

Het handboek van KBounce

Tomasz Boczkowski

Nalezer: Eugene Trounev

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning



Het handboek van KBounce

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
3	Spelregels, strategieën en tips	8
3.1	Spelregels	8
3.2	Strategieën en tips	8
4	Overzicht van het interface	10
4.1	De werkbalk	10
4.2	De menuopties	10
4.2.1	Het menu Spel	10
4.2.2	Het menu Instellingen	11
5	Veel voorkomende vragen	12
6	Spelconfiguratie	13
7	Dankbetuigingen en licentie	14

Lijst van tabellen

4.1	Werkbalkknoppen	10
-----	---------------------------	----

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel KBounce versie 21.04

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE: Puzzel, Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS: Eén

KBounce is een arcade spel voor één speler met de elementen van een puzzel.

Het wordt gespeeld op een veld dat omgeven wordt door muren, met twee of meer ballen die zich door het veld bewegen en terugkaatsen tegen de muren. De speler kan nieuwe muren bouwen, waarmee de grootte van het actieve veld wordt verkleind.

Het doel van het spel is om minstens 75% van het veld te vullen en naar het volgende niveau te promoveren.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

De speleer wordt weergegeven als een rechthoekig opgetild veld omgeven door muren. Twee of meer ballen gaan rond in het veld en kaatsen terug van de muren. Het doel van het spel is om de afmeting van de ruimte voor de ballen te beperken.

De grootte van het actieve deel van het veld wordt verkleind door nieuwe muren te maken die de gebieden zonder ballen omsluiten. Om een niveau te voltooien dient de speler de grootte van het actieve veld tenminste 75% te verkleinen binnen de toegestane tijd.

Nieuwe wanden worden gemaakt door met de linkermuisknop te klikken in een actief deel van het veld. Vanaf dat punt begint één muur te groeien in tegengestelde richting vanuit het vierkant waarop met de muis is geklikt. Er kan maximaal één muur in twee richtingen op het scherm groeien.

Als de muisaanwijzer in het veld staat, dan wordt de cursor getoond als een pijlenpaar die beiden in tegengestelde richting wijzen, horizontaal of verticaal. De pijlen wijzen in de richting waarin de muren zullen groeien als er met de linkermuisknop is geklikt. De richting kan worden veranderd door met de rechtermuisknop te klikken.

Een nieuwe muur heeft een 'kop' die wegloopt van het punt waar met de muis is geklikt. Een muur wordt pas permanent als deze 'kop' een andere muur raakt. Als de bal botst tegen een deel van de muur, de kop uitgezonderd, voordat de kop een andere muur heeft geraakt zal de nieuwe muur volledig verdwijnen en bent u een leven kwijt. Als de bal botst tegen de kop in de richting van de groeiende muur, dan stap de muur met groeien en wordt permanent. Hierbij gaat er geen leven verloren. Als de bal van een andere kant botst met de kop, dan stuitert de bal weg en groeit de muur verder.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Spelregels

Het spel start op niveau 1 waarin twee ballen rondgaan in het veld. De speler heeft twee levens en 90 seconden om het niveau met succes te voltooien.

Op het n -de niveau zijn er $n + 1$ ballen. De speler krijgt $n + 1$ levens. Deze krijgen $30 * (n + 2)$ seconden om het te voltooien.

Wanneer een bal botst met een groeiende muur verliest de speler één leven. Een uitzondering is de botsing met de 'kop' van de muur wanneer er geen leven verloren gaat.

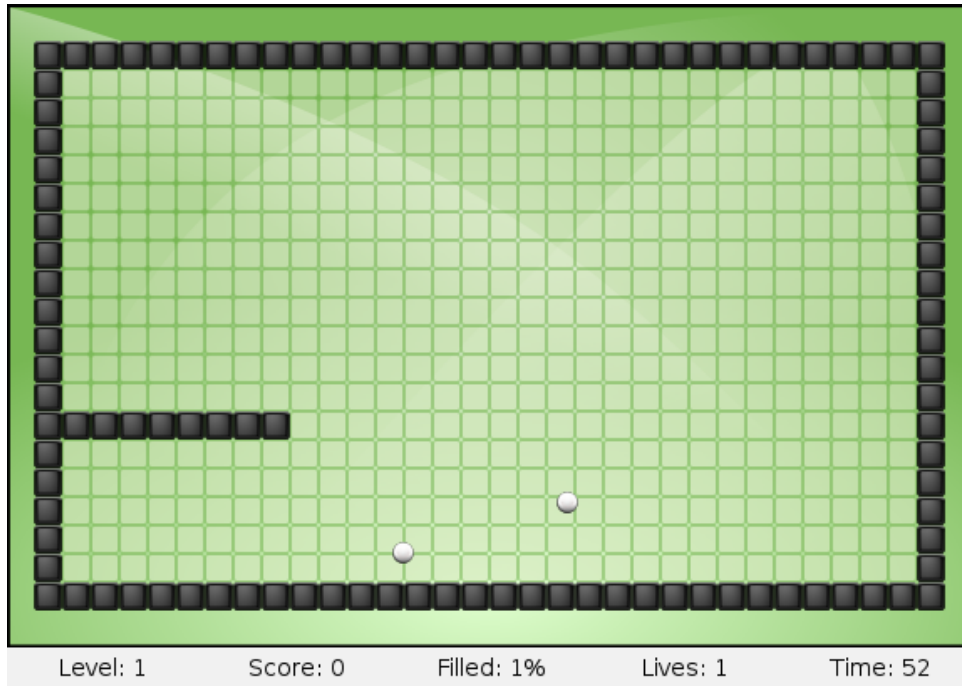
Het doel van het spel is om minstens 75% van het veld met muren te vullen.

Het verlies van alle levens en overschrijden van de toegestane tijd resulteert in het einde van het spel.

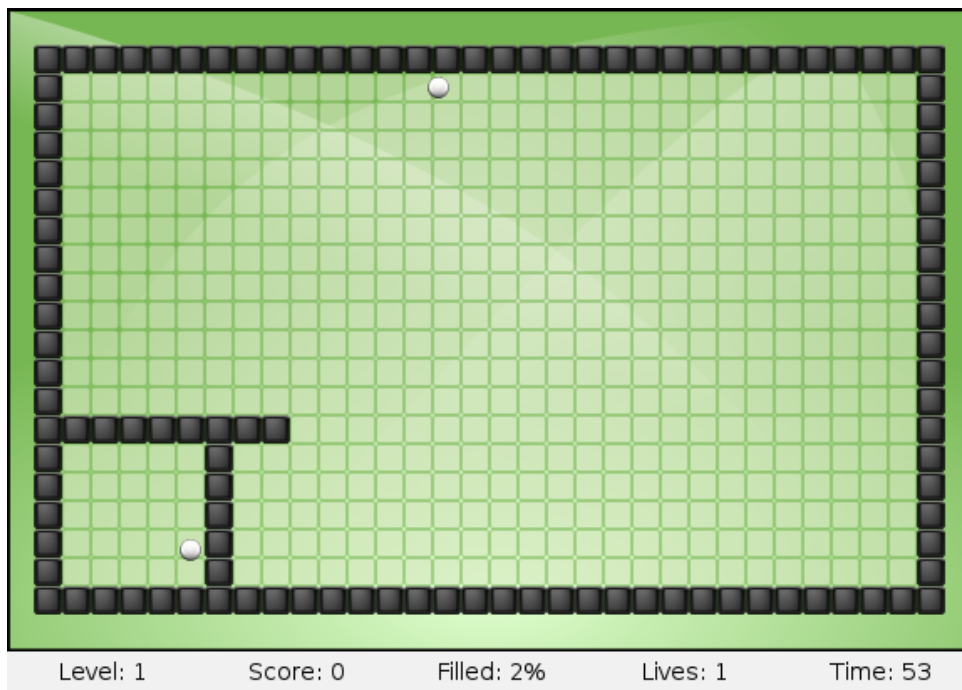
Als een speler een niveau haalt, dan ontvangt deze 15 punten voor elk leven dat over is en een bonus afhankelijk van het aantal ballen en het aantal gevulde tegels boven 75%. Deze speler gaat ook door naar het volgende niveau.

3.2 Strategieën en tips

- Veel spelers vinden dat het spel erg moeilijk wordt vanaf het derde of vierde niveau, gezien het aantal ballen die zich dan in het veld bevinden.
- De truck om KBounce met succes te spelen is door 'gangen' te bouwen. Om een gang te bouwen, laat u een muur bouwen dichtbij een andere muur, op het moment dat een van beide muren zal worden geraakt door een bal en de ander niet, en dus permanent wordt.



Hierdoor krijgt u een nauwe corridor van enkele vierkanten hoog op het veld, omringd door drie muren. Wacht totdat de ballen in het open einde van de corridor stuiteren en sluit deze met een nieuwe muur. Alhoewel u voor elke corridor waarschijnlijk een leven kwijt zult raken kunt u meerdere ballen in een enkele corridor opsluiten.



- Nog een tip — neem de tijd! Er is meer dan voldoende tijd, zoals u kunt zien in de **Tijd**-weergave onderaan het venster. Door te haasten komt u alleen maar in de problemen!

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 De werkbalk

De werkbalk bevat knoppen voor de meestgebruikte functies.

Knop	Naam	Bijhorende menuoptie	Actie
	Nieuw	Spel → Nieuw	Start een nieuw spel. Als er nu een spel wordt gespeeld dan wordt het veld gewist en wordt het niveau op 1 gezet
	Pauze	Spel → Pauze	Pauzeert of gaat verder met het huidige spel.

Tabel 4.1: Werkbalkknoppen

4.2 De menuopties

4.2.1 Het menu Spel

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Spel beëindigen (Ctrl+End)

Beëindigt het huidige spel.

Spel → Pauze (P)

Pauzeert of gaat verder met het spel.

Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toont een dialoog met de verschillende tabellen van de topscore.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Beëindigt en sluit KBounce. Als het spel werd gespeeld, dan is de status verloren gegaan.

4.2.2 Het menu Instellingen

Instellingen → Geluiden afspelen

Indien geactiveerd worden de spelgeluiden van KBounce afgespeeld.

Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Selecteer een moeilijkheidsgraad van een spel. Op een hogere moeilijkheidsgraad worden de muren langzamer gebouwd, terwijl ballen sneller bewegen. Dat maakt het moeilijker om een gebied op het bord in te perken.

Bovendien heeft KBounce 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?*
Ja. Om het visuele thema van KBounce te wijzigen, kunt u de optie **Instellingen** → **KBounce instellen...** gebruiken op de menubalk.
2. *Ik heb een fout begaan. Kan ik deze ongedaan maken?*
KBounce heeft geen 'Ongedaan maken' mogelijkheid.
3. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om dit spel te spelen?*
Nee, KBounce kan niet met het toetsenbord worden gespeeld.
4. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*
KBounce heeft op dit moment geen 'Opslaan' mogelijkheid.

Hoofdstuk 6

Spelconfiguratie

De instellingendialoog van KBounce stelt u in staat visuele thema's voor KBounce te selecteren.

Om een nieuwe thema te selecteren kiest u de naam van het thema uit de lijst. Elk item in de lijst toont een klein voorbeeld links van de naam van het thema. Een selectie wordt onmiddellijk toegepast.

U kunt willekeurige achtergrondafbeldingen selecteren uit een gebruikergedefinieerde map met afbeeldingen.

Nadat u tevreden bent met het thema dat u hebt geselecteerd kunt u op de knop **OK** klikken onderaan deze dialoog.

Hoofdstuk 7

Dankbetuigingen en licentie

KBounce

- Stefan Schimanski schimmi@kde.org - Originele auteur
- Sandro Sigala ssigala@globalnet.it - Highscore
- Benjamin Meyer ben+kbounce@meyerhome.net - Bijdragen
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com
- Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl - Overzetten naar KDE4 en KGameCavas

Documentatie copyright 2002, Aaron J. Seigo aseigo@kde.org

Documentatie copyright 2007, Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl

Dit handboek is opgedragen aan Dennis E Powell.

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](#).