

spiel starten

Um das Spiel starten zu können, muss Java 17 auf deinem Computer installiert sein.



Sind alle Anforderungen erfüllt, so kannst du das Spiel einfach via Doppelklick starten.

hauptmenü

Beim Start des Spiels erscheint das Hauptmenü mit folgenden Optionen:

- **Einzelspieler:** Ein Spiel gegen die KI starten
- **Mehrspieler:** Ein Spiel gegen einen anderen Spieler starten
- **Einstellungen:** Einstellungen ändern
- **Verlassen:** Das Spiel beenden

einzelspieler

Nach der Auswahl von Einzelspieler erscheint das Menü **Spiel erstellen**, in welchem ein Spiel mit folgenden Optionen erstellt werden kann:

- **Spielfeldgröße:** Legt die Größe des Spielfelds fest (5-30 Felder).
- **Schiff Dichte (%)**: Legt die Anzahl der Schiffe in Prozent der belegten Felder fest.
- **Schwierigkeit:** Stellt die Schwierigkeit der KI ein.
- **Spiel laden:** Siehe Spiel laden.

mehrspieler

Nach der Auswahl von Mehrspieler stehen folgende Optionen bereit:

- **Spiel hosten:** Ein Spiel über den darüber auswählbaren (virtuellen) Netzadapter hosten.
- **Spiel beitreten:** Ein Spiel via IP oder Domain beitreten.

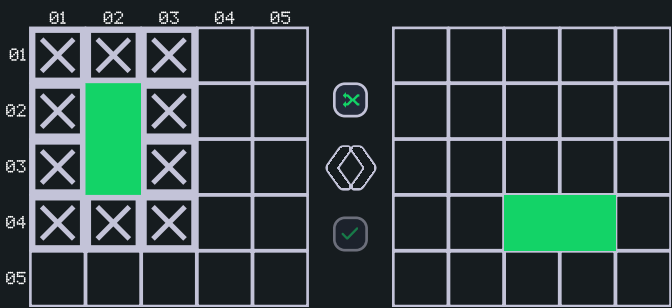
Hinweis: Der standard Port ist 12345.

spiel hosten

Nach der Auswahl von Spiel hosten erscheint das Menü **Spiel erstellen**, in welchem ein Spiel mit folgenden Optionen gehostet werden kann:

- **Board size:** Legt die Größe des Spielfelds fest (5-30 Felder).
- **Ship density (%)**: Legt die Anzahl der Schiffe in Prozent der belegten Felder fest.
- **Load same:** Siehe Load game.

schiffe platzieren



Nun geht es ans Schiffe Platzieren. Dafür liegen im rechten Feld Schiffe bereit, welche ins linke, eigene Feld verschoben werden können.

Dafür verwendest du:

- ◀ zum verschieben
- ↻/Ⓜ zum rotieren

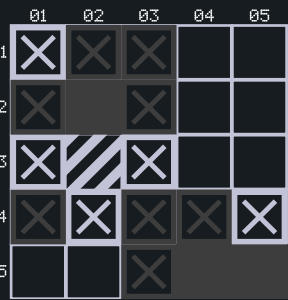
Hinweis: Schiffe müssen mindestens 1 Feld zueinander abstand haben.

Zu Faul? Verwende doch den ✖ Knopf, dann werden alle Schiffe zufällig für dich platziert.

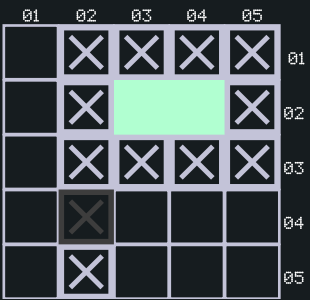
im spiel

Ziel des Spiels ist es alle Schiffe des Gegners zu finden und zu zerstören.

🔍 Angreifen



📍 Markieren



So könnte das Spielfeld in einer Runde aussehen, wobei links wieder dein eigenes Spielfeld ist und rechts das des Gegners. Dabei sind:

- Schiff
- ⊗ Wasser

- ▨ Treffer
- ⊗ Markiert

Hinweis: Eigene Felder werden grau dargestellt, bis sie getroffen werden.

Weißt du nicht wo du hinschießen sollst? Drücke doch einfach auf **?** und schon bekommst du einen kleinen Tipp.

Drückst du dann nochmal auf **»**, spielt sogar eine KI für dich. Dies kannst du mit noch einmal auf **■** drücken abbrechen.

Auf **≡** wird ein kleines Menü angezeigt, über welches man in die **Einstellungen**, ins **Hauptmenü** gehen oder **speichern** kann.

Der Pfeil **»** zeigt immer auf die Person, die gerade beschossen wird. Somit weißt du durch ihn, ob du an der Reihe bist.

Möge der bessere gewinnen.

spiel laden

Beim **Spiel erstellen** kann auch ein vorher gespeichertes Spiel geladen werden. Dabei wird ein Menü gezeigt, in welchem Speicherstände angezeigt werden. Diese können ausgewählt und geladen oder gelöscht werden.

Jeder Speicherstand ist eindeutig erkennbar über den **Namen**, das **Datum** und die **Uhrzeit** sowie die **Spielfeldergröße** mit den **einzelnen Schiffen** und einer **ID**.

einstellungen

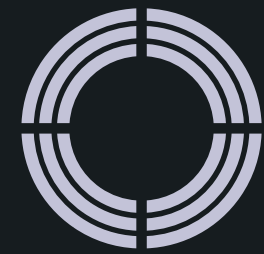
In den Einstellungen kann folgendes eingestellt werden:

- **Sprache:** Stellt die Sprache des Spiels ein.
- **Soundeffekte:** Stellt die Lautstärke der Effekte ein
- **Musik:** Stellt die Lautstärke der Musik ein
- **Auto-block:** Stellt ein, ob Felder um versunkene Schiffe, automatisch Markiert/Blockiert werden sollen.
- **Fenstermodus:** Stellt ein, ob das Spiel im Vollbild- oder Fenstermodus dargestellt wird.

Hinweis: Die Einstellungen werden übernommen, sobald auf Speichern geklickt wird.

pro tipps

Mit **Esc** ist es möglich Menüpunkte ganz einfach zurückzuspringen.



battleships

