

Het handboek van KAtomic

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

Nalezer: Mike McBride

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van KAtomic

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	9
4.1	Menu-items	9
4.2	Standaard sneltoetsen	10
5	Veel voorkomende vragen	11
6	Dankbetuigingen en licentie	12

Lijst van tabellen

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

Samenvatting

Dit handboek beschrijft het spel KAtomic versie 21.08

Hoofdstuk 1

Inleiding

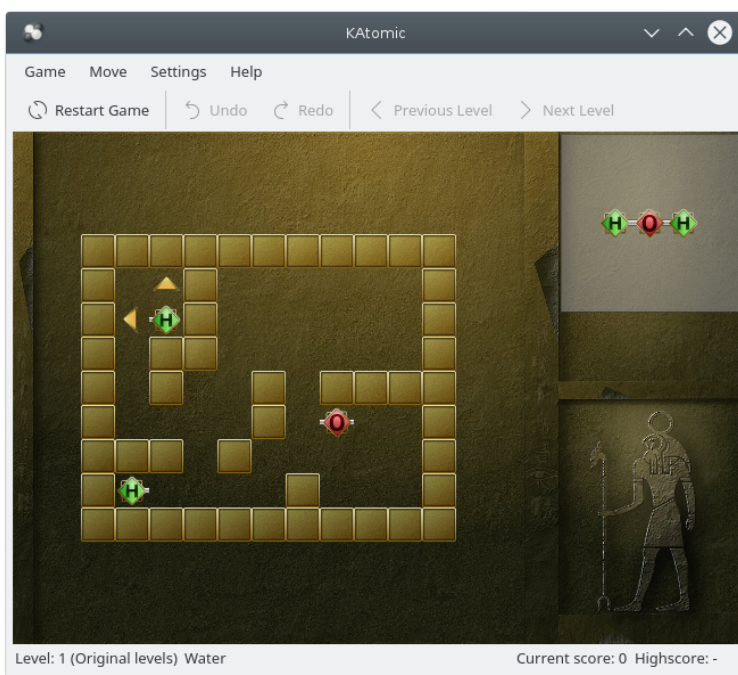
SPELTYPE:
Logisch, Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Eén

KAtomic is een leuk en leerzaam spel over moleculaire geometrie. Het geeft een eenvoudig tweedimensionale weergave van de elementen waaruit een molecuul is samengesteld. Een molecuul bestaat uit aparte atomen die verspreid over het speelveld liggen. De speler moet het molecuul weer samenstellen om de huidige spelronde te voltooien en door te kunnen gaan naar de volgende spelronde.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen



DOEL:

Stel moleculen samen uit atomen door ze rond te schuiven.

KAtomic zal niveau één onmiddellijk laden nadat u het spel heeft opgestart zodat u gelijk kunt beginnen met spelen. Om te zien hoe het molecuul dat u moet maken is opgebouwd, kijkt u in de rechterbovenhoek. Om te spelen klikt u op een atoom. U zult groene pijlen zien die in de richtingen wijzen waarheen het atoom kan bewegen. Om het atoom te bewegen klikt u op de gewenste pijl. Nadat een atoom is gestart met bewegen zal het pas stoppen als het een ander atoom of een muur heeft geraakt, denk daarom na voordat u uw volgende zet doet. U kunt uw molecuul overal op het bord samenstellen, maar sommige plekken zijn toegankelijker dan andere. Pas nadat het molecuul is samengesteld kunt u door naar het volgende niveau.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Spelregels

- Spelstukken kunnen per keer slechts in één richting bewegen.
- Wanneer een atoom begint te bewegen zal het niet stoppen totdat het ofwel de muur of een andere stuk ontmoet.
- De enige manier om naar de volgende het volgende niveau te gaan is door het huidige niveau te voltooien. Op het moment dat een speler een niveau voltooit, gaat het spel automatisch naar het volgende niveau, dat op deze manier 'beschikbaar komt'.
- Een speler kan alleen tussen de niveau wisselen die nog niet zijn ontdekt.
- Iedere keer als een volgend niveau is bereikt wordt de voortgang van het spel automatisch opgeslagen en de volgende keer dat u het spel opent wordt het weer geladen.

3.2 Strategieën en tips

- Bestudeer altijd het complete molecuul via het referentie-scherf voordat u een zet doet.
- Bestudeer vervolgens het speelveld en plan uw zetten. Vergeet niet dat een zet ongedaan maken niet mogelijk is.
- Denk over iedere zet na en probeer u voor te stellen welke route het speelstuk zal volgen nadat op een richtingspijl is geklikt.
- Als u het toetsenbord gebruikt om de speelstukken te verplaatsen dan moet u erop letten dat u het juiste speelstuk hebt geselecteerd. Als een verkeerd speelstuk is geselecteerd dan kunt u de **Tab**-toets gebruiken om tussen de speelstukken te wisselen totdat u de gewenste heeft bereikt.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Menu-items

Spel → Laden... (Ctrl+O)

Hiermee wordt een eerder opgeslagen spel weer ingelezen.

Spel → Spel herstarten (F5)

Dit zal het huidige niveau opnieuw starten.

Spel → Opslaan (Ctrl+S)

Slaat de huidige spelsituatie op naar de harde schijf.

Spel → Vorig niveau (Ctrl+P)

Hierdoor gaat u terug naar het vorige spelniveau.

Spel → Volgende niveau (Ctrl+N)

Hierdoor gaat u naar het volgende spelniveau.

Spel → Set met niveaus kiezen

U krijgt een lijst met beschikbare speelsets te zien waaruit u kunt kiezen, bovendien kunt u extra door andere spelers zijn aangemaakte sets van het internet downloaden.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Dit item selecteren zal uw huidige spel afsluiten en KAtomic beëindigen.

Zet → Ongedaan maken (Ctrl+Z)

Maakt de laatste zet ongedaan.

Zet → Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)

Als u eerder een zet ongedaan hebt gemaakt, dan kunt u die hiermee opnieuw uitvoeren.

Zet → Alles ongedaan maken

Alle door u gemaakte zetten ongedaan maken.

Zet → Alles opnieuw doen

Opnieuw alle ongedaan gemaakte zetten uitvoeren.

Instellingen → Animatiesnelheid

De animatiesnelheid instellen op **Langzaam**, **Normaal** of **Snel**.

Bovendien heeft KAtomic de standaard KDE-dialogen **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Instellingendialoog](#) en [Helpdialoog](#) van de KDE Fundamentals.

4.2 Standaard sneltoetsen

Standaard sneltoetsen zijn:

Laden	Ctrl+O
Spel herstarten	F5
Opslaan	Ctrl+S
Vorig niveau	Ctrl+P
Volgend niveau	Ctrl+N
Afsluiten	Ctrl+Q
Ongedaan maken	Ctrl+Z
Opnieuw	Ctrl+Shift+Z
Atoom naar beneden	Pijl Down
Atoom naar links	Pijl Left
Atoom naar rechts	Pijl Right
Atoom naar boven	Pijl Up
Volgende atoom	Tab
Vorige atoom	Shift+Tab
Help	F1
Wat is dit?	Shift+F1

Tabel 4.1: Sneltoetsen

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

1. *Hoe weet ik hoe het molecuul eruit ziet?*
U kunt het molecuul bestuderen op het referentie-scherm in de rechterbovenhoek van het speelscherm.
2. *Hoe verplaats ik een spelstuk (atoom)?*
Om een spelstuk (atoom) te verplaatsen gebruikt u uw muiscursor om erop te klikken. Op dat moment komt een pictogram met twee pijlen zichtbaar. Klik op de gekozen pijl om het spelstuk in de gewenste richting te laten gaan. Als alternatief kunt u ook uw toetsenbord gebruiken om de spelstukken te verplaatsen. Gebruik de **Tab**-toets om tussen de spelstukken te wisselen en de cursor-toetsen om het uitgekozen stuk te verplaatsen.
3. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om de stukken te besturen?*
Ja, gebruik de **Tab**-toets om tussen de spelstukken heen en weer te schakelen en de cursor-toetsen om het uitgekozen stuk te verplaatsen.
4. *Wanneer ik een spelstuk (atoom) verplaats dan gaat het voorbij de gewenste locatie. Hoe kan ik ervoor zorgen dat het daar stopt?*
U kunt dat niet. Als een spelstuk begint met bewegen dan zal het pas stoppen als het een muur of een ander spelstuk raakt.
5. *Ik kan het niveau niet de baas. Is er een systeem voor hints of een oplosser?*
Nee, helaas heeft KAtomic op dit moment geen systeem voor hints. Dus is de enige manier om een niveau te beëindigen is om zelf op te lossen.

Hoofdstuk 6

Dankbetuigingen en licentie

Atomic Entertainment Copyright 1999 Stephan Kulow cool@kde.org and Christian Tibirna tibirna@kde.org.

Atomic copyright Andreas Wuest Andreas.Wuest@gmx.de.

Documentatie Copyright 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@web.de

Proeflezen door 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.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Rinse de Vries rinsedevries@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Alexander S. Koning sanderkoning@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](#).