

Steuerung des 3D-Rocket Players

Starten des Players

- Bitte beachten Sie, die Dateien, wenn diese in einem ZIP-Archiv vorliegen, zunächst zu entpacken! Ein Start direkt aus einem ZIP-Format ist nicht möglich.
- Bitte beachten Sie, dass nach dem Entpacken die EXE-Datei und der entpackte Ordner im gleichen Verzeichnis liegen. Nur dann kann die Anwendung auf die notwendigen Dateien zugreifen.
- Durch Doppelklicken des EXE-files starten Sie den Player.
- Es öffnet sich ein PopUp-Menü. In diesem Menü können Sie einige Einstellungen vornehmen, die Größe des Player-Fensters (Screen resolution), sowie die Darstellungsqualität (Graphics quality). Beides beeinflusst die Lauffähigkeit des Players erheblich. Sollten Sie keinen Hochleistungsrechner haben, stellen Sie eine möglichst kleine „Screen resolution“ und eine niedrige „Graphics quality“ ein. Bitte entnehmen Sie weitere Informationen hierzu aus den unten stehenden Anforderungen an die Hardware.
- Wenn Sie keinen Fullscreen-Modus möchten setzen Sie bitte einen Haken in die Checkbox „Windowed“.
- Bitte lesen Sie die unten stehende Anleitung zur Steuerung des Players. Wir möchten Ihnen insbesondere den Text „Tipps zur Steuerung“ empfehlen, befolgen Sie diesen wird es Ihnen in wenigen Minuten gelingen, sich gekonnt durch die virtuelle Szene zu bewegen.

Tipps zur Steuerung

Es ist wie im wahren Leben: Sie können sich in dem 3D-Rocket-Player in jeder beliebige Richtung bewegen. Sie können dabei aber auch den Kopf drehen und damit auch die Bewegungsrichtung beeinflussen. Für beide Bewegungen, also das Bewegen in eine gewünschte Richtung, sowie die Drehung des Kopfes die nur bedingt mit der Bewegungsrichtung in Verbindung steht, benötigen wir entsprechend zwei parallele Steuerungen: Die Maus sowie die Tastatur, beide mit verschiedenen Aufgaben.

Die Maus dient dem Blickwinkel. Positionieren Sie den Mauszeiger in etwa in der Mitte des Players, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Es ist so, als ob Sie den Kopf drehen. Bitte tun Sie dies mal, um sich ein wenig an diese Drehung des Blickes zu gewöhnen. Sie bemerken nun, dass Sie sich nicht nach vorne bewegen, Sie bleiben auf der Stelle stehen, drehen dabei aber den Kopf. Die Maus steuert also die Blickrichtung. Bitte lassen Sie nun die Maus los und konzentrieren sich auf die Tastatur. Wollen Sie sich nun von der Stelle bewegen, drücken Sie bitte die Taste W und halten Sie diese. Sie bewegen sich nun nach vorne. Sobald Sie die W-Taste loslassen, bleiben Sie automatisch stehen. Mit der Taste S bewegen Sie sich wieder nach hinten. Bitte probieren Sie auch dies ein paar Mal aus, um ein Gefühl auch für diese Bewegung zu entwickeln. Die Tastatur ist also für die Bewegung innerhalb der Echtzeit-Szene verantwortlich.

Nun kombinieren wir die zwei Steuerungen: Bitte laufen Sie noch einmal durch das Drücken der W-Taste los und drehen dabei aber mit der Maus (Mauscursor positioniert in etwa der Bildmitte und mit gedrückter rechter Maustaste) mal den Kopf. Sie werden bemerken, dass Sie nun die Laufrichtung

(initiiert durch die Taste W) in Blickrichtung (initiiert durch die Bewegung der Maus) verändern. Und das ist auch das Wesen dieser Steuerung: Mit der linken Hand halten Sie eigentlich meist nur die W-Taste gedrückt. Konzentrieren Sie sich mehr auf die rechte Hand, um gekonnt durch die Szene zu steuern, denn hier spielt die Musik. Rennen Sie gegen eine Wand, einfach die W-Taste loslassen und neu den Cursor etwa in der Bildmitte positionieren, rechte Maustaste gedrückt halten und mit der Maus die Blickrichtung der gewünschten Bewegung einstellen und weiter geht's mit W. Sollten Sie dies beherrschen, können Sie die zusätzlichen Tasten S für rückwärtsgehen, A und D für seitwärtsgehen einführen. Sollte Ihnen dies zu kompliziert sein, lassen Sie diese einfach weg. Die W-Taste reicht eigentlich vollkommen aus. Am wichtigsten ist die Maus. Ein wenig Übung wird ausreichen, damit Sie in der Bewegung im 3D-Rocket-Player sicher werden.

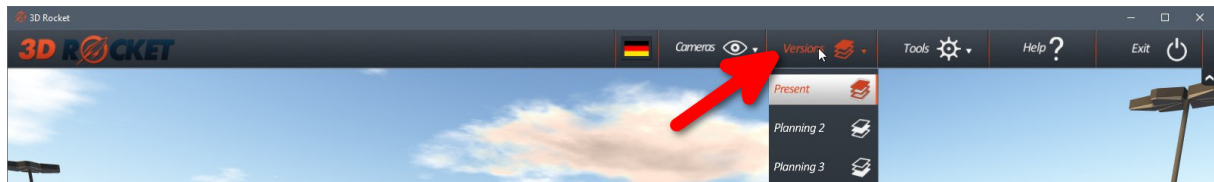
Menü öffnen

Das Menü öffnen Sie, indem Sie auf diese kleine Pfeil-Taste drücken:



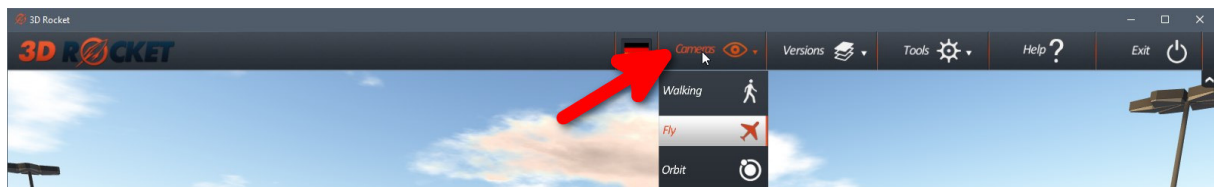
Umschalten Bestand / Planung / Varianten

Bitte wählen Sie das Menü „Versions“:

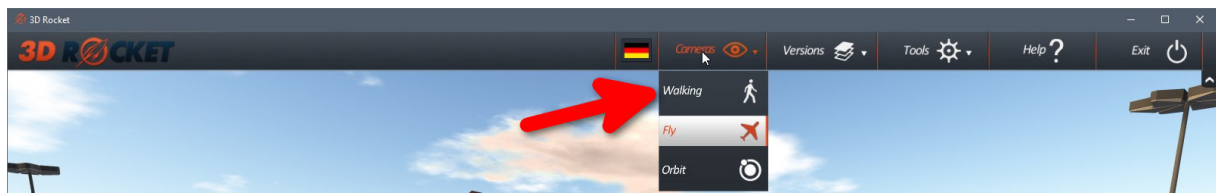


Bewegungsmodi

Sie können sich fliegend und laufend durch die Szene bewegen. Bitte wählen Sie die entsprechende Kamera im Menü „Cameras“:

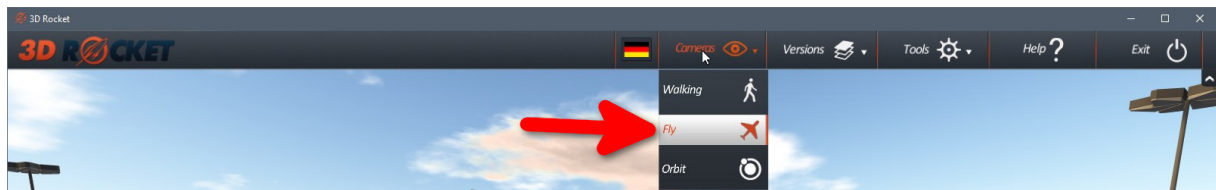


„Walk Mode“ Kamera (auf dem Boden laufen)



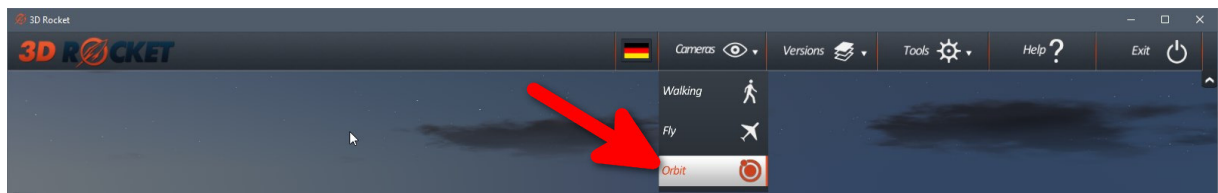
Maus:	Kamera bewegen/drehen (rechte Maustaste gedrückt halten)
W oder "Nach oben" Pfeil:	vorwärts bewegen
S oder "Nach unten" Pfeil:	rückwärts bewegen
A oder "Nach links" Pfeil:	nach links bewegen
D oder "Nach rechts" Pfeil:	nach rechts bewegen
Leertaste:	Springen
E:	nach oben bewegen (wie ein Hubschrauber)
Q:	nach unten bewegen (wie ein Hubschrauber)
Umschalt-Taste (halten):	schneller bewegen

"Fly Mode" Kamera (fliegen)



Maus:	Kamera bewegen/drehen (rechte Maustaste gedrückt halten)
W oder "Nach oben" Pfeil:	vorwärts bewegen
S oder "Nach unten" Pfeil:	rückwärts bewegen
A oder "Nach links" Pfeil:	nach links bewegen
D oder "Nach rechst" Pfeil:	nach rechts bewegen
E:	nach oben bewegen (wie ein Hubschrauber)
Q:	nach unten bewegen (wie ein Hubschrauber)
Umschalt-Taste (halten):	schneller bewegen

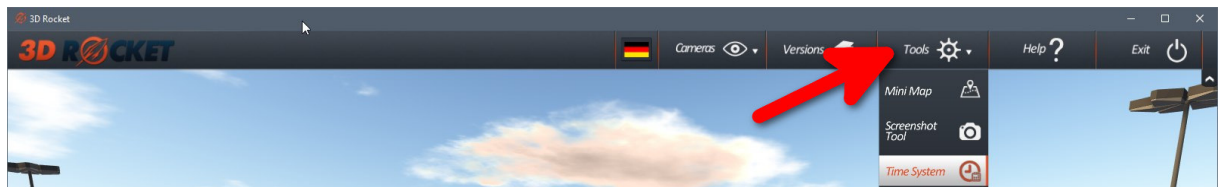
"Orbit Mode" Kamera (Satellit)



Maus: Kamera bewegen/drehen (rechte Maustaste gedrückt halten) sowie Scrollrad zum Heran- oder Weg-Zoomen

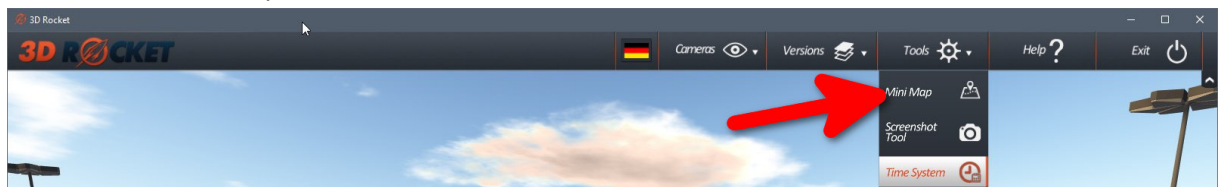
Tools

Der 3D-Rocket-Player wächst und gedeiht. Er stellt schon erste Tools bereit, die Sie aufrufen, indem Sie auf die Taste „Tools“ klicken:



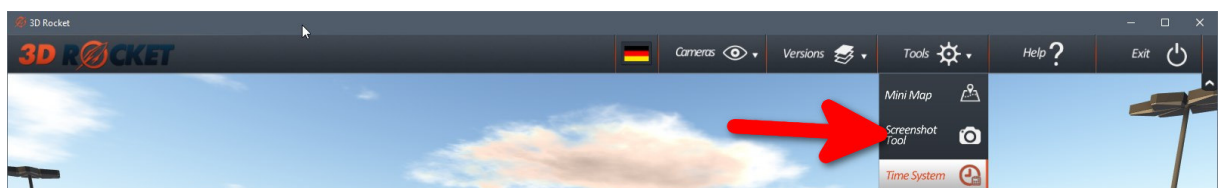
Mini Map

Mit Hilfe der Mini Map können Sie sich eine kleine Karte aufrufen, die Ihnen die Übersicht erleichtert.



Screenshot-Tool

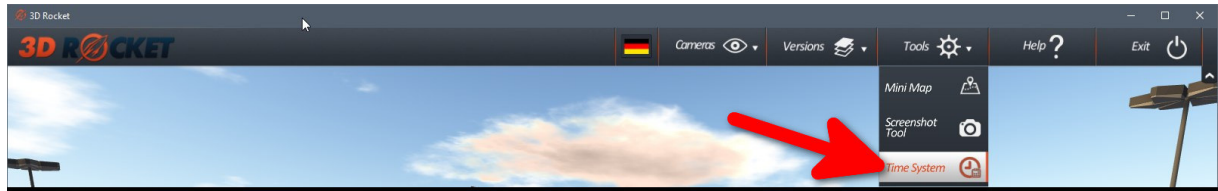
Wenn Sie die Taste „Screenshot-Tool“ anklicken, können Sie mit Hilfe der P-Taste Screenshots erstellen.



Sie können diese direkt ansehen, indem Sie am linken Rand des Bildes auf den kleinen roten Pfeil klicken

Tageslicht-System

Mit Hilfe des Tageslicht-Systems können Sie jede beliebige Tageszeit an einem beliebigen Tag einstellen. Wenn Sie den Player starten liest dieser das Datum und die Zeit Ihres PCs aus und stellt den aktuellen Sonnenstand dar (wenn Sie den Player nachts starten ist es entsprechend dunkel. Also nicht verzagen, einfach an der Uhr drehen).



Es erscheint eine Uhr am rechten unteren Rand des Bildes:



Time-Slider: Mit dem Cursor packen und die Uhr verstellen

Oder einfach den Stundenzeiger mit dem Cursor packen und an der Uhr drehen

Datumsanzeige; Auf die kleinen Pfeile klicken um ein Datum auszuwählen

Anforderungen an die Hardware

Die Hardware, auf der der 3D-Rocket-Player ausgeführt werden soll, muss folgenden Anforderungen entsprechen:

Für einfache Qualität:

- Prozessor: Intel Core i3/Core i5/Core i7 oder vergleichbarer Prozessor
- Arbeitsspeicher (RAM): mind. 4 Gigabyte
- Grafikkarte: onBoard Grafikkarte (mind. Intel HD Graphics)
- Monitor: 1280x1024 (32bit)
- Betriebssystem: Windows Vista, Windows 7 inkl. der neuesten Servicepacks, Windows 8 und Windows 10, 32-Bit oder 64-Bit Betriebssystem

Für gute Qualität:

- Prozessor: Intel Core i5/Core i7 oder vergleichbarer Prozessor
- Arbeitsspeicher (RAM): mind. 4 Gigabyte
- Grafikkarte: OnBoard Grafikkarte der neusten Generation (z.B. Intel HD Graphics 4000 und aufwärts) oder dedizierte Grafikkarte ab Nvidia Geforce GT 610 und aufwärts.
- Monitor: 1280x1024 (32bit)
- Betriebssystem: Windows Vista, Windows 7 inkl. der neuesten Servicepacks, Windows 8 und Windows 10, 32-Bit oder 64-Bit Betriebssystem

Für maximale Qualität:

- Prozessor: Intel Core i5/Core i7 oder vergleichbarer Prozessor
- Arbeitsspeicher (RAM): mind. 8 Gigabyte
- Grafikkarte: Dedizierte Grafikkarte ab Nvidia Geforce GTX 660 und aufwärts
- Monitor: 1280x1024 (32bit)
- Betriebssystem: Windows Vista, Windows 7 inkl. der neuesten Servicepacks, Windows 8 oder Windows 10, 64-Bit Betriebssystem