

## WORLD IN CONFLICT BROADCASTING TOOL

Von DP and DW  
Übersetzung von  
ESL DataLorD,  
ESL Elyass und  
ESL SnakeByte

Massive Entertainment

Version 1.20  
Letztes Update 1. OKTOBER 2007

## VORWORT

Das WiC Broadcasting Tool ist kein offiziell veröffentlichtes Kundentool und als solches nicht Teil der Verkaufsversion. Es wurde separat entwickelt und hat nicht am Verkaufs-Qualitätstest teilgenommen. Es kann daher noch Probleme und Bugs enthalten. Bitte meldet diese an [report@wic.massgate.net](mailto:report@wic.massgate.net). Das Tool ist gratis und wird daher als "nicht-unterstützt" klassifiziert. WiC-BC-Tool wird ständig weiterentwickelt, also benutzt immer die neuste Version.

## HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Das Broadcasting Tool empfiehlt Windows Vista mit zwei Monitoren, die in der Lage sind, die gleiche Auflösung darzustellen. Zwar wird eine DX10-Grafikkarte benötigt, es läuft auch auf allen anderen derartigen Karten, jedoch empfiehlt Massive eine Nvidia GeForce 8800 GTX. Der SLI-Modus (Zwei Grafikkarten im Verbund) unterstützt kein Dual-Screen also versucht gar nicht erst das Tool mit mehr als einer Karte zu betreiben. Das Tool stellt die Inhalte auf den Monitoren dar, wie es jedes Spiel oder jede Applikation tun würde. Aufnahmen und Konvertierungen der Inhalte des Tools – liegt in der Verantwortung des Benutzers.

Während der Entwicklung des Tools hat Massive Einzelmonitor-Modus unter DirectX9 getestet, aber diese Verfahrensweise wurde nicht entsprechend qualitätsgeprüft. Falls ihr diese Version nutzen möchtet geht wie folgt vor:

Erstellt eine Verknüpfung der "wic-BroadcastTool.exe"  
Rechtsklickt darauf und wählt "Eigenschaften"  
Im Feld "Ziel" fügt " -dx9", ohne die Anführungsstriche ein. Das Ergebnis sollte beispielsweise wie folgt aussehen, der Pfad muss entsprechend euer Installation angepasst werden:

```
"c:\Programme\Sierra Entertainment\World In Conflict\wic-BroadcastTool.exe" -dx9
```

## PARAMETER

Weitere nützliche Parameter sind "-console" und "-nointro". "-console" aktiviert die Konsole über die Befehle an World In Conflict gegeben werden können. Ihr könnt sie mit ^ aufrufen. "-nointro" überspringt alle Introvideos.

## INSTALLATION

Eine existierende World in Conflict-Installation wird vorausgesetzt. Das BCTool installiert ihr, indem ihr die Dateien aus dem Ordner „WIC Broadcast Tool“ (broadcast.sdf sowie „wic-BroadcastTool.exe“) in das Spielverzeichnis kopiert (dort wo die “wic.exe” ist). Gestartet wird das Tool über die ausführbare wic-BroadcastTool.exe.

**Benutzt immer die allerneusten verfügbaren Grafiktreiber.** Das schließt auch die beta-Treiber mit ein, die zur Zeit benötigt werden um ausreichende Funktionalität der GeForce-Karten zu gewährleisten.

## SETUP

Setzt einen Dual-Screen-Desktop in Windows auf (nicht die virtuellen Wide-Desktop-Funktionen einiger Grafikkarten-Kontrollzentren). Beide Monitore müssen in der gleichen Auflösung betrieben werden. Startet das Tool und stellt die Grafikeinstellungen nach belieben, aber die Auflösung auf die gleiche, wie dem Desktop ein. Zum Testen erstellt ein LAN-Spiel und fügt ein paar Bots hinzu. Testet immer die gewünschten Einstellungen vor einem Live-Event, denn ein selbstgehostetes Spiel wird nicht potentielle Inkompatibilitäten zwischen Spielversionen, Tool und Daten aufdecken können. Falls ihr beabsichtigt Videodateien aufzuzeichnen, müsst ihr einen entsprechenden Videocodec installieren um entsprechende Resultate erzielen zu können. Massive empfiehlt FFDSHow, der von [www.free-codecs.com](http://www.free-codecs.com) heruntergeladen werden kann.

Anm. der ESL-Admins: Empfehlenswert ist auch der K-Lite-Codec-Pack von <http://www.codecguide.com/>. Entsprechende Einstellungen zu den einzelnen Codecs und zum Setup entnehmt ihr den Dokumentationen, Foren und Google!

## KOMPATIBILITÄT

Man kann das Broadcast Tool testen, indem man ein KI-Match oder ein Replay aus nahezu jeder Version von World in Conflict beobachtet. Um ein Match Live auf Massgate zu beobachten benötigt ihr eine Version des Tools, die kompatibel mit den Massgateservern ist und die aktuellen Client-Daten benutzt.

# FEATURES ÜBERSICHT

Das WIC Broadcast Tool ist dazu gedacht ein WiC-Match einfach zu übertragen und es Zuschauer-freundlicher zu machen. Das Tool kann Live, bei Replays, und, unabhängig davon ob es sich auf dem Server befindet oder nicht, verwendet werden (*Es gibt einige Features, die anders funktionieren, je nachdem ob das Tool auf dem Server ist oder nicht. Seht unter „Anmerkungen“ nach für Details*) Das Tool nutzt zwei Oberflächen, die lokale Vorschau und die Live-Ansicht. Die lokale Vorschau beinhaltet alle Funktionen um das Tool zu bedienen, die Live-Ansicht zeigt, was die Zuschauer zu sehen bekommen. Es gibt zwei Hauptmodi, mit denen die lokale Vorschau betrieben werden kann –

## - **KAMERA VORSCHAU** und **LIVE-ANSICHT**.

**LIVE-ANSICHT** zeigt die gleiche Ansicht wie die aktuelle Übertragung und erlaubt die Auswahl von Einheiten in der Welt. Wenn man darauf zeichnet, wird dieser Modus ebenfalls benutzt. Die **KAMERA-VORSCHAU** zeigt mehrere verschiedene Kamera-Ansichten, nachfolgend beschrieben.

## - **KOMMANDOPUNKT KAMERAS**

Dies sind vorgeschichtete Kamerapositionen für jeden Kommandopunkt auf jeder Karte, zum Beispiel Sägemühle oder Südliche Stadt und so weiter. Die Kommandopunkte sind Farbcodiert, so dass man jederzeit weiß, wer ihn kontrolliert.

## -**GESPEICHERTE KAMERAPOSITIONEN 1-4**

Dies sind gespeicherte Kamerapositionen, die der Benutzer mit einer einfachen Schnellstasten Funktion erstellt hat. Diese Positionen können jederzeit geändert und gespeichert werden, und erlauben dem Benutzer die Kamerapositionen zu finden die ihm am Besten gefallen. Außerdem hat er jederzeit die Möglichkeiten zu diesen zu springen. Drückt dafür Strg+F5 bis Strg+F8 um eine Position zu speichern.

## - **WARNKAMERA FÜR TAKTISCHE HILFEN**

Diese Ansicht wird automatisch eröffnet, wenn ein Spieler eine Taktische Hilfe platziert. Sie zeigt die Position der taktischen Hilfe, einen Zähler für den Angriff und den Namen des Spielers oder des Teams der es platziert hat. (siehe Anmerkungen)  
Für manche taktischen Hilfen wird eine geteilte Bildschirmansicht angezeigt, bei der die untere Hälfte das Flugzeug anzeigt, das die taktische Hilfe bringt. Durch anklicken der unteren Hälfte des Bildes wird diese Ansicht vergrößert.

## - **ÜBERSICHTSKARTE**

Die Übersichtskarte zeigt eine Übersicht des gesamten Schlachtfeldes in der Vogelperspektive mit einem Koordinaten-Raster und ständiger Aktualisierung des Spiels.

## - **LIVE ÜBERTRAGUNG**

Was man auf den Sendebildschirmen sehen kann, kann man ebenso auf der Kameramatrix sehen. Das heißt das der Benutzer sieht was gerade gesendet wird, selbst wenn der Sendebildschirm gerade vor der Ansicht versteckt ist. Über diesem Bildschirm steht das Wort LIVE, welchen man meist in der unteren, rechten Ecke der Kameramatrix findet.

Ebenso enthält das WIC Broadcast Tool die folgenden Besonderheiten:

**- ZEICHENWERKZEUG**

Der Benutzer kann mit den Farben weiß, blau und rot auf den Bildschirm malen. Der Stift kann im Vorschaumodus benutzt werden, z.B. nur auf dem Vorschaubildschirm und natürlich jederzeit in der Live-Übertragung. Das Zeichenwerkzeugwerkzeug kann auf jedem Hintergrund benutzt werden, z.B. auf dem Live Bildschirm, Zeitlupen Szenen, Übersichtskarte, usw.

**- PFEILE ZEICHNEN**

Um vorgefertigte Pfeile auf dem Bildschirm zu platzieren muss man die rechte Maustaste gedrückt halten und wieder loslassen, wenn der Pfeil in der gewünschten Position ist.

**- VERFOLGERKAMERA**

Der Benutzer kann jederzeit Einheiten mit einer automatischen Folgekamera einsetzen, und zwar an jeder Einheit und bei jedem Team.

**- TEAM ANSICHTSOPTIONEN**

Der Benutzer kann wählen zwischen den Ansichten wählen: blaues Team, rotes Team und beide Teams.

**- SCHNELLSTATISTIKEN**

Dies ist eine Liste der Statistiken, die den Spielern im normale Spiel nicht zur Verfügung steht und sehr hilfreich ist, wenn man den Spielverlauf analysieren will.

**- GESCHWINDIGKEITSWECHSEL**

Dies ist nur möglich wenn man das Tool benutzt um eine Wiederholung anzusehen, aber es erlaubt ein schnelles vor spulen des Spiels oder eine Zeitlupenansicht zu benutzen. (Zurück spulen ist nicht möglich)

**- DREHEN DER INDIVIDUELLEN KAMERAANSICHTEN**

Beinahe zu allen Kameraansichten gibt es eine Option zu den Positionen zu springen und die Kamera in eine automatische Bewegung zu bringen. Dies wird dargestellt durch einen ovalen Pfeilknopf auf dem jeweiligen Bild. Die Kamera dreht sich dann dauerhaft im Kreis um die jeweilige Szene.

**- HAUPTKAMERAANSICHT ROTIEREN**

Drückt den Knopf mit dem oval förmigen Pfeil in der Werkzeugleiste um die Kamera an eine Schleife zu koppeln, die quer über das Schlachtfeld geht.

**- VIDEOAUFNAHMEN**

Was auf der Live-Ansicht zu sehen ist kann als ein AVI-Video gespeichert werden.

## **BENUTZEN DES TOOLS**

**- ZWISCHEN KAMERA-VORSCHAU / LIVE-ANSICHT UMSCHALTEN**

Drückt die Feststelltaste oder klickt auf das Kameravorschau-Symbol um die Kameravorschau ein- oder auszublenden.

**- KAMERAANSICHT AUSWÄHLEN**

Um eine Kamera-Ansicht, die übertragen werden soll, auszuwählen, klickt einfach auf die

Vorschauansicht der Lokalen Vorschau.

**- BEWEGEN DER KAMERA**

Um die Ingame-Kamera auf der Live-Ansicht zu bewegen, benutzt die ganz normalen Spieltasten, (Standard WASD), das Mousrad und die Mittlere Maustaste. (Informationen zur Kamerasteuerung findet ihr in eurem WiC-Handbuch).

**- SPEICHERN EINER AUSGEWÄHLTEN KAMERAPOSITION**

Um eine Kameraposition zu Speichern drückt Strg+F5 bis Strg+F8. Das überschreibt automatisch vorige gespeicherte Ansichten. Um alle aktuell gespeicherten Ansichten zurückzusetzen, benutzt den "Zurücksetzen"-Knopf

### **- BENUTZUNG DES ZEICHENWERKZEUGS**

Um das Zeichentool aufzurufen drückt Y oder klickt auf eines der Stiftsymbole. Y schaltet auch zwischen den Ansichten hin und her (Lokal/Live) und kann das gezeichnete löschen. Die Knöpfe auf der Toolbar haben die gleiche Funktion. Die Rechte Maustaste wird zum Zeichnen von Pfeilen benutzt. Um die Stiftfarbe zu ändern, klickt den entsprechenden Knopf in der Werkzeugleiste an. Um die Zeichnung zu löschen, klickt den entsprechenden Knopf oder drückt X.

### **- AUTOMATISCHE EINHEITENVERFOLGUNG**

Um die Kamera an eine Einheit zu heften, wählt die gewünschte Einheit (drückt falls nötig die Feststelltaste oder das Kamera-Matrix-Symbol um die Kamera-Matrix zu verbergen) und drückt F oder klickt auf das Fadenkreuzsymbol. Drücken von „F“, des Symbols oder die Benutzung der WASD-Tasten trennt die Kamera ab.

### **- EINHEITENSYMBOLE AN / AUS**

Klickt das Einheitensymbol an um die Symbole der Einheiten anzuzeigen oder zu verbergen.

### **- STATISTIKEN ANZEIGEN**

Klickt auf die Statistiksymbol der Werkzeugleiste oder drückt die Zifferblocktasten 1/2 um die Statistiken ein- oder auszublenden. Die Statistiken können auf dem lokalen und dem Übertragungs-Bildschirm individuell angezeigt.

### **- STATISTIK ERKLÄRUNG**

Die folgenden Daten sind verfügbar:

#### **- VORHERRSCHAFT**

Stand der Vorherrschaft. (*Nicht im Sturmangriff-Modus.*)

#### **- PERIMETERPUNKTE**

Wie viele Perimeterpunkte gehören zu Kommandopunkten die ein Team kontrolliert, z.B. Wie stark pusht ein Team die Domination-Bar

#### **- BEFESTIGUNGEN**

Anzeige der kontrollierten Perimeterpunkte, die befestigt sind in Prozent (*Nur Vorherrschaft*)

#### **- VETERANEN**

Die Anzahl der Einheiten in den höchsten beiden Rängen (*Nur Server*)

#### **- VERSTÄRKUNGSPUNKTE**

Die Gesamtzahl von verfügbaren und unverbrauchten Verstärkungspunkten. (*Nur Server*)

#### **- TH PUNKTE**

Gesamtzahl der TH-Punkte. (*Nur Server*)

#### **- PUNKTE VON THs**

Gesamtpunktzahl die mit Taktischen Hilfen erreicht wurde (*Nur Server*)

#### **- EFFIZIENZ DER TAKTISCHEN HILFEN**

Punkte der TH dividiert durch die Anzahl der ausgegebenen TH-Punkte. (*Nur Server*)

#### **- ANZAHL BENUTZER THs**

Die Anzahl der benutzten Taktischen Hilfen

### **- BELIEBTESTE TH**

Die meist genutzten Taktischen Hilfen und die Anzahl wie oft sie benutzt wurden. Der Name der TH beginnt mit “+” wenn mehr als eine TH gleich oft benutzt wurde. Jedoch wird nur eine TH angezeigt.

### **- KILLS**

Die Anzahl der vernichteten gegnerischen Einheiten

### **- SPIELGESCHWINDIGKEIT ÄNDERN**

Um die Spielgeschwindigkeit zu ändern benutzt die Pause-/Abspielen-/Vor spulen-Knöpfe, aus der Kontrollleiste oder drückt Strg+Y oder Strg+N. Die Spielgeschwindigkeit kann nur in Replays verändert werden.

### **- VIDEO AUFNEHMEN**

Auf den Roten Button Rechts in der Werkzeugleiste klicken, um die Aufzeichnung zu starten. Die Videos werden unter “Eigene Dateien\World in Conflict Broadcasting\Video” gespeichert. Das erste mal, wenn eine Aufnahme Gestartet wird, wird ein Dialog zum Einstellen der Videoeinstellungen angezeigt. Dort kann man das Gewünschte Codec zur Aufzeichnung auswählen. Dieses muss auf dem Rechner Installiert sein. Wir empfehlen “ffdshow” ( <http://de.wikipedia.org/wiki/Ffdshow> ) zu verwenden. Dann auf “Configure” und in der Encoder-Liste “Windows media Video 9” in der Drop down-Liste auswählen.

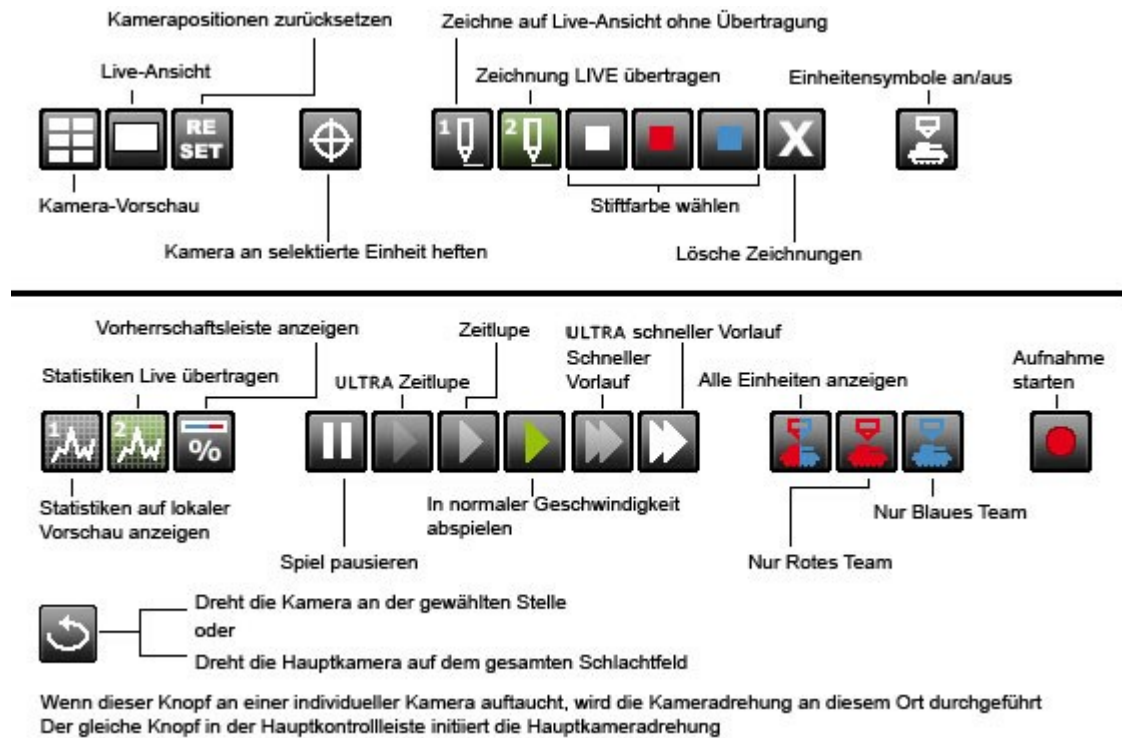
### **- TEAM FARBEN**

Aus Praktischen Gründen nutzt das Broadcast Tool immer ROT für USSR-Teams und BLAU für US- oder NATO-Teams.

### **- REPLAY SPEICHERN**

Um sicherzustellen, dass ihr nicht vergesst, das Replay eines wichtigen Matches zu speichern, drückt 0 (Null) oder gebt in der Konsole “`Producer.AutosaveReplay 1`” ein, um die automatische Speicherung des Replays zu aktivieren, wenn das Match zu Ende ist.

# DIE KONTROLLEISTE



## Anmerkungen

**Wenn ihr ein Spiel auf Massgate anschauen wollt, benötigt ihr einen Massgate Account.**

Die Sichtbarkeit eines Teams wird in Replays nicht vollständig aufgezeichnet. Vermeide es daher, die Sichtbarkeit eines Teams zu ändern, wenn ihr ein brauchbares Replay erhalten wollt.

Die Server können unter Umständen die Anzahl der Seitenwechsel beschränken. Vermeide es daher die "Teamwechsel"-Funktion zu oft zu benutzen.

Die meisten Statistiken sind nur verfügbar, wenn das Broadcasting.Tool gleichzeitig als Server fungiert. Einige der Statistiken sind verfügbar, wenn das Tool als Client läuft und nur die aktuelle Sitzung beobachtet - wenn das BC-Tool dem Spiel beitrifft.

Wenn das Tool als Client läuft zeigen die "Taktische Hilfe - Kameras" nur den Namen des Spielers, der den Angriff angeordnet hat, falls der Fokus auf dem Team dieses Spielers liegt. Ansonsten wird der Name des Teams an dieser Stelle angezeigt.

Teamnamen werden nicht im Replay gespeichert und können nur ermittelt werden wenn auf Massgate Servern gespielt wird.

Clanspiele sind größtenteils ungetestet. Falls Probleme beim Beobachten eines Clanmatches auftreten sollten, versucht das match auf andere Art und Weise zu arrangieren. Die Team Ein-

Ausblenden-Funktion kann als Lösung für Probleme verwendet werden, wenn man es schafft, den Server zu Betreten.

Bitte meldet alle Erfolge oder Fehlschläge an [danielw@massive.se](mailto:danielw@massive.se).

## AUSFALLSICHERHEITEN

Wenn Massgate nicht verfügbar ist, zum Beispiel bei LAN-Spielen oder wenn ein Replay abgespielt wird, können die Teamnamen - falls gewünscht - manuell gesetzt werden. Öffnet die Konsole und gebt `“Producer.LeftTeam TeamName1”` und `“Producer.RightTeam TeamName2”`, ein, wobei `“TeamName1”` und `“TeamName2”` die Namen der Teams sind. Für die Namen gelten nur ASCII Zeichen, wenn sie manuell gesetzt werden. Wenn die Teams die Seiten wechseln müssen die Namen manuell über die gleiche Prozedur gewechselt werden.

Wenn der Taktische Hilfe Sound nicht erwünscht ist, kann er mit dem Kommando `“Producer.PlayDeploySounds 0”` über die Konsole deaktiviert werden.

## PROBLEMLÖSUNGEN

Stellt zuallererst sicher, dass ihr das standart WiC in DirectX 10 und Dual-Screen-Modus starten könnt.

SLI wird von Dual-Screen aufgrund von Treiberbeschränkungen nicht unterstützt. Daher deaktiviert immer erst SLI bevor ihr das Broadcasttool nutzt.