

BATTLESHIPS

Benutzerhandbuch



INHALT

Vorwort.....	3
Vorbereitung.....	4
Menü	5
Neues Spiel.....	5
Einstellungen	5
Spiel Laden	5
Beenden	6
Spielmodus.....	6
Offlinemodus mit KI:	7
Netzwerkmodus:	8
Spiel hosten	8
Spiel beitreten.....	9
KI vs. KI	9
Spielfeldgröße:	9
Schiffe platzieren	11
Spielen	12
Aktueller Spieler	12
Spiel abbrechen.....	12
Spiel Speichern	12
Spielfeld	12
Wie gewinnt man?	13
Gewinnstrategien	14
Gleich versenken	14
Rasterfahndung	14
Ungewöhnliche Plätze.....	14

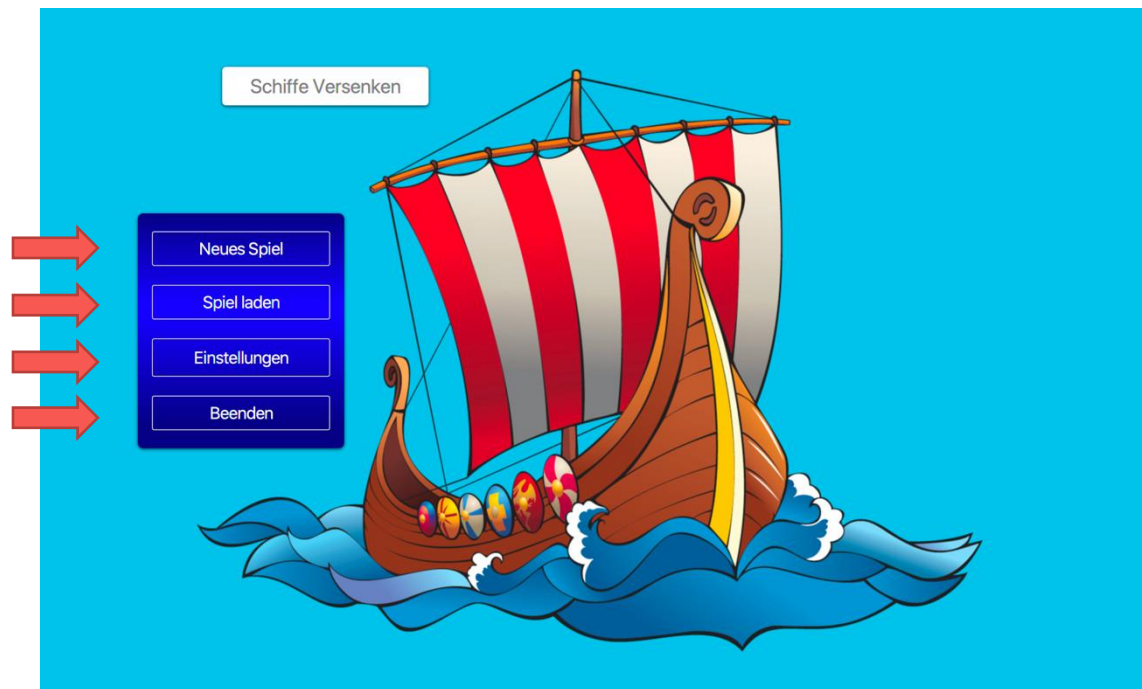
VORWORT

Herzlich willkommen, zur Wikingerseeschlacht, hier wird man alles lernen, um sich in verschiedenen Herausforderungen gut zu Wehr setzen zu können. Früher haben Wikinger Schiffe genutzt, um in verschiedene Teile der Erde zu gelangen. Oft wurden sie, dann von den Bewohnern schon vor Landung mit Kriegsschiffen angegriffen, so ist es auch hier. Es gab Kleine Schlachten mit einigen wenigen Schiffen und auch Große, da waren es dann einige Dutzend und es war immer ein Kampf auf Leben und Tod. Bist du bereit dich deinen Gegnern zustellen und in eine Gefährliche Schlacht auf zu brechen? Es weiß keiner was dich erwartet und wie du dich entscheidest, eine Schlacht gegen einen alten Bekannten oder Doch nur eine Simulation um noch mal vor der Großen Schlacht zu trainieren und auf Überfälle vorbereitet zu sein.

VORBEREITUNG

Zu Beginn kann man zwischen den verschiedenen Spielmodi wählen. Ein Offlinemodus mit Gegner KI, in welchem der Spieler alleine spielt und sich mit einer KI messen muss. Die KI gibt es in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Den Netzwerkmodus nutzt man, um sich mit einem anderen Spieler zu verbinden. Man kann sich nun mit einem beliebigen Spieler bekriegen, um heraus zu finden welcher Spieler der bessere Seebär ist. Der Dritte Spielmodus ist der KI vs. KI Modus, hier kann man sich mal anschauen wie die KI arbeitet und vielleicht eine Strategie entwickeln. Hat man sich für einen Spielmodus entschieden, muss man weitere Daten eingeben.

MENÜ



Neues Spiel

Durch Klicken auf Neues Spiel gelangst du in das Start Menü, in dem du dann die verschiedenen Spielvarianten wählen kannst.

Einstellungen

Durch Klicken auf Einstellungen wirst du in die Einstellungen weitergeleitet und kannst zum Beispiel die Musik einstellen.

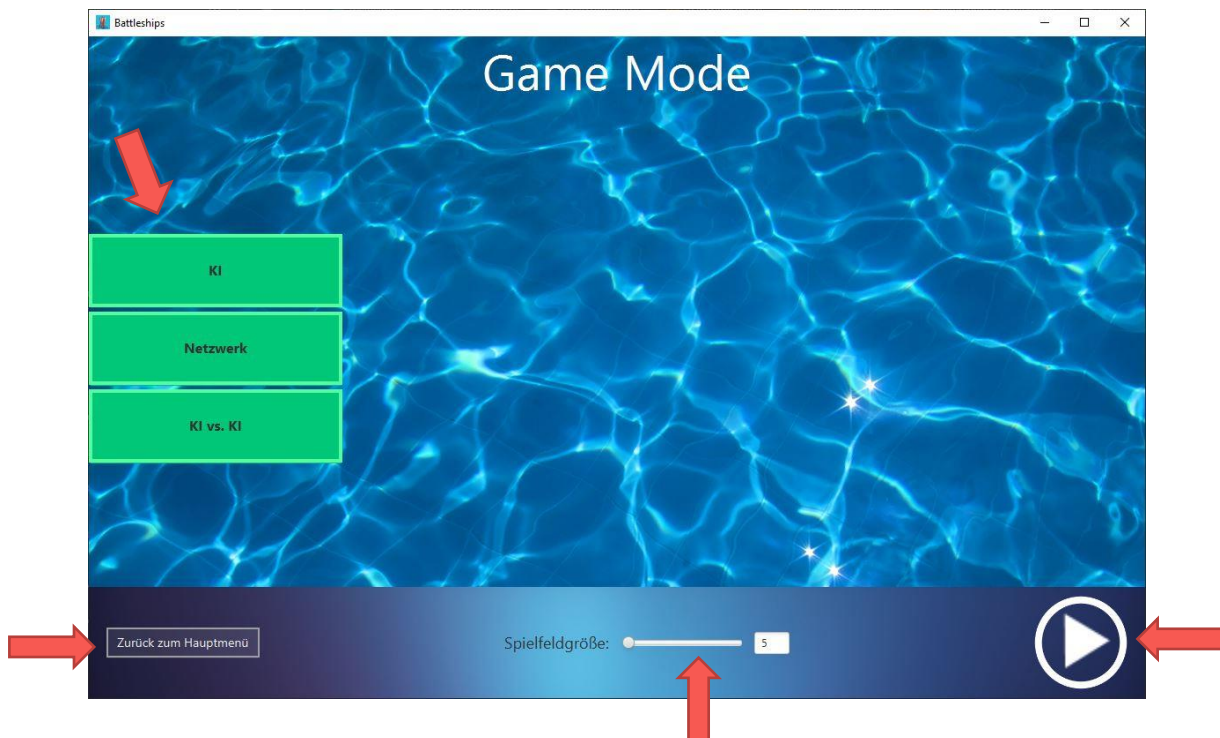
Spiel Laden

Durch Klicken auf Laden kannst du ein gespeichertes Spiel laden und weiterspielen. Wenn das Spiel über das Netzwerk gespielt wurde, wirst du in eine Lobby weitergeleitet. Hier musst du warten, bis sich dein Gegner sich mit dir verbunden hat. Dein Gegner muss das Spiel auch gespeichert haben. Zum Verbinden muss dein Gegner auf neues Spiel -> Netzwerk -> Client auswählen und mit dir verbinden.

Beenden

Durch Klicken auf Beenden, beendest du das Programm.

SPIELMODUS



Zuerst musst du den Spielmodus auf der linken Seite auswählen. Unten hast du die Möglichkeit zurück zum Hauptmenü zu gelangen, die Spielfeldgröße einzustellen und wenn alles fertig eingestellt wurde, das Spiel zu starten. Das alles richtig eingestellt wurde erkennst du, wenn du über den „Play Button“ fährst und er sich grün färbt. Färbt er sich rot fehlt noch was. Durch klicken auf den Knopf kannst du herausfinden, was noch fehlt.

Offlinemodus mit KI:



Hier spielst du allein gegen die KI. Der Schwierigkeitsgrad der KI ist aufgeteilt in 3 Stufen: Leicht, Mittel und Schwer. Leicht ist eine zufällige KI ohne jeglichen

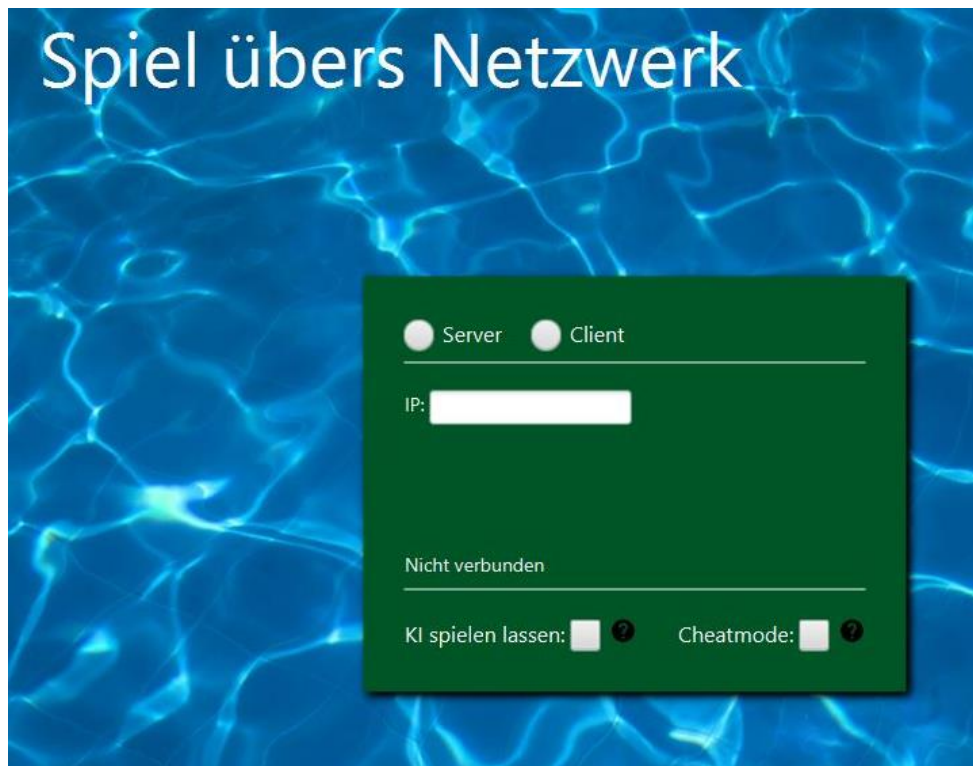
Algorithmus wer hier verliert sollte sich überlegen erneut zu

See zu fahren.

Die mittlere KI ist ein wenig schwieriger und ist ein guter Gegner, um sich auf intensive Seeschlachten mit anderen Personen vorzubereiten.

Bei Schwierigkeit Schwer nutzt die KI einen komplizierten Algorithmus, um die Spieler in die Knie zu zwingen und alle Schiffe zu versenken.

Netzwerkmodus:



Hier kannst du dein Können mit einem anderen Seebären über das Netzwerk testen. Hierfür müsst ihr beide im gleichen Netzwerk sein. Das heißt mit dem gleichen WLAN bzw. LAN verbunden. Dies ist meist der Fall, wenn ihr im gleichem Raum sitzt.

Zuerst müsst ihr euch darauf einigen, wer das Spiel hostet und wer beitreten soll. Beide Seiten können noch zusätzliche Einstellungen vornehmen, wie die KI spielen lassen oder den „Cheatmode“ aktivieren. Mehr über die Optionen erhältst du, wenn du auf das Fragezeichen klickst.

Spiel hosten

Wähle Server aus. Nun musst du warten bis sich dein Gegner mit dir verbindet. Hierzu musst du ihm deine IP geben, die bei dir angezeigt wird. Hat sich dein Gegner erfolgreich mit dir Verbunden, kannst du das Spiel starten, indem du auf den „Play Button“ klickst.

Spiel beitreten

Wähle Client aus. Du solltest nun irgendwie an die IP von deinem Gegenüber kommen. Am besten diktiert er sie dir oder schickt dir eine Nachricht. Diese IP trägst du in das dafür vorgesehene Textfeld ein. Hast du die IP eingetragen kannst du auf Verbinden klicken. Schlägt die Verbindung fehl, kontrollier nochmal die IP-Adresse und geh sicher, dass ihr im selben Netzwerk seid. Hast du dich erfolgreich verbunden, kannst du das Spiel starten. Sobald der Server auch soweit ist, wirst du zum Schiffe platzieren weiter geleitet.

KI vs. KI

Hier kannst du einfach auswählen was du sehen möchtest und sich das Gemetzel ganz genüsslich anschauen. Um danach einen Schlachtplan zu schmieden.

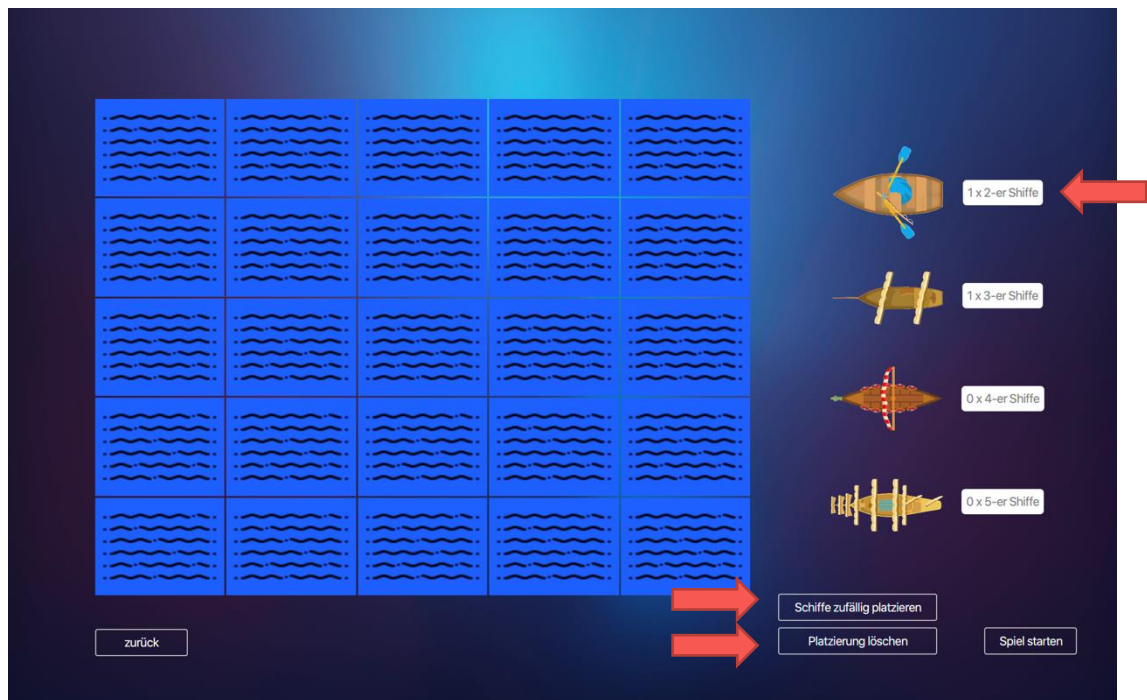
Spielfeldgröße:

Der Nutzer kann wählen wie groß das Spielfeld ist. Ihm stehen 25 Größen von 5 bis 30 zur Verfügung. Die Anzahl der Schiffe wird automatisch anhand der Größe bestimmt.

Size	5er	4er	3er	2er
3	0	0	0	2
5	0	0	1	1
6	0	1	1	1
7	0	1	1	2
8	0	1	2	3
9	1	1	2	3
10	1	2	2	2
11	2	2	3	3
12	2	2	3	4
13	2	2	4	4
14	3	3	4	5
15	3	3	4	4
16	3	3	4	6
17	3	4	5	7
18	4	5	5	7
19	4	6	6	7
20	4	6	7	7
21	4	7	7	7
22	5	8	8	8

23	5	9	9	9
24	5	10	10	10
25	6	10	11	11
26	6	10	12	12
27	7	11	13	13
28	7	12	14	15
29	8	14	16	18
30	8	15	20	20

SCHIFFE PLATZIEREN

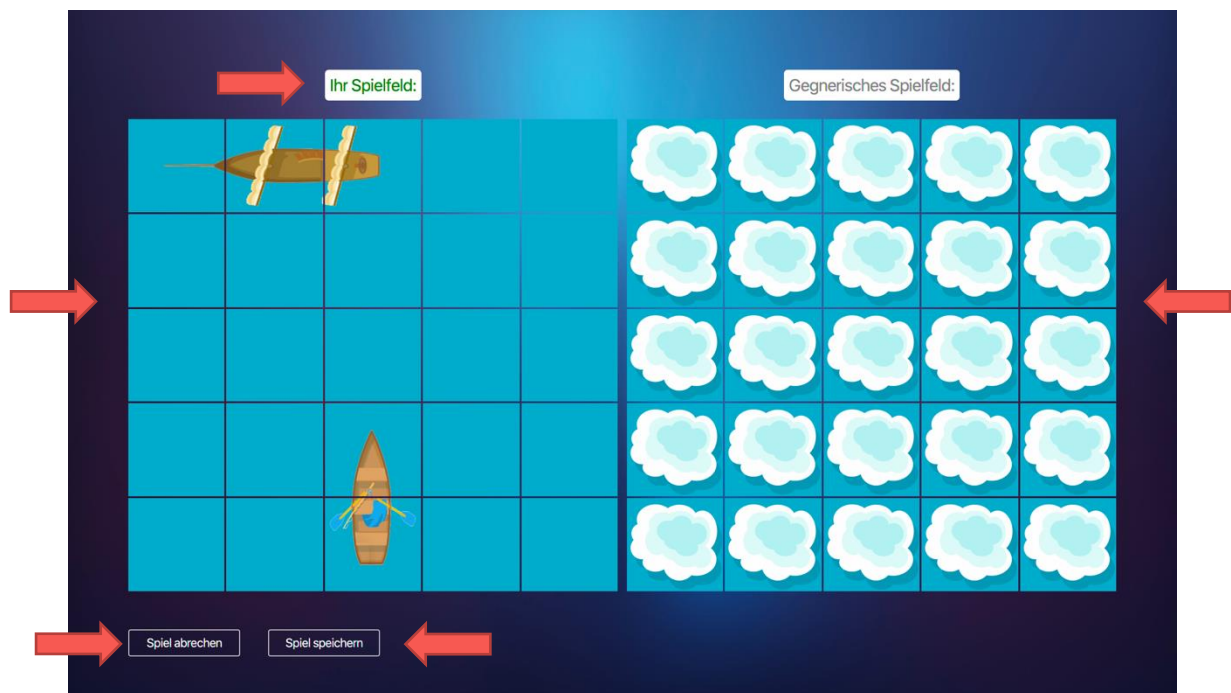


Das Spielfeld wird in der vorher gewählten Größe angezeigt. Auf der rechten Seite werden die unterschiedlichen Schiffstypen und die jeweilige verfügbare Anzahl der Schiffe angezeigt.

Der Spieler hat zwei Möglichkeiten Schiffe zu setzen: Automatisch oder Manuel. Bei der Automatischen Variante ist es so das der Spieler nur den Button „Schiffe Zufällig platzieren“. Und es werden alle verfügbaren Schiffe auf dem Spielfeld gesetzt. Durch nochmaliges Drücken des Buttons wird eine neue zufällige Platzierung gewählt. Bei der Manuellen Variante kann man die Schiffe selber setzen. Außerdem kann er über „Platzierung Löschen“ die komplette Platzierung wieder rückgängig machen.

Die Schiffe werden mit Drag&Drop platziert. Wenn man sein Schiff drehen bzw. löschen möchte, kann man das mit einem Rechtsklick auf das Schiff.

SPIELEN



Aktueller Spieler

Wer Grün unterlegt ist, ist dran. Wenn du dran bist, musst du auf das Gegnerische Spielfeld klicken, um auf das Feld zu schießen. Triffst du ein Schiff darfst du nochmal.

Spiel abbrechen

Hier kann man das Laufende Spiel abbrechen

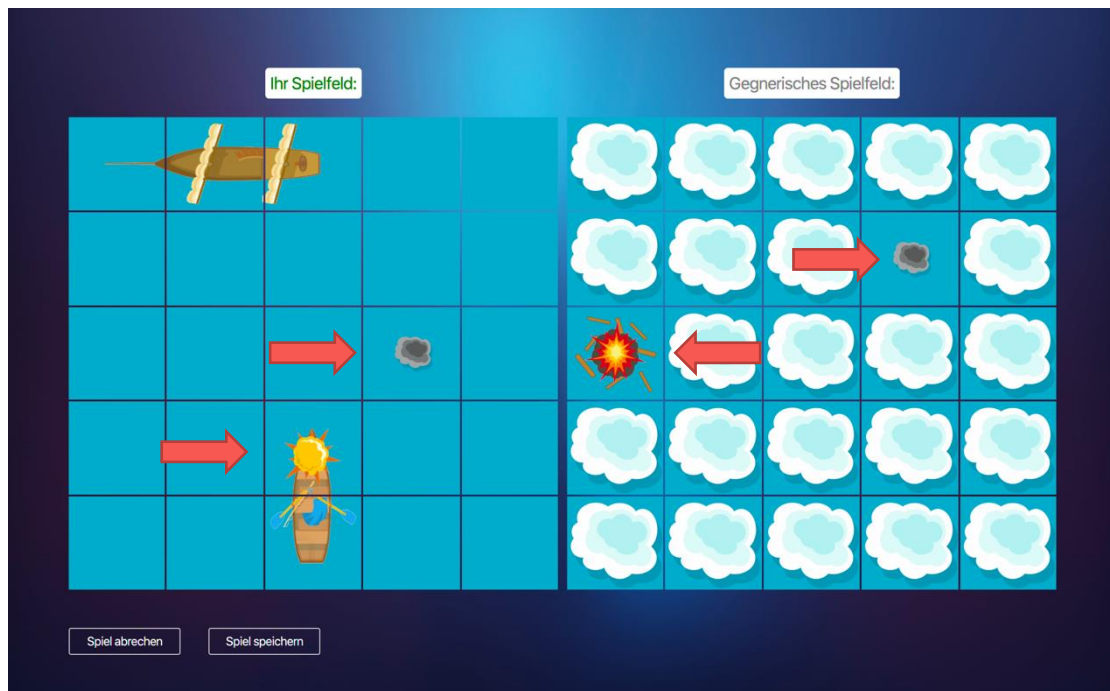
Spiel Speichern

Hier kann man das Spiel Speichern und an einem Späteren Zeitpunkt fortsetzen

Spielfeld

Auf der linken Seite werden die eigenen Schiffe Angezeigt Auf der rechten Seite das gegnerische Spielfeld mit dem undurchsichtigen

Nebel. Man kann nun auf eins der Nebelfelder schießen und mit etwas Glück befindet sich da ein gegnerisches Schiff. Wenn man kein Schiff trifft wird das Feld als beschossen markiert.



Eigenen getroffene Schiffe werden mit einer Explosion gekennzeichnet und Schüsse ins Leere werden mit einer Grauen Wolke gekennzeichnet

Wie gewinnt man?

Indem Man die Ganze Flotte des Gegners versenkt.

GEWINNSTRATEGIEN

Gleich versenken

Wenn man einen Treffer erzielt, sollte man danach auf benachbarte Felder schießen, um herauszufinden, in welche Richtung es ausgerichtet ist und wie groß es ist und dann konsequent versenken. Nach dem Versenken kann man praktischerweise alle Felder, die um das Schiff herum liegen als "Wasser" kennzeichnen, ohne einen Schuss abfeuern zu müssen, da man weiß, dass dort kein Schiff versteckt sein darf.

Rasterfahndung

Es bietet sich an, Schüsse nicht direkt nebeneinander abzufeuern (außer natürlich, wenn dort ein Schiff ist), sondern ein größeres Raster zu verwenden. Beispiel: Wenn man alle Schüsse mit einem Feld Abstand schießt, erhält man nach 50 Schüssen ein Netz aus schrägen Linien, dass die ganze Karte überdeckt. In diesem Netz kann sich kein Schiff mehr verstecken. Setzt man hingegen alle Schüsse nebeneinander, hat man nach 50 Schüssen erst genau die halbe Karte entdeckt. Wenn man ein solches Raster verwendet, sollte man es an verschiedenen Stellen aufbauen. Wenn man es der Reihe nachverfolgt, wird der Gegner die Taktik schnell merken und nachahmen.

Ungewöhnliche Plätze

Am besten ist es natürlich, Schiffe dort zu verstecken, wo der andere Spieler nicht hin schießt. Nach einigen Runden wird man rasch herausfinden, dass Spieler Lieblingsfelder und Lieblingsgebiete habe, die sie meist zuerst beschießen und kann dort weniger Schiffe verstecken.