

Das Handbuch zu Picmi

Jakob Gruber
Übersetzung: Burkhard Lück



Das Handbuch zu Picmi

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	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	Mitwirkende und Lizenz	11
A	Installation	12
A.1	Woher Sie Picmi erhalten	12
A.2	Kompilierung und Installation	12

Tabellenverzeichnis

4.1	Kurzbefehle	10
4.2	Tastatursteuerung	10

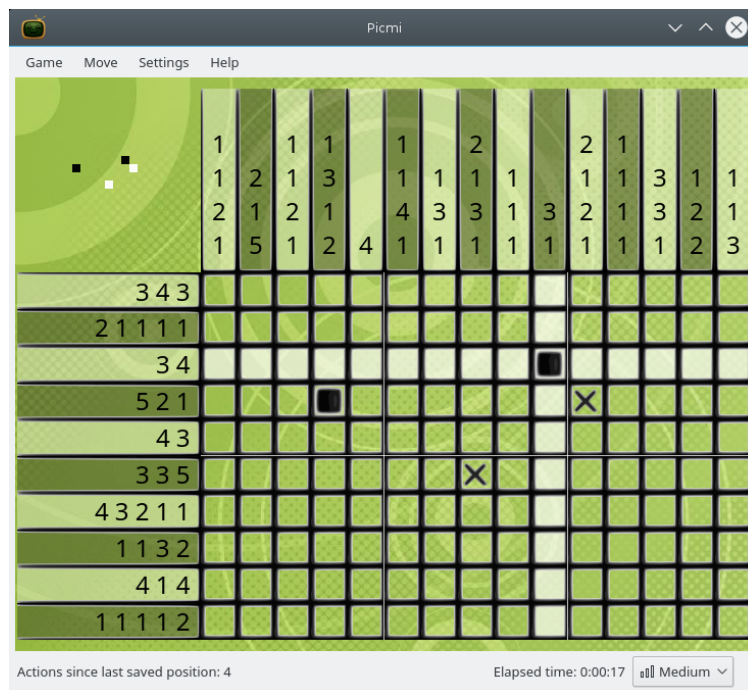
Zusammenfassung

Picmi - ein Nonogramm-Puzzlespiel.

Kapitel 1

Einleitung

Picmi ist ein Puzzlespiel für einen Spieler.



Ziel des Spiels ist es, Zellen gemäß den am Rand des Spielfelds angegebenen Zahlen einzufärben.

Kapitel 2

Spielanleitung

Es wird ein leeres Spielfeld und eine Liste von Zahlen für jede Zeile und Spalte angezeigt. Diese Zahlen geben an, wie die Folgen von Zellen in jeder angegebenen Zeile oder Spalte angeordnet sind. Eine Zahlenfolge wie „4 8 3“ bedeutet, dass vier, acht und drei aufeinander folgende ausgefüllte Zellen in dieser Reihenfolge mit mindestens einer leere Zelle dazwischen vorhanden sind. Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe dieser Hinweise die aktuelle Lösung so schnell wie möglich aufzudecken.

Ein Klick mit der linken Maustaste schaltet die Markierung einer Zelle als besetzt ein und aus. Ein Klick mit der rechten Maustaste schaltet die Markierung einer Zelle als leer ein oder aus. Ziehen mit der Maus markiert mehrere Zellen in einer Zeile oder Spalte. Die verstrichene Zeit wird in der Statusleiste angezeigt. Ein Spiel ist beendet, wenn alle besetzten Zellen richtig markiert sind.

Die aktuelle Position der Quadrate und Kreuze, die hier fortan als Status bezeichnet wird, kann jederzeit gespeichert werden. Beim Speichern eines neuen Status wird ein vorher gespeicherter Status nicht überschrieben. Beim Wiederherstellen wird immer der zuletzt gespeicherte Status geladen. Diese Wiederherstellung kann solange wiederholt werden, bis es keinen gespeicherten Status mehr gibt. Die Anzahl der Aktionen seit dem letzten Speichern eines Status werden in der Statusleiste angezeigt.

Picmi kennt zwei Spielmodi. Mit **Neu** aus dem Menü werden zufällige Spiele entsprechend dem eingestellten Schwierigkeitsgrads generiert. Alternativ können auch vorgegebene Spiele gespielt werden, wenn Sie **Laden** aus dem Menü benutzen.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

Die Zahlenfolge für eine Zeile oder Spalte gibt die Anzahl der besetzten Zellen und ihre Anordnung innerhalb einer Zeile oder Spalte an.

- Eine Zahl bestimmt die Länge miteinander verbundener besetzter Zellen auf dem Spielfeld. Diese Folgen verbundener Zellen haben mindestens eine nicht besetzte Zelle als Trennung oder sind direkt am Rand des Spielfelds angeordnet.
- Außerdem geben die Zahlen die Reihenfolge dieser Zahlenfolgen in einer Zeile oder Spalte an.
- Wenn die Einstellung **Fehler verhindern** aktiviert ist, können Zellen nicht fälschlicherweise als besetzt markiert werden - statt dessen wird ein Zeitstrafe hinzugefügt. Die Zeitstrafe wird mit jedem gemachten Fehler erhöht.
- Wenn **Fehler verhindern** ausgeschaltet ist, gibt es keine Rückmeldung, ob eine Zelle richtig markiert ist und keine Zeitstrafe für Fehler.
- Das Spiel ist beendet, wenn alle besetzten Zellen richtig markiert sind.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

Spiel → Neu (Strg+N)

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

Spiel → Laden (Strg+O)

Lädt ein vorgegebenes Spiel. Die Namen der Spiele bleiben ausgeblendet, bis sie gelöst wurden. Bestenlisten und Einstellung des Schwierigkeitsgrads sind deaktiviert.

Spiel → Spiel neu starten (F5)

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 → Zurücknehmen (Strg+Z)

Nimmt einen vorherigen Zug zurück, wenn bereits ein Zug ausgeführt wurde.

Zug → Tipp (Strg+I)

Markiert eine Zelle als besetzt oder leer.

Zug → Lösen

Im Demomodus spielen.

Zug → Position laden (Strg+L)

Lädt kürzlich gespeicherte Spielpositionen.

Zug → Position speichern (Strg+S)

Speichert die aktuelle Spielposition.

Einstellungen → Schwierigkeitsgrad

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad aus einem Untermenü wählen.

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade:

- **Einfach:** 10 Zeilen und 10 Spalten, 55 % aller Zellen sind besetzt, „Fehler verhindern“ ist ausgeschaltet.
- **Mittel:** 10 Zeilen und 15 Spalten, 55 % aller Zellen sind besetzt, „Fehler verhindern“ ist ausgeschaltet.
- **Schwierig:** 15 Zeilen und 15 Spalten, 55 % aller Zellen sind besetzt, „Fehler verhindern“ ist ausgeschaltet.
- **Benutzerdefiniert:** Benutzerdefinierte Anzahl von Zeilen und Spalten des Spielfelds und benutzerdefinierte Einstellungen.

Einstellungen → Picmi einrichten ...

Ermöglicht die Auswahl des Bilds für den Spielhintergrund, der Zellengröße des Spielfelds und die Einstellung eines benutzerdefinierten Schwierigkeitsgrads.

Zusätzlich hat Picmi 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:

Neues Spiel starten	Strg+N
Ein vorgegebenes Spiel laden	Strg+O
Anhalten	P
Bestenliste anzeigen	Strg+H
Vollbildmodus	Strg+Umschalt+F
Beenden	Strg+Q
Hilfe	F1
Was ist das?	Umschalt+F1

Tabelle 4.1: Kurzbefehle

Nach links	Pfeil links oder H
Nach rechts	Pfeil rechts oder L
Nach oben	Pfeil hoch oder K
Nach unten	Pfeil runter oder J
Hervorhebung besetzter Zellen ein- und ausschalten	X
Markierung freier Zellen ein- und ausschalten	Leertaste

Tabelle 4.2: Tastatursteuerung

Kapitel 5

Mitwirkende und Lizenz

Picmi

Programm Copyright 2012 Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

Dokumentation Copyright 2012 Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

Übersetzung Burkhard Lücklueck 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.

Anhang A

Installation

A.1 Woher Sie Picmi erhalten

diese Anwendung ist Teil des KDE-Projekts <http://www.kde.org/> .

diese Anwendung finden Sie auf der Seite download.kde.org des KDE-Projekts.

A.2 Kompilierung und Installation

Anleitungen, um KDE-Programme auf Ihrem System zu kompilieren und zu installieren, finden Sie auf der [KDE-Techbase](#)

Da KDE **cmake** benutzt, sollte es dabei keine Schwierigkeiten geben. Sollten dennoch Probleme auftauchen, wenden Sie sich bitte an die KDE-Mailinglisten.