

Handleiding

Leerdoel van het spel

Door het spel te spelen, maakt de speler kennis met de verschillende stakeholders in het exportproces van luchtvracht. De speler leert over de verschillende rollen van de stakeholders binnen het exportproces. De speler leert verder dat het digitaal voor aanmelden van vracht belangrijk is voor een efficiënt proces.

Einde van het spel

Het doel van de speler is om een business dag van 24 in-game uur (24 minuten) te doorstaan en zo veel mogelijk geld te verdienen bij de verschillende stakeholders. Als de speler dit haalt, beschikt deze over voldoende basiskennis van het exportproces.

Het spel eindigt ook als de opslag bij een van de stakeholders overloopt. De speler krijgt dan een game over scherm te zien met het totale geld dat verdient is en bij welke stakeholder de opslag overliep.

Spelbeschrijving

In het spel neemt de speler de taken over van de forwarder, handler en airline. Bij iedere stakeholder heeft de speler andere taken. Voor sommige van deze taken en andere handelingen moet de speler geld uitgeven bij de verschillende stakeholders. Door optimaal gebruik te maken van de voertuigen en de services van iedere stakeholder kan de speler ook weer geld verdienen bij de stakeholders.

Geld



De speler start met €2000 bij de forwarder en €1000 bij de handler. Met dit startkapitaal heeft de speler genoeg mogelijkheden om meer geld te verdienen bij de stakeholders.

Verschiedende handelingen in het spel kosten geld: Een voertuig van de ene stakeholder naar de andere sturen kost €100; een voertuig bij de screener laten scannen en de vracht laten klaren kost €150; aanmelden voor digitaal voor aanmelden kost €600.

Andere handelingen leveren ook weer geld op: Elke geleverde vracht of ULD levert €50 op; een rood voertuig bij de forwarder dat voor 80% of meer gevuld is, levert €250 op; een groen voertuig bij de forwarder dat voor 80% of meer gevuld is, levert €1000 op; een ULD dat voor 80% of meer beladen is levert €500 op; voor elke ULD op een vertrekkend vliegtuig krijgt de speler €500; Als de speler een vlucht voor 80% of meer belaad, krijgt de speler €2000.

De forwarder

Bij de forwarder wordt periodiek nieuwe vracht gegenereerd. Deze vracht heeft een ID, volume en security status, geklaard (groen) of niet geklaard (rood). Naarmate de speler langer speelt wordt de tijd tussen het genereren van nieuwe vracht korter. Verder word ook het gemiddelde volume van vracht groter.

De speler beschikt hier ook over chauffeurs met een eigen voertuig die de vracht naar verschillende andere stakeholders kan vervoeren. Iedere chauffeur heeft een unieke naam die random gegenereerd wordt voor elk spel. Als een chauffeur geselecteerd is, worden gegevens over zijn voertuig weergegeven.

Elk voertuig heeft twee eigenschappen, het maximum volume wat in het voertuig ingeladen kan worden en de security status van het voertuig. Een voertuig kan twee keer geüpgraded worden om zo meer vracht te kunnen vervoeren. De eerste upgrade kost €1000 per voertuig en verhoogt het maximum volume naar 6. De tweede upgrade kost €2000 per voertuig en verhoogt het maximum volume naar 9.

De speler kan ook een chauffeur registreren voor €450. Dit geeft het voertuig een geklaarde status en er is een ACN badge te zien bij de status.

Met behoud van de "Send truck" knop kan de speler de huidig geselecteerde chauffeur en voertuig met de huidig geselecteerde vracht in het "warehouse" naar de screener of handler sturen. Indien de speler zich geregistreerd heeft voor het digitaal voor aanmelden is hier ook de optie voor de fastlane beschikbaar.



Figuur 1 Overzicht van forwarder scherm

Digitaal vooraanmelden

Om gebruik te kunnen maken van het digitaal voor aanmelden heeft de speler geregistreerde chauffeurs nodig en moet er eenmalig €600 betaald worden bij de forwarder. Het digitaal voor aanmelden zorgt ervoor dat de chauffeur toegang heeft tot de fastlane bij het checkpoint en daar direct door kan rijden en dat de vracht sneller wordt uitgeladen bij de handler. Voorwaarde voor het gebruiken van het digitaal voor aanmelden is dat alle vracht die opgegeven wordt geklaard is en dat de chauffeur geregistreerd is.

Digitaal voor aanmelden werkt door trips aan te maken. Een trip bevat de chauffeur die de trip uitvoert. Een lijst met alle vracht die mee gaat op de trip en een tijdslot waarin de chauffeur verwacht aan te komen.

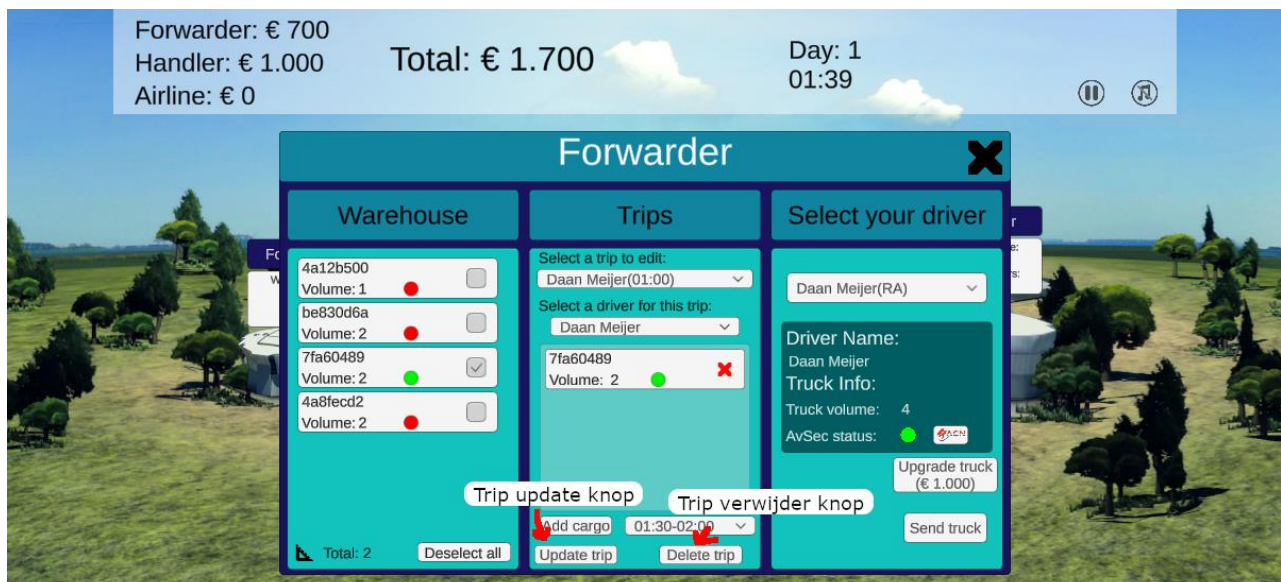
Om een trip te creëren selecteert de speler "Create new trip" in de bovenste dropdown, hier zijn ook alle aangemaakte trips te zien en te selecteren voor bewerking. Nadat de speler "Create new trip" geselecteerd heeft, moet deze in de tweede dropdown een chauffeur voor de trip selecteren. Daarna selecteert de speler vracht in het "warehouse" en voegt deze toe aan de trip m.b.v. de "Add cargo" knop. Vracht kan ook weer verwijderd worden van een trip door op de rode X te klikken. Vervolgens selecteert de speler het verwachte

aankomst moment m.b.v. de laatste drop down. De speler maakt de trip aan door op “Register trip” te klikken, waarna deze automatisch geselecteerd wordt voor bewerking.



Figuur 2 Overzicht van trip scherm en creëren van trips

Het updaten van een trip gaat grotendeels hetzelfde als het aanmaken van een nieuwe trip. De speler kan nieuwe vracht toevoegen door deze te selecteren in het “warehouse” en de “Add cargo” knop te gebruiken en vracht verwijderen met de rode X. De speler kan de chauffeur of het tijdslot aanpassen door de nieuwe gewenste waarde te selecteren in de betreffende drop down. Vervolgens klikt de speler op “Update trip” om de veranderingen vast te leggen. Een speler kan ook een trip compleet verwijderen door op “Delete trip” te klikken.



Figuur 3 Trip scherm als een bestaande trip geselecteerd is.

De screener

Bij de screener kan de speler alle vracht in een voertuig laten klaren voor security. Dit kost €150 en duurt 15 minuten in het spel (15 seconden in het echt) . Als de speler niet geklaarde vracht naar de checkpoint stuurt,

moet de chauffeur eerst langs de screener voordat deze naar de handler kan. Bij de screener kan maar 1 voertuig tegelijk gecontroleerd worden, andere voertuigen moeten in een rij wachten.

De checkpoint

De speler komt automatisch bij het checkpoint aan als deze een chauffeur vanaf de forwarder naar de handler stuurt. Het hangt af van de status van het voertuig en de vracht hoe lang het duurt voordat het voertuig verder mag: Als zowel het voertuig als de vracht geklaard is, duurt het 15 in-game minuten (15 seconden); als de chauffeur en/of de vracht niet geklaard is duurt het 45 in-game minuten (45 seconden) voordat de chauffeur verder mag. Als de vracht niet geklaard is, moet de chauffeur eerst langs de screener voordat deze naar de handler kan.

De fastlane

De fastlane is beschikbaar zodra de speler zich aanmeldt voor het digitaal voor aanmelden. Als een chauffeur en de vracht overeenkomen met een geregistreerde trip, dan mag de chauffeur meteen door rijden. Als echter iets niet klopt moet chauffeur 5 in-game minuten (5 seconden) wachten en dan terug naar de forwarder.

De handler

De handler is de tweede stap in het proces. Hier komt alle vracht aan vanaf de forwarder. De vracht wordt hier gerepresenteerd m.b.v. blokjes. Het doel bij de handler is om Unit Loading Devices (ULDs) zo efficiënt mogelijk te beladen. Als dit lukt door meer dan 80% van de ULD vakjes te vullen met vracht ontvangt de speler een bonus van €500.



Figuur 4 Overzicht van handler scherm

Ook hier beschikt de speler weer over een chauffeur selectie. In het begin beschikt de speler over één chauffeur. De speler kan een aantal keer nieuwe chauffeurs inhuren voor €1000 per chauffeur. Tevens kunnen de voertuigen twee keer geüpgraded worden. De eerste upgrade kost €1000 en maakt het mogelijk om twee kleine ULDs of één grote ULD te laden. De tweede upgrade kost €2000 en maakt het mogelijk om 3 kleine of 2 grote ULDs te laden. Zodra het eerste voertuig hier geüpgraded is, wordt het mogelijk voor de speler om vracht op een grote ULD te laden.

Het vullen van de ULDs gebeurt door de vracht van het “warehouse” naar de ULD te verslepen. Bij de handler zijn twee formaten ULDs beschikbaar: kleine ULDs geschikt voor passagier en vracht vluchten, aangegeven met een icon van een poppetje; Grote ULDs alleen geschikt voor vracht vluchten, aangegeven met een pakket icon. Met behulp van de “Load ULD on dolly” knop kan een ULD met de inhoud bij de geselecteerde chauffeur geladen worden. Dit maakt ook het ULD veld leeg en klaar om een nieuwe ULD te vullen. Met de knop “Send tow tractor” wordt de huidig geselecteerde chauffeur naar de airline gestuurd.

De airline

De airline is de derde en laatste stap in het proces. Hier komen alle ULDs aan van de handler en worden de ULDs aan vluchten gekoppeld. Er zijn steeds 3 vluchten tegelijk gepland. Wanneer een vliegtuig vertrekt komt er een nieuwe vlucht in de plaats.

Iedere vlucht heeft een eigen code, bestaande uit AC voor AirCargo en vijf nummers. Tevens heeft een vlucht een cargo deadline, aangegeven door een clipbord, een vertrek tijd, aangegeven door een stijgend vliegtuig, en aanduiding van het type vlucht en aantal toegewezen ULDs. Een vlucht met een poppetje icon is een passagiers vlucht en kan alleen kleine ULDs toegewezen krijgen en een vlucht met een pakket icon is een vracht vlucht en hieraan kunnen alle soorten ULDs toegewezen worden.

ULDs kunnen alleen aan een vlucht toegewezen worden als het voor de cargo deadline is. Er kunnen maximaal 6 ULDs per vlucht mee. Door rechts op een vlucht te klikken wordt deze geselecteerd voor de planning. In de storage kunnen dan ULDs geselecteerd worden en m.b.v. de “Add ULD(s) to flight” knop aan de vlucht toegewezen worden. Zodra een ULD toegewezen is kan deze niet meer weggehaald worden.

Zodra een vliegtuig vertrekt ontvangt de speler €500 per ULD op het vliegtuig. Als een vlucht maximaal beladen is met 6 ULDs ontvangt de speler een bonus van €2000.



Figuur 5 Overzicht van airline scherm

Einde handleiding