

**deutsch**

Matthias Rustler

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Matthias Rustler	August 13, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	Armada	1
1.2	Einführung	1
1.3	Systemvoraussetzungen	1
1.4	Spielanleitung	1
1.5	Spielfeld erzeugen	2
1.6	Autor	3
1.7	Danksagung	3
1.8	Lizens	3
1.9	Historie	3
1.10	To Do	3

---

# Chapter 1

## deutsch

### 1.1 Armada

Armada 0.1 © by Matthias Rustler

[Einführung](#)

[Systemvoraussetzungen](#)

[Spielanleitung](#)

[Spielfeld erzeugen](#)

[Autor](#)

[Danksagung](#)

[Lizenz](#)

[Historie](#)

[To Do](#)

### 1.2 Einführung

Armada ist ein rundenbasiertes Spiel für 2 bis 5 Personen. Es ist die Umsetzung eines Spiels, welches im Original mit Papier und farbigen Kugelschreibern gespielt wird. Die Spieler bewegen ihre Schiffe auf dem Spielfeld und versuchen, die Gegner abzuschießen. Bild anzeigen

### 1.3 Systemvoraussetzungen

Genaue Angaben über die Mindestvoraussetzungen kann ich erst machen, wenn ich Rückmeldungen von Benutzern bekomme.

Meine Entwicklungsmaschine ist ein Amithlon-Amiga mit PII/400 MHz. Wegen der Reaction-Gui ist mindestens OS3.5 erforderlich. Armada öffnet sich auf dem voreingestellten öffentlichen Bildschirm und müsste deshalb sowohl auf Grafikkarten als auch unter ECS/AGA laufen.

### 1.4 Spielanleitung

Nach dem Start durch Doppelklick auf das Armada-Icon erscheint eine Dialogbox, in der Karte, Spieleranzahl, Spielernamen und Anzahl der Schiffe je Spieler eingegeben werden. Bild anzeigen

---

Nach dem Klick auf Spiel starten lädt das Programm das Spielfeld. Bild anzeigen In der 1. Zeile wird Nummer und Name des aktiven Spielers angezeigt. In der Zeile darunter stehen Statusinformationen oder die erforderliche Aktion. Die 8 Pfeil-Buttons dienen zum Bewegen der Schiffe.

Als nächstes platziert jeder Spieler seinen Hafen, in dem er mit der Maus in das Spielfeld klickt. Die Position kann man so lange ändern, bis man auf Fortsetzen klickt.

Wenn alle Personen ihren Hafen platziert haben, muss der 1. Spieler eines seiner Schiffe auswählen. Er klickt dazu in die Karte. Das Schiff, das dem Mauszeiger am nächsten ist, wird aktiviert. Ein Klick auf Fortsetzen bestätigt die Auswahl. Anschließend muss er das Schiff mit den 8 Pfeil-Buttons bewegen. Das Schiff hinterlässt dabei eine Spur. Nach dem 10. Schritt muss er sich entscheiden, ob er mit Fortsetzen an den nächsten Spieler weitergibt oder mit Schuss einen Gegner beschießen will.

Der Angriff geht wie folgt:

Zuerst muss ein gegnerisches Schiff ausgewählt werden. Dazu muss möglichst nahe der aktuellen Position des Schiffs geklickt werden. Das ausgewählte Schiff blinkt kurz auf. Nach dem Klick auf Fortsetzen wird in der Statuszeile die Bandbreite angezeigt. Die Bandbreite ist von der Entfernung zwischen dem eigenen und dem gegnerischen Schiff abhängig. Je geringer die Entfernung, desto größer die Bandbreite. Eine Bandbreite von 4 bedeutet, dass eine Zahl von 1 bis 4 gewürfelt werden muss. Als nächsten wirft der Computer den Würfel. Wenn die Augenzahl innerhalb der Bandbreite liegt, gilt das gegnerische Schiff als getroffen und sinkt.

Es kann nicht über Inseln hinweg geschossen werden.

Ein Schiff sinkt, wenn es:

- mit einer Insel kollidiert
- mit dem Spielfeldrand in Berührung kommt
- die Linie eines gegnerischen Schiffs kreuzt
- mehr als 200 Schritte zurücklegt
- und natürlich, wenn es abgeschossen wird

Gewinner ist, wer als einziger mindestens ein Schiff übrig hat.

## 1.5 Spielfeld erzeugen

Spielfelder können mit einem Malprogramm selbst erzeugt werden. Es handelt es sich um IFF-ILBM Bilder mit folgenden Eigenschaften:

Größe: 400x350

Tiefe: 1 bis 8 (2 bis 256 Farben)

Dateiname: #?.armap

Es muss eine Masken-Information enthalten sein:

Möglichkeit 1:

Die Farbe, die die Wasseroberfläche darstellt, muss zur Masken-Farbe erklärt werden. Nachteil ist, dass das Wasser einfarbig ist.

Möglichkeit 2:

Es wird eine Masken-Bitplane verwendet. In diesem Fall bedeutet 0 Wasser und 1 Land.

Beim Malen der Bilder solltest Du es möglichst vermeiden,

- pixelbreite Fjorde zu schaffen,
- Farben zu verwenden, die den Spielerfarben entsprechen
- Inseln in der Farbe des Wassers zu malen

Da die Bilder über Datatype geladen werden, funktionieren möglicherweise auch andere Formate als IFF-ILBM. Getestet habe ich das noch nicht.

---

## 1.6 Autor

Matthias Rustler  
Katzenbergstraße 19  
97816 Lohr  
Germany  
E-Mail: [mrustler@t-online.de](mailto:mrustler@t-online.de)

## 1.7 Danksagung

VBCC: Volker Barthelmann und Frank Wille  
Perfect Paint: Halvadjian Georges  
...  
Titelbild von <http://www.freefoto.com>

## 1.8 Lizens

Armada ist FREEWARE.  
- es kostet nichts  
- es darf kopiert werden  
- es darf über Datenträger und Netze verteilt werden  
- ich übernehme keine Haftung

## 1.9 Historie

0.1 (Oktober 2002)  
Erste veröffentlichte Version

## 1.10 To Do

Netzwerk  
Sound  
Start mit Dateiöffnen nach Doppelklick auf Map-Datei

---