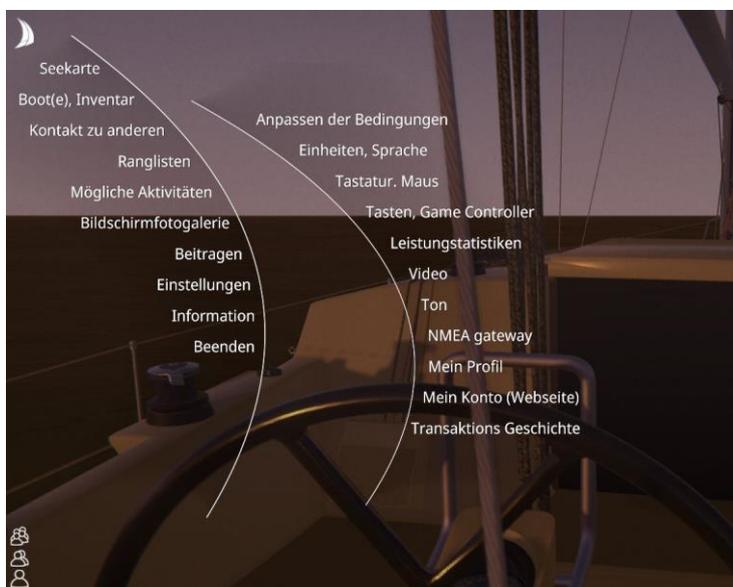
---

### Einführung

Willkommen bei Sailaway, dem besten Segelsimulator, den Sie bekommen können. Dieses Dokument soll Ihnen den Einstieg in Sailaway erleichtern. Und ähm... es wurde nicht von AI erstellt, sondern von Hand geschrieben :) Und ist in Arbeit. Kapitel können sich ändern und weitere Informationen werden hinzugefügt.

Manche Leute studieren vielleicht den gesamten Inhalt, bevor sie in See stechen, aber ich rate, die Grundlagen zu lesen, ein paar Tutorials zu befolgen und einfach herumzuspielen. Wenn etwas unklar ist, versuchen Sie, es in diesem Handbuch nachzuschlagen. Wenn es immer noch unklar ist, fragen Sie einen Mitsegler. Sie können das entweder im Spielchat oder auf Discord tun. Und Sie können natürlich jederzeit eine E-Mail an [support@sailaway.world](mailto:support@sailaway.world) senden. Ich hoffe, Sie werden eine tolle Zeit auf den virtuellen Gewässern haben und viele Meilen segeln. Wer weiß, vielleicht sogar ein paar Mal um die Welt.

### Umstellen in der Deutsche Sprache !



**ESC – Taste** → Einstellungen ( Settings ) dann → Einheiten, Sprache

Die Tastatur kann auf AZERTY oder QWERTY umgestellt werden. Dadurch bleiben alle Standardtasten an ihrem Platz.

[ **Deutschland meist : WERTZU** ]



Weitere Einstellungen ab Seite : 98

### **Tasten**

Sailaway beginnt mit einer kurzen Einführung, die erklärt, wie man das Segel steuert und einstellt.

- Mauszeiger mit **Alt** anzeigen
- Steuern mit **Z - X**
- Leine mit **Q - E** auswählen
- Leine mit **F - R** ziehen/lockern

Aber was, wenn Sie eine AZERTY- oder **QWERTZ**-Tastatur statt QWERTY haben ?

Bevor Sie beginnen, diese Tasteneinstellungen zu ändern, gehen Sie zum *Hauptmenü* (**Esc**-Taste). Dann zu „*Einstellungen*“. Und dann zu „*Tastatur, Maus*“ Hier können Sie eine andere Tastatur auswählen. [ Seite : 98 ]

Es gibt sicher noch mehr Tasten. Wie **M** für Karte. Wenn Sie den Mauszeiger (eventuell müssen Sie

zuerst **Alt** drücken) in die untere rechte Ecke des Bildschirms bewegen, erscheint ein Symbol einer Taste mit einem Fragezeichen ( ? ). Wenn Sie daraufklicken, wird eine Liste aller Tasten angezeigt. Oder Sie können im nächsten Kapitel nachsehen, wo Sie eine Zeichnung des Tastaturlayouts sehen.

### **Karte**

Drücken Sie die **M**-Taste, um die Karte aufzurufen. Sie können ziehen. In der Karte hineinzoomen, um sich zu bewegen. Ein Popup-Menü erscheint, wenn Sie in die Karte klicken. Klicken Sie auf „ **Zur meine-Position gehen** “, um Ihr Boot auf der Karte anzuzeigen und eventuell herauszuzoomen, um herauszufinden, wo Sie sich befinden.

Wenn Sie zu Ihren Heimatgewässern gehen möchten, bewegen Sie die Karte in das Gebiet. Klicken Sie hinein und wählen Sie „ *Hierher Teleportieren* “. Das Boot wird sofort zum neuen Standort bewegt. Beachten Sie, dass es dort Nacht sein kann. Wenn die Tageszeit so eingestellt ist, dass sie der Ortszeit entspricht. Sie kann im Dunkeln enden So ändern Sie die Uhrzeit: Klicken Sie in den Himmel. Wählen Sie „ *Bedingungen anpassen* “, deaktivieren Sie dann „ *Systemdatum und -zeit verwenden* “ und ändern Sie die Stunde.

## Segeln

Segeln Sie brauchen Wind zum Segeln und müssen Ihre Segel diesem Wind anpassen. Es gibt ungefähr 5 Richtungen. Sehen Sie sich die Windfahne auf Ihrem Bildschirm an. Der Pfeil zeigt immer auf den Ursprung des Windes. Also nicht auf die Richtung, in die der Wind weht, sondern woher er kommt. Er zeigt auf den Typ oder „Antiller irgendwo in der Nähe, der den Wind macht.

2

---

### Wind von geradeaus.



Wird „ *im Wind* “ genannt und so kann man nicht segeln. Die Segel flattern laut.

### Wind aus 45 Grad.



Wird „ *Hart am Wind* “ genannt. Die Segel sind festgezogen, das Boot neigt sich und schlägt gegen die Wellen. Segeln Sie so eine Weile auf der Backbordseite und dann eine

Weile auf der Steuerbordseite und Sie werden sehen, dass das Boot langsam gegen den Wind gewinnt.

### **Wind von Seite (90 Grad).**



Wird „*halber Wind*“ genannt. Die Segel werden gelockert, bis sie fast anfangen zu flattern. Das Boot segelt schneller und neigt sich etwas weniger.

### **Wind von hinten seitlich (135 Grad).**



Wird „*Raumschots*“ genannt. Die Segel werden etwas weiter gelockert. Das Boot ist wirklich schnell und neigt sich weniger. Das macht auf einem schnellen Boot unglaublich viel Spaß.

### **Wind von Hinten ( Rücken 135 Grad).**



Wird „ vor dem Wind “ genannt. Die Segel sind vollständig ausgebreitet. Das Boot ist langsam. Der Wind fühlt sich ruhig an. Vorwärtsfahren.

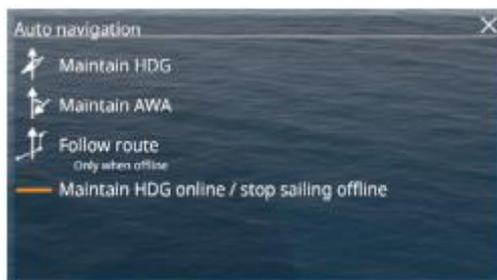
Jetzt können Sie also die Windrichtung prüfen und die Segel mit der Schot anpassen. - Prüfen Sie die Windrichtung. - Spannen Sie die Großschot mit **Q** oder **E**. - Drücken Sie **F**, um die Schot zu ziehen, oder **R**, um sie zu lockern. Der ideale Winkel für das Segel ist nur ein kleines bisschen enger, als wenn es zu flattern beginnt. Machen Sie jetzt dasselbe für die Genua oder Fock (das Segel an der Vorderseite des Bootes).

Und los geht's.

### **Automatische Navigation**

Wenn Sie auf das Boot klicken, wird ein Popup-Menü angezeigt.

Wählen Sie „ Automatische Navigation “.



*Die 1. Option* lässt das Boot in die gleiche Richtung segeln, in die es jetzt segelt.

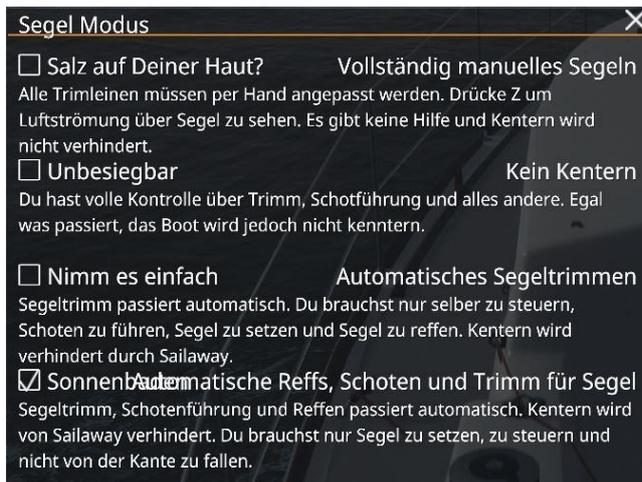
*Die 2. Option* lässt das Boot in Bezug auf den Wind stabil segeln. Wenn der Wind sich ändert, ändert das Boot seinen Kurs.

*Die 3. Option* ist für später, wenn Sie eine Route für Ihre Reise festgelegt haben.

Sie können das Fenster schließen, wenn Sie fertig sind.

### **Automatisches Segeln**

Klicken Sie erneut auf das Boot und wählen Sie „ Segelmodus “.



Die Optionen erklären sich von selbst. Wenn Sie neu im Segeln sind, bleiben Sie am besten bei „Langsam“ oder "Sonnenbaden".

Wie weit sind Sie gesegelt, während Sie dies lesen? Ich wette, die erste Meile liegt schon hinter Ihnen. Oder haben Sie sich teleportiert? Das ist Betrug.

## Tastaturlayout

### Sailaway III – Standard-Tastaturlayout [ QWERTY ]

~	1st / 3rd person	Boat popup menu	Sea popup menu	Sky popup menu	%	^	&	*	(	Toggle avatars	-	+	←
Tab	Select control or line left	W Move forward	E Select control or line right	R Ease line or control	T Show sail view	Y Toggle air flow	U Toggle user interface	O Toggle instruments	P Move up	{	}		→
Caps Lock	A Move left	S Move back	D Move right	F Pull line or control	G Engine +	H Engine +	J Toggle Alt	K Move down	:	;	'	↵	Enter
Shift	Z Steer to port	X Steer to starboard	C	V Engine -	B Engine -	N Toggle audio	M Show map	<	>	?	↵	Shift	
Ctrl	Win Key	Alt	Toggle UI control mode	Show chat				Alt	Win Key	Menu	Ctrl		

Esc: Menü anzeigen oder Vollbildfunktion beenden (Segelansicht, Meine Boote usw.)

Umschalt-Esc: Vollbildmodus umschalten

Ziffernblock „I“: Vergrößern / Verkleinern

## Game Kontroller Layout



## Steuerung der Kamera

Es ist wichtig zu verstehen, dass es in Sailaway zwei Steuerungsmodi gibt. Die Maus verhält sich in ihnen sehr unterschiedlich.

### Maus-Blick-Modus

Im Maus-Blick-Modus dreht sich die Kamera sofort, wenn die Maus bewegt wird. Als ob Ihr Kopf direkt durch die Mausbewegung gesteuert wird.

5

Der Cursor ist nicht sichtbar und wenn sich die Maus bewegt, erscheint ein kleines Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms, das anzeigt, wo sich der Hotspot befindet. Wenn Sie mit der Maus klicken, klicken Sie dorthin. Dieser Modus ist für die direkte Steuerung während des Segelns gedacht.

### UI-Steuerungsmodus

Im UI-Steuerungsmodus dreht sich die Kamera nur, wenn Sie in einen leeren Bereich auf dem Bildschirm klicken und ziehen. Der Cursor ist immer sichtbar. Dieser Modus wird für die Steuerung der UI (Benutzeroberfläche) benötigt. Ohne diesen Modus wird es ziemlich schwierig, beispielsweise Text in einem Eingabefeld auszuwählen oder einen Schieberegler anzupassen. Modi wechseln Sie zwischen den beiden Modi, indem Sie die **Alt-Taste** oder die **Wahltaste** drücken. Wenn ein Fenster oder Menü auf dem Bildschirm geöffnet wird, aktiviert Sailaway automatisch den UI-Steuerungsmodus. Wenn das Fenster oder Menü geschlossen wird, wechselt es zurück in den ursprünglichen Modus, den Sie verwendet haben. An Bord bewegen Horizontal bewegen In Sailaway ist es nicht möglich, unter Deck zu gehen. Sie können sich nur über das Deck des Bootes bewegen. Es ist auch nicht möglich, sich über den Deckbereich hinaus zu bewegen, da Menschen nicht auf dem Wasser laufen können (wobei es vielleicht eine Ausnahme gibt). Und schließlich ist es nicht möglich, über Ihrem Boot zu fliegen oder zu schweben, da Menschen nicht fliegen können. Menschen können schwimmen, aber das ist in Sailaway nicht implementiert. Und so stecken Sie auf den wenigen Quadratmetern fest, auf denen

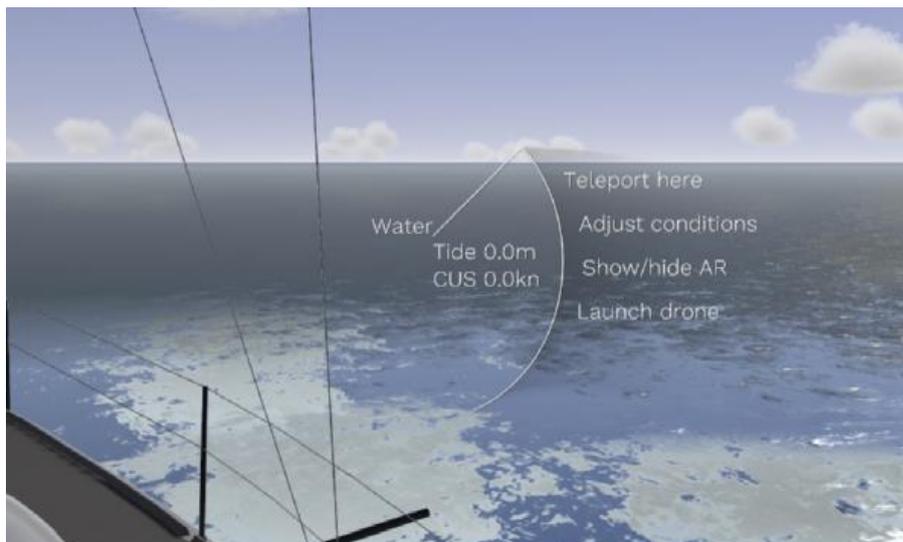
Sie mitten in einem riesigen Ozean segeln. Ähnlich wie auf einem echten Boot bewegen Sie sich mit den **W A S D** - Tasten oder den Pfeiltasten. **W-vorwärts, A-links, S-zurück, D-rechts**. Wenn Sie sich dem Rand des Bootes nähern, wird die Bewegung verlangsamt und wenn Sie sich zu weit außerhalb des Deckbereichs bewegen, wird die Bewegung vollständig gestoppt. Wie weit der Deckbereich reicht und ob Trampoline oder Netze in den begehbaren Bereich einbezogen werden, wird während der Entwurfsphase des Bootes festgelegt. In dieser Phase wird auch festgelegt, ob Sie unter einer Sonnenplane hindurchgehen oder darüber klettern.

### Vertikale Bewegung

Davon würde ich nicht zu viel erwarten. Die Simulation ermöglicht es Ihnen, die Kamera (Ihren Kopf) von der Liegeposition in die Barding-Position zu heben. Dies geschieht mit den Tasten **Bild auf ↑ / Bild ab ↓** - oder den Tasten **O** und **L**.

### Die Drohne verwenden

Menschen können vielleicht nicht fliegen. Drohnen jedoch schon. Und jedes Boot hat eine an Bord. Um die Drohne zu starten, klicken Sie irgendwo auf den Bildschirm. Ein Popup-Menü wird angezeigt und Sie wählen die Option



Die Drohne kann auf dieselbe Weise gesteuert werden, wie Sie die Bewegung an Bord steuern. Entweder im Maus-Blick-Modus oder im UI-Steuerungsmodus. Sie drehen sich, indem Sie die Maus bewegen oder klicken und ziehen. Sie bewegen sich horizontal mit **W, A, S, D** oder den Pfeiltasten und vertikal mit **O - L** oder **Bild ↑ auf, Bild ↓ ab**. Die Drohne folgt automatisch dem Boot. Es ist nicht möglich, gleichzeitig mit der Drohne zu fliegen und das Boot zu steuern/kontrollieren. Um die Drohne einzusammeln, klicken Sie erneut

auf den Bildschirm. Ein Popup-Menü wird angezeigt. Wählen Sie „Drohne einsammeln“.  
Die Drohne fliegt zu Ihnen zurück und alle Steuerungen werden wieder normalisiert.



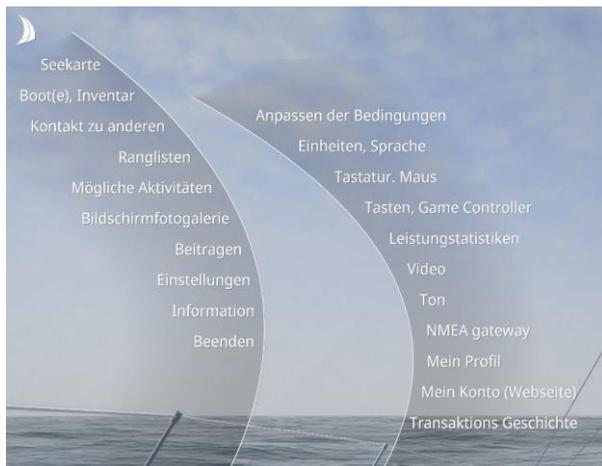
7

## Hauptmenü

In der oberen linken Ecke des Bildschirms ist ein kleines Sailaway-Logo sichtbar, wenn Sie sich im UI-Steuerungsmodus befinden. Wenn Sie darauf klicken, wird das Hauptmenü geöffnet. Alternativ können Sie auch die **ESC**-Taste drücken. Dies funktioniert in jedem Steuerungsmodus.



## Einige Menüelemente öffnen ein Fenster und einige öffnen ein Untermenü



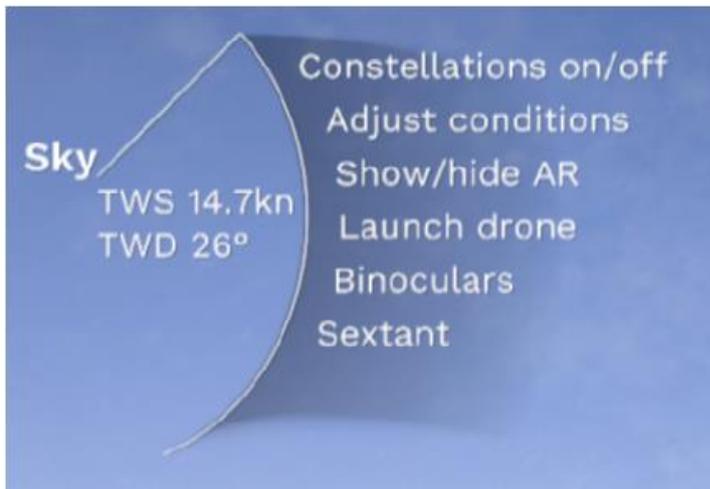
## Popup-Menüs

Durch Klicken auf den Bildschirm können Sie ein Popup-Menü aufrufen. Dabei kommt es jedoch darauf an, wo Sie klicken. Wenn Sie auf das Boot klicken, wird ein Popup-Menü mit verfügbaren Funktionen für das Boot erscheint. Wenn Sie auf die Karte klicken, wird ein Popup-Menü mit Kartenbezogenen Funktionen angezeigt. Und die angezeigten Optionen hängen davon ab, wo Sie auf der Karte klicken.

Wenn Sie auf das Meer klicken, wird ein Popup-Menü mit verfügbaren Funktionen im Zusammenhang mit dem Wasser erscheint.

Wenn Sie auf den Himmel klicken, wird ein Popup-Menü mit verfügbaren Funktionen im Zusammenhang mit dem Himmel erscheint.

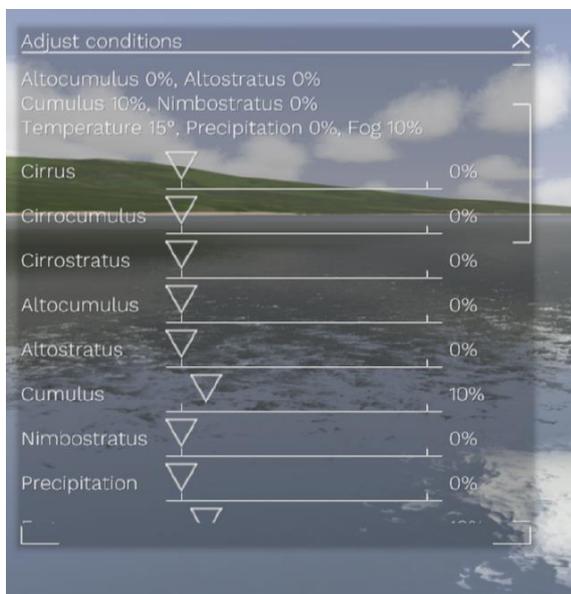
Wenn Sie auf das Land klicken, wird ein Popup-Menü mit verfügbaren Funktionen im Zusammenhang mit dem Land erscheint.



### PopUp - Fenster

Es gibt mehrere Arten von Fenstern:

### Einfaches Fenster



Dieser Fenstertyp ist so unauffällig wie möglich gestaltet. Er ist vollständig transparent und ermöglicht Ihnen, weiter zu segeln, allerdings im UI-Steuerungsmodus. Er kann auf dem Bildschirm verschoben werden, indem Sie die Titelleiste mit der Maus greifen. Die Größe kann durch Ziehen der beiden kleinen Ecken unten angepasst werden.

Wenn der Inhalt nicht in das Fenster passt, wird auf der rechten Seite eine Bildlaufleiste angezeigt. Sie können durch den Inhalt blättern, indem Sie diese Bildlaufleiste ziehen, indem Sie den Inhalt des Fensters selbst ziehen und indem Sie das Scrollrad Ihrer Maus verwenden. Wenn sich mehrere Fenster auf dem Bildschirm befinden, können Sie ein Fenster oben platzieren, indem Sie darauf klicken.

## Modales Fenster

Diese Art von Fenster hat einen schwarzen Hintergrund. Sie sind nicht transparent und werden verwendet, wenn es wichtig ist, das zu tun, was Sie im Fenster tun müssen, bevor Sie mit etwas anderem fortfahren können. Zum Beispiel eine Dialogmeldung mit der Meldung „*Möchten Sie Ihr Boot wirklich löschen?*“. Ich würde mit Nein antworten. Löschen Sie niemals ein Boot. Jedes Boot verdient eine zweite Chance. Normalerweise können Sie sich immer noch auf dem Boot bewegen und umsehen, aber das modale Fenster wird immer oben sein.



Seezeichen hinzufügen

Boje

Festes Licht

Feuerschiff

Bohrinsel

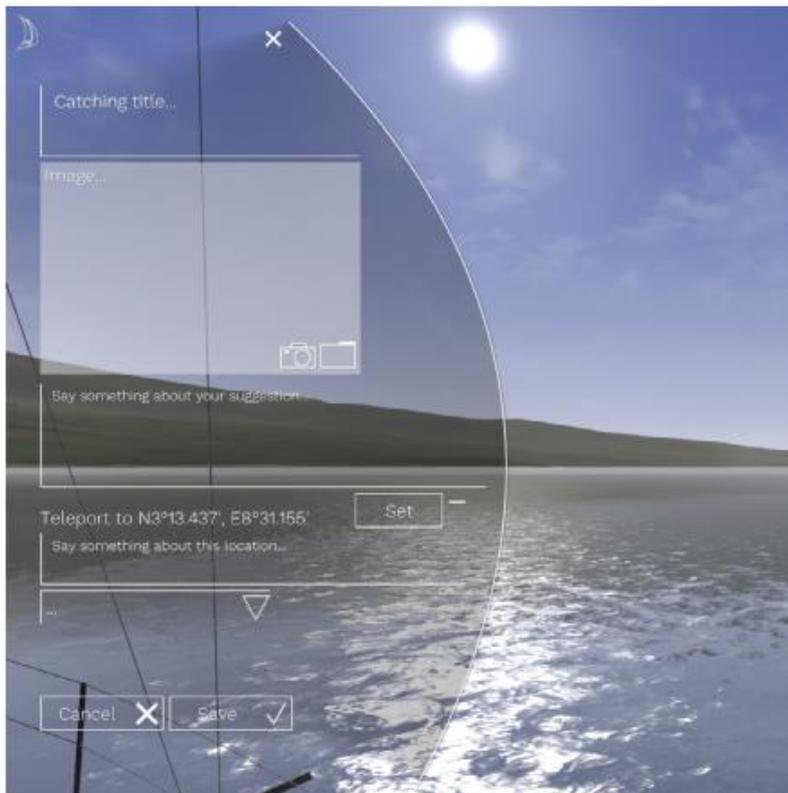
Windkraftanlage

Sichtbares Wrack

Felsen

## Seitenleiste

Einige Bearbeitungsfunktionen verwenden kein einfaches Fenster mit Eingabefeldern und Schiebereglern, sondern werden als Seitenleiste angezeigt. Dies liegt normalerweise daran, dass die Funktionen eine Interaktion mit dem Bildschirm erfordern.



## Vollbildfenster

Wenn der gesamte Bildschirm abgedeckt ist, gibt es keine Möglichkeit mehr, mit dem Boot oder der Kamera zu interagieren. Diese Fenster werden hauptsächlich für komplexe Auswahlbildschirme verwendet.



## Gamecontroller

Wenn Sie einen Gamecontroller angeschlossen haben, überprüfen Sie unbedingt den Standard-Gamecontroller Layout !

Sie können diesen bei Bedarf in den Einstellungen ändern.

Obwohl es möglich ist, mit der Maus über eine Trimmlinie, das Steuerrad oder die Pinne zu fahren, ist es nicht möglich, sie auszuwählen oder zu steuern. Um eine Trimmlinie, das Ruder, Wasserballast usw. zu steuern, müssen Sie das **Q / E**-Menü verwenden, das standardmäßig mit dem D-Pad aufgerufen wird. Das Verhalten des Gamecontrollers ändert sich, wenn der aktiviert wird. Sie können den Cursor mit einem der beiden Sticks bewegen und klicken, indem Sie einen der Sticks drücken oder die Auslösetasten oder Stoßfängertasten verwenden. Dies funktioniert jedoch nicht sehr bequem. Es ist möglicherweise besser, stattdessen die Maus zu verwenden, wenn das Spiel in den UI-Steuerungsmodus gewechselt ist. Das Verhalten ändert sich auch, wenn Sie das Menü oder ein Popup-Menü aufrufen. Mit den Nord ↑ oder Süd ↓- oder D-Pad-Tasten können Sie durch die Menüoptionen wählen. Klicken Sie, indem Sie einen der Sticks drücken oder die Auslösetasten oder Stoßfängertasten verwenden.

### **Bubbles** [ Seifenblasen ]

*Bubbles sind die interne Währung von Sailaway.* Sie können sie verwenden, um ein Boot oder eine schöne Lackierung zu kaufen. Einige Clubs oder Teams erheben möglicherweise eine Spende oder eine Abonnementgebühr. Und einige Veranstaltungen erheben möglicherweise auch eine Abonnementgebühr. Aber anstatt Bubbles auszugeben, ist es auch möglich, Bubbles zu verdienen. Zum Beispiel durch den Gewinn eines Rennens mit Preisgeld. Oder durch den Verkauf eines Bootsdesigns, eines Decklayouts oder einer Lackierung. Sie können Bubbles auf der Website unter kaufen und verkaufen. Wenn Sie auf etwas klicken, das Sie kaufen möchten, wird ein Fenster mit den Details des Artikels angezeigt.



Außerdem wird Ihnen Ihr aktueller Kontostand angezeigt und Sie können den Transaktionsverlauf über eine Schaltfläche überprüfen.

Der Kontostand und der Transaktionsverlauf sind auch auf der Website zu finden.

Transaction history		
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat slot	-10
31/12/2022 23:45	Boat design 45' Ketch by Richard Knøle	-1
31/12/2022 23:45	Boat design 45' Ketch by Richard Knøle	1

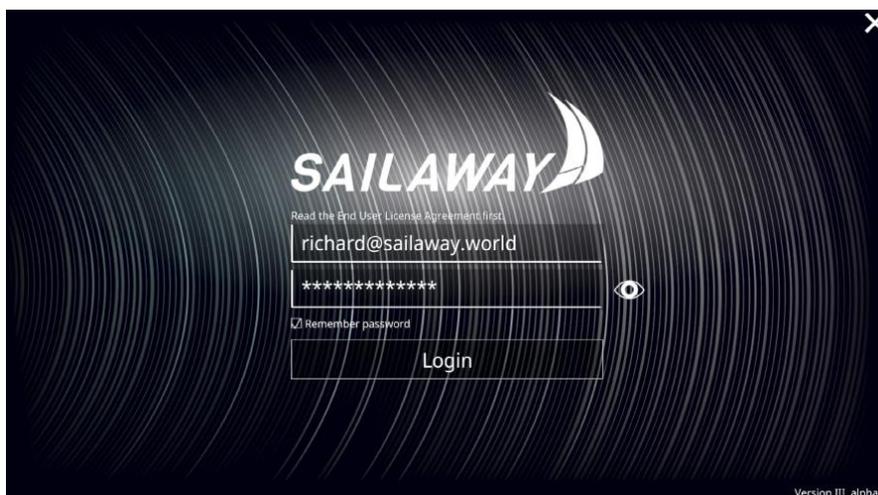
of bubbles (80)

Older...

Ok let's

Balance 80

## LOG IN



The login screen features the SAILAWAY logo at the top. Below it, there is a link to "Read the End User License Agreement first". The email input field contains "richard@sailaway.world". The password field is masked with asterisks and has an eye icon to the right for toggling visibility. A "Remember password" checkbox is checked. A "Login" button is at the bottom. The version "Version III, alpha 6" is noted in the bottom right corner.

Geben Sie die E-Mail-Adresse ein, mit der Sie Ihr Konto registriert haben. Groß- und Kleinschreibung machen keinen Unterschied. Geben Sie Ihr Passwort ein. Diesmal machen Groß- und Kleinschreibung einen großen Unterschied, achten Sie also darauf, dass Sie die Feststelltaste nicht aktiviert haben. Um das gerade eingegebene Passwort zu überprüfen, klicken Sie auf das Augensymbol neben dem Passwort. (Beachten Sie, dass dies nur bei gerade eingegebenen Passwörtern funktioniert, nicht bei gespeicherten Passwörtern).

Wenn Sie die Option „Passwort merken“ aktiviert haben, wird das Passwort verschlüsselt und auf Ihrem lokalen Computer gespeichert, bis Sie sich das nächste Mal anmelden möchten. Drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmelden“, um sich anzumelden und Ihr Segelabenteuer zu beginnen. Mit der Schaltfläche „X“ in der oberen rechten Ecke können Sie Sailaway schließen.

### **Erneute Anmeldung**

Wenn Sie sich unmittelbar nach dem Schließen des Spiels anmelden, kann das Spiel wahrscheinlich keine Verbindung zum Multiplayer-Server herstellen. Dies liegt daran, dass die vorherige Verbindung noch nicht abgelaufen ist. Wenn die Verbindung fehlschlägt, versucht Sailaway es nach einigen Sekunden erneut. Normalerweise wird die Verbindung beim nächsten Versuch wiederhergestellt.

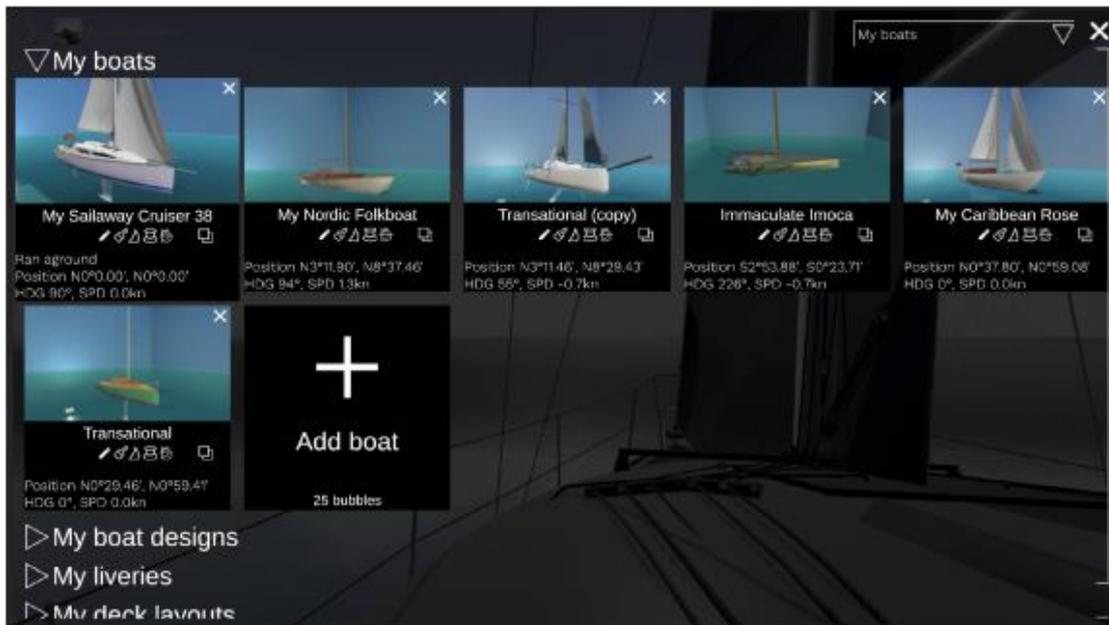
### **Mehrere Konten**

Wenn Sie Sailaway von Steam aus starten oder sogar wenn Sie den Steam-Client aktiviert haben, erkennt Sailaway den Steam-Client und meldet sich automatisch mit Ihrer Steam-ID an, anstatt das Anmeldefenster anzuzeigen, in dem Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort eingeben können. Wenn Sie mehrere Sailaway-Konten haben, kann dies unpraktisch sein, da Sie nie die Möglichkeit haben, das Konto auszuwählen, das Sie verwenden möchten. Um die Steam-ID-Anmeldung zu deaktivieren und immer das Anmeldefenster anzuzeigen, können Sie ein Befehlszeilenargument hinzufügen. Geben Sie `„Sailaway.exe nosteam“` in die Eingabeaufforderung ein oder richten Sie Ihre Desktopverknüpfung so ein, dass dieses zusätzliche Argument enthalten ist.

### **Meine Boote**

Ein Boot auswählen

Gehen Sie zum **Hauptmenü** und klicken Sie auf „Boote, Inventar“.



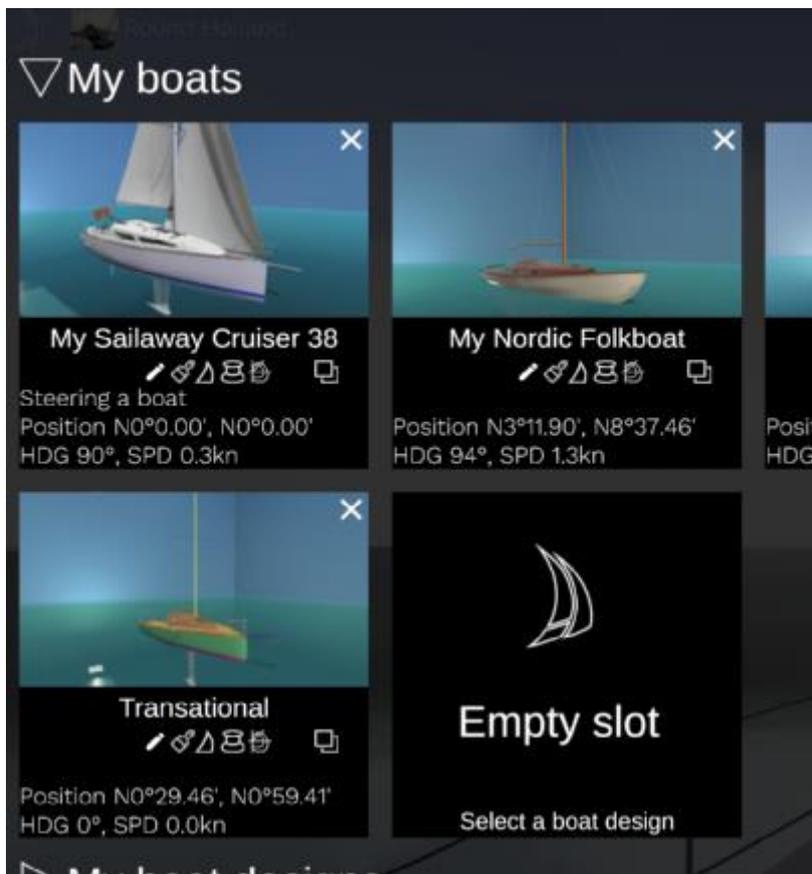
Auf dem Bildschirm werden alle Boote angezeigt, die sich in Ihrem Besitz befinden, sowie die Option, ein Boot zur Liste hinzuzufügen. Sie können zu einem der hier angezeigten Boote wechseln, indem Sie auf das Bild des Bootes klicken.

### Team Boot / Club Boot

Wenn Sie zu einem Team Boot (wenn Sie Mitglied eines Teams sind und berechtigt sind, darauf zu segeln) oder einem Club Boot (wenn Sie Mitglied eines Clubs sind und berechtigt sind, im Namen dieses Clubs zu segeln) wechseln möchten, müssen Sie die Listbox in der *oberen rechten Ecke* öffnen, in der standardmäßig „*Meine Boote*“ steht. Wenn Sie sie öffnen, wird eine Liste der Teams und Clubs angezeigt. Wenn Sie zu dem Team oder Club wechseln, werden die Boote angezeigt, die diesem Team oder Club gehören.

### Neues Boot hinzufügen

Um ein neues Boot zur Liste hinzuzufügen, benötigen Sie einen leeren Slot, um dieses Boot zu speichern. Klicken Sie auf die Kachel „*Boot hinzufügen*“. Der Kaufbildschirm wird angezeigt und wenn Sie sich zum Kauf entschließen und die Transaktion abschließen, wird eine neue Kachel mit dem Namen „*Leerer Slot*“ angezeigt.



Jetzt können Sie diesen Slot mit einem echten Boot füllen. Dies kann eine Kopie eines vorhandenen Bootes sein, das Sie besitzen (indem Sie auf das Kopiersymbol



auf der Kachel des Bootes klicken, das Sie kopieren möchten). Oder es kann ein neues Boot aus einem Bootsdesign sein, das Sie besitzen.

### Ein Boot löschen

Alternativ können Sie ein vorhandenes Boot löschen, um einen Slot zu leeren. Dieser Slot kann dann für das neue Boot wiederverwendet werden. Um ein Boot zu löschen, klicken Sie auf das **X** in der oberen rechten Ecke der Kachel des Bootes.



Beachten Sie, dass das Löschen eines Bootes eine unwiderrufliche Aktion ist !

### Auswählen eines Bootsdesigns

Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Tag „Meine Bootsdesigns“, um die Bootsdesigns anzuzeigen, die Sie besitzen. Um den leeren Bootsplatz zu füllen, klicken Sie auf das Design Ihrer Wahl. Möglicherweise erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie eine Lackierung oder ein Decklayout für dieses Bootsdesign erstellen möchten (hängt davon ab, ob Sie dafür freie Plätze haben) oder ob Sie ein Boot hinzufügen möchten. Klicken Sie auf „Boot“.



### **Bootsdesign kaufen**

Wenn der Tag „*Meine Bootsdesigns*“ geöffnet ist, wird Ihnen eine Liste der Bootsdesigns angezeigt, die sich in Ihrem Besitz befinden. Außerdem sehen Sie eine leere Kachel mit dem Titel „*Bootsdesign kaufen*“. Wenn Sie darauf klicken, wird der Bildschirm des Sailaway-Bootsmarkts geöffnet. Blättern Sie durch die Zeilen, um das gewünschte Boot zu finden. Oder Sie geben (einen Teil) des Namens in das Suchfeld in der rechten oberen Ecke ein. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen und die Transaktion abgeschlossen haben, wird das Bootsdesign in Ihrer Liste angezeigt. Durch Klicken auf das Design können Sie ein echtes Boot hinzufügen, sofern Sie einen leeren Bootsplatz dafür haben. Mit einem Bootsdesign können Sie beliebig viele Boote erstellen.

### **Bootsdesign erstellen**

Es ist auch möglich, ein eigenes Bootsdesign zu erstellen. Dazu benötigen Sie einen leeren Bootsdesignplatz. Klicken Sie auf „Bootsdesign erstellen“ und schließen Sie die Transaktion ab, wenn Sie keinen leeren

---

Bootsdesign-Slot. Lesen Sie das Handbuch des Sailaway-Bootsdesigners, um Anweisungen zum Erstellen Ihres Bootsdesigns zu erhalten.

### **Ein Boot anpassen**

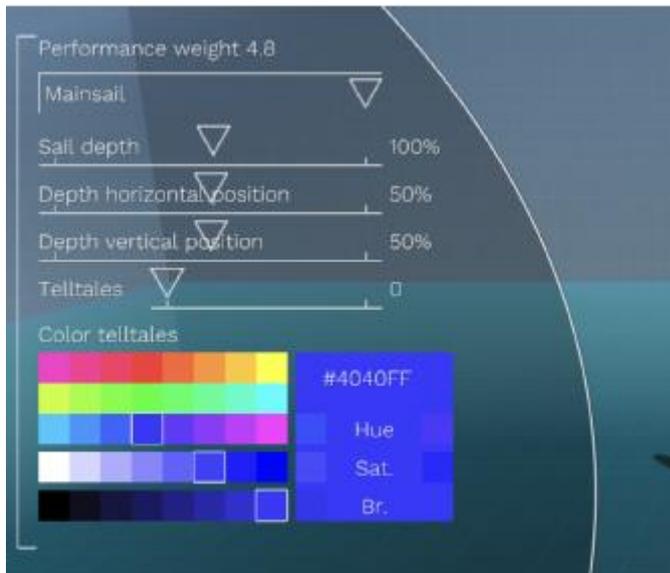
Um die Farben und Texturen eines Bootes anzupassen, klicken Sie auf das Pinselsymbol



auf der Kachel Ihres Bootes. Lesen Sie das Kapitel „Materialien und Texturen“ des Handbuchs „Sailaway-Bootsdesign“, um zu erfahren, wie Sie Ihr Boot bemalen. Um die Hardware und die Trimmlinien anzupassen, können Sie auf das Windensymbol auf der Kachel Ihres Bootes klicken.

## Segelgarderobe

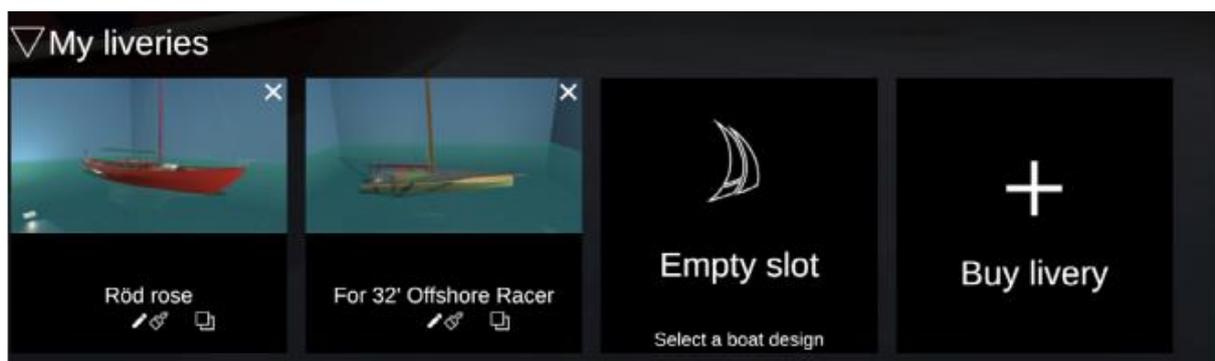
Klicken Sie auf das Segelsymbol auf der Kachel Ihres Bootes. Dadurch wird der Bootsdesigner geöffnet. Wenn Sie ein Segel auswählen, können Sie seine Form innerhalb der Grenzen des Bootsdesigns ändern. Ähnlich wie wenn Sie zum Segelmacher gehen und nach einem Segel mit etwas mehr Rundung im Boden fragen.



Die Einstellungen wirken sich auf das Verhalten und die Geschwindigkeit Ihres Bootes aus. Sie können sie beliebig oft ändern, um zu experimentieren, aber es ist nicht möglich, die Einstellungen zu ändern, nachdem Sie ein Rennen, eine Reise oder eine Route gestartet sind.

## Lackierungen

Klicken Sie auf dem Bildschirm „*Meine Boote*“ auf den Pfeil neben dem Tag „*Meine Lackierungen*“. Sie können Lackierungen von anderen Seglern kaufen, oder wenn Sie ein Meister darin geworden sind, Ihre Boote selbst anzupassen, können Sie Ihre Designs mit anderen Seglern teilen, indem Sie eine Lackierung erstellen.



Um eine Lackierung von jemand anderem zu erhalten, klicken Sie auf „*Lackierung kaufen*“ und wählen Sie die Lackierung Ihrer Wahl aus. Aber beachten Sie, dass der Sailaway-Markt alle Lackierungen für alle Bootsdesigns anzeigt. Wenn Sie noch kein Boot dieses bestimmten Designs besitzen, ist die Lackierung möglicherweise nutzlos für Sie. Dies liegt daran, dass Lackierungen nur für ein Bootsdesign gelten. Natürlich können Sie das Boot auch später erwerben. Sobald sich die Lackierung in Ihrem Inventar befindet,



können Sie auf das Pinselsymbol auf der Kachel des Boots klicken, auf das Sie die Lackierung anwenden möchten. Der Bootsdesigner wird angezeigt. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „*Lackierung auf Boot anwenden*“ und wählen Sie Ihre Lackierung aus der angezeigten Liste aus. Um Ihre eigene Lackierung zu erstellen, stellen Sie zunächst sicher, dass Sie einen leeren Slot haben. Sie können einen leeren Slot kaufen, indem Sie auf den Kachelnamen „*Lackierung erstellen*“ klicken und die Transaktion abschließen. Als nächstes klicken Sie im Abschnitt „*Meine Bootsdesigns*“ auf ein Bootsdesign. Sie werden gefragt, ob Sie das Bootsdesign für ein Boot oder eine Lackierung verwenden möchten. Klicken Sie auf „*Lackierung*“. Jetzt können Sie das Erscheinungsbild im Bootsdesigner anpassen. Wenn Sie fertig und zufrieden sind, können Sie es verkaufen und auf dem Marktplatz verfügbar machen. Siehe : [Sailaway Boot Designer Anleitung](#). Es kann jedoch praktischer sein, Ihr eigenes Boot anzupassen und gründlich zu testen. Und wenn dann alles so aussieht, wie Sie es möchten, gehen Sie zum Bildschirm „*Meine Boote*“ und



klicken Sie auf das Kopiersymbol auf der Kachel Ihres Bootes. Wenn Sie einen freien Lackierungsplatz haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Boot in ein neues Boot, eine Lackierung oder ein Decklayout kopieren möchten. Klicken Sie auf „*Lackierung*“.

## **Decklayouts**

Klicken Sie auf dem Bildschirm „*Meine Boote*“ auf den Pfeil neben dem Tag „*Meine Decklayouts*“. Sie können Decklayouts von anderen Seglern kaufen oder, wenn Sie ein Meister darin geworden sind, Ihre Boote selbst anzupassen, Ihre Designs mit anderen Seglern teilen, indem Sie ein Decklayout erstellen. Um ein Decklayout von jemand anderem zu erhalten, klicken Sie auf „*Decklayout kaufen*“ und wählen Sie das Decklayout Ihrer Wahl aus. Beachten Sie jedoch, dass der Sailaway-Markt alle Decklayouts für alle Bootsdesigns anzeigt. Wenn Sie noch kein Boot dieses bestimmten Designs besitzen, ist das Decklayout möglicherweise für Sie nutzlos. Dies liegt daran, dass Decklayouts nur für ein Bootsdesign gelten. Natürlich können Sie das Boot später erwerben.

Sobald sich das Decklayout in Ihrem Inventar befindet, können Sie auf das Windensymbol auf der Kachel des Boots klicken, auf das Sie das Decklayout anwenden möchten. Der

Bootsdesigner wird angezeigt. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „*Decklayout auf Boot anwenden...*“ und wählen Sie Ihr Decklayout aus der angezeigten Liste aus. Um Ihr eigenes Decklayout zu erstellen, stellen Sie zunächst sicher, dass Sie einen leeren Slot haben. Sie können einen leeren Slot kaufen, indem Sie auf den Kachelnamen „*Decklayout erstellen*“ klicken und die Transaktion abschließen. Als Nächstes klicken Sie im Abschnitt „*Meine Bootsdesigns*“ auf ein Bootsdesign. Sie werden gefragt, ob Sie das Bootsdesign für ein Boot oder ein Decklayout verwenden möchten. Klicken Sie auf „*Decklayout*“. Jetzt können Sie die Trimmlinien und die Hardware im Bootsdesigner anpassen. Wenn Sie fertig und zufrieden sind, können Sie es verkaufen und auf dem Marktplatz verfügbar machen. Siehe : Sailaway Boot Designer Anleitung.

Es kann jedoch praktischer sein, Ihr eigenes Boot anzupassen und gründlich zu testen. Und dann wenn alles wie gewünscht funktioniert, gehen Sie zum Bildschirm „*Meine*

*Boote*“ und klicken Sie auf das Kopiersymbol  auf dem Ihres Bootes. Wenn Sie einen freien Platz für das Decklayout haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Boot in ein neues Boot, eine neue Lackierung oder ein neues Decklayout kopieren möchten. Klicken Sie auf „*Decklayout*“.

## **Segeln**

### **Das Boot steuern**

Jedes Boot hat mindestens ein Steuerrad, eine Pinne oder eine Pinne Verlängerung zum Steuern. Sie können mit der Maus oder dem Fadenkreuz darüber fahren und es leuchtet auf. Wenn Sie daraufklicken, wird es ausgewählt. Und wenn es ausgewählt ist, können Sie es steuern. Dies kann durch Ziehen mit der Maus, mit dem Scrollrad der Maus oder mit den **F / R**-Tasten erfolgen. Eine andere Möglichkeit zum Steuern ist die Verwendung der **Z / X**-Tasten. Unabhängig davon, wo Sie sich auf dem Boot befinden und unabhängig davon, ob das Steuerrad oder die Pinne ausgewählt ist, steuert das Boot nach Backbord, wenn die **Z**-Taste gedrückt wird, und nach Steuerbord, wenn die **X**-Taste gedrückt wird.

### **Luvgerigkeit**

[ Die Tendenz eines Segelschiffs, in den Wind zu gehen, wenn die Pinne losgelassen wird.]

Wenn der seitliche Punkt des Antriebs (die Mitte der Segel) und der seitliche Punkt der Reibung (die Mitte des Unterwasserteils des Bootes) nicht ausgerichtet sind, versucht das Boot zu wenden. Typischerweise geschieht dies, wenn das Boot stark krängt. Das Segel drückt das Boot in Windrichtung. Dies ist ein selbstkorrigierender Effekt. Das Boot neigt sich zu stark und durch die Drehung gegen den Wind wird der Druck in den Segeln geringer.

Dieser Effekt funktioniert bei Sailaway etwas anders. Das Boot steuert nicht automatisch aufgrund des Luvrudereffekts. Sonst würdest du verrückt werden, weil du ständig das Ruder anpassen müsstest, um das Boot auf Kurs zu halten. Das Boot wirkt dem Effekt automatisch entgegen, indem es das Ruder für dich anpasst. Wenn du versuchst zu steuern, ist es schwieriger, das Ruder gegen das Luv Ruder zu drehen, als mit dem Luv Ruder zu steuern. Ein Nebeneffekt dieses automatischen Ausgleichs des Luv Ruder ist, dass das Ruder durch das Wasser schleift und das Boot verlangsamt. Das musst du dir also beim Segeln bewusst machen. Versuche, die Segel auszugleichen. Wenn es zu viel Luv Ruder gibt, reffe das Großsegel und oder setze ein größeres Vorsegel. Und versuche natürlich, das Boot aufrecht zu halten, indem du auf der dem Wind zugewandten Seite sitzt.

### **Rückwärts segeln**

Das Ruder arbeitet entgegengesetzt, wenn das Boot rückwärts segelt. Irgendwann kann es passieren, dass Sie in eine unangenehme Situation geraten, in der das Boot immer wieder in den Wind steuert und es schwer ist, davon loszukommen. Das liegt daran, dass sich die Wirkung des Ruders jedes Mal umkehrt, wenn das Boot rückwärts segelt. Um aus dieser Situation herauszukommen:

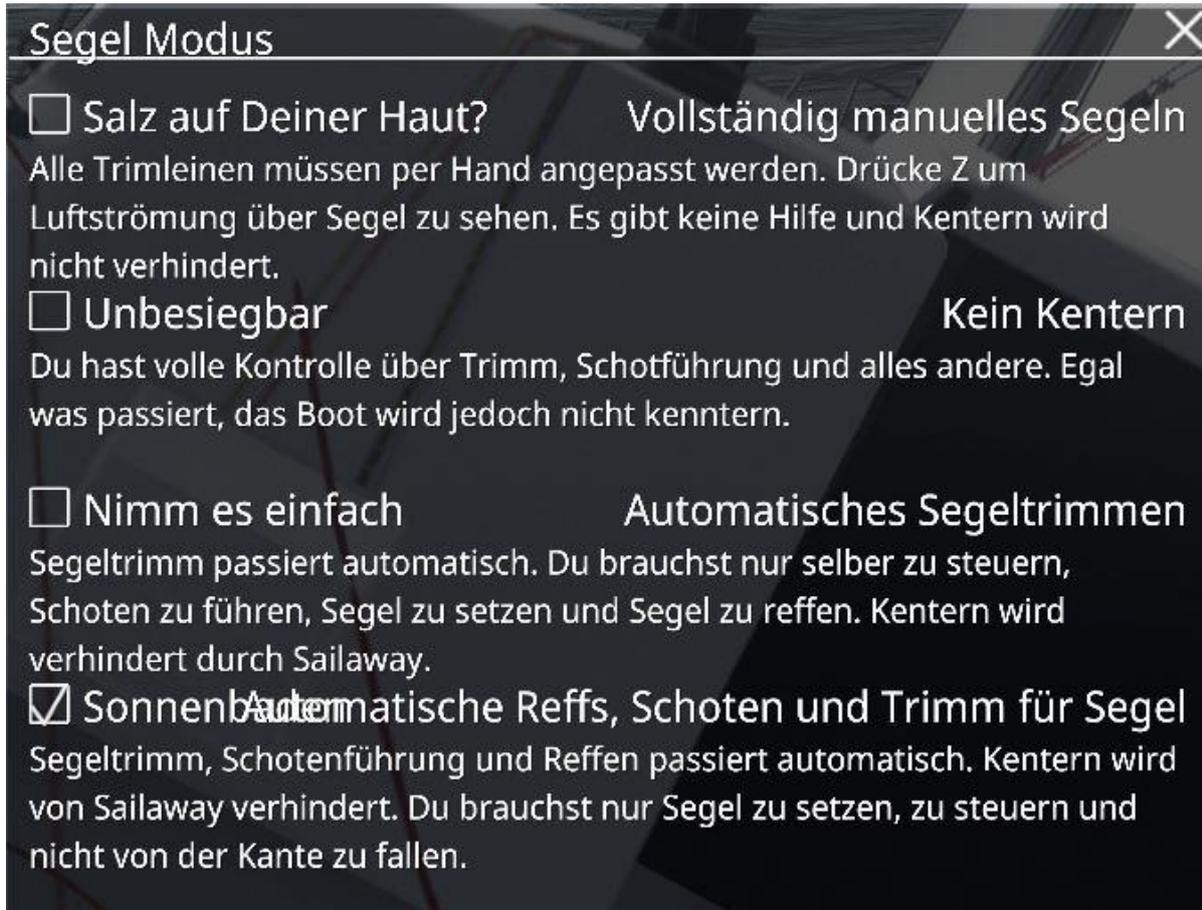
Beobachten Sie die Geschwindigkeit des Bootes im Wasser. Wenn es sich rückwärts bewegt, drehen Sie das Ruder in die andere Richtung. Beobachten Sie, wie das Boot langsam vom Wind wegsteuert. Behalten Sie die Geschwindigkeit durch das Wasser im Auge und sobald das Boot sich wieder vorwärts bewegt, drehen Sie das Ruder wieder ganz herum.

### **Automatisches Segelmodus**

Um in den Segelmodus zu wechseln, klicken Sie auf das Boot, um das Popup-Menü aufzurufen, und wählen Sie „Segelmodus“



Es erscheint ein modales Fenster, in dem Sie den Modus ändern können.



Bei der oberen Option ist der manuelle Eingriff am größten und bei der unteren Option am geringsten.

Es ist möglich, dass nicht alle Optionen eine Auswirkung haben. Das liegt daran, dass bei der Teilnahme an einem Event dieses Event möglicherweise eine Beschränkung des Segelmodus festgelegt hat. Wenn das Event auf „*Unbesiegbar – Kein Kentern*“ eingestellt ist, sind die Optionen „*Immer mit der Ruhe – Automatischer Segeltrimm*“ und „*Sonnenbaden – Automatisches Reff, Schoten und Segeltrimm*“ nicht zugänglich oder haben über den Modus „*Unbesiegbar – Kein Kentern*“ hinaus keine Auswirkung. Sie haben jedoch immer noch die Möglichkeit, „*Meerwasser in Ihren Adern – Vollständig manuelles Segeln*“ auszuwählen.

### **Segel setzen und bergen**

Segel werden unter Deck gelagert, wenn das Boot nicht benutzt wird. Der erste Schritt besteht also darin, das Segel an Deck zu bringen und es am Mast oder Stag und am Fall usw. zu befestigen. Dies geschieht, indem Sie auf das Boot klicken und so das Popup-Menü aktivieren. Wählen Sie „**Segel holen / lagern**“. Es erscheint ein neues Popup-Menü, das die verfügbaren Segel anzeigt.



Das Platzieren des Segels ist ganz einfach, indem Sie auf die Option „ *Großsegel holen* “ oder „ *Focksegel holen* “ klicken. Der nächste Schritt besteht darin, es mit dem Fall zu heben. Sie müssen diese Leine auswählen, indem Sie: - mit der Maus darüberfahren, bis sie aufleuchtet, und dann darauf klicken.

22

- mit den Tasten **Q / E** im Menü unten auswählen



Main Halyard  
 Main sheet  
 Main Outhaul  
 Cunninghamhole  
 Main yang  
 Main Traveller port  
 Genoa Halyard  
 Genoa sheet starboard  
 Leadcar starboard  
 Backstay  
 Großbreff  
 Genua bergen

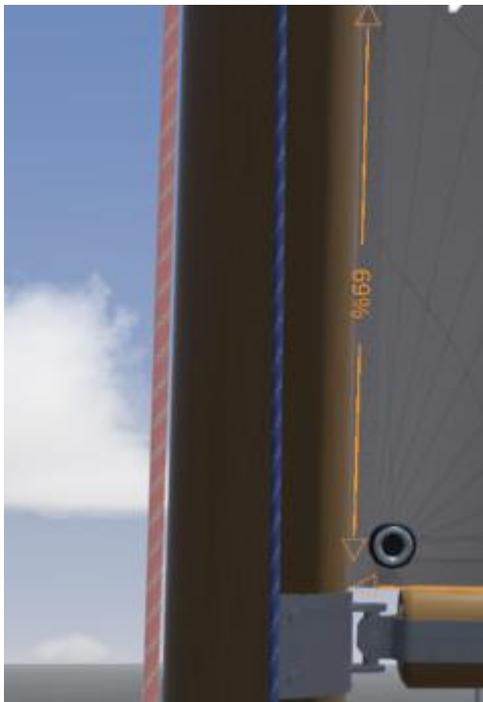
Großfall  
 Großschot  
 Unterliekstrecker - [ Schothorn ]  
 Cunningham  
 Großsegel  
 Großtraveller Backbord  
 Genuafall  
 Genuaschot Steuerbord  
 Vorsegel Steuerbord  
 Achterstag  
 Großbreff  
 Genua Bergen

Wenn die Linie ausgewählt ist, können Sie sie ziehen, indem Sie:

1. die Maus gedrückt halten und in Richtung der Linie ziehen. Ein roter Pfeil zeigt die Zugstärke / Geschwindigkeit an. Oder wenn Sie in die entgegengesetzte Richtung ziehen, zeigt ein grüner Pfeil die Lockerungsgeschwindigkeit an.
2. das Musrad bedienen
3. die **F-Taste zum Ziehen** und die **R-Taste zum Lockern gedrückt halten**.

Eines sollten Sie dabei bedenken: Sie können ein Großsegel nicht hissen oder senken, wenn das Boot nicht im Wind ist (das heißt, der Bug des Bootes zeigt in den Wind).

Wenn das Segel vollständig gehisst ist und Sie weiter ziehen, können Sie zusätzliche Spannung darauf ausüben. Die Spannungsmenge reicht von *0 bis 100 %*. Sie wird entlang der Vorlieksseite des Segels angezeigt.



Wenn Sie das Segel wieder unter Deck verstauen möchten, müssen Sie die Prozedur in umgekehrter Richtung durchführen. Senken Sie das Großsegel, klicken Sie dann auf den Rumpf, wählen Sie „*Segel holen / verstauen*“ und wählen Sie „*Großsegel verstauen*“.

### **Reffen und Einrollen**

Das Setzen eines Reffs im Großsegel erfordert normalerweise mehrere Aktionen. Es hängt vom verwendeten System ab, aber normalerweise müssen Sie die Reffleinen einrichten,

das Fall lockern, die Reffleinen ziehen, das Fall ziehen usw. Dies ist etwas zu kompliziert und unpraktisch, um es eins zu eins zu simulieren.

Stattdessen gibt es ein Steuerelement zum Setzen eines Reffs. Die Tasten **Q** und **E** (oder **A** und **E** auf einer Azerty-Tastatur) zeigen unten auf dem Bildschirm eine horizontale Liste aller verfügbaren Steuerelemente an. Das aktuell ausgewählte Steuerelement ist in dieser Liste hervorgehoben. Durch erneutes Drücken von **Q** oder **E** können Sie durch die Liste scrollen und das Reff oder den Roll Reff finden, das Sie anpassen möchten. Sie können auch die Maus über die Liste bewegen, um sie auszuwählen. Passen Sie nun den Zielwert für das Reff oder den Roll Reff mit den Tasten **F** und **R** oder dem Mausrad an.

### **Trimmleinen und Bootssteuerung**

Beim Segeln müssen Sie häufig Trimmleinen und Schoten, aber auch die verstellbaren Teile des Bootes anpassen. Denken Sie an einen Kippkiel, Tragflügelboote, die abgesenkt und angehoben werden können, Wasserballast, ein Ruderblatt. All dies wirkt sich ebenfalls auf das Verhalten des Bootes aus. Andere verstellbare Teile wie ein verschiebbares Dach haben keinen Einfluss auf das Segeln.

Es gibt zwei grundlegende Möglichkeiten, diese einzustellen.

1. mit der Maus oder dem Gamecontroller
2. mit der Tastatur

Oder eine Kombination aus beidem.

Beachten Sie, dass manche Bootsteile nicht mit der Maus angepasst werden können, weil Sie sie einfach nicht erreichen können. Wie zum Beispiel ein Kippkiel oder Wasserballast.

### **Mit der Maus**

Bewegen Sie Ihre Kamera so zur Klampe, Winde oder zum Bootsteil, dass die Leine oder das Bootsteil sichtbar und nicht zu weit entfernt ist. Wenn Sie mit der Maus darüber fahren, leuchtet die Leine oder das Bootsteil auf. Klicken Sie nun darauf. Ein Popup-Label wird angezeigt, das den aktuellen Status der Trimmleine oder des Bootsteils anzeigt. Wenn Sie auf eine Leine geklickt haben, zoomt die Kamera auf die Leine. Sie können klicken und halten, um die Maus zur Klampe oder Winde hin oder davon weg zu ziehen, um die Leine zu lockern oder zu ziehen. Der Pfeil zeigt Ihnen die Richtung an, in die Sie die Maus bewegen müssen. Alternativ können Sie auch das Scrollrad der Maus verwenden, um die Leine anzupassen. Wenn Sie auf ein Bootsteil geklickt haben, klicken und halten Sie, um die Folie nach unten / oben zu ziehen, das Dach zu schieben oder zu öffnen, das Ruderblatt oder das Schwert anzuheben oder abzusenken.

Dadurch legen Sie einen neuen Zielwert fest. Das angeklickte Bootsteil passt sich dann mit seiner eigenen Geschwindigkeit diesem neuen Zielwert an. Alternativ zum Ziehen können Sie den neuen Zielwert auch mit dem Scrollrad der Maus einstellen.

### Verwenden der Tastatur

Die Tasten **Q** und **E** (oder A und E auf einer Azerty-Tastatur) zeigen unten auf dem Bildschirm eine horizontale Liste aller verfügbaren Bedienelemente an. Das aktuell ausgewählte Bedienelement wird in dieser Liste hervorgehoben. Durch erneutes Drücken von **Q** oder **E** können Sie durch die Liste scrollen und die Trimmlinie oder das Bootsteil finden, das Sie anpassen möchten. Sie können auch die Maus über die Liste bewegen, um ein anderes Element auszuwählen. Ein Popup-Label zeigt den aktuellen Status des ausgewählten Bedienelements an. Mit den Tasten **F** und **R** können Sie die Trimmlinie oder das Bootsteil lockern / ziehen, anheben / absenken, schließen / öffnen. Dies ist auch mit dem Scrollrad der Maus möglich.

### Auswahl aufheben

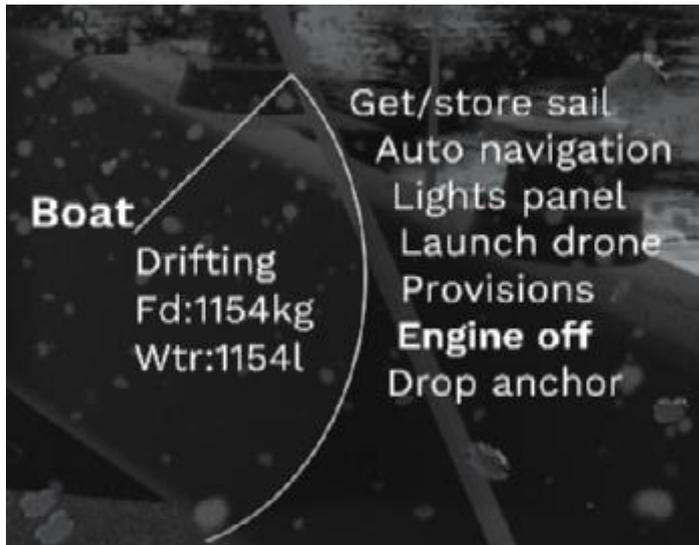
Beachten Sie, dass die Trimmlinie eine Zeit lang ausgewählt bleibt. Wenn Sie mit der Maus klicken und ziehen, können Sie die Trimmlinie ungewollt anpassen. Um dies zu verhindern, klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn Sie fertig sind. Dadurch wird die Trimmlinie abgewählt.

### Motorbetrieb

Wenn das Boot einen Motor hat, können Sie ihn nutzen, indem Sie auf das Boot klicken und im Popup-Menü „*Motor an*“ auswählen.



Um die Nutzung der Motoren zu beenden, können Sie erneut auf das Boot klicken und „*Motor aus*“ auswählen.



## Gashebel

Boote mit 2 oder 4 Motoren können die Backbord- und Steuerbordmotoren separat steuern. Um den Gashebel zu erhöhen, drücken Sie die Tasten **G** (*Backbordmotor*) und **H** (*Steuerbordmotor*). Um den Gashebel zu verringern oder in den Rückwärtsgang zu schalten, drücken Sie die Tasten **V** (*Backbordmotor*) und **B** (*Steuerbordmotor*). Bei Booten mit 1 oder 3 Motoren spielt es keine Rolle, ob Sie **G** oder **H** drücken, beide Tasten erhöhen den Gashebel. Dasselbe gilt für **V** und **B**, die Tasten haben die gleiche Funktion. Wenn der Gashebel auf Null steht, kann das Boot entweder rückwärts (durch Drücken von **V** / **B**) oder vorwärtsfahren. (**G** / **H**).

**G** = vorwärts / **V** = rückwärts

Wenn der Gashebel > Null ist, bewegt sich das Boot vorwärts und durch Drücken von **V** / **B** zum Reduzieren des Gashebels wird dieser wieder auf Neutral reduziert. Nicht zum Rückwärtsfahren. Lassen Sie die **V** / **B**-Tasten los und drücken Sie sie erneut, um in den Rückwärtsgang zu schalten. Wenn der Gashebel < Null ist, bewegt sich das Boot rückwärts und durch Drücken von **G** / **H** zum Erhöhen des Gashebels wird die Motorleistung reduziert, bis dieser wieder Neutral erreicht. Es wird nicht in den Vorwärtsgang geschaltet. Lassen Sie die **G** / **H**-Tasten los und drücken Sie sie erneut, um in den Vorwärtsgang zu schalten. Ohne ein Instrument ist es nicht einfach zu wissen, wie schnell der Motor läuft. Insbesondere nicht bei einem Elektromotor, der sehr wenig Lärm macht.

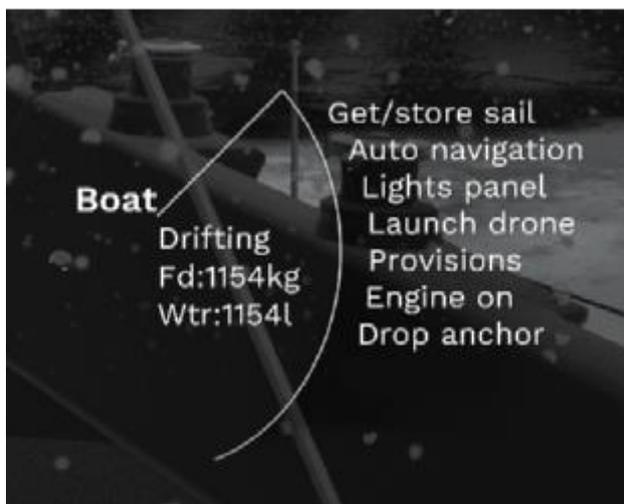
## Lenkung

Das Ruder hat keine Wirkung, wenn das Boot keine Geschwindigkeit hat, es sei denn, der Gashebel wird nach vorne gedrückt. Das Ruder arbeitet in die entgegengesetzte Richtung, wenn das Boot rückwärtsfährt. Wenn das Boot keine Geschwindigkeit hat und der Motor in den Rückwärtsgang geschaltet wird, neigt das Boot dazu, sich aufgrund der Drehung des Propellers zu drehen. Der Versuch, dem mit dem Ruder entgegenzuwirken, hat keine Wirkung, bis das Boot etwas Geschwindigkeit aufgebaut hat. Boote mit zwei Motoren haben diesen Effekt nicht, wenn beide Motoren zusammen auf Rückwärtsgang geschaltet werden, da sich ihre Propeller in entgegengesetzte Richtungen drehen. Boote mit 2 oder 4 Motoren können die Backbord- und Steuerbordmotoren separat steuern. Sie können dies nutzen, um das Manövrieren zu erleichtern. Indem eine Seite in den Rückwärtsgang und die andere in den Vorwärtsgang geschaltet wird, kann sich das Boot um seine Achse drehen.

### Ankern

Die Ankerfunktion ist derzeit nur in einer vereinfachten Ausführung verfügbar. Sie wird in einer zukünftigen Version realistischer gestaltet. Zuerst müssen Sie die Segel einholen. Stellen Sie sicher, dass das Boot in Eisen steht (in den Wind zeigt), wenn Sie versuchen, das Großsegel oder das Besansegel einzuholen. Klicken Sie auf das Boot, um das Popup-Menü zu aktivieren.

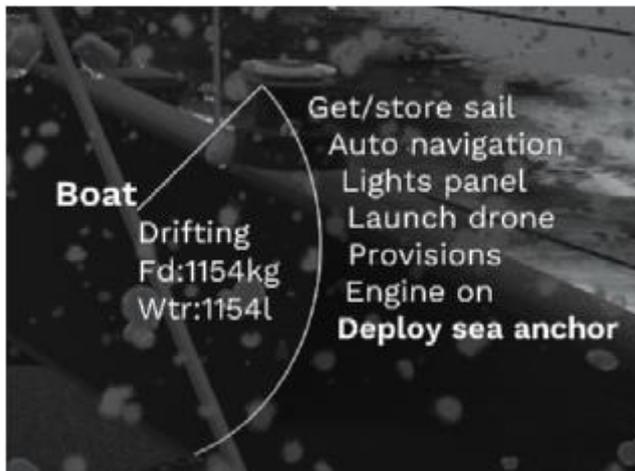
### Anker



Wenn die Segel vollständig eingeholt oder verstaut sind und das Wasser maximal 50 Meter tief ist, wird im Menü die Option „Anker werfen“ angezeigt. Wenn Sie auf diese Option klicken, ändert sich der Status des Bootes in „Vor Anker“. Das Boot bleibt nun an Ort und Stelle, egal was passiert. In einer zukünftigen Implementierung wird dies etwas realistischer gestaltet, aber im Moment bewegt sich das Boot nicht, wenn sich der Wind

ändert oder die Flut kommt. Der Anker ist ebenfalls unfehlbar. Das Popup-Menü des Bootes zeigt an, dass der aktuelle Status des Bootes „Vor Anker“ ist.

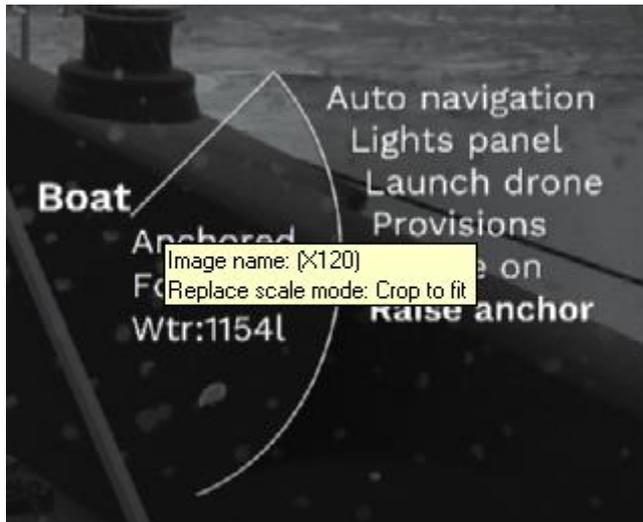
### Treibanker



Wenn die Segel vollständig gesenkt oder verstaut sind und das Wasser mehr als 50 Meter tief ist, wird im Menü die Option „Treibanker einsetzen“ angezeigt. Ein Treibanker ist ein Fallschirm im Wasser, der dazu dient, zu verhindern, dass der Wind das Boot zu sehr wegbläst. Er wird häufig bei schweren Stürmen verwendet, um den Bug in Richtung der Wellen zu halten. Durch Klicken auf die Option wird der Status des Bootes auf „Anker“ geändert. Das Boot dreht sich gegen den Wind und bewegt sich mit der Strömung. Momentan ist kein Treibanker sichtbar. Das Popup-Menü des Bootes zeigt den aktuellen Status des Bootes an: „Treibanker“.

### Anker lichten

Um wieder loszusegeln und Segel zu setzen, müssen Sie zunächst den Anker lichten bzw. den Treibanker verstauen. Klicken Sie auf das Boot, um das Popup-Menü aufzurufen, und wählen Sie „Anker lichten“ aus.

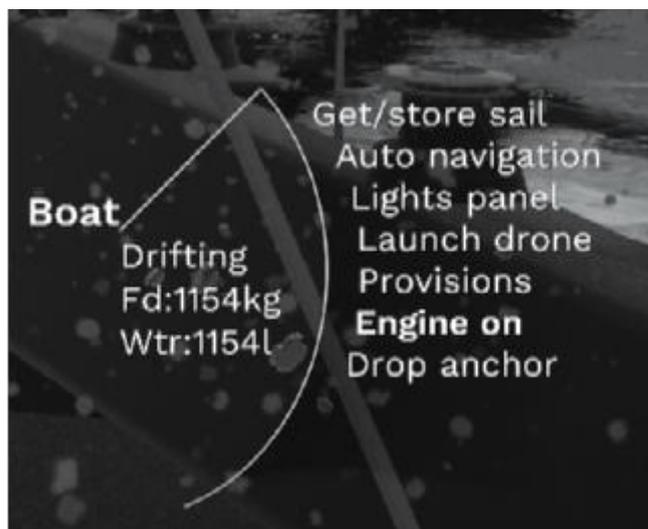


## Festmachen

Die Festmachfunktion ist derzeit nur in einer vereinfachten Implementierung verfügbar. Dies wird in einer zukünftigen Version realistischer gestaltet. Um das Boot festzumachen, müssen Sie zuerst alle Segel einholen. Stellen Sie sicher, dass das Boot in Eisen steht (in den Wind zeigt), wenn Sie versuchen, das Großsegel oder das Besansegel einzuholen.

**Anlegen** : Wenn Ihr Boot einen Motor hat:

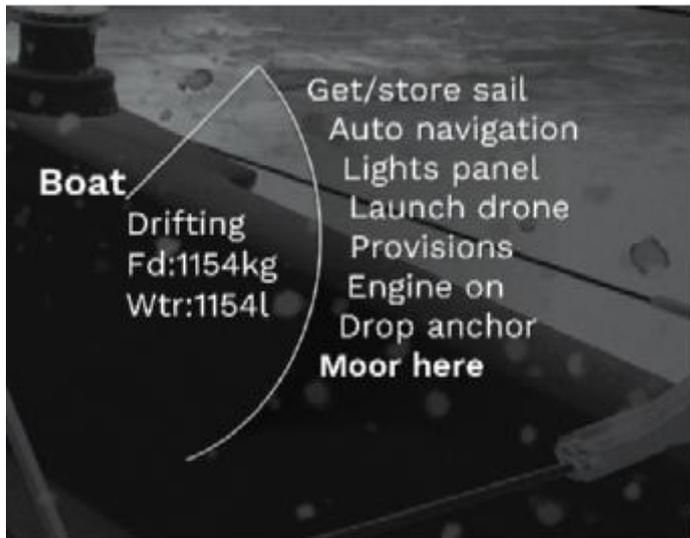
Klicken Sie auf das Boot, um das Popup-Menü zu aktivieren.



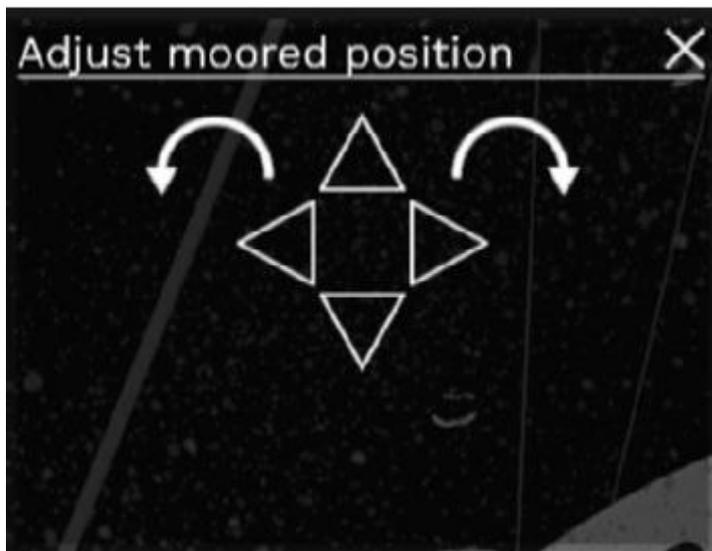
Wählen Sie „**Motor an**“. Verwenden Sie die Tasten **G / H** und **V / B**, um den Gashebel des Motors zu steuern.

Manövrieren Sie das Boot in die Nähe der Stelle, an der Sie anlegen möchten.

Klicken Sie auf das Boot, um das Popup-Menü zu aktivieren.



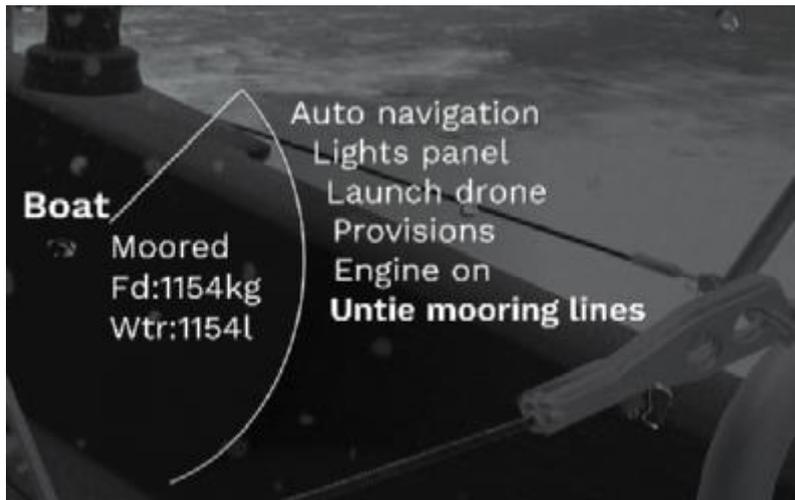
Wenn alle Segel gesenkt oder verstaut sind und sich das Boot im Umkreis von 6 Metern um Land oder eine Konstruktion befindet, wird im Menü die Option „*Hier festmachen*“ angezeigt. Wenn Sie auf diese Option klicken, ändert sich der Status des Bootes in „*Festgemacht*“ und oben auf dem Bildschirm wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Festmachposition Ihres Bootes anpassen können.



Mit diesen 6 Schaltflächen können Sie Ihr Boot am Kai oder Steg ausrichten. In einer zukünftigen Version wird dies mit Festmacherleinen realistischer gestaltet. Aber vorerst bleibt das Boot einfach dort, wo es ist.

### **Festmacherleinen lösen**

Um wieder loszusegeln und Segel zu setzen, müssen Sie zuerst den Anker lichten bzw. den Treibanker verstauen. Klicken Sie auf das Boot, um das Popup-Menü zu öffnen, und wählen Sie „Festmacherleinen lösen“



Der Bootsstatus ändert sich auf „*Treibend*“. Sie können den Motor (sofern verfügbar) verwenden, um zu einer freien Stelle zu navigieren, das Boot gegen den Wind zu drehen und das Großsegel zu setzen.

### **Auf Grund laufen**

Wenn das Boot in seichtem Gewässer segelt, ändert sich der interne Status irgendwann zu „*auf Grund gelaufen*“. Dies wird als Meldung oben auf dem Bildschirm angezeigt. Dies kann auch passieren, wenn Ihr Boot offline segelt. Wenn sich der Status ändert, verhält sich das Boot anders. Die Geschwindigkeit sinkt dramatisch, die seitliche Drift nimmt ab, der Kiel schlägt jedes Mal auf die See, wenn die Wellen das Boot wieder absenken.

### **Gestrandet**

Wenn das Boot in Wasser liegt, das mindestens 1 Meter zu flach ist, behandelt Sailaway es, als wäre es gestrandet. Das Boot bewegt sich überhaupt nicht mehr und wird behandelt, als sei es fest im Boden vergraben.

### **Loskommen**

Wenn das Boot gestrandet ist:

1. Heben Sie das Schwert (na klar...)
2. Lassen Sie die Segel fallen und entspannen Sie sich, während Sie auf die Flut warten
3. Teleportieren Sie sich weg. Dies führt zur Disqualifikation, wenn Sie an einem Rennen teilgenommen haben.

## Wenn das Boot auf Grund gelaufen ist :

1. Heben Sie das Schwert
2. Versuchen Sie, sich freizusegeln. Es mag so aussehen, als würde sich das Boot nicht bewegen, aber lassen Sie sich davon nicht täuschen. Das Boot segelt nur mit wenigen Zentimetern pro Sekunde weiter, aber es segelt. Steuern Sie das Boot also (das geht auch sehr langsam) in tieferes Wasser, setzen Sie die Segel, verlagern Sie Ihr Körpergewicht, um den Kiel zu erhöhen, und warten Sie, bis es langsam freisegelt. Achten Sie darauf, nicht in noch flacheres Wasser zu segeln, denn irgendwann wird das Boot als „gestrandet“ behandelt und es gibt keine Chance mehr, sich freizusegeln. Und ja, Sie können sogar durch massiven Fels segeln.
3. Warten Sie auf die Flut
4. Teleportieren Sie sich weg. Dies führt zu Ihrer Disqualifikation, wenn Sie an einem Rennen teilgenommen haben.

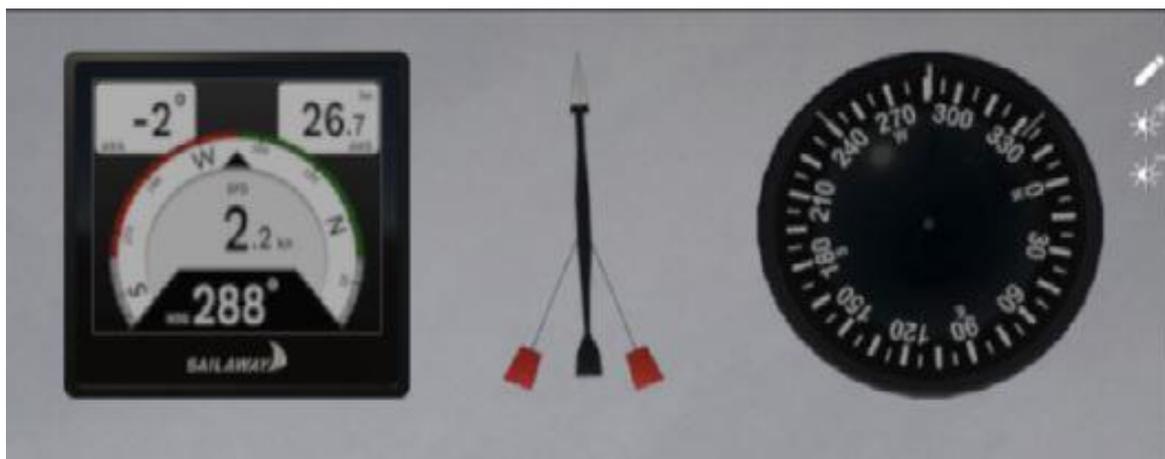
## Strömung

Zu Ihrer Bequemlichkeit wird die Strömung nicht angewendet, wenn Sie auf Grund laufen. Denn es wäre sehr schwer, sich zu befreien, wenn diese Strömung der Grund dafür wäre, dass Sie überhaupt auf Grund gelaufen sind. Aber sobald das Boot frei segelt, setzt die Strömung wieder ein. Achten Sie darauf.

## Instrumente

### Dashboard

Die Dashboard-Bedienelemente finden Sie in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Es gibt 3 kleine Schaltflächen zum Bearbeiten, Erhöhen der Helligkeit und Verringern der Helligkeit.



Wenn Sie auf die Schaltfläche „Bearbeiten“ klicken, können Sie die Größe und Position der bereits angezeigten Instrumente ändern oder ein neues Instrument hinzufügen.



Das Ändern von Größe und Position funktioniert wie bei jedem anderen Fenster. Sie können das Instrument ziehen, indem Sie die obere Leiste greifen. Ändern Sie die Größe, indem Sie eine der unteren Ecken greifen. Das **x** löscht das Instrument aus dem Dashboard. Fügen Sie mit der Listbox ein Instrument hinzu. Es wird eine Liste aller Instrumente angezeigt, die Sie derzeit besitzen. Das Augensymbol kann ein- und ausgeschaltet werden, um das Instrument auf der Bildschirmanzeige anzuzeigen / auszublenden. Letzteres kann verwendet werden, um ein Instrument auf Ihrem Boot anzuzeigen, aber nicht auf Ihrem Bildschirm. Instrumente auf dem Boot haben standardmäßig eine leere Anzeige. Diese Anzeige wird durch das gefüllt, was Sie in der Reihenfolge von oben nach unten und von links nach rechts auf Ihren Bildschirm setzen. Nur Instrumente, die in ihren Einstellungen als „Auf dem Boot anzeigen“ markiert sind, können auf dem Boot angezeigt werden. Im Beispiel-Screenshot ist nur das Instrument ganz links geeignet und wird auf dem Boot angezeigt. Die Reihenfolge der Instrumentenanzeigen auf Ihrem Boot wird durch die Koordinaten an Bord in der Reihenfolge von vorne nach hinten und von links nach rechts definiert.



Die Instrumente in der aktuellen Version von Sailaway III sind provisorisch. Sie werden in der nächsten Version ersetzt. Wenn Sie auf das kleine Bleistiftsymbol neben den Instrumenten klicken, können Sie die Gesamtgröße ändern, Instrumententafeln hinzufügen und die vorhandenen Tafeln an eine andere Position ziehen. In der Alpha-Version 3 funktioniert das alles etwas seltsam, aber die Informationen, die Sie zum Segeln benötigen, sind alle vorhanden.

### **Kurs, COG und Peilung**

Es gibt mehrere Begriffe, um die Richtung anzugeben, in die das Boot segelt. Alle sind etwas unterschiedlich und es ist wichtig, diesen Unterschied zu verstehen. Ein magnetischer Kompass zeigt nach magnetisch Norden, was etwas anderes ist als der wahre Norden. Sailaway hat einen internen Kompass, der immer den genauen Kurs des Bootes in Bezug auf den genauen Norden der Erde angibt.

### **Wahrer Kurs (HDG)**

Die Richtung einer virtuellen Linie zwischen der Mitte des Hecks und dem Bug des Bootes. Wenn das Boot mit eingeschaltetem GPS-Modus segelt, ist der Kurs (HOG) auf den Instrumenten der wahre Kurs.

### **GPS-Modus -> HDG = wahrer Kurs**

33

---

### **Variation**

Dies ist der Unterschied zwischen dem magnetischen Norden der Erde und dem wahren Norden. Er variiert je nach Standort. Das von Sailaway verwendete Modell wird von NOAA erstellt. Weitere Informationen finden Sie hier

<http://www.ngdc.noaa.gov/geomag/WMM/DoDWMM.shtml>

### **Abweichung**

Dies ist der Effekt von Metallteilen des Bootes, die einen magnetischen Kompass stören. Sie variiert je nach Boot, solange der Kompass an Ort und Stelle bleibt, und liegt immer um einige Grad plus oder minus. Der Wert kann für verschiedene Richtungen unterschiedlich sein. In Sailaway wird dies als einzelner fester Wert pro Boot implementiert, unabhängig von der Richtung des Bootes. Es ist ein unsichtbarer Wert und Sie müssen ihn selbst herausfinden.

### **Magnetischer Kurs (HDG)**

Die Formel, um vom magnetischen Kurs zum wahren Kurs zu gelangen, lautet:

*Magnetischer Kurs (HDG) + Variation + Abweichung = Wahrer Kurs (HDG)*

Da Sailaway ein Computerprogramm und keine Person mit einem Magnetkompass in der Hand ist, rechnet es rückwärts:

*Wahrer Kurs (HDG) - Variation - Abweichung = Magnetischer Kurs (HDG)*

Wenn sich das Boot im Nicht-GPS-Modus befindet, ist dies der HOG, der auf den Instrumenten angezeigt wird. Nicht-GPS-Modus -> HDG = magnetischer Kurs

### **Kurs über Grund (COG)**

Leider ist bei einem Segelboot der HDG (Kurs), in den das Boot zeigt, nicht immer dieselbe wie die Fahrtrichtung. Es gibt einige Effekte, die das Boot in eine andere Richtung drängen. Der erste ist die Strömung. Das Wasser auf einem See steht still, aber offenes Wasser ist normalerweise in Bewegung. Und das bedeutet, dass sich das Boot mitbewegt. Sailaway hat zwei Arten von Strömungen implementiert:

1. Meeresströmung (langfristige Effekte wie El Nino)

2. Gezeitenströmung (kurzfristiger Effekt mit einem Zyklus von ca. 12 Stunden, aufgrund der Anziehungskraft von Mond und Sonne auf das Wasser) Die zweite ist die Drift. Der Wind treibt das Boot vorwärts, aber je nach Windrichtung schiebt er das Boot auch seitwärts.

**Wahrer Kurs (HDG) + Meeresströmung + Gezeitenströmung + Drift = Kurs über Grund (COG)** Dies ist nur sichtbar, wenn sich das Boot im GPS-Modus befindet.

### **Peilung**

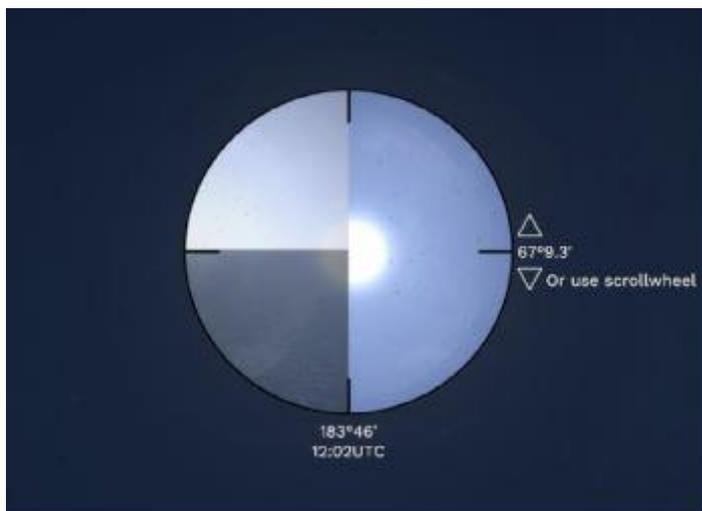
Dies ist die Richtung eines Objekts in der Welt. Nicht zu verwechseln mit dem Kurs des Boots. Sie können nicht sagen „*Meine Peilung beträgt xxx Grad*“, sondern immer „*Die Peilung von ... (zum Beispiel einem Leuchtturm) beträgt xxx Grad*“. Im GPS-Modus können Sie die wahre Peilung von Objekten sichtbar machen, indem Sie die AR- (Augmented Reality)-Ansicht einschalten. Im Nicht-GPS-Modus können Sie die magnetische Peilung von Sternen und Planeten sichtbar machen, indem Sie in den Himmel klicken und „*Höhe, Azimut ein / aus*“ auswählen. Bei einem Himmelsobjekt wird die Peilung Azimut genannt. Tatsächlich ist der Azimut der Winkel zwischen Norden und einer vertikalen Linie vom Himmelskörper zum Horizont.

### **Sextant**

Klicken Sie irgendwo in den Himmel, um das Popup-Menü des Himmels zu öffnen, und klicken Sie auf „*Sextant*“



Dadurch können Sie durch den Sextanten schauen.



Ändern Sie wie gewohnt die Blickrichtung, um die Sonne oder einen anderen Himmelskörper in die Mitte zu bekommen. Ändern Sie nun den Höhenwinkel mit den beiden Pfeiltasten oder mit dem Scrollrad Ihrer Maus, bis der Horizont in der linken Hälfte des Sextanten sichtbar ist. Azymut und Höhe können vom Bildschirm abgelesen werden. Beachten Sie, dass der Azymut einen Magnetkompass verwendet.

Um den Blick durch den Sextanten zu beenden, drücken Sie die ESC-Taste.

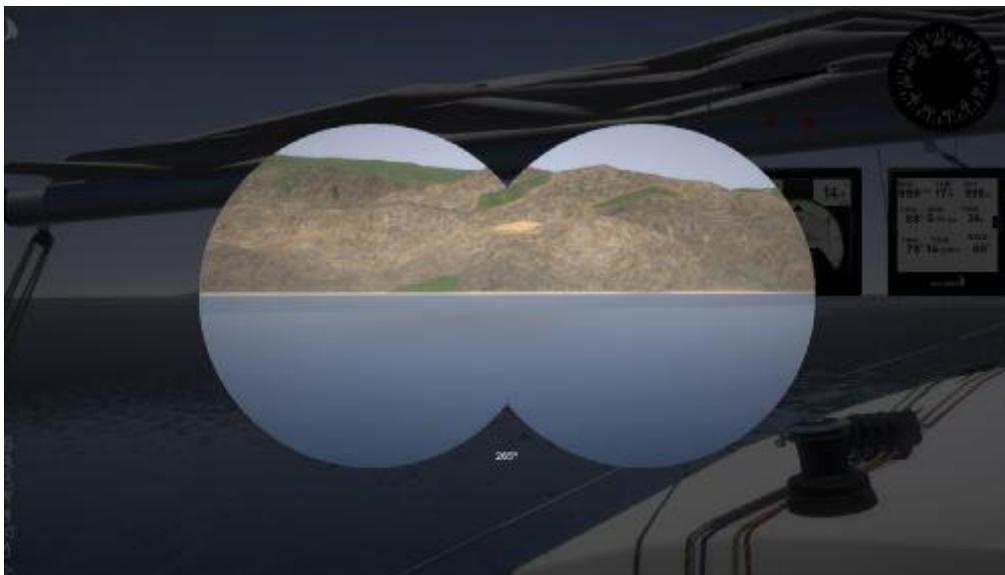
---

## Fernglas

Klicken Sie irgendwo in den Himmel, um das Popup-Menü „*Himmel*“ aufzurufen, und klicken Sie auf „*Fernglas*“



Dadurch können Sie durch das Fernglas schauen.



Ändern Sie die Blickrichtung wie gewohnt, um das gewünschte Objekt in die Mitte zu bringen. Beachten Sie, dass entfernte Segelboote möglicherweise etwas klobig aussehen, da aus Leistungsgründen LOD-Modelle verwendet werden. Beachten Sie, dass die darunter angezeigte Peilung einen Magnetkompass verwendet. Um den Blick durch das Fernglas zu beenden, drücken Sie die ESC-Taste.

### **Instrumente erstellen**

Neues Instrument hinzufügen

Gehen Sie im Hauptmenü zu „*Meine Boote*“, „*Inventar*“ und klicken Sie auf die Registerkarte „*Meine Instrumente*“, um sie zu öffnen.



Sie können entweder ein Instrument kaufen, das von jemand anderem hergestellt wurde, oder Ihr eigenes Instrument erstellen. In diesem Screenshot wurde auf „*Instrument erstellen*“ geklickt und ein leeres, neues Instrument wurde hinzugefügt. Klicken Sie auf das Bleistiftsymbol, um das Instrument zu bearbeiten.



In diesem Beispiel wird eine Windex-Windfahne erstellt. Ändern Sie den Namen des Instruments in „Windex“. In diesem Fall gibt es kein Gehäuse, aber ansonsten können Sie eine Textur hinzufügen, die dort transparent ist, wo das Display sein wird, und an anderer Stelle nicht transparent. So:



Der weiße Bereich in der Mitte ist tatsächlich nicht weiß, sondern transparent. Wenn die Mitte Ihrer Textur nicht transparent ist, wird alles, was Sie im Anzeigebereich anzeigen möchten, vom Gehäuse verdeckt. Das Gehäuse des Standardinstruments aus der Hardwarebibliothek von Sailaway sollte bereits in der Liste mit Ihren Texturen enthalten sein, Sie können jedoch auch Ihre eigene Textur erstellen. Wenn Sie einen Hintergrund hinter den Daten wünschen (beispielsweise ein grau / grünes LCD-Display), muss dies als separate Textur festgelegt werden.



Wenn Sie auf den Abschnitt „ *Auf dem Markt verkaufen* “ klicken, können Sie Preis, Text und Bilder festlegen, um andere Segler davon zu überzeugen, dieses Instrument von Ihnen zu kaufen.

### **Anzeigen [ Displays ]**

Ein Instrument kann 1 oder mehrere Anzeigen haben. Beim Segeln können Sie zwischen den Anzeigen wechseln, indem Sie auf das Instrument klicken. Hier im Editor gibt es eine Listbox zum Hinzufügen oder Auswählen einer Anzeige. Sie ist bereits auf die erste Anzeige eingestellt. Sie können den Namen ändern, wenn Sie möchten.

### **Wertdefinitionen**

Eine Anzeige besteht aus einer oder mehreren Wertdefinitionen. Jede Wertdefinition kann einen anderen Wert anzeigen. Wie Kurs HOG, scheinbare Windgeschwindigkeit AWS usw.

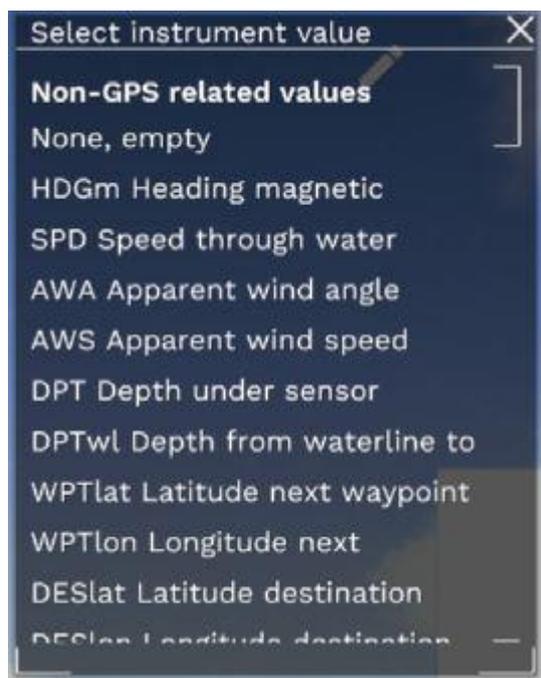
38

---

Wenn Sie mit der Listbox eine neue Wertdefinition hinzufügen, wird diese auf „*Keine, leer*“ eingestellt. Sie können dies ändern, indem Sie neben dem Text auf den nach links zeigenden Pfeil klicken.



Es wird eine Liste aller verfügbaren Werte angezeigt und Sie können den gewünschten Wert auswählen. Beachten Sie, dass die „GPS - bezogenen Werte“ nur beim Segeln im GPS-Modus sichtbar sind. Im Nicht-GPS-Modus werden sie deaktiviert.



Beachten Sie, dass es ein HDGm und ein HDGt gibt. Das erste ist die Richtung gemäß einem Magnetkompass und das zweite ist die wahre Richtung. Für SPD, SOG, AWA, AWD, AWS, TWA, TWO, TWS sind 2 zusätzliche Werte verfügbar. Sie haben die Endung „a“ (für Durchschnitt) und „°d“ (für Delta). Die Durchschnittswerte sind ein langsam berechneter Durchschnittswert über die Zeit. Dies ist kein echter Durchschnittswert, aber der Durchschnitt wird ständig um einen Bruchteil in Richtung des aktuellen Wertes

geändert. Auf diese Weise wird er für kleine Schwankungen gedämpft. Die Deltawerte enthalten die Differenz zwischen dem aktuellen Wert und dem Durchschnittswert. Diese sind praktisch, wenn Sie beispielsweise einen Indikator für die Erhöhung oder Verringerung der Geschwindigkeit aufgrund einer angepassten Segeltrimmung anzeigen möchten. Der SPDd-Wert enthält einen positiven oder negativen Wert für die Geschwindigkeitserhöhung. Sie können dies verwenden, um einen grünen oder roten Balken anzuzeigen, der nach innen oder außen gleitet. Die Entfernung und Richtung zum Start- und Zielort Ihrer Reise stellen nicht die zurückgelegte Entfernung entlang der Wegpunkte dar, sondern die Entfernung / Richtung in einer über die Kugeloberfläche der Erde gezogenen Linie. Im Fall des Windex-Beispiels wird die erste Wertdefinition den anfänglichen Wert „Keine, leer“ verwenden. Dies liegt daran, dass eine feste Anzeige ohne Wert für die feste Basis des Windex benötigt wird.

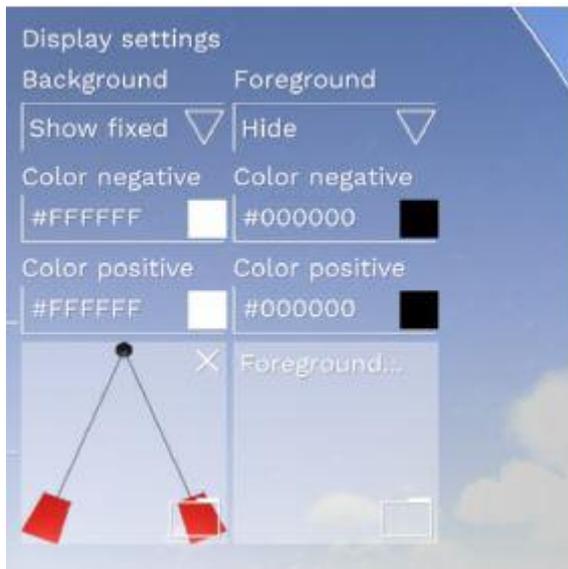
39

---

Setzen Sie die Position des Werts auf 0, 0 und die Größe auf 1, 1, um das gesamte Instrument abzudecken.



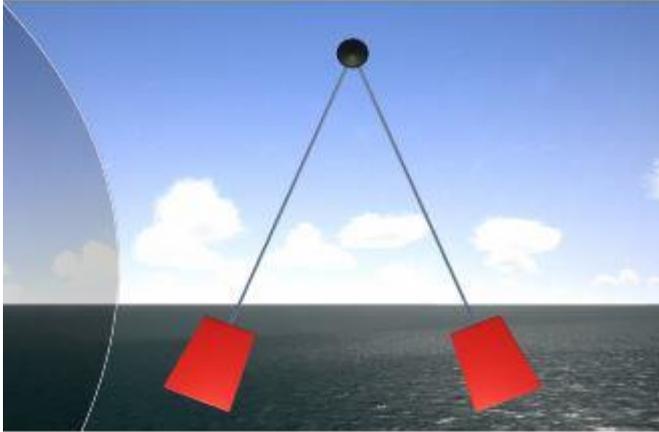
Scrollen Sie nach unten zu den Anzeigeeinstellungen dieser Wertdefinition und stellen Sie den Hintergrund auf fest, die Hintergrundfarben auf #FFFFFF (bedeutet weiß) und wählen Sie Ihre Textur aus. Weitere Informationen zu hexadezimalen Farbcodes finden Sie unter = [https://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_colors](https://en.wikipedia.org/wiki/Web_colors)



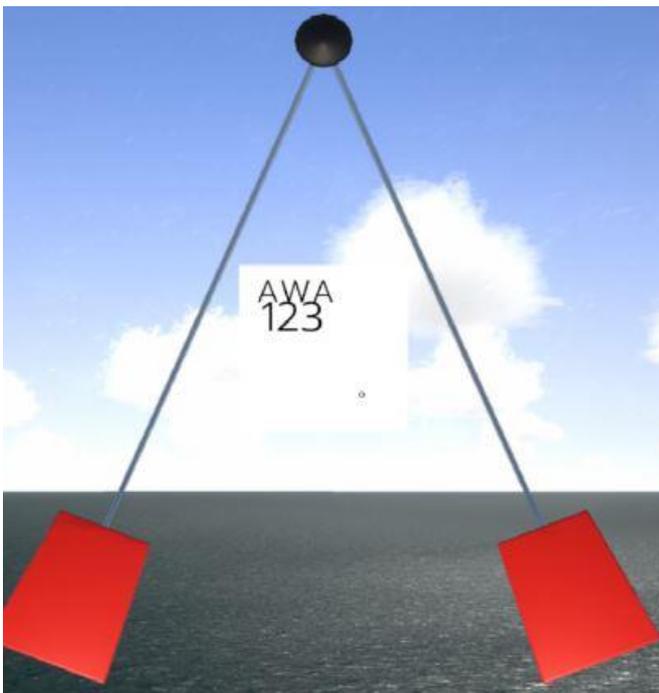
Scrollen Sie nach unten, bis Sie die Schriftgrößen für Titel, Wert und Einheit erreichen. Setzen Sie sie alle auf 0. Eine Schriftgröße von Null deaktiviert die Anzeige jeglichen Textes.



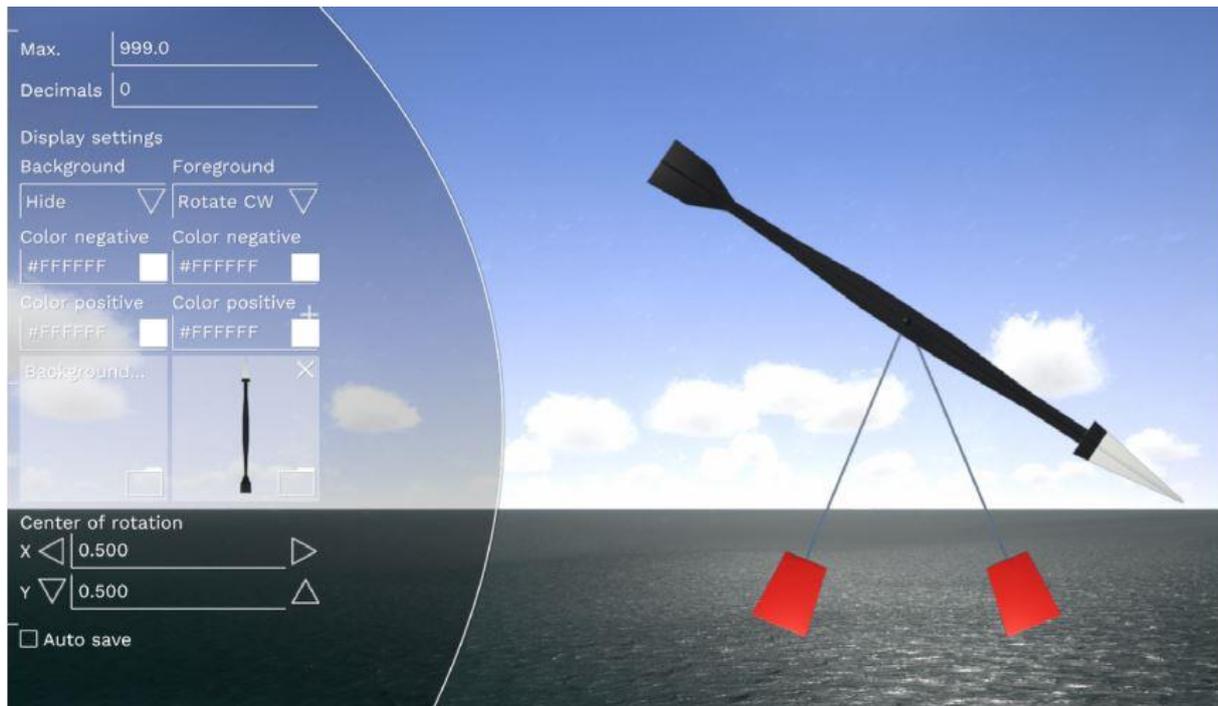
Die Windex-Basis wird jetzt auf dem Bildschirm angezeigt



Speichern Sie Ihre Änderungen und gehen Sie zurück zum Listenfeld „*Wertdefinitionen*“. Wählen Sie „*Wertdefinition hinzufügen*“. Dieses Mal wird der Wert auf den scheinbaren Windwinkel AWA eingestellt. Der neue Wert wird auf dem Bildschirm als Ziffern angezeigt.



Ändern Sie die Position auf 0,0 und die Größe auf 1,1, um den gesamten Bereich abzudecken. Scrollen Sie nach unten zu den Anzeigeeinstellungen der Wertdefinition und stellen Sie den Hintergrund auf „*Ausblenden*“ und den Vordergrund auf „*Im Uhrzeigersinn drehen*“ (CW). Wählen Sie die Windex-Nadeltextrur aus und stellen Sie die Farben auf #FFFFFF (weiß) ein. Scrollen Sie nun nach unten und schieben Sie alle Schriftgrößen auf Null. Dies sollte das Endergebnis sein.



## Zeichenreihenfolge

Die Bilder und Textwerte werden übereinander gezeichnet. Wenn eine später gezeichnete Ebene alle oder einen Teil der zuvor gezeichneten Ebenen überdeckt, sind diese nicht mehr sichtbar. Die Zeichenreihenfolge ist wie folgt:

1. Hintergrundtextur des Instruments der obersten Ebene
2. Werte in derselben Reihenfolge anzeigen, in der sie in der Liste der Wertdefinitionen angezeigt werden Pro Anzeigedefinition:
  - Hintergrundtextur
  - Titeltext
  - Wertetext
  - Einheitentext
  - Vordergrundtextur
  - Instrumentengehäusetextur der obersten Ebene
  - Instrumentenvordergrundtextur der obersten Ebene

Sie können die Reihenfolge der Wertdefinitionen mit den Pfeiltasten nach oben und unten neben dem Titelfeld der Wertdefinition ändern. Diese Instrumentenanzeige ist ein Beispiel für verschiedene Ebenen, die übereinander gezeichnet werden:



Der Hintergrund ist eine dunkelgraue, ins Schwarze übergehende Textur.

Die AWA- und AWS-Anzeige verwenden ein Hintergrundbild mit einem abgerundeten Kasten. Der rot-grüne Ring und der Schatten des mittleren Kreises sind eine feste Textur in einer Wertdefinition vom Typ „Keine, leer“. Der Text für Gradangaben und N, O, S, W rotiert im Uhrzeigersinn mit dem scheinbaren Windwinkel. Der Geschwindigkeitswert hat keinen Hintergrund, nur Text. Der Überschriftenabschnitt hat eine schwarze, teilweise transparente Hintergrundtextur. Die Gehäusetextur mit dem Sailaway-Logo deckt alle Teile ab, die über den Anzeigebereich hinausragen. Schriftart, Schriftgröße und Textausrichtung Die Schriftart wird pro Wertdefinition festgelegt und gilt für den Titel, den Wert und die Einheit. Sie können die Schrift horizontal stauchen, um eine kompaktere Lesbarkeit zu erhalten. Die Schriftart in dieser Anzeige ist um 40 % stauchen. Dies gilt für den Titel, den Wert und die Einheit.



Für den Titel, den Wert, die Dezimalstellen und die Einheit können Sie unterschiedliche Schriftgrößen einstellen. Der Titel wird immer an der linken unteren Ecke ausgerichtet. Der Wert wird immer am Dezimalpunkt ausgerichtet. Auch wenn keine Dezimalstellen vorhanden sind. Dies bedeutet, dass der ganzzahlige Teil des Wertes an der unteren rechten Ecke und die Dezimalstellen an der linken unteren Ecke ausgerichtet sind. Die Einheit wird an der unteren linken Ecke ausgerichtet. Dies kann nicht geändert werden, Sie können den Text jedoch verschieben, indem Sie die Position ändern. Dies ist jedoch fest und ändert sich nicht mit der Anzahl der angezeigten Ziffern oder Zeichen.

### **Berechnungen**

Standardmäßig wird der von Ihnen ausgewählte Wert (AWA, HDG, SD, COG usw.) direkt aus den internen Segelwerten verwendet. Es kann jedoch sein, dass Sie einige mathematische Berechnungen darauf anwenden möchten. Mit der oberen linken Listbox im Abschnitt „Wertdefinition“ können Sie etwas zum Rohwert hinzufügen oder davon abziehen.



Neben der Additions-/Subtraktionsliste können Sie einen anderen Segelwert auswählen, der in Ihrer Formel verwendet werden soll. Beispiel: Wenn Sie HDG zu AWA addieren, erhalten Sie AWD). Sie denken vielleicht: „AWD ist bereits in der Liste der Rohwerte“. Ja, aber dieser Wert ist nur im GPS-Modus verfügbar, da er die wahre nichtmagnetische Richtung des scheinbaren Windes angibt.

44

---

Wenn Sie „Keine“ auswählen, können Sie im Eingabefeld darunter einen festen Wert eingeben, der addiert oder subtrahiert werden soll. Mit dem nächsten Eingabefeld können Sie Ihren Wert multiplizieren und mit dem darunterliegenden können Sie eine Potenz anwenden (Quadratwurzel = 0,5. Quadrat = 2). Dies kann für eine Anzeige hilfreich sein, die kleine Geschwindigkeitsänderungen anzeigt. Und anders als bei der Reale Mathematik können Sie die Quadratwurzel eines negativen Werts ziehen. -9 hoch 0,5 ergibt also -3. Durch Anklicken des Kontrollkästchens können Sie den absoluten Wert (negative Werte werden positiv) des Ergebnisses übernehmen. Der Wert kann ausgeblendet werden, wenn er negativ oder positiv ist. Dies kann für eine Anzeige von Geschwindigkeitszunahme/-abnahme nützlich sein. Sie fügen 2 Wertdefinitionen hinzu. 1 mit einem grünen Balken, der nach oben gleitet und nur angezeigt wird, wenn der Wert positiv ist, und eine mit einem roten Balken, der nach unten gleitet und nur angezeigt wird, wenn der Wert negativ ist. Zuletzt können Sie den Wert zwischen einem Minimum und einem Maximum festlegen. Diese Grenzen werden auch verwendet, um die 0 und 1 zum Verschieben einer Textur oder zum Skalieren einer Textur in X- oder Y-Richtung zu bestimmen. Die Operationen werden in der folgenden Reihenfolge angewendet:

- Addieren / Subtrahieren - Multiplizieren - Potenzieren - Ein absoluter Wert - Entscheiden, ob „Ja“ oder „Nein“ angezeigt werden soll – Klemmen

### Horizontale oder vertikale Linie

Um eine horizontale oder vertikale Linie zu erstellen, fügen Sie eine Wertedefinition vom Typ „*Keine*“ hinzu. Für eine horizontale Linie:

Stellen Sie die Größe auf  $x = Ly = 0,005$  ein (passen Sie die Dicke Ihrer Linie an).

Stellen Sie die Position auf  $x = 0, y = 0,5$  ein (passen Sie die y-Position Ihrer Linie an).

Für eine vertikale Linie:

Stellen Sie die Größe auf  $x = 0,005, y = 1$  ein (passen Sie die Dicke Ihrer Linie an).

Stellen Sie die Position auf  $x = 0,5, y = 0$  ein (passen Sie die x-Position Ihrer Linie an).

Stellen Sie den Hintergrund auf „Immer anzeigen“ und die Hintergrundfarbe auf die gewünschte Farbe Ihrer Linie. Schieben Sie alle Schieberegler für die Schriftgröße auf 0. Dadurch wird die Anzeige von Text deaktiviert.

45

---

### **Auf dem Dashboard und/oder auf dem Boot anzeigen**

Instrumente, bei denen das Kontrollkästchen „*Auf dem Boot anzeigen*“ auf Ein gesetzt ist, können auf dem Boot selbst angezeigt werden. Um das Instrument auf einer Instrumentenanzeige an Bord sowie auf dem Dashboard auf Ihrem Bildschirm anzuzeigen, müssen Sie:

1. eine Gehäusetextur auf die Instrumentendefinition anwenden
2. dem Instrument eine Position auf dem Dashboard zuweisen
3. eine freie Instrumentenanzeige auf dem Boot haben.

Instrumente werden von oben nach unten und von links nach rechts ausgewählt. Die Reihenfolge der Instrumente auf Ihrem Bildschirm-Dashboard bestimmt, ob und wo die Anzeige auf dem Boot angezeigt wird. Die Reihenfolge der Instrumentenanzeigen auf Ihrem Boot wird durch die Koordinaten an Bord definiert. Es ist nicht möglich, ein Instrument nur an Bord anzuzeigen und es nicht auf dem Dashboard auf Ihrem Bildschirm zu platzieren. Sie können das Instrument auf Ihrem Dashboard jedoch unsichtbar machen, indem Sie im Dashboard-Bearbeitungsmodus auf das Augensymbol in der oberen linken Ecke klicken.

### **Bootsgeschwindigkeit**

#### **Online: Physik**

Die Geschwindigkeit des Bootes ist das Ergebnis einer komplexen Mischung von Kräften, die auf die Segel und den Rumpf wirken. Zu diesen Kräften gehören:

- Segeldruck und seitlicher Angriffspunkt dieser Kraft (der seitliche Angriffspunkt verschiebt sich je nach Segeltrimm und Mastbiegung)
- Segelwindwiderstand (abhängig vom Segelmaterial und der Luftströmungsgeschwindigkeit)
- Windwiderstand des Mastes und der Stage
- Windwiderstand der Kajüte
- Windwiderstand des Rumpfes
- Wasserreibung des Rumpfes (variiert je nach Ausmaß des Unterwasserbewuchses)
- Wasserwiderstand des Rumpfes (basierend auf Geschwindigkeit, Rumpfform, Gewicht, Gleiten vs. Verdrängung)
- Gewicht (Boot, Takelage, Proviant, Besatzung, Wasserballast) und die Verteilung dieses Gewichts (nur die Position der Besatzung und des Wasserballasts können geändert werden)
- Wasserwiderstand von Kiel, Schwertern, Tragflügeln und Rudern
- Hub- und Steuerkräfte von Tragflügeln und Rudern
- Wellenkräfte und Position im Wasser

Die Addition all dieser Kräfte ergibt eine Beschleunigung nach vorne, zur Seite, nach oben und in 3 Rotationsbeschleunigungen. Aber auch wenn dies ziemlich genau erscheint, ist es doch nicht viel mehr als ein schwacher Versuch, die Natur zu simulieren. Das Ergebnis kann genau das sein, was Sie

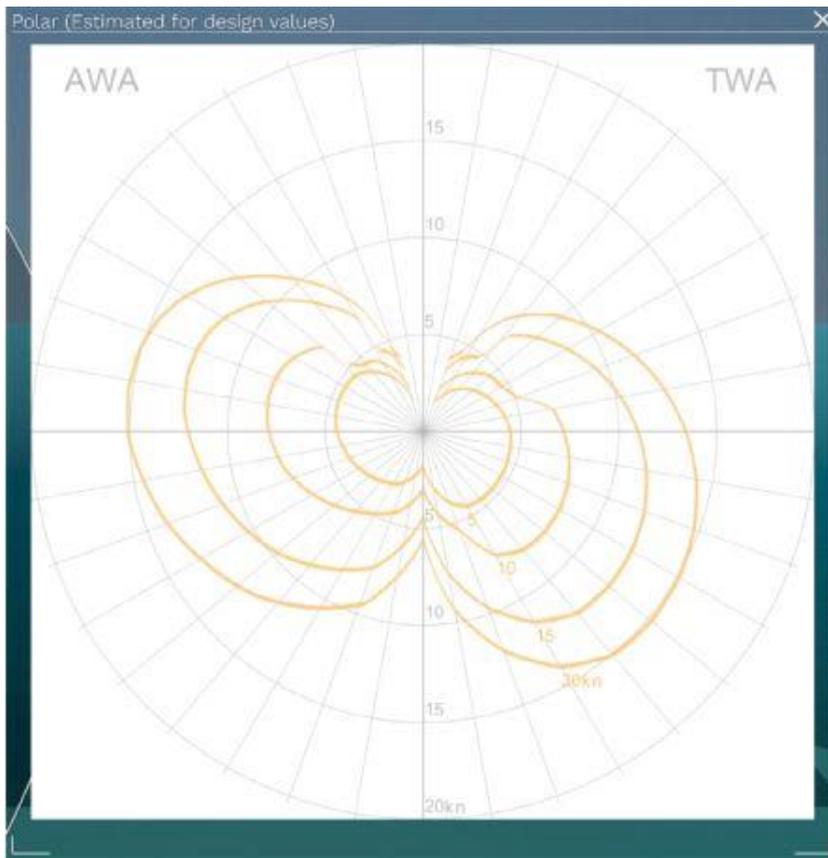
46

---

von einem Boot wie Ihrem erwarten würde, aber es kann auch zu schnell, zu langsam, zu ruckelig usw. sein. Wenn dies der Fall ist, wenden Sie sich an [support@sailaway.world](mailto:support@sailaway.world) und wir werden gemeinsam sehen, wo es schief läuft und was wir tun können, um das Verhalten realistischer zu gestalten.

### **OffLine : Polardiagramme**

Wie im vorherigen Kapitel erläutert, werden Polardiagramme nicht für normales Online-Segeln verwendet. Alle Berechnungen zu Geschwindigkeit, Krängung und Drift werden in Echtzeit mit den Kräften durchgeführt, die auf den Rumpf und die Segel wirken. Wenn sich der Segler jedoch abmeldet und das Boot weitersegelt, werden diese Berechnungen nicht mehr durchgeführt und stattdessen das Polardiagramm verwendet.



Sie sehen den TWA (True Wind Angle) auf der rechten Hälfte. Das Diagramm lässt sich wie folgt lesen:

- Suchen Sie den Windwinkel, z. B. 90 Grad. Der Winkel reicht von 0 Grad oben im Diagramm über 90 Grad auf der horizontalen Achse bis hin zu 180 Grad auf der unteren vertikalen Achse.
- Wählen Sie die orangefarbene Kurve aus, die am besten zum TWS (True Wind Speed) passt. Der TWS wird direkt neben den orangefarbenen Linien angezeigt.
- Lesen Sie die erwartete Geschwindigkeit des Bootes ab, indem Sie auf die grauen Kreise schauen. Die Geschwindigkeit in Knoten für jeden Kreis ist entlang der vertikalen Achse angegeben.

Je weiter die orangefarbene Linie vom Mittelpunkt entfernt ist, desto schneller segelt das Boot. Eine praktische Sache, die Sie aus diesen Polardiagrammen lernen können, ist der optimale Aufwind- und Abwind-Segelwinkel. Er wird ermittelt, indem Sie eine imaginäre horizontale Linie zeichnen, die die orangefarbene Kurve gerade berührt. Der Winkel, in dem sie die orangefarbene Linie berührt, ist der optimale Winkel.

Sailaway hat 3 Ebenen von Polardiagrammen.

1. Die hier im Bootsdesigner getroffene Vorhersage

1. Die aktuelle Polare für alle Boote dieses Bootsdesigns
2. Die aktuelle Polare für ein bestimmtes Boot

Sailaway wird immer versuchen, die spezifischste Polare zu verwenden, die für Ihr Boot verfügbar ist. Aber wenn Sie Ihr Boot gerade erst instanziiert haben, hat die Polare der Ebene 2 nicht genügend Daten, um genau zu sein, und kann nicht verwendet werden. Daher wird stattdessen die Polare der Ebene 1 verwendet. Wenn das Bootsdesign neu ist und die Polare der Ebene 1 ebenfalls nicht verfügbar ist, wird die Polare der Ebene 0 verwendet. Das Umschalten zwischen den Polarebenen erfolgt nicht durch Ein-/Ausschalten, sondern durch schrittweises Überschreiben der vorherigen Ebene. Je mehr Meilen gesegelt werden, desto unwichtiger wird die vorherige Ebene.

Wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind, werden Geschwindigkeit, Drift und Segelluftstromeffizienz des Bootes zusammen mit Windgeschwindigkeit und -richtung regelmäßig an den Server gesendet:

- der Auto-Segelmodus ist auf „ Meerwasser in Ihren Adern – Komplettes manuelles Segeln “ eingestellt
- der Kurs des Bootes ist seit einiger Zeit stabil und
- Wind/Strömung/Wellen werden nicht manuell geändert
- das Wasser ist mindestens 500 Meter tief
- die wahre Windgeschwindigkeit beträgt 3 Knoten oder mehr
- es gibt fast keine Strömung

Wenn Sie das hier lesen, denken Sie vielleicht : Oh nein, ich kann es mir nicht mehr leisten, entspannt zu segeln, ohne zu versuchen, schnell zu fahren. Wenn ich das tue, werden meine Polaren der Stufe 2 ruiniert. Nein. Machen Sie sich darüber keine Sorgen. Aus diesem Grund wird die Segeleffizienz mitgesendet. Wenn die Segeltrimmung weniger effizient ist als die vorherigen Aufzeichnungen, werden die Daten ignoriert. Wenn das Boot schneller als die Polare segelt, wird der Polarwert mit einem größeren Prozentsatz aktualisiert, als wenn das Boot langsamer als die Polargeschwindigkeit segelt. Letztendlich wird sich die Polare der Stufe 2 Ihres Bootes mit der Zeit nur verbessern, da nur die besten Ergebnisse verwendet werden. Sie entspannen sich und genießen den Sonnenuntergang so oft Sie möchten, ohne Angst haben zu müssen, Ihre persönlichen Polaren der Stufe 2 zu ruinieren. Sie denken vielleicht auch : Wenn ich bei günstiger Strömung schnell segle, wird die Polare noch besser. Nein. Sparen Sie sich die Mühe. Alle Parameter, einschließlich der Windgeschwindigkeit und -richtung, werden hinsichtlich der Strömung korrigiert, und wenn die Strömung zu stark ist, werden die Daten vollständig ignoriert. Es lohnt sich jedoch, sich selbst und sein Boot im schnellen Segeln zu trainieren. Je schneller Sie fahren, desto

besser sind Ihre persönlichen Level-2-Polaren und desto schneller segelt Ihr Boot, wenn es offline ist. Wenn Sie ein wettbewerbsfähiger und ehrgeiziger Spitzensegler sind, wäre es nicht ratsam, mit einem brandneuen Boot an einem Rennen teilzunehmen, denn offline wird es langsamer sein, als wenn Sie sich etwas Zeit genommen hätten, um Ihre persönlichen Level-2-Polaren dafür zu verbessern.

Die Polare der Stufe 1 werden auf die gleiche Weise aktualisiert wie die persönlichen Polare, aber sie verwenden alle Messungen von allen Booten desselben Designs. Daher hat nur ein einziges Boot nur minimale Auswirkungen darauf.

Sie können die kombinierten Polare der Stufe 0 + Stufe 1 anzeigen, indem Sie auf das kleine Polarsymbol unter dem Bootsdesign im Bildschirm „ My boats / Meine Boote “ klicken. Sie können die kombinierten Polare der Stufe 0 + Stufe 1 + Stufe 2 anzeigen, indem Sie auf das kleine Polarsymbol unter einem beliebigen Boot im Bildschirm „ Meine Boote “ klicken.

### **Karte** *Verwendung der Karte*

Sie können das Kartenfenster mit der Taste **M** oder durch Drücken von „ MENÜ „ und Klicken auf „ Karte “ ein - / ausblenden. Das Kartenfenster unterscheidet sich ein wenig von anderen Fenstern. Es aktiviert sich nicht automatisch. Wenn Sie also etwas anderes mit der Karte machen möchten, als sie nur im Auge zu behalten, müssen Sie durch Drücken der **Alt**-Taste zu sich selbst wechseln.



Wenn Sie irgendwo in der Karte klicken, wird ein Popup-Menü geöffnet, das zusätzliche Funktionen anzeigt und die Koordinaten der angeklickten Position werden automatisch in die Zwischenablage kopiert. Sie können in jedem anderen Programm oder im Sailway-Chat verwendet werden, indem Sie = **Strg-V** (oder Cmd-V für Mac) drücken.

49

## Popup-Menü

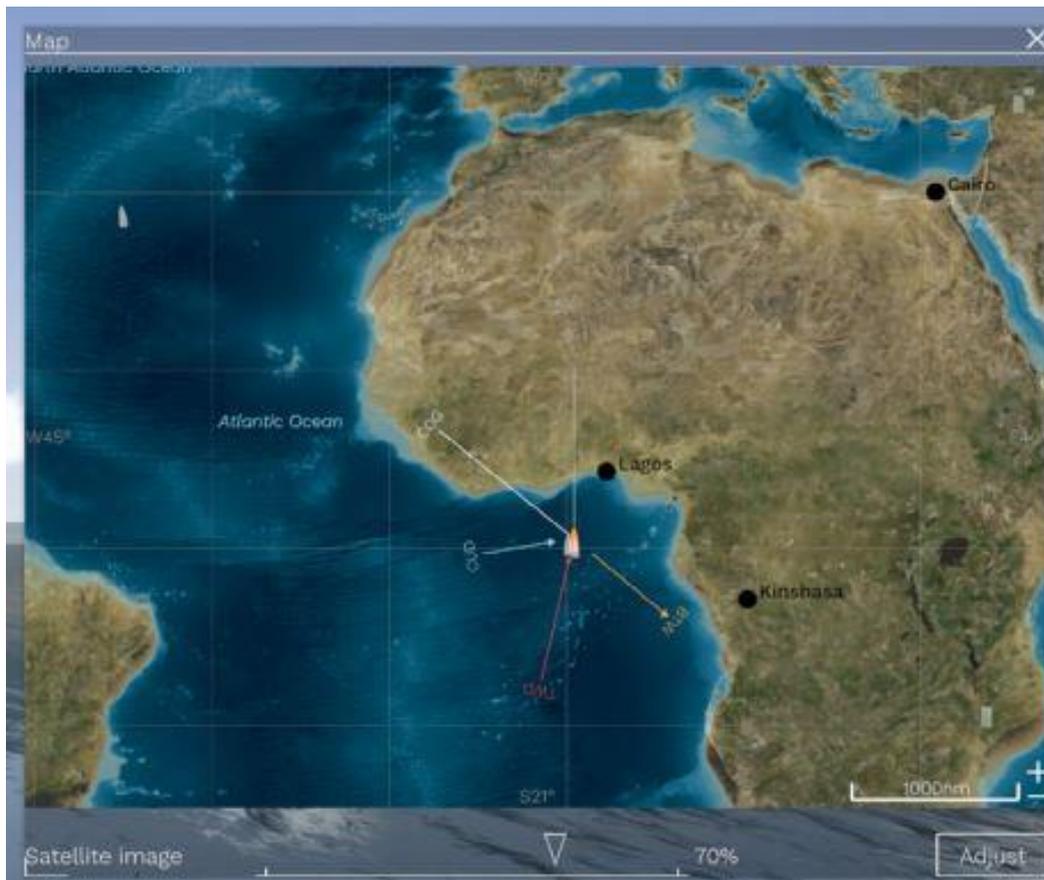
Wie die meisten Dinge in Sailway hat auch die Karte ein eigenes Popup-Menü. Sie können es aktivieren, indem Sie irgendwo auf die Karte klicken.



Die erste Option besteht darin, Ihr Boot zu dem angeklickten Ort zu teleportieren. Dies funktioniert natürlich nur, wenn Sie nicht an einem Rennen oder einem anderen Event teilnehmen.

## Satellitenbild-Overlay

Mit „*Satellitenbild*“ können Sie ein Overlay mit den Satellitenbildern für die angezeigte Region über die Karte legen. Unten auf der Karte kann die Deckkraft dieses Overlays mit dem Schieberegler angepasst werden. Wenn das Bild nicht genau mit der darunterliegenden Geografie übereinstimmt, können Sie auf „*Anpassen*“ klicken und dann die Ecken des Satellitenbilds ziehen, um es mit der darunterliegenden Karte in Einklang zu bringen. Stellen Sie zunächst die Deckkraft auf etwas weniger als 50 % ein, damit Sie sowohl die Karte als auch das Satellitenbild sehen können.



Wenn Sie das Popup-Menü der Karte erneut öffnen und erneut auf „ *Satellitenbild* “ klicken, wird die Bildüberlagerung deaktiviert und zur Standardkarte zurückgeschaltet.

50

### **Benutzerdefiniertes Bild-Overlay**

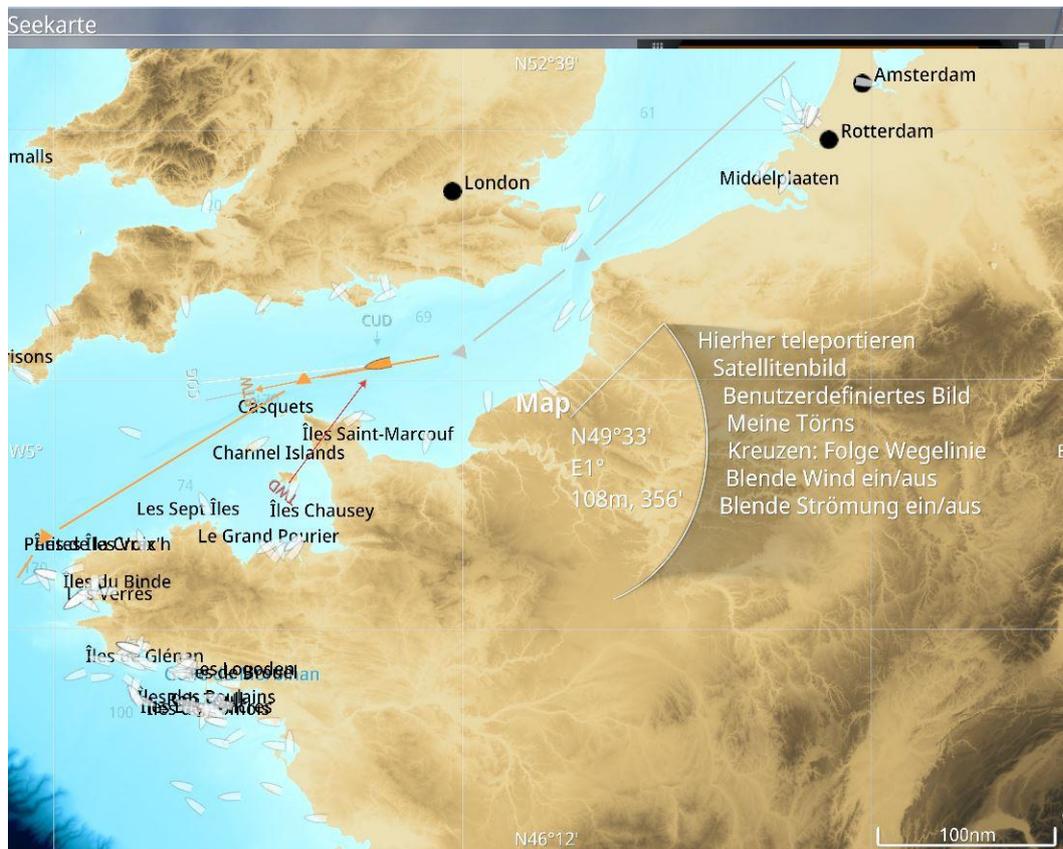
Mit „ *Benutzerdefiniertes Bild* “ können Sie ein beliebiges Bild über die Karte legen. Dies ist nützlich, wenn Sie einen Scan einer Seekarte haben und dieses über die Karte legen möchten. Nachdem Sie das Bild (.PNG oder .JPG) ausgewählt haben, sind die Bedienelemente dieselben wie bei der Funktion „ *Satellitenbild* “.

### **Routen**

Routen bestehen aus einem Startwegpunkt (Startpunkt), einem Endwegpunkt (Ziel) und null oder mehreren Wegpunkten dazwischen, die die zu verfolgende Route vorgeben.

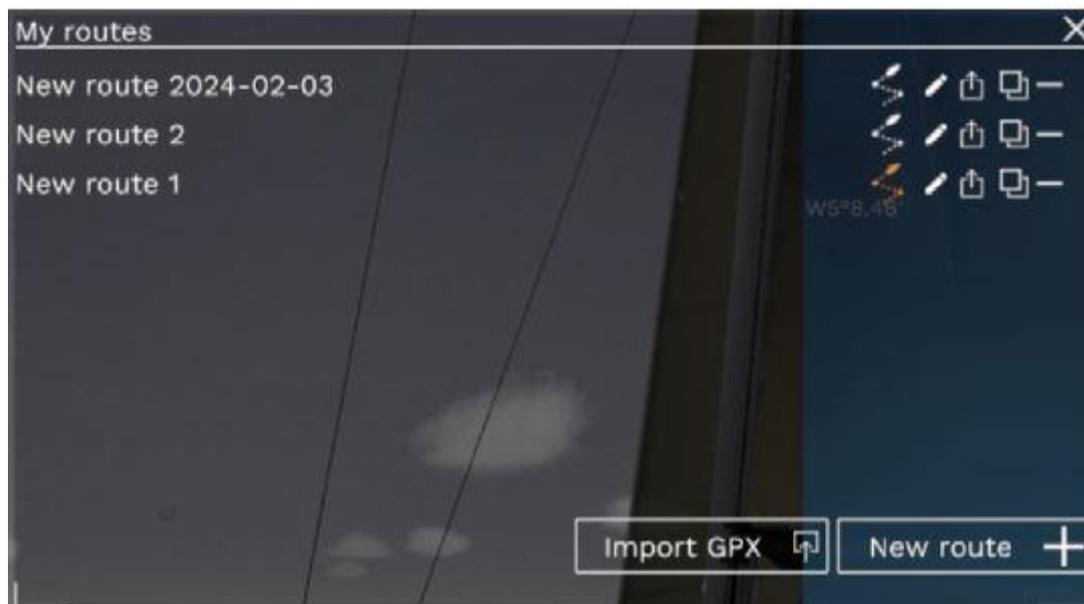
Routen werden auf dem Sailaway-Server gespeichert, können aber auch in eine **GPX-Datei** exportiert oder aus einer GPX-Datei importiert werden.

Zuerst öffnen Sie das Fenster „ *Meine Routen* “ innerhalb der Karte. Klicken Sie dazu in die Karte und wählen Sie die Option [ „ *meine Törns* „ ]



„Meine Routen“ [ meine Törns ] zeigt eine Liste der Routen, die Sie zuvor erstellt haben.

51



Wenn Sie auf eine Linie klicken, wird die Route auf der Karte angezeigt.

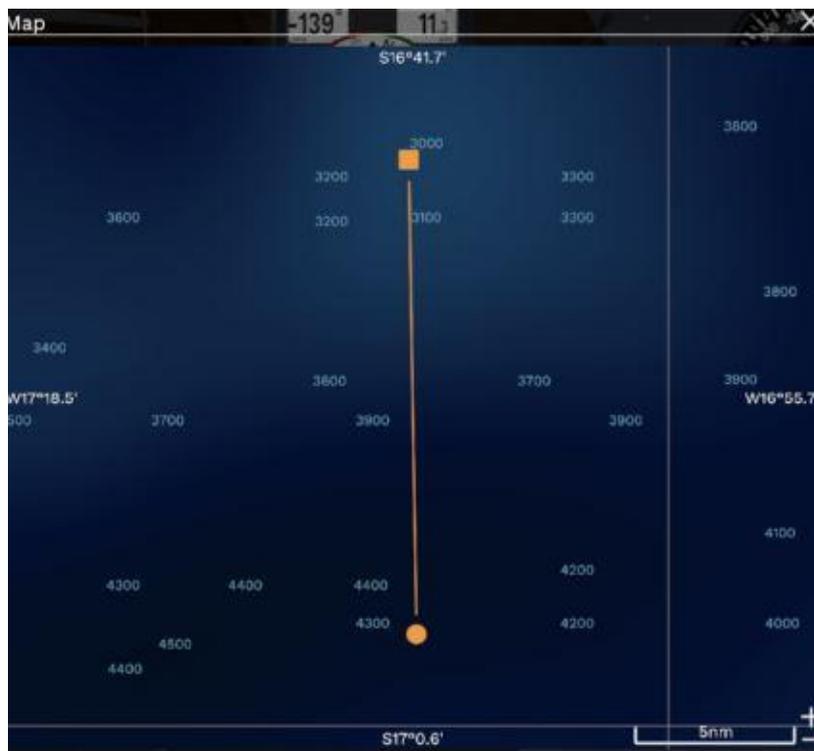
Beachten Sie, dass es eine Linie mit einem orangefarbenen Routensymbol gibt. Dies ist die Route, der Ihr Boot

aktuell folgt. Wenn Sie auf das Routensymbol einer der anderen Linien klicken, ändert sich die Route für Ihr Boot in die durch diese Linie dargestellte. Die Namen der Routen in diesem Beispiel sind nicht sehr informativ, aber durch Klicken auf das kleine Bleistiftsymbol können Sie den Namen bearbeiten.

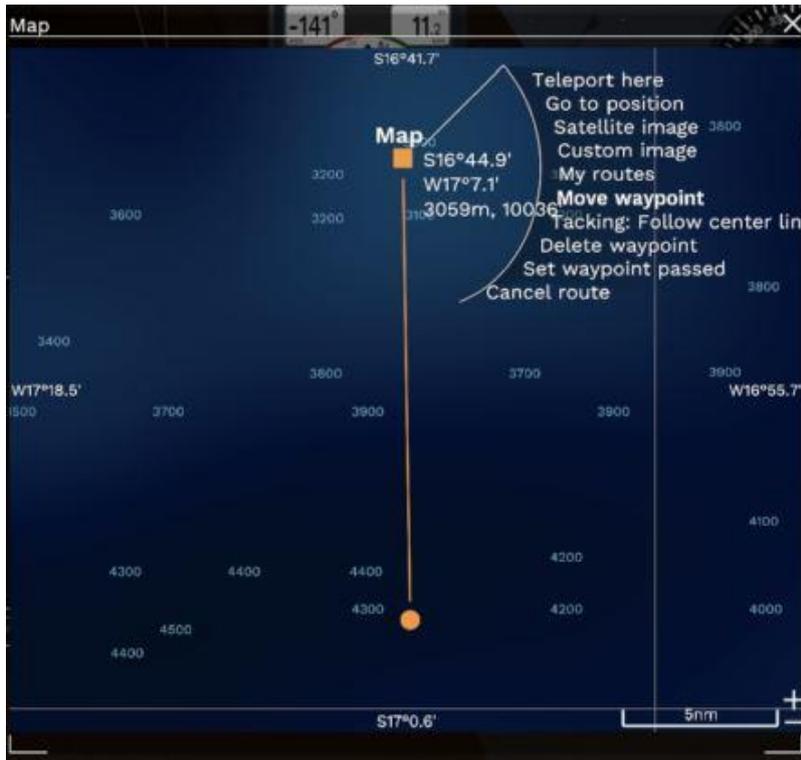
Um die Wegpunkte einer Route als **GPX**-Datei zu **exportieren**, können Sie auf die kleine Schaltfläche „*Teilen*“ (3. Von rechts) einer der angezeigten Linien klicken. Durch Klicken auf das Kopiersymbol (2. Von rechts) können Sie der Liste eine neue Linie mit genau denselben Wegpunkten wie die ursprüngliche hinzufügen. Mit dem Minuszeichen können Sie eine Route löschen.

Sie können eine Route aus einer **GPX**-Datei **importieren**, indem Sie auf die Schaltfläche „*GPX importieren*“ unten im Fenster „*Meine Routen*“ klicken.

Durch Klicken auf die Schaltfläche „*Neue Route*“ in der unteren rechten Ecke können Sie der Liste eine neue, leere Route hinzufügen. Sie wird in der Karte angezeigt und Sie können dort auch die Wegpunkte bearbeiten.



Die neue Route hat nur einen runden Punkt am Anfang ( Startpunkt ) und ein Quadrat am Ende der Route ( Ziel ). Sie können einen von beiden verschieben, indem Sie auf den Punkt oder das Quadrat klicken und im Popup-Menü „*Wegpunkt verschieben*“ auswählen.

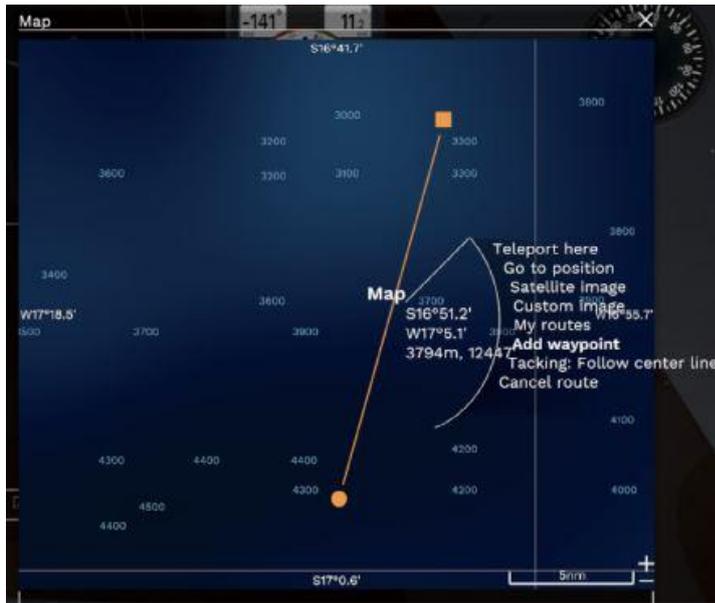


Der Wegpunkt ist jetzt größer als zuvor und Sie können ihn anklicken und an eine beliebige Stelle ziehen. Zoomen Sie bei Bedarf mit dem Scrollrad hinein oder heraus.

53



Klicken Sie irgendwo in der Mitte der orangefarbenen Linie Ihrer Route und wählen Sie „*Wegpunkt hinzufügen*“ aus dem Popup-Menü, um einen Wegpunkt hinzuzufügen.



54



Wenn Sie auf die Option „Wenden : Mittellinie folgen“ klicken, ändert sich das Offline-Verhalten des Bootes auf diesem Abschnitt der Route. Die Linie ändert sich in eine Doppellinie und dem Popup-Menü wird eine zusätzliche Option „Wenden : Optimalen Pfad verwenden“ hinzugefügt.



Im Modus „*Mittellinie folgen*“ bleibt das Boot so weit wie möglich an der Mittellinie Ihrer Route. Dies ist besonders nützlich, wenn sich neben der Routenlinie flache Bereiche befinden. Das System vermeidet flaches Wasser oder Land nicht automatisch, wenn es offline segelt. Das Boot darf maximal 5 % der Entfernung zwischen den beiden Wegpunkten außerhalb der Rumpflinie segeln. Im Modus „*Optimalen Pfad verwenden*“ darf das Boot weiter von der Linie abweichen und die Gezeitenströmung voraussehen oder beim Kreuzen gegen den Wind länger über denselben Bug segeln. Das Boot darf maximal 15 % der Entfernung zwischen den beiden Wegpunkten außerhalb der Rumpflinie segeln

## Seezeichen

Wenn Sie auf der Karte auf die Position einer Boje oder eines anderen Seezeichens klicken, werden einige zusätzliche Optionen angezeigt, wenn Sie zum Bearbeiten der Welt berechtigt sind.



Die Seezeicheneigenschaften können bearbeitet, das Seezeichen gelöscht oder ein neues Seezeichen hinzugefügt werden.



### Offline segeln

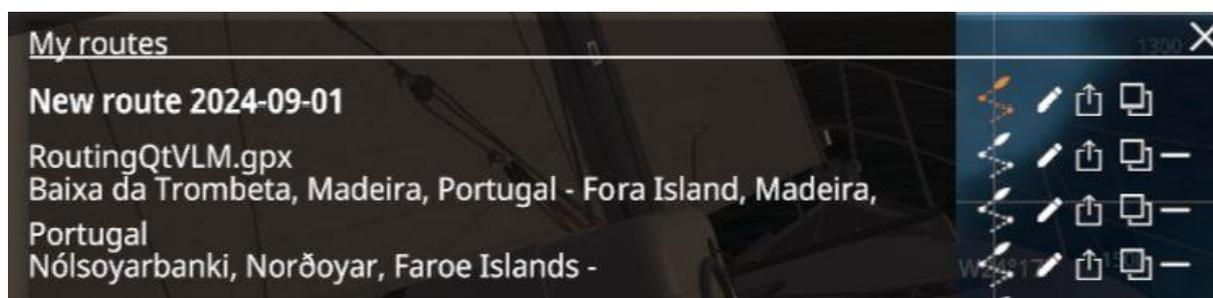
Das Boot segelt oder treibt weiter, während Sie offline sind, wenn die automatische Navigation auf einen der folgenden Modi eingestellt ist:

- Kurs beibehalten

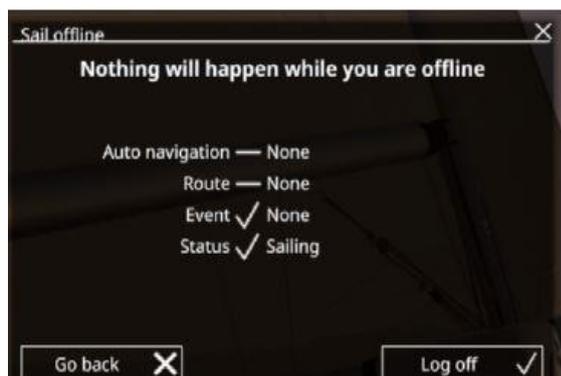
- scheinbaren Windwinkel beibehalten

- Route folgen

Wenn die Auto-Navigation ausgeschaltet ist, passiert nichts, wenn Sie offline sind. Das Boot wartet einfach, bis Sie wieder online sind. Für das Offline-Segeln ist außerdem eine Route mit Wegpunkten erforderlich. Diese müssen Sie in der Karte festlegen ( **Taste M** ). Klicken Sie auf die Karte, wählen Sie „*Meine Routen*“ und wählen Sie eine Route aus oder erstellen Sie eine neue Route. Vergessen Sie nicht, die Route zu aktivieren, indem Sie auf das Kreuzsegel-Symbol klicken. Es wird orange, wenn eine Route aktiviert ist.



Wenn Sie an einem Rennen oder einer anderen Art von Veranstaltung teilnehmen, ist es möglich, dass Offline-Segeln für diese Veranstaltung nicht erlaubt ist. Dadurch wird verhindert, dass Ihr Boot offline segelt. Bei den meisten Veranstaltungen ist dies jedoch zulässig. Und wenn Sie nicht an einer Veranstaltung teilnehmen, ist dies auch kein Problem. Schließlich muss der Anker gelichtet werden, das Boot darf nicht festgemacht sein, es darf nicht auf Grund gelaufen sein und die Segel müssen gehisst werden. All dies wird vor dem Abmelden für Sie überprüft und in diesem Fenster angezeigt:



Das heißt: wenn Sie sich auf die richtige Weise abmelden. Öffnen Sie das Hauptmenü ( **ESC-Taste** ), wählen Sie „*Beenden*“, das Fenster wird geöffnet, wählen Sie „*Abmelden*“, wenn Sie 4 Häkchen sehen.

## Verlassen

Ein weiterer Grund, warum ein Boot nicht offline segelt, ist, wenn es als verlassen gilt. Dies passiert, wenn Sie 28 Tage lang nicht online waren und sich nicht bei Ihrem Boot angemeldet haben. In diesem Fall wird Sailaway das Boot vollständig ignorieren. Um

dieses Problem zu lösen, müssen Sie Ihr Boot für eine kurze Zeit noch einmal online segeln.

### **Keine Nahrung oder kein Wasser mehr**

Wenn das Boot auf begrenzte Vorräte eingestellt ist, reduziert das Programm schrittweise die verbleibende Menge an Nahrung und Wasser, bis sie aufgebraucht ist. Wenn dies geschieht, gilt die Besatzung als tot oder nicht segelfähig und der Status des Bootes ändert sich zu „*Treibend*“ und alle Segel werden eingeholt. *Das Boot verbraucht 1 kg Nahrung pro Person und Tag und 1,5 bis 3 Liter Wasser pro Person und Tag.* Dies hängt von der Temperatur ab. Vielleicht können Sie auch einfach eine enorme Menge an Nahrung und Wasser stapeln, aber vergessen Sie nicht, dass dies das Boot belastet. Es wirkt sich auf die Geschwindigkeit Ihres Bootes aus.

### **Driften**

Wenn die automatische Navigation eingestellt ist, das Boot aber keine Segel gesetzt hat, wird es mit der Strömung und dem Wind treiben. Der Kurs wird immer dem Wind zugewandt sein, unabhängig von Wellengang oder anderen Umwelteinflüssen.

### **Auf Grund laufen**

Wenn Ihr Boot auf Grund läuft, wird es (natürlich) anhalten und alle Segel werden gesetzt. Es bleibt an Ort und Stelle und wird nicht erneut aktualisiert, bis Sie online gehen und das Problem lösen. Selbst wenn das Boot bei Ebbe auf Grund gelaufen ist und die Flut inzwischen gestiegen ist, bleibt es an Ort und Stelle.

### **Kein Wegpunkt mehr vorhanden**

Wenn die automatische Navigation auf „*Route folgen*“ eingestellt ist und das Ziel erreicht ist ( es gibt keinen Wegpunkt mehr, zu dem man segeln kann ), wird das Boot den Anker werfen und alle Segel setzen. Dies geschieht auch, wenn Sie vergessen haben, überhaupt eine Route festzulegen !!

### **Anker werfen**

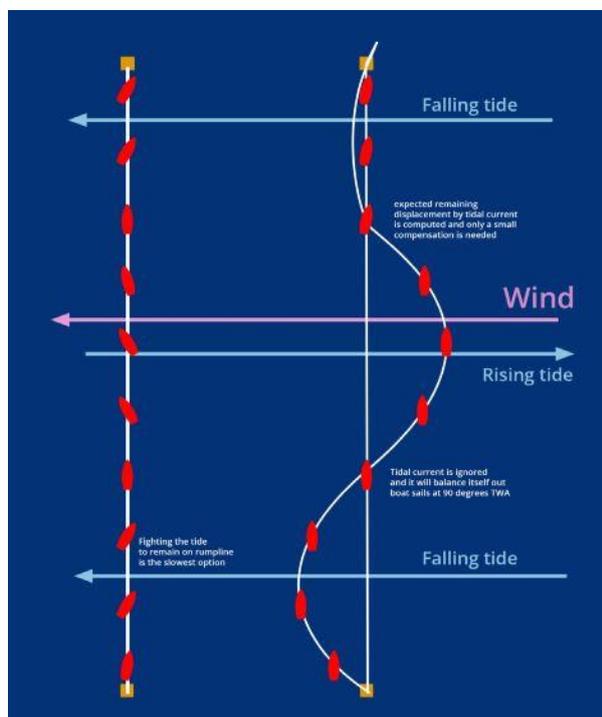
Wenn der Anker geworfen wird, gilt er als normaler Anker, wenn die Wassertiefe *weniger als 50 Meter* beträgt. Wenn das Wasser *tiefer ist*, gilt der Anker als *ein im Wasser schwimmender Fallschirm*. Ein echter Anker hält das Boot an Ort und Stelle. Egal, was passiert. Wenn der Wind dreht, würde man erwarten, dass sich das Boot um den Anker dreht. Aber es dreht sich stattdessen um die eigene Achse. Wenn es stürmt oder die Strömung sehr stark ist, würde man erwarten, dass der Anker rutscht. Aber er bleibt fest an seinem Platz. Vielleicht in einer zukünftigen Version.

Ein treibender Anker ist eine andere Geschichte. Das Boot treibt langsam mit der Meeresströmung, der Gezeitenströmung und dem Wind. Während die Richtung in Richtung Wind bleibt. Sie können den treibenden Anker nicht am Heck festbinden. Oder zumindest können Sie das nicht angeben.

### Gezeitenströmung

Es ist im Allgemeinen keine gute Praxis, zu versuchen, gegen die Gezeitenströmung anzukämpfen, wenn der Wegpunkt, den Sie erreichen möchten, weit entfernt ist. Es geht viel schneller, wenn Sie Ihr Boot mit der Strömung treiben lassen und es dann bei Ebbe zurücktreiben lassen. Sailaway übernimmt das für Sie, wenn Sie die automatische Navigation auf „Route folgen“ einstellen. Nur wenn die geschätzte Zeit bis zum Wegpunkt weniger als 12 Stunden ( ein vollständiger Gezeitenzyklus ) beträgt, berechnet es die erwartete Gezeitendrift und versucht, den Kurs anzupassen, um sie auszugleichen.

59



In dieser Zeichnung können Sie sehen, dass das Boot links versucht, gegen die Strömung anzukämpfen, um auf Kurs zu bleiben. Aber dieses Boot wird den nächsten Wegpunkt viel später erreichen als das Boot rechts. Dieses Boot lässt die Strömung ihre Arbeit machen und vertraut darauf, dass sich die Flut wendet. Irgendwann berechnet die Offline-Segelroutine die verbleibende Zeit bis zum Wegpunkt und die Gesamtverschiebung, die in dieser Zeit zu erwarten ist. Der dadurch entstehende Versatz wird dann durch eine leichte Anpassung des Kurses ausgeglichen. In der Zeichnung liegt dieser Punkt 6 Stunden vor Erreichen des Wegpunkts, um den Vorgang besser zu veranschaulichen. In der Offline-Segelroutine liegt dieser Punkt 12 Stunden vor Erreichen des Wegpunkts. Der

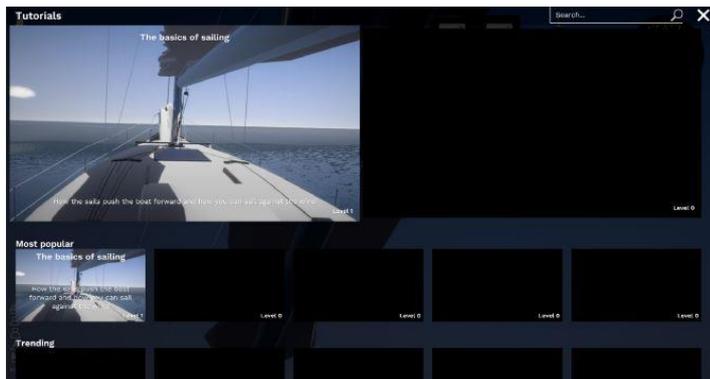
optimale Kurs zum Wegpunkt sollte gleichbleiben, wenn die Berechnungen perfekt sind, wird jedoch ständig neu berechnet, um sicherzustellen, dass das Boot schließlich genau am Wegpunkt ankommt. Die Flut ist nicht immer eine perfekte Sinuskurve. Daher bringt der vollständige 12-Stunden-Zyklus, den Sie in der Zeichnung sehen, das Boot möglicherweise nicht wieder auf die Rumpflinie zurück. Aber nach 24 Stunden sollte der Unterschied viel geringer sein und schließlich, 12 Stunden vor Erreichen des Wegpunkts, die Offline-Routine

gleich die momentan vorhandene und in der verbleibenden Fahrzeit zu erwartende Verdrängung aus. Bei der Festlegung der Route haben Sie mit einer Marge von 15 % der Gesamtstrecke gerechnet. Beachten Sie jedoch, dass bei Gezeitenströmungen dieser Maximalwert erhöht wird, damit die Gezeitenströmung ihre Arbeit verrichten kann. Eine Ausnahme hiervon besteht, wenn Sie den Abschnitt Ihrer Route auf den Modus „*Folge der Mittellinie*“ eingestellt haben. In diesem Fall beträgt die maximale Entfernung zur Mittellinie 5 %, was sehr wenig Spielraum zum Ausgleich der Gezeitenströmung lässt. Bootsgeschwindigkeit Die Bootsgeschwindigkeit im Offline-Zustand wird aus dem Polar Diagramm für Ihr Boot übernommen. Unabhängig von allen Trimmeinstellungen und sogar unabhängig von der Segelstärke des Bootes. Dies wird sich in Zukunft ändern, aber im Moment segelt das Boot bei sehr leichtem Wind mit optimaler Geschwindigkeit, während das Großsegel doppelt geriffelt ist und das Boot eine Sturmfock fährt. Das Boot wird auch kein Problem damit haben, bei heftigem Sturm gegen den Wind zu segeln, während ein Gennaker läuft. Dies wird zweifellos zu einigen verrückten Situationen führen, sobald Sie sich anmelden. Seien Sie besser vorsichtig.

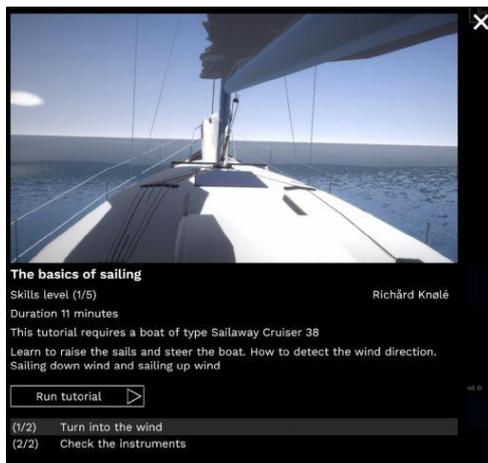
### **Tutorials** - *Ein Tutorial ausführen*

Gehen Sie zum Hauptmenü ( **ESC-Taste** oder klicken Sie auf das **Segelsymbol** in der linken oberen Ecke des Bildschirms ). Gehen Sie zu „*Zu erledigende Aufgaben*“ und dann zu „*Tutorials*“.

Nun erscheint ein Bildschirm, der alle verfügbaren Tutorials anzeigt.



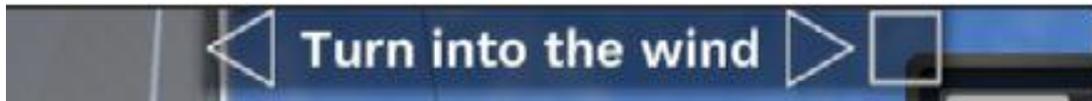
Die Tutorials werden in Kategorien angezeigt. Sie können vertikal durch die Kategorien und horizontal durch die Tutorials pro Kategorie scrollen. Klicken und ziehen Sie dazu einfach mit der Maus. In der oberen linken Ecke befindet sich ein Suchfeld, in das Sie einen Teil des Titels des gesuchten Tutorials eingeben können. Es durchsucht auch das Beschreibungsfeld der Tutorials. Wenn Sie also nach einem Tutorial zur Himmelsnavigation suchen, suchen Sie nach „ *Himmel* “ oder „ *Stern* “. Wenn Sie auf eines der Tutorials klicken, wird ein neues Fenster geöffnet, in dem die vollständige Beschreibung des Tutorials, das Schwierigkeitsniveau, für das es gedacht ist, die Dauer der Ausführung und eine Liste aller Schritte angezeigt werden, durch die Sie das Tutorial führt.



Klicken Sie auf die Schaltfläche „ *Tutorial ausführen* “, um das Tutorial zu starten.

Einige Tutorials sind für ein bestimmtes Bootsdesign oder eine bestimmte Bootsklasse konzipiert. Wenn Sie derzeit kein Boot dieses Designs oder dieser Klasse segeln, werden Sie aufgefordert, zu wechseln. Wenn Sie kein Boot des erforderlichen Designs oder der erforderlichen Klasse besitzen, können Sie das Tutorial nicht ausführen. Tutorials

bestehen aus einem oder mehreren Schritten. Der Titel des aktuellen Schritts wird oben oder unten auf dem Bildschirm angezeigt.



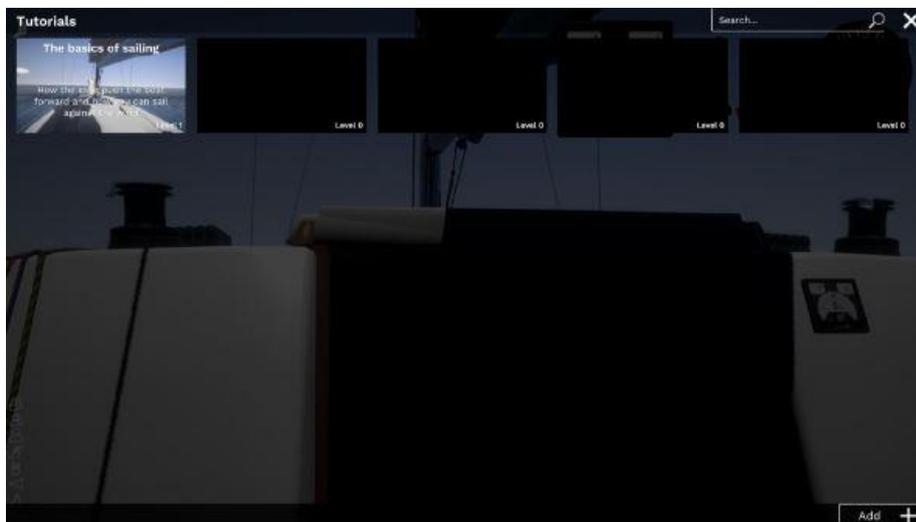
Mit den Pfeiltasten neben der Kachel können Sie zum nächsten Schritt gelangen oder einen Schritt zurückgehen. Sie können das Tutorial beenden, indem Sie auf die quadratische Stopptaste drücken. Bei jedem Schritt wird eine Erklärung und / oder ein Anleitungstext und / oder ein Bild angezeigt, um ein Konzept zu erklären.



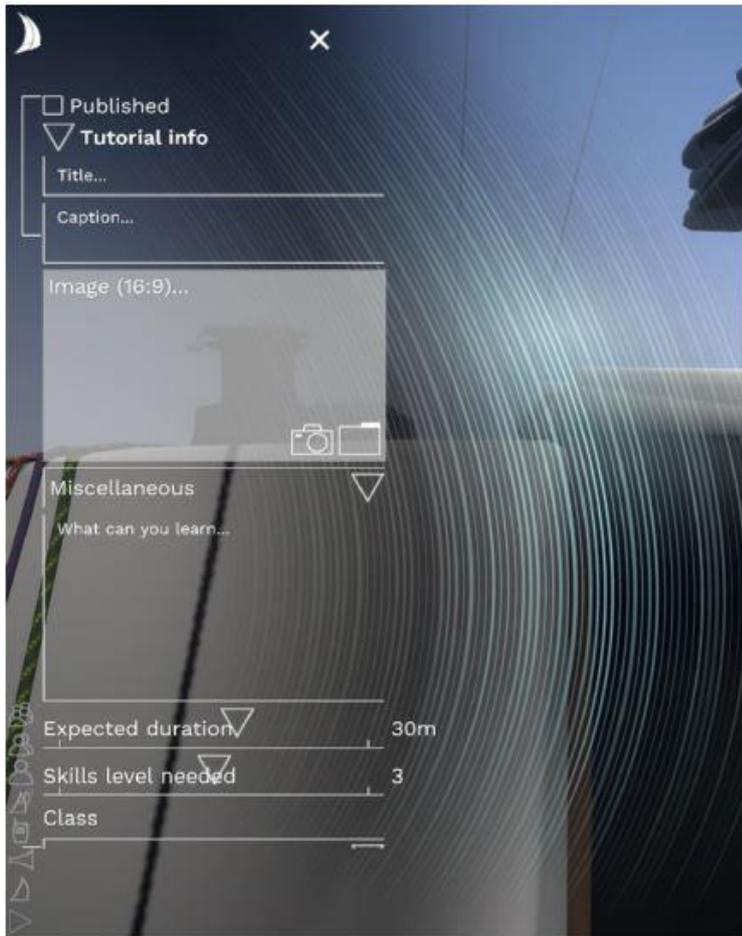
Wenn Sie das Ende des Tutorials erreicht haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Tutorial beenden oder von vorne beginnen möchten. Wenn Sie sich für die Beendigung entscheiden, wird der Tutorial-Auswahlbildschirm erneut angezeigt. Sie können ihn schließen, indem Sie auf die Schaltfläche „**X-Schließen**“ in der oberen rechten Ecke klicken.

### Erstellen eines Tutorials

Gehen Sie zum Hauptmenü und klicken Sie auf „*Beitragen*“ und dann auf „*Ein Tutorial erstellen*“. Es erscheint derselbe Tutorial-Auswahlbildschirm wie bei Running a Tutorial, aber dieses Mal werden nur die von Ihnen erstellten Tutorials angezeigt und in der rechten unteren Ecke befindet sich eine Schaltfläche „*Hinzufügen*“.



Durch Klicken auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ wird ein neues, leeres Tutorial erstellt.



### **Grundlegende Informationen zum Tutorial**

Als Erstes müssen Sie den Titel für das Tutorial festlegen. Die Überschrift ist eine kurze Beschreibung, die zusammen mit dem Bild und dem Titel auf dem Tutorial-Auswahlbildschirm angezeigt wird. Alle Tutorials sind in eine der folgenden Kategorien eingeteilt:

Grundlagen des Segelns - Optimale Segeltrimmung – Navigation - Verschiedenes

Falls Ihr Tutorial in mehr als eine Kategorie fällt, müssen Sie diejenige auswählen, die am besten passt. Die voraussichtliche Dauer und das erforderliche Fähigkeitsniveau geben dem Segler eine Vorstellung davon, was ihn erwartet.



Indem Sie eine Klasse oder ein Bootsdesign auswählen, zwingen Sie den Segler, nur ein Boot dieses Designs oder dieser Klasse zu verwenden, um das Tutorial durchzuführen. Wenn Sie ein Tutorial erstellen, das sich an neue Segler richtet, verwenden Sie am besten das „*Sailaway Cruiser 38*“ für Ihr Tutorial. Dies ist das Boot, mit dem jeder neue Segler beginnt, wenn er Sailaway gerade installiert und sich zum ersten Mal anmeldet.

**Klicken Sie auf Speichern, um Ihre Änderungen zu speichern.**

Wenn das gesamte Tutorial mit allen Schritten fertig und getestet ist, können Sie das Kontrollkästchen „*Veröffentlicht*“ aktivieren, um es allen Seglern zur Verfügung zu stellen.

### Schritte des Tutorials

Jedes Tutorial besteht aus einem oder mehreren Schritten. Um den Segler zu unterweisen, kann jeder Schritt:

- einen Titel anzeigen
- eine Beschreibung, Erklärung oder Anweisung anzeigen
- ein Bild anzeigen

Und um die Bedingungen für die Anweisung durchzusetzen, kann jeder Schritt:

- die Tageszeit einstellen
- Wetter, Strömung, Seebedingungen einstellen
- das Boot positionieren
- den Segelmodus einstellen
- den automatischen Navigationsmodus einstellen
- die Segel setzen/einholen
- die Karte öffnen/schließen
- den Avatar positionieren

Der erste Schritt sollte immer die Wetterbedingungen festlegen und das Boot an einen bestimmten Ort teleportieren. Andernfalls könnte das Boot in einem heftigen Sturm in einer stockfinsternen Nacht auf Grund laufen. Obwohl dies ein Szenario für ein Level-5-Tutorial sein könnte, ist es wahrscheinlicher, dass Sie das Boot tagsüber an einem schönen Ort positionieren möchten. Es kann hilfreich sein, wenn diese Position irgendwo in der Nähe einer Küste liegt, ohne dass unmittelbare Gefahr besteht, auf Grund zu laufen. Die Küste kann bei der Orientierung helfen.

### **Machen Sie einen Plan**

Bevor Sie mit der Erstellung der Tutorial-Schritte beginnen, schreiben Sie die Geschichte Ihres Tutorials auf. Zum Beispiel:

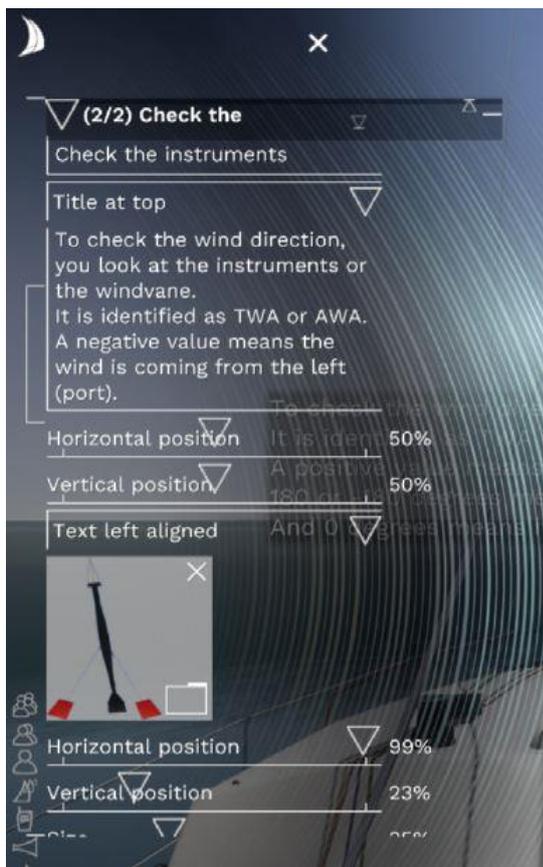
- erklären, warum ein Boot in den Wind zeigen sollte, wenn das Hauptsegel gesetzt ist
- erklären, wie man herausfindet, aus welcher Richtung der Wind weht
- den Segler das Boot gegen den Wind drehen lassen
- -erklären, was ein Fall ist
- den Segler das Hauptsegel setzen lassen
- den Segler in Richtung 60 Grad steuern lassen
- -erklären, wie Segel funktionieren
- das Boot um 180 Grad drehen
- das Boot um 90 Grad drehen
- das Boot um 45 Grad drehen
- auf -45 Grad wenden
- erneut auf 45 Grad wenden
- -erklären, wie ein Boot gegen den Wind segeln kann
- das Boot um 170 Grad drehen
- das Boot um -170 Grad drehen
- den Unterschied zwischen einer Halse und einer Wende erklären
- das Boot um 45 Grad drehen
- die Genua setzen
- beenden

Einige davon erfordern möglicherweise mehrere Schritte im Tutorial, da nicht alles durch nur ein Bild und einen Textabschnitt klar erklärt werden kann. Es kann ratsam sein, die Hintergrundbilder, die Sie anzeigen möchten, vorher zu erstellen. Wenn Sie PNG als Format für Ihre Bilder verwenden, können diese transparent sein, damit sie nicht zu viel des Bildschirms bedecken und nur das zeigen, was Sie zeigen möchten.

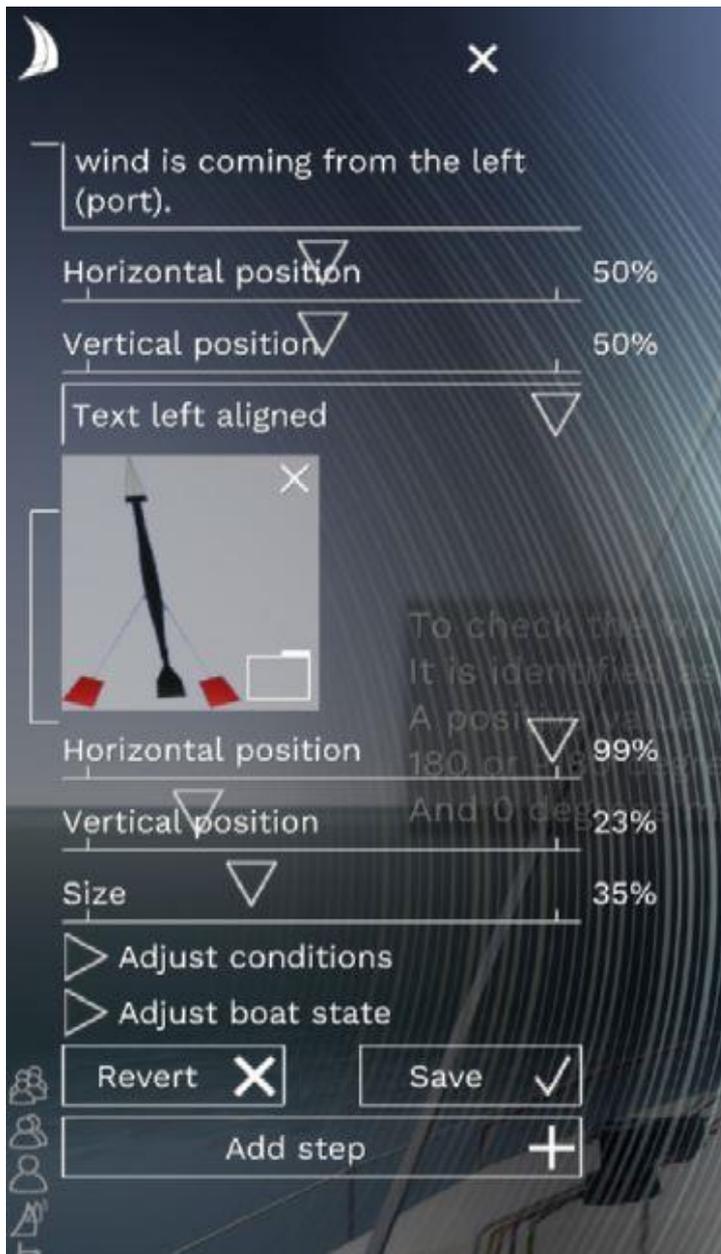
## Datenfelder für Tutorial-Schritte

Jeder Schritt hat einen Titel, der oben oder unten auf dem Bildschirm des Benutzers angezeigt wird. Der Titel ist obligatorisch und dient als Leitfaden durch das Tutorial. Der Titel wird von einer Schaltfläche begleitet, um einen Schritt zurückzugehen, einer Schaltfläche, um zum nächsten Schritt zu gelangen, und einer Stopp-Schaltfläche.

Der Schritt kann eine Anweisung oder Erklärung als Text enthalten, die auf dem Bildschirm des Benutzers angezeigt wird. Die Position des Textes kann durch Ziehen der beiden Schieberegler für die horizontale und vertikale Position geändert werden. Die Ausrichtung des Textes kann ebenfalls geändert werden.



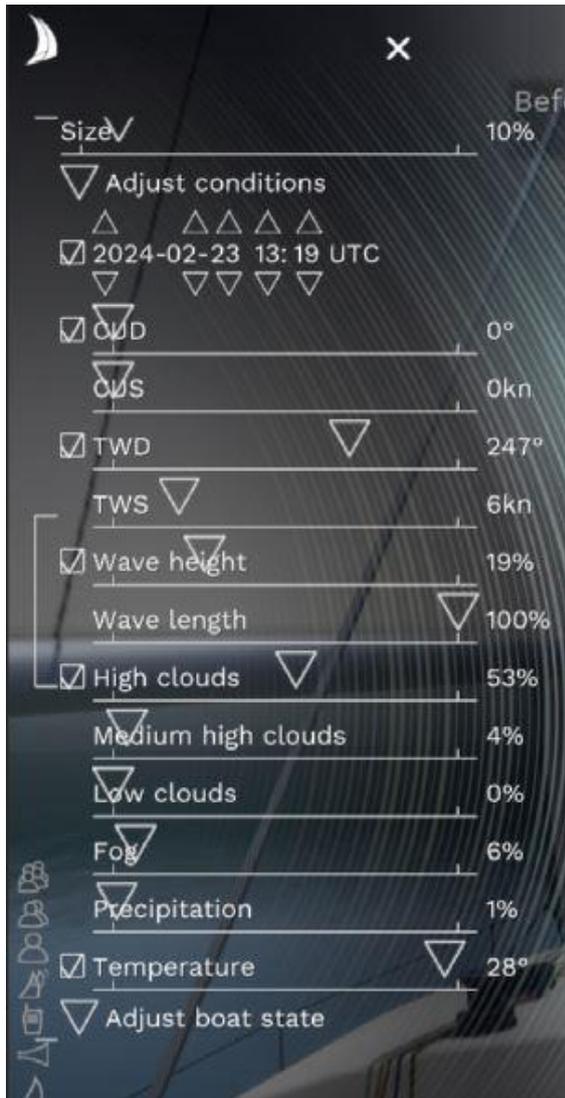
Der Schritt kann auch ein Hintergrundbild haben, das durch Ziehen der Positions- und Größenregler an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm des Benutzers platziert werden kann.



Klicken Sie auf Speichern, um Ihre Änderungen zu speichern.

### Bedingungen festlegen

Um die Zeit und die Bedingungen festzulegen, klicken Sie auf die Dreieck-Schaltfläche vor „*Bedingungen anpassen*“. Eine Liste mit Einstellungen wird angezeigt und das Dreieck zeigt nun nach unten.



Vor jeder Einstellung befindet sich ein kleines Kontrollkästchen. Wenn das Kontrollkästchen markiert ist, wird die Einstellung angewendet, wenn dieser Schritt auf dem Bildschirm des Benutzers aktiv ist. Wenn es nicht markiert ist, wird die Einstellung ignoriert und die zuvor gültige Bedingung bleibt aktiv. Es ist wichtig, alle Bedingungen im ersten Schritt Ihres Tutorials festzulegen. In diesem Beispiel sind Datum und Uhrzeit auf 23. Februar 2024 13:19 UTC eingestellt. Die Strömung beträgt 0 Knoten aus 0 Grad. Der Wind weht mit 6 Knoten aus 247 Grad. Die Wellenhöhe beträgt 19 % der maximalen Wellenhöhe (max ist das absolute Maximum für das schlechteste mögliche Wetter) und die Wellenlänge beträgt 100 % der maximalen Wellenlänge (max ist die Wellenlänge für eine maximale Meerestiefe). Wolken, Nebel, Niederschlag und Temperatur sind auf angenehme Werte eingestellt. Die Temperatur beeinflusst die Art des Niederschlags.

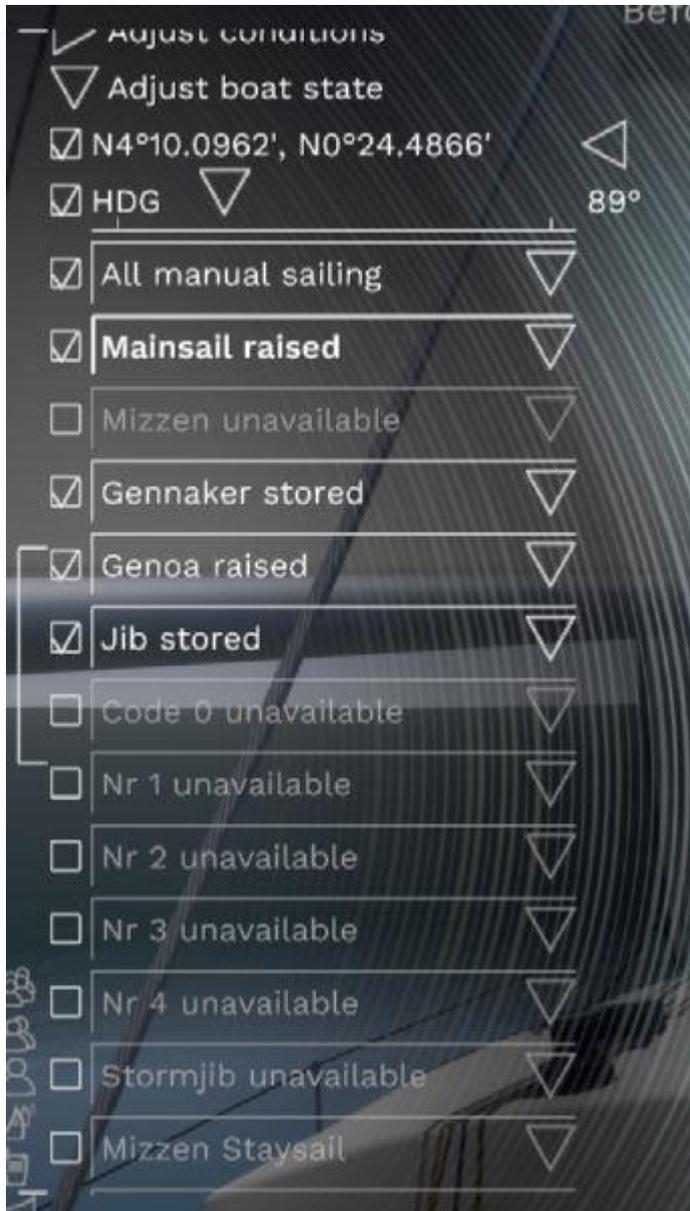
### **Einstellen des Bootszustands**

Durch Klicken auf die Dreieckschaltfläche vor „*Bootszustand anpassen*“ können Sie die Koordinaten, den Kurs und andere Werte festlegen, um den aktuellen Zustand des Bootes, des Avatars und der Karte zu steuern. Sie können dem Segler beispielsweise anweisen,

einen Windwinkel von 45 Grad zu wählen, und im nächsten Schritt sicherstellen, dass das Boot tatsächlich in diesem Winkel segelt, indem Sie einen bestimmten Kurs erzwingen.

69

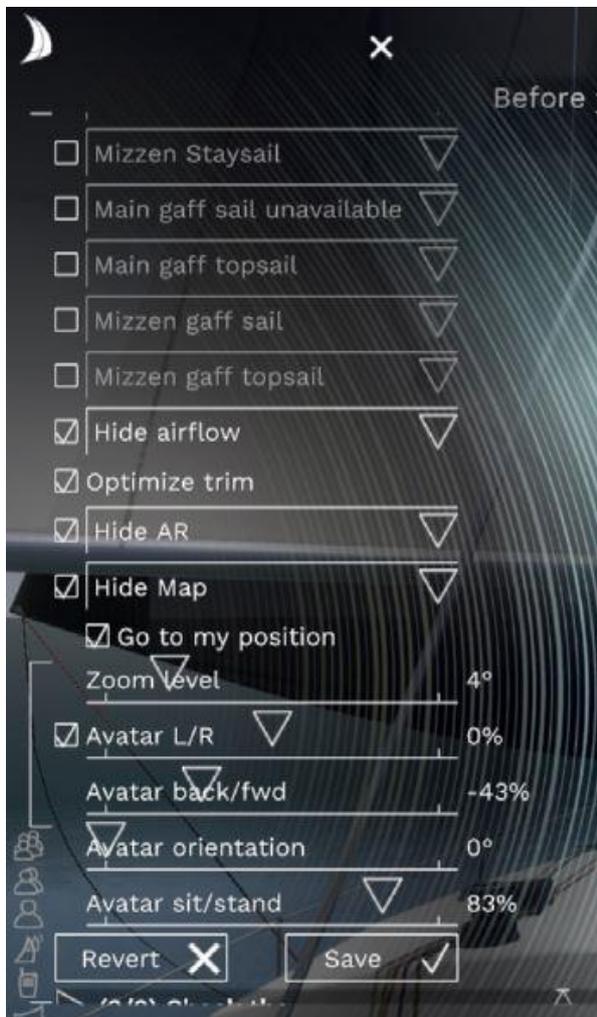
Auch hier ist es wichtig, alle Felder im 1. Schritt Ihres Tutorials festzulegen, um unerwünschte Effekte zu vermeiden.



Die Koordinaten können aus der Karte ausgewählt werden, wenn Sie auf den nach links zeigendem Pfeil / Dreieck klicken. Eine gute Position für Ihr Tutorial kann in der Nähe einer erkennbaren Küstenlinie oder einer Bohrinsel sein. Auf diese Weise hat der Seemann einen Anhaltspunkt. Solange keine unmittelbare Gefahr besteht, auf Grund zu laufen. Beachten Sie jedoch, dass das Laden einiger Küstenlinien lange dauern kann oder sich negativ auf die Bildrate auswirkt. Der Kurs des Bootes kann mit dem Schieberegler eingestellt werden. Der Segelmodus kann mit der Listbox erzwungen werden. In diesem

Beispiel ist er auf „*Alles manuelle Segeln*“ eingestellt. Jedes mögliche Segel hat seine eigene Listbox, in der das Segel auf „*Gelagert*“, „*Abgelassen*“ oder „*Gesetzt*“ eingestellt werden kann. Da nicht alle Boote über alle verfügbaren Segel verfügen, ist es wichtig, das Bootsdesign in den Haupteinstellungen Ihres Tutorials festzulegen.

70



Der Luftstrom kann bei jedem Segel sichtbar oder verborgen gemacht werden.

In diesem Beispiel wurde der Segelmodus auf „*Alles manuell segeln*“ eingestellt. Um zu verhindern, dass die Segel laut im Wind flattern, ist das Kontrollkästchen „*Trimm optimieren*“ aktiviert. Dadurch werden die Schoten angepasst, die Trimmlinien angepasst, der Kielwinkel (falls zutreffend) angepasst, die Folien ausgefahren oder eingefahren und die Wasserballasttanks gefüllt oder geleert. Der AR-Modus, in dem Beschriftungen für Richtungen, Wegpunkte, Städte usw. angezeigt werden, kann aktiviert oder deaktiviert werden. Die Karte kann angezeigt oder ausgeblendet werden. Die Karte kann angewiesen werden, sich auf die aktuelle Position des Bootes zu konzentrieren.

Und die Zoomstufe der Karte kann eingestellt werden. Dies ist die Anzahl der vertikalen Grad, die die Karte anzeigen wird. Um den Avatar zu steuern, können Sie ihn mit den 2 Schieberegler seitwärts und vorwärts / rückwärts bewegen. Die Blickrichtung kann ebenfalls eingestellt werden, um sicherzustellen, dass der Avatar auf das Objekt blickt, über das Sie etwas erklären. Der Sitz- / Steh-Schieberegler passt die vertikale Höhe an. Derzeit ist es nicht möglich, den Avatar nach oben oder unten blicken zu lassen.

Vergessen Sie nicht, auf die Schaltfläche „Speichern“ zu klicken.

### **Testen Ihres Tutorials**

Um Ihr Tutorial zu testen, gehen Sie einfach zu „*Zu erledigende Aufgaben*“, „Tutorials“ oder zu „*Beitragen*“, „*Tutorial erstellen*“ und führen Sie es aus. Ihre eigenen Tutorials sind immer für Sie sichtbar, auch wenn Sie sie nicht veröffentlicht haben. Wenn alles wie gewünscht funktioniert und Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie das Kontrollkästchen „*Veröffentlicht*“ im Tutorial Base Info aktivieren.

### **Segelgemeinschaft – Benutzerkonto - Segelclubs**

Jeder Club hat seine eigene Webseite auf der Sailaway-Website. Die URL lautet

<https://sailaway.world/sailing-clubs/name-of-your-club>

Auf dieser Webseite gibt es einen Link zu den neuesten Nachrichten

### **Clubnachrichten**

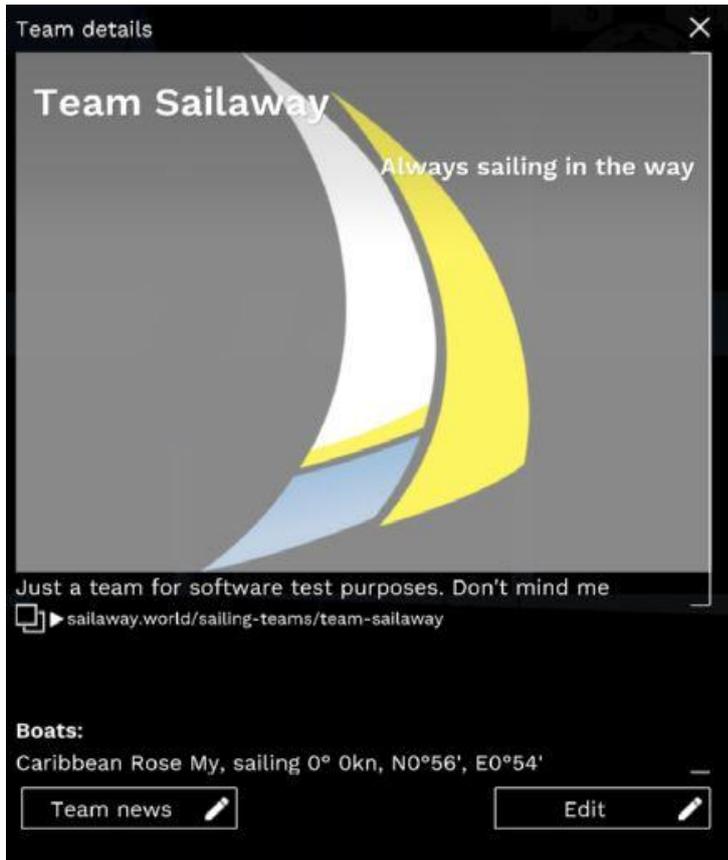
Siehe : [Team news](#)

### **Teams - Teamnachrichten**

Um die Mitglieder und potenziellen Mitglieder über die Neuigkeiten in Ihrem Segelteam ( oder Club ) zu informieren, können Sie Nachrichtenartikel veröffentlichen. Der neueste Nachrichtenartikel wird auf der Homepage Ihres Segelteams ( oder Clubs ) angezeigt. Sie können auch direkt auf jeden Nachrichtenartikel verlinken, indem Sie die URL verwenden

<https://sailaway.world/news/title-of-the-article>

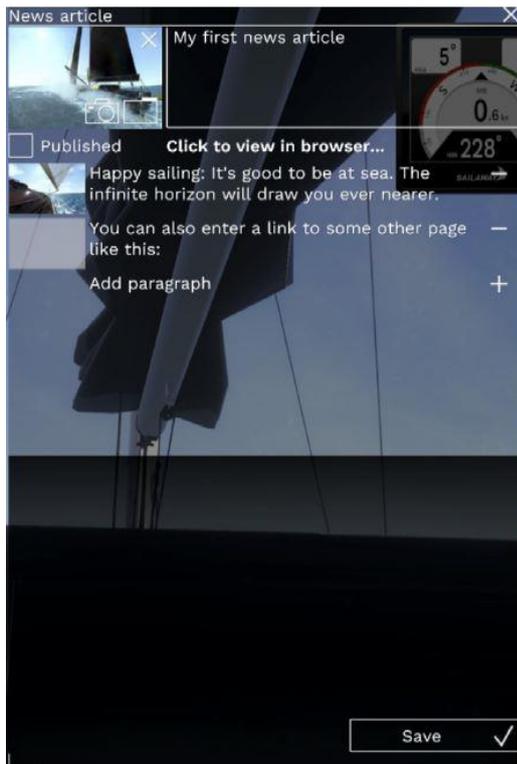
Um einen News-Artikel zu erstellen, zu bearbeiten oder zu veröffentlichen, gehe über das *Hauptmenü* -> *Andere treffen* -> *Teams (oder Segelclubs)* zu deinem Club. Klicke auf dein Team. Die Details deines Teams werden nun angezeigt.



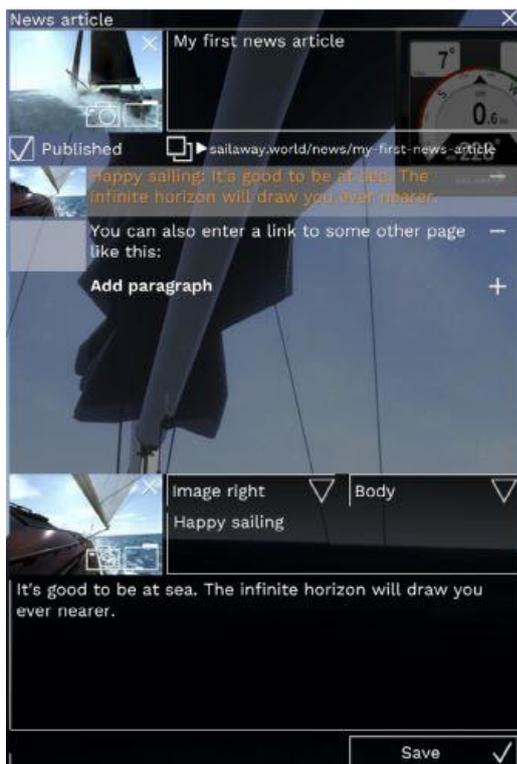
Wenn Sie auf „*Teamnachrichten*“ klicken, wird ein Fenster mit allen Nachrichtenartikeln angezeigt. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn Sie Mitglied mit der Rolle „*Kommandore*“ oder „*Organisator*“ sind.



Von hier aus können Sie jeden Artikel hinzufügen, löschen oder bearbeiten. Wenn Sie auf eine Zeile klicken, wird der Artikel im Bearbeitungsfenster angezeigt

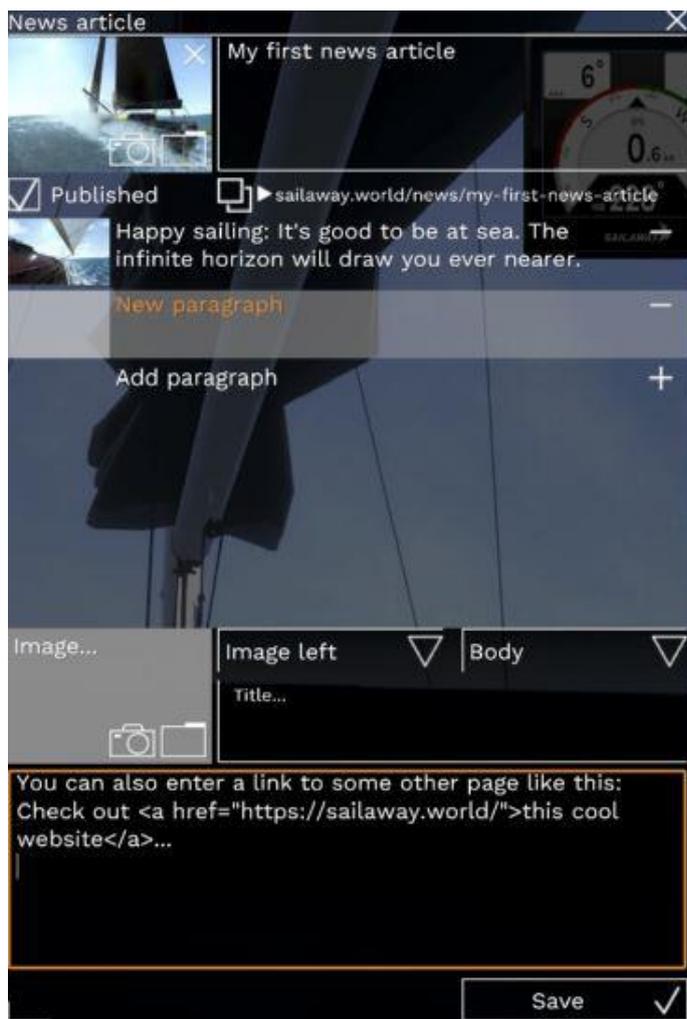


Der obere Abschnitt enthält den Titel und das Hauptbild des Artikels. Dieses Bild wird auf der Webseite für diesen Artikel in voller Breite angezeigt. Unter diesem Abschnitt befinden sich die verschiedenen Absätze des Artikels. Durch Klicken auf eine Zeile wird der Bearbeitungsbereich am unteren Rand des Fensters geöffnet.

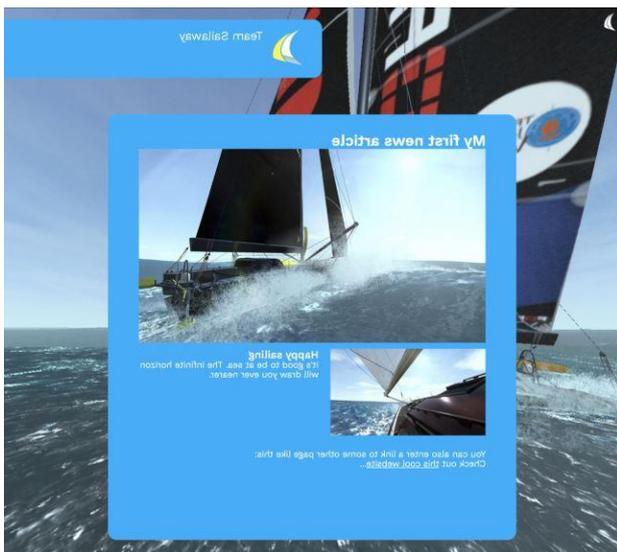
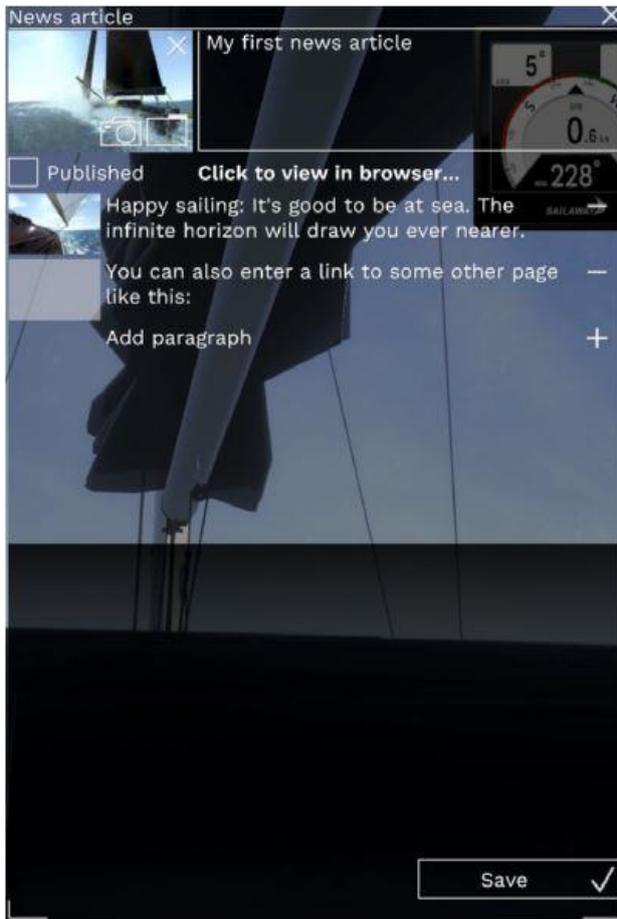


Jeder Absatz kann einen Text, einen optionalen Titel und ein optionales Bild enthalten. Das optionale Bild kann links oder rechts vom Text platziert werden. Es gibt drei Arten von Absätzen: Die Einleitung – hier wird eine Zusammenfassung des Artikels angezeigt und den Leuten mitgeteilt, was sie erwartet. Der Hauptteil – hier wird der eigentliche Artikel enthalten. Der Schluss – zusätzliche Informationen wie Links oder Referenzen.

Die Einleitung, der Hauptteil und der Schluss werden in unterschiedlichen Schriftgrößen angezeigt. Der Titel, der in diesem Bearbeitungsfenster neben dem Bild steht, ist optional. Der gesamte Text wird in derselben Schriftart angezeigt. Es ist nicht möglich, hier HTML-Tags hinzuzufügen, *außer dem Tag* `<a href="someurl">Link zu einer anderen Webseite</a>`.

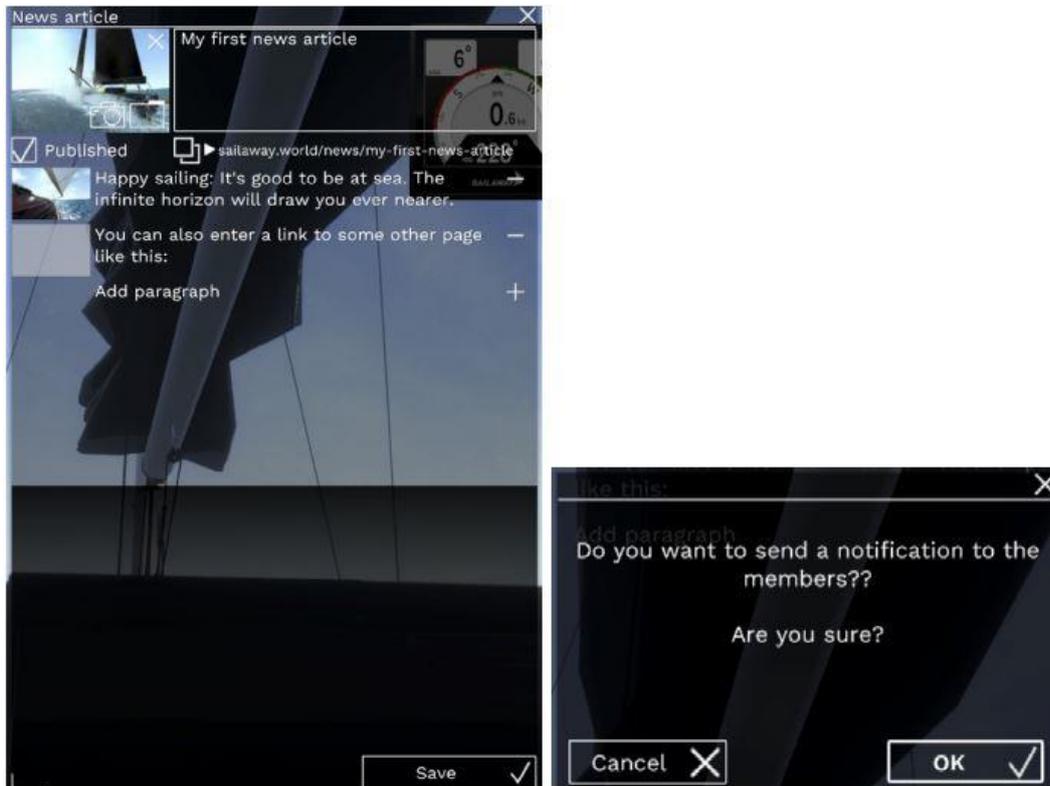


Wenn Sie mit der Bearbeitung des Absatzes oder des Haupttitels fertig sind, können Sie auf die Schaltfläche „*Speichern*“ klicken. Um den Artikel vor der Veröffentlichung zu überprüfen, können Sie ihn im Webbrowser öffnen, indem Sie auf „*Klicken, um im Webbrowser anzuzeigen ...*“ klicken. Dies ist nur für Sie sichtbar.



Wenn Sie zufrieden sind, können Sie auf „ *Veröffentlicht* “ klicken. Ein Häkchen wird angezeigt und die öffentliche URL wird daneben angezeigt. Die öffentliche URL sieht folgendermaßen aus =

“ <https://sailaway.world/news/title-of-your-article> ”



Wenn Sie möchten, können Sie Sailaway eine Ankündigungsnachricht an alle Mitglieder Ihres Clubs oder Teams senden lassen. Der Nachrichtenartikel ist jetzt für jeden sichtbar, der die Webseite Ihres Teams oder Clubs besucht. Unter dem Artikel befindet sich eine Schaltfläche „Älter“ / „Neuer“, um durch frühere Artikel zu blättern.

## Screenshots

Vorschläge von Matrosen

Discord

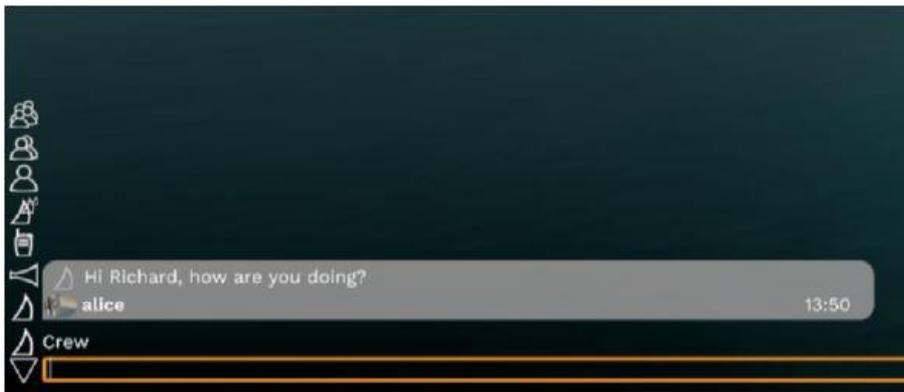
Chat

Alle Chatfunktionen im Spiel sind in der unteren linken Ecke des Bildschirms konzentriert.



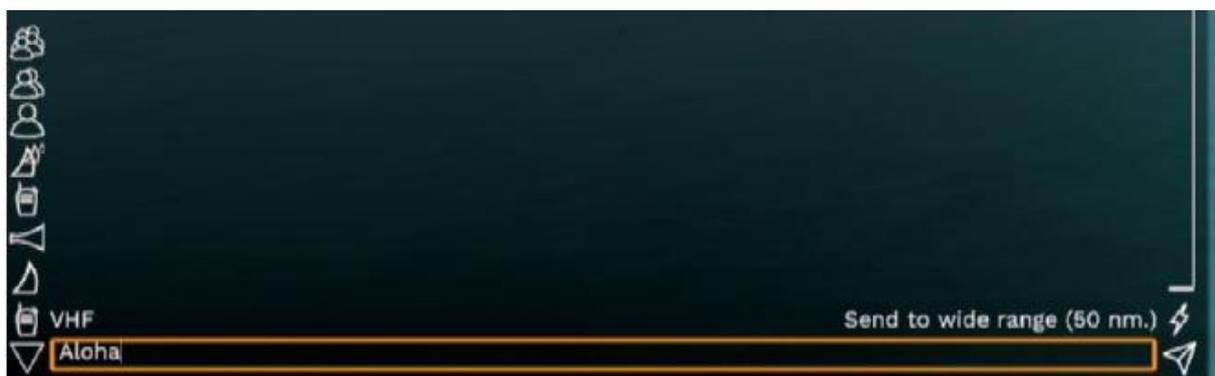
Die linke Spalte zeigt die verschiedenen Kanäle. Diese sind:

Clubnachrichten – Nachrichten, die mit allen Mitgliedern eines Segelclubs geteilt werden  
Teamnachrichten – Nachrichten, die mit allen Mitgliedern eines Teams geteilt werden  
Privatnachrichten – Nachrichten zwischen Ihnen und jemand anderem, unsichtbar für andere Segler  
Eventnachrichten – Nachrichten, die mit allen Teilnehmern / Seglern an Bord eines Bootes geteilt werden, die sich derzeit in einem Rennen, einer Herausforderung, einer Reise oder einer Kreuzfahrt befinden  
VHF – Nachrichten, die mit allen in einem Umkreis von 20 Meilen ( oder 50 sm, wenn die große Reichweite ausgewählt ist ) geteilt werden  
Shout – Nachrichten, die an alle in einem Umkreis von 100 m gesendet werden  
Crew – Nachrichten, die mit allen an Bord geteilt werden Die kleine 1 im orangefarbenen Kreis zeigt an, dass sich in diesem Kanal 1 ungelesene Nachricht befindet. Durch Klicken auf einen der Kanäle wird die detaillierte Chat-Ansicht geöffnet. In diesem Beispiel habe ich auf den Crew-Kanal geklickt, um die Nachricht vollständig zu lesen.

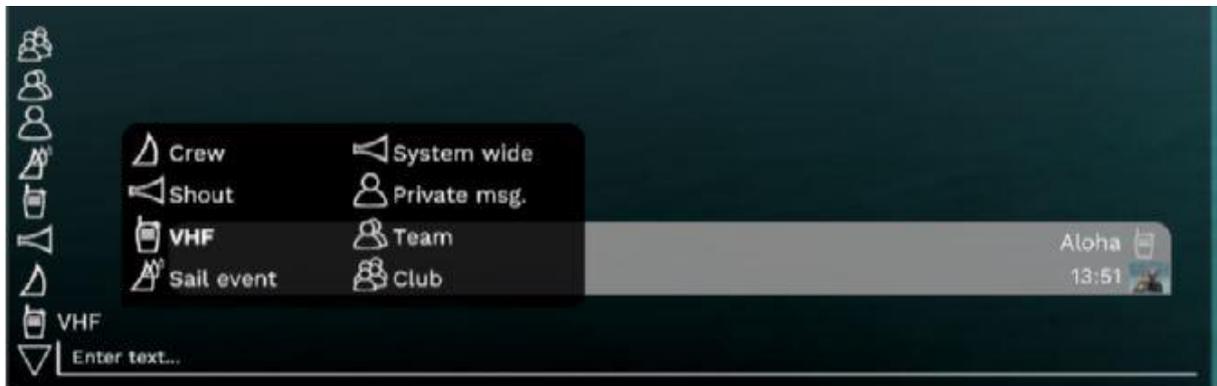


Die detaillierte Chat-Ansicht wird auch angezeigt, wenn Sie die Leertaste drücken oder auf das kleine Dreieck in der äußersten unteren linken Ecke klicken. Um eine Nachricht zu senden, geben Sie etwas in das Eingabefeld ein und klicken Sie auf die Schaltfläche Senden rechts neben dem Eingabefeld. Sie können auch Umschalt-Eingabe oder Alt-Eingabe drücken, anstatt auf die Schaltfläche zum Senden der Nachricht zu klicken. Der Kanal, an den die Nachricht gesendet wird, wird direkt über der Nachricht angezeigt. In diesem Fall der UKW-Kanal. Achten Sie immer darauf, dass Sie Ihre Nachrichten an den richtigen Kanal senden, da dies leicht zu Fehlern führen kann.

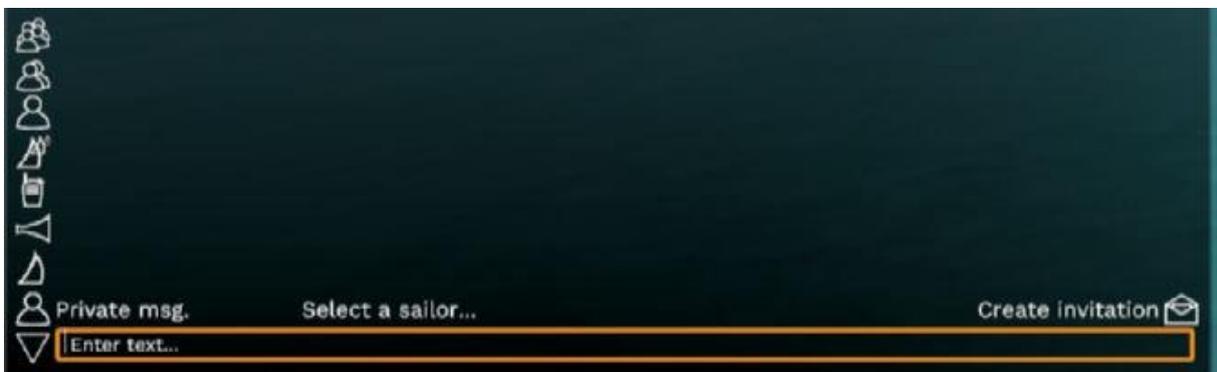
78



Für einige Kanäle wird eine zweite Eingabetaste angezeigt. In diesem Fall bietet sie die Möglichkeit, die Nachricht an Boote in einem Radius von 50 sm zu senden, anstatt an den standardmäßigen UKW-Bereich von 20 sm. Um eine Nachricht an einen bestimmten Segler zu senden, unabhängig davon, wo er / sie sich befindet, klicken Sie auf den Kanal „*Private Nachricht*“. Oder klicken Sie auf den aktuellen Kanal und wählen Sie „*Private Nachricht*“ aus dem Auswahlfeld.



So was:

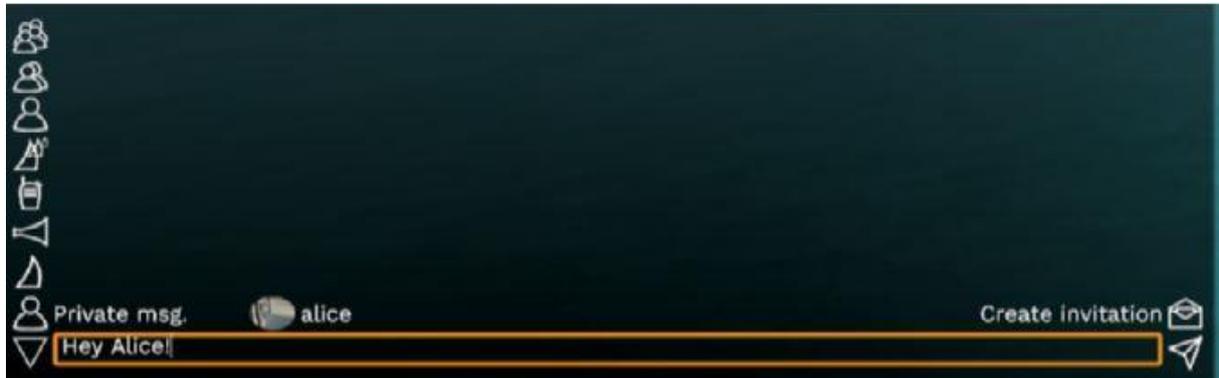


Nun müssen Sie den Matrosen auswählen, indem Sie auf „*Einen Matrosen auswählen ...*“ klicken.



Ich möchte Alice eine Nachricht schicken, also gebe ich „ Alice “ in das Suchfeld ein und klicke auf die Lupe. Als nächstes klicke ich auf die Zeile mit „ Alice “ und gebe meine Nachricht ein.

79



Die maximale Länge beträgt 512 Zeichen pro Nachricht. Wenn Sie diese überschreiten, ist es nicht mehr möglich, weitere Zeichen einzugeben. Natürlich können Sie den Rest immer noch in Ihrer nächsten Nachricht senden. Wenn der Empfänger nicht online ist, wird dies unter der Nachricht angezeigt. Er / sie erhält die private Nachricht beim nächsten Anmelden. Wenn Sie eine Nachricht über Shout oder VHF senden und sich keine Benutzer im Umkreis befinden, wird dies unter der Nachricht angezeigt. Wenn Sie eine Nachricht an ein Team, einen Club oder alle Teilnehmer eines Segelevents senden und keine Benutzer online sind, wird dies unter der Nachricht angezeigt. Es sei denn, Sie haben die Nachricht als Ankündigung gesendet. In diesem Fall erhalten sie sie beim nächsten Anmelden.

### **Ankündigungen**

Wenn Sie die Rolle des Organisators oder Kommodore für einen Club oder die Rolle des Managers oder Skippers eines Teams innehaben, können Sie Ihre Nachrichten als Ankündigung senden. Dies geschieht mit der Schaltfläche „ *Als Ankündigung senden!* “ direkt über der normalen Schaltfläche „ *Senden* “. Alle Mitglieder des Teams oder Clubs erhalten sie, und wenn sie nicht online sind, erhalten sie sie, wenn sie sich anmelden. Sie können auch eine Ankündigung an alle Teilnehmer eines von Ihrem Club organisierten Segel-Events senden. Eine Ankündigung fällt in der Warteschlange für eingehende Nachrichten auf, da sie in einem orangefarbenen Kästchen angezeigt wird und auch in der Mitte des Bildschirms erscheint. Sie können sie nicht übersehen.

80



Es mag verlockend sein, dies häufig zu verwenden, da Sie sicher sein können, dass jeder Ihre Nachricht sieht. Aber das ist keine gute Idee. Versuchen Sie, es nur für echte Ankündigungen zu verwenden. Zum Beispiel: „ *Am 25. Februar findet in der Nordsee ein besonderes Event statt. Vergessen Sie nicht, sich anzumelden.* “

### **Dauerhafte Nachrichten**

Alle Nachrichten werden an Benutzer gesendet, die online sind. Wenn jemand nicht online ist, erhält er / sie nichts. Auch nicht, wenn sich der Segler einen Bruchteil einer Sekunde nach dem Senden der Nachricht anmeldet. Ausgenommen hiervon sind private Nachrichten und Ankündigungen. Diese werden 30 Tage lang auf dem Server gespeichert und wenn sich ein Segler innerhalb dieser 30 Tage anmeldet, erhält er / sie die zuvor gesendete Nachricht oder Ankündigung. Sie sehen genauso aus wie private Nachrichten oder Ankündigungen, die live gesendet werden, und können nur am Datum / der Uhrzeit in der unteren rechten Ecke erkannt werden. Es gibt keine andere Logik hinter diesen Ankündigungen. Zum Beispiel: Die obige Beispielankündigung „*Am 25. Februar findet in der Nordsee ein besonderes Event statt. Vergessen Sie nicht, sich anzumelden.* “ wird immer noch von jemandem empfangen, der sich am 26. Februar anmeldet, wenn das Veranstaltungsdatum bereits verstrichen ist.

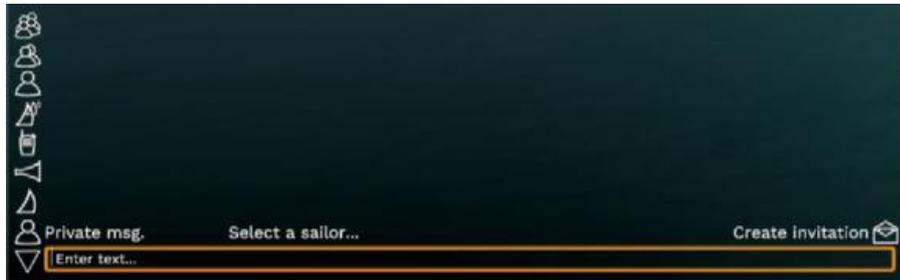
### **Webseiten und Koordinaten**

Wenn Sie in der Nachricht eine Webadresse eingeben, die mit http:// oder https:// beginnt, wird dem Empfänger ein kleines Link-Symbol in der unteren rechten Ecke der Nachricht angezeigt. Wenn Sie auf dieses Link-Symbol klicken, wird der Webbrowser geöffnet und die Webseite angezeigt. Dasselbe gilt für das Hinzufügen von Koordinaten zur Nachricht, entweder manuell oder mithilfe der Tastenkombination \ pos. In der rechten unteren Ecke der Nachricht wird ein kleines Kartensymbol angezeigt. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wird die Karte geöffnet und Sie gelangen zur Position. Zusätzlich wird die Webadresse oder der Koordinatensatz in die Zwischenablage kopiert und kann in jeder anderen Anwendung mit Strg-V (oder Cmd-V auf dem Mac) abgerufen werden. Wenn mehrere

Koordinaten oder mehrere Webadressen in der Nachricht, nur die erste wird an das Symbol angehängt.

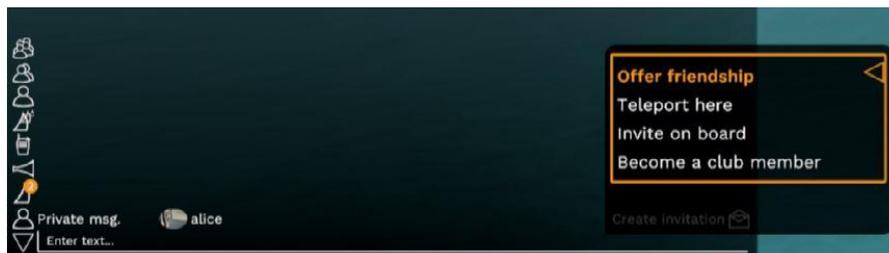
## Einladungen

Wenn Sie zum Kanal „*Private Nachrichten*“ gehen und einen Matrosen aus der Liste auswählen, können Sie ihm oder ihr eine private Nachricht senden, aber Sie können auch eine Einladung senden. Klicken Sie dazu auf den Text „*Einladung erstellen*“ oder den Umschlag.



Es wird eine Auswahlliste mit 5 Optionen angezeigt:

- Freundschaft anbieten
- Hierher teleportieren
- An Bord einladen
- Clubmitglied werden
- Teammitglied werden



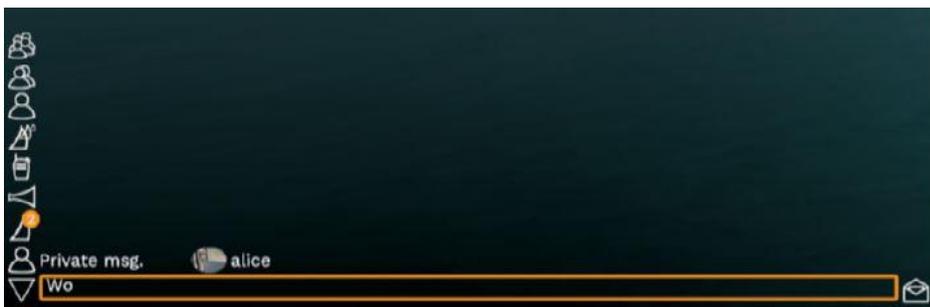
Für die Optionen „*Clubmitglied werden*“ und „*Teammitglied werden*“ müssen Sie einen Club oder ein Team aus der angezeigten Liste auswählen. Allerdings werden in der Liste nur Clubs angezeigt, die öffentlich sind oder bei denen Sie die Rolle des „*Kommodore*“ innehaben. Wenn Sie kein Kommodore sind und der Club nicht öffentlich ist, können Sie niemanden einladen. Ebenso werden nur Teams angezeigt, bei denen Sie die Rolle des „*Managers*“ innehaben. In diesem Beispiel wird dem Benutzer „alice“ eine Freundschaft angeboten. Die Nachricht wird automatisch für Sie eingegeben. Beachten Sie, dass sich das kleine „*Senden*“-Symbol in einen Umschlag verwandelt hat. Dies liegt daran, dass die Nachricht keine normale Chat-Nachricht mehr ist, sondern eine Einladung geworden ist.



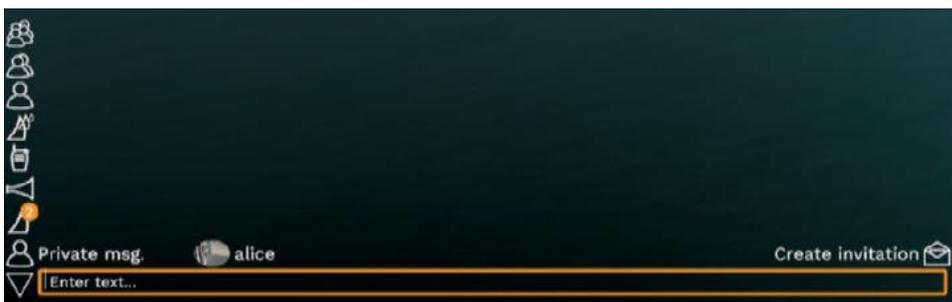
Der Nachrichtentext kann beliebig geändert werden, aber es gibt hier einen Haken. Achten Sie auf das Umschlagsymbol hinter der Nachricht, das anzeigt, dass es sich um eine Einladung handelt. Der Empfänger sieht dieses Feld auf seinem Bildschirm erscheinen und kann auf Annehmen oder Ablehnen klicken. Wenn die Schaltfläche Annehmen angeklickt wird, erhält der Absender automatisch eine Nachricht mit dem Inhalt „*Alice hat Ihre Einladung angenommen*“. Wenn die Schaltfläche Ablehnen gedrückt wird, gibt es keine Rückmeldung für den ursprünglichen Absender.



Der automatisch generierte Nachrichtentext kann vor dem Senden geändert werden. Aber Achten Sie auf das Briefumschlagsymbol.



Wenn das Textfeld leer gelassen wird, ändert sich das Umschlagsymbol wieder in das standardmäßige Sendesymbol und der Text „*Einladung erstellen*“ wird wieder angezeigt. Dies liegt daran, dass die Nachricht wieder zu einer normalen Chat-Nachricht geworden ist.



Dies kann einige seltsame Auswirkungen haben, wenn Sie nicht wissen, wie es funktioniert. Folgendes passiert: Wenn Sie im Listenfeld „*Freundschaft anbieten*“ auswählen, wird das Nachrichtefeld mit einer Standardnachricht gefüllt und im Hintergrund werden die erforderlichen Daten gespeichert. Diese Daten bestehen aus der Information „*Machen Sie Alice zu einer Freundin von Richard Knot*“. Hätte ich „*Werden Sie ein Teammitglied*“ und „*Team Sailaway*“ ausgewählt, wäre die Nachricht „*Möchten Sie Mitglied von Team Sailaway werden ?*“ gewesen und die Hintergrunddaten wären „*Machen Sie Alice zu einem Mitglied von Team Sailaway*“. Diese Hintergrunddaten bleiben an die Nachricht angehängt, bis sie gesendet oder das Nachrichtefeld gelöscht wird. Betrachten wir nun dieses Beispiel : Ich erstelle eine Einladung an Alice, Mitglied von Team Sailaway zu werden. Das Feld lautet: „*Möchtest du Mitglied von Team Sailaway werden ?*“. Ich ändere es in „*Hey Alice, möchtest du unserem Team beitreten ?*“, aber kurz bevor ich auf den Umschlag-Button klicke, ändere ich meine Meinung und denke, dass es besser wäre, stattdessen Freunde zu werden. Ich ändere die Nachricht in: „*Hey Alice, möchtest du mein Freund werden ?*“ und drücke den Umschlag-Button. Alice erhält eine Einladung mit dem Text: „*Hey Alice, möchtest du mein Freund werden ?*“ und drückt den „*Akzeptieren*“-Button. Aber wir sind überhaupt keine Freunde geworden. Sie ist jetzt Mitglied von Team Sailaway. Das liegt daran, dass die Hintergrunddaten, die an die ursprüngliche Nachricht angehängt waren, nie geändert wurden. Nur der Text wurde manuell geändert.

## **Tastenkombinationen**

Wenn Sie Ihre Nachricht eingeben, können Sie spezielle Tastenkombinationen verwenden, die während der Eingabe durch einen bestimmten Wert ersetzt werden. Die Tastenkombinationen sind alle klein geschrieben und werden von einem Backslash eingeleitet. Mögliche Tastenkombinationen sind :

- \me Ihr Name
- \bt oder Boot Name des Bootes, auf dem Sie segeln
- \pos Koordinaten Ihrer aktuellen Position (nur im GPS-Modus)
- \spd Geschwindigkeit im Wasser
- \sog Geschwindigkeit über Grund (nur im GPS-Modus)
- \hdg Kompassrichtung
- \cog Kurs über Grund (nur im GPS-Modus)
- \awd Scheinbare Windrichtung
- \awa Scheinbarer Windwinkel
- \aws Scheinbare Windgeschwindigkeit
- \twd Wahre Windrichtung (nur im GPS-Modus)
- \twa Wahrer Windwinkel (nur im GPS-Modus)
- \twsw Wahre Windgeschwindigkeit (nur im GPS-Modus)

- \wnd oder \wind Kombination aus wahrer Windrichtung und -geschwindigkeit (nur im GPS-Modus)
- \sts oder \status Im GPS-Modus: Aktueller Segelstatus (Segeln, auf Grund gelaufen usw.) plus Position, Kurs und Geschwindigkeit Im Nicht-GPS-Modus: Aktueller Segelstatus (Segeln, auf Grund gelaufen usw.)

Mit *Umschalt-Eingabe* oder *Alt-Eingabe* können Sie eine Nachricht senden, ohne auf die Schaltfläche „Senden“ zu klicken.

## **Sicherheit**

Die Nachrichten werden unverschlüsselt gesendet. Das bedeutet, dass jeder, der sich im selben Win- oder lokalen Netzwerk befindet und spezielle Software installiert hat, Ihre Nachrichten lesen kann. Die privaten Nachrichten sowie die auf dem Server gespeicherten Ankündigungen und Einladungen können theoretisch von jemandem gelesen werden, der den Sailaway Multiplayer-Server hackt.

## **Schimpfwörter und Beleidigungen**

Es werden keine automatischen Filter verwendet. Alles, was Sie senden, wird so bei den Empfängern ankommen, wie Sie es eingegeben haben. Das sollte kein Problem sein, denn Seeleute sind respektvolle Menschen. Aber wenn jemand die Grenzen des Anstands überschreitet, beleidigend, rassistisch oder anderweitig störend wird :

Machen Sie einen Screenshot - Senden Sie eine E-Mail an [support@sailaway.world](mailto:support@sailaway.world)

## **Veranstaltungen organisieren**

### Veranstaltungsarten

Ein Rennen ist eine bekannte Veranstaltungsart, aber es gibt noch mehr. Ein normales Rennen hat ein festgelegtes Startdatum und eine festgelegte Startzeit sowie ein normales Startverfahren für alle Boote zusammen. Diese feste Startzeit kann jedoch für Personen in einer anderen Zeitzone ein Problem darstellen. Aus diesem Grund gibt es auch das Flex Race. Ein Rennen mit einem Startzeitfenster anstelle einer festen Zeit. Das Fenster kann sogar über mehrere Tage verteilt sein. Jeder Segler startet zur günstigsten Zeit und die Segelzeit wird für die Rennergebnisse anstelle der Linienergebnisse verwendet.

Um einen Rekordversuch zu starten, können Sie eine Challenge erstellen. Dabei handelt es sich im Grunde um einen festgelegten Kurs, der so schnell wie möglich gesegelt werden muss. Ein Versuch kann jederzeit gestartet werden und es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Versuche.

---

Für Segler, die den sozialen Aspekt des gemeinsamen Segelns mögen, aber nicht so sehr darauf aus sind, der Schnellste zu sein, gibt es eine neue Art, die sogenannte Fleet Cruise. Dabei gibt es einen festgelegten Kurs und eine Startzeit, aber keine Rangliste. Das Ziel ist,

zusammen zu segeln, manchmal sogar aufeinander zu warten und es zu genießen. Und schließlich gibt es noch die Voyage. Ein festgelegter Kurs ohne feste Startzeit. Segler können den Kurs allein oder zusammen segeln und das Erlebnis genießen. Ein Beispiel für eine schöne Voyage wäre der Hurtigruten-Kurs entlang der norwegischen Küste oder eine Reise entlang der schönsten Inseln Griechenlands und der Türkei. Als noch weniger strenge Alternative könnten Sie eine Spur von Wegpunkten als Seglervorschlag teilen, aber das fällt nicht in den Rahmen der Organisation von Veranstaltungen.

## Veranstaltungsbericht

Vor, während oder nach der Segelveranstaltung kann der Veranstalter einen Bericht für die Website schreiben. Er / sie kann ihn mit Bildern illustrieren und die Ergebnisliste ( wenn es ein Rennen war ) wird automatisch unter dem Bericht angezeigt. Jede Segelveranstaltung hat maximal 1 Bericht. Sie können ihn über die Detailseite der Segelveranstaltung erreichen. Eine Beschreibung zum Schreiben des Berichts finden Sie in den Anweisungen. [ Team New ]

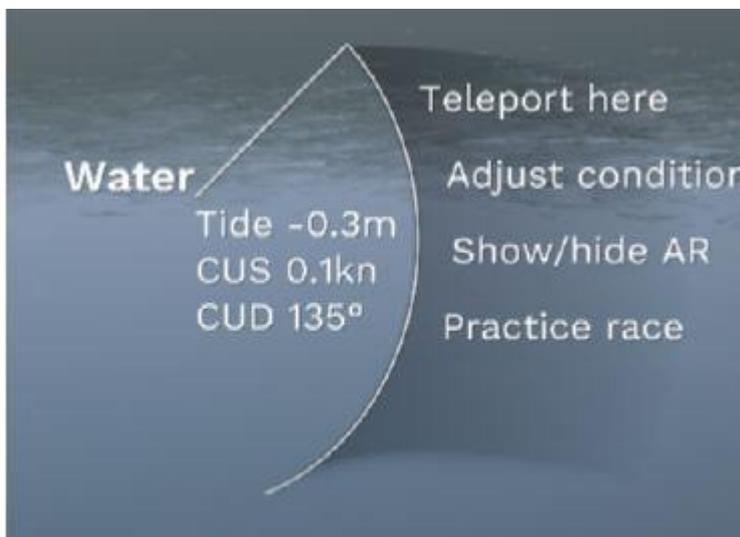
## Rennen

### Übungsrennen

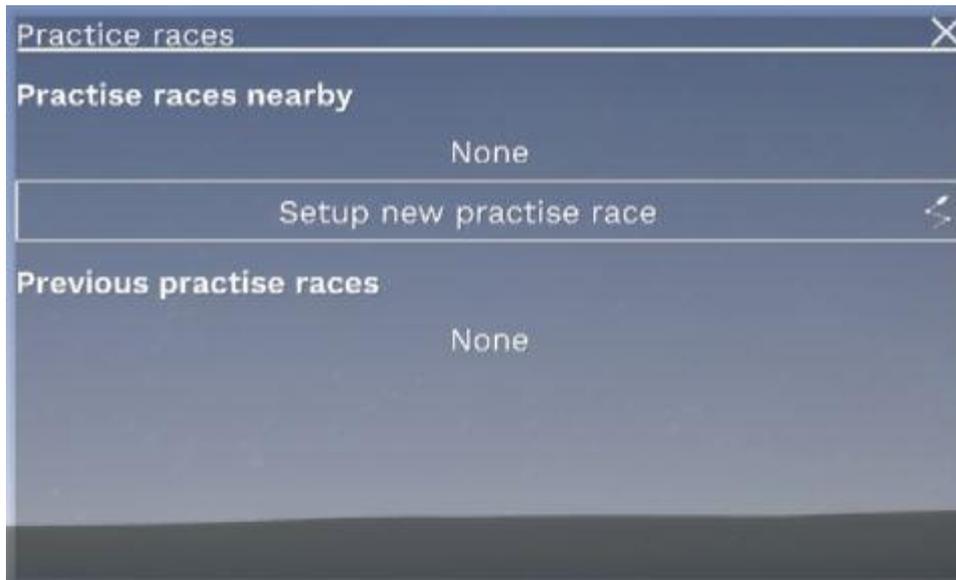
Um ein Übungsrennen zu organisieren oder daran teilzunehmen, stellst du sicher, dass dein Boot zu einem Punkt teleportiert wird, an dem das Übungsrennen stattfinden soll. Dies kann überall auf der Welt sein, wo die Bedingungen für das Ziel deines Trainings geeignet sind. Lade dann andere Segler ein, sich dir an diesem Ort anzuschließen, damit ihr zusammen trainieren könnt.

86

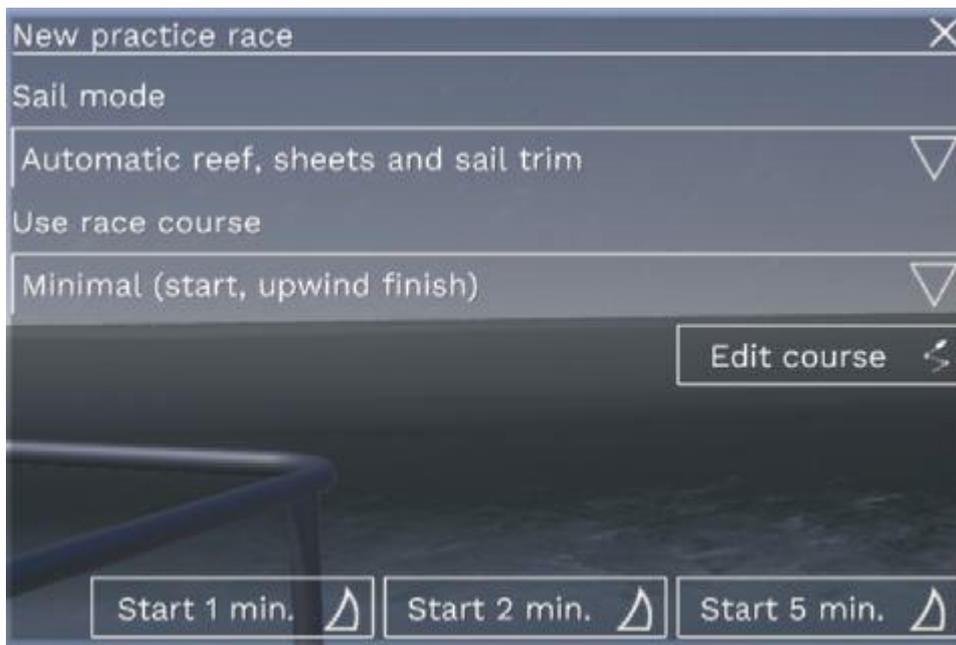
Klicken Sie nun irgendwo ins Meer, um das Popup-Menü für das Meer zu öffnen. Und klicken Sie auf „*Übungsrennen*“



Es öffnet sich ein Fenster mit einer Liste aller Übungsrennen in der Umgebung, das wahrscheinlich leer ist. Einer von euch sollte das Rennen einrichten und auf die Schaltfläche klicken. Der andere hält dieses Fenster geöffnet und wartet.

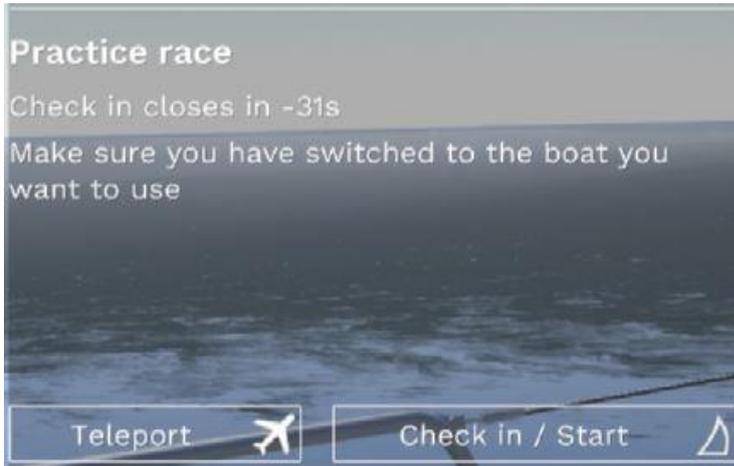


Um ein neues Übungsrennen anzulegen, klicken Sie auf die Schaltfläche „*Neues Übungsrennen anlegen*“. Es öffnet sich ein neues Fenster.



Sie können den maximal zulässigen Segelmodus einstellen und eine der vordefinierten Rennstrecken verwenden. Die Länge der ersten Etappe beträgt für jede dieser Strecken immer 1 sm. Um die Größe oder das Layout anzupassen, können Sie auf die Schaltfläche „*Strecke bearbeiten*“ klicken. Dadurch wird die Karte geöffnet und Sie können die Streckenmarkierungen bearbeiten. [Siehe Rennstrecke bearbeiten](#)

Wenn alles eingestellt ist, können Sie einen der 3 Startknöpfe unten im Fenster drücken. Sie geben Ihnen ( und anderen Seglern ) 1 bis 5 Minuten Zeit, bevor das Startsignal gegeben wird. Das Check-in-Fenster wird geöffnet. Hier können Sie sich bei Bedarf näher an die Startlinie teleportieren und Ihr Boot für dieses Übungsrennen registrieren.



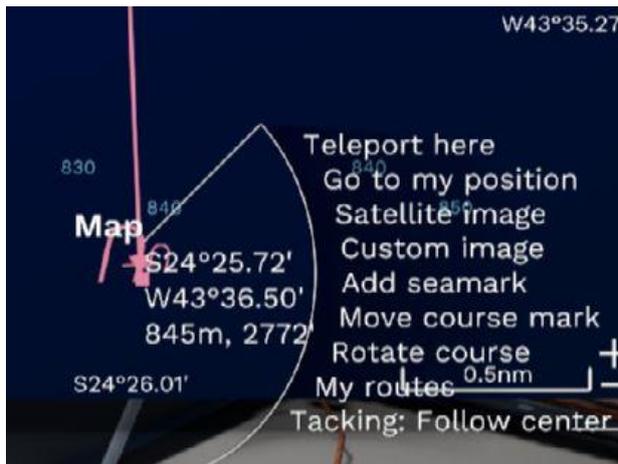
Nachdem Sie sich nun angemeldet haben, sehen die anderen Segler Ihr neues Übungsrennen ebenfalls im Fenster „*Übungsrennen*“, das sie zu Beginn geöffnet haben. Wenn sie auf das Rennen klicken, wird ihnen dasselbe Check-in-Fenster angezeigt, um sich anzumelden und sich bei Bedarf näher an die Startlinie zu teleportieren.

### **Rennstrecke bearbeiten**

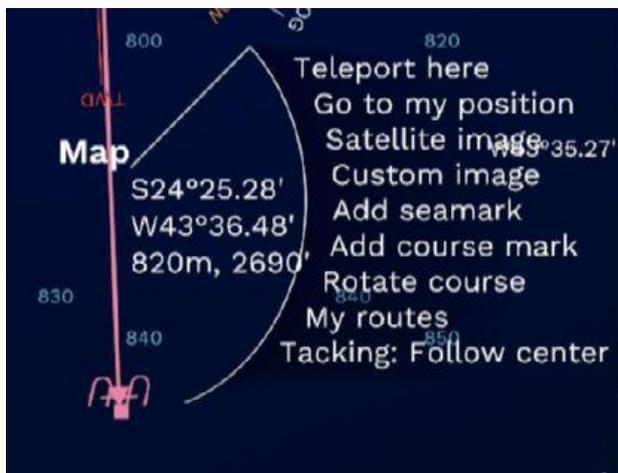
Die Karte zeigt die Markierung und die Rumpflinien der Rennstrecke in Pink. Bei einigen Strecken können sich die Rumpflinien überlappen und etwas chaotisch erscheinen, aber das lässt sich nicht vermeiden, wenn Markierungen mehr als einmal verwendet werden.



Um eine Rennstreckenmarkierung zu verschieben, klicken Sie auf die Markierung und wählen Sie „*Streckenmarkierung verschieben*“ aus dem Popup-Menü.



Jetzt können Sie auf die Markierung klicken und sie an eine beliebige Stelle ziehen.



Um eine Rennstreckenmarkierung hinzuzufügen, klicken Sie auf die rosa Rumpflinie und wählen Sie „*Streckenmarkierung hinzufügen*“ aus dem Popup-Menü. Sie werden gefragt, welche Art von Streckenmarkierung Sie hinzufügen möchten.



Und anschließend kannst Du die Markierung verschieben, indem Du daraufklickst und erneut „*Kursmarkierung verschieben*“ auswählst.



Zum Löschen klicke auf die Markierung und wähle „*Kursmarkierung löschen*“ Es ist auch möglich, den gesamten Kurs zu drehen. Zum Beispiel, wenn sich die Windrichtung geändert hat. Klicke auf eine Rumpflinie oder eine Kursmarkierung und wähle „*Kurs drehen*“.



Klicken Sie nun irgendwo in die Karte und bewegen Sie den Zeiger seitwärts. Eine Bewegung nach oben oder eine Drehung funktioniert nicht, nur die seitliche Mausbewegung dient zum Drehen des Kurses.

## Ranglisten

Alle Segler, Teams und Vereine können durch die Teilnahme an Rennen Punkte sammeln. Diese Punkte werden verwendet, um die Rangliste zu verfolgen. Mehr Punkte, eine höhere Rangliste. Es wird 2 grundlegende Ranglisten geben:

- Gesamtrangliste
- Vierteljahresrangliste

Es wird keine monatlichen Ranglisten geben, da Langstreckenrennen oft mehr als einen Monat dauern.

Es werden auch Ranglisten pro Bootsklasse und pro Bootsbauart berechnet, allerdings gibt es hier keine Quartalsranglisten. Für die Quartalsrangliste wird die Differenz zwischen der Rangliste zu Quartalsbeginn und Quartalsende verwendet. Diese Differenz kann auch Null oder negativ sein, in diesem Fall wird der Segler / das Team / der Verein in der Quartalsrangliste weggelassen. Um die aktuellen Ranglisten anzuzeigen, gehen Sie ins Hauptmenü (**ESC-Taste**) und wählen Sie „Ranglisten“.



Es öffnet sich ein Bildschirm, der die aktuellen Ranglisten anzeigt. Mit der linken Listbox oben können Sie wählen, ob Sie nur die Ranglisten des letzten Quartals ( oder eines beliebigen anderen Quartals ) oder die zusammengefassten Ranglisten bis zu diesem Datum anzeigen möchten. Mit der rechten Listbox können Sie zwischen Seglern, Teams und Clubs wechseln oder die Ranglisten einer bestimmten Bootsklasse oder eines Bootsdesigns auswählen. Mit der Schaltfläche „Ich“ können Sie die Liste nach unten oder oben zu Ihrem Platz in der Rangliste scrollen, falls diese vorhanden ist. Unter dieser Schaltfläche finden Sie Ihre aktuelle Rangliste und die Anzahl der Punkte, die Sie bisher gesammelt haben.

### Ranglistenpunkte

Um Ranglistenpunkte zu sammeln, musst du an Rennen teilnehmen. Aber nicht alle Rennen bringen dir Punkte und nicht alle Rennen bringen dir die gleiche Anzahl an Punkten. Die Rennen, für die du Punkte erhältst, sind:

- Rennen für 1 Bootsklasse
- Rennen für 1 Bootsdesign

91

---

- Flex-Rennen für 1 Bootsklasse
- Flex-Rennen für 1 Bootsdesign

Die Anzahl der zu sammelnden Punkte hängt vom Wettbewerb ab und wird wie folgt berechnet:

$x$  \* bester besiegt Segler +  $x$  \* durchschnittliche Punkte der verbleibenden besiegten Segler.

Der Gewinner erhält außerdem  $0,1$  \* Gesamtzahl der Teilnehmer

Nummer 2 erhält außerdem  $0,05$  \* Gesamtzahl der Teilnehmer

Nummer 3 erhält außerdem  $0,025$  \* Gesamtzahl der Teilnehmer

Alle anderen Zweitplatzierten erhalten außerdem  $0,01$  \* Gesamtzahl der Teilnehmer wobei  $x$  je nach Länge der Rennstrecke zwischen  $0,1$  und  $0,3$  variiert.  $x = 0,1 + (0,2 * \text{Länge der Rennstrecke} / 2.500 \text{ sm})$  zwischen  $0,1$  und  $0,3$  Jeder beginnt mit 0 Punkten, aber wenn jemand weniger als 1 Punkt hat, wird die Berechnung ihn/sie so behandeln, als hätte er/sie 1 Punkt.

Rennen und Flex-Rennen mit nur einem Teilnehmer zählen nicht als Rennen. Teilnehmer werden als Anzahl der Boote gezählt, die verschiedenen Seglern / Teams / Clubs gehören. Wenn 2 teilnehmende Boote demselben Segler / Team oder Club gehören, zählen sie als 1 Teilnehmer. Rennen, bei denen alle teilnehmenden Boote demselben Segler gehören, zählen daher nicht als Rennen. Es gibt keine Punkte für Herausforderungen, Kreuzfahrten oder Reisen.

Stellen wir uns ein Rennen mit 4 Teilnehmern vor:

- Sarah Sheet 12 Punkte
- Harry Halyard 11 Punkte
- Vanessa Vang 9 Punkte
- Barber Hauler 0,7 Punkte

Jeder dieser 4 startet das Rennen und beendet es. Die Ergebnisse :

1. Harry Halyard

2. Barber Hauler

3. Sarah Sheet

4. Vanessa Vang

Harry Halyard : erhält also

$0,1 * 12$  (er hat Sarah mit 12 Punkten besiegt) +  $0,1 * 5$  (der Durchschnitt von Vanessa und Barber, wobei Barber mit 1 Punkt gezählt wird, was dem Minimum  $((9 + 1)/2)$  entspricht) +  $0,1 * 4$  Teilnehmer =  $1,2 + 0,5 + 0,4 = 2,1$  Punkte

92

---

Barber Hauler erhält :

$0,1 * 12$  (er besiegte Sarah mit 12 Punkten)  
+  $0,1 * 9$  (er besiegte Vanessa mit 9 Punkten)  
+  $0,05 * 4$  Teilnehmer  
=  $1,2 + 0,9 + 0,2 = 2,3$  Punkte

Sarah Sheet erhält :

$0,1 * 9$  (besiegte Vanessa)  
+  $0,025 * 4$  Teilnehmer  
=  $0,9 + 0,1 = 1$  Punkt

Vanessa Vang erhält :

$0,01 * 4$  Teilnehmer =  $0,04$  Punkte

Aber wie kann Nr. 2 mehr Punkte erhalten als Nr. 1 ? Nun, die Leistung von Barber verdient hier ein wenig Anerkennung. Harry besiegte jemanden von fast gleicher Qualität, während Barber es schaffte, besser abzuschneiden als jemand, der eine viel bessere Erfolgsbilanz vorweisen kann als er. Die Punkte werden vergeben, wenn ein Boot ins Ziel kommt. Dabei spielt es keine Rolle, ob andere Boote bereits ins Ziel gekommen sind, da deren Ergebnisse die Punkte für das Boot, das ins Ziel kommt, nicht beeinflussen. Bei Flex-Rennen mit einer Startperiode statt einer Startzeit ist dies jedoch anders. Wenn ein Boot, das früh in der Periode gestartet ist, auf dem 3. Platz ins Ziel kommt, kann es immer noch von einem Boot überholt werden, das später in der Startperiode gestartet ist. Daher werden die Punkte für Flex-Rennen vergeben, wenn die Dauer der Startperiode seit dem Zeitpunkt, an dem ein Boot ins Ziel gekommen ist, vergangen ist. Da es dafür keinen internen Auslöser gibt, werden die Punkte irgendwann zwischen diesem Zeitpunkt und maximal einem Tag danach vergeben.

### **DNS ( nicht gestartet )**

Segler, die das Rennen nicht starten, werden bei der Vergabe der  $0,1 * \text{Anzahl der Teilnehmer}$  an die Segler, die das Ziel erreicht haben, nicht gezählt. Sie selbst erhalten auch keine Punkte.

### **DNF ( nicht beendet )**

Das Aufgeben eines Rennens ist mit einer Strafe verbunden. Es ist besser, als Letzter ins Ziel zu kommen, als aufzugeben. Für das man als Letzter ins Ziel kommt, erhält man  $0,1 * \text{Anzahl der Teilnehmer}$ . Aber für ein DNF bekommt man immer -1 Punkt. Unabhängig vom Grund. Der Rennleiter hat keine Möglichkeit, hier einzugreifen. Die Boote, die **DNF** haben, zählen immer noch als Teilnehmer, wenn den anderen Punkte gegeben werden. Das mag ein bisschen hart klingen, aber es kann sehr frustrierend sein, wenn man Tage- oder Wochenlang gesegelt ist und dann feststellt, dass die

Die Boote hinter Ihnen haben einfach aufgegeben, weil sie das Interesse verloren haben oder entschieden haben, dass sie nicht mehr gewinnen können.

### **DSQ ( Disqualifiziert )**

Ein **DSQ** kann nur vom Rennleiter vergeben werden. Es führt zu den gleichen -1 Punkten. Die disqualifizierten Boote zählen weiterhin als Teilnehmer, wenn den anderen Punkten gegeben werden. Ein DSQ sollte für Rennleiter das letzte Mittel sein. Wenn es beispielsweise einem Boot nicht gelingt, eine Markierung zu umrunden, ist es besser, das Boot zurück zu teleportieren, als es zu disqualifizieren.

### **Abnehmende Punkte im Laufe der Zeit**

Das oben beschriebene System würde zu immer mehr Punkten führen, was es für einen neuen Segler fast unmöglich machen würde, die Spitze der Rangliste zu erreichen. Daher werden alle gesammelten Punkte täglich um 2 % verringert.

### **Mehrere Personen an Bord**

Während des Rennens wird die Zeit, die die Segler an Bord verbringen, verfolgt. Wenn ein Boot die Ziellinie überquert, werden die Online-Zeiten aller Segler, die seit dem Start an Bord waren, addiert und verwendet, um den einzelnen Seglern Punkte zuzusprechen. Betrachten wir das vorherige Beispiel noch einmal. Aber dieses Mal ist Barber Hauler nicht allein. Er segelt zusammen mit Willy Winch, der 10 Punkte hat. Im vorherigen Beispiel erhielt Barber 2,3 Punkte. Er war 100 Minuten online und an Bord und Willy war 200 Minuten online an Bord, wobei Harry den ersten Platz belegt. Der Segler, der während des Rennens die meiste Zeit online und an Bord gesegelt ist, erhält die volle Punktzahl

und jeder mit weniger Minuten erhält einen linearen Anteil davon. Willy Winch erhält 2,3 Punkte

Barber Hauler erhält  $2,3 * 120/200 = 2,3 * 0,6 = 1,38$  Punkte

Dieselbe Berechnung wird auch für die Verteilung von Minuspunkten für DNF oder DSQ verwendet, wenn mehrere Personen auf einem Boot sind. Die Rangliste kann sich während des Rennens ändern. Nehmen wir nun an, dass Sarah zur selben Zeit auch an einem anderen Rennen teilnahm und dieses Rennen beendete, während das andere noch im Gange war. Sie sammelte in diesem Rennen 1,45 Punkte und erreichte 13,45 statt 12 Punkte. Oder was, wenn das Rennen länger als einen Tag dauert? Jeden Tag werden alle Punkte um 2% abgezogen. Oder was, wenn jemand während des Rennens der Crew eines Bootes beitrifft oder sie verlässt?

Um das Ranglistensystem so fair wie möglich zu halten, ohne die vergebenen Punkte ständig zu ändern, werden die Punkte pro Boot berechnet, wenn das erste Boot die Ziellinie überquert. Selbst wenn dieses Boot eine Abkürzung genommen und später disqualifiziert wurde, bleiben die Punkte, die die Stärke des Feldes definieren, von diesem Moment an unverändert. Es wäre fairer, die Punkte zu berechnen, nachdem das letzte Boot ins Ziel gekommen ist, aber das würde bedeuten, dass Nummer eins möglicherweise Tage oder Wochen warten muss, bis Punkte vergeben werden. Nehmen wir das vorherige Beispiel noch einmal an. Wir gehen davon aus, dass das Rennen weniger als einen Tag gedauert hat, sodass die Punkte pro Segler nicht abnehmen. Sarah hat in einem anderen Rennen 1,45 Punkte gesammelt und hat jetzt 13,45 Punkte. Willy ist mit Barber an Bord gekommen und als Harry den ersten Platz belegt, ist Willy 150 Minuten online gesegelt und Barber 120 Minuten. In dem Moment, in dem Harry die Ziellinie überquert, wird die Stärke der Segler pro Boot berechnet und intern gespeichert.

Harry Halyards Boot 11 Punkte

Barber Haulers Boot  $((\max(0,7, 1) * 120) + (10 * 150)) / (120 + 150) = 6$  Punkte

Sarah Sheets Boot  $12 + 1,45 = 13,45$  Punkte

Vanessa Vangs Boot 9 Punkte

Wenn Harry ins Ziel kommt, erhält er  $(0,1 * 13,45) + (0,1 * (6 + 9)/2) + (0,1 * 4) = 2,495$  Punkte

Wenn Willy das Rennen in Barbers Boot beendet, erhalten sie:  $(0,1 * 13,45) + (0,1 * 9) + (0,05 * 4) = 2,3$  Punkte, die wie folgt aufgeteilt werden: Willy Winch 2,3 Punkte Barber Hauler  $(120/200) * 2,3 = 1,38$  Punkte Sarah erhält  $(0,1 * 9) + (0,025 * 4) = 1$  Punkt Vanessa erhält  $(0,01 * 4) = 0,04$  Punkte

## **Team- und Club-Ranglisten**

Teams und Clubs haben genau wie Einzelpersonen eine Rangliste, aber ihre eigenen Ranglisten. Es gibt eine Club-Gesamtrangliste, eine Club-Vierteljahresrangliste, eine Team-Gesamtrangliste und eine Vierteljahresrangliste für Teams.

Der Berechnungsmechanismus ist identisch mit dem für einzelne Segler. Die Segler eines Teamboots oder Clubboots werden auf die gleiche Weise belohnt wie normale Boote mit mehreren Personen an Bord. Egal, ob das Boot an einem Rennen teilnimmt, das für einzelne Segler und Team- / Clubboote offen ist, oder an Rennen nur für Teams / Clubs. Im Gegensatz zu normalen Booten im Besitz von Benutzern können auch die Teams selbst und die Clubs selbst Punkte sammeln. Aber Teams und Clubs können nur Punkte sammeln, wenn sie an reinen Team- oder reinen Clubrennen teilnehmen. Sie können keine Punkte sammeln, wenn sie gegen einzelne Segler segeln. Teams können auch keine Punkte sammeln, wenn sie gegen Clubs segeln und umgekehrt. Teams, Clubs und Einzelpersonen sind unterschiedliche Arten von Identitäten und ein Vergleich der Punkte zwischen ihnen ist sinnlos.

Wenn ein Teamboot ein Rennen nur für Teams segelt, sammelt es Punkte für das Team basierend auf der Größe des Feldes, der Stärke der anderen Teamboote und dem Ergebnis. Dasselbe gilt für ein Club Boot, das an einem Rennen nur für Clubboote teilnimmt. Der Club erhält die Punkte für das Club Boot basierend auf der Größe des Feldes, der Stärke der anderen Clubboote und dem Ergebnis. Die Stärke eines Club- oder Teamboots wird auf Grundlage der individuellen Stärken seiner Segler berechnet, nicht auf Grundlage der Stärke des Teams oder Clubs. Genau wie bei Rennen für Einzelpersonen mit mehreren Personen an Bord Wenn mehrere Boote eines Clubs oder Teams am selben Rennen teilnehmen, wird nur eines davon gezählt und nur das erste Boot, das ins Ziel kommt, erhält Punkte für das Team oder den Club. Wenn 3 Boote desselben Teams oder Clubs in einem Trainingsrennen mit nur 3 Booten gegeneinander antreten, zählt dies nicht als Rennen. Mindestens 1 Boot eines anderen Teams oder Clubs muss ebenfalls teilnehmen.

### **Zusammenfassend:**

Das beste Teamboot, das in einem reinen Teamrennen gegen andere Teams antritt, sammelt Punkte für das Team. Teamboote, die in einem Rennen antreten, das für alles andere als Teams offen ist, werden als normale Boote mit mehreren Crewmitgliedern behandelt und sammeln keine Punkte für das Team. Crewmitglieder von Teambooten sammeln immer Punkte. Das beste Club Boot, das in einem reinen Teamrennen gegen andere Clubs antritt, sammelt Punkte für den Club.

Clubboote, die an einem Rennen teilnehmen, das für alles andere als Clubs offen ist, werden als normale Boote mit mehreren Crewmitgliedern behandelt und sammeln keine Punkte für den Club. Crewmitglieder von Clubbooten sammeln immer Punkte.

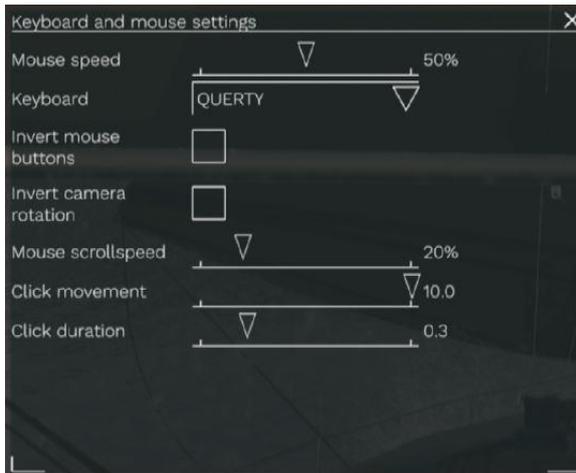
Für das Obige gilt immer: Rennen erfordern mehr als 1 Teilnehmer Rennen müssen auf nur 1 Bootstyp oder 1 Bootsklasse beschränkt sein

### **Herausforderungen**

Eine Herausforderung ist im Grunde ein festgelegter Kurs, der so schnell wie möglich gesegelt werden kann. Er kann für einen Bootstyp oder für alle Boote offen sein. Es gibt keine Ranglistenpunkte zu gewinnen, nur die Ehre, das schnellste Boot, die schnellste Person, das schnellste Team oder der schnellste Club zu sein, der die Strecke beendet. Die Zeit zwischen Start und Ziel zählt, unabhängig vom Bootstyp oder den Windverhältnissen. Die schnellsten Zeiten werden in einer Bestenliste mit dem Namen des Bootes, den Namen der Segler und dem Namen des Teams oder Clubs angezeigt, wenn das Boot nicht einer Einzelperson gehörte. Wenn während der Herausforderung mehrere Personen an Bord waren, wird die Zeit, die die Segler an Bord und online waren, verfolgt. Wenn ein Boot die Ziellinie überquert, werden die Online-Zeiten aller Segler, die seit dem Start an Bord waren, addiert und verwendet, um die Segler in der Reihenfolge der längsten Zeit anzuzeigen, die sie online mit dem Boot gesegelt sind. Es werden nur die ersten drei Segler angezeigt.

### **Einstellungen = Tastatur und Maus**

Gehen Sie zum Hauptmenü und wählen Sie „ *Einstellungen* “ und dann „ *Tastatur und Maus* “ , um dieses Fenster zu öffnen:



Mausgeschwindigkeit  
 Tastatur  
 Maustaste umkehren  
 Kameradrehung umkehren  
 Maus-Scrollgeschwindigkeit  
 Klickbewegung  
 Klickdauer

Mit dem Schieberegler für die Mausgeschwindigkeit können Sie die Kamera langsamer oder schneller auf Ihre Mausbewegungen reagieren lassen. Wenn Sie den Schieberegler nach links verschieben, müssen Sie die Maus weiter ziehen, um die gleiche Drehung der Kamera zu erzielen. Wenn Sie ihn nach rechts verschieben, wird die Maus empfindlicher.

Die Tastatur kann auf AZERTY oder QWERTY umgestellt werden. Dadurch bleiben alle Standardtasten an ihrem Platz.

[ Deutschland meist : WERTZU ]

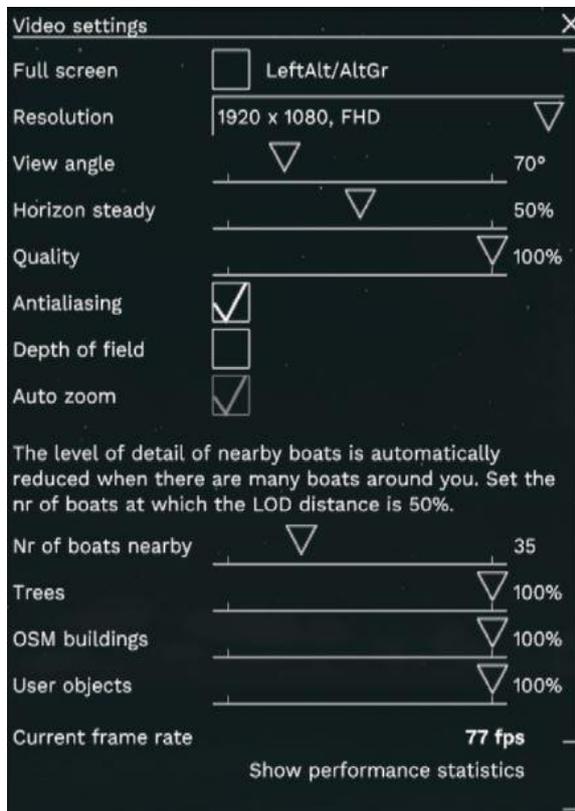


Sie können die Tasten aber auch selbst ändern. Linkshänder können die Maustasten umkehren. Und wenn Sie möchten, können Sie die Kameradrehung umkehren. Die Maus-Scroll-geschwindigkeit kann geändert werden, um die Geschwindigkeit des Zoomens in der Karte, des Zoomens in der Segelansicht oder des Ziehens / Lösens von Linien mit dem Scrollrad zu erhöhen oder zu verringern. Wenn Sie ein Touchpad anstelle eines Scrollrads verwenden, möchten Sie diesen Wert wahrscheinlich etwas niedriger einstellen. Die Schieberegler für Klickbewegung und Klickdauer können verwendet werden, um die Toleranz für das zu ändern, was als Klick zählt. Segler mit langsameren Reflexen oder geringerer Handkoordination möchten diese möglicherweise etwas höher einstellen. Der Wert für die Klickbewegung teilt dem System mit, dass sich die Maus zwischen dem Drücken und Loslassen der Maustaste um [ x ] Pixel nach beiden Seiten bewegen darf. Auf einem Bildschirm mit höherer Auflösung ( mehr Pixel ) muss dieser Wert höher sein als auf einem Bildschirm mit niedriger Auflösung. Die Klickdauer ist die maximale Zeit zwischen dem Drücken und Loslassen der Maustaste.

## Videoeinstellungen

Gehen Sie zum Hauptmenü und wählen Sie „ *Einstellungen* “ und dann „ *Video* “, um dieses Fenster zu öffnen:

98



Vollbild  
Auflösung  
Ansichtswinkel  
Horizont stabil  
Qualität

Antialiasing  
Tiefenschärfe  
Autozoom

Der Detailgrad von Booten in der Nähe wird automatisch reduziert, wenn sich viele Boote um Sie herum befinden. Stellen Sie die Anzahl der Boote ein, bei denen die LOD-Distanz 50 % beträgt.

Anzahl der Boote in der Nähe  
OSM-Gebäude  
Benutzerobjekte  
aktuelle Bildrate

Die Bildrate wird in der Anzahl der Bilder pro Sekunde ( fps ) gemessen und in der unteren rechten Ecke angezeigt. Dies ist ein Hinweis auf die Fähigkeit Ihres Computers, mit Ihren Anforderungen Schritt zu halten. In diesem Beispiel beträgt die Anzahl der Bilder pro Sekunde 190. Das ist ziemlich schnell und viel höher, als Ihre Augen oder wahrscheinlich sogar Ihr Bildschirm erkennen können. Eine gute Bildrate beträgt mindestens 25 fps. Eine höhere Bildrate sorgt dafür, dass das Spiel flüssig und reaktionsschnell läuft.

Die tatsächliche Framerate Ihres Computers variiert. Sie hängt natürlich von den Fähigkeiten Ihres Computers ab, aber auch davon, was sonst noch auf Ihrem Bildschirm sichtbar ist. Land, Gebäude, Bäume und Boote in der Nähe verbrauchen viel Computerleistung. Die Anzeige hochauflösender Texturen auf den Segeln hilft auch nicht. Um Ihre Framerate zu erhöhen, können Sie die Einstellungen verringern. Aber nicht alle haben den gleichen Einfluss. Den größten Einfluss auf Ihre Framerate hat die Bildschirmauflösung. Hier ist sie auf 1920 Pixel Breite und 1080 Pixel Höhe eingestellt. Je kleiner diese Zahlen sind, desto höher ist Ihre Framerate. Mit dem Kontrollkästchen „ *Vollbild* “ können Sie das Spiel im Vollbildmodus oder im Fenstermodus ausführen. Die

**linke Alt-Taste** bewirkt dasselbe. Selbst wenn Sie Sailaway im Vollbildmodus ausführen und Ihr Bildschirm eine 4K-Auflösung hat, berechnet das Spiel trotzdem alles für die Auflösung, die Sie hier einstellen. Die Pixel werden einfach skaliert und dies kostet keine zusätzliche Rechenleistung.

Ein häufiger Fehler besteht darin, ein Spiel mit hoher Auflösung auf einer Grafikkarte mit wenig dediziertem Grafikspeicher laufen zu lassen. Wenn der Grafikkarte der Speicher ausgeht (aufgrund einer großen Bildschirmauflösung und / oder der Anzeige hochauflösender Texturen), muss sie den Speicher mit dem Haupt-RAM Ihres Computers teilen. Bei jedem Frame wird dieser Speicher zwischen Ihrem RAM und der Grafikkarte hin- und hergeschoben. Und das verlangsamt die Dinge enorm. Stellen Sie die Videoauflösung nicht zu hoch ein, auch wenn die Spezifikationen Ihres Computers besagen, dass er mit einem 4K-Bildschirm umgehen kann. Der Betrachtungswinkel ist auf 70 Grad eingestellt. Das menschliche Auge kann fast 180 Grad um sich herum sehen, aber die Seiten sind unscharf. Eine Ansicht auf einem Computerbildschirm wird an den Rändern der Ansicht verzerrt. Dies ist besonders bei höheren Betrachtungswinkeln sichtbar. Bedenken Sie auch, dass ein größerer Betrachtungswinkel bedeutet, dass mehr Objekte gleichzeitig gerendert werden müssen. Sie werden feststellen, dass 70 Grad ein guter Kompromiss sind. Die Videoqualität ist auf 100 % eingestellt. Wenn Sie sie reduzieren, werden nach und nach immer mehr Funktionen in ihrer Qualität reduziert oder ganz abgeschaltet. Dadurch erhöht sich auch die Bildrate, aber nicht so stark wie die Bildschirmauflösung.

**Antialiasing** ist hier eingeschaltet. Dadurch werden die Sägezahnkanten entfernt, die Sie manchmal sehen. Die Auswirkungen auf die Leistung sind relativ gering. Tiefenschärfe ist der Effekt, dass Ihre Augen entweder auf etwas Nahes oder Weites fokussieren müssen. Sie können nicht beides gleichzeitig scharf sehen. Besonders nicht bei bewölktem Wetter. Dies wird in Sailaway simuliert, indem die Tiefe der verschiedenen auf dem Bildschirm sichtbaren Dinge ständig gemessen und der Fokus angepasst wird. Schauen Sie auf die Winde Ihres Bootes und der Horizont wird unscharf. Schauen Sie auf den Horizont und die Winde wird unscharf. Die Auswirkungen auf die Leistung sind gering. Obwohl dieser Effekt ein natürlicheres Gefühl vermittelt, wird er nicht jedem gefallen. Sie können ihn jederzeit ein- oder ausschalten.

**Autozoom** wird derzeit nicht verwendet.

Wenn sich andere Boote in der Nähe befinden, variiert der Detailgrad, in dem sie angezeigt werden, mit der Entfernung. Je weiter weg, desto kleiner ist das Boot auf Ihrem Bildschirm und desto geringer ist der Detailgrad. Dies wird als Detailgrad oder LOD bezeichnet. Sailaway verwendet 5 verschiedene

LOD-Stufen, die bei unterschiedlichen Entfernungen aktiviert werden. Mit zunehmender Anzahl der Boote steigt auch die benötigte Rechenleistung und Renderleistung. Irgendwann kann es für Ihren Computer zu viel werden und die Framerate fällt oder erfriert sogar vollständig ein.

Um dies zu verhindern, reduziert Sailaway die Distanz zum Wechsel von LOD-Level 1 zu LOD-Level 2 oder von 2 zu 3, 3 zu 4, 4 zu 5 automatisch. Diese Distanzen werden um 50 % reduziert, wenn die Anzahl der Boote dem Schiebereglerwert hinter „*Anzahl der Boote in der Nähe*“ entspricht. Ein Beispiel: Wenn keine Boote in der Nähe sind, beträgt die Distanz zum Wechsel von LOD 2 zu LOD 3 ca.: 250 Meter. Dies ist ein fester Wert, den das System verwendet, Sie können ihn nicht ändern. Sie stellen den Schieberegler auf 40 Boote ein. Wenn 40 Boote in der Nähe sind, verwenden alle Boote außerhalb eines Radius von  $250 * 50 \% = 125$  Metern mindestens LOD 2. Wenn 20 Boote in der Nähe sind, verwenden alle Boote außerhalb eines Radius von  $250 * 75 \% = 187,5$  Metern mindestens LOD 2. Wenn 80 Boote in der Nähe sind, könnte man meinen, der Radius würde  $250 * 0 \% = 0$  Meter betragen, aber das stimmt nicht. Das Minimum beträgt 10 % oder 25 Meter für LOD2.

### **Bäume**

Dieser Schieberegler legt die maximale Anzahl der anzuzeigenden Bäume fest. Da Bäume teilweise transparent sind, haben sie einen großen Einfluss auf die Leistung, wenn Sie sich in Küstennähe befinden. Beachten Sie, dass das Ändern des Schiebereglers keine unmittelbaren Auswirkungen auf die angezeigten Bäume hat. Es gilt nur für das Laden von Bäumen und die auf Ihrem Bildschirm sind bereits geladen. Sie sollten sich entweder an einen anderen Ort teleportieren und zurück teleportieren oder sich ab- und wieder anmelden, um die Auswirkung zu sehen.

### **OSM-Gebäude**

Dieser Schieberegler beeinflusst den Bereich, innerhalb dessen Open Street Map -Gebäude geladen werden. Beachten Sie dass das Ändern des Schiebereglers keine unmittelbaren Auswirkungen auf die angezeigten Gebäude hat. Es gilt nur für das Laden von OSM-Gebäuden und die auf Ihrem Bildschirm sind bereits geladen. Sie sollten entweder sich an einen anderen Ort teleportieren und zurück teleportieren oder sich ab- und wieder anmelden, um die Auswirkung zu sehen.

### **Benutzerobjekte**

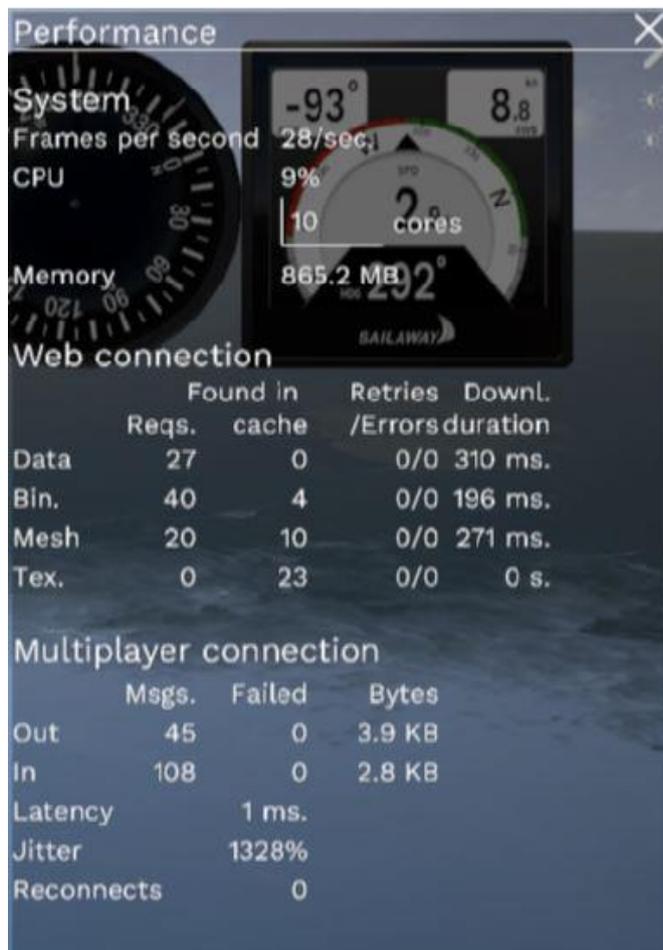
Dieser Schieberegler beeinflusst die maximale Anzahl von Eckpunkten für benutzererstellte Objekte wie Gebäude, Docks usw. Beachten Sie, dass das Ändern des Schiebereglers keine unmittelbaren Auswirkungen auf die angezeigten Objekte hat. Es

gilt nur für das Laden von benutzererstellten Objekten und die auf Ihrem Bildschirm sind bereits geladen. Sie sollten sich entweder woanders hin teleportieren und zurück teleportieren oder sich ab- und wieder anmelden, um den Effekt zu sehen. Sie können sich die Framerate und andere Leistungsdaten genauer ansehen, wenn Sie auf die Zeile „Leistungsstatistiken anzeigen“ klicken.

101

## Leistungsstatistiken

Dieses Fenster kann vom Hauptmenü aus unter „Einstellungen“ – „Leistungsstatistiken“ geöffnet werden. Außerdem gibt es einen Link im Fenster „Videoeinstellungen“.



**System** = Frames per second

oder FPS oder Framerate ist die Anzahl von 6 Malen, die der Bildschirm pro Sekunde neu gezeichnet wird. Je höher diese Zahl, desto flüssiger läuft das Spiel. Ein Film hat normalerweise 25 Frames per Sekunde. Ein Spiel, das flüssig läuft, hat eine Framerate von etwa 50. Es wird empfohlen, die Videoeinstellungen so anzupassen, dass dieser Wert über 25 liegt.

102

CPU zeigt die Gesamtauslastung des Hauptprozessors Ihres Computers. Dieser Wert umfasst alle anderen Anwendungen, die Sie ausführen, sowie alle Hintergrundprozesse, die auf Ihrem Computer aktiv sind.

Direkt unter der CPU-Auslastung befindet sich ein Eingabefeld, das die Anzahl der Kerne anzeigt. Ein Computerprozessor kann mehrere Kerne haben. Sailaway hat versucht, diese Anzahl von Kernen von Ihrem System abzurufen. Auf manchen Computern kann diese Zahl jedoch falsch sein. Dies kann zu einer CPU-Auslastung führen, die höher oder niedriger ist als sie sein sollte. Daher können Sie die Anzahl der Kerne selbst bearbeiten. Was Sie hier eingeben, hat keine Auswirkungen auf die Funktionsweise Ihres Computers. Es wirkt sich nur auf den Anzeigewert der CPU-Auslastung aus. Nicht auf die tatsächliche CPU-Auslastung. Der unter Speicher angezeigte Wert ist die Gesamtmenge des von Sailaway verwendeten verwalteten Speichers. Dies kann höher sein als die tatsächliche Menge an RAM-Speicher in Ihrem Computer. Dies liegt daran, dass hier die Gesamtmenge an RAM plus virtuellem Speicher angezeigt wird. Es gibt in Sailaway keine Steuerelemente, mit denen Sie dies optimieren können. Außer der Verwendung kleinerer Texturen und 3D-Modelle für Ihre Boote und Gebäude.

### **Webverbindung**

Sailaway ruft viele Informationen vom Sailaway-Server ab. Denken Sie an Karten, Gelände, Bootsmodelle, Texturen, Positionen anderer Boote usw. In die andere Richtung sendet es Updates der Position Ihres Bootes, der tatsächlichen Länge der Trimmlinien, der Form Ihrer Segel. Aber auch alle Updates eines Bootsdesigns, einer Lackierung, eines Hafens, der Wassertiefe, Textdateien, Wegpunkte usw. Die Tabelle hat 4 Zeilen:

**Daten** : Hier werden die Werte für Positionsaktualisierungen und alle Daten angezeigt, die Sie eingeben und die auf dem Server zur späteren Verwendung gespeichert werden. Beinhaltet die an Open Street Map gestellten Anfragen.

**Bin.** : Zeigt die Downloads von Binärdateien. Meistens Höhenkarten

**Mesh** : Zeigt die Downloads von 3D-Modellen für Boote und Gebäude

**Tex.** : Die Downloads von Texturen und Bildern

Jede Zeile hat 4 Spalten :

**Regs.** : Gesamtzahl der an den Server gesendeten Anfragen Im Cache gefunden: Gesamtzahl der Anfragen, die im lokalen Speicher Ihres Computers gefunden oder früher heruntergeladen und für die spätere Verwendung gespeichert wurden. Diese Anfragen wurden nicht an den Server gesendet, da dies nicht notwendig war.

**Wiederholungsfehler** : Wenn beim Senden einer Anfrage an den Server oder beim Abrufen des Ergebnisses ein Fehler auftritt, wiederholt Sailway die Anfrage maximal 3 Mal ( der erste Wert wird erhöht ). Nach 3

Wiederholungsversuchen gilt die Anfrage als fehlgeschlagen ( der zweite Wert wird erhöht ).

**Download -Dauer** : Die durchschnittliche Dauer in Millisekunden zwischen dem Senden der Anfragen an den Server und dem Empfangen der Daten oder des Rückgabewerts. Die durchschnittliche Dauer kann wie folgt berechnet werden: ( Downloaddauer ) / (Registrierungen in der Cache gefunden)

### **Multiplayer-Verbindung**

Alle Computer sind mit dem Sailaway Multiplayer-Server verbunden. Sie senden ständig Nachrichten an diesen Server, die an andere Computer weitergeleitet werden. Und sie empfangen ständig Nachrichten von anderen Computern. Dies sind Nachrichten wie „ Hey, mein Boot ist jetzt hier “, „ Hey, mein Boot hat den Kurs geändert “, aber in einem effizienteren Format. Sailaway verwendet hierfür das UDP-Protokoll. Dies funktioniert ein bisschen wie Radio. Ein Ende sendet eine Nachricht und hofft, dass das andere Ende sie aufnimmt. Es gibt keine Garantie, dass eine Nachricht ankommt. Es kann überall auf der Strecke zwischen Ihrem Computer und dem Server zu Störungen oder Problemen kommen. Dies mag unzuverlässig klingen, aber da das Senden von „ Hey, mein Boot ist jetzt hier “ eine Sekunde später bereits veraltet ist, ist dies kein großes Problem. Dieses Protokoll hat den geringsten Overhead, die beste Leistung und wird von den meisten Multiplayer-Spielen verwendet.

**Ausgehende Nachrichten** : Gesamtzahl der von diesem Computer an den Server gesendeten Nachrichten.

**Fehlgeschlagen** : Gesamtzahl der von diesem Computer gesendeten Nachrichten, die den Server nicht erreicht haben. Dafür gibt es keinen Feedback-Mechanismus. In den meisten Fällen wird der Computer nie erfahren, ob die Nachricht den Server erreicht hat oder nicht.

**Ausgehende Bytes** : Gesamtzahl der an den Server gesendeten Bytes

**Eingehende Nachrichten** : Gesamtzahl der vom Server empfangenen Nachrichten

**Fehlgeschlagen** : Gesamtzahl der vom Server empfangenen Nachrichten, die in der falschen Reihenfolge waren oder mehr als IDS verzögert wurden oder zu einem anderen Fehler führten.

**Eingehende Bytes** : Gesamtzahl der vom Server empfangenen Bytes

**Latenz** : Die Hälfte der Zeit, die für das Senden einer Nachricht an den Server und das Warten auf eine Antwort benötigt wird. Dieser Wert ist ein gedämpfter Durchschnittswert. Je weiter Ihr Computer vom Server entfernt ist, desto höher ist dieser Latenzwert. Dies liegt an der Lichtgeschwindigkeit. Außerdem gilt : Je mehr Verbindungspunkte zwischen

Ihrem Computer und dem Server bestehen, desto höher wird der Latenzwert. Dies liegt an den Reaktionszeiten der Verbindungspunkte (Hubs). Normalerweise liegt die Latenz zwischen 20 und 500 Millisekunden. ( Übrigens zeigt das Bild 1 ms, was unglaublich schnell ist. Dies liegt daran, dass Sailaway zum Zeitpunkt der Aufnahme des Screenshots zu Testzwecken mit einem Server verbunden war, der auf demselben Computer installiert war. )

#### **Jitter :**

Zeigt die Schwankung ( länger oder kürzer ) der tatsächlich gemessenen Latenzen im Verhältnis zur gedämpften Durchschnittslatenz. Dies ist ein Indikator für die Zuverlässigkeit der Verbindung mit dem Sailaway Multiplayer Server.

104

---

Nehmen wir an, ein schnelles Boot fährt mit 20 Knoten, also 10 Metern pro Sekunde. Wenn die Latenz 500 ms beträgt, bedeutet das, dass sich das andere Boot bereits 5 Meter bewegt hat, bis Ihr Computer ein Update von ihm erhält. Das ist nicht sehr zuverlässig, wenn Sie beide gleichzeitig die Ziellinie überqueren. Um dies auszugleichen, wird die Latenz auf die Position des Bootes angewendet. Ihr Computer geht davon aus, dass das andere Boot 5 Meter weiter gesegelt ist, wenn die Nachricht Ihren Computer erreicht. Das funktioniert ziemlich gut, es sei denn, der Jitter wird aufgrund einer unzuverlässigen Internetverbindung zu hoch. Angenommen, der Jitter beträgt 200 %. Die 500 Fehler können 205 ms, aber auch 1 Sekunde betragen. Das ist eine Unsicherheit von -2,5 Metern und +5 Metern. Sailaway versucht, Positionen etwas genauer vorherzusagen als hier beschrieben, aber Sie verstehen, was ich meine. Aus diesem Grund entscheidet auch der Server und nicht Ihr Computer, wer ein Rennen gewonnen hat. Allerdings ist diese Methode immer noch nicht 100 % zuverlässig. Glücklicherweise handelt es sich hier um eine Segelsimulation und nicht um ein Formel-1-Spiel.

BOOT DESIGNER - WELT EDITOR

105

---

ENDE

