

Het handboek van Konquest

Nicholas Robbins

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Het handboek van Konquest

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Hoe te spelen	6
3	Spelregels, strategieën en tips	9
3.1	Regels	9
3.2	Strategieën en tips	9
4	Menu's	10
4.1	Menu-items	10
5	Veel voorkomende vragen	11
6	Dankbetuigingen en licentie	12

Samenvatting

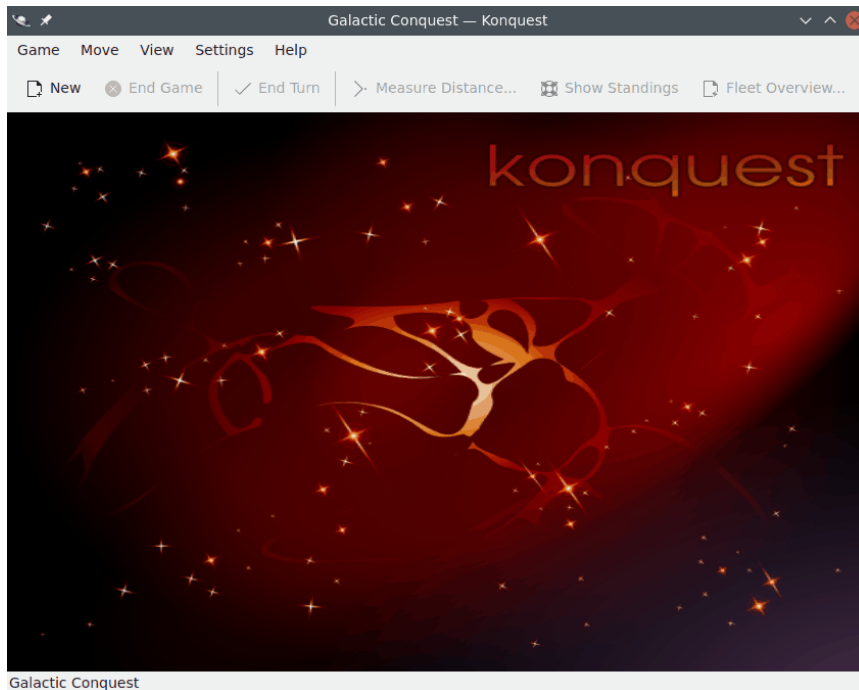
Konquest is een spel over galactisch veroveren

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Strategie, bord

AANTAL SPELERS:
Meer dan één speler



Hoofdvenster van Konquest.

Konquest is de KDE versie van GNU-Lactic. Spelers veroveren andere planeten door er schepen heen te zenden. Het doel is een interstellair rijk op te bouwen en uiteindelijk alle andere planeten van spelers te veroveren. Konquest kan tegen iemand anders worden gespeeld of tegen een computer.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

Als u Konquest opstart, druk dan op **Nieuw** om een nieuw spel te starten. U krijgt een dialoog te zien waarin u allerlei informatie moet invoeren om uw spel in te stellen. In de lijst hieronder staan de volgende parameters voor het nieuwe spel:

Spelers

- Aantal spelers met **Toevoegen** of **Verwijderen** van spelers
- Namen van de spelers
- Type spelers (computer versus mens)
- Moeilijkheidsgraad van de computerspelers (gemakkelijk/normaal/moeilijk)

Om de naam van de speler te wijzigen, dubbelklik in de kolom **Naam** en bewerk het. Om het type speler te wijzigen, open de afrollijst door dubbel te klikken in de kolom **Type**. Het is ook mogelijk om het type van de nieuwe spelers te selecteren met het afrollijst van de knop **Toevoegen**.

Er zijn twee typen menselijke spelers in Konquest, namelijk **Menselijk (speler)** en **Menselijk (toeschouwer)**. De laatste optie biedt het bekijken van het spel zonder er aan deel te nemen.

Het type speler met Kunstmatige Intelligentie kan gekozen worden uit **Standaard (zwak)** (een speler die niet agressief is in de aanval of in de verdediging), **Standaard (offensief)** (een agressief aanvallende speler) en **Standaard (defensief)** (een speler met een defensieve strategie).

Naast deze klassieke spelers met kunstmatige intelligentie, is **Becai (gebalanceerd)** een gebalanceerde speler die het meeste van Section 3.2 in overweging neemt.

Hou er rekening mee dat de actuele moeilijkheidsgraad van elke tegenstander afhangt van uw eigen strategie. Als u zelf agressief speelt, zal een agressieve kunstmatige speler gemakkelijker zijn te verslaan dan een defensieve speler en omgekeerd.

Kaart

Neutrale planeten: Aantal neutrale planeten.

Breedte: en **Hoogte:** van de kaart in stenen.

Het wijzigen van de **Eigenaar**, **Slachtofferpercentage**: en **Productie**: niveau van een specifieke planeet.

De verdeling van planeten wijzigen. Druk op **Willekeurig** om het willekeurig te maken.

U kunt de planeet selecteren met de kaartminiatuur in het midden van het paneel **Kaart**. Klik gewoon met de linkermuisknop op de planeet en wijzig daarna de gewenste opties.

Opties

Blinde kaart: of u wel of niet informatie over planeten van de tegenstander kunt zien.

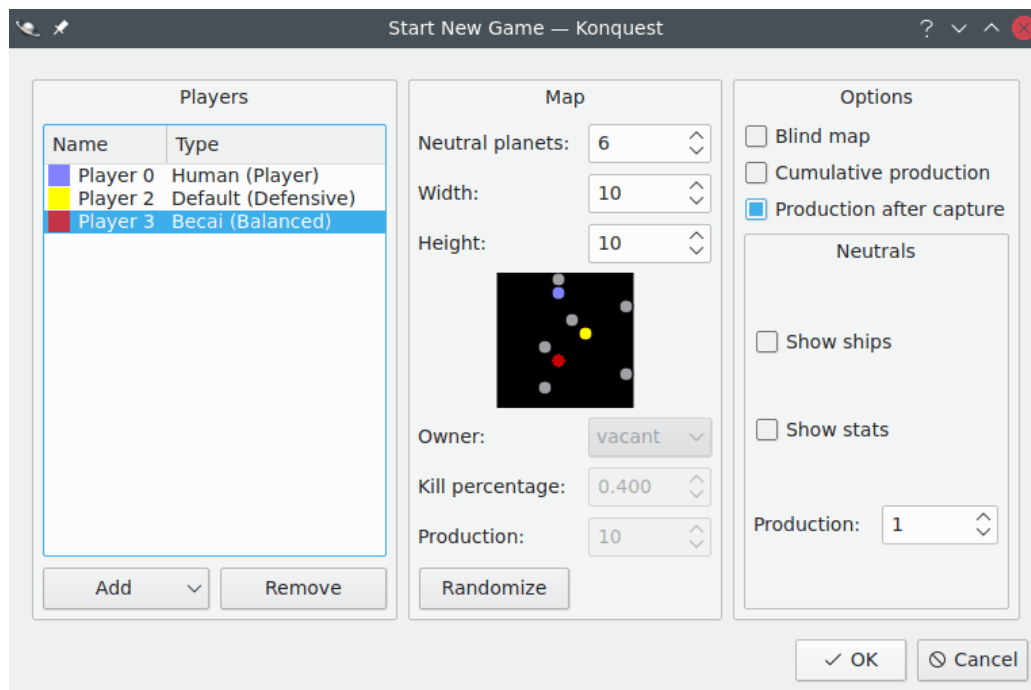
Cumulatieve productie: of het wel of niet is ingeschakeld.

Production na vangst: of het onmiddellijk is ingeschakeld.

Schepen tonen: toestaan de hoeveelheid schepen en andere statistieken weer te geven voor neutrale planeten.

Statistieken tonen: stel het productieniveau in voor neutrale planeten.

Wanneer u klaar bent met het wijzigen van deze instellingen (optioneel), klik op **OK** om het spel te starten.

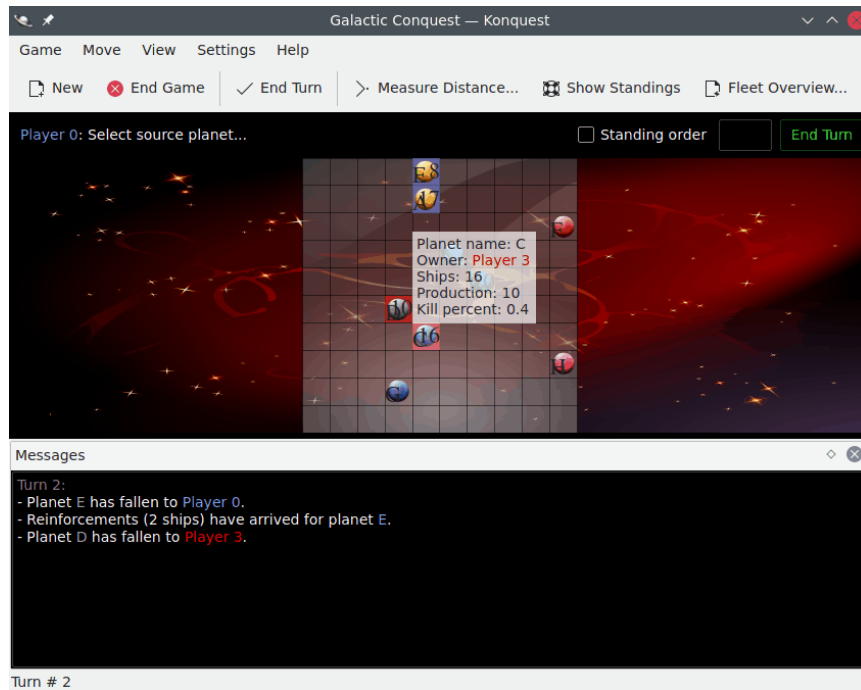


Dialog Nieuw spel van Konquest.

Nadat het spel is gestart, krijgt u het speelbord te zien. Blanco vakjes is lege ruimte. Eerst bezit elke speler één planeet. De achtergrond van de planeet heeft de kleur van de speler. Als u de muis over een planeet beweegt, krijgt u extra informatie te zien. Zonder de optie **Blinde kaart** ingeschakeld bij het selecteren van een spel, ziet u alle informatie over alle planeten als u met de muis over de planeet beweegt. Als u de optie **Blinde kaart** hebt geactiveerd bij het starten van een nieuw spel, dan ziet u alleen de naam van de planeet op planeten die zijn veroverd door tegenstanders. De informatie kan bevatten:

- **Planeetnaam:**
- **Eigenaar:**
- **Schepen:**
- **Schepen aan de beurt:**
- **Productie:**
- **Slachtofferpercentage:**

Het handboek van Konquest



Konquest spelen.

De **Naam van de planeet** is hoe naar de planeet wordt verwezen in het spel. Planeten hebben een alfabetische naam in hoofdletters. **Eigenaar** is wie eigenaar is van de planeet. Als de planeet wordt veroverd door een andere speler, dan verandert dat. **Schepen** is het huidige aantal schepen op de planeet. **Schepen aan de beurt** verschijnt alleen als u een staande order voor die planeet hebt staan, anders is deze er niet. **Productie** is het aantal schepen dat de planeet elke beurt produceert. De productie varieert van planeet tot planeet, maar blijft altijd hetzelfde. **Slachtofferpercentage** is een maat voor de effectiviteit van de geproduceerde schepen op die planeet. Aanvalsvloten nemen het slachtofferpercentage van hun planeet van vertrek en defensievloten gebruiken het slachtofferpercentage van de planeet die zij verdedigen. U kunt de naam van de planeet, de eigenaar en het huidige aantal schepen op een planeet gemakkelijk zien in het vierkant waarin de planeet zich bevindt. De eigenaar wordt gerepresenteerd door de achtergrondkleur van de planeet, de naam staat in de linkerbovenhoek en het aantal schepen staat in de hoek rechtsonder.

Om schepen van een planeet naar een ander te zenden, selecteert u de planeet waarvan u schepen wilt verzenden, voer het aantal schepen in in het groene vakje in de rechtsbovenhoek en druk op **Enter**. Herhaal deze procedure totdat u alle schepen die u wilt verzenden hebt verzonden. Als u elke beurt een constante hoeveelheid schepen van één planeet naar een ander wilt versturen, voer dat aantal in en activeer het vakje **Staande order** en druk op **Enter**. De Schepen aan de beurt van de staande order zullen verzonden worden aan het einde van de beurt. Wanneer u klaar bent, drukt u op **Beurt beëindigen**. Wanneer alle spelers één beurt hebben gedaan, dan verschijnen er dialoogvakjes die u het laatste nieuws geven. Het spel gaat zo verder totdat één van de spelers eigenaar is van de gehele galaxy.

TIP

Er kan sneltoets voor de actie **Beurt beëindigen** worden ingesteld met het menu-item **Instellingen** → **Sneltoetsen instellen....**

Voor meer informatie lees de sectie over [Sneltoetsen gebruiken en aanpassen](#) van de KDE-fundamentals.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Regels

- Schepen kunnen niet meer stoppen als ze planeet verlaten hebben.
- Schepen kunnen in de ruimte geen andere schepen aanvallen.
- Schepen kunnen op planeten opgeslagen worden voor gebruik later.
- Een planeet kan niet weggegeven worden.
- Een speler kan een beurt overslaan door op de knop **Beurt beëindigen** klikken zonder een schip te lanceren.

3.2 Strategieën en tips

- Het spel gaat helemaal over het bouwen van schepen. Probeer zo snel mogelijk zoveel als mogelijk is planeten te krijgen om meer schepen te bouwen dan elk van uw tegenstanders.
- Doe geen aanval op een planeet met minder dan 10 schepen, tenzij u het kunt veroveren.
- Val neutrale planeten aan voordat planeten van de tegenstander worden aangevallen.
- Splits het opslaan uw schepen over verschillende planeten.
- Plan uw aanval van tevoren.
- De liniaal gebruiken om de afstand tussen planeten te vinden.
- Het informatievenster voor informatie over planeten voor een aanval.
- Als deze informatie aan u bekend is, is er een voorkeur om een planeet aan te vallen met een lage slachtofferverhouding van een planeet met een hoge.

Hoofdstuk 4

Menu's

4.1 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Spel beëindigen (Ctrl+End)

Beëindig het huidige spel, zonder sluiten van Konquest.

Spel → Afstand meten...

De afstand meten wordt toegestaan. Klik met de linkermuisknop op twee planeten om hun afstand te zien.

Spel → Vlootoverzicht...

Opent een venster om gedetailleerde informatie over alle vloten te tonen.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Beëindigt het spel.

Zet → Beurt beëindigen

Stelt u in staat een beurt te beëindigen vanuit het hoofdmenu.

Beeld → Berichten tonen

Het berichtenpaneel tonen of verbergen.

Beeld → Stand tonen

De tabel met de stand van de huidige speler tonen of verbergen.

Bovendien heeft Konquest 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.

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

1. *Kan ik schepen een andere richting opsturen wanneer ze een planeet hebben verlaten?*
Nee, wanneer een schip een planeet verlaat, dan kan ze niet worden gestopt of in een andere richting worden gestuurd.
2. *Betekenen de verschillende kleuren en vormen van de planeten iets?*
Nee, ze zijn willekeurig.
3. *Hoe weet ik waar mijn schepen zijn?*
Klik **Stand tonen**. Het geeft u informatie over vloten die in de lucht zijn.
4. *Ik heb al mijn planeten verloren, maar ik ben nog steeds in het spel, waarom?*
U hebt het spel niet verloren, dan nadat u alle schepen hebt verloren.
5. *Kan ik schepen op een planeet opslaan voor later gebruik?*
Ja, u zou ze echter op meerdere planeten moeten opslaan om in staat te zijn om ze naar naburige planeten te verzenden.
6. *Kan het thema worden gewijzigd?*
Nee, dat is op dit moment niet mogelijk.

Hoofdstuk 6

Dankbetuigingen en licentie

Konquest

GNU-Lactic Conquest Project, KDE versie door Russ Steffen, rsteffen@bayarea.net.

Copyright (c) 1998 door het GNU-Lactic Conquest Project

Documentatie copyright 2000 Nicholas Robbins logik9000@chartermi.net

Documentatie copyright 2012 Viktor Chynarov

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 Niels Reedijk nielx@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Rinse de Vries rinsedevries@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](#).