

Het handboek van KDiamond

Stefan Majewsky

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van KDiamond

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
3	Spelregels, strategieën en tips	8
3.1	Regels	8
4	Overzicht van het interface	9
4.1	Menu-items	9
4.2	Sneltoetsen	10
5	Dankbetuiging en licentie	11

Lijst van tabellen

4.1 Sneltoetsen	10
---------------------------	----

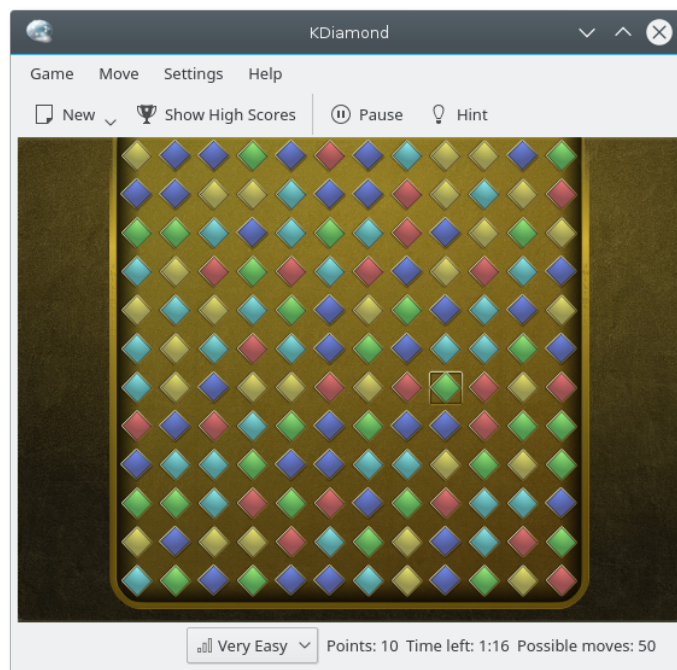
Samenvatting

KDiamond, een drie-op-een-rij spel.

Hoofdstuk 1

Inleiding

KDiamond is een spel voor één speler.



Het doel van het spel is om drie gelijke ruiten op één rij te krijgen.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

De speler ziet een rechthoekig speelbord met daarop verschillend gekleurde diamanten. Het doel is om door het wisselen van naburige diamanten een rij van drie gelijke diamanten te krijgen. Deze rij zal vervolgens verdwijnen en het speelbord wordt aangevuld met nieuwe diamanten. De speeltijd is beperkt, probeer daarom zoveel mogelijk rijen op te bouwen om een hoge score te krijgen.

Klik op een diamant en vervolgens op een van zijn burens. Vervolgens zullen de diamanten van plaats wisselen. (U kunt ook een diamant selecteren en daarna naar een van de burens verslepen om ze van plaats te laten wisselen). Als dat geen rij van tenminste drie diamanten oplevert dan zal de wisseling ongedaan gemaakt worden. De statusbalk toont de nog resterende tijd, het aantal verdiende punten en het aantal mogelijke verplaatsingen.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Regels

- Wanneer een rij is verwijderd waardoor de diamanten omlaag vallen om de gaten op te vullen dan kan het gebeuren dat zich nieuwe rijen vormen. Probeer zulke cascades te krijgen omdat u daarvoor extra punten krijgt: u krijgt 1 punt voor de rij die creëerde, 2 punten voor de eerste cascade, 3 punten voor de volgende cascade, enzovoort.
- Probeer om een rij meer dan 3 diamanten te maken. U verdient voor elke twee extra verwijderde diamanten een extra seconde.
- Wanneer u de moeilijkheidsgraad **Moeilijk** kiest dan komen er meer soorten diamanten waardoor het moeilijker is om een rij te maken. Daartegenover staat dat het speelbord groter is bij de moeilijkheidsgraad **Gemakkelijk** waardoor het gemakkelijker is om een mogelijke wissel te vinden.
- Het spel stopt als er geen wissels meer mogelijk zijn. Met name bij de moeilijkheidsgraad **Moeilijk** moet u daarop letten als u uw volgende wissel kiest.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel. Het maakt een willekeurig bord met de huidige moeilijkheidsgraad.

Spel → Pauze (P)

Pauzeer de speeltijd. Klik opnieuw op het menu-item om het spel te hervatten. Merk op dat het bord verdwijnt wanneer het spel wordt gepauzeerd omdat het oneerlijk zou zijn als u naar goede zetten zou kunnen zoeken zonder de tijdsdruk.

Spel → Topscores tonen... (Ctrl+H)

Toont een dialoog met de hoge scores voor de verschillende moeilijkheidsgraden.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit het programma.

Zet → Tip (H)

Markeert een diamant voor een wissel.

Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Hier kunt u de moeilijkheidsgraad in een submenu selecteren.

Er zijn vijf niveaus in de moeilijkheidsgraad:

- **Zeer eenvoudig:** 12 rijen, 12 kolommen, 5 soorten diamanten.
- **Gemakkelijk:** 10 rijen, 10 kolommen, 5 soorten diamanten.
- **Gemiddeld:** 8 rijen, 8 kolommen, 5 soorten diamanten.
- **Moeilijk:** 8 rijen, 8 kolommen, 6 soorten diamanten.
- **Erg moeilijk:** 8 rijen, 8 kolommen, 7 soorten diamanten.

Instellingen → Meldingen instellen...

Dit item toont de standaard instellingendialoog van KDE voor meldingen, waar u de meldingen (geluiden, zichtbare berichten, etc.) in gebruik bij KDiamond kunt aanpassen.

Instellingen → KDiamond configureren... (Ctrl+Shift+,)

Toont een dialoog voor het kiezen van een grafisch thema voor het spel. Welke thema's beschikbaar zijn is afhankelijk van de huidige installatie. U kunt ook nieuwe thema's downloaden die door onafhankelijke ontwerpers zijn ontworpen.

Bovendien heeft KDiamond de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu-instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

4.2 Sneltoetsen

De standaard sneltoetsen zijn:

Start een nieuw spel	Ctrl+N
Pauze	P
Topscores tonen	Ctrl+H
Tip	H
Afsluiten	Ctrl+Q
Help	F1
Wat is dit?	Shift+F1

Tabel 4.1: Sneltoetsen

Hoofdstuk 5

Dankbetuiging en licentie

KDiamond

Programma copyright 2008, 2009 bij Stefan Majewsky majewsky@gmx.net

Documentatie copyright 2008, 2009, 2010 bij Stefan Majewsky majewsky@gmx.net

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff stroet43@zonnet.nl.

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).