



USER GUIDE

# INHALTSVERZEICHNIS

Installation	1
Spielstart	2
Spielkonfiguration	3
Spielverlauf	4
Ziel des Spiels	5
Credits	6



## INSTALLATION

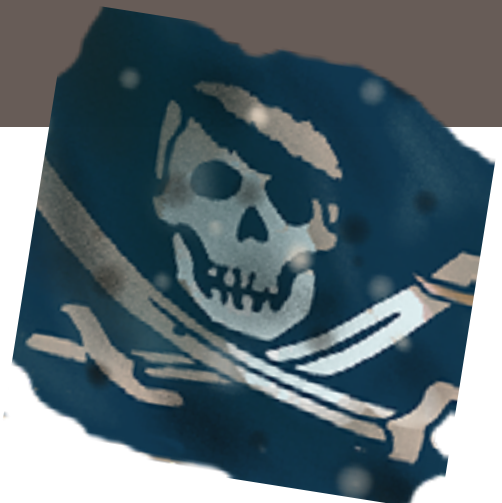
---

Bitte stellen Sie sicher, dass Java Runtime Enviroment installiert ist. [>HIER<](#) finden Sie einen Link für den Download.

Lesen Sie die dazugehörige Anleitung zur Installation auf genannter Website.



Sobald Java Runtime Enviroment erfolgreich installiert wurde, kann das Spiel einfach mit einem Doppelklick ausgeführt werden.



# SPIEL START



Hier wird ein Spiel im Multiplayer gestartet

**HOST**

Um das Spiel zu leiten.

**JOIN**

Um ein Spiel beizutreten.

Leider funktioniert in der Version v.O.42 der Multiplayer noch nicht!

**VERSUS AI**

Hier wird das Spiel im Singleplayer gestartet und gegen eine KI gespielt.

**NEW GAME**

Zum Start eines Neuen Spiels auf den New Game Button klicken.

**NETWORK**

**SETTINGS**

Kurze Anleitung zum Spiel

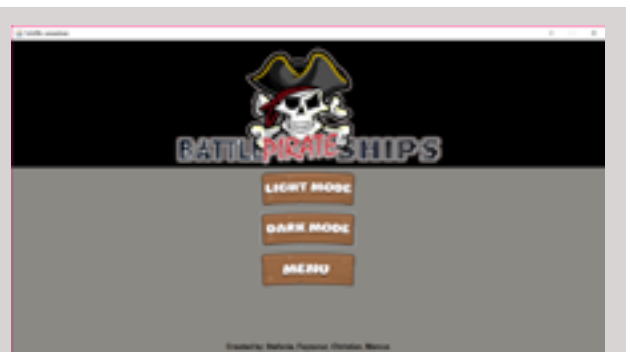
**HELP**

Hier wird das Spiel beendet.

**QUIT**

Cayzanur, Christian, Marcus

Hier kann man in den Dark Mode wechseln.



## SPIEL SPEICHERN UND LADEN

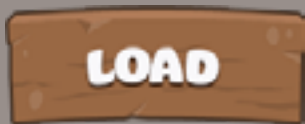
Während des Spiels hat man die Möglichkeit das Spiel zu speichern und beim nächsten Programmstart wieder zu laden.



Ein Klick auf dieses Symbol öffnet das Menu im Spiel und dort kann man Speichern.

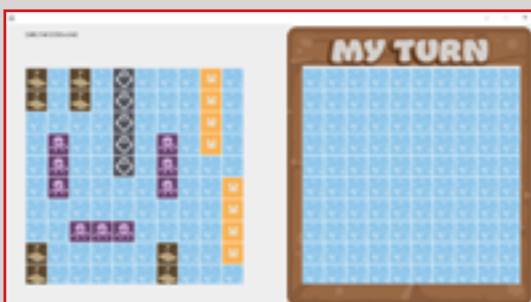


Beim erneuten Spielen wird wie gewohnt in den Singleplayermodus gegangen, nur diesmal statt NEW GAME der Load Button ausgewählt



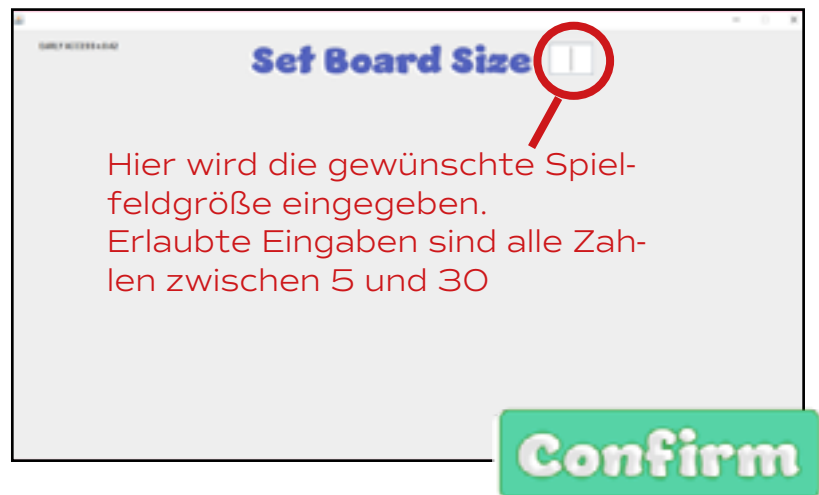
## START

Sobald der Start Button geklickt ist, beginnt das Spiel. Der Spieler bzw. der Host des Spieles darf immer den ersten Zug machen.



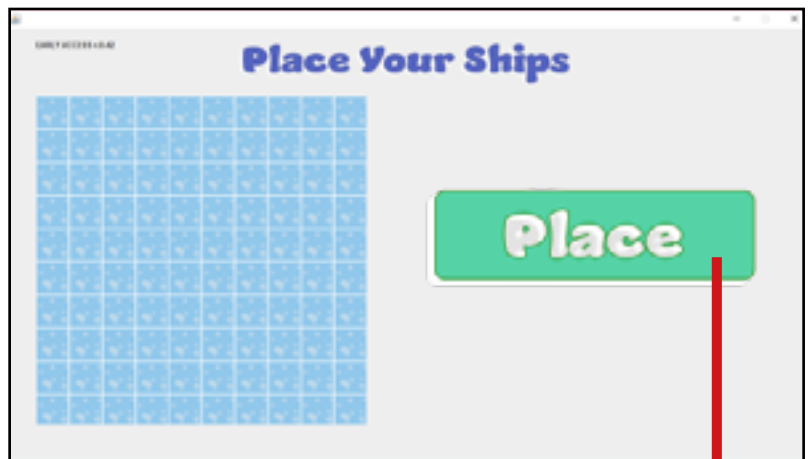
## NEW GAME

Beim Start eines neuen Spieles kommt man auf folgenden Bildschirm:



Hier wird die gewünschte Spielfeldgröße eingegeben. Erlaubte Eingaben sind alle Zahlen zwischen 5 und 30

Mit einem Klick auf >>Confirm<< kommt man zum Schiffeplatzieren.



Einfach auf >>Place<< drücken und es werden die Schiffe platziert.



Es können auch mehrfach die Schiffe geändert und somit neu platziert werden.

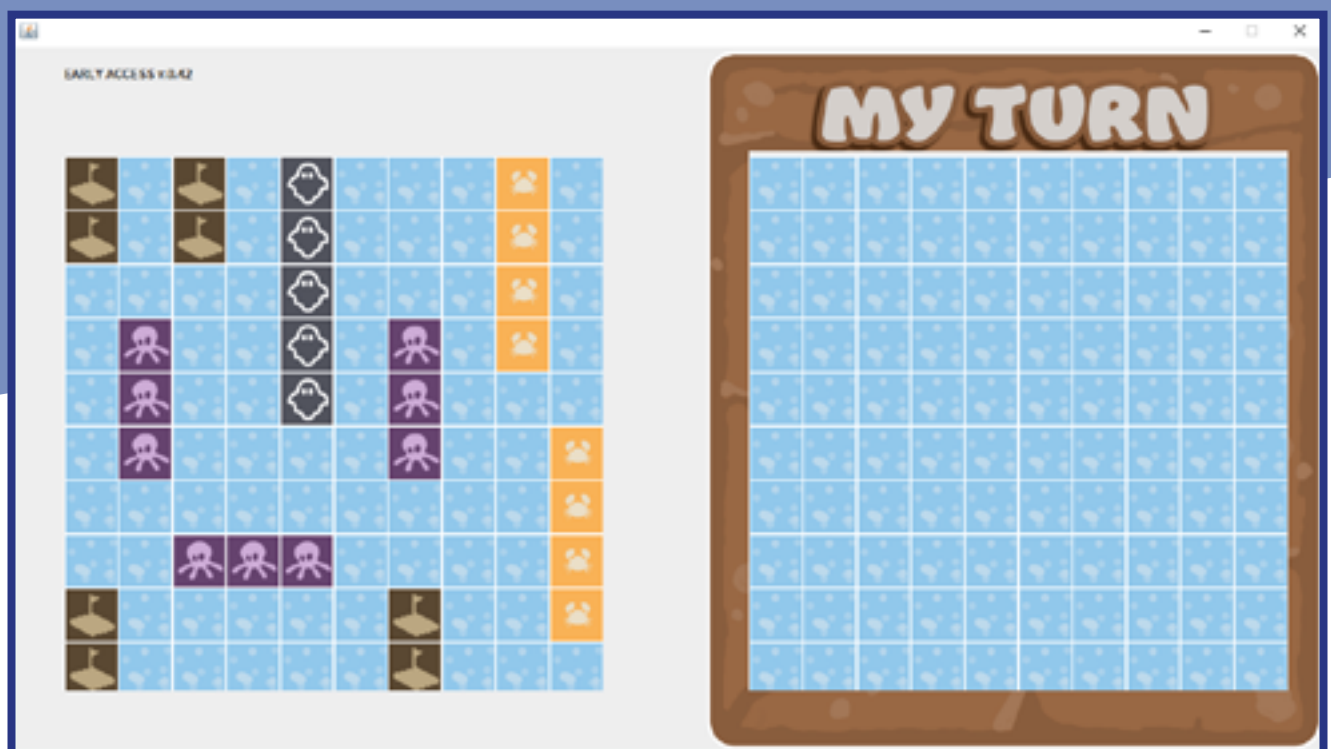


# SPIELABLAUF

Ist das Spiel gestartet, werden zwei Spielfelder angezeigt. Links ist das eigene Feld mit den zuvor platzierten Schiffen. Im Verlauf werden die Züge des Gegners angezeigt, das heißt die Treffer und Leerschüsse des Konkurrenten.

Das rechte Feld ist das gegnerische Feld. Es sind zu beginn nur blaue Wasserfelder zu sehen. Nun gilt es, die feindlichen Schiffe zu finden und zu versenken.

Sobald im Hintergrund MY TURN zu lesen ist, bedeutet es, dass es der eigene Spielzug ist.



Der Spieler darf nun ein beliebes Feld im gegnerischen Spielfeld auswählen. Mit einem linken Mausklick wird der Schuss gesetzt.



Erscheint, wenn ein gegnerisches Schiff getroffen wurde.



Erscheint, wenn nichts getroffen wurde.

Wurde ein Schiffteil getroffen, darf der Spieler einen weiteren Zug ausführen. Bei der Wahl eines Feldes sollte man beachten, dass sich keine Schiffe berühren können, das heißt es ist immer mindestens ein leeres Feld zwischen den Schiffen.

Sobald ein leeres Feld erscheint, ist der Gegner am Zug.



# ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Schiffe zu treffen bevor der Gegner dies schafft.

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der beiden Spieler es geschafft hat, alle gegnerischen Schiffe zu versenken.



Viel Spaß beim Spielen.

Dieses Spiel wurde im Rahmen  
der Vorlesung

# Programmierpraktikum

betreut von

Prof. Dr. Gregor Grambow,

an der Hochschule Aalen erstellt.

## Pirates:

Feyzanur Görmüs  
Christian Schmaus  
Marcus Steuer  
Stefanie Söser



*Hochschule Aalen*