

Das Handbuch zu Bovo

Aron Bostrom
Eugene Trounev
Übersetzung: Burkhard Lück



Das Handbuch zu Bovo

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	5
2	Spielanleitung	6
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	8
3.1	Spielregeln	8
3.2	Spieltipps	8
4	Die Benutzeroberfläche	10
4.1	Menüeinträge	10
5	Häufig gestellte Fragen	11
6	Danksagungen und Lizenz	12

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel Bovo in der Version 1.1

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Brettspiel, Arcade

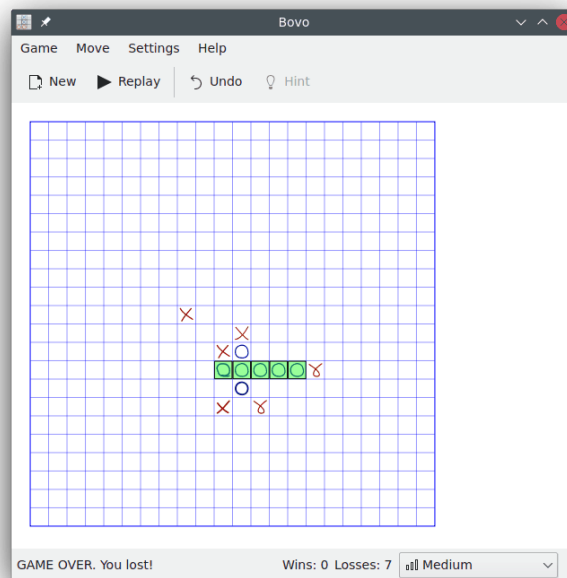
ANZAHL DER SPIELER:
Zwei

Bovo ist ein Gomoku (aus dem japanischen *gomoku narabe*, wörtlich „Fünf Punkte“) ähnliches Spiel für zwei Spieler, bei dem die Gegner abwechselnd ihre jeweiligen Piktogramme auf dem Brett platzieren. Das Ziel des Spiels ist es, fünf der eigenen Symbole in einer durchgehenden Reihe vertikal, horizontal oder diagonal zu verbinden.

HINWEIS:
Auch bekannt als: Fünf verbinden, Fünf in einer Reihe, X und O, Nullen und Kreuze

Kapitel 2

Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS:

Verbinden Sie fünf Ihrer eigenen Symbole in einer durchgehenden Reihe vertikal, horizontal oder diagonal.

Beim ersten Start von Bovo wird ein Demomodus gestartet, bei dem zwei KI-Spieler gegeneinander antreten. Sie können mit dem Knopf **Neu** in der Werkzeugleiste, dem Menüeintrag **Spiel** → **Neu** oder durch das voreingestellte Tastenkürzel **Strg+N** jederzeit ein neues Spiel starten.

HINWEIS:

Da der erste Spieler dem zweiten gegenüber immer einen Vorteil hat, führen die Spieler bei jedem neuen Spiel abwechselnd den ersten Zug aus.

Wenn Sie der erste Spieler sind, starten Sie das Spiel, indem Sie Ihr Piktogramm irgendwo auf dem Spielfeld platzieren. Als zweiter Spieler warten Sie, bis der erste Spieler sein Piktogramm

Das Handbuch zu Bovo

platziert hat und verfahren dann ebenso. Sie können ihr Symbol in jedes Quadrat auf dem Feld setzen, sofern es noch nicht besetzt ist (sei es von einem eigenen Symbol oder dem des Gegners).

Sie müssen durch geschicktes Setzen ihrer Symbole verhindern, dass Ihr Gegner fünf Markierungen in einer durchgehenden Reihe vertikal, horizontal oder diagonal anordnet. Gleichzeitig müssen Sie fünf Ihrer eigenen Symbole vertikal, horizontal oder diagonal in einer durchgehenden Reihe platzieren. Wer zuerst Erfolg damit hat, gewinnt die Runde.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Die Spieler setzen abwechselnd ihre jeweiligen Symbole auf das Spielbrett.
- Ein bereits platziertes Symbol kann vom Spieler weder bewegt noch durch ein anderes Symbol ersetzt werden.
- Spieler müssen in jeder Runde einen Zug ausführen und können nicht aussetzen.
- Der Spieler, der fünf Symbole in einer geraden Linie (sei es vertikal, horizontal oder diagonal) verbinden kann, gewinnt das Spiel.

3.2 Spieltipps

- Beim ersten Start von Bovo muss die Größe des Spielfelds angepasst werden. Verändern Sie die Fenstergröße wie gewünscht, das Spielbrett wird der neuen Fenstergröße angepasst.
- Beim ersten Start von Bovo wird ein Demomodus gestartet, bei dem zwei KI-Spieler gegeneinander antreten.
- Wenn Bovo vor Spielende geschlossen wird, wird das laufende Spiel automatisch gesichert. Entdeckt Bovo beim Start ein automatisch gesichertes Spiel, wird dieses wiederhergestellt. Anderenfalls wird ein Demomodus gestartet.
- Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Neu**, wählen im Menü **Spiel** → **Neu** oder drücken auf der Tastatur **Strg+N**.
- Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, wird das laufende Spiel als verloren gewertet.
- Der Schwierigkeitsgrad kann über das Auswahlfeld **Schwierigkeitsgrad** am rechten Ende der Statusleiste oder mit **Einstellungen** → **Schwierigkeitsgrad** in der Menüleiste geändert werden.
- Der Schwierigkeitsgrad ändert sich umgehend.
- Sie können das Design von Bovo mit **Einstellungen** → **Design** in der Menüleiste wechseln. Das Design wird umgehend geändert.

Das Handbuch zu Bovo

- Animationen können auf Wunsch mit **Einstellungen** → **Animation** in der Menüleiste an- oder ausgeschaltet werden.
- Wenn Sie bemerken, dass Sie einen sehr schlechten Zug getätigt haben, können Sie diesen über die Werkzeugleiste, die Menüleiste oder durch das Standard-Tastenkürzel **Strg+Z** zurücknehmen.
Sie können bis zum Anfang des Spiels alle Spielzüge zurücknehmen.
- Falls Sie nicht wissen, welchen Zug Sie tätigen sollen, können Sie mit dem Knopf **Tipp** einen Tipp vom Computer-Spieler erhalten. Der von Bovo vorgeschlagene Spielzug wird dann für kurze Zeit angezeigt.
- Wenn ein Spiel zu Ende ist, wird der Knopf **Vorführung** aktiviert, der das letzte Spiels wieder vorführt.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

Spiel → **Vorführung**

Das letzte Spiel vorführen.

Spiel → **Beenden (Strg+Q)**

Wählen Sie diesen Eintrag, wird das aktuelle Spiel und auch Bovo beendet.

Zug → **Zurücknehmen (Strg+Z)**

Nimmt den zuletzt ausgeführten Zug wieder zurück.

Zug → **Tipp (H)**

Einen Tipp für den nächsten Zug anzeigen. Der von Bovo vorgeschlagene Spielzug wird dann für kurze Zeit angezeigt.

Einstellungen → **Design**

Auswahl eines der Designs **Scribble**, **Hoher Kontrast**, **Spacy** oder **Gomoku** für das Spiel.

Einstellungen → **Animation**

Schaltet die Animation ein oder aus.

Einstellungen → **Schwierigkeitsgrad**

Auswahl von verschiedenen Schwierigkeitsstufen von **Lächerlich einfach** bis **Unmöglich** für das Spiel.

Zusätzlich hat Bovo 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 Bovo zu ändern, wählen Sie **Einstellungen** → **Design** in der Menüleiste.
2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*
Nein, Bovo kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.
3. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*
Nein, in Bovo können Sie den aktuellen Spielstand nicht speichern.
4. *Wo finde ich die Bestenliste?*
In Bovo gibt es keine Bestenliste.

Kapitel 6

Danksagungen und Lizenz

Bovo

Programm Copyright 2002, 2007 Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Dokumentation Copyright 2007 Aron Boström aron.bostrom@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.