

Hilfe zu U-Boot Jagd

**Nicht vergessen: Diese Version muß registriert werden!
Informationen stehen unter 'Registrierung'!**

Index

Allgemeines

[Copyright](#)
[Registrierung](#)
[Spielidee](#)

Pulldown-Menü

[Befehle](#)

Spezielles

[Bojen](#)
[Funkschatten](#)
[Markierungen](#)
[Optionen](#)
[Probleme](#)
[Raketen](#)
[Schiffe](#)
[Schwierigkeitsgrad](#)
[Score](#)
[Spielfeld](#)
[Steuerung](#)
[Tips und Tricks](#)
[U-Boote](#)

Die Spielidee

Es gilt durch Intelligenz, Geschicklichkeit, Kombinationsgabe und natürlich mit dem notwendigen Quentchen Glück den genauen **Standort von insgesamt 4 U-Booten** zu finden. Dazu stehen dem Spieler ein Schiff mit einer **bestimmte Anzahl von Sonden** zur Verfügung. Diese Sonden müssen in verschiedenen Tiefen Messungen durchführen. Bei einer Messung sendet eine Sonde ein **Peilsignal strahlenförmig in alle Himmelsrichtungen**. Befindet sich ein U-Boot auf einem dieser Strahlen, **reflektiert** das U-Boot dieses Signal. Die **Anzahl der** von den U-Booten erzeugten **Reflexionen** wird von der Sonde registriert und gemeldet.

Durch Kombination einer Reihe von Messergebnissen lassen sich die genauen Standorte der U-Boote ableiten. Wird eine **Messung genau an einem U-Boot-Standort** durchgeführt, so gilt es als **gefunden** und wird angezeigt. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle 4 U-Boote gefunden sind.

Schön und gut, aber...

Natürlich sind da noch einige Hindernisse eingebaut. Die U-Boote haben es gar nicht gern entdeckt zu werden und reagieren auf ihre Entdeckung ziemlich ruppig. Von Zeit zu Zeit läßt so ein gefundenes U-Boot eine Rakete hochsteigen und wehe dem Schiff, daß da nicht rechtzeitig ausweichen kann.

Außerdem sind **Sonden, Treibstoff und Zeit limitiert**. Man muß sich also schon anstrengen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen machen es einem etwas leichter Erfolgserlebnisse zu erzielen.

Anzahl der Sonden

Die Anzahl der Sonden hängt vom Schwierigkeitsgrad (Spiel-Level) ab.

Spiel-Level **Kapitän** : 12 Sonden

Spiel-Level **Offizier** : 15 Sonden

Spiel-Level **Kadett** : 20 Sonden

Raketenangriffe

Der Spiel-Level (Kapitän, Offizier oder Kadett) bestimmt auch die [Anzahl von Raketen-Attacken](#). Je höher der Spiel-Level desto häufiger die Raketenangriffe. Das Menü Optionen... bietet die Möglichkeit Raketenangriffe auszuschalten.

Spiel-Level (Schwierigkeitsgrad)

Im Menu Optionen... können verschiedene Spiel-Level eingestellt werden. Zur Auswahl stehen die Schwierigkeitsstufen Kapitän, Offizier und Kadett, wobei Kapitän natürlich die schwierigste Spielstufe darstellt. Der Spiel-Level bestimmt die **Häufigkeit von Raketenangriffen**, die **Anzahl der** zur Verfügung stehenden **Sonden** und die zur Verfügung stehende **Zeit zur Erfüllung einer Mission**.

Mögliche Schiffspeditionen

Das Schiff kann sich an 9 verschiedenen Positionen aufhalten. Der Schornstein des Schiffes zeigt den aktuellen Aufenthaltsort.

Hilfsgitter

Das Spielfeld wird durch ein Gitter repräsentiert. Von jedem Punkt gehen acht Strahlen in alle Richtungen ausgenommen von den Randpunkten. Diese **Strahlen zeigen die Richtungen, in denen eine Sonde Sonarpeilungen vornimmt**. Jeder **Knotenpunkt** (in dem sich mehr als 2 Strahlen kreuzen) bestimmt einen möglichen **Aufenthaltort eines U-Boots**. Insgesamt existieren $9 * 7 = 63$ mögliche U-Boot-Positionen im Spielfeld.

Schiffstyp

Im Menü Optionen... kann zwischen 3 verschiedenen Schiffstypen

- Schlachtschiff

- Cruiser

- Zerstörer

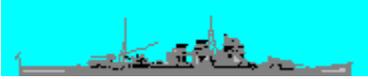
gewählt werden. Diese Schiffstypen unterscheiden sich durch **Größe und Treibstoffvorrat**, wobei das Schlachtschiff den größten und der Zerstörer den kleinsten Treibstoffvorrat hat. Dafür bietet der Zerstörer durch seine geringe Größe die **geringste Angriffsfläche bei Raketenbeschuß**.

Schlachtschiff



Treibstoffvorrat: 64000 Gallons

Cruiser



Treibstoffvorrat: 32000 Gallons

Zerstörer



Treibstoffvorrat: 160000 Gallons

U-Boot

U-Boote bleiben solange unsichtbar bis diese geortet werden. Um ein U-Boot exakt zu orten, muß die **Meßung** genau an der U-Boot-Position stattfinden. Danach wird das U-Boot an der entsprechenden Position sichtbar.

Messergebnisse

Meßergebnisse werden als Zahlenwerte an der entsprechenden Meßposition im Spielfeld ausgegeben. Die **Zahlenwerte** entsprechen der **Anzahl von Sonarkontakten**, die bei der Meßung geortet wurden. Durch Kombination dieser Ergebniswerte können die Aufenthaltsorte der U-Boote genau bestimmt werden.

Siehe dazu auch unbedingt **Tip 2 (Der Funkschatten)** unter [Tips und Tricks!!!](#)

Help: Index

Der Befehl ruft den Index des 'U-Boot Jagd' Hilfesystems auf.

Help: Spielfeld

Der Befehl ruft Informationen zum Spielfeld und einzelner Komponenten darin auf.

Help: Steuerung

Der Befehl zeigt Informationen zum Steuerung - Fenster.

Bojen

Bojen dienen dazu, Positionen im Spielfeld zu **markieren, wo ein U-Boot vermutet wird**. Es stehen maximal 4 Bojen zur Verfügung.

Setzen und Löschen

Mit einem Mausklick der **rechten Maustaste** auf die entsprechende Position wird eine Boje gesetzt. Zum löschen einer Boje muß einfach mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Boje geklickt werden.

Siehe auch:
[Markierungen](#)



Schiff vorwärts / rückwärts

Mit Hilfe dieser Buttons wird die Schiffsposition gewechselt.

Rechter Button : Schiff fährt vorwärts

Linker Button : Schiff fährt rückwärts



Sonarmessung

Diese Buttons lösen eine [Sonarmessung](#) in der angegebenen Tiefe an der aktuellen [Schiffsposition](#) aus. Nach Betätigung eines Buttons wird eine Sonde in die angegebene Tiefe versenkt. Die Sonde führt dann eine Peilung in alle 8 Richtungen aus (ausgenommen am Spielfeldrand). Dabei registriert die Sonde die [Anzahl der durch U-Boote hervorgerufenen Reflexionen](#). Das Messergebnis wird an der Messposition angezeigt.



Treibstoffanzeige

Mit jedem Positionswechsel des Schiffes wird Treibstoff verbraucht. Die noch vorhandene Treibstoffmenge ist an der Säule dieser Scala ablesbar. Die verschiedenen Schiffstypen besitzen einen unterschiedlichen Treibstoffvorrat. Der Schiffstyp lässt sich vor Spielbeginn mit dem Befehl Optionen... bestimmen.

A small digital display showing the number 15 in green on a black background.

Anzahl verbleibender Sonden

Dieses Display zeigt den noch vorhandenen **Vorrat an Sonden**. Jede Messung erfordert eine Sonde. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt u.a. die Anzahl der zur Verfügung stehenden Sonden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich vor Spielbeginn mit dem Befehl Optionen... bestimmen.



Verbleibende Spielzeit

Dieser hervorgehobene Balken dient als Zeitscala und **zeigt die zur Verfügung stehende Spielzeit an**. Mit zunehmender Spielzeit wird die Scala kleiner. Das Spiel muß erfolgreich beendet werden, bevor der Balken gänzlich verschwunden ist. Bei einem hohen Spiel-Level **steht weniger Zeit zur Verfügung**, die Zeitscala bewegt sich dann schneller.

Wird ein Spiel **erfolgreich** beendet, wird die noch **verbliebene Restzeit in Punkte umgewandelt** und dem Gesamtergebnis (Score) hinzugefügt.



Wahl des Schiffes

Es kann aus **3** verschiedenen Schiffstypen gewählt werden. Diese unterscheiden sich durch **Größe** und durch **Treibstoffvorrat**. Je größer das Schiff, desto größer der Treibstoffvorrat. Doch bietet ein größeres Schiff auch **größere Angriffsfläche** bei Raketenangriffen.

Kapitän	◇
Offizier	◆
Kadett	◇

Schwierigkeitsgrade

Der Spiel-Level bestimmt die Anzahl der Sonden die zur Verfügung stehen und die Häufigkeit der Raketenangriffe.

Spiel-Level	Kapitän : 12 Sonden	Raketenangriffe: häufig	Spiel-Zeit	kurz
Spiel-Level	Offizier : 15 Sonden	Raketenangriffe: mittel	Spiel-Zeit	mittel
Spiel-Level	Kadett : 20 Sonden	Raketenangriffe: selten	Spiel-Zeit	lang

Raketen

Raketenangriffe ein/aus

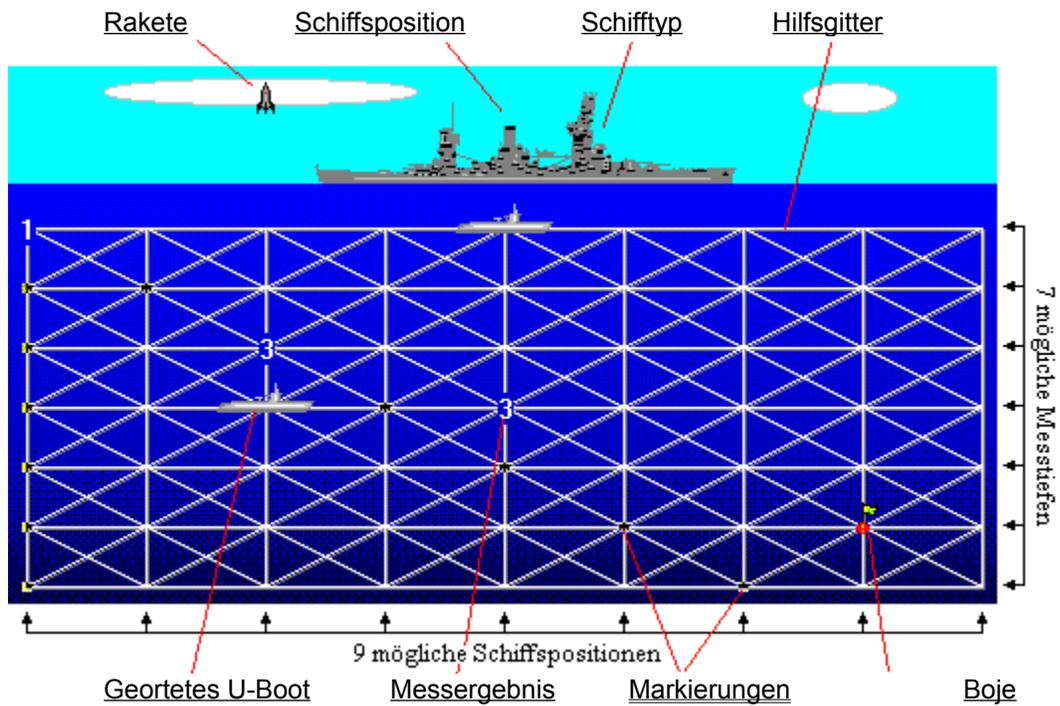
Raketenangriffe können ein und ausgeschaltet werden. Werden Raketenangriffe ausgeschaltet, werden die Score-[Ergebnisse halbiert](#).

Dieser Button startet die Onlinehilfe mit Informationen zu den Spieloptionen.

Schließen des Optionsfensters.
Optionsänderungen werden **nicht** berücksichtigt.

Schließen des Optionsfensters.
Optionsänderungen sind gültig.

Das Spielfeld



Das Spielfeld besteht aus 9 möglichen Schiffpositionen und 7 unterschiedlichen Messtiefen. Dadurch ergeben sich 63 mögliche Aufenthaltsorte für die 4 U-Boote.

Bekannte Probleme

Einziges bisher bekanntes Problem trat bei manchen Grafik-Treibern auf, welche die Option 'Large Fonts' anbieten. Hier können die Inhalte der Dialogboxen des Programms verschoben wirken. In diesem Fall wird empfohlen den entsprechenden Grafiktreiber mit der Option 'Small Fonts' zu verwenden. Wir arbeiten daran!

Wenn es Probleme oder Auffälligkeiten jeglicher Art geben sollte, zögern Sie nicht uns zu benachrichtigen. Wir werden versuchen auftretende Probleme unverzüglich zu beheben.

Ansprechpartner bei Fragen und Problemen:

Michael Rössmann
Perlacher Straße 30
81539 München

Tel. 089 / 6517348

Befehle

Spiel

- [Starten](#)
- [Abbrechen](#)
- [Pause](#)
- [Beenden](#)

Optionen

- [Optionen...](#)
- [Sound](#)
- [Steuerung](#)

Score

- [Report](#)
- [Top-Ten-Liste](#)
- [Zeige U-Boote](#)

Hilfe

- [Index](#)
- [Spielfeld](#)
- [Steuerung](#)
- [Shareware](#)
- [Über U-Boot Jagd](#)

Befehl: Starten

Dieser Befehl startet das Spiel.

Nach Aufruf dieses Befehls ändert sich das Pulldown-Menü. Die Befehle Abbrechen, Pause und Steuerung werden **selektierbar**. Der Befehl Optionen... wird auf **nicht-selektierbar** gesetzt, da die Spieloptionen während des Spiels nicht geändert werden können.

Befehl: Abbrechen

Mit 'Abbrechen' kann der [Spielverlauf abgebrochen](#) werden. Insbesondere wenn keine Chance mehr besteht das Spiel noch zu gewinnen, kann hier das laufende Spiel abgebrochen werden um ein neues zu starten.

Der Befehl ändert das Pulldown-Menü. Die Befehle [Abbrechen](#), [Pause](#) und [Steuerung](#) werden auf nicht-selektierbar geschaltet. Über den Befehl [Optionen...](#) können die Spieloptionen geändert werden.

Befehl: Pause

Der Befehl friert den augenblicklichen Spielzustand ein. Das Spiel wird mit Klick auf den 'Weiter-Button' wieder aktiviert.

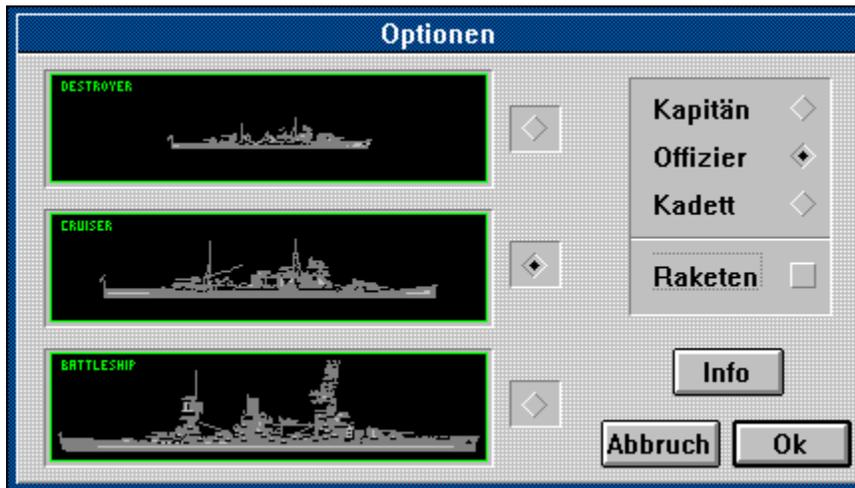
Das Spiel wird **ebenfalls angehalten**:

- beim Aufruf des Befehls Über U-Boot Jagd,
- wenn das Programm als **ikon** dargestellt wird.

Befehl: Beenden

Der Befehl beendet das Programm und schließt alle Fenster.

Spieloptionen



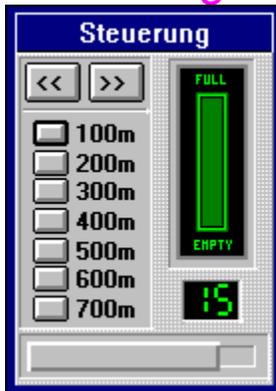
Klicken Sie auf den Teil des Bildes zu dem Sie Information haben möchten!

Das Optionsfenster erlaubt die Einstellung verschiedener Spielooptionen. Diese Optionen bestimmen vor allem den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Je höher der Schwierigkeitsgrad gesetzt wird, desto höher aber auch das zu erzielende Punkteergebnis (Score).

Befehl: Sound

Mit **Sound** werden alle akustischen Signale während des Spiels eingeschaltet oder abgeschaltet.

Steuerung



Klicken Sie auf den Teil des Bildes zu dem Sie Information haben möchten!

Dieses Fenster kontrolliert alle Funktionen des Schiffes. Es wird nur während des Spielverlaufs angezeigt. Nach dem Befehl Starten wird das Steuerungsfenster automatisch geöffnet. Bei Spielabbruch durch Abbrechen oder Beenden wird das Fenster automatisch geschlossen.

Der Befehl 'Steuerung' erlaubt es, das Fenster **während des Spielverlaufs** zu schließen. Während das Fenster geschlossen ist können natürlich keine Steuerungsfunktionen aufgerufen werden. Der Befehl 'Steuerung' bietet nur die Möglichkeit **Bildschirmplatz** zu schaffen, um das Spielfeld voll zu überblicken.

Befehl: Report

Dieser Befehl öffnet ein Fenster mit einem [Mission-Report](#). Dieser zeigt die Ergebnisse der letzten Mission.

Siehe dazu auch:
[Score](#).

Befehl: Top-Ten-Liste

Dieser Befehl zeigt die Gesamtergebnisse der 10 besten Spiele. Endet ein Spiel mit einem Gesamtergebnis, daß **höher ist als der 10. Platz** in dieser Liste, wird der Spieler aufgefordert seinen Namen einzugeben. Dieser wird dann in die Liste eingereiht und gespeichert.

Siehe dazu auch:

Score.

Befehl: Zeige U-Boote

Der Befehl zeigt die **U-Boot Positionen** des **vorangegangenen** Spiels an. Durch das Anzeigen der U-Boote können die gemachten **Schlußfolgerungen** aus dem vorangegangenen Spiel überprüft werden. Dieser Befehl ist **nicht während des Spiels** anwählbar.

Befehl: Über U-Boot Jagd

Der Befehl informiert über die aktuelle Version des Programms usw.

Registrierung

Sich registrieren zu lassen hat große Vorteile

Dieses Programm ist Shareware! Das bedeutet, dem Käufer wird die Gelegenheit gegeben das Produkt zu testen bevor er es kauft. Der Kauf wird durch die Registrierung vorgenommen. Wenn Ihnen dieses Spiel gefällt und Sie es behalten und öfter spielen wollen, müssen Sie das Programm registrieren lassen!

Registrierung: Wann?

Die **Testphase** vor der Registrierung darf **maximal eine Woche** betragen. Danach muß das Programm gelöscht oder registriert werden.

Registrierung: Warum?

1. Der Besitz und die Verwendung des unlizensierten Programms nach Ablauf der Testphase verstößt gegen das **Urheberrecht**. Das Programm ist dann mit einer Raubkopie gleichzusetzen.
2. Bei Registrierung erhalten Sie eine **aktuelle und registrierte Version** von diesem Produkt und erhalten das Recht auf **kostenlosen Support**.
3. Eine Registrierung ist einmalig. Registrierte Benutzer werden **automatisch benachrichtigt** und erhalten auf Wunsch **kostenlos die aktuellste Version**.

Registrierung: Wie?

Die Registrierung ist **ganz einfach**. Drucken Sie die Datei REGISTER.TXT. Hier handelt es sich um ein Registrierungsformular. Füllen Sie dieses Formular aus und schicken Sie es einfach an die unten aufgeführte Adresse. Selbstverständlich können Sie auch einfach anrufen. Eine registrierte Version dieses Programmes wird Ihnen umgehend zugeschickt. **Die Lizenzgebühr beträgt 20.- DM** (plus Versandkosten). Bitte **fügen Sie** Ihrem Registrierungsantrag einfach einen **Verrechnungsscheck** bei.

Registrierung: Wo?

Michael Rössmann
Perlacher Straße 30
81539 München
Tel. 089 / 6517348

Punkteverteilung (Score)

Die folgende Tabelle zeigt die Scoreverteilung für die verschiedenen Schwierigkeitsstufen:

	Kadett	Offizier	Kapitän
Sonarkontakte ¹	100	300	500
Unbenutzte Sonden ²	500	1500	2500
Zeit-Bonus ³	%	%	%
Gefundenes U-Boot	1000	3000	5000
Erfolgsprämie	1000	3000	5000

¹ pro Kontakt

² pro Sonde

³ Prozentuale Restzeit multipliziert mit 100. Beispiel: 50% Restzeit ergeben 5000 Punkte

Punkte für nicht benötigte Sonden, den Zeitbonus und die Erfolgsprämie **werden nur vergeben, wenn** das Schiff unbeschädigt die Mission übersteht und das Spiel nicht abgebrochen wurde.

Wenn die Spieloption 'Spiel ohne Raketenangriffe' gespielt wird, werden alle **Punkteergebnisse halbiert**. Nach Beendigung eines Spiels zeigt der Mission Report die Punktezahlverteilung für das vergangene Spiel.

Siehe auch:

Befehl: Report

Befehl: Top-Ten-Liste

Markierungen

Im Laufe eines Spieles werden **mögliche Aufenthaltsorte von U-Booten ausgeschlossen**. Einfachster Fall ist eine Messung ohne Sonarkontakt (liefert als Ergebnis 0). Aber auch die Kombination von Meßergebnissen können bestimmte Positionen für U-Boote ausschließen.

In diesem Fall ist es sehr hilfreich die Positionen im Spielfeld, die für U-Boote **nicht mehr in Frage** kommen zu markieren.

Eine **Markierung setzt** man einfach durch das Anklicken der entsprechenden Position. Die angeklickte Position wird mit einer kleinen, schwarzen Markierung gekennzeichnet. Markierungen können jederzeit durch erneutes Anklicken wieder **gelöscht** werden.

Siehe auch:
[Das Spielfeld](#)
[Bojen](#)

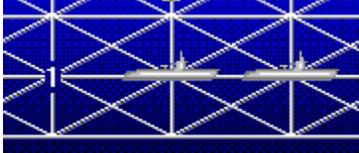
Tips und Tricks

Tip 1

Es gibt **strategisch wichtige Positionen**, an denen zuerst **Messungen** durchgeführt werden sollten. Zu diesen Positionen gehören zum Beispiel die **Eckpunkte** des **Spielfeldes**.

Tip2

Liegen U-Boote auf einem gemeinsamen Strahl so liegen alle U-Boote im **Funkschatten** des ersten U-Bootes.



Das Messergebnis der Sonde zeigt nur einen Sonarkontakt an, obwohl sich zwei U-Boote auf dem untersuchten Strahl befinden. **Das hintere U-Boot liegt im Funkschatten des ersten.**

Tip 3

Auch wenn eine U-Boot-Position genau bestimmt worden ist, ist es nicht unbedingt ratsam, das U-Boot auch sofort aufzudecken. Das kann unnötig **Treibstoff** kosten. Stattdessen wird empfohlen, die verdächtige Position mit einer **Boje** zu kennzeichnen.

Tip 4

Wenn Positionen für U-Boote ausgeschlossen werden können, sollten diese Positionen unbedingt **markiert** werden.

Copyright

U-Boot Jagd für Windows

Version 1.01

© Michael Rössmann

Dieses Programm unterliegt dem Urheberrecht.
Die vorliegende Shareware-Version darf nur komplett
und unverändert weitergegeben werden.
Wiederholte Nutzung des Programms macht eine
Registrierung notwendig.

Dateien

Die vorliegende Shareware-Version von U-Boot Jagd besteht aus den folgenden Dateien:

U_BOOT.EXE	Unter Windows 3.1 lauffähige Programmdatei
U_BOOT.HLP	Helpdatei für 'U-Boot Jagd'
U_BOOT.SCR	Datei für Scoredaten
PING.WAV	Sounddaten
BWCC.DLL	Dynamic Link Library, © Borland® International, Inc.
LIES_DAS.TXT	Hinweise zur Installation und Registrierung
LIES_DAS.BAT	Batch-Datei zum Anzeigen der Datei LIES_DAS.TXT
REGISTER.TXT	Registrierformular

