

HANDBUCH

Battleship

Christian Schmidt (79557)

Robin Röcker (80193)

Simon Ruttmann (80751)

Yannick Söll (80060)

Inhaltsverzeichnis

1	Spielinformationen	1
1.1	Spielbeschreibung	1
1.2	Spielregeln	1
2	Spielverlauf	1
2.1	Spielstart.....	1
2.2	Allgemeines.....	1
2.2.1	Navigation	1
2.2.2	Spielstand speichern	1
2.2.3	Spielstand laden.....	2
2.2.4	Spiel schließen.....	2
2.3	Hauptmenü	2
2.4	Singleplayer.....	3
2.4.1	Spieler vs. KI.....	3
2.4.2	KI vs. KI.....	4
2.5	Multiplayer	4
2.5.1	Als Host spielen.....	4
2.5.2	Als Client spielen.....	5

1 Spielinformationen

1.1 Spielbeschreibung

Jeder Spieler versteckt eine kleine Flotte von Schiffen vor seinem Gegner. Derjenige, der zuerst alle Schiffe des Gegners komplett getroffen und versenkt hat, gewinnt.

1.2 Spielregeln

- Das Spielfeld ist quadratisch und zwischen fünf und dreißig Felder breit bzw. hoch.
- Es gibt nur Schiffe der Länge: 2, 3, 4, 5
- Beim Platzieren der Schiffe dürfen keine Schiffe aneinanderstoßen.
- Die Schiffe dürfen ausschließlich vertikal oder horizontal platziert werden.
- Die Schiffe dürfen am Rand des Spielfelds platziert werden.
- Bei einem Treffer darf der Spieler der zuletzt geschossen hat erneut schießen.
- Es darf nicht mehrmals auf das gleiche Feld geschossen werden.

2 Spielverlauf

2.1 Spielstart

Das Spiel wird durch einen Doppelklick auf die Battleship.bat bzw. Battleship.jar Datei des Spiels gestartet. Dadurch öffnet sich das Hauptmenü, indem nun mit Hilfe des Mauszeigers navigiert werden kann.

2.2 Allgemeines

2.2.1 Navigation

Im Spiel wird mit Hilfe des Mausursors navigiert. Schaltflächen werden durch einen Linksklick betätigt und Schieberegler mit betätigen und Halten der linken Maustaste bewegt. Zusätzlich wird die “Drag and Drop” Funktion durch betätigen und Halten der linken Maustaste gesteuert.

2.2.2 Spielstand speichern

Wird ein Spiel gestartet, so kann das Spiel durch betätigen der Save- Schaltfläche gespeichert werden. Jedoch nur dann, wenn man derzeit an der Reihe ist zu schießen. Entscheidet sich im Mehrspieler der andere Teilnehmer dazu das Spiel zu speichern, so wird man aufgefordert einen Namen für den Spielstand zu vergeben.

2.2.3 Spielstand laden

Abgespeicherte Spielstände können, unabhängig davon, welcher Teilnehmer das Spiel gespeicherte, geladen werden.

Um ein Einzelspielerspiel zu laden, klickt man im Hauptmenü auf den Einzelspieler Button, wodurch auf der linken Seite eine neue Reihe an Elementen erscheint. Durch Auswählen von Spielstand laden gelangt man in eine Übersicht mit allen im Einzelspieler gespeicherten Spiele.

Mehrspielerspielstände können hingegen geladen werden, indem auf Multiplayer geklickt wird und wiederum Spielstand laden ausgewählt wird. Wird ein Spielstand ausgewählt und geladen, so muss sich der Mitspieler mit Ihnen als Client verbinden (siehe 2.5.2.)

2.2.4 Spiel schließen

Das Spiel kann zu jeder Zeit durch betätigen der X- Schaltfläche im rechten oberen Eck geschlossen werden.

2.3 Hauptmenü

Wurde das Spiel erfolgreich gestartet, befinden Sie sich nun im Hauptmenü. Hier gibt es verschiedene Auswahlmöglichkeiten wie den Singleplayer, um alleine zu spielen, oder den Multiplayer, um gegen eine andere Person zu spielen. Des Weiteren findet man die Optionen, wo die Spiellautstärke, Sprache sowie die Spielgeschwindigkeit der KI eingestellt werden kann. Durch das Klicken der Quit Game- Schaltfläche kann das Spiel verlassen werden.



2.4 Singleplayer

Hat man sich für den Singleplayer entschieden, so hat man die Auswahl selbst gegen die KI zu spielen oder die KI gegen eine KI spielen zu lassen.

Des Weiteren können bereits gespeicherte Spiele mit Hilfe der Load Game- Schaltfläche geladen werden.



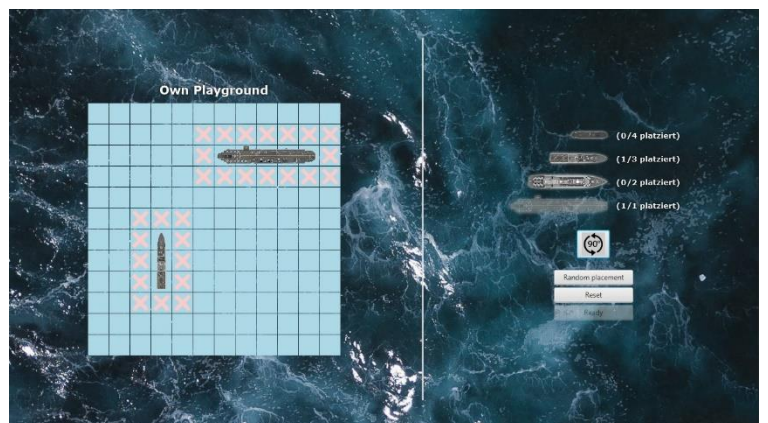
2.4.1 Spieler vs. KI

Entscheidet man sich für ein neues Spiel als Spieler gegen die KI, so wird der Spieler nach den gewünschten Spieleinstellungen wie Spielfeldgröße, Anzahl der Schiffe eines jeden Schiffstyp und die Schwierigkeit der KI, die einen "normalen" und einen "schweren" Modus umfasst, gefragt.



Sind die Einstellungen wie gewünscht festgelegt, so kann das Spiel durch betätigen der Start- Schaltfläche gestartet werden.

Nun wird man aufgefordert seine Schiffe auf dem Spielfeld zu platzieren. Dies kann entweder manuell mittels "Drag and Drop" oder automatisch durch die Random Placement- Schaltfläche erfolgen.



Ist man mit seiner oder automatisierten Anordnung nicht zufrieden, kann mit Hilfe der Reset- Schaltfläche die Platzierung rückgängig gemacht werden und man kann erneut seine Schiffe platzieren.

2.4.2 KI vs. KI

Entscheidet man sich für ein neues Spiel in der die KI gegen eine KI antritt, so wird der Spieler nach den gewünschten Spieleinstellungen wie Spielfeldgröße, Anzahl der Schiffe eines jeden Schiffstyp und die Schwierigkeit der jeweiligen KI's, die einen "normalen" und einen "schweren" Modus umfasst, gefragt.

Sind die Einstellungen wie gewünscht festgelegt, so kann das Spiel durch betätigen der Start- Schaltfläche gestartet werden und die KI's beginnen gegeneinander zu spielen.

2.5 Multiplayer

Hat man sich für den Multiplayer entschieden, hat man die Möglichkeit ein neues Spiel als Host zu starten, dem sein Gegner als Client über das Netzwerk beitreten kann oder selbst als Client einem anderen Spiel beizutreten.

Des Weiteren können bereits gespeicherte Spiele mit Hilfe der Load Game Schaltfläche geladen werden.



2.5.1 Als Host spielen

Entscheidet man sich für ein neues Spiel als Host, wartet das Spiel darauf bis sich ein Spieler damit verbindet. Hat sich ein Spieler erfolgreich verbunden, so legt anschließend der Host die gewünschten Spieleinstellungen wie Spielfeldgröße und Anzahl der Schiffe eines jeden Schiffstyp fest.



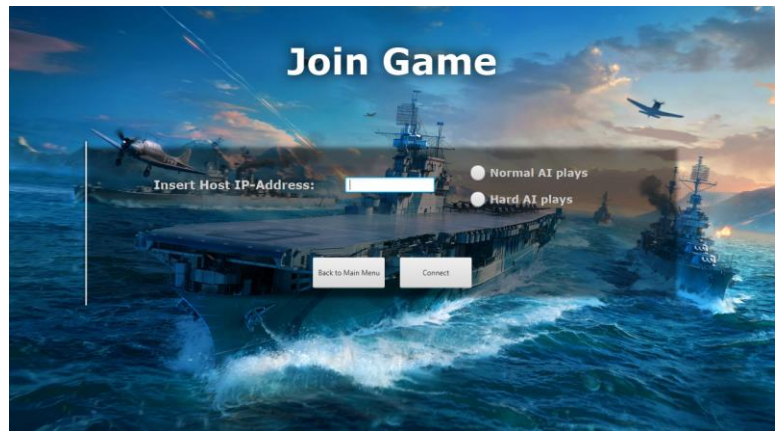
Sind die Einstellungen wie gewünscht festgelegt, so kann das Spiel durch betätigen der Start- Schaltfläche gestartet werden.

Nun wird man aufgefordert seine Schiffe auf dem Spielfeld zu platzieren. Dies kann entweder manuell mittels “Drag and Drop” oder automatisch durch die Random-Placement- Schaltfläche erfolgen.

Ist man mit seiner oder automatisierten Anordnung nicht zufrieden, kann mit Hilfe der Reset- Schaltfläche die Platzierung rückgängig gemacht werden und man kann erneut seine Schiffe platzieren.

2.5.2 Als Client spielen

Entscheidet man sich für ein neues Spiel als Client, wird man nach dem Port beziehungsweise der IP- Adresse des Spiels gefragt, mit dem man sich verbinden möchte. Es kann davor entschieden werden, ob man eine KI für sich spielen lassen will. Dabei hat man die Wahl zwischen einer “normalen” und einer “schweren” Schwierigkeitsstufe der KI.



Werden die Auswahlfelder dafür ausgelassen, spielt man selbst gegen seinen Gegner.

Durch betätigen der Connect- Schaltfläche verbindet man sich mit dem gewünschten Spiel und das Spiel startet.

Sind die Einstellungen wie gewünscht festgelegt, so kann das Spiel durch betätigen der Start- Schaltfläche gestartet werden.

Der Host, mit dem man sich Verbindet legt nun die Spieleinstellungen Spielfeldgröße, sowie Schiffsanzahl fest oder ladet das Spiel. Entscheidet sich der Host das Spiel zu laden so gelangt man direkt zur Spielfläche, mit dem Spielmodus und Spielfeldstand, zu dem das Spiel damals gespeichert wurde.

Entscheidet sich der Host ein neues Spiel zu starten, wird man aufgefordert seine Schiffe auf dem Spielfeld zu platzieren. Dies kann entweder manuell mittels “Drag and Drop” oder automatisch durch die Random- Placement- Schaltfläche erfolgen.