

# Das Handbuch zu KBounce

**Tomasz Boczkowski**

**Korrektur: Eugene Trounev**

**Deutsche Übersetzung: Maren Pakura**



## Das Handbuch zu KBounce

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Spielregeln</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>10</b>
4.1	Die Werkzeugleiste . . . . .	10
4.2	Die Menüeinträge . . . . .	10
4.2.1	Das Menü Spiel . . . . .	10
4.2.2	Das Menü Einstellungen . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Häufig gestellte Fragen</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Einstellungen für das Spiel</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>14</b>

# Tabellenverzeichnis

4.1 Die Knöpfe in der Werkzeugleiste . . . . .	10
--	----

## **Zusammenfassung**

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel KBounce in der Version 21.04

# Kapitel 1

## Einführung

SPIELTYP:  
Rätsel, Arcade

ANZAHL DER SPIELER:  
Einer

KBounce ist ein Arcade- und Rätselspiel für einen Spieler.

KBounce wird auf einem von Wänden umgebenen Feld gespielt. Sie spielen mit zwei oder mehr Bällen, die an den Wänden abprallen. Sie können neue Wände bauen und damit die Größe des aktiven Spielfeldes einschränken.

Ziel des Spiels ist es, mindestens 75 % des Spielfeldes auszufüllen und damit zur nächsten Ebene zu kommen.

## Kapitel 2

# Spielregeln

Das Spielfeld besteht aus einem rechteckigen Gitter umgeben von Wänden. Zwei oder mehr Bälle fliegen durch das Feld und prallen von den Wänden ab. Ziel des Spiels ist es, den freien Raum für die Bälle zu begrenzen.

Die Größe des aktiven Bereiches wird durch das Ziehen neuer Wände verringert, sofern die so abgegrenzten Bereiche keine Bälle enthalten. Eine Ebene ist beendet, wenn es dem Spieler gelingt, die aktive Fläche in der zur Verfügung stehenden Zeit um mindestens 75 % zu verringern.

Neue Wände werden erzeugt, indem Sie mit der linken Maustaste in den aktiven Bereich des Feldes klickt. Von dieser Stelle beginnt eine Wand sich in entgegengesetzte Richtungen auszu-dehnen. Lediglich eine Wand kann sich zur gleichen Zeit ausdehnen.

Wenn sich die Maus über dem Feld befindet, wechselt der Mauszeiger zu zwei entgegengesetzten Pfeilen, entweder horizontal oder vertikal. Die Pfeile zeigen die Richtungen an, in die sich die Wände ausdehnen, wenn Sie mit der linken Maustaste klicken. Diese Richtung können Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste ändern.

Eine neue Wand hat einen „Kopf“, der sich immer weiter vom Startpunkt der Wand entfernt. Eine Wand ist erst dann dauerhaft, wenn der „Kopf“ der Wand an einer anderen Wand angekommen ist. Falls vorher ein Ball mit dieser Wand kollidiert, verschwindet die Wand und ein Leben ist verloren. Wenn ein Ball den Kopf der Wand frontal trifft, dehnt sich die Wand nicht weiter aus und bleibt so, ohne Verlust eines Lebens, bestehen. Wenn ein Ball den Kopf aus irgend einer anderen Richtung trifft, prallt er ab und die Wand dehnt sich normal weiter aus.

## Kapitel 3

# Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

### 3.1 Spielregeln

Das Spiel startet in der ersten Ebene mit zwei Bällen im Spielfeld. Der Spieler hat zwei Leben und 90 Sekunden Zeit, um die Ebene erfolgreich abzuschließen.

In der  $n$ -ten Ebene gibt es  $n + 1$  Bälle. Der Spieler hat  $n + 1$  Leben und  $30 * (n + 2)$  Sekunden Zeit.

Wenn ein Ball mit einer wachsenden Mauer zusammenstößt, verliert der Spieler ein Leben. Eine Ausnahme bildet der Zusammenstoß mit dem „Kopf“ der Wand, dies kostet kein Leben.

Ziel des Spiels ist es, in jeder Ebene mindestens 75 % des Spielfeldes zu besetzen.

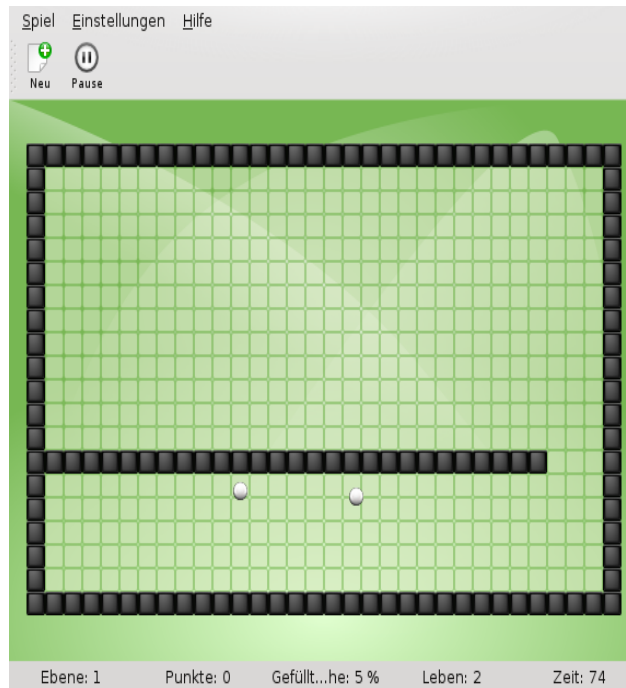
Mit dem Verlust aller Leben und dem Ablauf der Spielzeit ist das Spiel beendet.

Wird eine Ebene erfolgreich abgeschlossen, erhält der Spieler 15 Punkte für jedes verbliebene Leben und einen Bonus, der aus der Anzahl der Bälle und der Anzahl der ausgefüllten Felder über 75 % berechnet wird. Das Spiel geht dann in der nächsten Ebene weiter.

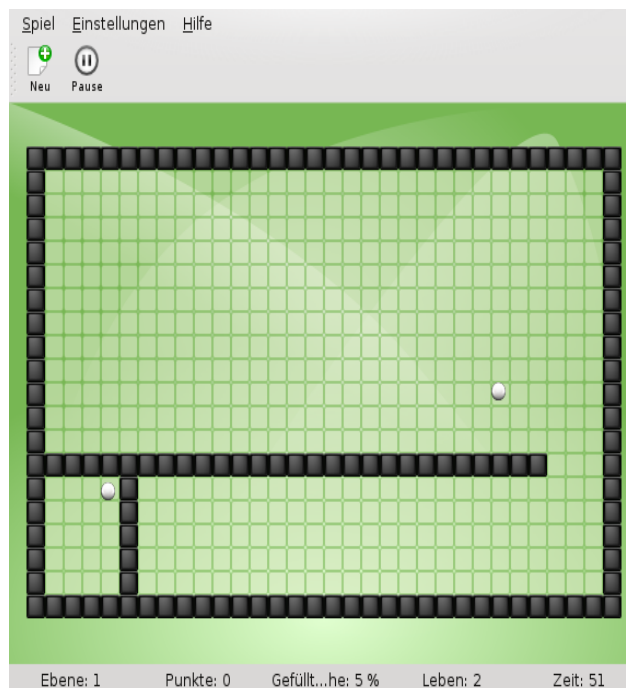
### 3.2 Spielstrategien und Tipps

- Für die meisten Spieler wird das Spiel auf der dritten oder vierten Ebene aufgrund der vielen Bälle bereits sehr schwer.
- Um KBounce erfolgreich zu spielen, sollten Sie „Korridore“ bilden. Um einen Korridor zu bilden, lassen Sie eine Wand in der Nähe einer anderen Wand beginnen und sorgen dafür, dass nur eine der Wände von einem Ball getroffen und die andere somit dauerhaft wird.

## Das Handbuch zu KBounce



So entsteht ein lediglich einige Quadrate hoher, schmaler Korridor auf dem Spielfeld, der an drei Seiten von Wänden umgeben ist. Sobald alle Bälle in den Korridor gesprungen sind, schließen Sie die offene Seite des Korridors mit einer neuen Wand. Obwohl Sie bei jedem Korridor mit dem Verlust eines Lebens rechnen müssen, können Sie mehrere Bälle in einem einzigen Korridor einfangen.



- Ein letzter Tipp — Nehmen Sie sich Zeit. Wie Sie auf der Anzeige **Zeit** unten rechts sehen können, haben Sie viel Zeit. Unnötige Eile bringt Sie hier in Schwierigkeiten.

## Kapitel 4

# Die Benutzeroberfläche

### 4.1 Die Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste ermöglicht einen schnellen Zugriff auf die am häufigsten gebrauchten Funktionen.



Knopf	Name	Menüeintrag	Aktion
	Neu	<b>Spiel → Neu</b>	Startet ein neues Spiel. Im laufenden Spiel wird das Feld gelöscht und die Ebene auf 1 gesetzt.
	Pause	<b>Spiel → Pause</b>	Hält das Spiel an oder setzt es fort.

Tabelle 4.1: Die Knöpfe in der Werkzeugleiste

### 4.2 Die Menüeinträge

#### 4.2.1 Das Menü Spiel

**Spiel → Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

**Spiel → Spiel beenden (Strg+Ende)**

Beendet das aktuelle Spiel.

**Spiel → Pause (P)**

Hält das Spiel an oder setzt es fort.

**Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)**

Öffnet einen Dialog mit der Anzeige der verschiedenen Bestenlisten.

**Spiel → Beenden (Strg+Q)**

Beendet das aktuelle Spiel und schließt KBounce. Der Spielstand eines laufenden Spiels wird nicht gespeichert.

## 4.2.2 Das Menü Einstellungen

### **Einstellungen** → **Geräusche abspielen**

Falls markiert, werden die Geräusche zum Spiel KBounce abgespielt.

### **Einstellungen** → **Schwierigkeitsgrad**

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad für das Spiel. Bei größeren Schwierigkeitsgrad werden die Wände langsamer erzeugt, aber die Bälle bewegen sich schneller. Damit ist es schwieriger, einen Bereich auf dem Spielfeld einzugrenzen.

Zusätzlich hat KBounce 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 das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*  
Ja, um das Design für KBounce zu ändern, wählen Sie **Einstellungen** → **KBounce einrichten ...** in der Menüleiste.
2. *Ich habe einen Fehler gemacht. Kann ich einen Spielzug zurücknehmen?*  
Nein, in KBounce können Sie keinen Zug zurücknehmen.
3. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*  
Nein, KBounce kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.
4. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*  
Nein, in KBounce kann der aktuelle Spielstand nicht gespeichert werden.

## Kapitel 6

# Einstellungen für das Spiel

Im Einrichtungsdialog von KBounce können Sie ein anderes Design für das Spiel auswählen.

Um ein Design einzustellen, wählen Sie es aus der Auswahlliste. Für jeden Eintrag in der Liste wird eine kleine Vorschau links vom Namen des Designs angezeigt. Eine Auswahl wird sofort angewendet,

Sie können zufällige Hintergrundbilder aus einem benutzerdefinierten Ordner mit Bildern auswählen.

Um Ihre Auswahl zu übernehmen, klicken Sie auf den Knopf auf **OK**.

## Kapitel 7

# Danksagungen und Lizenz

KBounce

- Stefan Schimanski [schimmi@kde.org](mailto:schimmi@kde.org) - Ursprünglicher Autor
- Sandro Sigala [ssigala@globalnet.it](mailto:ssigala@globalnet.it) - Bestenliste
- Benjamin Meyer [ben+kbounce@meyerhome.net](mailto:ben+kbounce@meyerhome.net) - Mitarbeit
- Dmitry Suzdalev [dimsuz@gmail.com](mailto:dimsuz@gmail.com)
- Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl) - Portierung nach KDE4 und KGameCavas

Copyright der Dokumentation 2002 Aaron J. Seigo [aseigo@kde.org](mailto:aseigo@kde.org)

Copyright der Dokumentation 2007, Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl)

Dieses Handbuch ist Dennis E. Powell gewidmet.

Deutsche Übersetzung von Maren Pakura [maren@kde.org](mailto:maren@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.