

Das Handbuch zu KDiamond

Stefan Majewsky
Übersetzung: Burkhard Lück



Das Handbuch zu KDiamond

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	6
2	Spielanleitung	7
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	8
3.1	Spielregeln	8
4	Die Benutzeroberfläche	9
4.1	Menüeinträge	9
4.2	Kurzbefehle	10
5	Danksagungen und Lizenz	11

Tabellenverzeichnis

4.1	Kurzbefehle	10
-----	-------------------	----

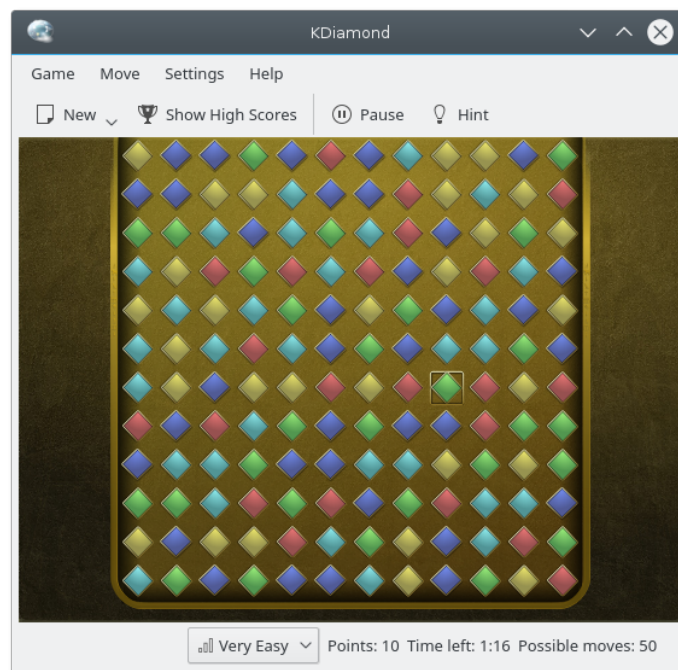
Zusammenfassung

KDiamond, ein „Drei in einer Reihe“-Spiel.

Kapitel 1

Einführung

KDiamond ist ein Rätsel-Spiel für einen Spieler.



Das Ziel des Spiels ist, Linien mit drei gleichen Diamanten zu bauen.

Kapitel 2

Spielanleitung

Das Spielfeld besteht aus einem rechteckigen Gitternetz mit Diamanten verschiedener Form. das Ziel des Spiels ist es, benachbarte Diamanten zu tauschen, sodass sich eine Linie von drei gleichen Diamanten ergibt. Diese Linien verschwinden dann und das Spielfeld wird mit neuen Diamanten aufgefüllt. Die Spielzeit ist begrenzt - versuchen Sie, so viele Linien wie möglich zu bilden, um eine hohe Punktzahl zu erreichen.

Markieren Sie einen Diamanten und dann einen seiner Nachbarn, damit sie die Plätze tauschen (das Ziehen eines Diamanten auf den anderen funktioniert auch). Wenn dadurch keine Linie von mindestens drei gleichen Diamanten gebildet wird, wird der Zug wieder rückgängig gemacht. In der Statusleiste werden die verbleibende Spielzeit, der Punktestand und die Anzahl der noch möglichen Züge angezeigt.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Wenn eine Linie verschwindet und die Diamanten hinunterfallen um die Lücken zu schließen, können weitere neue Linien gleicher Diamanten entstehen. Für solche Kaskaden erhalten Sie zusätzliche Punkte: 1 Punkt pro gebildete Linie, 2 Punkte für die erste Kaskade, 3 Punkte für eine mögliche nächste Kaskade und so weiter.
- Versuchen Sie Reihen mit mehr als drei Diamanten zu bilden: Dafür erhalten Sie je eine zusätzliche Sekunde für je zwei weitere entfernte Diamanten (z. B. 5er-Reihe = 1 Sekunde).
- Wenn der Schwierigkeitsgrad **Schwierig** gewählt wird, steigt die Anzahl der Diamantentypen und es wird dadurch kniffliger, Linien zu bilden. Im Gegensatz dazu vergrößert sich das Spielbrett und das Finden des richtigen Zuges wird einfacher, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad **Leicht** wählen.
- Das Spiel endet, wenn keine weiteren Züge mehr möglich sind. Besonders bei **Schwierig** bzw. **Sehr schwierig** sollte dies vor Ausführung des nächsten Zuges beachtet werden.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

Spiel → Neu (Strg+N)

Startet ein neues Spiel mit einem zufälligen Spielbrett im aktuellen Schwierigkeitsgrad.

Spiel → Pause (P)

Hält die Spielzeit an. Klicken Sie erneut auf den Menüpunkt, um das Spiel fortzusetzen. Beachten Sie, dass das Spielfeld während der Pause verschwindet, da Sie sich sonst unfairerweise ohne Zeitdruck gute Züge überlegen könnten.

Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)

Zeigt einen Dialog mit den Bestenlisten für die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Beendet das Programm.

Zug → Tipp (H)

Ein tauschbarer Diamant wird angezeigt.

Einstellungen → Schwierigkeitsgrad

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad aus einem Untermenü wählen.

Es gibt fünf Schwierigkeitsgrade:

- **Sehr einfach:** 12 Zeilen, 12 Spalten, 5 Diamantentypen.
- **Einfach:** 10 Zeilen, 10 Spalten, 5 Diamantentypen.
- **Mittel:** 8 Zeilen, 8 Spalten, 5 Diamantentypen.
- **Schwierig:** 8 Zeilen, 8 Spalten, 6 Diamantentypen.
- **Sehr schwierig:** 8 Zeilen, 8 Spalten, 7 Diamantentypen.

Einstellungen → Benachrichtigungen festlegen ...

Öffnet den KDE-Standarddialog zum Einrichten der Benachrichtigungen (Klänge, Meldungen usw.) für KDiamond.

Einstellungen → KDiamond einrichten ...

Wählen Sie ein grafisches Design für das Spiel. Die verfügbaren Designs hängen von der spezifischen Installation ab. Es können auch neue Designs von anderen Personen heruntergeladen werden.

Zusätzlich hat KDiamond die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

4.2 Kurzbefehle

Folgende Tastenkürzel sind als Standard eingestellt:

Ein neues Spiel starten.	Strg+N
Pause	P
Bestenliste anzeigen	Strg+H
Tipp	H
Beenden	Strg+Q
Hilfe	F1
„Was ist das?“-Hilfe	Umschalt+F1

Tabelle 4.1: Kurzbefehle

Kapitel 5

Danksagungen und Lizenz

KDiamond

Programm © 2008, 2009, Stefan Majewsky majewsky@gmx.net

Dokumentation © 2008, 2009, 2010, Stefan Majewsky majewsky@gmx.net

Übersetzung: Burkhard Lück lueck@hube-lueck.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.