Das Handbuch zu KMines

Nicolas Hadacek
Michael McBride
Anton Brondz
Entwickler: Nicolas Hadacek
Korrektur: Lauri Watts
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura

Das Handbuch zu KMines

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung **6**

2 Spielanleitung **7**

3 Spielregeln, Spielstrategien und Tipps **9**

3.1 Spielregeln 9

3.2 Spielstrategien und Tipps 9

4 Befehle und Tastenkürzel **10**

4.1 Menüeinträge 10

4.2 Standard-Tastenkürzel 10

5 Häufig gestellte Fragen **12**

6 Spieleinstellungen **13**

7 Danksagungen und Lizenz **14**

Tabellenverzeichnis

4.1 Tastenkürzel 11

Zusammenfassung

KMines ist Umsetzung des klassischen Minesweeper-Spiels für KDE..

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Strategiespiel, Brettspiel

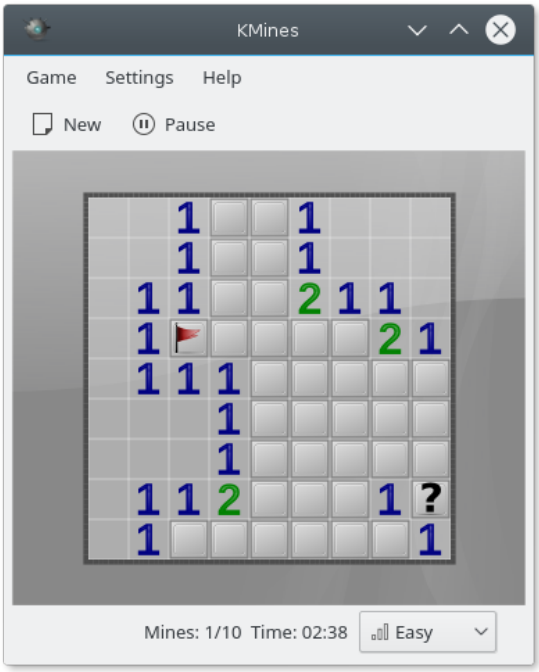
ANZAHL DER SPIELER:
Einer

KMines ist das klassische Minesweeper-Spiel. Ziel ist es, alle leeren Felder aufzudecken, ohne dass eine Mine explodiert. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mine explodiert. Die Zahlen zeigen die Anzahl der Minen in den angrenzenden Felder an.

Kapitel 2

Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS:
Finden Sie alle versteckten Minen auf dem Spielfeld.



Sie müssen zum Spielen von KMines eine Maus mit drei Tasten verwenden, um Felder aufzudecken oder zu markieren. (Bei Mäusen mit zwei Tasten können Sie die mittlere Maustaste mit einem gleichzeitigen Klick der linken Maustaste und rechten Maustaste simulieren). Hier sind die Details beschrieben:

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um ein Feld aufzudecken. Ist darin eine Mine, so explodiert sie und das Spiel ist beendet. Ein Feld ohne Mine wird aufgedeckt, zusammen mit allen angrenzenden Feldern ohne Mine. Befinden sich in angrenzenden Feldern Minen, wird die Anzahl der benachbarten Felder mit Minen angezeigt. Jedes Feld, ausgenommen Eck- und Randfelder, hat 8 angrenzende Felder.

ANMERKUNG
Ein Klick mit der linken Maustaste auf ein Feld mit Fahne ist sicher und es geschieht nichts.

Die rechte Maustaste markiert ein Feld mit einer rote Fahne als Mine, ein weiterer Klick mit einem Fragezeichen als unsicher. Das Fragezeichen kann nützlich sein, wenn Sie sich über die Positionen der Minen nicht sicher sind.Die mittlere Maustaste versucht, die acht umgebenden Felder aufzudecken, wenn dort bereits die richtige Anzahl von Feldern als Minenfeld markiert sind. Dies ist sehr nützlich, da es viel schneller geht, als alle Felder einzeln aufzudecken.Wenn aber ihre Fahnen nicht richtig stehen, so explodiert eine Mine.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Der Spieler muss die Lage aller Minen finden, um das Spiel zu gewinnen.
- Erst am Ende des Spiels kennt der Spieler die Lage aller Felder mit Minen.
- Wenn eine Mine explodiert, ist das Spiel beendet.
- Die Zahlen zeigen die Anzahl den Minen in angrenzenden Feldern.

3.2 Spielstrategien und Tipps

- Verwenden Sie die angezeigten Zahlen, um angrenzende Felder mit Minen zu finden.
- Markieren Sie Felder, in denen Sie Minen vermuten. Auch wenn sich dadurch die angezeigte Zahl für die gefundenen Minen ändert, kann Ihre Annahme trotzdem falsch sein.
- Überlegen Sie vor jedem Klick, bei einem Fehler kann eine Mine explodieren und Sie haben das Spiel verloren.
- Wenn Sie in einem Feld eine Mine vermuten, bearbeiten Sie die umgebenden Felder, um durch die dadurch angezeigten Zahlen Gewissheit zu erhalten.
- Versuchen Sie, alle Minen so schnell wie möglich zu finden, je kürzer die Zeit, desto besser ist Ihre Punktwertung.

Kapitel 4

Befehle und Tastenkürzel

Im nächsten Abschnitt werden einige Menüeinträge kurz beschrieben.

4.1 Menüeinträge

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

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 die Bestenliste (die kürzeste Zeit) für jeden Schwierigkeitsgrad an.

Spiel → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet KMines.

Einstellungen → **Schwierigkeitsgrad**

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad aus einem Untermenü wählen.

Es gibt drei Standard-Ebenen **Einfach** (9x9 Felder, 10 Minen), **Mittel** (16x16 Felder, 40 Minen) und **Schwierig** (30x16 Felder, 99 Minen). Es gibt auch die Möglichkeit unter **Benutzerdefiniert** eine individuelle Feldgröße zu wählen.

Falls Sie **Benutzerdefiniert** auswählen, werden die im Dialog **Einrichten - KMines** eingestellten Werte verwendet.

Zusätzlich hat KMines 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

Die folgende Tabelle zeigt die Standard-Tastenkürzel.

Tastenkombination	**Aktion**
Strg+**N**	Neues Spiel
P	Pause
Strg+**Q**	Beendet KMines
F1	Handbuch zu KMines
Umschalt+**F1**	„Was ist das?"-Hilfe
Strg+**H**	Bestenliste anzeigen

Tabelle 4.1: Tastenkürzel

Diese Tastenbelegungen können Sie im Menü **Einstellungen** → **Kurzbefehle festlegen ...** ändern.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*
   Ja, wählen Sie im Menü **Einstellungen** → **KMines einrichten …**.
2. *Kann ich auch mit mehr Minen auf einem größeren Feld spielen?*
   Ja, wählen Sie im Auswahlfeld unten rechts eine andere Ebene.

Kapitel 6

Spieleinstellungen

Um die Einstellungen für das Spiel zu ändern, öffnen Sie mit **Einstellungen** → **KMines einrichten …** einen Dialog.

Aus der Seite **Allgemein** können Sie folgende Einstellungen für das Spiel ändern.

Fragezeichen-Marker (?) verwenden

Ist dies aktiviert, dann können Sie das Fragezeichen-Symbol zum Markieren von unsicheren Feldern verwenden. Die Markierung kann mit der rechten Maustaste umgeschaltet werden.

Zurücksetzen von KMines erlauben

Ist dies aktiviert, dann können Sie ein KMines-Spiel zurücksetzen, wenn Sie nur noch raten können und der letzte Rateversuch falsch war.

Spielstand beim Zurücksetzen deaktivieren

Ist dies aktiviert, dann können Sie beim Zurücksetzen die Bewertung abschalten.

Markieren mit linkem Mausklick auf ein Feld

Wenn aktiviert, dann hat das Klicken mit der linken Maustaste auf ein Feld den gleichen Effekt wie das Klicken mit der mittleren Maustaste.

Auf der zweiten Seite können Sie ein Design einstellen. Wählen Sie ein Design aus der Liste. Für jeden Eintrag in der Liste wird eine kleine Vorschau links vom Namen des Designs angezeigt. Eine Auswahl wird sofort angewendet,

auf der dritten Seite stellen Sie Höhe und Breite des Spielfeldes sowie die Anzahl der Minen für ein benutzerdefiniertes Spiel ein.

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

KMines Copyright 1996-2007

AUTOREN

- Nicolas Hadacek hadacek@kde.org
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Copyright für die Dokumentation 2000 Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Dokumentation für KDE 2.0 von Mike McBride no mail überarbeitet

Bearbeitung für KDE 3.2 von Philip Rodrigues phil@kde.org.

Deutsche Übersetzung von 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.