Das Handbuch zu KBlackBox

Nicolas Roffet
Robert Cimrman
Philip Rodrigues
Lauri Watts
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura

Das Handbuch zu KBlackBox

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung **5**

2 Spielanleitung **6**

3 Spielregeln, Spielstrategien und Tipps **7**

3.1 Spielregeln 7

4 Die Benutzeroberfläche **9**

4.1 Spielfeldbeschreibung 9

4.2 Menüeinträge 10

5 Häufig gestellte Fragen **11**

6 Danksagungen und Lizenz **12**

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel KBlackBox in der Version 21.04

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Rätsel, Brettspiel

ANZAHL DER SPIELER:
Einer

KBlackBox ist ein Logik-Spiel, angeregt durch das Emacs-Spiel Blackbox. Ein Großteil des Handbuchs basiert auf der ursprünglichen Emacs-Hilfe.

KBlackBox ist ein Versteckspiel, das auf einem Spielfeld gespielt wird, auf dem Schachteln in Reihen und Spalten angeordnet sind. Der Gegner (in diesem Fall der Zufallsgenerator) hat Kugeln in diesen Schachteln versteckt. Um die Kugeln zu entdecken, müssen Sie Laserstrahlen in die Schachteln schießen und den Verlauf der Strahlen beobachten.

Je weniger Laserstrahlen Sie dafür benötigen, um so besser (geringer) ist Ihre Punktzahl.

Kapitel 2

Spielanleitung

> ZIEL DES SPIELS:
> Finden Sie die verstecken Bälle im Spielfeld, indem Sie Laserstrahlen abfeuern.

Verwenden Sie die Laser und setzen Sie Bälle und Markierungen auf dem Spielfeld, um die Position der versteckten Bälle im Spiel zu finden.

Das Spiel beginnt, sobald Sie den ersten Laser verwenden. Vorher werden weder die Zeit noch Punkte gezählt.

Der Mauszeiger kann in der Box mit den Pfeiltasten oder der Maus bewegt werden. Die Laser können mit der linken Maustaste oder der **Eingabe**-Taste eingeschaltet werden; ebenso können die Kugeln markiert werden.

Mit der Maus können Sie ebenfalls Bälle verschieben und Markierungen setzen.

Sie können auch die Felder markieren, in denen Sie keine Kugel vermuten. Drücken Sie einfach die rechte Maustaste. Das hilft Ihnen oft ein Gebiet zu finden, in dem möglicherweise eine Kugel liegt. Um beliebige Markierungen zu löschen, drücken Sie noch einmal die gleiche Taste.

Wenn Sie glauben, dass die Anordnung der Bälle korrekt ist, klicken Sie auf **Fertig!**. Sie werden informiert, ob Sie richtig lagen und erhalten Ihre Punkte.

Wenn Sie Bälle falsch platziert hatten, wird die richtige Lösung angezeigt.

Die Punktzahl steigt mit der Zeit (1 Punkt pro Sekunde) und Benutzung der Laser. Sie erhalten 3 Punkte, wenn der Laserstrahl einen Ball trifft oder am Eingangspunkt wieder austritt, und 9 Punkte, wenn er an einem anderen Eingangspunkt austritt. Wenn Sie einen Fehler machen, wird der Punktestand am Ende des Spiels auf 999 gesetzt. Das ist der höchstmögliche Punktestand.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

Sie müssen alle im Spielfeld versteckten Kugeln finden. Ihre Mittel sind begrenzt - Sie können nur die Laser um die Box herum abfeuern. Es gibt drei mögliche Ergebnisse für jeden Laserstrahl, den Sie in die Blackbox schicken:

Ablenkung

Der Strahl wird abgelenkt und tritt an einer anderen Stelle aus, als er reingeschickt wurde. Die Ablenkung wird auf dem Spielfeld durch zusammengehörige Zahlenpaare angezeigt - eine am Eintrittspunkt des Strahls, die andere am Austrittspunkt.

Reflexion

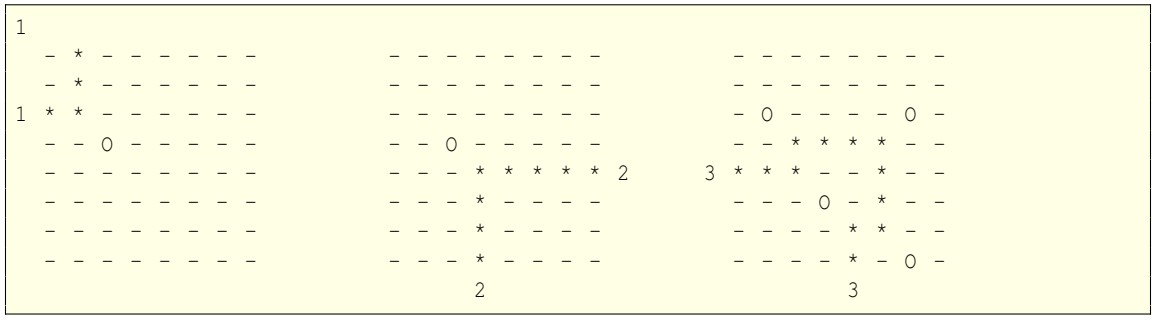
Der Laserstrahl wird gespiegelt und tritt an der gleichen Stelle aus an der er eingetreten ist. Im Spielfeld werden Reflexionen durch ein entsprechendes Symbol gekennzeichnet.

Treffer

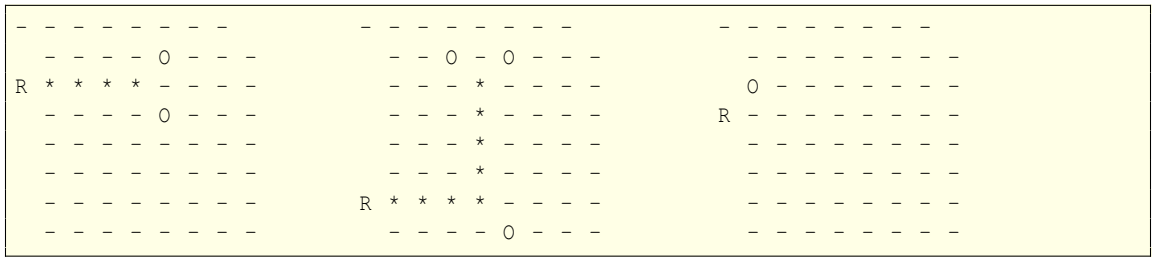
Der Laserstrahl trifft die Kugel direkt und wird absorbiert. Er tritt nicht aus der Blackbox aus. Auf dem Spielfeld wird ein Treffer durch entsprechendes Symbol gekennzeichnet.

Die Regeln für die Ablenkung der Laserstrahlen an den Kugeln lässt sich am besten am Beispiel erklären.
Wenn ein Laserstrahl eine Kugel erreicht, wird er um 90 Grad abgelenkt. Strahlen können beliebig oft abgelenkt werden. Im folgenden Diagramm stellen die Trennstriche leere Felder dar, der Buchstabe **O** steht für eine Kugel. Der Ein- und Austrittspunkt eines jeden Laserstrahls ist durch Nummern gekennzeichnet, wie unter Ablenkung beschrieben. Beachten Sie, dass Ein- und Austrittspunkt eines Laserstrahls immer austauschbar sind. * zeigt den Weg an, den der Strahl geht.

Beachten Sie die relative Position der Kugel und die 90-Grad-Ablenkung, die sie verursacht.

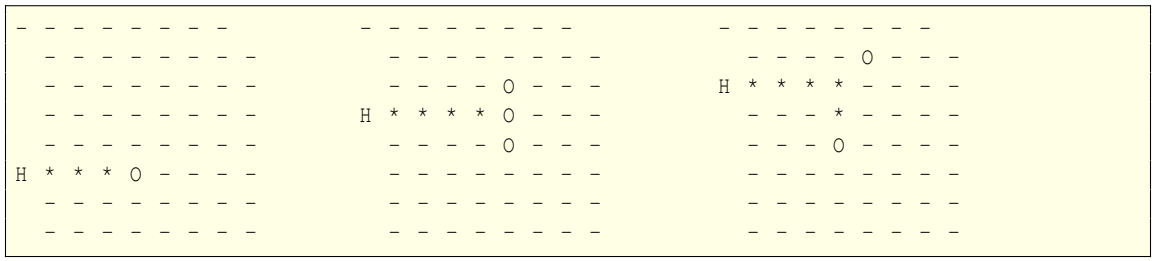


Wie bereits erwähnt, tritt eine Reflexion genau dann auf, wenn der Laserstrahl dort austritt, wo er eingetreten ist. Das kann auf verschiedene Weise geschehen:



Im ersten Beispiel wurde der Laserstrahl von der oberen Kugel nach unten abgelenkt, dann nach links durch die untere Kugel und nimmt so den ursprünglichen Weg wieder auf. Das zweite Beispiel ist ähnlich. Das dritte Beispiel ist ein wenig ungewöhnlich, aber es kann verstanden werden, wenn Sie erkennen, dass der Laserstrahl nie die Gelegenheit hat in die Blackbox zu gelangen. Anderenfalls könnte der Laserstrahl auch in die Blackbox eintreten und sofort wieder austreten, da er nach unten abgelenkt wurde.

Sie haben getroffen, wenn ein Laserstrahl direkt auf eine Kugel stößt:

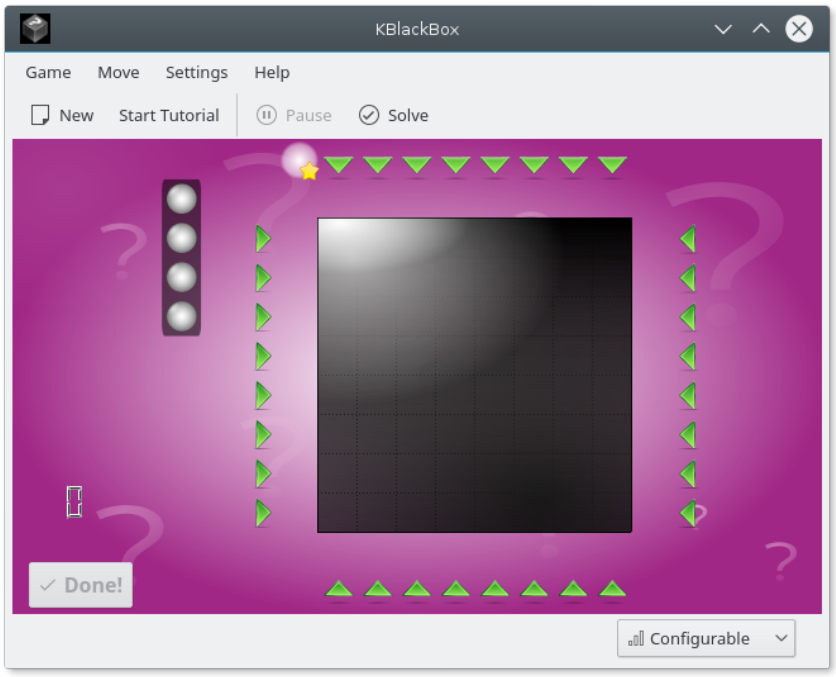


Vergleichen Sie das zweite Beispiel des Treffers mit dem ersten Beispiel der Reflexion.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Spielfeldbeschreibung



Es gibt die folgenden Bereiche auf dem Spielfeld:

Der schwarze Kasten in der Mitte
Sie müssen die Felder markieren, in denen Sie Kugeln vermuten.

Die Laser um den Kasten
Eingeschaltete Laser schießen Lichtstrahlen, nach deren Verschwinden Informationen zu dem Wechselspiel von Laserstrahl und Bällen in der Blackbox erscheinen.

Bälle
„Da liegt eine!" - denken Sie. Diese Marke zeigt an, wo Sie eine Kugel in der Blackbox vermuten.
Bei Spielende werden die richtigen und falschen Positionen der Bälle auch als „Bälle" markiert.

Markierungen für „freie Position“

Auf den Positionen, auf denen Sie keine Bälle vermuten, können Sie diese Markierung verwenden.

4.2 Menüeinträge

Spiel → Neu (Strg+N)

Startet ein neues Spiel (und beendet ein bereits laufendes Spiel).

Spiel → Pause (P)

Hält ein laufendes Spiel an oder startet es wieder.

Beachten Sie, dass die Ergebnisse von Wechselwirkungen bei einem pausierten Spiel versteckt werden.

Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)

Zeigt den Dialog mit der Bestenliste.

Spiel → Einführung beginnen

Startet ein Einführungsspiel. Dies ist der beste Weg, die Spielregeln zu lernen.

Spiel → Neues Sandkasten-Spiel

In diesem Modus wird die Lösung zu Beginn des Spiels angezeigt, um das Verständnis des Spielprinzips zu erleichtern.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Schließt das Fenster und beendet KBlackBox.

Zug → Lösen

Sie geben damit das Spiel auf. Die Lösung - die richtige Position der Bälle - wird dann angezeigt.

Zug → Fertig!

Wenn Sie alle Bälle gesetzt haben, drücken Sie „Fertig!“ um das aktuelle Spiel zu beenden, den erreichten Punktestand zu errechnen und die richtigen Positionen der Bälle anzuzeigen.

Einstellungen → Schwierigkeit

Wählt die Schwierigkeitsstufe des Spiels aus. Schwierigere Spiele enthalten mehr Bälle und eine größere Blackbox. Im Einstellungs-Menü von KBlackBox können Sie die Schwierigkeitsstufe auch individuell anpassen.

> ANMERKUNG
> Spiele mit 4 oder weniger Bällen sind mit Sicherheit lösbar, im Gegensatz zu Spielen mit 5 oder mehr Bällen.

Zusätzlich hat KBlackBox 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.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*

   Ja. Mit den Pfeiltasten können Sie den Cursor steuern, mit der **Eingabe**-Taste Bälle hinzufügen oder entfernen, und mit der **Leertaste** können Sie leere Felder markieren.

2. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*

   Nein, in KBlackBox kann der aktuelle Spielstand zurzeit noch nicht gespeichert werden.

Kapitel 6

Danksagungen und Lizenz

KBlackBox

Programm Copyright 1999-2000 Robert Cimrman cimrman3@students.zcu.cz und 2007 Nicolas Roffet nicolas-kde@roffet.com

Diese Dokumentation wurde von Robert Cimrman geschrieben. Lauri Watts lauri@kde.org hat sie aktualisiert und für KDE 2.0 in Docbock konvertiert. Überarbeitet von Philip Rodrigues phil@kde.org

Deutsche Übersetzung von Maren Pakuramaren@kde.org

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der GNU Free Documentation License veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der GNU General Public License veröffentlicht.