

Hilfe zu U-Boot Jagd

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

Index

[Was ist neu?](#)

i

Allgemeines

Allgemeine Information zum Programm und zur Spielidee.



Menu Befehle

Anschauliche Erklärung zur allen Befehlen im Pulldown-Menü.



Spezielles

Information zu ausgewählten Themen sowie Hinweise und Tips.



Registrierung

Wie bestelle ich eine Vollversion und was kostet das?

Die Spielidee

Es gilt durch Geschicklichkeit und Kombinationsgabe und natürlich mit dem notwendigen Quentchen Glück den genauen **Standort von versteckten 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 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.

Siehe auch: [Das Spielfeld](#)

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 Schiffpositionen

Das Schiff kann sich an 9 verschiedenen Positionen aufhalten. Der Schornstein (bzw Schiffsmittle) 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 6 verschiedenen Schiffstypen

- Flugzeugträger
- Schlachtschiff
- Schwerer Kreuzer
- Kreuzer
- Zerstörer
- Schnellboot

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**.

Flugzeugträger



Treibstoffvorrat: 640000 Gallons

Schlachtschiff



Treibstoffvorrat: 64000 Gallons

Schwerer Kreuzer



Treibstoffvorrat: 32000 Gallons

Kreuzer



Treibstoffvorrat: 32000 Gallons

Zerstörer



Treibstoffvorrat: 16000 Gallons

Schnellboot



Treibstoffvorrat: 50000 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](#)

U-Boote 

Anzahl versteckter U-Boote wählen (nur Vollversion)

Hier lässt sich bestimmen, [wieviele U-Boote sich versteckt halten](#) (max. 6 U-Boote). Je höher die Zahl der zu suchenden U-Boote desto schwerer wird es eine Mission erfolgreich abzuschließen. Mit zunehmender Zahl versteckter U-Boote steigt aber auch die Höhe des zu erzielenden [Punktekontos](#).

Wählt man eine [Anzahl kleiner als 1](#) erscheint ein [Fragezeichen](#). Das bedeutet, die [Anzahl](#) der versteckten [U-Boote wird zufällig ermittelt](#) und bleibt dem Spieler unbekannt. Dieser Sondermodus erschwert natürlich die Mission und wird deshalb bei erfolgreicher Mission mit [einem Sonderbonus](#) honoriert.



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.



Anzahl noch versteckter U-Boote

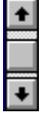
Dieses Display zeigt an, wieviel U-Boote noch nicht entdeckt wurden. Im Dialogfenster für Spieloptionen kann vor Spielbeginn die Anzahl der zu suchenden U-Boote eingestellt werden. Wenn die Anzahl der zu suchenden U-Boote nicht bekannt ist (Sonderoption), zeigt dieses Fenster anstelle der Anzahl noch versteckter U-Boote nur einen Strich.



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 **6** verschiedenen Schifftypen 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.

Topographie

Topographie sind **Bodenerhebungen** auf dem Meeresgrund. Diese bilden natürliche Hindernisse bei der Ortung von U-Booten. Ein **U-Boot hinter** einer solchen **Erhebung kann** von einer Sonde **nicht(!) geortet werden**. Im Menüpunkt Topographie kann die Ausprägung der Bodenerhebungen bestimmt werden.



Topographie Monitor

Dieses Fenster zeigt eine [Vorschau auf die Topographie](#) des Meeresbodens, wie sie aufgebaut wird, wenn das Topographiedialogfenster mit OK verlassen wird.

Neue Topographie

Bei Druck auf diesen Button wird eine [neue Topographie](#) des Meeresbodens [errechnet](#) und im [Topographie-Monitor](#) angezeigt. Drücken Sie solange diesen Button, bis eine Topographie berechnet wurde, mit der Sie gerne spielen möchten.

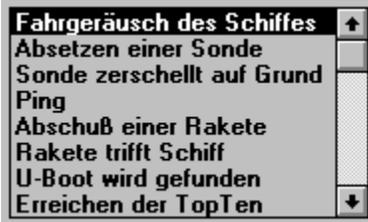
Topographie Ausprägung

Hier kann bestimmt werden wie hoch die Meeresboden Topographie ausgeprägt sein soll.

Ein Druck auf diesen Button zeigt diese Information an.

Das Fenster wird geschlossen, und alle Änderungen an der Topographie werden annulliert. Die augenblickliche Topographie des Spielfeldes bleibt bestehen.

Das [Fenster wird geschlossen](#), und die aktuelle [Topographie](#) des Spielfeldes [wird](#) gemäß der Topographie im [Topographie-Monitor](#) [geändert](#).



Diese [Liste](#) enthält alle Spielaktionen, die eine [Klangausgabe](#) besitzen. Um einen Klang ab- oder anzuschalten [klicken Sie den entsprechenden Klang](#) aus der Liste an und klicken Sie auf den aktiviert Knopf.



Jeder Sound kann ab und angeschaltet werden. Ein [Häckchen](#) auf dem Button zeichnet den entsprechenden [Sound](#) als [aktiviert](#).

Anhören

Ein [Druck auf](#) den [Button spielt](#) den in der Soundliste ausgewählten [Sound](#) ab.

Ein Druck auf diesen Button
zeigt diese Information an.

Das Fenster wird geschlossen, und alle
geänderten Einstellungen werden verworfen.

Das Fenster wird geschlossen, und die geänderten Einstellungen werden wirksam.

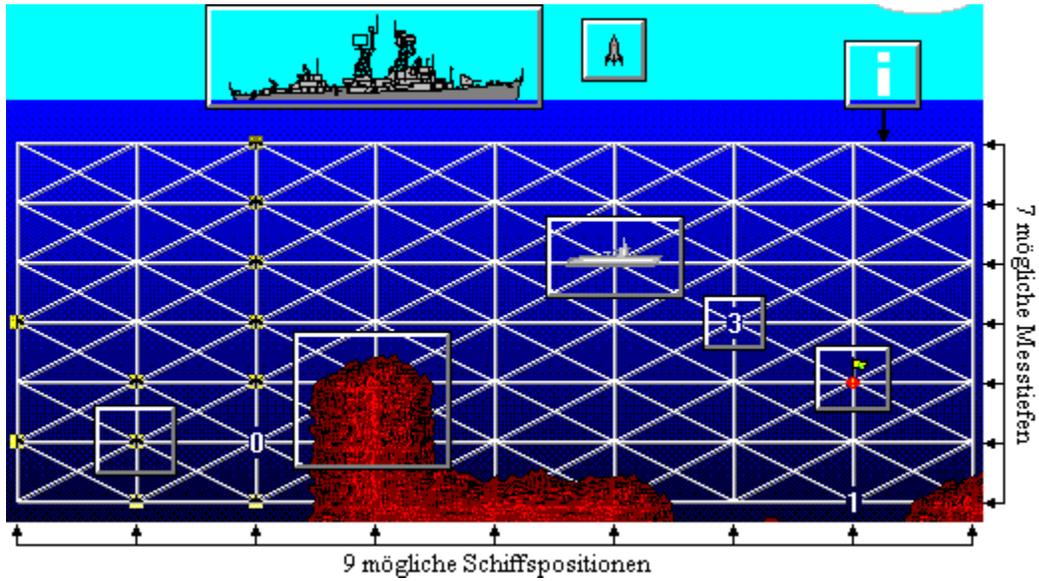
1. Bei konventionellen Klängen (ohne Soundkarte) sind **nicht alle Spielaktionen mit Sound unterlegt!**
2. Manche Soundtreiber können Klänge nur synchron abspielen. **Klänge und Spielaktion** können dann **nicht gleichzeitig** stattfinden. Wir empfehlen deshalb alle Klänge, die den Spielfluß hemmen zu deaktivieren.

Copyright
Registrierung
Spielidee

Bojen
Funkschatten
Markierungen
Optionen
Probleme
Raketen
Schiffe
Schwierigkeitsgrad
Score
Spielfeld
Steuerung
Tips und Tricks
Topographie
U-Boote

Das Spielfeld

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



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

Bekannte Probleme

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

Klicken Sie auf das Kommando zu dem Sie Information haben möchten!

Spiel	Optionen	Score	Hilfe
 S tarten	 O ptionen...	 R eport...	 I ndex
 A bbrechen	 T opographie...	 T op-Ten-Liste...	 S pielfeld
 P ause	 S ound...	 Z eige U-Boote	 S teuerung
 B eenden			 V ollversion...
			 Ü ber U-Boot Jagd...

Befehl: Starten



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

Dieser Befehl startet das Spiel.

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

Befehl: Abbrechen



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

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](#), und [Pause](#) werden auf nicht-selektierbar geschaltet. Über den Befehl [Optionen...](#) können die Spieloptionen geändert werden. Über den Befehl [Topographie...](#) können die Meeresbodenerhebungen variiert werden.

Befehl: Pause



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

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



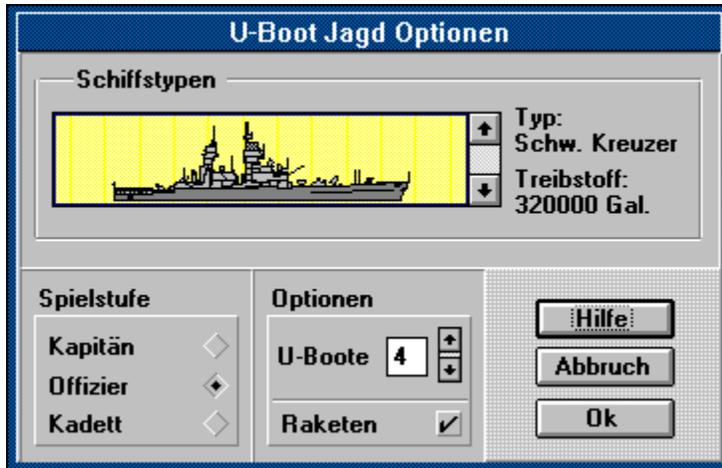
Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

Der Befehl beendet das Programm und schließt alle Fenster.

Spieloptionen



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.



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...



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.



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

Dieses Fenster erlaubt das [An- und Abschalten](#) der im Spiel verwendeten [Klänge](#). Klicken Sie auf die Spielaktion in der Liste und schalten Sie den Sound an oder ab.

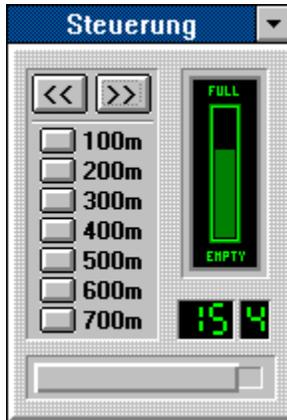
Für die Ausgabe der Soundmodule wird eine [Soundkarte](#) benötigt. [Wenn U-Boot Jagd keinen Soundtreiber findet, werden für die Spielaktionen konventionelle Klänge benutzt.](#)

Wenn Sie keine Soundkarte besitzen!

Steuerung



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.



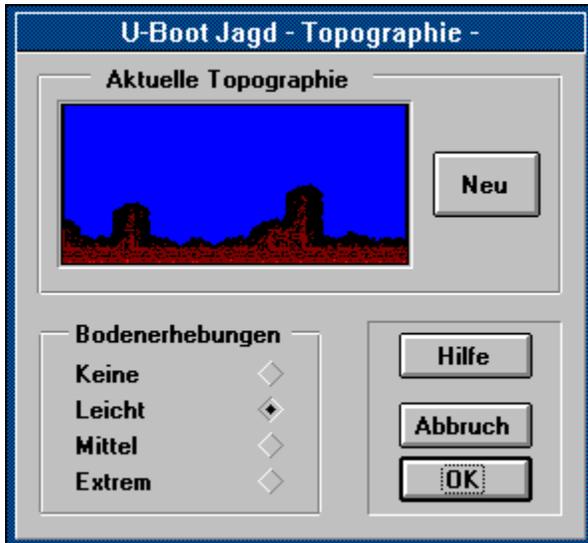
Klicken Sie auf den Teil des Bildes zu dem Sie Information haben möchten!

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.

Topographie (nur Vollversion)



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.



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

Dieses Dialogfenster erlaubt die Variation des Meeresbodens.

Bodenerhebungen bilden natürliche Hindernisse, die bei **Sondenmessungen nicht** durchdrungen werden. Tiefe Gräben und Schluchten bilden und somit **vorzügliche Verstecke für U-Boote**.

Befehl: Report



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

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

Siehe dazu auch:
[Score](#).

Befehl: Top-Ten-Liste



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

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



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

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](#).

Hinweis: Nach Änderung der [Meeresboden Topographie](#) kann die U-Bootlage des vergangenen Spiels nicht mehr angezeigt werden.

Befehl: Über U-Boot Jagd



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

Der Befehl informiert über die aktuelle Version des Programmes, zeigt Ihnen die Lizenznummer (nur Vollversion) und informiert Sie über Versionen dieses Programmes auf anderen Betriebssystemen.

Erwerb einer registrierten Version (Vollversion)

Unterstützen Sie die Shareware-Idee!



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

Dieses Programm ist eine voll spielbare Sharewareversion! Das bedeutet, Sie können dieses Programm benutzen, frei kopieren und weitergeben. Dadurch erzielen Sharewareprogramme einen hohen Verbreitungsgrad. Wenn Ihnen das Programm gefällt und Sie es öfter spielen möchten, bestellen Sie bitte die Vollversion.

Vollversion: Warum?

1. Nur in der Vollversion stehen Ihnen **alle Funktionen** des Programms **uneingeschränkt zur Verfügung**.
2. Nur der Verkauf registrierter Vollversionen erlaubt es uns die **hohen Entwicklungskosten** zu **decken**. Ohne registrierte Versionen kann dieses Produkt nicht weiterentwickelt werden.
3. Bei Bestellung erhalten Sie eine **aktuelle und registrierte Vollversion** von diesem Produkt und erhalten das Recht auf **kostenlose Unterstützung**.
4. Eine Registrierung ist einmalig. Beim Erwerb von **weiterentwickelten Programmversionen** fallen **keine Lizenzgebühren** mehr an.

Vollversion: Wie?

Die Bestellung 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 Vollversion dieses Programmes wird Ihnen umgehend zugeschickt. **Die Lizenzgebühr beträgt 30.- DM** (plus 5.-DM Versandkosten). **Fügen Sie** Ihrem Registrierungsantrag einfach einen **Verrechnungsscheck bei** oder überweisen Sie den Betrag nach Erhalt der Vollversion.

Vollversion: Wo?

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

Punkteverteilung (Score)



Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

Die folgende Tabelle zeigt die Scoreverteilung für die verschiedenen Schwierigkeitsstufen:

	Kadett	Offizier	Kapitän
Sonarkontakte ¹	100	300	500
Unbenutzte Sonden ²	200	600	1000
Zeit-Bonus ³	%	%	%
Gefundenes U-Boot	1000	3000	5000
Erfolgsprämie	1000	3000	5000
Sonderbonus ⁴	2000	6000	10000

¹ pro Kontakt

² pro Sonde

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

⁴ Wird vergeben, wenn Anzahl der zu suchenden U-Boote nicht bekannt ist. (Optionen)

Punkte für nicht benötigte Sonden, den Zeitbonus, die Erfolgsprämie und der etwaige Sonderbonus **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 Punktezahlvverteilung 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



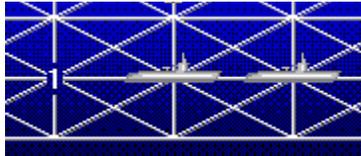
Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen.

Tip 1

Wenn Sie **Anfänger** sind, wählen Sie eine **geringe Zahl** von zu suchenden **U-Booten** (1 oder 2). Die Möglichkeit, die Anzahl der zu suchenden U-Boote zu bestimmen finden Sie im Menüpunkt Optionen....

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

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

Tip 4

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 5

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

Copyright

U-Boot Jagd für Windows

Version 2.0

© Michael Rössmann

Dieses Programm unterliegt dem Urheberrecht.
Die vorliegende Shareware-Version darf nur komplett
und unverändert weitergegeben werden.
Einige Funktionen des Spiels sind nur in der Vollversion enthalten.
Informationen zur Erwerb eine Vollversion erhalten Sie
unter Registrierung

Dateien

Bei der Installation werden folgende Dateien installiert:

UB.EXE	Unter Windows 3.1 lauffähige Programmdatei
UB.HLP	Helpdatei für 'U-Boot Jagd'
UB.SCO	Datei für Scoredaten
MRUBLDM.DLL	Dynamic Link Library
MRUBSND.DLL	Dynamic Link Library
MRUBTPGY.DLL	Dynamic Link Library
BWCC.DLL	Dynamic Link Library, © Borland® International, Inc.
LIES_DAS.TXT	Hinweise zur Installation und Registrierung
REGISTER.TXT	Registrierformular

Was ist neu?

(oder: Die Unterschiede zur Version 1.01)

Die Änderungen:

- Neue und mehr Schiffe. (siehe Optionen)
- Umfangreiche Soundbibliothek. (Soundkarte wird empfohlen)
- Einzeln an- und abschaltbare Sounds für alle Spielaktionen.
- Meeresboden Topographie Variationen, als natürliche Hindernisse beim Aufspüren von U-Booten. (nur Vollversion)
- Die Zahl der versteckten U-Boote kann jetzt bestimmt werden. (siehe Optionen) (nur Vollversion)
- Die Zahl der versteckten U-Boote kann zufällig ermittelt werden und bleibt dem Spieler unbekannt. Dieser erschwerende Sondermodus (nur für Profis) bringt einen Sonderbonus. (nur Vollversion)
- Markierungspunkte sind jetzt größer und somit besser sichtbar.
- Verbesserte Online Dokumentation.
- Einstellungen werden in eigener INI-Datei gespeichert und stehen beim Wiederaufruf des Programmes sofort zur Verfügung
- Installationsroutine.
- Das Programm unterstützt jetzt auch die Bildschirmtreiberoption Large Fonts.
- Behebung diverser Bugs und Codeoptimierung.

