

Das Handbuch zu KAtomic

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

Korrektur: Mike McBride

Deutsche Übersetzung: Maren Pakura

Deutsche Übersetzung: Matthias Kiefer



Das Handbuch zu KAtomic

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	6
2	Spielanleitung	7
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	8
3.1	Spielregeln	8
3.2	Spielstrategien und Tipps	8
4	Die Benutzeroberfläche	9
4.1	Menüeinträge	9
4.2	Standard-Tastenkürzel	10
5	Häufig gestellte Fragen	11
6	Danksagungen und Lizenz	12

Tabellenverzeichnis

4.1	Kurzbefehle	10
-----	-------------------	----

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel KAtomic in der Version 4.0

Kapitel 1

Einführung

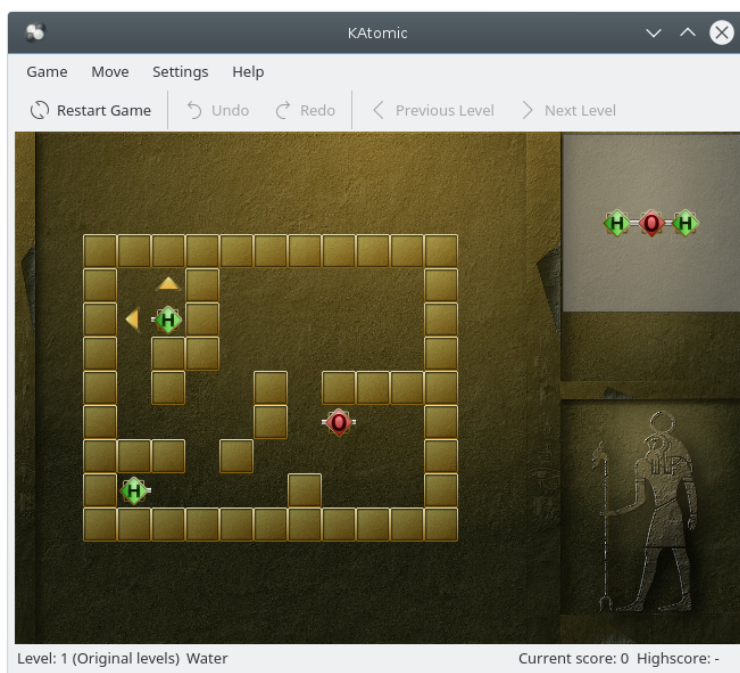
SPIELTYP:
Logik, Arcade

ANZAHL DER SPIELER:
Einer

KAtomic ist sowohl ein unterhaltsames als auch lehrreiches Spiel über molekulare Strukturen. Es verwendet eine vereinfachte zweidimensionale Ansicht der zum Molekül gehörenden Elemente. Ein Molekül ist in seine verschiedenen Atome aufgeteilt und auf dem Spielfeld verstreut. Um die aktuelle Ebene abzuschließen und zur nächsten zu gelangen, muss der Spieler die Moleküle wieder zusammensetzen.

Kapitel 2

Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS:

Bauen Sie die Moleküle wieder zusammen, indem Sie die Atome durch Umherschleiben verbinden.

KAtomic wird die erste Ebene laden, wenn Sie das Spiel starten und Sie können umgehend beginnen. In der rechten oberen Ecke sehen Sie die richtige Zusammensetzung der Moleküle, die Sie bauen sollen. Um zu spielen, klicken Sie auf ein Atom. Sie werden dann grüne Pfeile sehen, die in die Richtungen deuten, in die das Atom bewegt werden kann. Um das Atom zu bewegen, klicken Sie auf den gewünschten Pfeil. Ein Atom hört erst auf, sich zu bewegen, wenn es auf ein anderes Atom oder eine Wand trifft; überlegen Sie sich ihre nächsten Züge also gut. Sie können Ihr Molekül an jedem Ort des Spielfeldes zusammenbauen, aber manche Orte sind einfacher zu erreichen als andere. Wenn ein Molekül zusammengebaut wurde, erreichen Sie die nächste Ebene.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Spielsteine können bei jedem Zug nur in eine Richtung bewegt werden.
- Sobald ein Atom sich bewegt, stoppt es erst, wenn es an eine Wand oder ein anderes Atom stößt.
- Um zur nächsten Ebene zu gelangen, müssen Sie zuerst die aktuelle abschließen. Sobald ein Spieler eine bestimmte Ebene abschließt, wird die nächste automatisch freigegeben und geöffnet.
- Ein Spieler kann nur zwischen bereits freigegebenen Ebenen wechseln.
- Der Spielverlauf wird bei Erreichen einer anschließenden Ebene automatisch gesichert und beim nächsten Spielstart wieder geladen.

3.2 Spielstrategien und Tipps

- Überprüfen Sie vor jedem Spielzug das fertige Molekül über das Vorschaubild.
- Prüfen Sie als nächstes das Spielfeld und planen Sie Ihre Züge. Bedenken Sie, dass es nicht immer möglich ist, ein einmal bewegtes Atom in die Startposition zurück zu bringen.
- Überlegen Sie sich jeden Zug und versuchen Sie, sich den Verlauf vorzustellen, den das Atom nimmt, wenn Sie auf einen der Richtungspfeile klicken.
- Wenn Sie die Tastatur zum Bewegen der Atome verwenden, stellen Sie vorher sicher, dass das richtige Atom ausgewählt ist. Sie können die **Tab**-Taste benutzen, um die Auswahl der Atome zu wechseln.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

Spiel → Laden ... (Strg+O)

Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

Spiel → Spiel neu starten (F5)

Startet die aktuelle Ebene neu.

Spiel → Speichern (Strg+S)

Speichert den aktuellen Spielstand auf die Festplatte.

Spiel → Vorherige Ebene (Strg+P)

Wechselt zur vorherigen Ebene

Spiel → Nächste Ebene (Strg+N)

Wechselt zur nächsten Ebene

Spiel → Spielpaket auswählen ...

Zeigt alle verfügbaren Spielpakete und ermöglicht es, zusätzliche Pakete herunterzuladen, die von anderen Benutzern im Internet zur Verfügung gestellt werden.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Das Spiel wird beendet und KAtomic verlassen.

Zug → Zurücknehmen (Strg+Z)

Nimmt den zuletzt ausgeführten Zug wieder zurück.

Zug → Wiederherstellen (Strg+Umschalt+Z)

Wenn Sie vorher einen Zug zurückgenommen haben, können Sie den Zug hiermit wiederherstellen.

Zug → Alles zurücknehmen

Nimmt alle ausgeführten Züge wieder zurück.

Zug → Alles wiederherstellen

Stellt alle zurückgenommenen Züge wieder her.

Einstellungen → Animationsgeschwindigkeit

Stellen Sie hier die Animationsgeschwindigkeit auf **Langsam**, **Normal** oder **Schnell** ein.

Zusätzlich hat KAtomic 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 Standard-Tastenkürzel

Folgende Tastenkürzel sind als Standard eingestellt:

Laden	Strg+O
Spiel neu starten	F5
Speichern	Strg+S
Vorige Ebene	Strg+P
Nächste Ebene	Strg+N
Beenden	Strg+Q
Zurücknehmen	Strg+Z
Wiederherstellen	Strg+Umschalt+Z
Atom abwärts	Pfeil runter
Atom nach links	Pfeil links
Atom nach rechts	Pfeil rechts
Atom aufwärts	Pfeil hoch
Nächstes Atom	Tab
Vorheriges Atom	Umschalt+Tab
Hilfe	F1
Was ist das?	Umschalt+F1

Tabelle 4.1: Kurzbefehle

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Woher weiß ich, wie das Molekül aussehen muss?*

Sie sehen das fertige Molekül im Vorschaubild in der rechten oberen Ecke des Fensters.

2. *Wie bewege ich ein Atom?*

Klicken Sie mit Ihrem Mauszeiger auf einen Spielstein (Atom) , um ihn zu bewegen. Die möglichen Richtungen werden durch Pfeile sichtbar. Klicken Sie auf einen Pfeil, um das Atom in die gewünschte Richtung zu bewegen. Alternativ können Sie die Tastatur verwenden. Verwenden Sie die **Tab**-Taste, um zwischen den Spielsteinen zu wechseln und die Pfeiltasten, um den ausgewählten Spielstein zu verschieben.

3. *Kann ich die Atome mit der Tastatur bewegen?*

Ja. Verwenden Sie die **Tab**-Taste, um zwischen den Atomen zu wechseln, und die Pfeiltasten, um das ausgewählte Atom zu bewegen.

4. *Wenn ich ein Atom verschiebe, bewegt es sich an der gewünschten Stelle vorbei. Wie kann ich es dazu bringen, dort anzuhalten?*

Das ist nicht möglich. Ein Atom hört erst auf, sich in eine Richtung zu bewegen, wenn es auf eine Wand oder ein anderes Atom trifft.

5. *Ich kann die Ebene nicht bewältigen. Gibt es ein Hinweis-System oder eine automatische Lösung?*

Nein. Unglücklicherweise stellt KAtomic zurzeit kein Hinweis-System zur Verfügung. Der einzige Weg, eine Ebene zu beenden, besteht darin, sie zu bewältigen.

Kapitel 6

Danksagungen und Lizenz

Atomic Entertainment Copyright 1999 Stephan Kulow cool@kde.org und Cristian Tibrna tibrna@kde.org.

Copyright für Atomic: Andreas Wuest AndreasWuest@gmx.de

Copyright 2000 für die Dokumentation: Dirk Doerflinger ddoerflinger@gmx.net

Korrektur gelesen von Michael McBride no mail

Deutsche Übersetzung von Matthias Kiefer [kiefert@kde.org](mailto:kiefer@kde.org) und Maren Pakura 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.