

# Das Handbuch zu KNetWalk

Fela Winkelmolen  
Eugene Trounev  
Übersetzung: Burkhard Lück



## Das Handbuch zu KNetWalk

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Spielanleitung</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Spielregeln, Spielstrategien und Tipps</b>	<b>8</b>
3.1	Spielregeln . . . . .	8
3.2	Spielstrategien und Tipps . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Die Benutzeroberfläche</b>	<b>9</b>
4.1	Menüeinträge . . . . .	9
4.2	Spieleinstellungen . . . . .	10
4.2.1	Allgemein . . . . .	10
4.2.2	Design . . . . .	10
4.2.3	Benutzerdefiniertes Spiel . . . . .	10
4.3	Kurzbefehle . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>12</b>

# Tabellenverzeichnis

4.1	Kurzbefehle . . . . .	11
-----	-----------------------	----

## **Zusammenfassung**

KNetWalk ist ein Spiel für Systemadministratoren.

# Kapitel 1

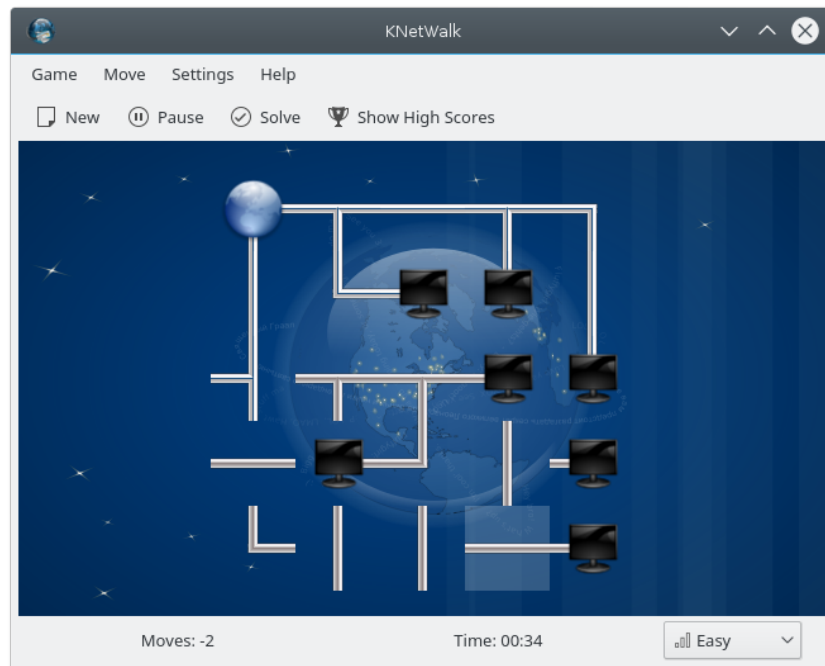
## Einführung

KNetWalk ist ein Logikspiel für einen Spieler.

Ziel des Spiels ist es, mit möglichst wenig Zügen alle Terminals mit dem Server zu verbinden und damit das Netzwerk fertig aufzubauen.

## Kapitel 2

# Spielanleitung



Das Spielfeld besteht aus einem rechteckigen Gitternetz, in dem sich ein Server, mehrere Terminals und Kabelstücke befinden. Ziel des Spiels ist, diese Elemente so zu drehen, dass jeder Klient mit dem Server verbunden ist und keine losen Kabelstücke übrig bleiben. Zusätzlich können Sie die Punktzahl erhöhen, indem Sie versuchen, so wenige Drehungen wie möglich zu verwenden.

Mit der linken Maustaste drehen Sie ein Feld gegen den Uhrzeigersinn, mit der rechten Maustaste im Uhrzeigersinn. Die mittlere Maustaste markiert ein Feld als gesperrt, sodass es nicht mehr gedreht werden kann - es sei denn, Sie entsperren es mit einem weiteren Klick mit der mittleren Maustaste wieder. Dies ist sehr nützlich bei Feldern, von denen Sie wissen, dass sie sich bereits in der richtigen Position befinden. Die Statusleiste zeigt die Anzahl der bisherigen Züge an.

## Kapitel 3

# Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

### 3.1 Spielregeln

- Für jedes Spiel gibt es nur eine richtige Lösung.
- In der Schwierigkeitsstufe **Sehr schwierig** können auch Verbindungen über das Spielfeld hinaus von links nach rechts oder von oben nach unten gelegt werden.
- Das Spiel ist beendet, wenn Sie alle Terminals und Kabel an den Server angeschlossen haben.
- Die Punktzahl berechnet sich aus der Anzahl der Züge, die Sie gebraucht haben, um das Spiel zu lösen. Je geringer die Punktzahl umso besser.

### 3.2 Spielstrategien und Tipps

- Beginnen Sie damit, Felder zu suchen, deren Position sehr einfach ermittelt werden kann.
- Wenn Sie sich der Position eines Feldes sicher sind, können Sie es mit der mittleren Maustaste markieren. Diese Funktion ist besonders bei schwierigen Spielen nützlich.
- Halten Sie nach I-förmigen und T-förmigen Kabeln nah des Randes und L-förmigen Kabeln nahe der Ecken Ausschau. Die Position dieser Felder kann sehr leicht bestimmt werden, außer Sie spielen im Schwierigkeitsgrad **Sehr schwierig**.
- Beim Spielen in der Schwierigkeitsstufe **Sehr schwierig** ist es sinnvoll, sich zuerst den Regionen um leere Felder oder mit vielen Terminals beieinander zuzuwenden.
- Auch in der gleichen Schwierigkeitsstufe gibt es Spiele, die leichter oder schwieriger sind als andere. Starten Sie ein neues Spiel, wenn Sie ein anderes Spielbrett erhalten möchten.
- Wenn Sie eine hohe Punktzahl erreichen möchten, tätigen Sie einen Zug nur, wenn Sie sich völlig sicher sind.



## 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 → Lösen**

Sie geben damit das Spiel auf. Die Lösung wird dann angezeigt, aber das Ergebnis wird nicht in die Bestenliste eingetragen.

#### **Zug → Alle entsperren**

Entsperrt alle Zellen, die vorher vom Spieler mit der **Leertaste** oder automatisch nach Aktivierung von **Automatisch sperren** auf der Seite [Allgemein](#) im Einrichtung dialog von KNetWalk.

#### **Einstellungen → Schwierigkeitsgrad**

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad aus einem Untermenü wählen.

Es gibt fünf Schwierigkeitsgrade:

- **Einfach:** 5 Reihen, 5 Spalten, ohne Umbruch.
- **Mittel:** 7 Reihen, 7 Spalten, ohne Umbruch.
- **Schwierig:** 9 Reihen, 9 Spalten, ohne Umbruch.
- **Sehr schwierig:** 9 Reihen, 9 Spalten, mit Umbruch.
- **Benutzerdefiniert:** Die von Ihnen im [Einstellungsdialog für KNetWalk](#) eingegebenen Einstellungen werden verwendet.

### **Einstellungen** → **KNetWalk einrichten ...**

Öffnet den Einrichtung dialog von KNetWalk. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt [Spieleinstellungen](#).

Zusätzlich hat KNetWalk 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 Spieleinstellungen**

Um den Einrichtung dialog von KNetWalk zu öffnen, wählen Sie **Einstellungen** → **KNetWalk einrichten ...**

### **4.2.1 Allgemein**

Auf dieser Seite finden Sie die folgenden Einstellungen für das Spiel.

#### **Klänge wiedergeben**

Falls markiert, werden die Klänge zum Spiel KNetWalk abgespielt.

#### **Automatisch sperren**

Ist dies aktiviert, werden Zellen nach einer Drehung automatisch gesperrt.

#### **Maustasten tauschen**

Ist dies aktiviert, dreht Klicken mit der linken Maustaste im Uhrzeigersinn und Klicken mit der rechten Maustaste gegen den Uhrzeigersinn.

#### **Dauer der Drehung**

Hier können Sie die Zeit für die Animation zum Drehen einer einzelnen Zelle festlegen.

### **4.2.2 Design**

Das Design wird im Abschnitt **Design** ausgewählt und durch einen Klick auf **OK** oder **Anwenden** geladen. Dadurch wird das aktuelle Spiel beendet und ein neues startet. Mittels Klick auf **Voreinstellungen** wird das Standarddesign wiederhergestellt.

### **4.2.3 Benutzerdefiniertes Spiel**

Auf dieser Seite werden benutzerdefinierte Spiele eingerichtet. Sie können die **Breite** und **Höhe** des Spielfelds festlegen und **Umbruch** ankreuzen, wenn Verbindungen auch vom oberen zum unteren und vom rechten zum linken Rand des Spielfelds überspringen dürfen.

## **4.3 Kurzbefehle**

Folgende Tastenkürzel sind als Standard eingestellt:

Das Handbuch zu KNetWalk

Neues Spiel starten	<b>Strg+N</b>
Pause	<b>P</b>
Bestenliste anzeigen	<b>Strg+H</b>
Beenden	<b>Strg+Q</b>
Hilfe	<b>F1</b>
Was ist das?	<b>Umschalt+F1</b>
Nach links drehen	<b>Pfeil links</b>
Nach rechts drehen	<b>Pfeil rechts</b>
Nach oben drehen	<b>Pfeil hoch</b>
Nach unten drehen	<b>Pfeil runter</b>
Im Uhrzeigersinn drehen	<b>Eingabetaste</b>
Gegen Uhrzeigersinn drehen	<b>Strg-Eingabetaste</b>
Sperre ein-/ausschalten	<b>Leertaste</b>

Tabelle 4.1: Kurzbefehle

## Kapitel 5

# Danksagungen und Lizenz

KNetWalk

Programm Copyright 2004 - 2007 by Andi Peredri, Thomas Nagy and Fela Winkelmolten [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Dokumentation Copyright 2007 Fela Winkelmolten [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@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.