

Das Handbuch zu Blinken

Danny Allen

Übersetzung: Thomas Reitelbach



Das Handbuch zu Blinken

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Wie man Blinken benutzt	6
2.1	Ein Spiel starten	7
2.2	Eingabe einer neuen Höchstpunktzahl	8
2.3	Spiel-Tipps	8
3	Zugangshilfen	9
4	Danksagungen und Lizenz	11

Zusammenfassung

Mit Blinken holt KDE ein elektronisches Spiel aus den 70ern zurück in die Gegenwart.

Kapitel 1

Einleitung

Die Idee zu Blinken gründet auf einem alten elektronischen Spiel aus dem Jahre 1978: der Spieler musste sich immer länger werdende Tasten- bzw. Tonfolgen merken. Auf dem Spielgerät von Blinken finden Sie 4 verschiedenfarbige Knöpfe und jeder hat seinen eigenen individuellen Ton. Während dem Spiel leuchten diese Knöpfe in zufälliger Reihenfolge, die der Spieler sich merken und wiederholen muss. Wenn der Spieler es schafft, die Sequenz in der richtigen Reihenfolge wiederzugeben, erreicht er die nächste Spielstufe, in der er die gleiche Sequenz plus einer weiteren Taste wiedergeben muss. Wenn die Reihenfolge einmal falsch ist, hat der Spieler verloren und muss von vorne beginnen. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Jede erfolgreiche Runde bringt einen Punkt, eine erfolgreiche Folge von 8 Knöpfen ergibt also 8 Punkte in der Bestenliste.

Kapitel 2

Wie man Blinken benutzt

Hier sehen Sie Blinken direkt nach dem Programmstart. Der größte Teil wird durch das Spielgerät mit den 4 farbigen Knöpfen eingenommen; die Kontrollen (Punktezähler und **Start**-Knopf) befinden sich in der Mitte. Der aktuelle Spielstatus ist auf dem Stück Papier links unten zu sehen. In den verbleibenden Ecken befinden sich drei Knöpfe:



Der Knopf **Bestenliste** öffnet das Fenster mit der **Bestenliste** für jede der drei Schwierigkeitsstufen. Sie können die Bestenliste auch aufrufen, indem Sie auf den Punktezähler in der Mitte klicken:



Der Knopf **Beenden** beendet das Spiel:

Das Handbuch zu Blinken



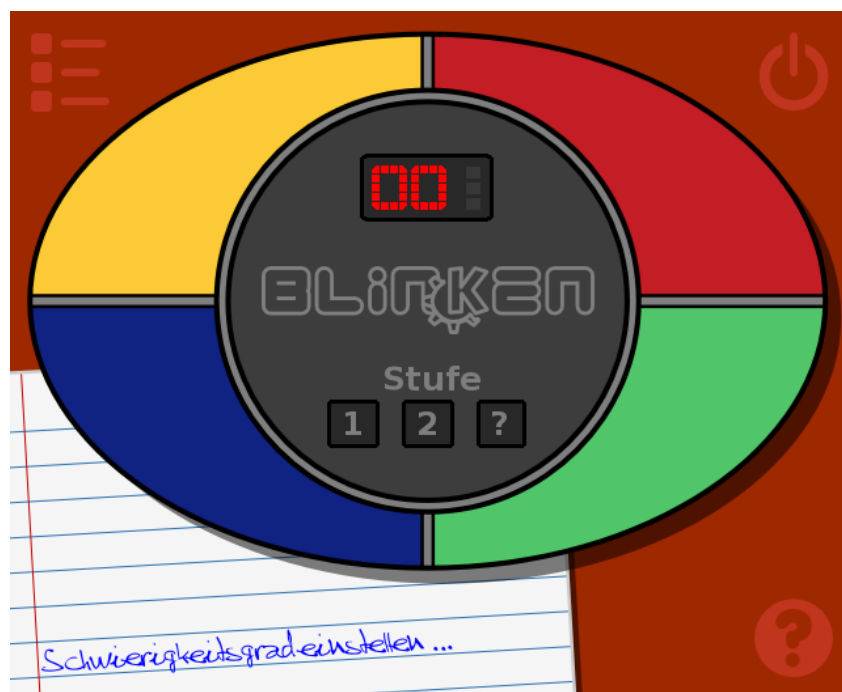
Der **Hilfe**-Knopf funktioniert auf besondere Weise, denn sobald man den Mauszeiger darüber positioniert werden vier weitere Knöpfe sichtbar. Mit diesen Knöpfen erreichen Sie das **Handbuch zu Blinken** (welches Sie gerade lesen), **Einstellungen anzeigen/ausblenden**, das Fenster **Über Blinken** und das Fenster **Über KDE**:



Machen Sie sich mit dem Spiel ein wenig vertraut und drücken Sie einfach mal die farbigen Knöpfe. Die Knöpfe werden leuchten und einen Ton von sich geben.

2.1 Ein Spiel starten

Wenn Sie sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben, drücken Sie den Knopf **Start** in der Spielmitte. Dadurch wird das Gerät „eingeschaltet“ und der Punktezähler in der Mitte leuchtet auf. Nun können Sie die Schwierigkeitsstufe wählen:



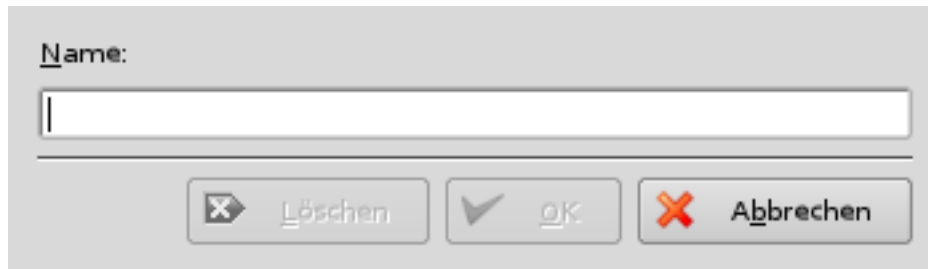
In Blinken haben Sie drei Stufen zur Auswahl:

Das Handbuch zu Blinken

- Stufe 1 ist die einfachste Stufe, weil es hier die längsten Spielpausen zwischen den Tonfolgen gibt.
- Stufe 2 ist die mittelschwere Stufe. Sie ist mit der ersten Stufe identisch, hat aber kürzere Pausen.
- Die Stufe ? ist die schwierigste Stufe in Blinken. Es gelten die Pausenzeiten von Stufe 2, aber jede Tonfolge ist zufällig anstatt immer wieder die vorigen Tonfolgen zu wiederholen.

2.2 Eingabe einer neuen Höchstpunktzahl

Falls Sie das Glück haben, eine Höchstpunktzahl zu erreichen, so werden Sie in die **Bestenliste** aufgenommen. Ein Fenster wird Sie nach dem Namen fragen, der in der Bestenliste erscheinen soll:



Für jede Spielstufe merkt sich Blinken nur die jeweils 5 höchsten Punktzahlen. Seien Sie nicht enttäuscht, falls Sie es nicht in die oberen 5 schaffen ;-)

2.3 Spiel-Tipps

Blinken ist zwar ein Gedächtnistrainer, aber neben einem guten Gedächtnis könnten auch diese Tipps für Sie nützlich sein:

- Wenn Sie PC-Lautsprecher haben, so schalten Sie sie ein, damit Sie die Töne der farbigen Knöpfe hören können.
- Probieren Sie sowohl die Steuerung mit der Maus als auch mit der **Tastatur** und finden Sie heraus, wie Sie am besten klarkommen.
- Versuchen Sie, sich die Sequenzen als eine Liste von Farben zu merken.
- Versuchen Sie, sich die Sequenzen als Positionen auf dem Bildschirm zu merken.

Kapitel 3

Zugangshilfen

Blinken kann auch von Menschen mit körperlicher Beeinträchtigung gespielt werden. Zu diesem Zweck wurden einige nützliche Zugangshilfen in Blinken eingebaut.

Um die Einstellungen der Zugangshilfen anzusehen und zu ändern, drücken Sie die **Strg**-Taste (nicht während das Spiel läuft):



Um wieder das normale Spielfeld zu sehen, drücken Sie die **Strg**-Taste erneut.

Neben der Bedienung mit der Maus können Sie auch die Tastatur zum Spielen von Blinken benutzen.

Die voreingestellten Tasten sind **1, 2, 3** und **4**.

Um die Tastenzuordnung zu ändern, klicken Sie mit der Maus auf einen Knopf. Dadurch wird der Bereich hervorgehoben und wartet auf Ihre Eingabe. Drücken Sie die gewünschte Taste, um die Zuordnung zu ändern.

In der Mitte des Fensters haben Sie noch weitere Einstellmöglichkeiten: Töne und Schriftart.

- Wenn Sie das Töne-Ankreuzfeld abwählen, wird Blinken keine Töne mehr von sich geben.

Das Handbuch zu Blinken

- Wenn Sie das Ankreuzfeld Schriftart abwählen, wird anstelle der Handschrift-Schriftart eine ganz normale Standardschrift verwendet.

Kapitel 4

Danksagungen und Lizenz

Blinken

Programm-Copyright 2005 Albert Astals Cid acid@kde.org und Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Mitwirkende:

- „Steve“-Schriftart: Steve Jordi steve@sjordi.com

Copyright der Dokumentation 2005 Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Übersetzung Thomas Reitelbach tr@erdfunkstelle.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.