

SchiffeVersenken (V1.0)

Flug erstellt am 20.09.2026

Geschätzte Flugdauer 15-30 min.

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgabe: Spiele Schiffe-Versenken mit beliebigem Flugzeug.

Einleitung:

Nach erfolgreichen TicTacToe- und MemoryFlug-Missionen habe ich nun eine Schiffe-Versenken-Mission erstellt. Hier kannst du dieses Spiel fliegen.

Die Mission ist komplett ohne Programmiersprachen oder Skripte entstanden. Ich habe das Szenario rein mit den Standard-Bausteinen des SimDirectors wie Areas, Triggern und Actions aufgebaut. Genau deshalb stand ich vor grossen Herausforderungen:

1) Wie erstelle ich eine funktionierende Abfrage für 1er-, 2er- und 3er-Schiffe? Wie zeige ich Treffer oder Wasserschüsse an und mache das komplette Schiff erst bei "Versenkt" sichtbar?

2) Wie verstecke ich die Schiffe zufällig auf dem Spielfeld und halte dabei die Abstandsregel ein?

3) Eine intelligente KI soll als Gegner des Users (also dein Gegner) agieren. Sie beschiesst deine eigene Schiffsflotte und versenkt je nach Schwierigkeitsgrad punktgenau beim 27. oder 33. Schuss alle deine Schiffe.

Es gab viele Baustellen, weshalb ich leider ein paar Abstriche machen musste:

a) Der User kann seine Schiffe nicht selbst verstecken. Allein die Abfrage, ob ein Schiff an einer bestimmten Stelle platziert werden darf (Abstandsregel), hätte die Objektanzahl explodieren lassen. Ausserdem hat wohl niemand Lust, vor jedem Spiel erst sechs Schiffe händisch zu platzieren, bevor es endlich losgeht.

b) Du siehst das Spielfeld des Gegners. Dein eigenes Spielfeld bleibt unsichtbar. Dort werden deine Schiffe ebenfalls zufällig versteckt. Diese Anzeige hätte die Objektanzahl verdoppelt. Bei über 6'000 Objekten wäre der SimDirector gnadenlos in die Knie gegangen.

c) Versenkte Schiffe wollte ich brennend und qualmend darstellen. Diese Partikeleffekte sind jedoch extrem leistungshungrig und lassen die Framerate einbrechen. Zudem behindern sie die Sicht auf das Spielfeld, weshalb ich sie weggelassen habe.

Darum ist der Titel "SchiffeVersenken" eigentlich falsch. Ein getroffenes Schiff wird auf dem Spielfeld erst durch schwarze Quadrate markiert. Das Schiff selbst taucht erst auf, wenn es komplett zerstört ist. Ich denke aber, das ist nicht tragisch. Beim Original auf Papier markiert man das komplette Schiff schliesslich auch erst, wenn es versenkt ist. Somit ist das bestimmt völlig okay so.

Spielregeln:

Flotte:

Auf dem Spielfeld sind 6 Schiffe versteckt:

2x 1er-Schiffe (Zerstörer)

2x 2er-Schiffe (Kreuzer)

2x 3er-Schiffe (Flugzeugträger)

Die Schiffe können horizontal oder vertikal platziert sein.

Abstandsregel:

Alle Schiffe müssen untereinander einen Mindestabstand von einem Feld einhalten. Sie dürfen sich auch an den Ecken nicht berühren.

Ablauf:

User und KI schießen abwechselnd. Der User beginnt das Spiel.

Schuss:

Ein Schuss wird mit dem Befehl "Drop Objects" ausgelöst, welcher standardmässig mit "Shift+D" betätigt wird.

Ich empfehle, dieses Kommando auf die Feuertaste des Joysticks zu legen.

Suche dazu in den Key Assignments das Event "Release Droppable Objects" und weise dieses entsprechend dem Joystick zu.

Ziel:

Wer zuerst alle gegnerischen Schiffe vollständig versenkt, gewinnt das Match.

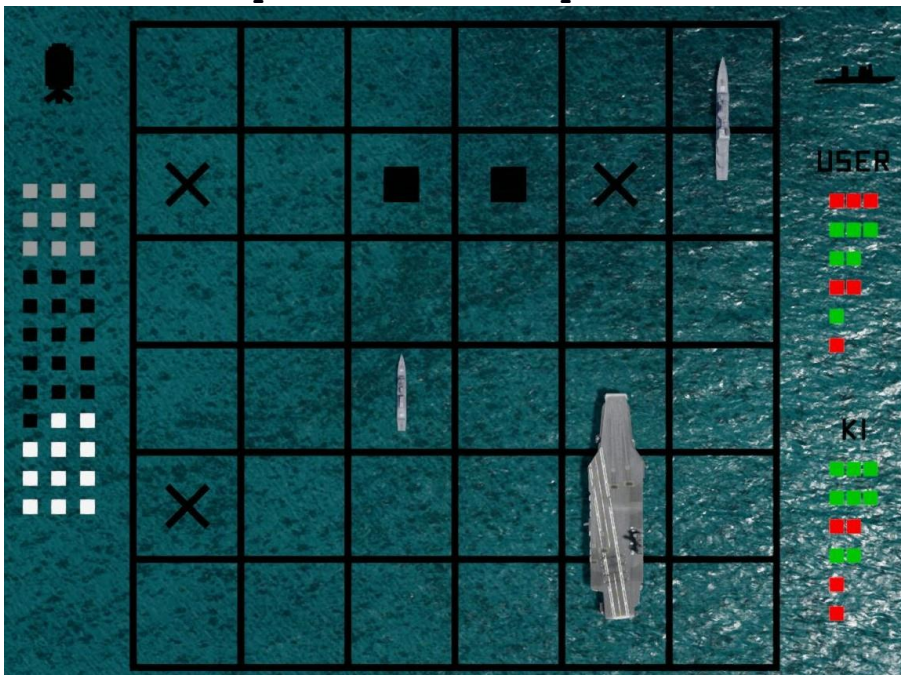
Spielfeld:

Das Spielfeld befindet sich im Meer, etwa 5nm vor der Startposition.



- Links neben dem Spielfeld sieht man die verfügbare Munition (36 Schüsse) als schwarze Quadrate.
- Rechts oben sieht man den Status der Schiffe des Users und darunter den der KI:
Grün = "lebendes" (nicht versenktes) Schiff
Rot = versenktes Schiff

Hier ein Beispiel mitten im Spiel:



- Die 9 grauen Quadrate (links oben) zeigen die "Gefahrenzone": Hier bei Spielstärke mittel; die KI wird mit Schuss 28-36 dein letztes Schiff versenken.
- Die 11 weissen Quadrate (links unten) zeigen die verschossene Munition.
- Rechts sieht man, dass bereits 1x 3er-, 1x 2er- und 1x 1er-Schiff versenkt sind.
Die KI hat auch 3 Schiffe versenkt: 1x ein 2er- und 2x ein 1er-

Schiff.

- Auf dem Spielfeld siehst du den versenkten (3er) Flugzeugträger, den (2er) Kreuzer und den (1er) Zerstörer.
 - Ausserdem sind 2 schwarze Quadrate zu sehen, welche ein "angeschossenes" Schiff zeigen.
 - Die 3 X zeigen Wasser-Schüsse.
-

Der Flug:

Wetter und Sicht:

Das Wetter ist wolkenlos und nahezu windstill, denn es ist auch ohne Wind und Sichtbeschränkung schwer genug, das gewünschte Feld zu treffen.

Absturz:

Ein Absturz wird wie üblich behandelt und führt zum Reset der Mission.

Sieg:

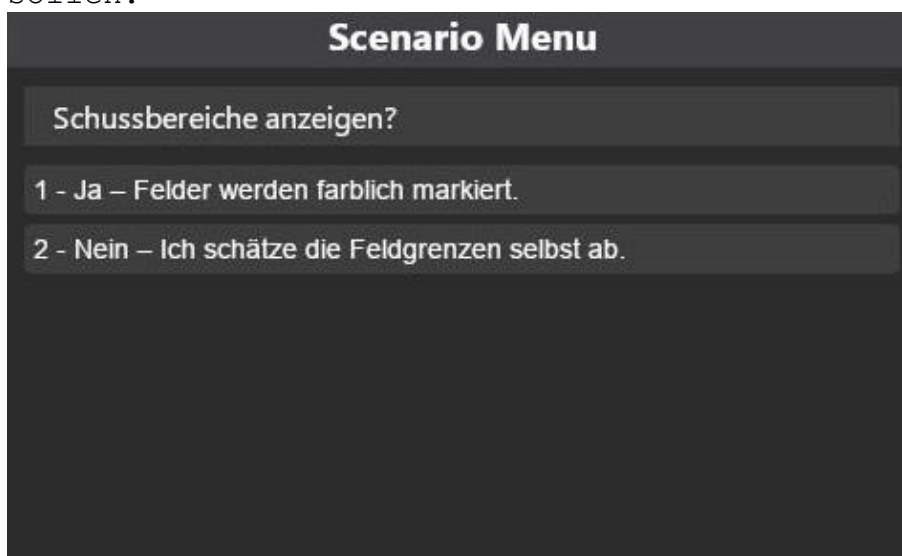
Bei einem Sieg wird das entsprechende Goal als erfüllt angezeigt (Modus Schwer/Mittel/Leicht gewonnen).

Niederlage und Open-End:

Bei einer Niederlage erscheint "Goal Failed" und ein Text, der dich darauf hinweist, dass du das Fenster wegklicken und trotzdem weiterschliessen darfst, um alle Schiffe zu finden. Schliesslich sollst du den Beweis bekommen, dass die Schiffe regulär unter Einhaltung der Abstandsregeln platziert waren.

Spielstart:

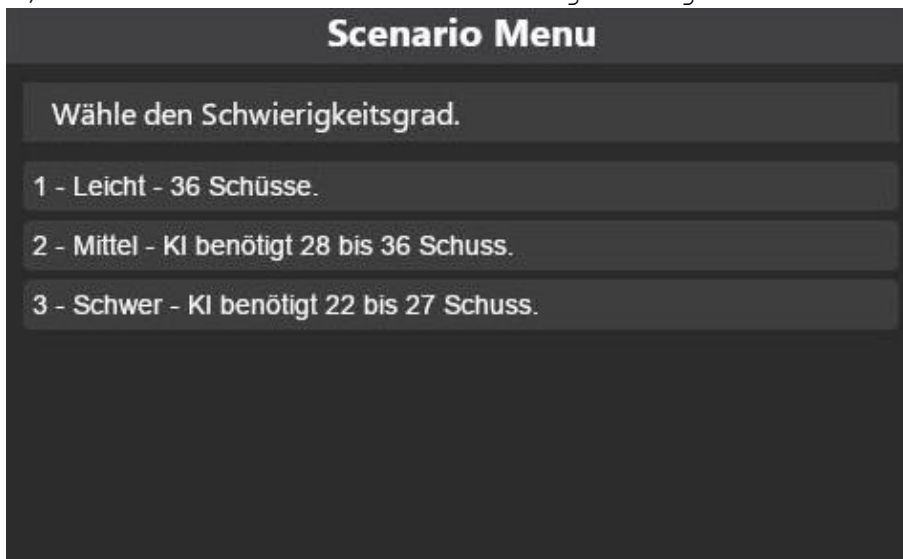
1) Als erstes wählst du, ob die Schussbereiche sichtbar sein sollen.



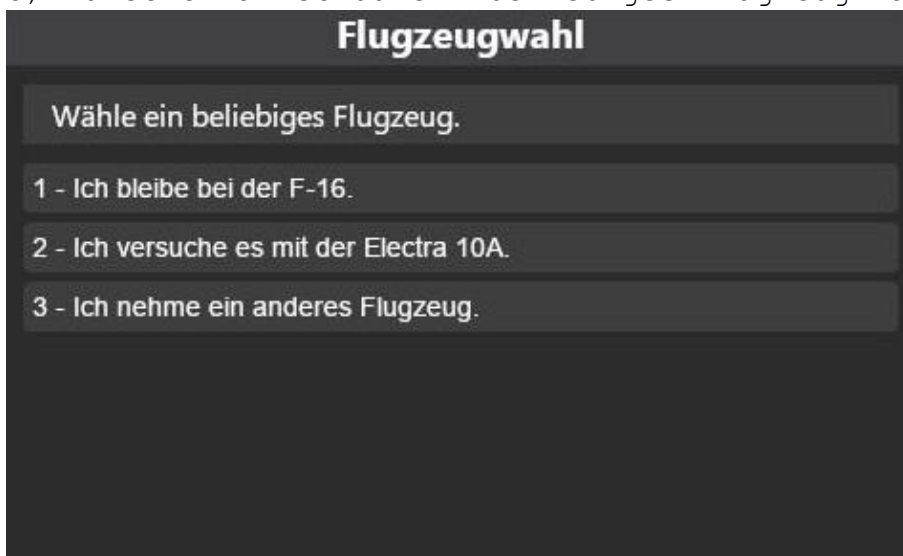
Die Schussbereiche werden beim Anflug erst kurz vor dem Spielfeld

eingebledet. Sie helfen dir dabei, das richtige Feld zu beschiessen. Mehr dazu unten bei den Tipps.

2) Nun wählst du den Schwierigkeitsgrad.



3) Zuletzt kannst du ein beliebiges Flugzeug wählen.



Jedes Flugzeug ist erlaubt: vom Hubschrauber über die AN-225 bis hin zu Segelflugzeugen.

Starte anschliessend, fliege zum Spielfeld und setze den ersten Schuss.

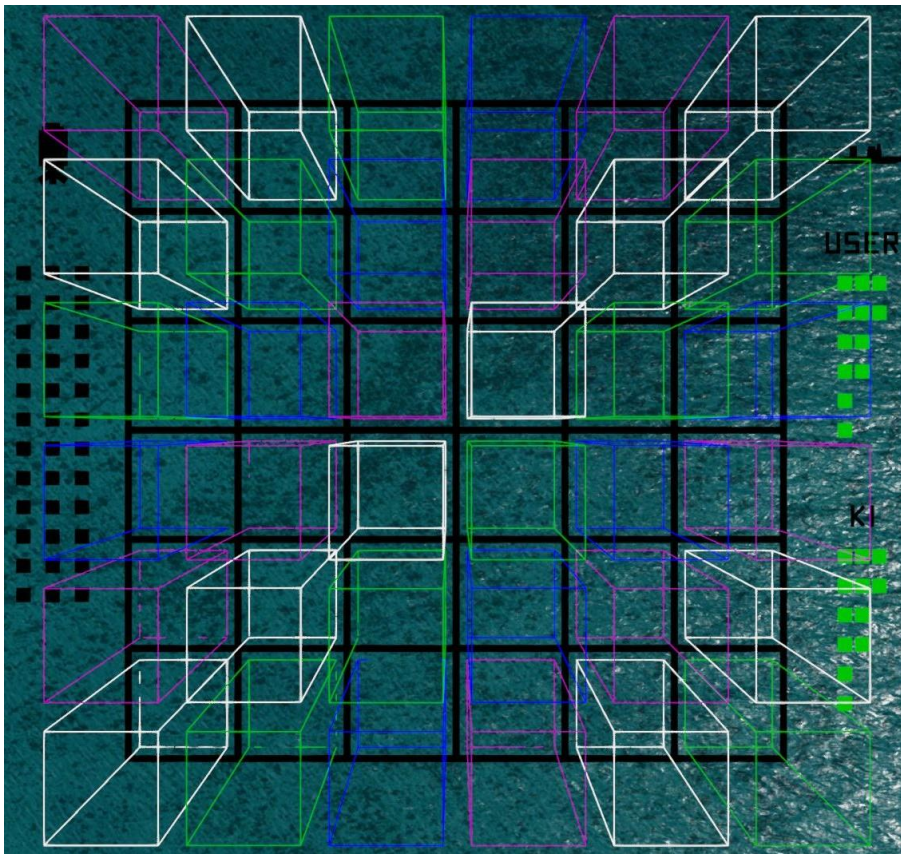
Tipps

Fehlschüsse

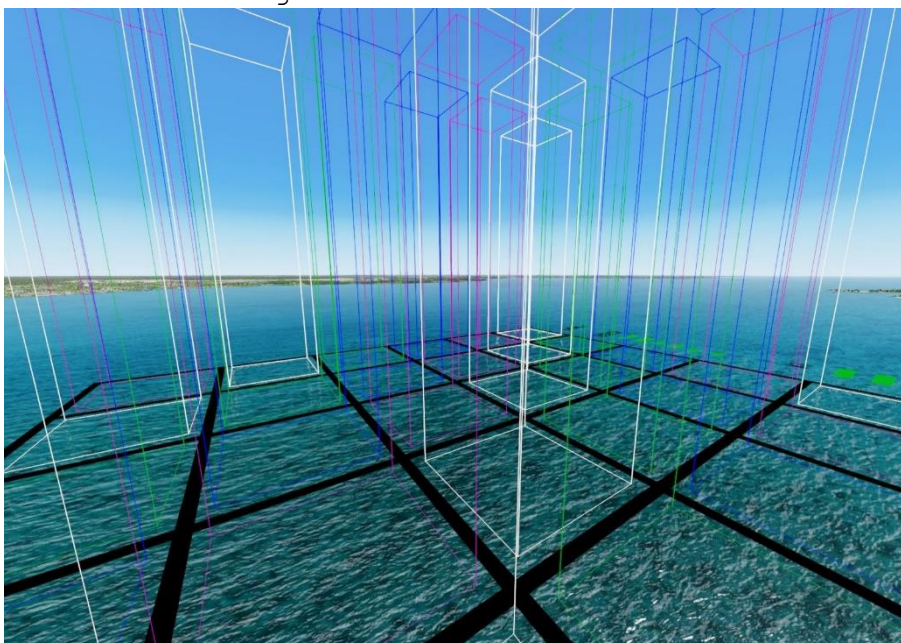
Ein bereits beschossenes Feld kann erneut beschossen werden, egal ob da Wasser oder Treffer eingetreten ist. Dies sollte man vermeiden, denn bei solchen doppelten Schüssen wird ebenfalls eine Munitionseinheit abgezogen.

Schussbereiche

Um das Beschiessen eines bestimmten Feldes zu erleichtern, können die Schussbereiche angezeigt werden:
Sicht von oben:



Sicht im Anflug:



Wenn du ohne diese farbige Hilfe fliegst, empfehle ich extremen Tiefflug, damit du abschätzen kannst, über welchem Feld du dich gerade befindest.

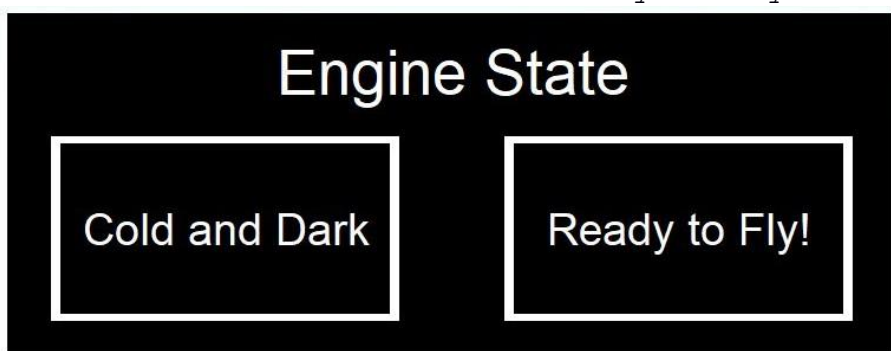
Flug mit der F-16

Obwohl das Triebwerk der F-16 beim Spielstart läuft, ist das

Flugzeug nicht startbereit. Du kannst natürlich mittels Checkliste den Jet bereit machen; einfacher geht es über das Menü "Vehicle/Instrument Panel/Engine State".



Wähle im erscheinenden Menü "Ready to Fly!"



Flug mit einem Segelflugzeug

Bei Wahl eines Segelflugzeuges werden automatisch Thermiken rund um das Spielfeld aktiviert:



Für den Start musst du ein Schleppflugzeug anfordern, verwende dazu die Tastenkombination "Shift+Ctrl+Y". Lasse dich auf eine geeignete Flughöhe schleppen und löse dich mit "Shift+Y" vom Schleppflugzeug.

Geschwindigkeit und Anflugtechnik

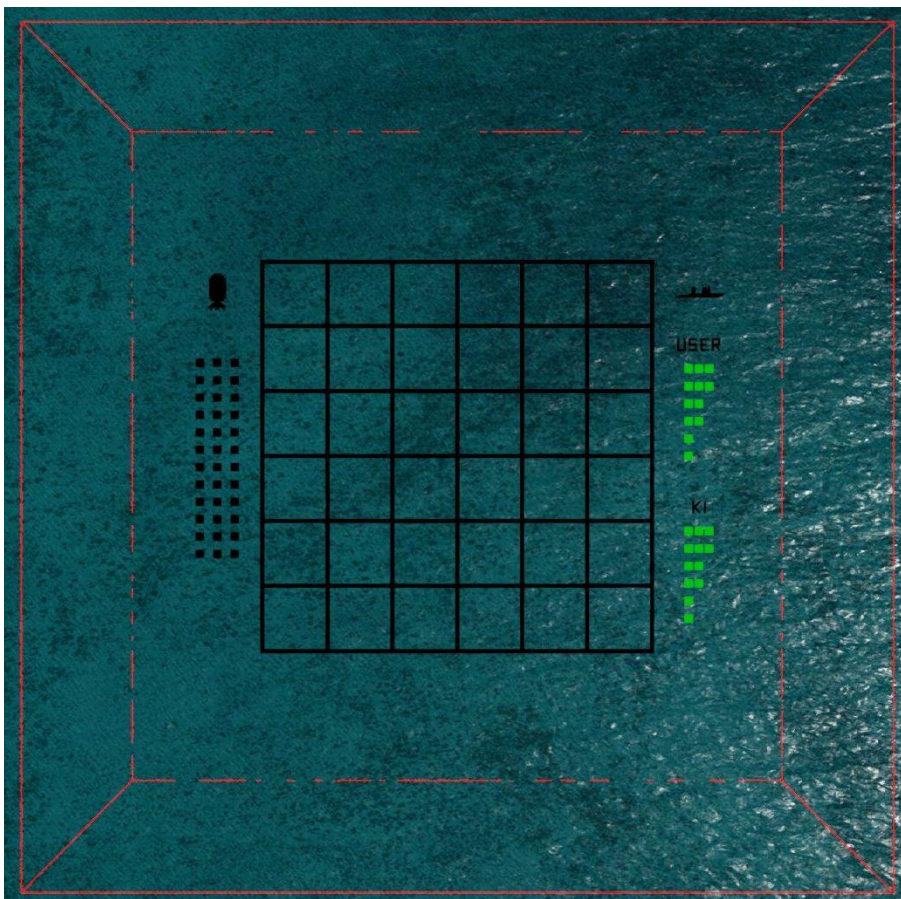
Wenn du mit der F-16 fliegst, empfehle ich, möglichst langsam zu fliegen (max. 200-250 Knoten). Bretterst du mit 500 oder mehr Knoten über das Spielfeld, ist es praktisch unmöglich, ein Feld gezielt zu treffen. Ausserdem empfehle ich einen Anflug in etwa 1000 Fuss Höhe und erst nahe beim Spielfeld gehst du in einen starken Sinkflug. Dadurch kannst du gezielt ein Feld anpeilen.

Spielbereich verlassen

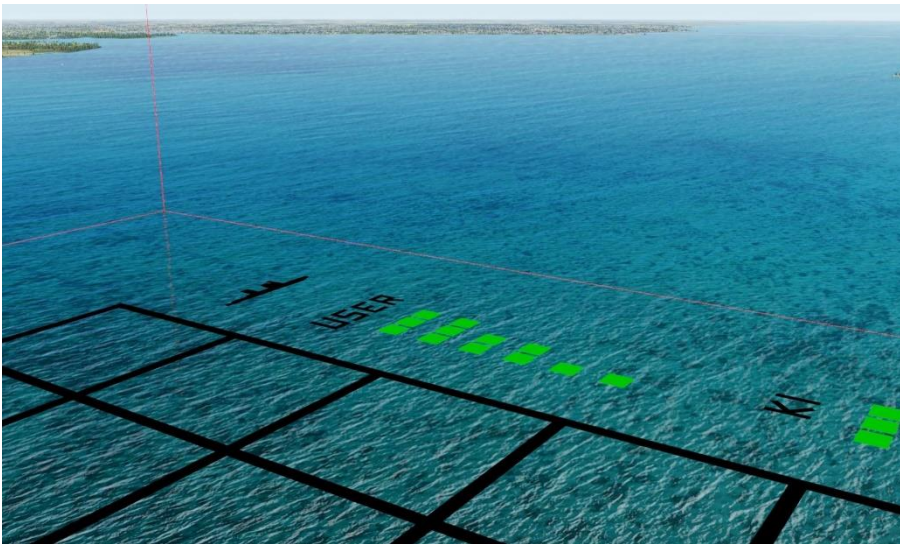
Nach jedem Schuss musst du den Spielbereich verlassen; vorher kann kein neuer Schuss ausgelöst werden.

Versuchst du, vorher wieder zu schiessen, wird ein entsprechender Texthinweis eingeblendet und der zu verlassende Bereich wird mit einem roten Rahmen angezeigt.

Sicht von oben:



Sicht aus dem Cockpit:



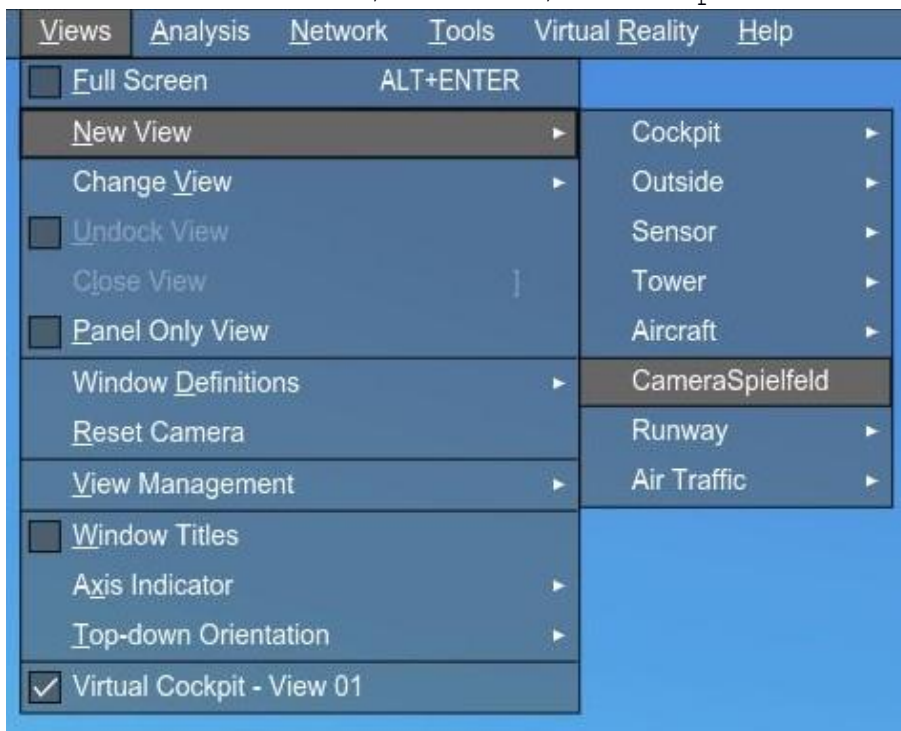
Der Grund ist simpel: Nach jedem Schuss wird ein Float-Fenster eingeblendet, welches den Treffer, oder Wasser-Schuss anzeigt. Anschliessend muss die KI schießen, erst danach bist du wieder an der Reihe. Dieses Prozedere dauert etwa 20 Sekunden, welche du perfekt nutzen kannst, um den Spielbereich zu verlassen.

Beim Spiel mit einem Hubschrauber darfst du also nicht über dem Feld schwebend verharren, für den nächsten Schuss.

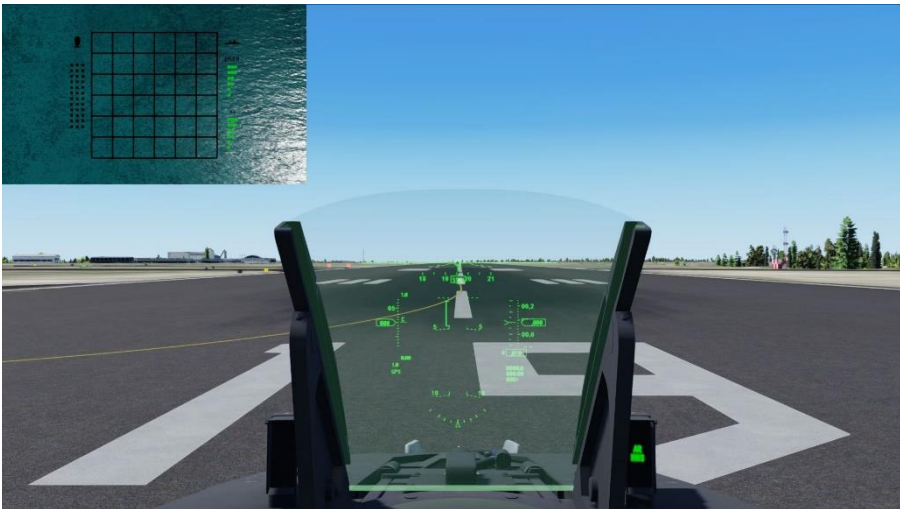
Spielfeld-Kamera

Um die Übersicht über die bisherigen Treffer zu erleichtern, kannst du eine Spielfeld-Kamera einblenden.

Wähle im Menü "View/New View/CameraSpielfeld":



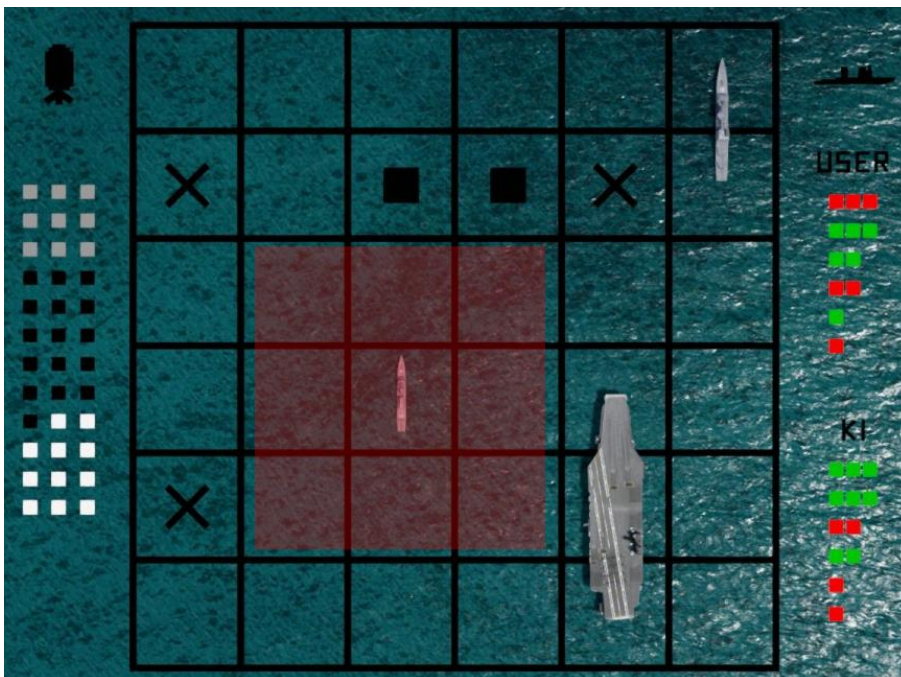
Platziere das erscheinende Fenster oben links:



An dieser Stelle verdeckt das Fenster weder die Sicht aufs Spielfeld noch die Texteinblendungen. Alternativ kannst du das Fenster auch auf einen zweiten Monitor verschieben.

Taktik

Im Verlauf des Spieles werden immer mehr Felder aufgedeckt. Jeder Treffer ist dabei Gold wert, weil er viele Felder von weiterem Beschuss ausschliesst:

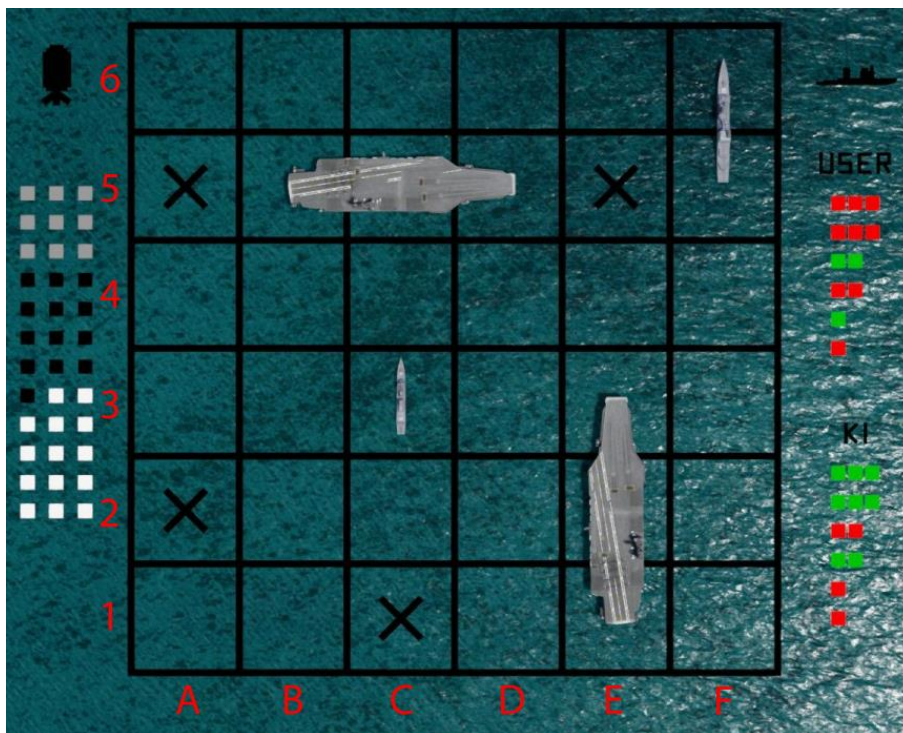


Das versenkte 1er-Schiff schliesst die 8 rot markierten umliegenden Felder aus.

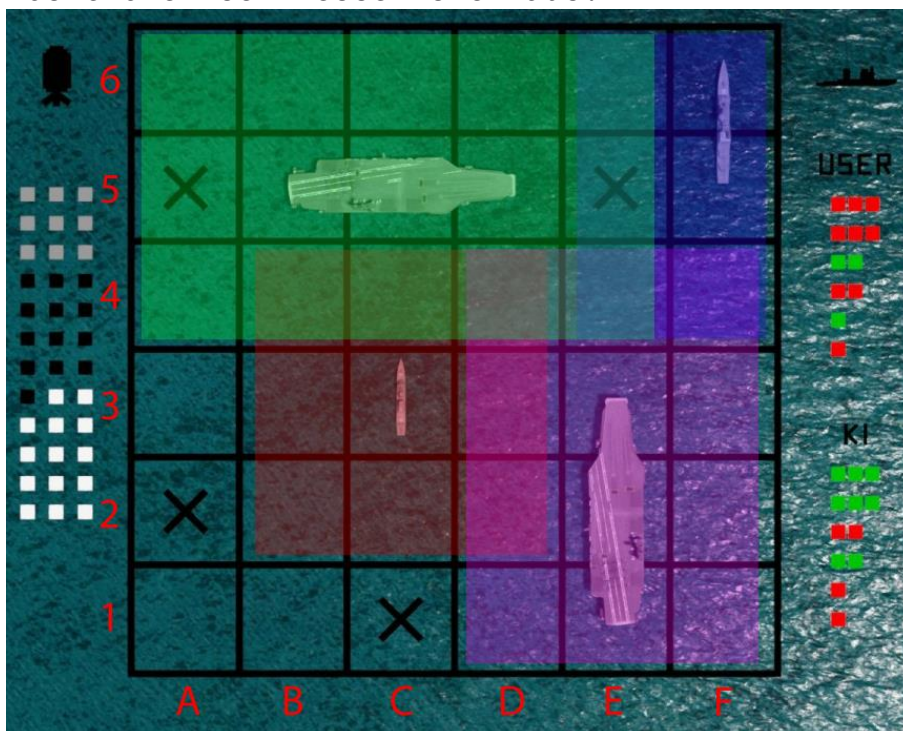
Ein in der Spielfeldmitte platziertes Schiff schliesst mehr Felder aus als ein Schiff am Rand (5 Felder) oder in einer Ecke (3 Felder).

Ab einem gewissen Punkt kann man die verbleibenden Schiffe exakt verorten.

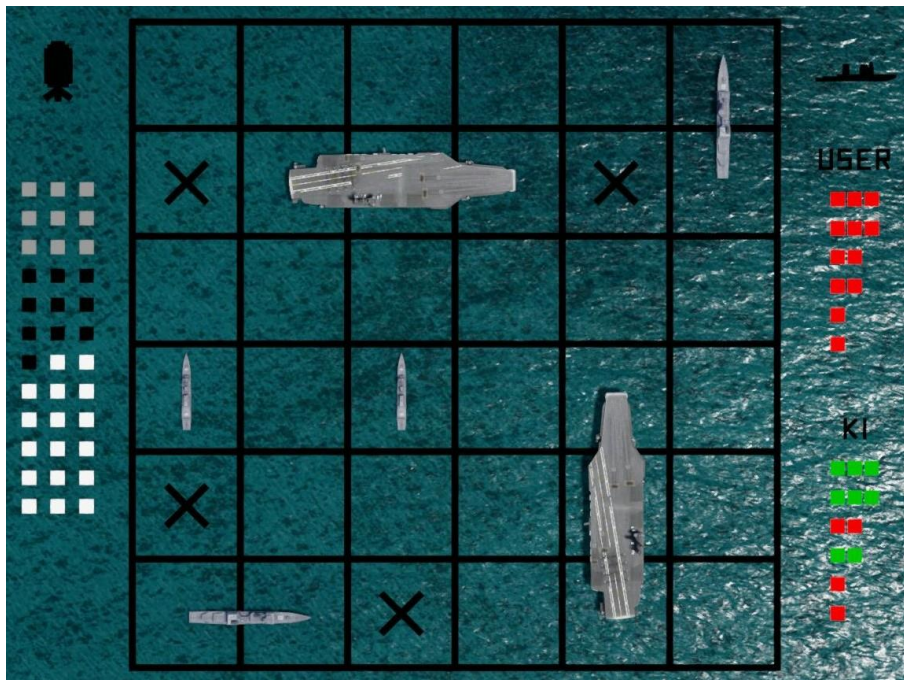
In diesem Beispiel fehlen nur noch 1x ein 1er- und 1x ein 2er-Schiff. Erkennst du, wo diese platziert sein müssen?



Richtig, die einzige Position, an welcher das 2er-Schiff noch Platz hat, sind die Felder 1A/1B.
 Das 1er-Schiff muss also auf dem Feld 3A, sein, alle anderen Positionen schliessen sich aus.



Hier der Beweis am Spielende:



Ich hoffe, dir hat dieser Flug Spass gemacht, wenn ja, gib doch bitte eine Rückmeldung an p3d@andi20.ch . Auch Fehlermeldungen (Schreibfehler, falsche Angaben, usw.) an p3d@andi20.ch senden, ich freue mich über jede Rückmeldung.