

Kliknij na swojej planszy aby umieścić statek.

- Statki muszą być umieszczane zgodnie z zasadami gry (nie mogą się stykać, ani wychodzić poza planszę).
- Użyj scroll'a, aby zmienić orientację statku.

Gdy ułożysz statki, kliknij na pole przeciwnika aby oddać pierwszy strzał.

- Strzały trafione będą oznaczone kolorem czerwonym.
- Strzały nietrafione będą oznaczone kolorem białym.
- Trafienie wszystkich masztów statku wyświetli go całego na planszy.
- Gracz komputerowy musi przy stawianiu statków przestrzegać tych samych zasad co gracz ludzki.

Sposób działania AI gracza komputerowego

- W przypadku braku informacji, gracz komputerowy będzie strzelał na oślep. Będzie przy tym przestrzegał następujących zasad:
 - Nigdy nie odda dwóch strzałów w to samo miejsce.
 - Nigdy nie strzeli w pobliże już zatopionego statku gracza ludzkiego.
 - Nigdy nie strzeli w miejsce, w którym nie zmieściłby się nawet dwumasztowiec.
 - Będzie się starał, aby nie strzelać zbyt blisko miejsc, w które już wcześniej strzelał.
- Gdy trafi statek gracza, jego następne ruchy będą polegały na próbach ustalenia jego orientacji. W tym celu:
 - Będzie oddawał strzały w bezpośrednim sąsiedztwie trafionego pola w losowej kolejności.
 - Gdy któryś z tych strzałów trafi, ustali orientację statku jako poziomą lub pionową.
- Po ustaleniu orientacji, będzie strzelał w tym samym kierunku aż spudłuje lub natrafi na pole, na którym nie może znajdować się statek.
- Jeśli po tym statek nie został jeszcze zniszczony, to zacznie strzelać w przeciwnym kierunku.
- Po zniszczeniu statku, gracz komputerowy wróci do strzelania na oślep z uwzględnieniem lokacji zniszczonego statku.