

Battleship

Bedienungsanleitung

BATTLESHIP

Singleplayer

Multiplayer

AI vs AI

Load Game

Sound



INHALT

Einleitung	3
Singleplayer	3
Schiffe setzten.....	4
Save	6
Multiplayer	7
Server	7
Client	8
Chat.....	9
AI vs AI	9
Server	9
Client	9
Load Game.....	9
Sound	10

EINLEITUNG

Durch das Starten des Spieles gelangt der Spieler auf die Startseite vom Spiel „*Battleship*“. Dort sind für den Spieler folgende Möglichkeiten:

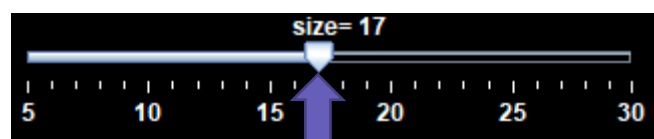
Singleplayer
Multiplayer
AI vs AI
Load Game
Sound

SINGLEPLAYER

Bei der Auswahl des **Singleplayer** kann der Spieler gegen eine KI antreten.

→ Singleplayer
Multiplayer
AI vs AI
Load Game
Sound

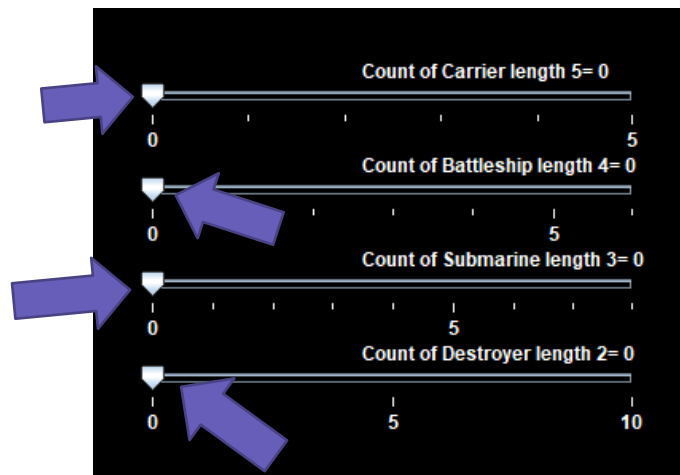
In dem man in der Startseite auf den „**Singleplayer**“ Button klickt, gelangt der Spieler zu den Einstellungen, wo die Spielfeldgröße definiert werden kann.



Wichtig: Der Spieler muss eine Spielgröße definieren!!!

Nachdem der Spieler dies Spielfeldgröße gesetzt hat, kann dieser anschließend die Anzahl der Schiffe festlegen. Im Spiel kann man folgende Schiffe setzten:

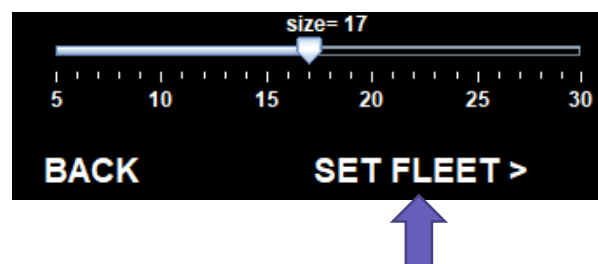
- Carrier (Länge: 5)
- Battleship (Länge: 4)
- Submarine (Länge: 3)
- Destroyer (Länge: 2)



Wichtig: Bei der Auswahl der Anzahl der Schiffe soll drauf geachtet werden, dass man eine sinnvolle Anzahl von Schiffen auswählt!!! (Sonst erscheint eine Fehlermeldung)

Wenn man dies definiert hat, kann man nun zum setzten der Schiffe kommen. Um diese machen zu können, muss der Spieler auf „SET FLEET“ klicken.

Hat sich der Spieler umentschieden, kann dieser mit dem Button „BACK“ zur Startseite zurück gelangen.



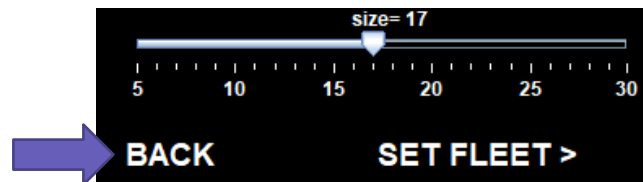
SCHIFFE SETZTEN

Nachdem der Spieler den Button „SET FLEET“ gedrückt hat, kommt dieser zum setzten der Schiffe. Durch den Klick auf den Button „Vertikal“ bzw. „Horizontal“ kann der Spieler die entsprechende Richtung beliebig wählen.

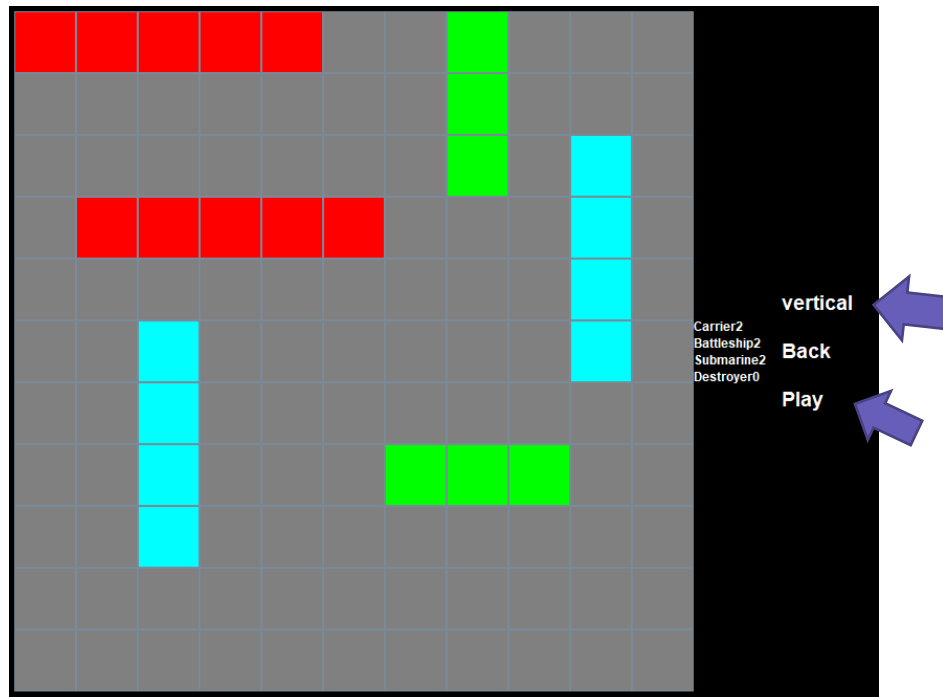
Klickt man nun auf das Feld bzw. auf die Position, wo das Schiff gesetzt werden soll, erscheint diese. Die Reihenfolge beim setzten der Schiffe ist nach Schifflänge absteigend sortiert.

Beachte: Durch den Klick auf die entsprechende Position wird der Rest der Länge des Schiffes angehängt, d.h. beim setzten immer drauf achten, dass hinter der geklickten Position ausreichend Platz vorhanden ist. (Sonst wird das Schiff nicht gesetzt!!!)

Nachdem die Schiffe gesetzt worden sind, kann der Spieler das Spiel durch den Klick auf den Button „Play“ starten.

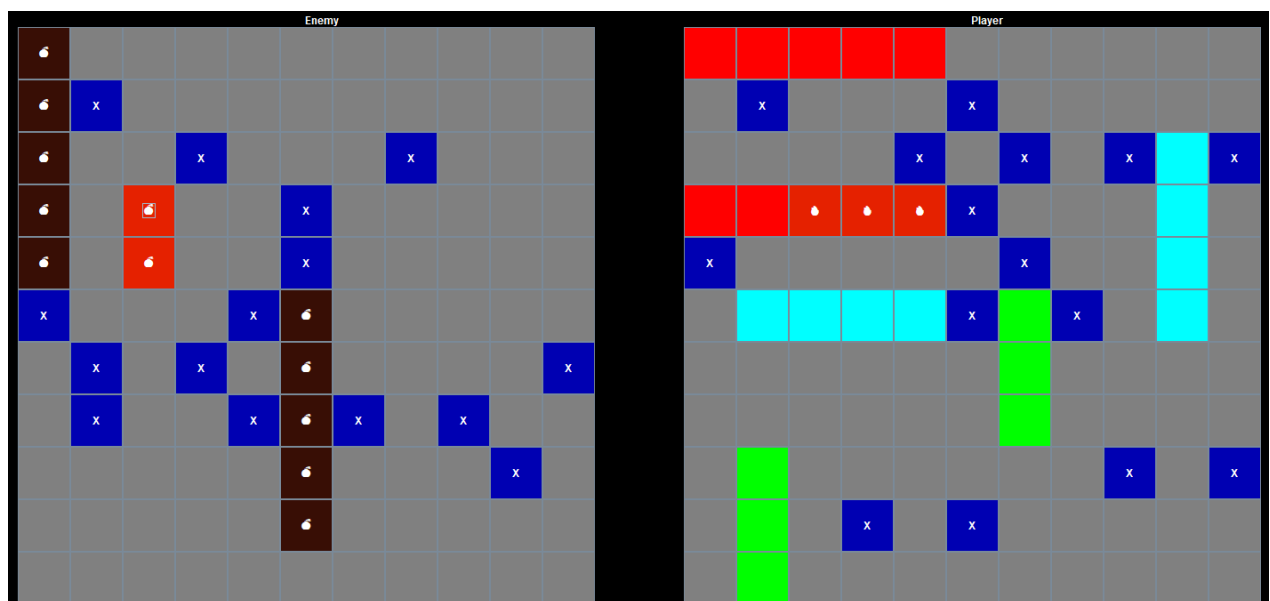


Möchte der Spiel doch noch an der Spielfeldgröße oder an der Anzahl der Schiffe was ändern, kann er dies durch den Klick auf den Button „Back“ tun.



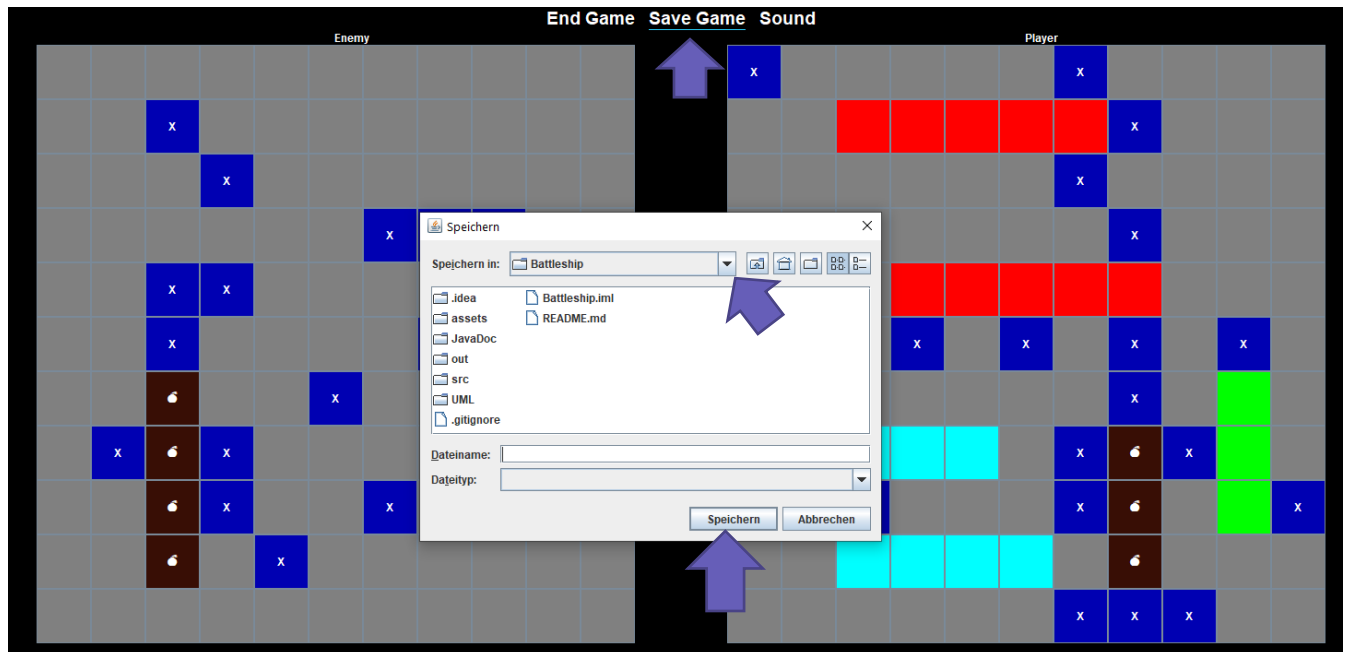
Drückt der Spieler den „Play“ Button, sieht dieser zwei Felder. Das Feld welches „Player“ als Überschrift hat, ist das Spielfeld des Spielers und das Feld mit der Überschrift „Enemy“ ist das Feld der KI.

Nun muss der Spieler nur noch auf das Feld der KI klicken.



SAVE

Möchte man das Spiel speichern, drückt man auf den Button „Save“. Dort hat der Spieler die Möglichkeit einen Speicherort und den Namen der Datei festzulegen.

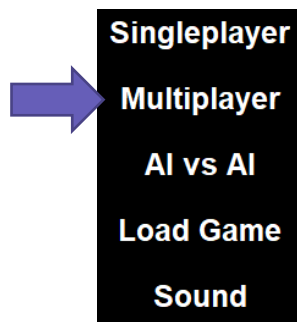


Möchte man die Musik beenden, klickt man auf den „Sound“ Button und die Musik schaltet sich aus.



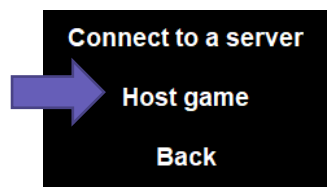
Möchte man das Spiel beenden, klickt man auf den Button „End Game“ und man gelangt wieder auf der Startseite.

MULTIPLAYER



Wählt der Spieler bei der Startseite den **Multiplayer** aus, so hat der Spieler die Möglichkeit gegen Freunde anzutreten.

Zunächst muss der Spieler einer Verbindung aufbauen. Der Spieler darf nun aussuchen, ob er Client oder Server sein möchte.



SERVER

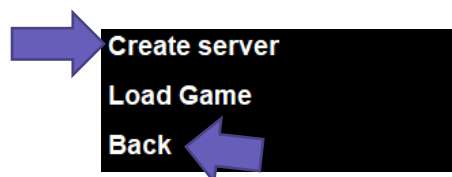
Entscheidet sich der Spieler für den Server, muss dieser auf den Button „**Host game**“ drücken. Anschließend muss der Spieler eine Port-Nummer eingeben und die Feldgröße bzw. die Anzahl der Schiffe einstellen. (Diese Einstellungen kann nur der Host vornehmen)



Nachdem der Spieler die Einstellungen festgelegt hat, kann dieser den Server erstellen, indem der Spieler auf den Button „**Create Server**“ drücken.

Danach kommt der Spieler zum setzten der Schiffe. Hier gelten dieselben Regeln wie beim setzten der Schiffe beim **Singleplayer**.

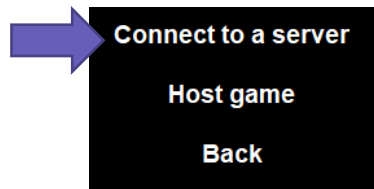
Wichtig: Beim setzten der Schiffe muss der Spieler für jedes Schiff mindestens 1x auswählen!



Hat sich der Spieler beim Setzen umentschieden mehr bzw. weniger Schiffe zu definieren oder ein größeres Feld zu wählen, kann dieser mit dem „**Back**“ Button zurückkehren.

Nun muss der Spieler nur noch auf die Verbindung des Clients warten.

Ist der Client verbunden und hat dieser seine Schiffe gesetzt, kann das Spiel loslegen indem erst der Server auf den Button „**Ready**“ klickt und danach der Client.



CLIENT

Entscheidet sich der Spieler für den Client, muss dieser auf den Button „**Connect to sever**“ drücken. Anschließend muss der Spieler die Adresse und die Port-Nummer des Servers eingeben und auf den Button „**Connect to server**“ klicken.

Address	<input type="text" value="localhost"/>	Port	<input type="text" value="5000"/>
---------	--	------	-----------------------------------

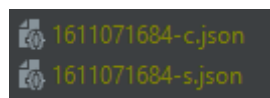
Achtung: Achten Sie drauf, dass bei der Eingabe der Adresse und/oder Port-Nummer keine Leerzeichen sich am Ende befinden!!!

Danach kommt der Spieler zum setzten der Schiffe. Hier gelten dieselben Regeln wie beim setzten der Schiffe beim **Singleplayer**.

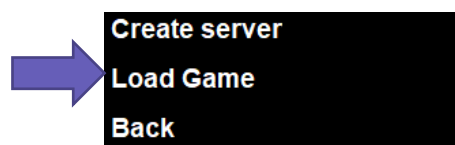
Hinweis: Sowohl beim Server als auch beim Client gehört das linke Feld dem Spieler und das rechte Feld seinem Gegner.

Möchte man das Spiel speichern, so muss nur einer der beiden Spieler auf den „**Save**“ Button klicken. Somit wird auch automatisch der Spielstand des Gegners gespeichert.

Wichtig: Beide Dateien werden mit einer Eindeutigen ID in einem Ordner gespeichert, wo die Spieler das Spiel ausführt haben. Zum kennzeichnen dieser Dateien hat der Server am Ende ein „-s“ und der Client ein „-c“.



Möchte man ein gespeichertes Spiel laden, so muss der Host des Servers auf den Button „**Load Game**“ klicken. Anschließend muss sowohl der Server als auch der Client die gewünschte Datei auswählen und anklicken.

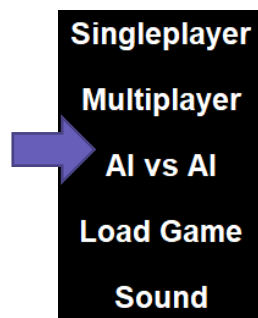


CHAT

Während des Spiels können sich beide Spieler über den Chat unterhalten. In dem beide das Textfeld nutzen.



AI VS AI



Wählt der Spieler bei der Startseite die **AI vs AI** aus, so hat der Spieler die Möglichkeit seine KI gegen die KI eines anderen Spielers antreten lassen.

SERVER

Der Server ist analog zum Server des Multiplayer aufgebaut.

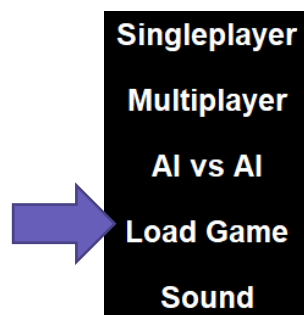
CLIENT

Der Client ist analog zum Client des Multiplayer aufgebaut.

Beachte: Speicher ist hier nicht möglich

Mit dem Button „**Back**“ kann der Spieler wieder auf die Startseite gelangen.

LOAD GAME



Wählt der Spieler bei der Startseite **Load Game** aus, so kann der Spieler ein gespeichertes Spiel beim **Singleplayer** auswählen und laden.



SOUND

Klickt der Spieler auf den „Sound“ Button wird die Hintergrund Musik ausgeschaltet.

