

Spielanleitung - Schiffe versenken

If one does not know to which port one is sailing, no
wind is favourable.

- SENECA

Daniel Stuckenberger
Netzwerk, Logik & KI
83281

Johannes Preisach
Netzwerk & UI-Logik
83278

Andre Derjagin
UI & UX
83091

Inhaltsverzeichnis

1	„Startmenü“-Fenster	2
2	„Einstellungen“-Fenster	3
2.1	Spielfeldgröße	3
2.2	Spielmodus	3
2.2.1	Offline und Online	4
2.2.2	Online	4
3	„Schiffe platzieren“-Fenster	6
3.1	Das Spielfeld	6
3.2	Schiffe platzieren	7
3.3	Kollision	8
3.4	„Bearbeiten“-Modus	9
3.4.1	Schiff neu platzieren	9
3.4.2	Ein Schiff löschen	9
3.5	„Zufällig“-Button	10
3.6	„Alle Löschen“-Button	10
3.7	Alle Schiffe erfolgreich platziert	10
4	„Spielen“-Fenster	11
4.1	Das Spielfeld	12
4.1.1	„Zielen“	12
4.1.2	Schuss abgefeuert	13
4.1.3	Schiff getroffen	14
4.1.4	Schiff zerstört	15
4.2	Spiel speichern	16
4.3	Spielende	17
5	„Spiel laden“-Fenster	18
5.1	Spielstände	18
5.2	Online-Spiel laden	19
5.3	Erneut Verbinden	19

1 „Startmenü“-Fenster

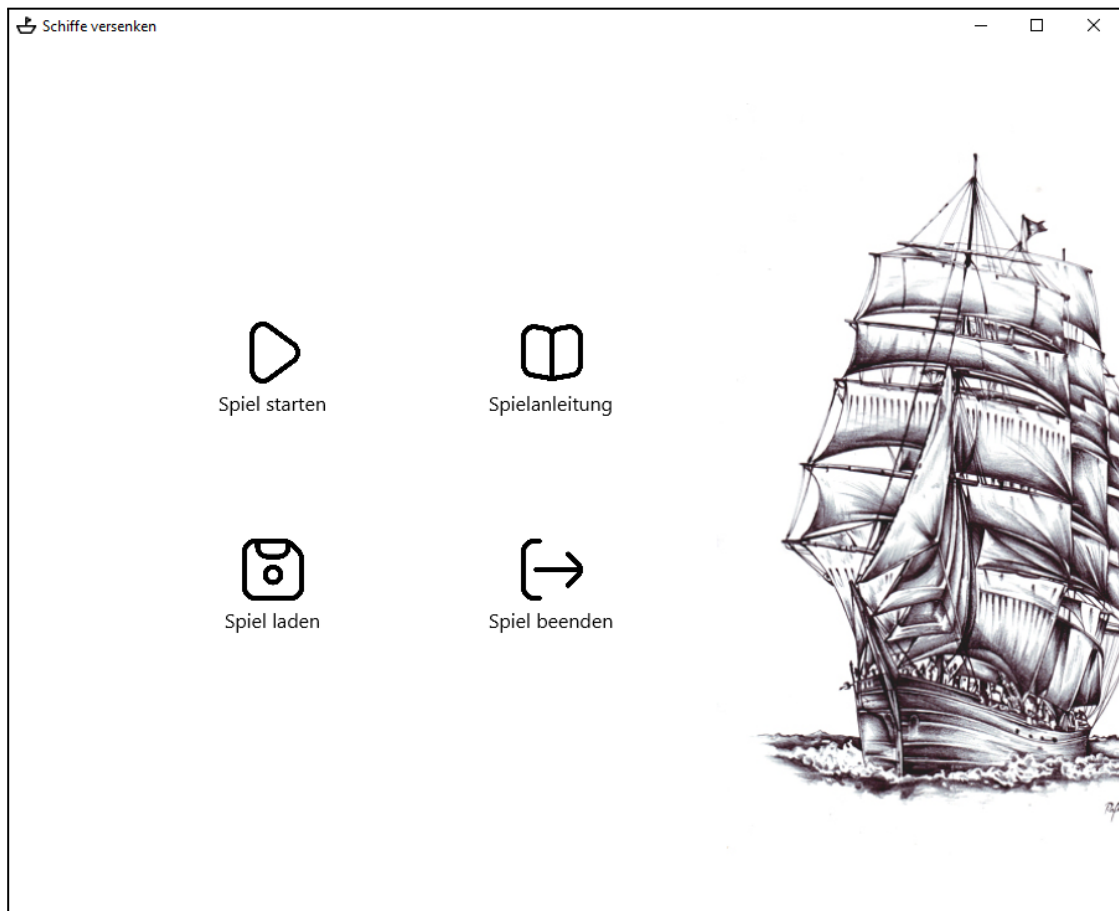


Abbildung 1: Der Startbildschirm

Sobald die ausführbare Datei gestartet ist, besteht die Möglichkeit auf vier unterschiedliche Felder zu klicken.

- 1) Spiel starten: Öffnet die Spieleinstellungen
- 2) Spielanleitung: Öffnet das Modulhandbuch
- 3) Spiel laden: Läd ein bereits gespeichertes Spiel
- 4) Spiel beenden: Beendet die Anwendung

2 „Einstellungen“-Fenster

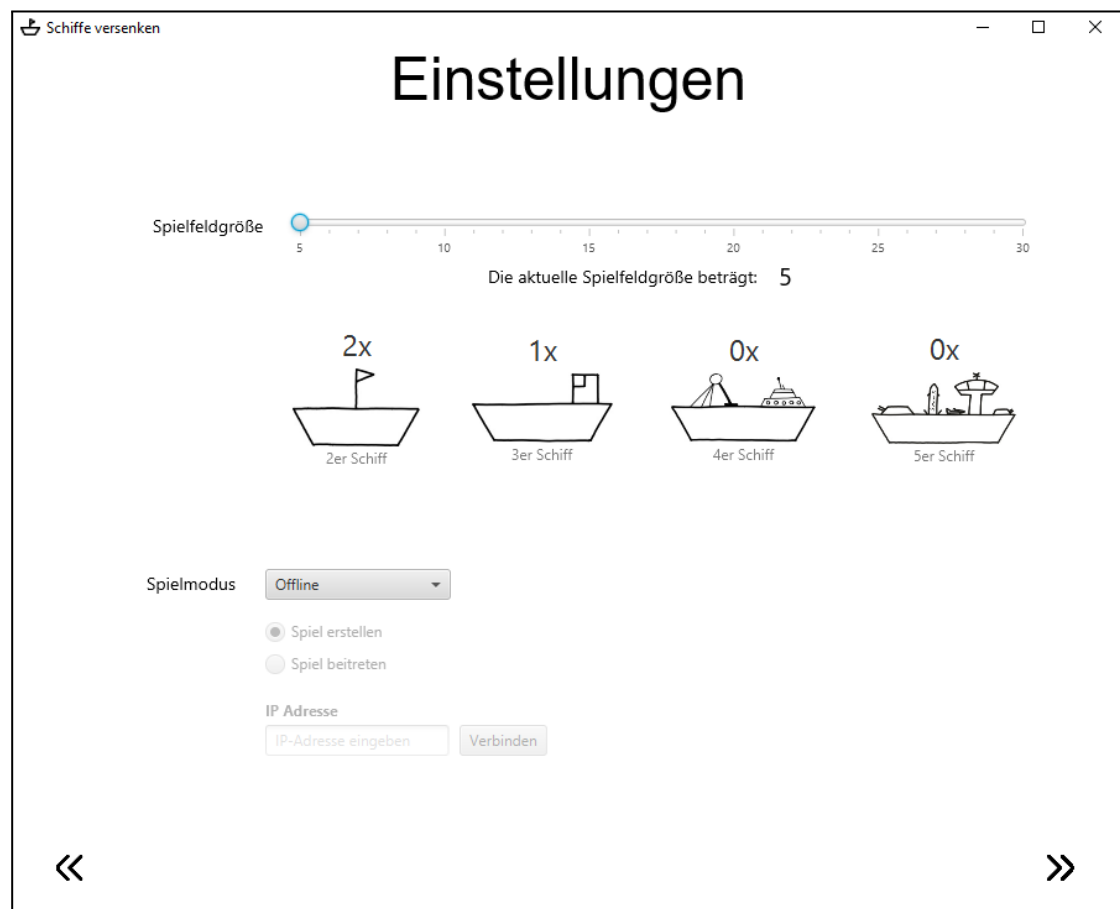


Abbildung 2: Das Einstellungsfenster mit seinen Optionen

2.1 Spielfeldgröße

Mit dem Schieberegler „Spielfeldgröße“ kann die gewünschte Spielfeldgröße im Intervall von 5x5 bis 30x30 eingestellt werden. Die kleinste Spielfeldgröße ist dabei auch gleichzeitig der Standardwert. Unterhalb des Schiebereglers wird die aktuell ausgewählte Spielfeldgröße angezeigt. Zu beachten sind hier auch die Bilder der vier unterschiedlichen Schiffsgrößen. Die Anzahl der spielbaren Schiffe werden durch das Auswählen einer Spielfeldgröße automatisch bestimmt und ihre Anzahl über den Bildern angezeigt.

2.2 Spielmodus

Im Feld „Spielfeldmodus“ kann der gewünschte Spielmodus auswählen. Zur Verfügung stehen „Offline“ und „Online“, welche durch aufklappen der Box geändert werden können.

2.2.1 Offline und Online

Im Modus „Offline“ spielt man gegen einen Computer, welcher mit vordefinierter Schwierigkeitsstufe antritt. Im Online-Modus wird das Spielen gegen einen anderen, realen Gegner ermöglicht.

2.2.2 Online

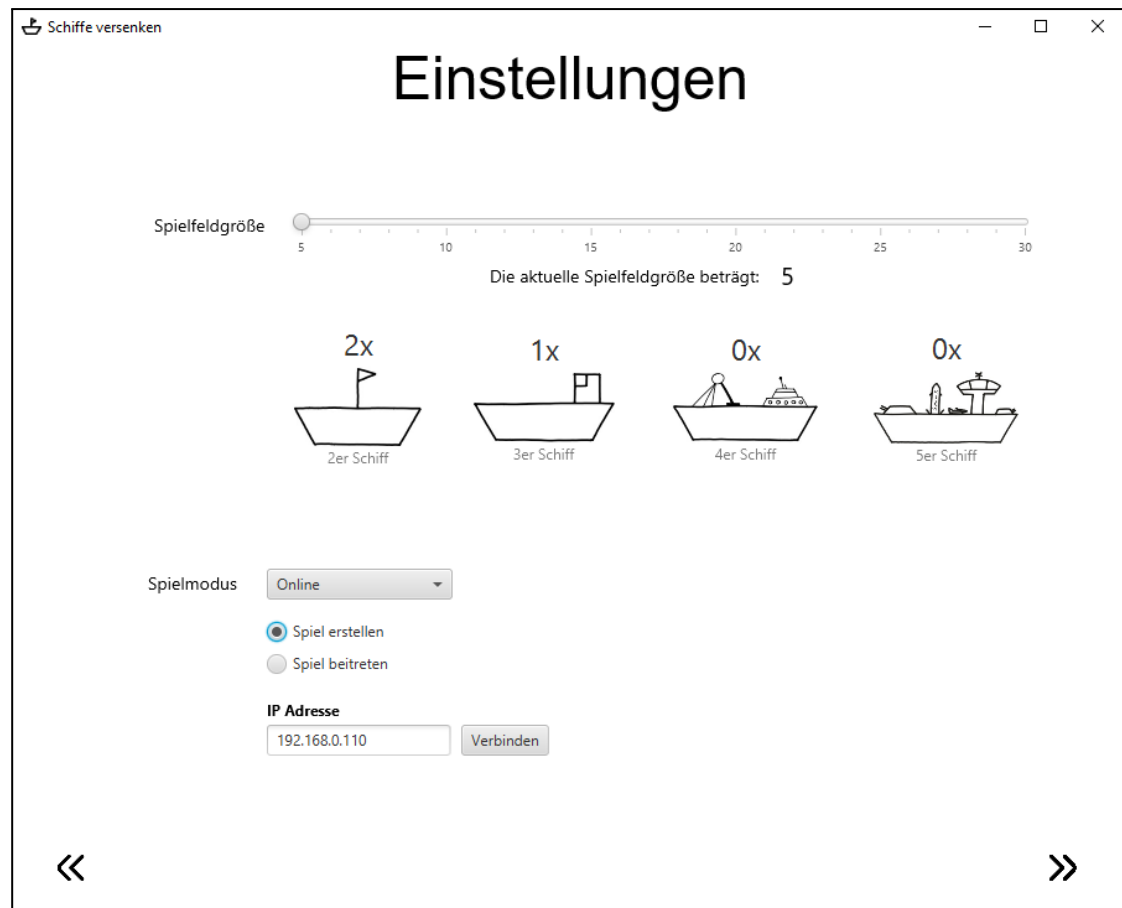


Abbildung 3: Online - Spiel erstellen

Im Online-Modus muss der Spieler auswählen, ob er einem Spiel beitreten, oder ein Spiel erstellen möchte. Wenn man sich für „Spiel erstellen“ entscheidet, muss man die im Feld „IP Adresse“ vorgegebene IP-Adresse seinem Mitspieler zukommen lassen, während man bei „Spiel beitreten“ die IP-Adresse seines Gegners eintragen muss.

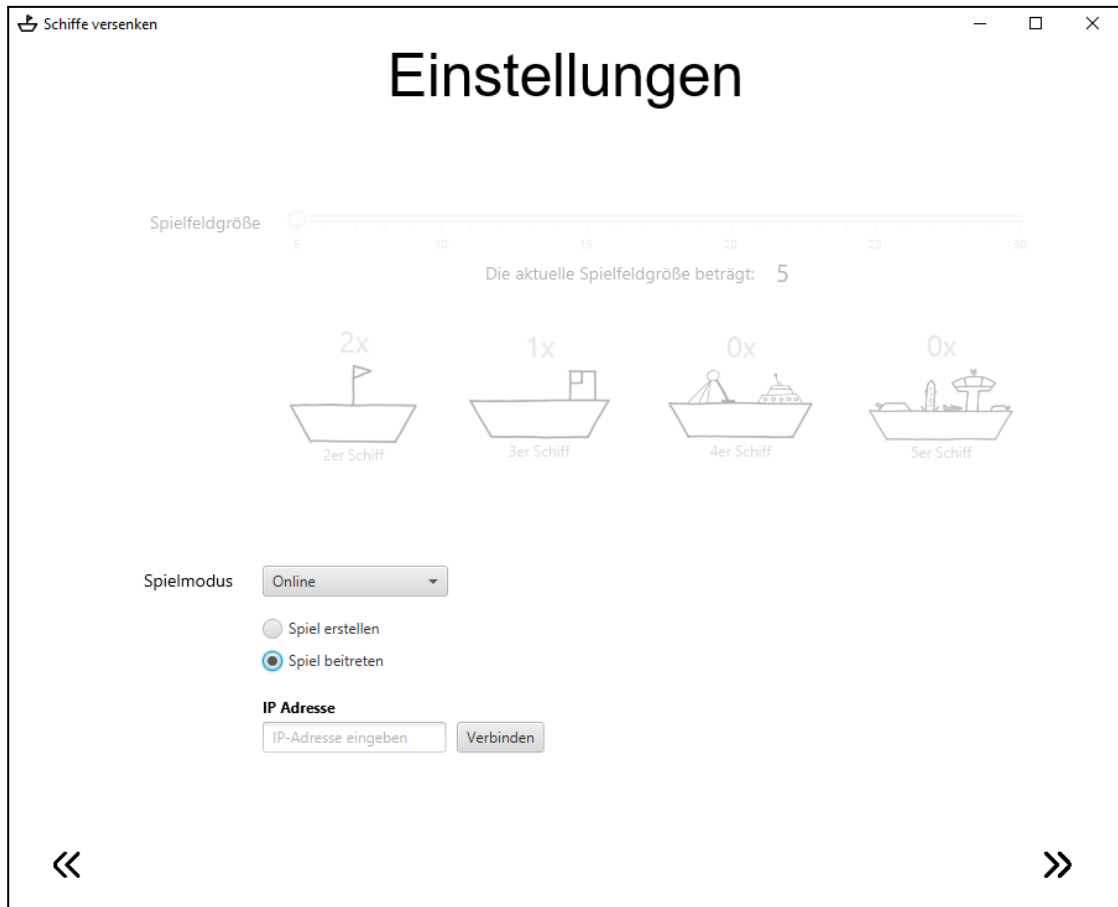


Abbildung 4: Online - Spiel beitreten

Sobald der Ersteller des Spiels sich für seine gewünschten Einstellungen entschieden hat und bereit ist zu spielen, kann der „Weiter“-Button unten rechts auf dem Bild betätigt werden. Wenn alles korrekt eingestellt ist, führt dies zum nächsten Fenster auf dem man seine Schiffe auf dem Spielfeld platzieren kann.

3 „Schiffe platzieren“-Fenster

3.1 Das Spielfeld

Das Hauptaugenmerk auf diesem Fenster ist das große Spielfeld. Auf diesem können die auf der rechten Seite ausgewählten Schiffe platziert werden. Ein ausgewähltes Schiff wird mit dem in Abbildung 5 zu sehenden schwarzen Pfeil markiert. Sollte dieser Pfeil nicht angezeigt werden, ist kein Schiff ausgewählt.

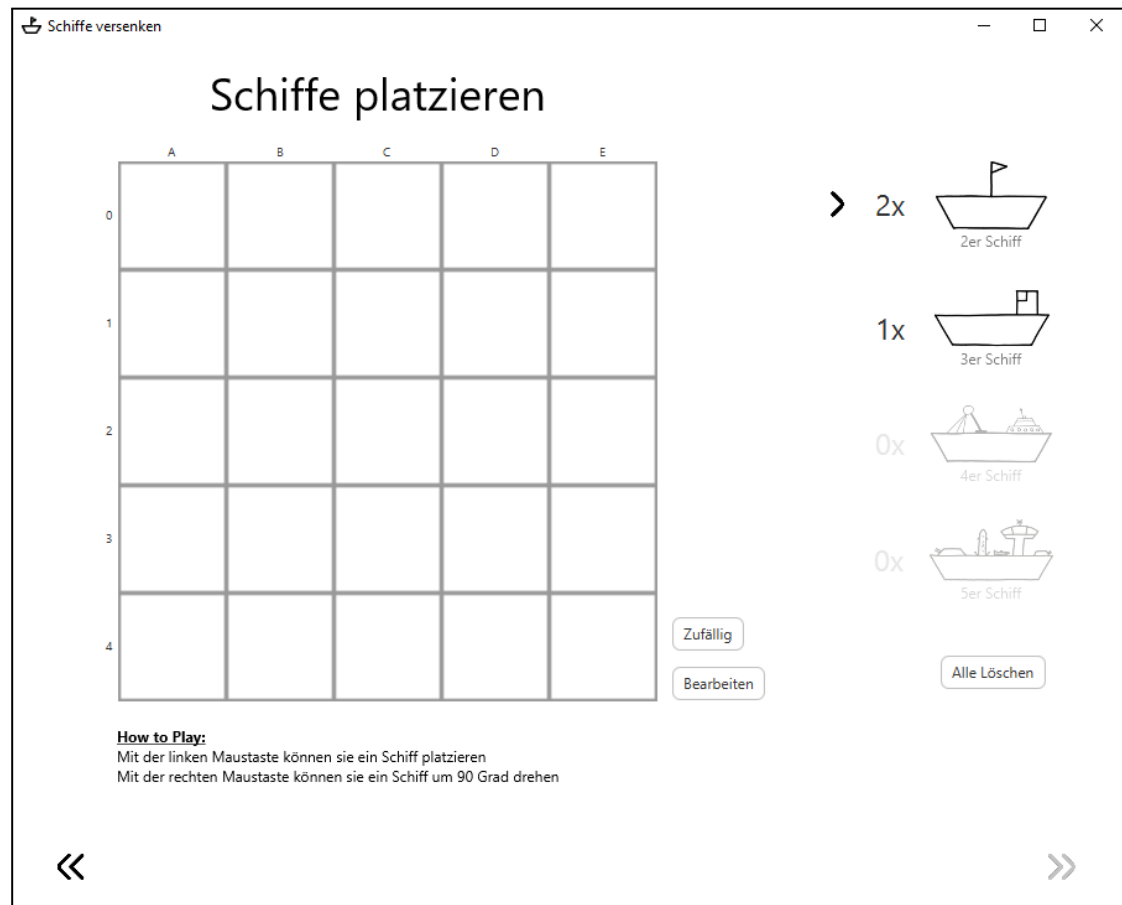


Abbildung 5: Das „Schiffe platzieren“-Fenster

3.2 Schiffe platzieren

Wenn nun ein Schiff ausgewählt ist, kann der Spieler seine Maus über das Platzierfeld bewegen und das Schiff an einer gewünschten Stelle platzieren.

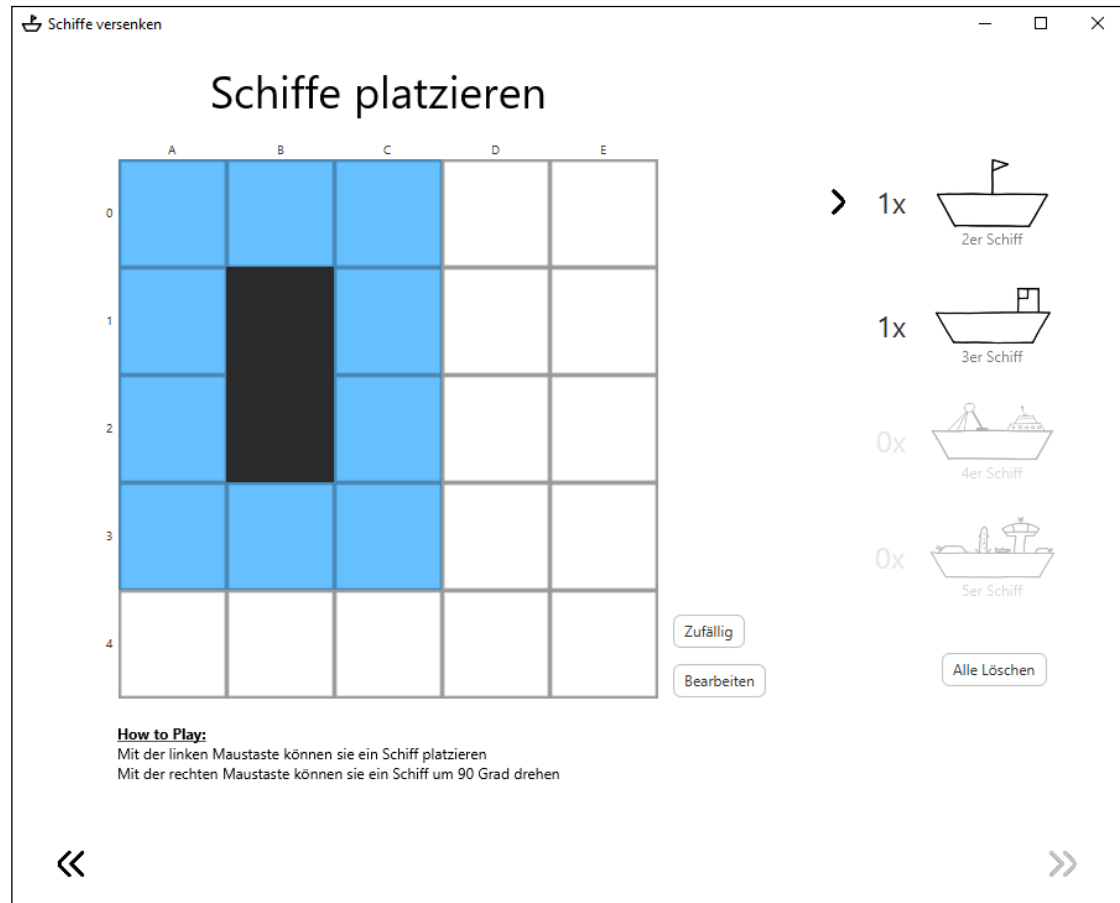


Abbildung 6: Ein platziertes Schiff

3.3 Kollision

Möchte man nun sein Schiff an einer Stelle platzieren, an der bereits ein anderes Schiff platziert ist, so werden die fehlerhaften Felder rot markiert. Dies zeigt eine Kollision der Schiffe an. Ein Beispiel dafür ist in Abbildung 7 zu sehen. Um solche Fehlermeldungen zu vermeiden, sollte beim Platzieren der Schiffe ein Abstand von mindestens einem Feld zwischen den Schiffen freigelassen werden.

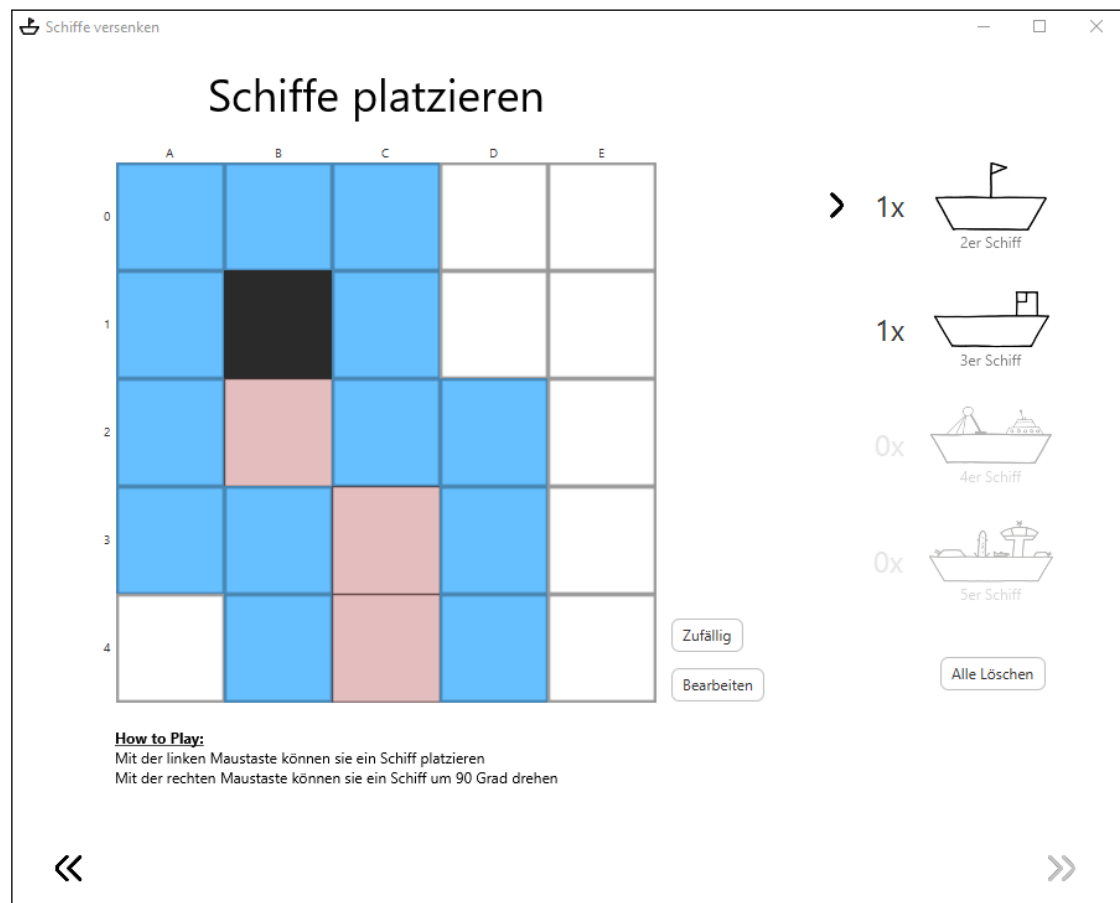


Abbildung 7: Kollision beim Platzieren der Schiffe

3.4 „Bearbeiten“-Modus

Sollte der Spieler mit seiner Schiffsplatzierung nicht zufrieden sein, so hat er die Möglichkeit diese zu bearbeiten. Wenn auf den „Bearbeiten“-Button rechts neben dem Platzierfeld geklickt wird, wechselt das Spiel in den Bearbeitungsmodus. Dieser wird durch den grauen Hintergrund und einen weißen Text des Buttons, sowie den Schriftzug „Schiffe bearbeiten“ überhalb des Platzierfeldes indiziert.

3.4.1 Schiff neu platzieren

Mit der linken Maustaste kann nun auf ein beliebiges Schiff geklickt, frei bewegt und an einer neuen Stelle platziert werden. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste während das Schiff neu platziert wird, kann das Schiff um 90 Grad gedreht werden. Indem erneut mit der linken Maustaste auf das Platzierfeld geklickt wird, wird das Schiff, solange es keine Kollision gibt, an der ausgewählten Stelle platziert.

3.4.2 Ein Schiff löschen

Um ein einzelnes Schiff zu löschen, muss der „Bearbeiten“-Modus ausgewählt sein. Wenn dies der Fall ist, kann ein ausgewähltes Schiff per Rechtsklick gelöscht werden.

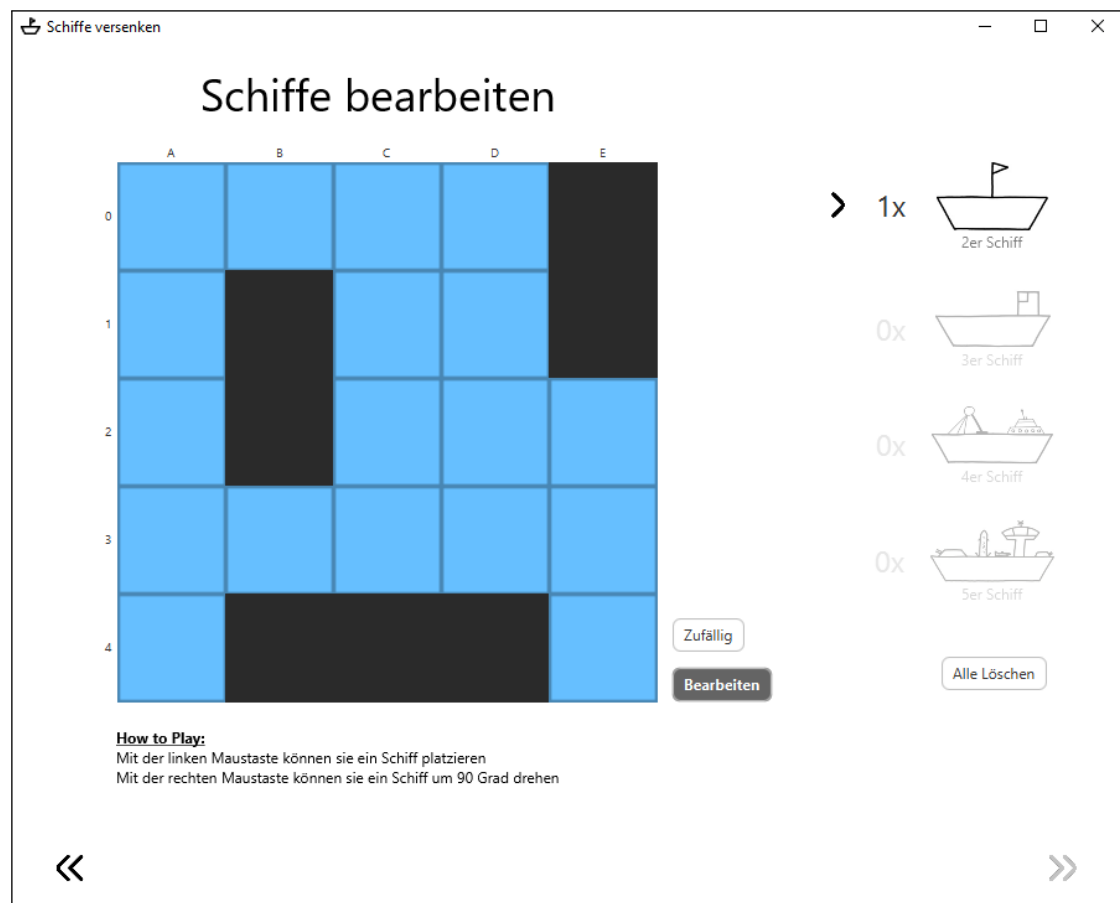


Abbildung 8: Bearbeiten-Modus

3.5 „Zufällig“-Button

Mit dem Button „Zufällig“, ebenso rechts unten neben dem Spielfeld, können alle Schiffe automatisch und auf einer zufällig gewählten Position auf dem Spielfeld platziert werden. Diesen Vorgang kann man beliebig oft wiederholen.

3.6 „Alle Löschen“-Button

Sollen nun die Schiffe zurückgesetzt werden, so kann man dies durch den Button „Alle Löschen“ machen. Dieser entfernt alle auf dem Spielfeld platzierten Schiffe.

3.7 Alle Schiffe erfolgreich platziert

Sind nun alle zur Verfügung stehenden Schiffe erfolgreich platziert, ändert sich die Farbe des „Weiter“-Buttons, unten rechts im Bild, auf Schwarz (in Abbildung 9 zu sehen). Dadurch ist es nun möglich auf das nächste Fenster weiter zu gehen und das Spiel zu beginnen.

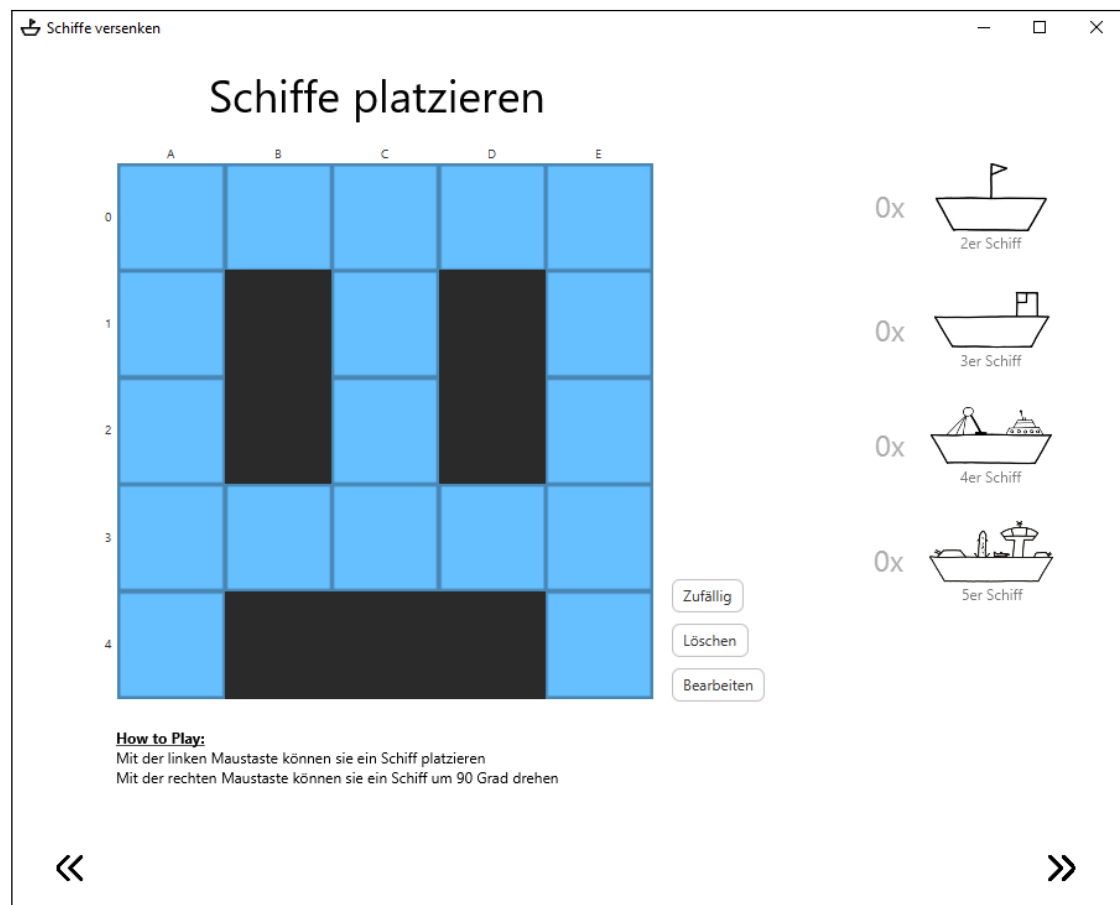


Abbildung 9: Alle Schiffe erfolgreich platziert

4 „Spielen“-Fenster

In diesem Fenster werden drei Elemente angezeigt. Das Spielfeld des Gegners, das eigene Spielfeld und die zu zerstörenden Schiffe. Das Ziel in diesem Spiel ist es, alle Schiffe seines Gegenübers zu zerstören.

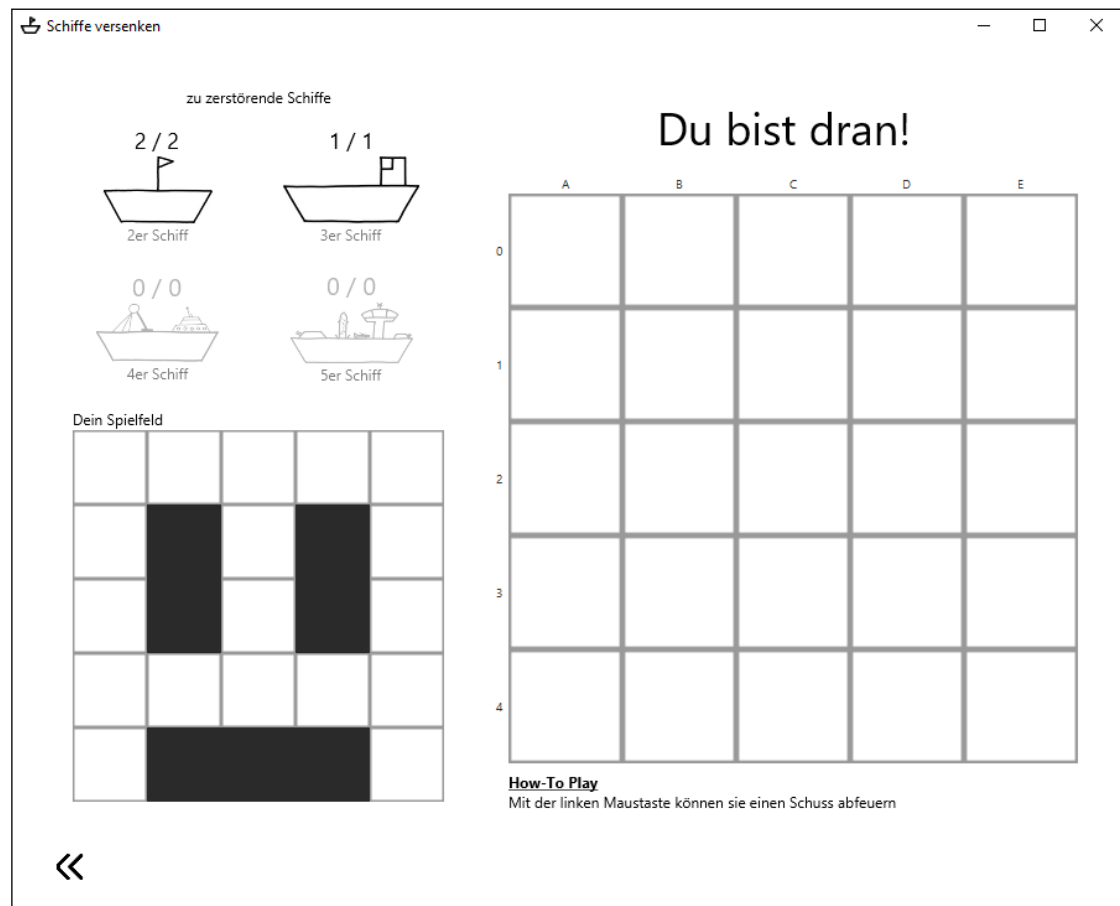


Abbildung 10: „Spielfenster“

4.1 Das Spielfeld

4.1.1 „Zielen“

Wenn man die Maus über das rechte Spielfeld (Spielfeld des Gegners) bewegt, so wird ein hellgraues Kreuz angezeigt. Dieses zeigt das aktuell ausgewählte Feld an, auf welches durch einen linken Mausklick ein Schuss abgefeuert werden kann.

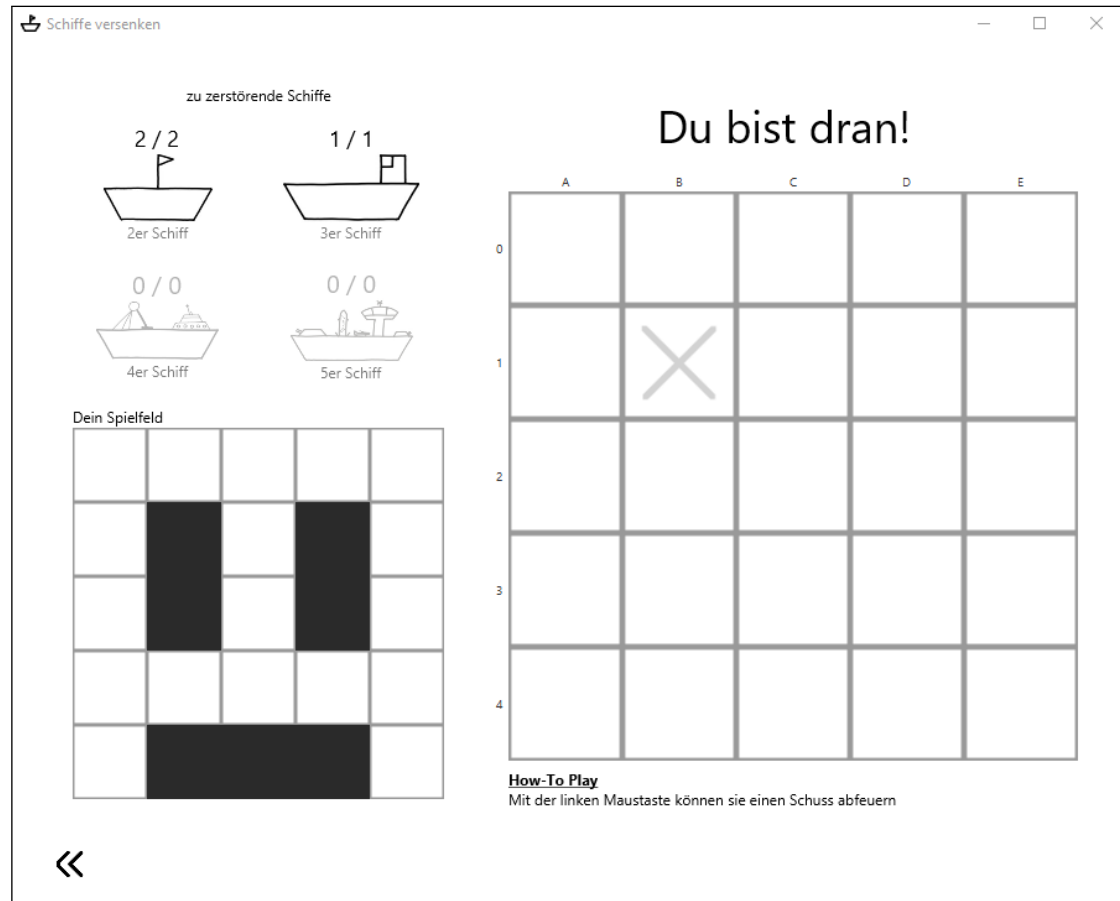


Abbildung 11: „Hover-State“

4.1.2 Schuss abgefeuert

Ist der Schuss abgefeuert erhält der Spieler direkt die Rückmeldung, ob dieser ein Treffer oder keiner war. Kein Treffer wird durch ein etwas dunkleres Kreuz indiziert. Spielt man im „Offline“-Modus und trifft während seines ersten Schusses nicht, so feuert der Gegner nun innerhalb von kürzester Zeit seine Schüsse ab. Im „Online“-Modus muss auf den Zug seines realen Gegners gewartet werden. Wenn der erste Schuss jedoch trifft, so darf der Spieler erneut einen Schuss auf das gegnerische Spielfeld feuern.

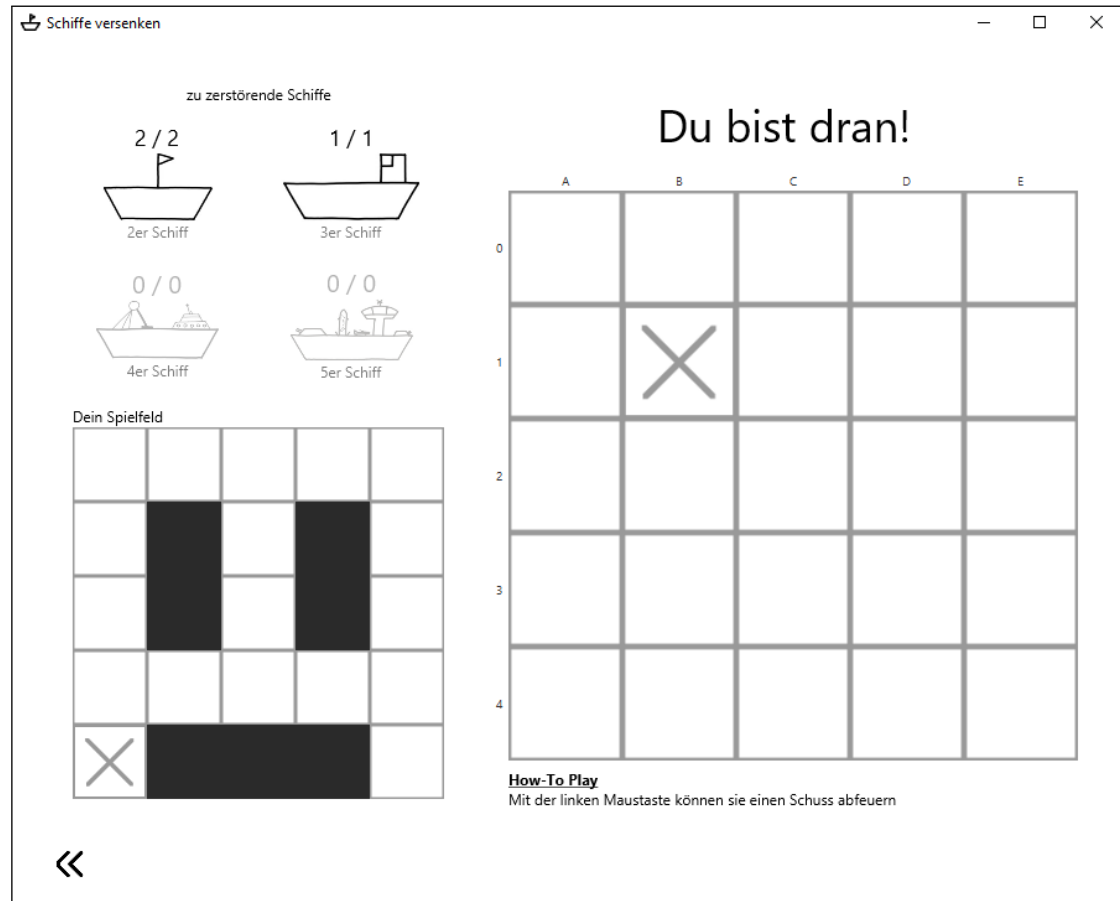


Abbildung 12: Schuss platziert

4.1.3 Schiff getroffen

Ein getroffenes Schiff wird durch ein hellrotes Kästchen mit einem roten Kreuz angezeigt.

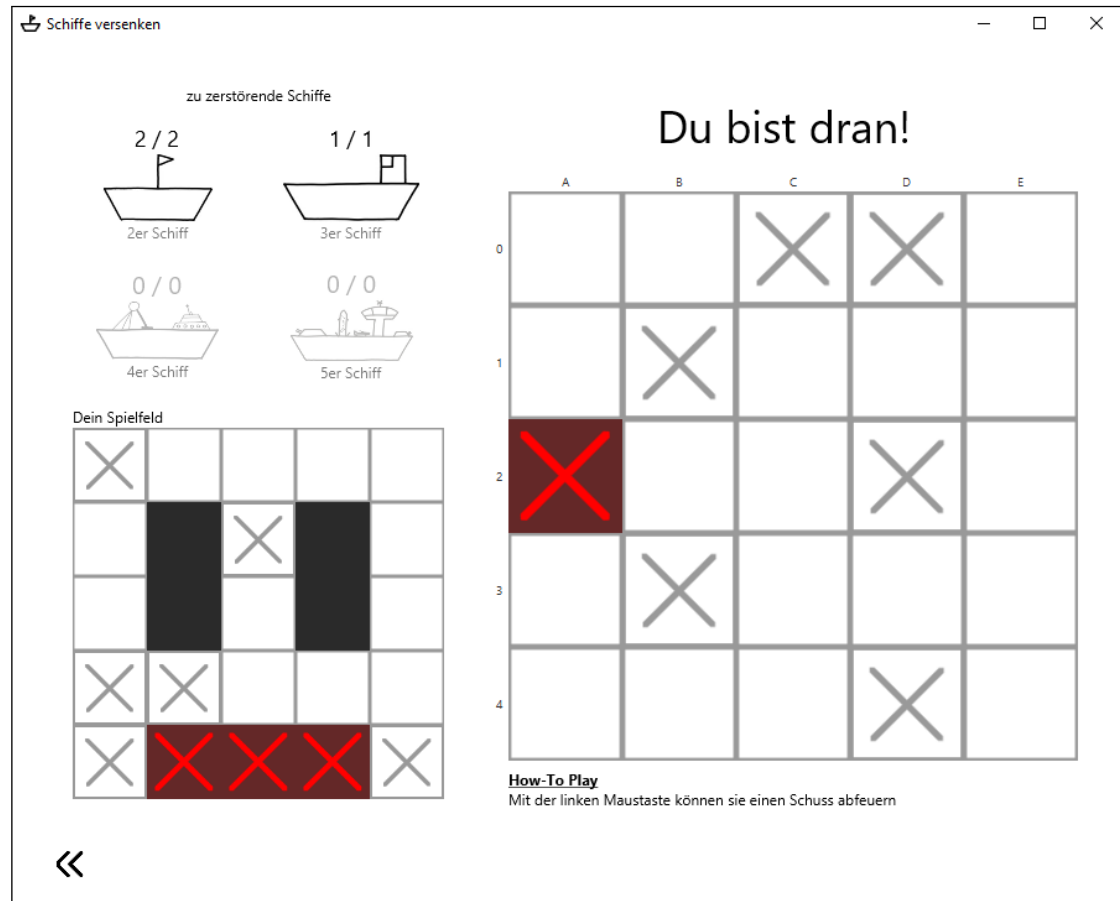


Abbildung 13: Schiff getroffen

4.1.4 Schiff zerstört

Wurde ein Schiff erfolgreich zerstört, so wird das oben links im Bild durch die kleiner werdende linke Zahl angezeigt. In Abbildung 12 ist zum Beispiel die Veränderung des „2er Schiffs“ von „2/2“ auf „1/2“ zu beobachten. Zudem wird der Text kurzzeitig rot angezeigt.

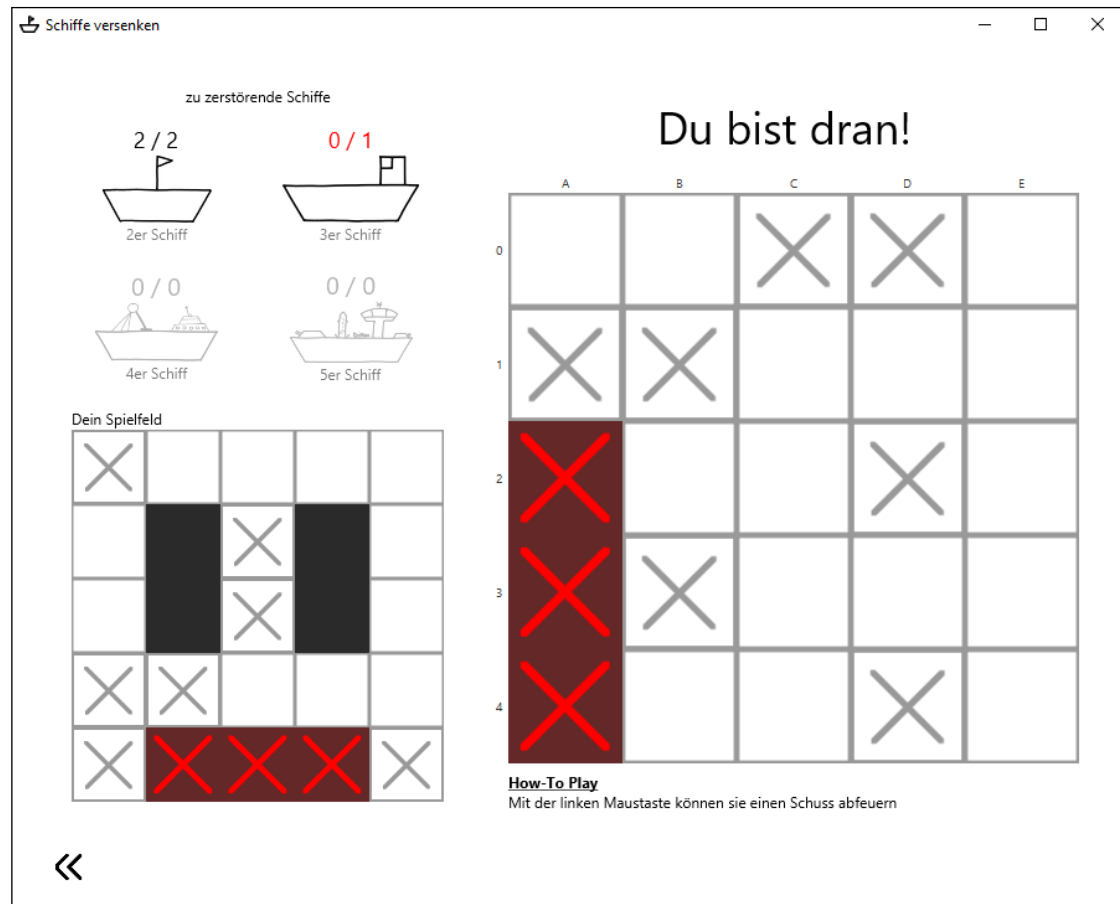


Abbildung 14: Schiff zerstört

4.2 Spiel speichern

Während eines laufenden Spiels kann das Spiel gespeichert werden. Durch klicken auf den „Zurück“-Pfeil, kann entschieden werden, ob das aktuelle Spiel gespeichert werden soll oder nicht.

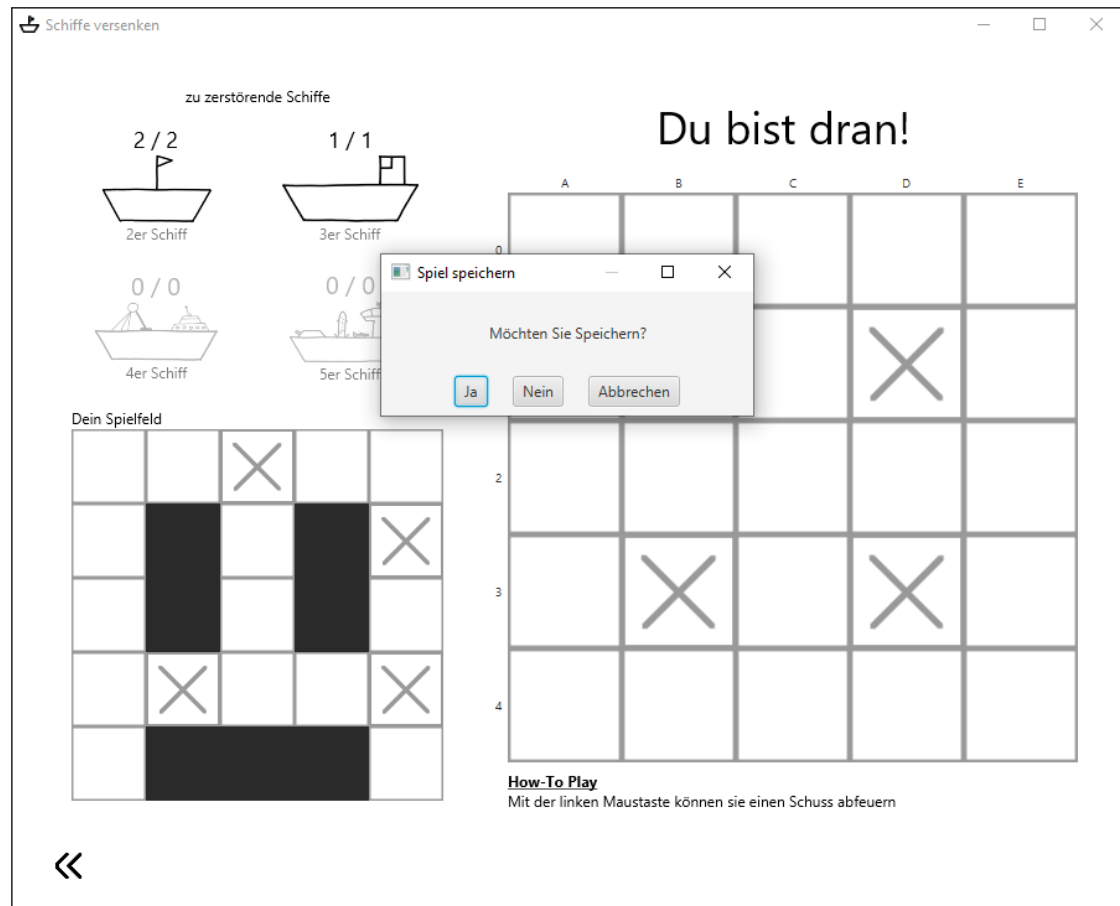


Abbildung 15: Spiel speichern Pop-Up

4.3 Spielende

Sind alle Schiffe erfolgreich zerstört, erscheint ein kleines „Pop-Up“-Fenster, in dem angezeigt wird, ob der Spieler gewonnen oder verloren hat. Desweiteren wird gefragt ob man ein neues Spiel starten möchte oder nicht. Wenn in diesem Fenster auf „Ja“ gedrückt wird, wird man zum „Einstellungen“-Fenster weitergeleitet. In diesem hat man nun die Möglichkeit neue Spieleinstellungen zu wählen. Wird „Nein“ gedrückt, beendet sich das Spiel.

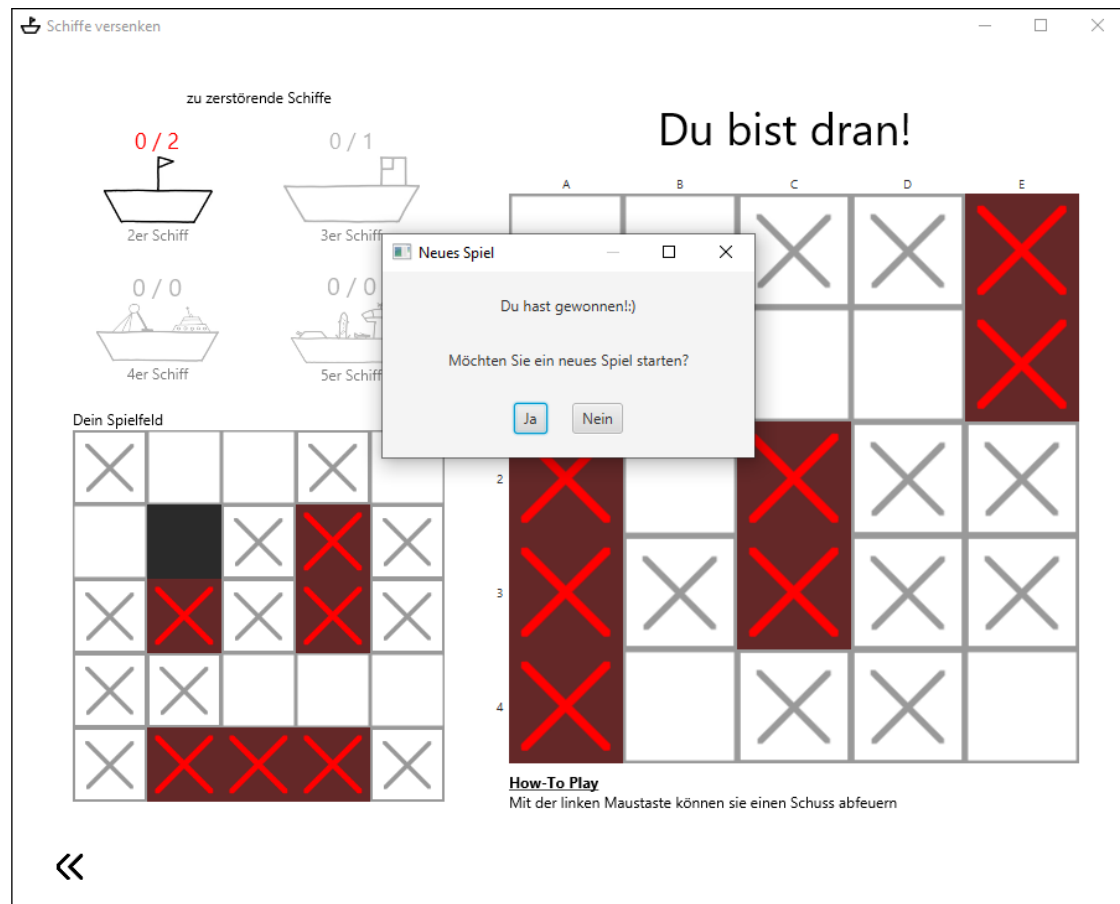


Abbildung 16: Schiff zerstört

5 „Spiel laden“-Fenster

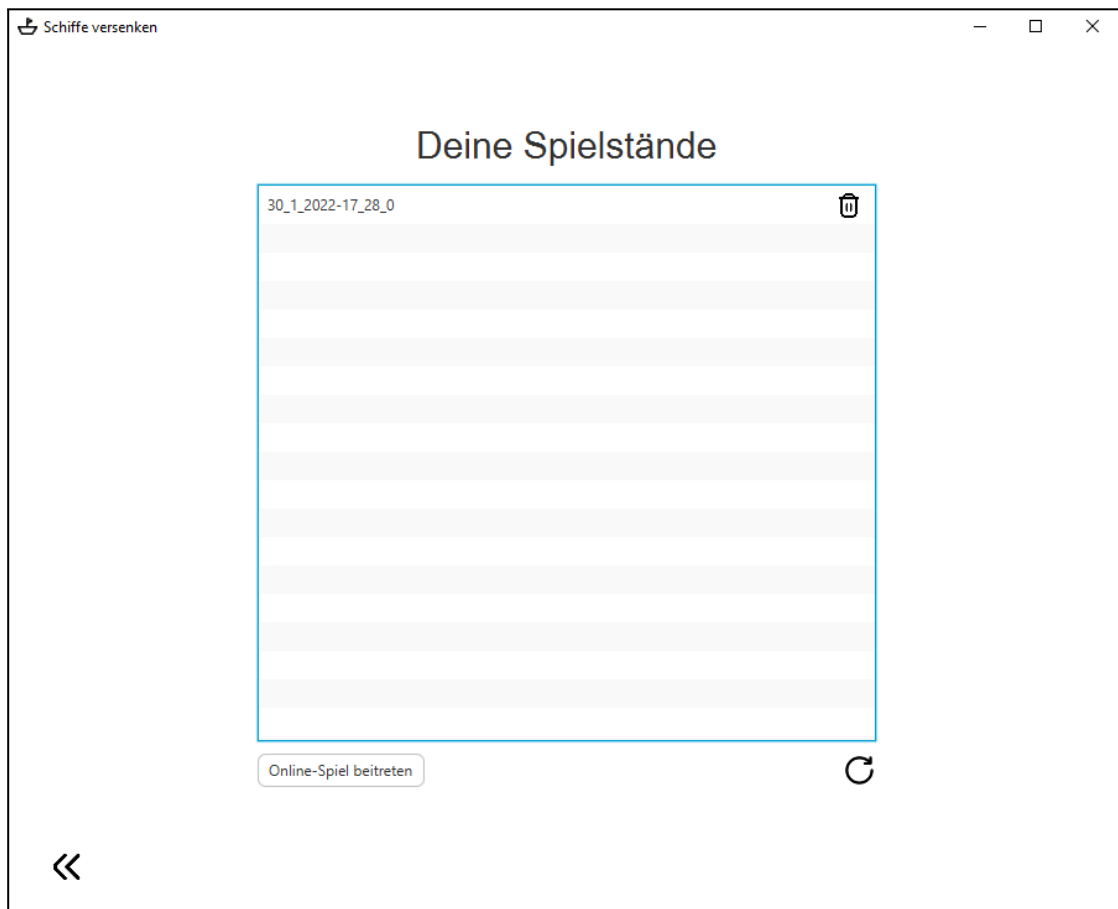


Abbildung 17: Das Spiel-Laden Fenster

5.1 Spielstände

Hier können die gespeicherten Spielstände geladen werden. Die Spielstände sind entweder von einem Offline- oder ein Online-Spiel. Ein Onlinespielstand ist mit einem „|Online“ am Ende des Namens gekennzeichnet. Das Spiel kann durch einen Linksklick auf den Namen, geladen werden. Mit einem Klick auf das „Löschen-Icon“ kann eine ausgewählte Datei gelöscht werden.

5.2 Online-Spiel laden

Wenn es sich um ein Online-Spiel handelt, wird ein Pop-Up aufgerufen, unter welchem man sich verbinden kann (Abbildung 18). Um einem Online-Spiel beizutreten, kann der Button „Online-Spiel beitreten“ geklickt werden. Dadurch wird eine Verbindung zum Online-Spiel hergestellt. Wenn die Verbindung zu dem anderen Spiel aufgebaut wurde, wird der ausgewählte Spielstand aufgerufen.

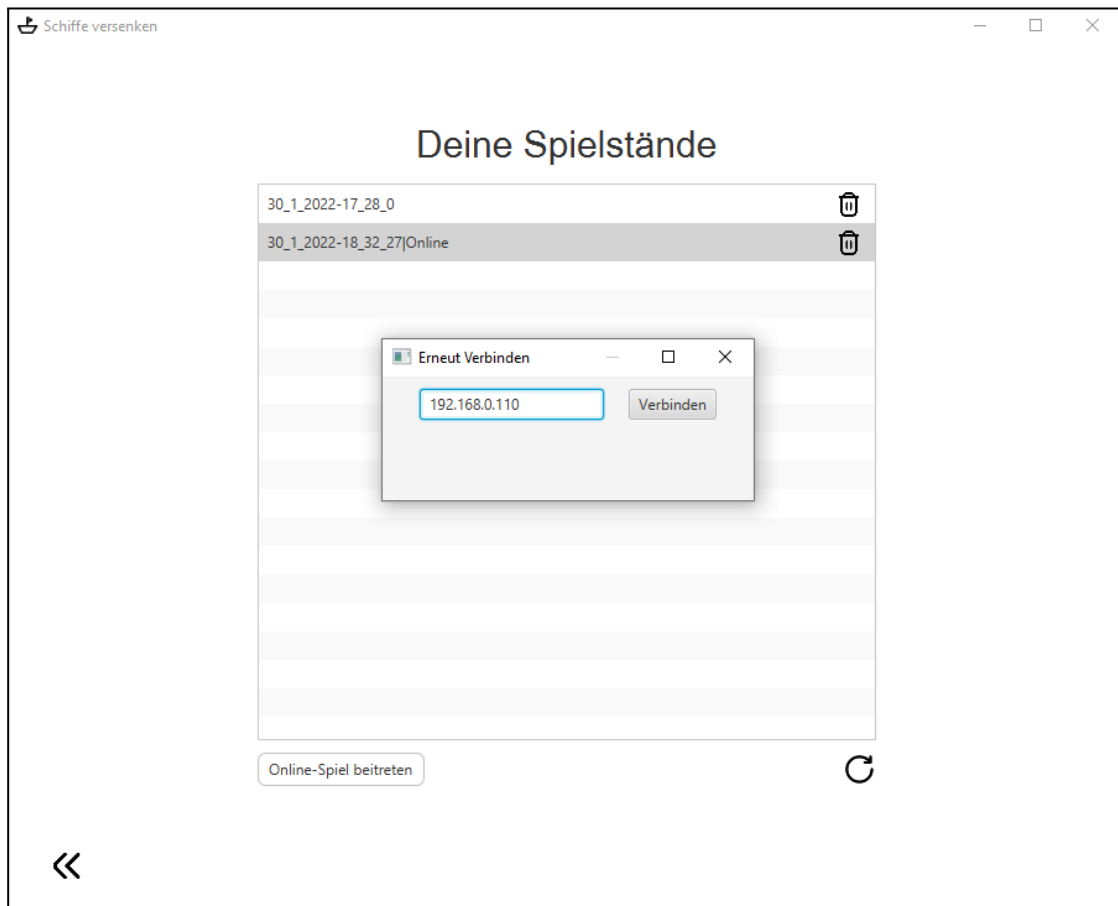


Abbildung 18: Das Pop-Up Fenster um zu reconnecten

5.3 Erneut Verbinden

Einem Onlinespiel kann durch den Klick auf den Button „Online-Spiel beitreten“ als Client beigetreten werden. Dadurch wird das zu sehende Pop-Up Fenster angezeigt und der Benutzer kann in das Textfeld die IP-Adresse des Servers eintragen. Mit dem Button „Verbinden“ wird die Verbindung neu aufgebaut.