

SelfLinux-0.13.1



Das Handbuch zu Schlangenrennen



Autor: Michel Filippi
Formatierung: Frank Börner (f.boerner@selflinux.org)
Lizenz: GFDL

Michel Filippi
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura
Version 0.4.0 (2005-12-17)
Copyright © 2000 Michel Filippi

Schlangenrennen ist ein Spiel der Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Sie sind eine hungrige Schlange und versuchen alle Äpfel im Raum zu essen, bevor Sie diesen verlassen.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung

2 Spielregeln

- 2.1 Um zu gewinnen
- 2.2 Punktvergabe
 - 2.2.1 Vor der abgelaufenen Zeit
 - 2.2.2 Nachdem die Zeit abgelaufen ist
 - 2.2.3 Wenn die Computerschlange eine Objekt isst
 - 2.2.4 Andere Punkte

3 Benutzereinstellungen

- 3.1 Erstellen Sie Ihre eigenen Räume

4 Menü-Referenz

- 4.1 Das Menü Spiel
- 4.2 Das Menü Einstellungen
- 4.3 Das Menü Hilfe

5 Danksagungen und Lizenz

1 Einleitung

Schlangenrennen ist ein Spiel der Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Sie sind eine hungrige Schlange und versuchen alle Äpfel im Raum zu essen, bevor Sie diesen verlassen.

2 Spielregeln

2.1 Um zu gewinnen

Um das Schlangenrennen zu gewinnen, müssen Sie alle Äpfel im Raum essen und ihn dann durch den Ausgang verlassen, der sich oben öffnet.

- * Jeder gegessene Apfel lässt Sie wachsen.
- * Falls Sie auf eine Wand treffen, sterben Sie.
- * Falls Sie mit sich selbst zusammenstoßen, sterben Sie ebenfalls.
- * Falls Sie der Ball auf den Kopf trifft, sterben Sie.
- * Falls Sie zu lange brauchen, alle Äpfel zu essen, erscheinen noch mehr von ihnen.

2.2 Punktvergabe

2.2.1 Vor der abgelaufenen Zeit

Vor der abgelaufenen Zeit, erhalten Sie die Punkte:

- * Ein Punkt für einen roten Apfel + ein Bonus, der von Ihrem Schwierigkeitsgrad abhängt.
- * Fünf Punkte für einen goldenen Apfel + ein Bonus, der von Ihrem Schwierigkeitsgrad abhängt + zwei Punkte für jede Computerschlange + zwei Punkte für jeden Ball.
- * Das doppelte Ihres Schwierigkeitsgrades in Punkten, wenn Sie den Raum verlassen + ein Bonus, der von Ihrem Schwierigkeitsgrad abhängt.

2.2.2 Nachdem die Zeit abgelaufen ist

Nachdem die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie die Punkte:

- * Ein Punkt für einen roten Apfel.
- * Zwei Punkte für einen goldenen Apfel.
- * Ihr Schwierigkeitsgrad in Punkten, wenn Sie den Raum verlassen + Bonus, der von Ihrem Schwierigkeitsgrad abhängt.

2.2.3 Wenn die Computerschlange eine Objekt isst

Wenn die Computerschlange eine Objekt isst, verlieren Sie:

- * Zwei Punkte für einen roten Apfel.
- * Fünf Punkte für einen goldenen Apfel.

2.2.4 Andere Punkte

Sie erhalten 20 Punkte, wenn Sie eine Computerschlange töten.

3 Benutzereinstellungen

3.1 Erstellen Sie Ihre eigenen Räume

Um Ihre eigenen Räume zu erstellen, kopieren Sie sich einen der Räume von `$KDEDIR/share/apps/ksnake/levels` nach `$HOME/.kde/share/apps/ksnake` und bearbeiten Sie ihn mit einem Bitmap-Editor. Sie können ihn dann in `Einstellungen->Erste Ebene` auswählen.

4 Menü-Referenz

4.1 Das Menü Spiel

Spiel->Neu Strg+N
Startet ein neues Spiel.

Spiel->Pause P
Hält das Spiel an.

Spiel->Bestenliste anzeigen Strg+H
Zeigt den Dialog mit der Bestenliste.

Spiel->Beenden Strg+Q
Beendet Schlangenrennen.

4.2 Das Menü Einstellungen

Einstellungen->Statusleiste anzeigen/ausblenden
Blendet die Statusleiste ein bzw. aus.

Einstellungen->Kurzbefehle festlegen ...
Öffnet den KDE-Standarddialog zur Änderung der Tastenkürzel für Schlangenrennen.

Einstellungen->Schlangenrennen einrichten ...

- * Öffnet den Einrichtungsdiallog von Schlangenrennen, um die Einstellungen zu ändern.
- * Auf der Seite Allgemein können Sie die Geschwindigkeit der Schlangen, die Zahl von Schlangen und Bällen und ihr Verhalten einstellen.
- * Wählen Sie eine Farbe oder ein Bild als Hintergrund auf der Seite Erscheinungsbild.
- * Wählen Sie die Startebene von 1 bis 24 auf der Seite Erste Ebene

4.3 Das Menü Hilfe

Hilfe->Handbuch zu KSnake F1
Startet das Hilfe-System von KDE mit der KSnake-Hilfe (diesem Dokument).

Hilfe->Was ist das? (Umschalt+F1) Umschalt+F1
Ändert den Mauscursor zu einer Kombination von Zeiger und Fragezeichen. Das Klicken auf ein Element innerhalb von KSnake öffnet ein Hilfefenster, das die Funktion des Elementes beschreibt (sofern es Hilfe für das bestimmte Element gibt).

Hilfe->Probleme oder Wünsche berichten ...
Öffnet den Dialog für Problemberichte, in dem Sie Fehler und Wünsche berichten können.

Hilfe->Über KSnake
Zeigt Versions- und Autoreninformationen an.

Hilfe->Über KDE
Zeigt Versionsinformation und Grundsätzliches zu KDE an.

5 Danksagungen und Lizenz

KSNAKE Copyright 2000, *Michel Filippi*

Dokumentation Copyright 2000 *Michel Filippi* und *Robert Williams*.

Deutsche Übersetzung von  [Maren Pakura](#)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.