



# FLEET WARS



## Spielanleitung

### 1. Kurzbeschreibung des Spiels

FleetWars ist ein rundenbasiertes Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler. Die Spieloberfläche besteht aus einem Spielfeld mit 35x35 Feldern, auf welchem sich die teilnehmenden Spieler bzw. ihren Schiffen bewegt. Das Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Spieler bzw. deren Schiffe auszuschalten. Der letzte Spieler, welcher noch Schiffe auf dem Spielfeld übrig hat, hat gewonnen.

### 2. Start des Servers und des Clients

#### Server

Der Server wird über die Konsole gestartet mit folgender Eingabe:

```
java -jar FleetWars.jar server <listenport>
```

Der Platzhalter PORT steht dabei für den Port, über welchen der Server gestartet werden soll.

#### Client

Der Client wird über die Konsole gestartet mit folgender Eingabe:

```
java -jar FleetWars.jar client <serverip>:<serverport>
```

Die IP-Adresse des Servers und der Port können auch in der Login-GUI (Punkt 3.1) eingegeben werden.

### 3. Erklärung der Spieloberfläche (GUI)

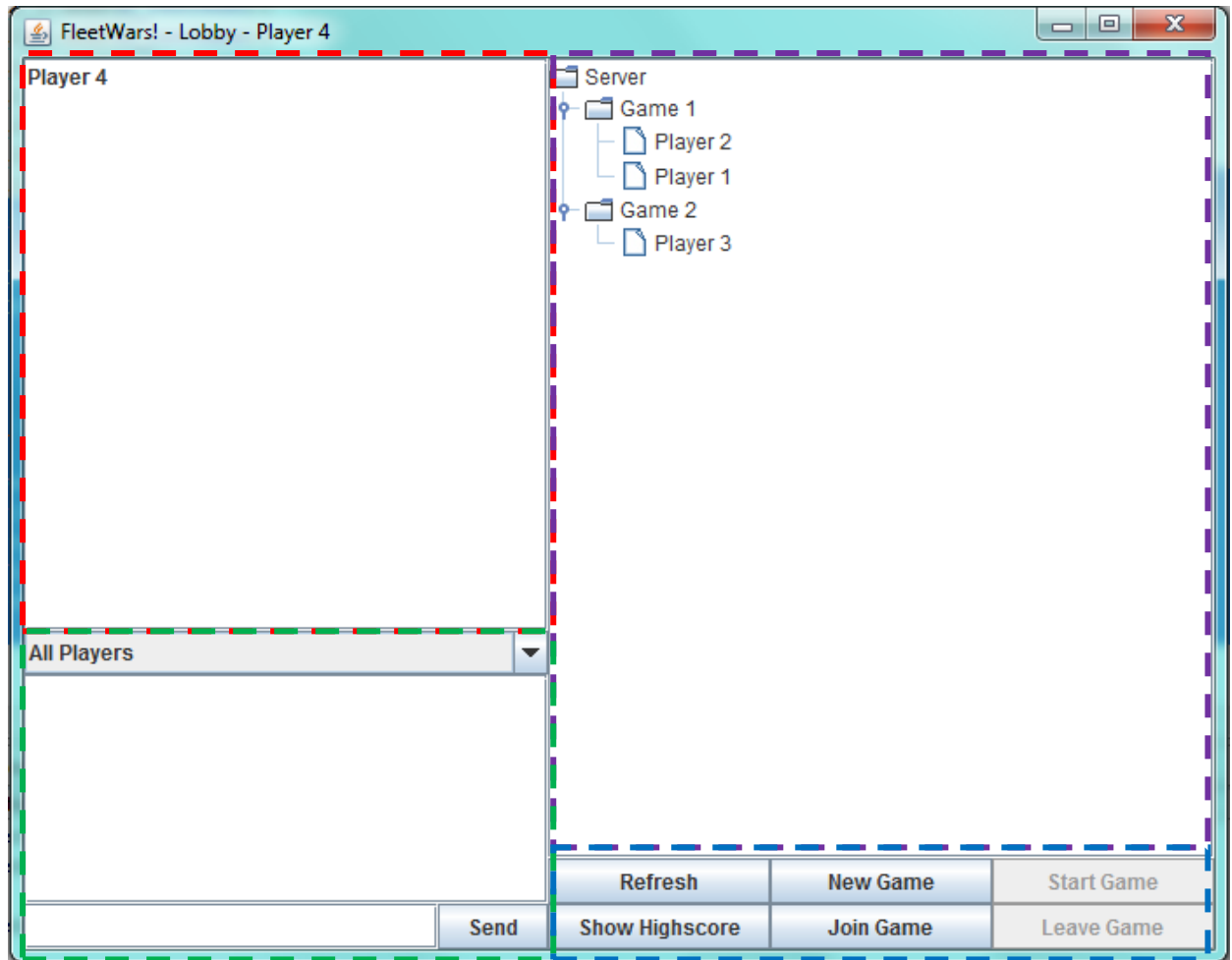
#### 3.1. Login-Oberfläche

The screenshot shows a Java Swing window titled 'FleetWars' with three text input fields and an 'OK' button. Callouts point to each field:

- IP-Adresse des Rechners, auf welchem der FleetWars Server läuft**: Points to the 'IP-Address of Server' field containing '192.168.1.10'.
- Der Port, auf welchen der Server hört**: Points to the 'Port' field containing '11222'.
- Der gewünschte Nickname / Spitzname, welcher man im Spiel verwenden möchte**: Points to the 'Your Nickname' field containing 'Nickname'.

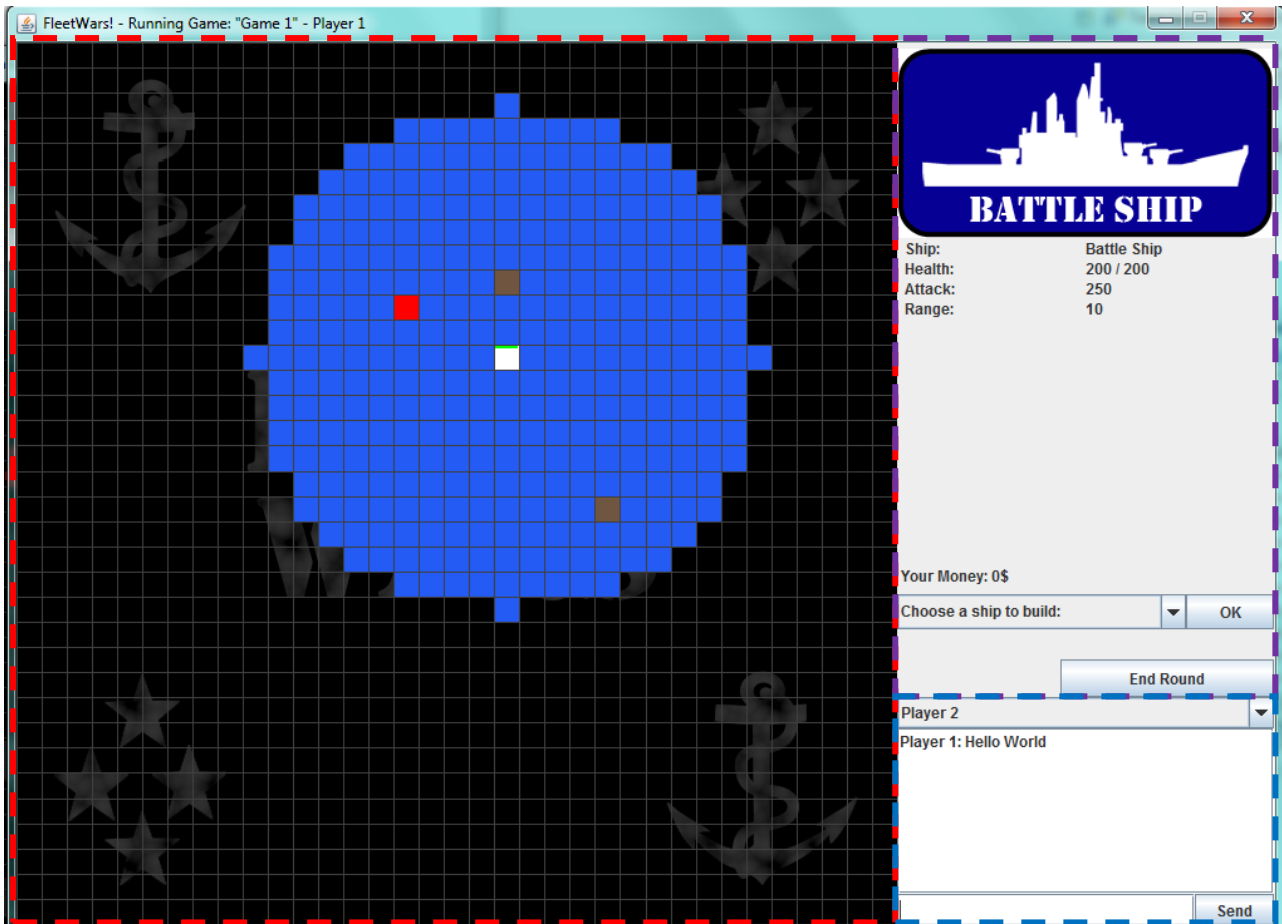
Beim Öffnen des Spiels erscheint als erstes die Login-Oberfläche, auf welchem man die verbindungsrelevanten Daten eingibt. Die IP-Adresse ist, falls nicht als Parameter übergeben, standartmässig auf „localhost“ eingestellt, welche auf den eigenen lokalen Rechner verweist und verwendet werden kann, falls der Server auf demselben Rechner ausgeführt wird. Die als Parameter übergebene IP-Adresse und Port werden automatisch übernommen.

## 3.2. Lobby-Oberfläche



- Liste der Spieler, welche noch keinem Spiel beigetreten sind
- Liste der laufenden Spiele und deren beigetretenen Spieler
- Chat-Fenster
- Bedienungselemente
  - „Refresh“: Erneuert die angezeigten Server und Spieler
  - „Show Highscore“: Öffnet ein Fenster mit den Highscores
  - „New Game“: Erstellen eines neuen Spiels
  - „Join Game“: Beitreten eines erstellten Spiels
  - „Start Game“: Starten eines Spiels
  - „Leave Game“: Verlassen eines beigetretenen Spiels

### 3.3. Spiel-Oberfläche



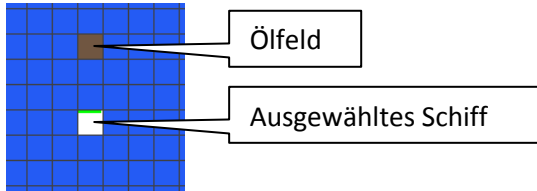
- Spielfeld
- Informationen zum ausgewählten Schiff, zum Spielstand und Bedienelemente um Schiffe zu bauen und die Runde zu beenden
- Chat-Fenster

## 4. Ablauf eines Spiels

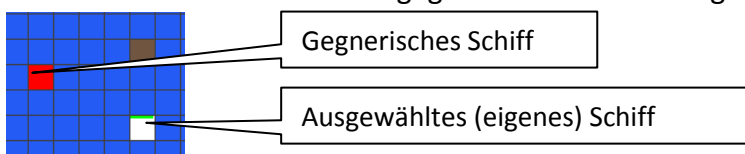
- I. Die Spieler verbinden mit dem Server, indem sie die passenden Daten in der Login-Oberfläche eingeben
- II. Ein Spieler erstellt ein Spiel mit „New Game“ und die anderen Spieler treten dem Spiel bei mit „Join Game“.
- III. Ein Spieler startet das Spiel, indem er auf „Start game“ klickt.

Spielverlauf

1. Der erste Spieler der an der Reihe ist, wählt ein Schiff dass er bauen möchte in der Liste aus und klickt auf „End Round“ (Punkt 3.3, **violettes Feld**).
2. Die anderen Spieler wählen wie in Punkt 1 ihre eigenen Schiffe die sie bauen wollen und beenden die Runde.
3. Der erste Spieler ist wieder an der Reihe und kann seinen ersten Zug machen mit seinem gebauten Schiff. Dafür aktiviert er zuerst sein Schiff indem er auf das Schiff klickt (nicht ausgewählte Schiffe werden durch ein grünes Quadrat dargestellt, ausgewählte mit einem weissen Quadrat, siehe Punkt 3.3, **rotes Feld**) und danach auf das Feld, auf das er fahren möchte. Dabei kann er sich nur innerhalb der Reichweite des Schiffes bewegen (dargestellt durch die blauen Quadrate, welche ein Schiff umgeben). Danach bestätigt er und beendet die Runde durch klicken auf „End round“
4. Die anderen Spieler ziehen wie in Punkt 3 mit ihren eigenen Schiffen.
5. Durch das Fahren auf Ölfelder (dargestellt durch graue Quadrate) bekommt man Geld, um neue Schiffe zu bauen, was man jederzeit machen kann über die Bedienelemente (Punkt 3.3, **violettes Feld**).



Gegnerische Schiffe werden als rote Quadrate dargestellt und können angegriffen werden, indem man sein Schiff auf das gegnerische Schiff bewegt.



6. Die Punkte 3 bis 5 werden nach und nach erneut durchgeführt bis schlussendlich nur noch ein Spieler über Schiffe verfügt – dieser hat dann gewonnen.
- IV. Die Spieler welche während des Spiels ihre ganzen Schiffe verloren haben, gelangen zurück in die Lobby und auch der Gewinner gelangt schlussendlich zurück in die Lobby.