


## Thema: 11.1 Ein Schiff wird kommen...

Da wir uns nun mit Gewässern so einigermaßen auskennen, trauen wir uns, mal was Großes zu bauen: einen Hafen. So richtig mit Kai und Fähre und Hafenbahn. Auch die Mole und der obligatorische Leuchtturm gehören dazu. Damit wir dabei aber nicht die Übersicht verlieren, teilen wir das Thema auf und gehen wieder Schritt für Schritt vor.

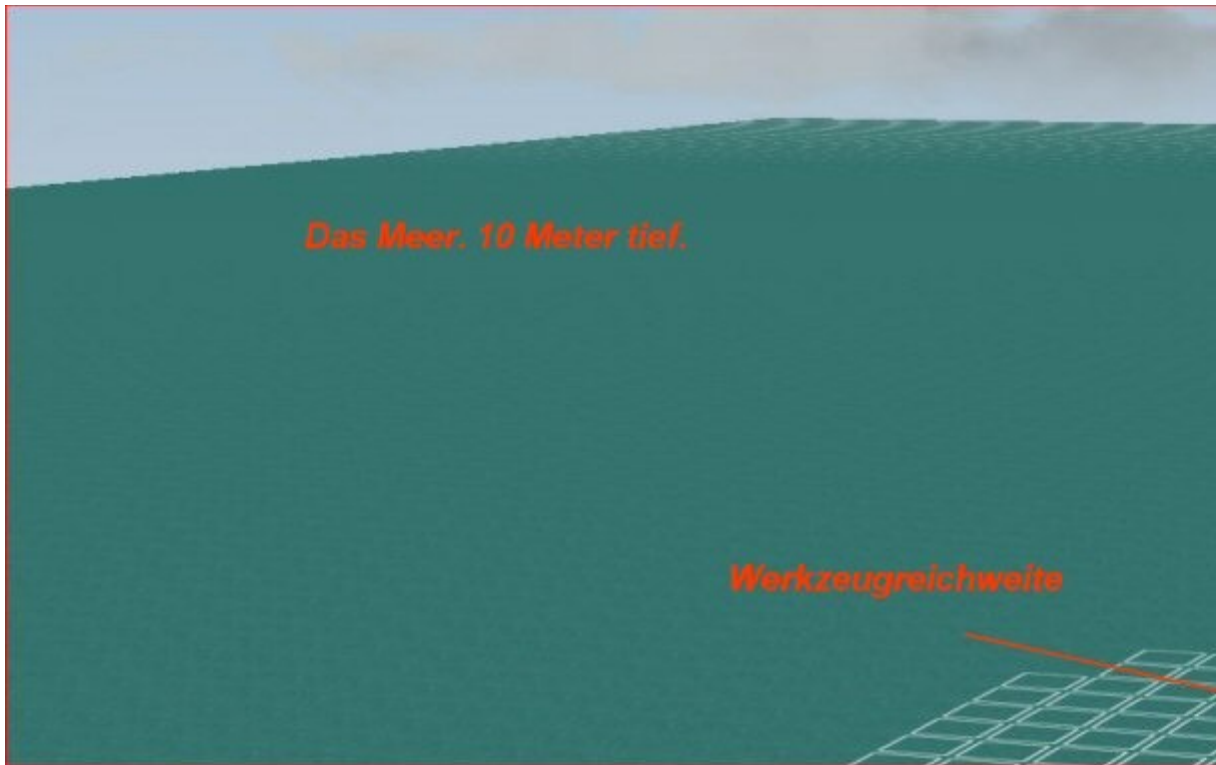
Der erste Teil hier soll sich nur mit dem Anlegen der Hafenstruktur beschäftigen. Was brauchen wir zuerst? Richtig. Das Meer. Denn irgendwoher müssen die Pötte ja kommen. Neptun schmeißt uns die nicht ins Hafenbecken.

Also ab in den 3D-Editor und gucken, wo wir unser Meer denn hinbauen. Mittendrin macht keinen Sinn (würde Goethe jetzt dichten), sonst wäre es ja auch nur ein See. Also muß ein Meer am Rand der Anlage rummeeren und noch ein gutes Stück der Anlage vereinnahmen. Ich mach es mir einfach und beginne auf einer völlig leeren Anlage. Höhenniveau ist überall 0 Meter. Noch. Ich lege für mich fest, daß mein Meer im Norden plätschern soll und so groß sein soll, daß ich einen Wendekreis für die zukünftigen "Piraten der Meere" anlegen kann. Beginnen tue ich mit einem kleinen Loch, das 10 Meter tief ist und, wie beim Fluß ebend,

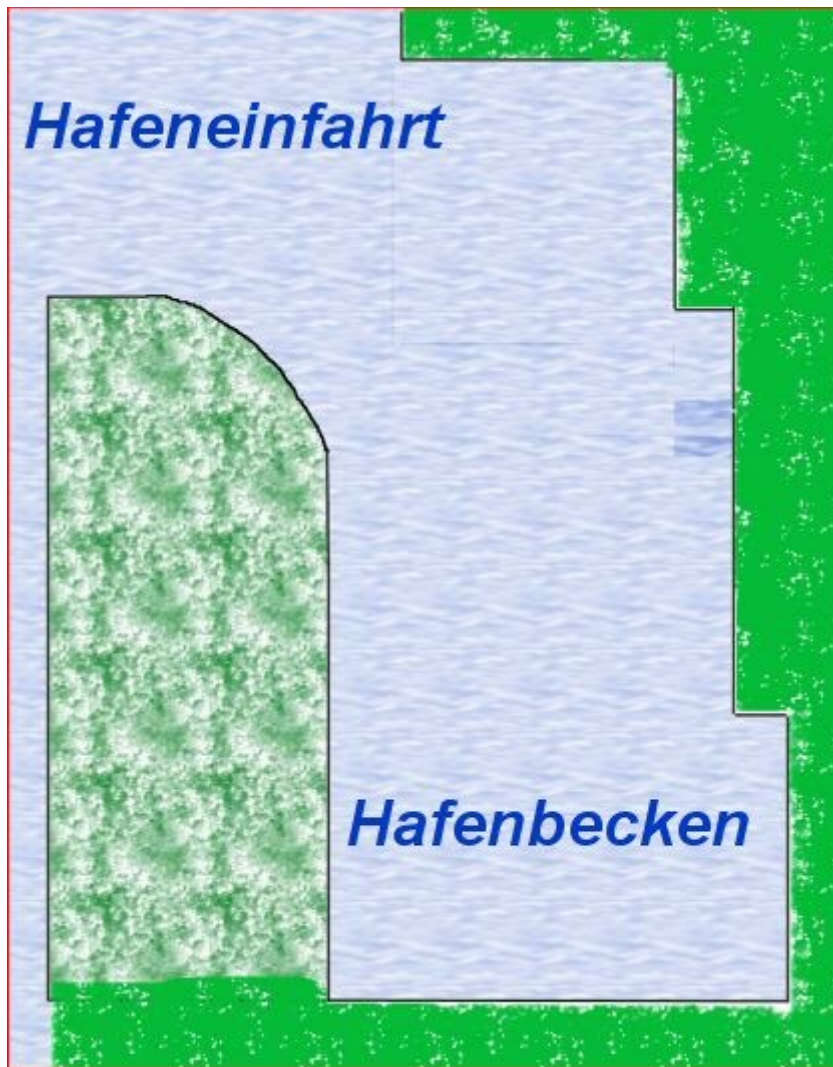
nehme ich mit dem "Höhenkopier"-Werkzeug  die Tiefe auf (ihr wißt ja, <CTRL>-Taste gedrückt halten, grünes Viereck über tiefsten Punkt des Loches, Linksklick, <CTRL> loslassen und mit gedrückter linker Mousetaste nun die Höhe der Flächen verändern, über die ich mit den weißen Vierecken gleite). Da unser Meer ja groß sein soll, bewegen wir den Schieberegler für die Bearbeitungsgröße ganz nach rechts ( größte einzustellende Möglichkeit).



Ich habe damit am Anlagenrand begonnen und mich dann in die Anlage soweit "hineingefräst", bis die gewünschten Ausmaße erreicht waren. Nur für euch habe ich den Meeresgrund blau eingefärbt, damit man es besser erkennen kann. Ist also noch kein Wasser drin, wahrscheinlich gerade Ebbe.

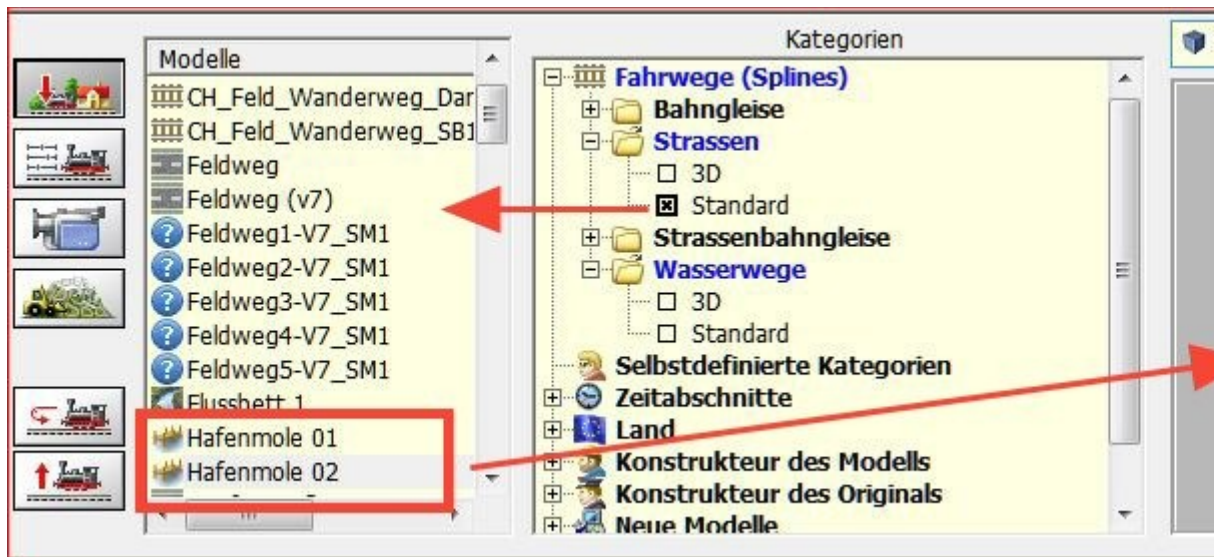


Jetzt brauchen wir die Einfahrt in das Hafenbecken. Diese Einfahrt sollte in der Nähe des Randes sein, denn das Hafenbecken ist in der Regel nichts weiter, als eine Sackgasse und die große Eisenbahnfähre der "Vogelfluglinie" braucht auch Platz zum Wenden. So. Ich habe meinen Hafe in groben Zügen schon mal angelegt. Auf der Skizze seht ihr, welche Form er hat.

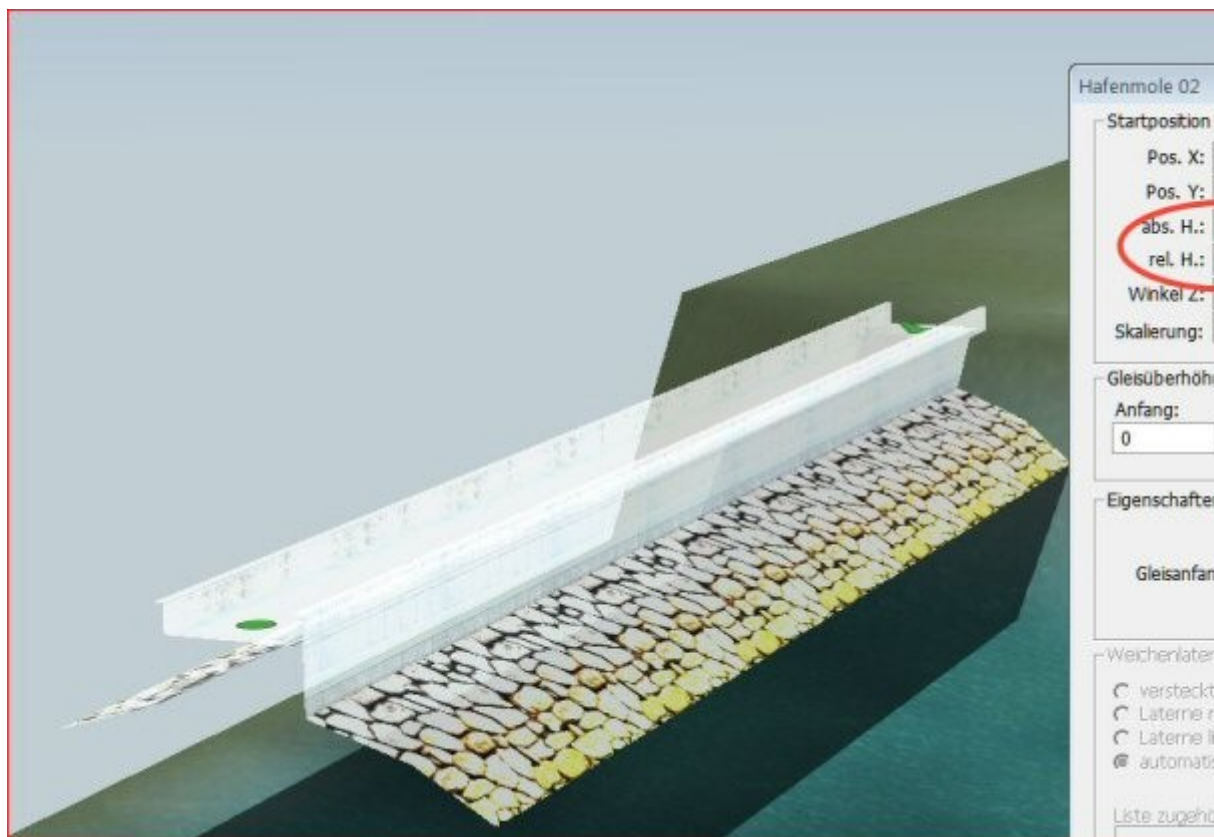


Auf der schmalen Landzunge links kann man nun entweder ein kleines Dörfchen bauen, oder einen Betrieb mit Gleisanschluß und Schiffsentladung.

Was wir noch brauchen, ist eine Mole. Oder sogar zwei. Sie sollen die Hafeneinfahrt säumen und den Schiffen den Weg weisen. Dazu bedienen wir uns der schon fertigen Splines "Hafenmole 01" oder "Hafenmole 02". Wo finden wir die? Hier:

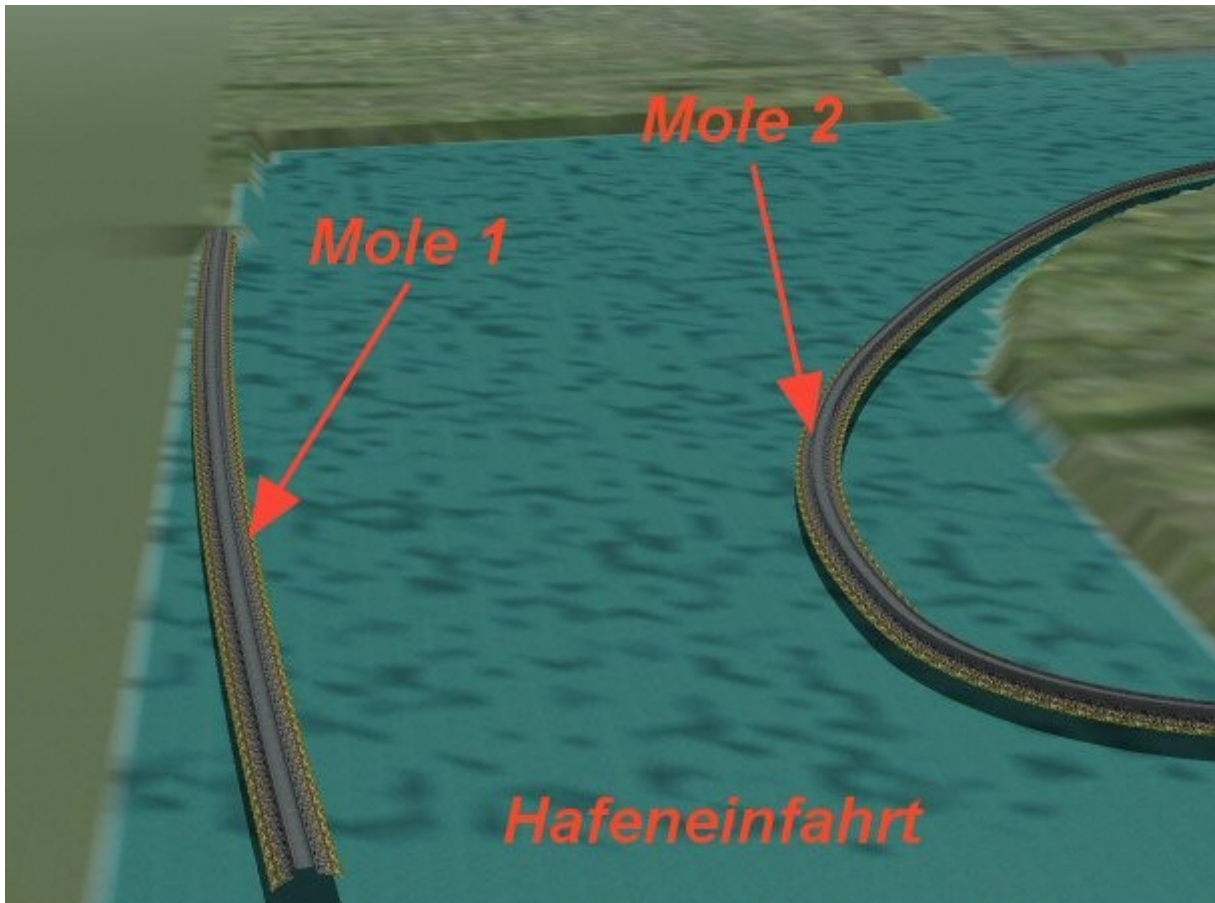


Die können wir wie ein Gleis oder eine Straße verlegen und einstellen, wie weit sie aus dem zukünftigen Wasser ragen sollen. Probieren wir's aus.



Nun haben wir das erste Molenstück gelegt. Da es hier an einer Landzunge beginnt, habe ich es auf 0,10 Meter angehoben. Das verhindert ein Flackern der sich überlagernden Texturen. Nun kann ich weitere Molen-Splines ansetzen, bis die Mole die gewünschte Länge hat. Bei mir hier endet die Mole an der Hafeneinfahrt. Die Mole 2 schützt die Landzunge vor Schiffen und Wellen. Beide bilden nun ein Tor zum Hafen hinein bzw. zur offenen See hinaus.

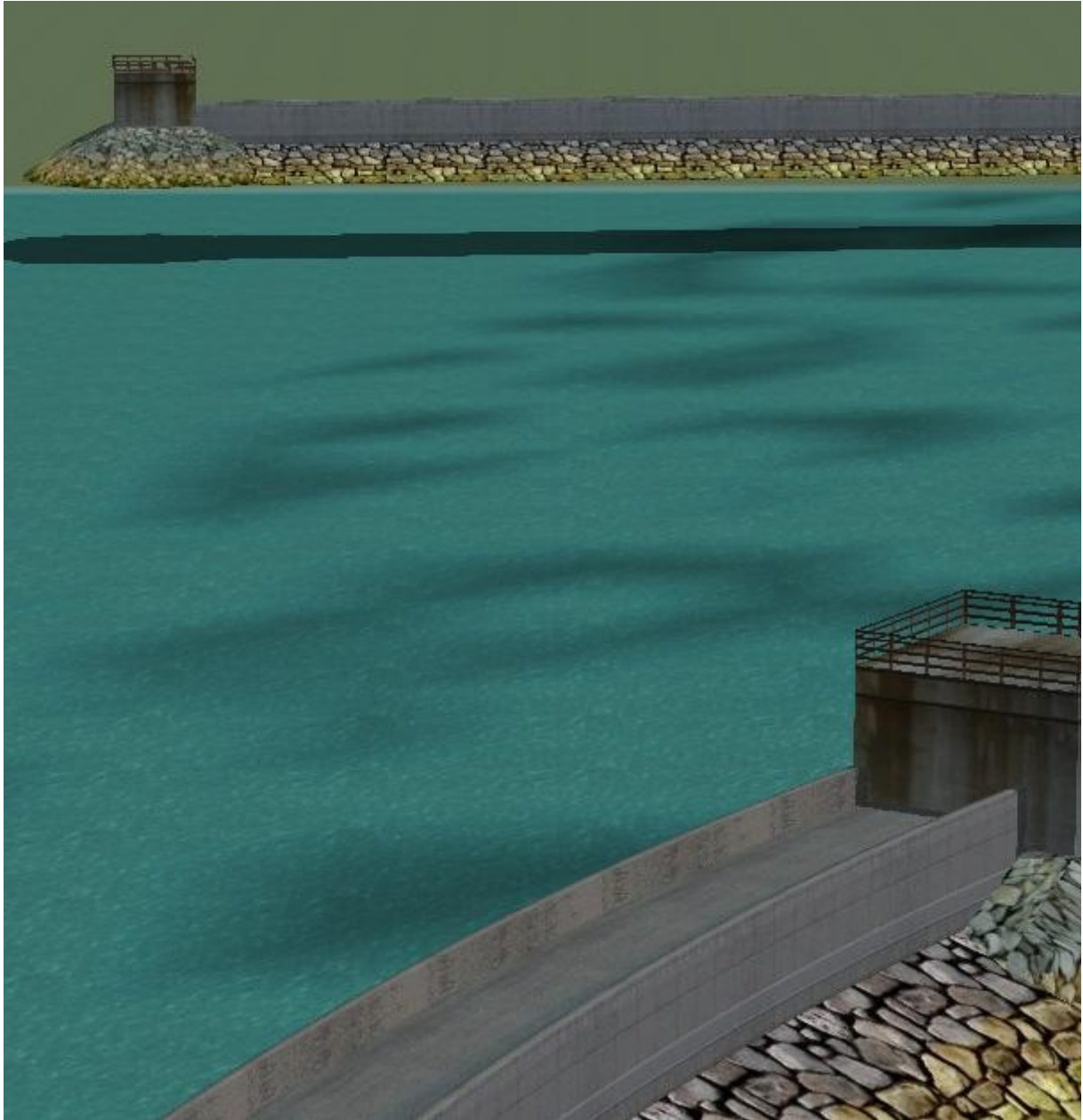




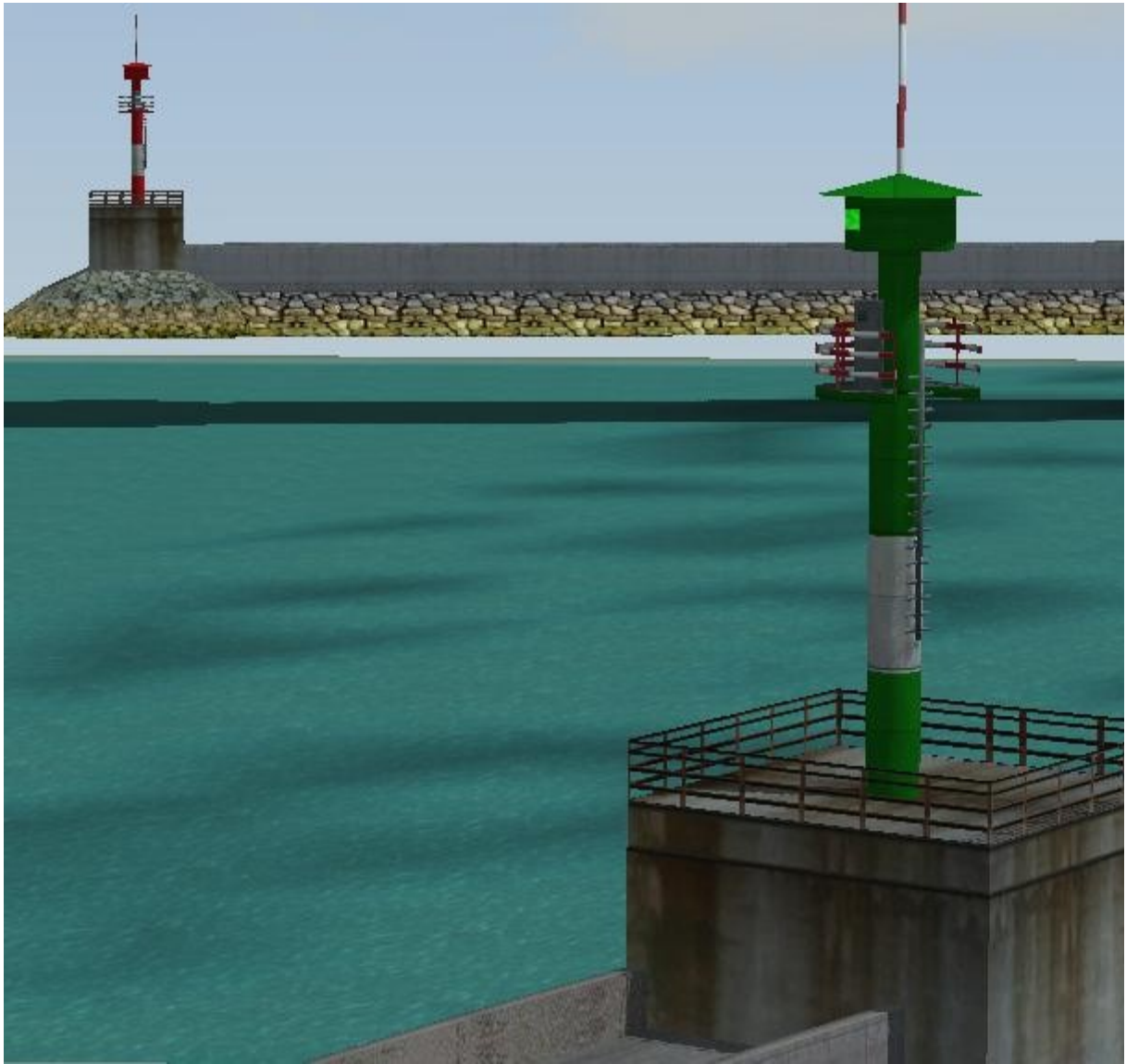
Den Abschluß für Mole 1 bildet das Fundament des Hafenfeuers. Das setzen wir auch bei der gegenüberliegenden Mole auf gleicher Höhe, so daß sich eine Ein-bzw. Ausfahrt bildet. Die Fundamente finden wir unter Immobilien>Ausstattung (Hauptgruppe).



Nachdem ich auf beiden Molen die Fundamente plaziert habe, sieht es dann bei mir so aus:



Zum Schluß noch die beiden Leuchfeuer drauf, eine Seite rot, die andere Seite grün und wir haben Teil 1 unseres Hafens abgehakt.



tycoon

---