

# Het handboek van KSpaceDuel

**Andreas Zehender**

**Eugene Trounev**

**Vertaling van het handboek: Niels Reedijk**

**Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries**



## Het handboek van KSpaceDuel

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Hoe te spelen</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Spelregels, strategieën en tips</b>	<b>7</b>
3.1	Overzicht van speelveld van KSpaceDuel. . . . .	7
3.2	Standaard sneltoetsen . . . . .	8
3.3	Regels . . . . .	8
3.3.1	Over energiepunten. . . . .	8
3.3.2	Over kogels en mijnen. . . . .	8
3.3.3	Over trefferpunten . . . . .	9
3.3.4	Opwaarderingen . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Menu-items</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Veel voorkomende vragen</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Spelconfiguratie</b>	<b>12</b>
6.1	Spelertoetsen . . . . .	12
6.2	Spelconfiguratie . . . . .	12
6.2.1	<b>Algemeen</b> . . . . .	13
6.2.2	<b>Spel</b> . . . . .	13
6.2.3	<b>Kogel</b> . . . . .	13
6.2.4	<b>Mijn</b> . . . . .	14
6.2.5	<b>Schip</b> . . . . .	14
6.2.6	<b>Zon</b> . . . . .	14
6.2.7	<b>Starten</b> . . . . .	15
6.2.8	<b>Opwaarderingen</b> . . . . .	15
<b>7</b>	<b>Dankbetuigingen en licentie</b>	<b>16</b>

## **Samenvatting**

Deze documentatie beschrijft het spel van KSpaceDuel versie 2.0

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

SPELTYPE:  
Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:  
Twee

Het idee achter KSpaceDuel is eenvoudig, maar verslavend. Ieder van twee mogelijke spelers bestuurt een satellietruimteschip die om de zon draait. Bij de voortgang van het spel moeten spelers het ruimteschip van de tegenstander vernietigen. Zodra de satelliet van de tegenstander is vernietigd, wint de overblijvende speler de ronde.

## Hoofdstuk 2

# Hoe te spelen

**DOEL:**

Vernietig de satelliet van de tegenstander en houdt de eigen satelliet intact.

KSpaceDuel laadt direct in de spelmodus; de actie start echter niet voordat een speler de eerste zet doet.

**NOTITIE:**

Als de satelliet van de tegenstander bestuurd wordt door de ingebouwde kunstmatige intelligentie, dan start de spelactie niet eerder dan wanneer de menselijke speler de eerste zet doet.

In KSpaceDuel bestuurt u de rotatie, versnelling en wapens van het ruimteschip. Uw satelliet wordt door de zwaartekracht constant naar de zon getrokken. U moet de rotatie en versnelling van uw ruimteschip aanpassen om het op koers te houden.

**NOTITIE:**

Te dicht bij de zon komen laat de satelliet exploderen.

U moet tegelijkertijd de bewegingen van uw tegenstander in het oog houden en uw wapens, bestaande uit kogels en mijnen, gebruiken om het ruimteschip van uw vijand te vernietigen.

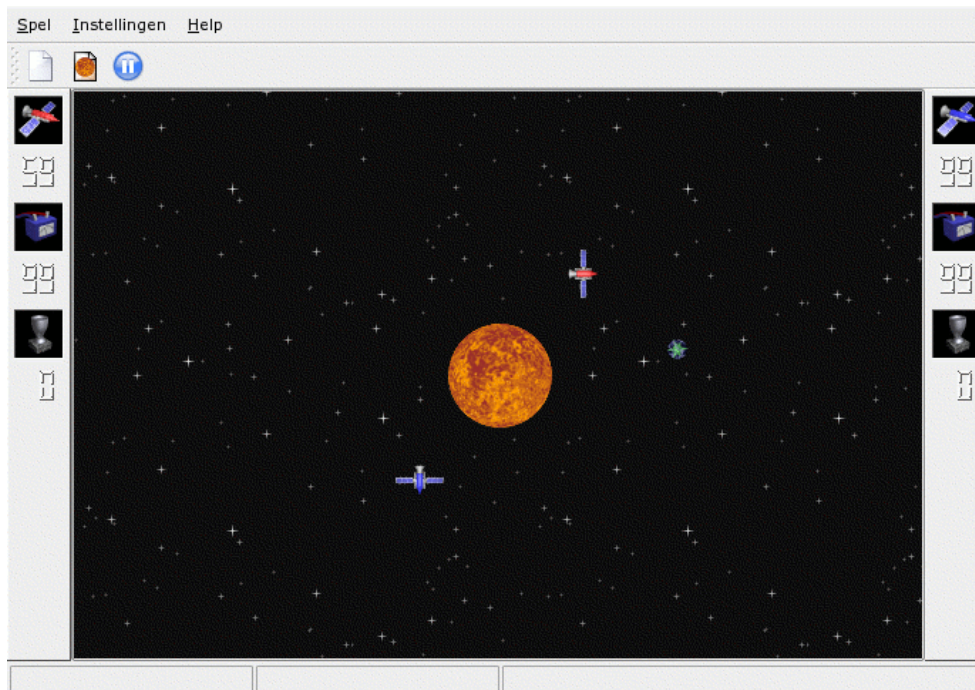
**NOTITIE:**

Uw eigen wapens zijn net zo gevaarlijk voor uw satelliet als ze zijn voor de vijand.

## Hoofdstuk 3

# Spelregels, strategieën en tips

### 3.1 Overzicht van speelveld van KSpaceDuel.



- De bovenzijde van het speelgebied wordt ingenomen door de menubalk en de werkbalk.
- Het centrale gedeelte van het scherm van KSpaceDuel is het speelveld.
- Links en rechts van het speelveld bevinden zich de informatieschermen van de rode en blauwe speler.
- Het bovenste vak van het informatiescherm representeert het 'puntentotaal' van het ruimteschip.
- Het middelste vak van het informatiescherm representeert de batterijkraft.
- Het onderste vak van het informatiescherm toont het aantal gewonnen spellen van de speler.
- Onderlangs het speelgebied loopt de statusbalk.

## 3.2 Standaard sneltoetsen

De volgende tabel bevat de standaard sneltoetsen van KSpaceDuel.

Actie	Rode speler	Blauwe speler
Linksom draaien	S	Pijl links
Rechtsom draaien	F	Pijl rechts
Versnellen	E	Pijl omhoog
Schieten	D	Pijl omlaag
Mijnen	A	Invoegen

**NOTITIE:**

Om deze toetsen te wijzigen, zie de sectie genaamd [Spelinstellingen](#).

## 3.3 Regels

### 3.3.1 Over energiepunten.

- Elke speler bestuurt één schip.
- De schepen kunnen draaien, accelereren, schieten en mijnen leggen.
- Elk schip heeft een beperkte hoeveelheid energie voor rotatie, versnelling, schieten en mijnen leggen.
- Elk schip heeft een beperkte hoeveelheid energie.
- Schepen absorberen zonne-energie vereist voor de werking van het schip. De hoeveelheid energie die het schip krijgt hangt af van de afstand tot en richting naar de zon.

**NOTITIE:**

Een schip krijgt meer energie in de buurt van de zon en minder energie in de buurt van de rand. Het krijgt de volle energielading als de zon direct op de zonnepanelen schijnt en minder of geen energie als de zon vanuit een hoek op de panelen schijnt of aan de andere zijde van de panelen.

### 3.3.2 Over kogels en mijnen.

- Kogels vliegen rond de zon net als een schip.
- Mijnen hebben een hoeveelheid energie die ze op dezelfde positie houdt. Als de energie op is valt de mijn in de zon en vervallen.
- Hoe dicht de mijn zich bij de zon bevindt, des te meer energie deze nodig heeft om op zijn plaats te blijven.
- Mijnen kunnen met kogels worden vernietigd.
- Standaard heeft een schip 5 kogels en 3 mijnen.



### 3.3.3 Over trefferpunten

- Botsingen met eigen kogels of die van de vijand of mijnen vermindert de trefferpunten.
- Als twee schepen tegen elkaar botsen zal het zwakkere schip worden vernietigd en worden de trefferpunten van het sterkere schip verminderd met de hoeveelheid trefferpunten van het zwakkere schip.
- Als het het aantal trefferpunten van de satelliet nul wordt dan explodeert deze.
- Als een satelliet met de zon botst dan wordt deze vernietigd ongeacht het aantal overblijvende trefferpunten.

### 3.3.4 Opwaarderingen

Van tijd tot tijd verschijnen opwaarderingen op het speelveld.

Er zijn vier verschillende opwaarderingen:

#### **Mijn**

Het maximum aantal mijnen wordt verhoogd.

#### **Kogel**

Het maximum aantal kogels wordt verhoogd.

#### **Energie (geel vierkantje)**

De energie van de speler wordt verhoogd.

#### **Schild (blauwe bol)**

De speler krijgt trefferpunten.

## Hoofdstuk 4

# Menu-items

**Spel → Nieuw (Ctrl+N)**

Start een nieuw spel met KSpaceDuel.

**Spel → Nieuwe ronde (Ctrl+R)**

Start een nieuwe ronde in het huidige niveau.

**Spel → Pauze (P)**

Zet het spel stil.

**Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)**

Beëindigt KSpaceDuel

**Instellingen → KSpaceDuel instellen...**

Opent een configuratiedialoog waarin u de spelinstellingen kunt aanpassen. Zie hoofdstuk [Spelopties](#) voor meer informatie.

Bovendien heeft KSpaceDuel 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. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*  
Nee. Op dit moment heeft KSpaceDuel slechts een thema.
2. *Ik heb een fout begaan. Kan ik deze ongedaan maken?*  
Nee. KSpaceDuel heeft geen 'Ongedaan maken' mogelijkheid.
3. *Ik kom er niet achter wat hier te doen! Zijn er tips?*  
Nee. KSpaceDuel heeft geen 'Tip' mogelijkheid. Als u echter aandachtig door de sectie [Spelregels, strategieën en tips](#) leest dan zou dit geen probleem mogen zijn.
4. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*  
Nee. KSpaceDuel heeft geen 'Opslaan' mogelijkheid.

## Hoofdstuk 6

# Spelconfiguratie

### 6.1 Spelertoetsen

KSpaceDuel heeft een standaardset toetsen waarmee u het spel kunt bedienen. Voor een lijst met standaardtoetsen kunt u terecht in de sectie [Standaard sneltoetsen](#).

Toetsen kunnen ingesteld worden door **Instellingen** → **Sneltoetsen instellen...** te selecteren in de menubalk.

Dit opent een dialoog waarin u alle sneltoetsen, incl. de toetsen die gebruikt worden om de ruimteschepen te bedienen, kogels af te vuren en mijnen te leggen.

U ziet dat elke speler (rood en blauw) 5 toetsen heeft voor het draaien naar links en naar rechts, versnellen, schieten en mijnen leggen.

Als u de toetsen naar wens hebt ingesteld, dan klikt u op **OK** om de wijzigingen door te voeren.

Om de standaardtoetsen te herstellen klikt u op de knop **Standaard**. Om de wijzigingen te bekrachtigen klikt u op de knop **OK**.

Als u de wijzigingen die u hebt gemaakt niet wilt gebruiken, klik dan op de knop **Annuleren**. Uw wijzigingen worden dan genegeerd.

### 6.2 Spelconfiguratie

Alle instellingen van KSpaceDuel zijn te configureren.

Als u de spelinstellingen wilt wijzigen, selecteer menuoptie **Instellingen** → **KSpaceDuel instellen...** in de menubalk.

Dit opent een dialoog met twee secties, genaamd **Algemeen** en **Spel**. De eerste sectie is vrij eenvoudig, de tweede bevat 7 tabbladen.

De instellingen zijn verzameld in verschillende configuraties. U kunt kiezen uit meerdere voorinstelde configuraties.

Als u de configuratie **Aangepast** kiest, dan kunt u alle instellingen zelf bepalen.

#### OPMERKING

Als u **Aangepast** niet hebt geselecteerd, dan kunt u geen wijzigingen aanbrengen in de spelconfiguratie.

**TIP**

Als u zelf een interessante configuratie hebt gevonden, stuur deze dan naar de auteur van het spel. Hij kan deze dan opnemen in een toekomstige versie van het programma. Stuur het gedeelte [Spel] uit het bestand `~/ .kde/share/config/kspaceduelrc` op.

Als u klaar bent met het wijzigen van de instellingen, klik dan op de knop **OK** om uw wijzigingen te bekrachtigen.

Als u de standaard instelling wilt herstellen, klik dan op de knop **Standaard**. Om deze wijziging te bekrachtigen klikt u op de knop **OK**.

Als u uw wijzigingen niet wilt gebruiken en terug wilt naar de vorige configuratie, klik dan op de knop **Annuleren**. Al uw wijzigingen zullen dan verloren gaan.

De instellingen zijn:

## 6.2.1 Algemeen

### Trefferpunten

Deze twee schuifregelaars bepalen de trefferpunten van beide spelers bij de aanvang van het spel. U kunt het aantal trefferpunten van een speler verlagen om die speler een handicap te geven.

### Verversingstijd

De tijd tussen twee schermvervingen in milliseconden. Alle andere instellingen zijn onafhankelijk van de verversingstijd.

### Rode speler

Hier kunt u bepalen of de rode speler wordt bedient door de computer en kunt u de moeilijkheidsgraad van deze computerspeler instellen. Experimenteer met de verschillende niveaus om een te vinden die bij u past.

### Blauwe speler

Dit werkt hetzelfde als de opties voor de **Rode speler**, zoals hierboven is beschreven.

## 6.2.2 Spel

### Speelsnelheid

Bepaalt de snelheid van het hele spel.

## 6.2.3 Kogel

### Schietsnelheid

De snelheid van de kogels

### Energiebehoefte

De hoeveelheid energie die per schot wordt verbruikt.

### Max. aantal

Het maximum aantal kogels die per speler op het scherm aanwezig kunnen zijn.

**Schade**

Het aantal trefferpunten voor de toegebrachte schade als een kogel een schip raakt.

**Levensduur**

De maximale levensduur van een kogel.

**Herlaadtijd**

De tijd die het schip nodig heeft om een kogel te herladen.

## 6.2.4 Mijn

**Mijnbrandstof**

De hoeveelheid brandstof voor een mijn.

**Energiebehoefte**

De hoeveelheid energie benodigd om een mijn te leggen.

**Activeringstijd**

De tijd dat een mijn inactief is.

**Schade**

Het aantal trefferpunten dat verloren gaat als een schip een mijn raakt.

**Max. aantal**

Het maximum aantal mijnen dat een speler op het scherm kan plaatsen.

**Herlaadtijd**

De tijd dat een schip nodig heeft om een mijn te herladen.

## 6.2.5 Schip

**Versnelling**

De acceleratie van de schepen

**Energiebehoefte**

De energie die een schip nodig heeft om te accelereren.

**Rotatiesnelheid**

De snelheid waarmee een schip draait.

**Energiebehoefte**

De energie die nodig is om een schip te draaien.

**Schade bij botsing**

Het aantal punten dat verloren gaat als twee schepen tegen elkaar botsen.

## 6.2.6 Zon

**Zonne-energie**

De sterkte van de zon. Hoe hoger de waarde, hoe sneller schepen worden opgeladen.

**Zwaartekracht**

De sterkte van de aantrekkingskracht van de zon.

## 6.2.7 Starten

### **Positie X en Positie Y**

De positie van de schepen aan het begin van een nieuwe ronde. De schepen beginnen elk aan een kant van de zon.

### **Snelheid X en Snelheid Y**

De snelheid aan het begin van een nieuwe ronde.

## 6.2.8 Opwaarderingen

### **Verschijningstijd**

De maximum tijd tussen het verschijnen van twee opwaarderingen.

### **Levensduur**

De maximale levensduur van een opwaardering.

### **Energieomvang**

De hoeveelheid energie die een speler ontvangt van een energie-opwaardering.

### **Schildomvang**

De hoeveelheid punten die een speler ontvangt van een schildopwaardering.

## Hoofdstuk 7

# Dankbetuigingen en licentie

KSpaceDuel

Programma copyright 1999-2000 Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de)

Documentatie copyright 2000 Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de)

Documentatie bijgewerkt voor KDE 2.0 Mike McBride [no mail](mailto:no mail)

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](mailto:nielx@kde.nl).

Dit document is vertaald in het Nederlands door Rinse de Vries [rinsedevries@kde.nl](mailto: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](#).