



**grand
theft
auto
ONLINE**

Capture-Editor
ANLEITUNG





EINLEITUNG

Wenn du im Editor-Hauptmenü auswählst, dass du ein Capture erstellen willst, stehen folgende Optionen für den Typ zur Auswahl: **Kampf**, **GTA**, **Verteidigung** und **Überfall**. Jeder Typ spielt sich unterschiedlich und wie immer ist es am besten zu experimentieren, um sie kennenzulernen.

Im **GTA**-Modus stehlen Spieler Zielfahrzeuge, die überall auf der Karte verteilt sind, und bringen sie dann zu ihrer jeweiligen Basis zurück. Jedes Team muss in der vorgegebenen Zeit mehr Fahrzeuge als die Gegner stehlen.

Im **Kampf**-Modus müssen sich Teams bekämpfen, um Capture-Objekte zu ihren jeweiligen Basen zu bringen. Wenn ein Objekt aufgenommen wurde, erscheint es nach kurzer Zeit wieder und kann erneut geschnappt werden.

Im **Verteidigung**-Modus müssen Teams so viele Pakete wie möglich sammeln und in ihrer Basis abliefern. Pakete können entweder auf der Karte gefunden oder aus gegnerischen Basen gestohlen werden. Wer die Zielpunktzahl erreicht oder die meisten Pakete besitzt, wenn die Zeit abläuft, gewinnt.

Im **Überfall**-Modus musst du dir deinen Weg in die gegnerische Basis freikämpfen, dort ein Paket stehlen und es dann bei deiner eigenen Basis abliefern, um Punkte zu erzielen. Wer die Zielpunktzahl erreicht oder in der vorgegebenen Zeit mehr Pakete als seine Gegner abliefern, gewinnt die Runde.

Nachdem du gewählt hast, welchen Capture-Typ du erstellen willst, steht dir eine komplett anpassbare Ansicht von Los Santos aus der Vogelperspektive zur Verfügung, in deren Mitte eine kleine runde Markierung steht. Diese dient zur Markierung von Punkten, an denen du Objekte, Waffen, Zusatzelemente und Akteure für deinen neuen Job platzieren willst.

Wenn du den Editor betrittst, wirst du feststellen, dass die Kamera am Himmel über dem letzten Standort deiner Spielfigur platziert ist. Bewege sie an einen beliebigen Punkt in der Spielwelt, bevor du beginnst, ein Capture zu erstellen.

DAS CAPTURE-DETAILMENÜ



In diesem Menü (01) triffst du die allgemeinen Einstellungen für dein Capture und kannst die Standard-Einstellung verschiedener Lobby-Optionen wählen. Alle diese Optionen können jederzeit – auch nach dem Speichern oder Veröffentlichen deines Jobs – geändert werden.

Einstellungen im Capture-Detailmenü wie die maximale Anzahl der Spieler, Anzahl der Teams und Zielpunktzahlen bilden die Grundlage für den Rest deines Jobs.

ERFORDERLICHE CAPTURE-DETAILS

Vier rote Ausrufezeichen im Capture-Detailmenü (02) zeigen, welche Einstellungen getroffen werden müssen, bevor du deinen Job erfolgreich veröffentlichen kannst.



CAPTURE-TITEL: Der erste Eindruck, den dein Job bei der Spieler-Community im Rockstar Games Social Club hinterlassen wird, also wähle etwas Einprägsames.

JOB-BESCHREIBUNG: Deine Worte werden Spielern der GTA Online-Welt die Informationen geben, die sie brauchen, um 'Akzeptieren' zu wählen und den anderen beizutreten, die sich darauf freuen, dein Capture zu spielen.

FOTO HINZUFÜGEN: Dieser Bildschirm dient als Profilbild deines Captures und wird sowohl in der Lobby, als auch im Rockstar Games Social Club angezeigt.

ZIELPUNKTZAHL: Im 'TEAM-DETAILS'-Menü. Die Zielpunktzahl ist die Punktzahl, die ein Team erreichen muss, um zu gewinnen. Jedes Team kann eine andere Zielpunktzahl haben, um spannende asymmetrische Designs zu ermöglichen.

WEITERE CAPTURE-DETAILS

FÜGE SUCHBEGRIFFE HINZU:

- ◆ Dies hilft Spielern, deinen Job im Rockstar Games Social Club zu finden und zu markieren. Einmal markiert kann dein Job im Spiel aufgerufen und entweder einzeln oder als Teil einer Spielereihe gespielt werden.

TEAM-EINSTELLUNGEN:

- ◆ Die Team- und Spieleranzahl wirkt sich auf das Design deines Captures aus. Erstelle alles von einem 2-Spieler-Gefecht auf engem Raum bis hin zu einer ausgewachsenen Schlacht mit vier Teams und 16 Spielern.

ZEITLIMITS:

- ◆ Ausgewogene Zeitlimits erlauben dir, das Tempo deines Captures zu steuern. Dein Job endet, wenn ein Team seine Zielpunktzahl erreicht, aber wenn vorher das Zeitlimit erreicht wird, dann endet die Runde und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.
Tipps – Die Zielpunktzahl sollte im Zeitlimit erreichbar sein. Je niedriger sie ist, desto spannender ist dein Capture. Spieler werden für den entscheidenden Punkt alles geben, wenn nur noch eine Minute auf der Uhr ist.
- ◆ Bedenke, dass der Lobby-Host die Möglichkeit hat, die Siegbedingungen deines Capture auf 'Zeitlimit' (Job endet, wenn die Zeit abläuft), 'Zielpunktzahl' (ohne Zeitlimit; Job endet erst, wenn die Zielpunktzahl eines Teams erreicht ist) oder 'Sudden Death' (bei Gleichstand am Ende des Zeitlimits entscheidet der nächste Punkt, wer gewinnt) ändern kann.

DAS 'TEAM-DETAILS'-MENÜ

- ◆ Teamfahrzeug: Hier kannst du einstellen, dass Spieler unterschiedlicher Teams in bestimmten Fahrzeugen respawnen. Wenn du diese Einstellung bei 'Keine' belässt, respawnen Gegner zu Fuß.
- ◆ Spieler-Tragelimit: Hier wird festgelegt, wie viele Capture-Objekte einzelne Spieler auf einmal tragen können. Dies kann massiv beeinflussen, wie sich dein Job nachher spielt.

UMGEBUNGSEINSTELLUNGEN-MENÜ:

- ◆ Lege Einstellungen wie maximalen Fahndungslevel, Tageszeit, Wetter, Verkehrs- und Fußgängerdichte, Lobby-Radio, sowie Musiktyp fest und bestimme, ob Gangs und Notdienste unterwegs sind oder nicht.



ERFORDERLICHE PLATZIERUNGEN

Im Platzierung-Menü baust du dein neues Capture aus (03). Hier werden die Position des Auslösers, mit dem Spieler den Job starten, sowie die Startpunkte, bei denen Spieler die Runde beginnen, die Ausgestaltung der Team-Basen und natürlich die Capture-Objekte und -Fahrzeuge festgelegt.



Du kannst außerdem die Platzierung zusätzlicher Waffen, Fahrzeuge, Zusatzelemente, Akteure und die jeweiligen 'Ablieferbereiche' zum Punkten festlegen.

PLATZIERUNG DES AUSLÖSERS UND DER LOBBY-KAMERA



Bevor du andere Dinge im Editor platzieren kannst, musst du einen Auslöser platzieren. Dies erzeugt eine große runde Markierung für den Punkt in der Spielwelt, an dem sich Spieler treffen werden, um deinen Job zu starten (04). Sie muss an einer leeren, ebenen und frei zugänglichen Stelle liegen.

Die Lobby-Kamera bietet den Spielern, die auf den Beginn deines Jobs warten, einen ansprechenden Ausblick auf die Umgebung des Jobs und muss im näheren Umkreis des Auslösers platziert werden, bei dem die Spieler den Job beginnen.

PLATZIERUNG DER TEAM-STARTPUNKTE

- ◆ Die Startpunkte der Teams (06) sollten nicht zu weit auseinander liegen, aber dürfen notfalls auf der gesamten Karte verteilt sein.
- ◆ Versuche, alle Teams dort beginnen zu lassen, wo gleiche Chancen auf einen fairen Start bestehen. Vermeide beispielsweise, ein Team auf einem leicht zu verteidigenden Dach und das andere auf dem darunter liegenden, ungeschützten, offenen Terrain beginnen zu lassen.

Tipp – Wenn die Startpunkte eines Teams nur wenige Meter voneinander entfernt sind, wird das Spiel später eine Teamstart-Kamerafahrt machen.



PLATZIERUNG VON TEAM-ABLIEFERBEREICHEN UND CAPTURE-OBJEKTEN / -FAHRZEUGEN

- ◆ Team-Ablieferbereiche (05) stellen die jeweilige 'Basis' des Teams dar. Wenn ein Spieler ein Capture-Objekt/-Fahrzeug eingesammelt hat, erhält er die Anweisung, es zum eigenen Team-Ablieferbereich zu bringen.
- ◆ Passe die Breite der Ablieferbereiche so an, dass sie gut zur jeweiligen Basis passen und den Teammitgliedern effiziente Zugangs- und Fluchtmöglichkeiten bieten.
- ◆ Bei einem **GTA**-Capture, das sehr große Fahrzeuge (wie z.B. den Phantom Truck) verwendet, musst du sicherstellen, dass die Ablieferbereiche groß genug sind, um mehrere Exemplare davon unterbringen zu können. Sonst werden **GTA**-Ablieferbereiche leicht zu voll.
- ◆ Bei einem **Überfall**-Capture musst du Capture-Objekte innerhalb der Team-Ablieferbereiche platzieren. Dieser Spielmodus dreht sich speziell um den Angriff auf und die Verteidigung von Basen.
- ◆ **Kampf**-Captures ermöglichen es dem Benutzer, Wettbewerbe zu erstellen, bei denen Teams um dieselben Pakete kämpfen. Team-Ablieferbereiche in **GTA**-Captures funktionieren genauso wie die in **Kampf**-Captures.

- ◆ Team-Ablieferbereiche in **Verteidigung**-Captures funktionieren anders. In **Verteidigung** kann man Capture-Objekte innerhalb oder außerhalb von Team-Ablieferbereichen platzieren. Capture-Objekte innerhalb von Team-Ablieferbereichen zählen automatisch zur Punktzahl des Teams. Bei der Platzierung von Capture-Objekten in **Verteidigung** kann man jedoch nicht so viele Capture-Objekte in einem Team-Ablieferbereich platzieren, um die Zielpunktzahl des jeweiligen Teams zu erreichen.
- ◆ In **Verteidigung**, **GTA** und **Kampf** kann der Benutzer wählen, ob Objekte von allen Teams oder nur einer beliebigen Mischung eingesammelt werden können (06). Dies ermöglicht spannende Designs. Bedenke bei der Erstellung eines Captures jedoch, dass Pakete, die nicht von Team 1 eingesammelt werden können, nicht auf dem Radar der Spieler von Team 1 angezeigt werden, was es schwer macht, sie zu verteidigen.
- ◆ Wenn du ein **GTA**-Capture erstellst, solltest du alle Capture-Fahrzeuge platzieren, bevor du normale Fahrzeuge platzierst. Die zulässige Anzahl an Fahrzeugen umfasst sowohl Capture-, als auch normale Fahrzeuge. Deshalb ist es möglich, die zulässige Anzahl zu überschreiten, bevor auch nur ein einziges Capture-Fahrzeug platziert ist.





ZUSÄTZLICHE PLATZIERUNGEN

PLATZIERUNG VON TEAM-RESPAWN-BEREICHEN

Schlechte Respawn-Bereiche können ein Capture ruinieren.

- ◆ Platziere Respawn-Bereiche möglichst an Orten mit guter Deckung (07). Respawn-Bereiche im offenen Gelände laden nur Spawn-Camper ein. Platziere Respawn-Bereiche nicht nur über Team-Ablieferbereichen.
- ◆ Nichts ist schlimmer, als sich einen Weg in eine feindliche Basis zu bahnen, alle Wachen auszuschalten und das Zielobjekt zu stehlen, nur um dann von einer gerade erst erledigten Wache eine Kugel verpasst zu bekommen. Sorge dafür, dass Spieler etwas von ihrer Basis entfernt respawnen.



- ◆ Vermeide schwieriges Gelände. Wenn dein gewählter Respawn-Bereich abschüssig ist, besteht die Gefahr, dass die Spieler unmittelbar nach dem Respawn immer wieder abstürzen und sterben.
- ◆ In Captures mit weitläufigen Gebieten könnte es sinnvoll sein, keine Team-Respawn-Bereiche zu platzieren. In diesem Fall respawnen die Spieler in der Nähe ihres letzten Todesorts. Dies kann auch auf kleineren Karten sinnvoll sein. Aber Vorsicht: Das könnte schnell chaotisch werden.

PLATZIERUNG VON WAFFEN, PANZERUNG UND MUNITION

Alle Standard-Waffen können in jedem beliebigen Capture platziert und auch von jedem Spieler aufgenommen werden (08). Falls ein Spieler bereits eine Waffe dieser Klasse besitzt, erhält er stattdessen zwei volle Magazine.

- ◆ Waffen sind an Ränge gebunden. Ausschlaggebend ist der höchste Rang eines Spielers im Job. Jede platzierte Waffe, die erst bei einem höheren Rang freigeschaltet wird, wird durch eine schwächere Waffe ersetzt.
- ◆ Behalte die Gegebenheiten deines Spielbereichs im Hinterkopf. Platziere durchschlagskräftige Waffen an ungeschützten Punkten oder Engpässen.
- ◆ Vergiss nicht, auch Gesundheitspakete und Panzerungen zu platzieren.

- ◆ Falls du ein **GTA**-Capture erstellst, solltest du daran denken, dass die Capture-Fahrzeuge zerstörbar sind. Explosivwaffen sind in diesem Modus daher doppelt wertvoll.
- ◆ Das Radar kann in Captures schnell unübersichtlich werden, besonders in der Nähe von Team-Ablieferbereichen und Capture-Objekten bzw. -Fahrzeugen. Denke daran, wenn du aufnehmbare Objekte platzierst.



PLATZIERUNG VON AKTEUREN

Es ist sehr einfach, deinem Capture Akteure hinzuzufügen und dadurch deine Karte lebendiger zu gestalten (09).



PLATZIERUNG VON AKTEUREN (FORTS.)

- ◆ Akteure sind in Kategorien unterteilt, z.B. 'Cops und Soldaten' oder 'Gang-Mitglieder'. In der Datenbank kannst du die verschiedenen Kategorien ansehen. Der einzige große Unterschied zwischen den einzelnen Akteurskategorien (abgesehen von ihrem Aussehen!) ist die Tatsache, dass der Spieler – genau wie im Freien Modus – drei Fahndungssterne erhält, wenn er einen Akteur aus 'Cops und Soldaten' erledigt.
- ◆ Innerhalb jeder Kategorie gibt es zahlreiche Akteur-Modelle zur Auswahl. Navigiere durch die Typ-Optionen, um dir die Akteure einer Kategorie anzusehen. Es gibt drei vordefinierte Modelle für jeden Akteur-Typ. Du kannst unter Akteur-Variation aber 'Zufällig' wählen, um beim Spielen jedes Mal einen anders aussehenden Akteur generieren zu lassen.
- ◆ Die Wahl von Treffgenauigkeit und Waffen ist erwartungsgemäß unkompliziert. Bedenke jedoch: Ein Akteur mit hoher Treffgenauigkeit und einem schweren Scharfschützengewehr ist eine tödliche Maschine!
- ◆ Akteure können an einem Ort bleiben, in dessen Nähe unterwegs sein oder in einem bestimmten Bereich patrouillieren. Dies entscheidet die Option 'Patrouillendistanz'. Wird sie auf ein Minimum gesetzt, ist der Akteur 'Stationär' und bleibt an einem Ort, bis er angegriffen wird und dich dann automatisch in einen Kampf verwickelt. Steht sie auf Maximum, sind die Akteure 'Mobil' und bewegen sich frei über die Karte. Der 'Patrouillradius' veranlasst den Akteur, sich innerhalb der vom Nutzer festgelegten Distanz zu bewegen. Ein Akteur hört auf, herumzulaufen / zu patrouillieren, sobald er angegriffen wird und nimmt dann sofort den Kampf auf.
- ◆ Der Kampfstil entscheidet darüber, ob ein Akteur versucht, Deckung zu nutzen oder nicht. Bei der Einstellung 'Aggressiv' nutzen sie keine Deckung, sondern attackieren den Gegner. Bei der Einstellung 'Defensiv' sollten sie sofort Deckung finden und auch dort bleiben.
- ◆ Akteure mit defensivem Kampfstil, die 'Unbewaffnet' sind, werden sich an Ort und Stelle verstecken.
- ◆ Wenn ein Akteur 'Stationär' ist, kannst du eine Untätigkeitsaktion auswählen. Der Akteur wird dann diese Animation ausführen (z.B. 'Zigarette rauchen'), solange er sich nicht bewegt.

- ◆ Du kannst wählen, ob ein Akteur respawnen soll. Wähle keine, unbegrenzte oder eine bestimmte Anzahl an Respawns aus. Der Akteur versucht, dort zu respawnen, wo du ihn platziert hast, allerdings außer Sichtweite.
- ◆ Akteure können sich einem Team gegenüber freundlich, dem anderen gegenüber feindselig verhalten und auch aktiv gegen andere Akteure kämpfen. Diese Einstellung erfolgt über 'Beziehungen'. Ist ein Akteur gegenüber Team 1 'Freundlich', gegenüber Team 2 aber 'Feindselig', greift er Team 1 nicht an, Team 2 aber schon. Ein Akteur, der Team 1 gegenüber 'Freundlich' und Team 2 gegenüber 'Feindselig' ist, wird einen Akteur mit umgekehrtem Muster angreifen und von diesem angegriffen werden.
- ◆ Du kannst Akteure auch in Fahrzeugen platzieren. Setze einen Akteur einfach auf das entsprechende Fahrzeug. Der erste platzierte Akteur setzt sich auf den Fahrersitz, der zweite auf den Beifahrersitz usw. Der Fahrer wird entsprechend der Patrouillendistanz fahren. Wenn du alle Akteure aus einem bestimmten Fahrzeug entfernen willst, platziere einfach den Cursor über dem Fahrzeug und drücke Dreieck bzw. Y.
- ◆ Akteure können auch Capture-Objekte erhalten. Platziere dazu ein Capture-Objekt über einem Akteur. Auf jedem Akteur kann nur ein Objekt platziert werden. Diese Funktion kann auch mit Fahrzeugen kombiniert werden: platziere das Fahrzeug, platziere den Akteur im Fahrzeug und platziere anschließend das Capture-Objekt über dem Akteur im Fahrzeug.

PLATZIERUNG VON FAHRZEUGEN



PLATZIERUNG VON FAHRZEUGEN (FORTS.)

In einem Capture können bis zu 20 Fahrzeuge platziert werden (10). Dies gilt auch für Capture-Fahrzeuge in **GTA**-Captures. Bis zu fünf verschiedene Modelle sind möglich.

- ◆ Platzierte Fahrzeuge respawnen nicht, wenn sie zerstört werden.
- ◆ Es können Fahrzeuge aus allen Klassen platziert werden. In den Captures von Rockstar wurden nur Fahrzeuge verwendet, die in die jeweilige Gegend passen. Du kannst aber vollkommen frei entscheiden.
- ◆ Transporter und SUVs eignen sich gut als temporäre und mobile Deckung.

PLATZIERUNG VON ZUSATZELEMENTEN

Zusatzelemente können zusätzliche Deckung bieten, Bereiche abtrennen oder Spieler in bestimmte Richtungen lenken. Wenn es der Modellspeicher zulässt, können bis zu 50 statische und 10 dynamische Elemente platziert werden (11).



- ◆ Normale, statische Zusatzelemente können nicht zerstört oder versetzt werden und bieten immer Deckung.
- ◆ Dynamische Zusatzelemente können bewegt oder zerstört werden oder – im Fall von Gastanks – sogar explodieren.
- ◆ Wenn du es für sinnvoll hältst, solltest du große Zusatzelemente so platzieren, dass Sichtlinien unterbrochen werden.

- ◆ Platziere Zusatzelemente mit genügend Abstand an allen Seiten.
- ◆ Der Verkehr weicht den Zusatzelementen nicht aus. Wenn du also Elemente auf Straßen platzierst, ist es ratsam, sämtliche Fußgänger und Fahrzeuge aus dieser Gegend zu entfernen.

PLATZIERUNG VON ZONEN

Zonen können dazu verwendet werden, Fußgänger, Fahrzeuge oder beides aus einem bestimmten Bereich zu entfernen (12).



- ◆ Wähle zuerst, wo eine Zone beginnen soll und drücke X/A. Bewege die Markierung dann zum gewünschten Ende und drücke erneut X/A. Beide Punkte definieren die gegenüberliegenden Ecken eines Rechtecks.

VERSCHIEDENE KAMERAPERSPEKTIVEN

Du kannst im Platzierungsmenü zwischen zwei verschiedenen Kameramodi wählen: Vogelperspektive und Verfolgerperspektive. Wenn du in die Verfolgerperspektive wechselst, kannst du deinen Charakter steuern und so Platzierungen vornehmen.

- ◆ In der Verfolgerperspektive hast du auch Zugang zu Bereichen, die du mit der Editor-Kamera nicht erreichst, z.B. das Innere von Gebäuden oder Orte unter der Oberfläche.
- ◆ Große Entfernungen können in beiden Modi überbrückt werden, indem du die Karte im Pause-Menü öffnest, einen bestimmten Ort auswählst und die Taste 'Springen' drückst.



DEIN CAPTURE TESTEN

Du musst einen gültigen Test für jedes Team in deinem Capture absolvieren, bevor du es veröffentlichen kannst.

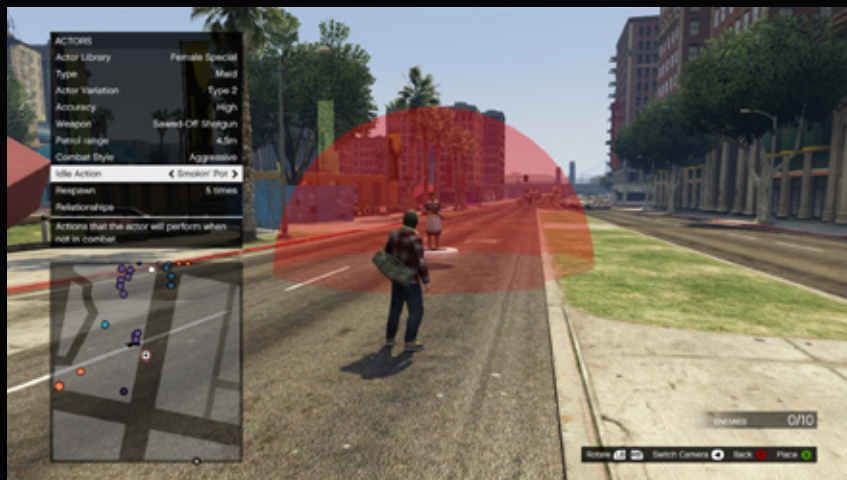
- ◆ Die anfänglichen Einstellungen im Menü 'Capture-Details' werden beim Test eines Captures verwendet. Du kannst sie ganz einfach ändern, falls du findest, dass sie nicht zu deinem Job passen.
- ◆ Bevor du deinen Job im Rockstar Games Social Club veröffentlichst und damit für Spieler überall auf der Welt verfügbar machst, musst du einen gültigen Test für jedes Team absolvieren.
- ◆ Tests sind nur dann gültig, wenn du ein Capture-Objekt bzw. -Fahrzeug erfolgreich aufgesammelt und danach in deinem Capture-Ablieferbereich abgeliefert hast (was dir 1 Punkt einbringt).

- ◆ Du musst keinen Test durchführen, um dein neues Capture mit Freunden zu spielen. Speichere einfach dein unfertiges Capture. Gespeicherte Jobs können mit anderen Spielern gespielt werden, sind aber nicht auf der Social Club-Webseite verfügbar und können nicht von anderen Spielern markiert werden.
- ◆ Wenn nach einem gültigen Test Änderungen vorgenommen werden, musst du den Test erneut durchführen (für alle Teams).

DEIN CAPTURE SPEICHERN

Speichern ist für deine unfertigen Captures gedacht. Diese Option speichert deinen Job auf den Rockstar Games-Servern. Von dort aus kannst du es zu GTA Online hinzufügen, mit Freunden oder deiner Crew spielen oder erneut im Capture-Editor laden, um später noch etwas zu verändern.

- ◆ Gespeicherte Jobs findest du in GTA Online im Pause-Menü unter Online - Jobs - Jobs hosten - Meine Jobs.
- ◆ Gespeicherte Jobs erscheinen nicht auf der Rockstar Games Social Club-Webseite. Du musst den Job veröffentlichen, damit er für andere Spieler im Rockstar Games Social Club sichtbar wird.





CAPTURES VERÖFFENTLICHEN

Nur fertige Captures sollten veröffentlicht werden. Diese Option speichert deinen Job auf den Rockstar Games-Servern, aber veröffentlicht ihn auch auf der Rockstar Games Social Club-Webseite, wo ihn andere Spieler markieren, in ihre GTA Online-Sitzung laden und mit Freunden oder der Crew spielen können. Der Job muss vorher im Editor getestet und für gültig befunden werden.



- ◆ Voraussetzungen für das Testen > Veröffentlichen
 - ◆ Gültiger Titel (Capture-Details-Menü)
 - ◆ Beschreibung (Capture-Details-Menü)
 - ◆ Foto (Capture-Details-Menü)
 - ◆ Zielpunktzahl (Capture-Details-Menü)
 - ◆ Auslöser (Capture-Details-Menü)
 - ◆ Lobby-Kamera (Capture-Details-Menü)
 - ◆ Team-Startpunkte (Platzierung-menü) (alle verfügbaren müssen platziert werden)
 - ◆ Team-Ablieferbereiche (Platzierung-Menü) (für jedes Team muss einer platziert werden)
 - ◆ Capture-Objekt bzw. Capture-Fahrzeug (Platzierung-Menü) (für jedes Team muss es mindestens ein aktives Objekt bzw. Fahrzeug geben)
 - ◆ Danach musst du gültige Tests für jedes Team in deinem Capture bestehen. Gültige Tests bestehen aus dem Aufsammeln eines Capture-Objekts bzw. -Fahrzeugs und dem Abliefern im Team-Ablieferbereich.
 - ◆ Anschließend solltest du dein Capture veröffentlichen können. Wenn du danach Veränderungen vornimmst, wird dein vorheriger Test ungültig und du musst den Job für alle Teams erneut testen.
- ◆ 'Veröffentlichen' ist ausgegraut, solange das Capture nicht gültig ist.
- ◆ Auf veröffentlichte Jobs kann man in GTA Online im Pause-Menü unter Online - Jobs - Job hosten - Meine Jobs zugreifen.
- ◆ Du kannst veröffentlichte Captures immer noch verändern, musst die Gültigkeit dann aber erneut durch einen Test überprüfen. Wähle nach deinen Anpassungen 'Version der Inhalte aktualisieren', um die neueste Version des Captures auf der Rockstar Games Social Club-Webseite verfügbar zu machen.

LADEN UND SPIELEN DEINES CAPTURES

Deine Jobs erscheinen auf der Karte im Pause-Menü als weiße Markierungen und werden auch im Pause-Menü aufgeführt unter Online - Jobs - Job hosten - Meine Jobs. Wenn du einen deiner Jobs hostest, wird ein Auslöser in GTA Online erstellt, der auf die gleiche Art funktioniert wie Auslöser für von Rockstar erstellte Jobs.

- ◆ Freunde, Crewmitglieder und andere Spieler in deiner Sitzung können zu deinem Job eingeladen werden.
- ◆ Andere Spieler in derselben Sitzung können beitreten, indem sie deinen Auslöser betreten.
- ◆ Es kann immer nur einer deiner Jobs einen aktiven Auslöser haben – falls du einen anderen deiner Jobs startest, wird der erste Auslöser entfernt.
- ◆ Jobs können im Editor-Menü kopiert und gelöscht werden. Gehe zu 'Kreation laden', markiere den Titel und wähle 'Kopieren' oder 'Löschen'.

grand theft auto ONLINE

WWW.ROCKSTARGAMES.COM