

# Het handboek van KSnakeDuel

**Fabian Dal Santo**

**Stas Verberkt**

**Nalezer: Lauri Watts**

**Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf**

**Vertaler: Ronald Stroethoff**



## Het handboek van KSnakeDuel

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Het spelen van KSnakeDuel</b>	<b>7</b>
2.1	Regels . . . . .	7
2.2	De computerspeler . . . . .	7
2.3	Het gebruik van het toetsenbord . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Modus KSnake spelen</b>	<b>9</b>
3.1	Regels . . . . .	9
3.2	Het gebruik van het toetsenbord . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Overzicht van het interface</b>	<b>10</b>
4.1	Menu-items . . . . .	10
4.2	Standaard sneltoetsen . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Het configuratievenster</b>	<b>12</b>
5.1	Algemene instellingen . . . . .	12
5.2	Thema-instellingen . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Dankbetuiging en licentie</b>	<b>14</b>

# Lijst van tabellen

4.1	Sneltoetsen speler 1 . . . . .	10
4.2	Sneltoetsen speler 2 . . . . .	11
4.3	Algemene sneltoetsen . . . . .	11

### **Samenvatting**

KSnakeDuel is een eenvoudig slangengevechtspel, dat u alleen kunt spelen of tegen een vriend.

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

KSnakeDuel is een eenvoudig duelleer spel met slangen. U kunt het tegen de computer of een vriend spelen. Het doel van het spel is langer dan uw tegenstander in leven te blijven. Om dit te bereiken moet u een botsing met een muur, uw eigen staart en de staart van uw tegenstander vermijden.

KSnakeDuel is een eenvoudig Snake-achtig spel. Het doel is zo lang mogelijk te blijven leven en zoveel mogelijk fruit te eten.

U kunt tussen deze spelvarianten kiezen door gebruik van de kiezer van het speltype in de instellingendialoog.

## Hoofdstuk 2

# Het spelen van KSnakeDuel

### 2.1 Regels

Nadat een speelronde is gestart kunnen de spelers niet meer stoppen met het voorwaarts gaan (tenzij het spel is gepauzeerd). Het enige wat u moet doen is het vermijden van een botsing door het wijzigen van de speelrichting. Daarnaast kunt u proberen uw tegenstander te hinderen. Hiervoor is het mogelijk om de snelheid te verhogen door op de versnellingstoets te drukken.

Een speelronde start nadat alle menselijke spelers een richtingtoets hebben ingedrukt. Deze richting is vervolgens de richting van bewegen.

Als u het spelen wilt onderbreken, selecteer het menu-item **Spel** → **Pauseren (P)**. Daarnaast pauzeert het spel als het spel het toetsenbord focus verliest, bijv. tijdens het omschakelen naar een ander venster.

Om door te gaan met het spel, selecteert u opnieuw het menu-item of drukt u opnieuw de sneltoets in. Het spel zal ook doorgaan als u op een van de richtingstoetsen drukt. Maar wees voorzichtig, uw speler zal onmiddellijk deze richting uitgaan.

Een spel bestaat uit verschillende rondes en eindigt als een speler tenminste negen punten heeft en bovendien tenminste twee punten meer dan de tegenstander. U kunt altijd de huidige stand op de statusbalk zien.

U kunt de moeilijkheidsgraad van het spel instellen in het submenu **Instellingen** → **Moeilijkheidsgraad** of met het afrolmenu in de statusbalk. De moeilijkheidsgraad beïnvloed de snelheid van het spel en de computerspeler.

### 2.2 De computerspeler

U kunt tegen de computer spelen. De moeilijkheidsgraad van het spel beïnvloed de intelligentie van de computerspeler.

Bij lagere moeilijkheidsgraden geeft de computer geen aandacht aan de tegenstander en verplaatst zich alleen maar. Maar bij de hogere moeilijkheidsgraden probeert de computer de tegenstander te hinderen als deze in de nabijheid komt.

### 2.3 Het gebruik van het toetsenbord

Elke speler gebruikt vijf toetsen. vier toetsen om de richting te veranderen en een om sneller te gaan.

## Het handboek van KSnakeDuel

U hoeft de richtingtoetsen niet ingedrukt te houden. Druk ze eenvoudig een keer in om de bewegingsrichting van uw speler te wijzigen.

De speler blijft alleen sneller gaan zolang de toets voor het sneller gaan ingedrukt blijft. Als u deze toets niet meer ingedrukt houdt dan gaat de snelheid weer naar normaal.

### OPMERKING

U kunt [de toetsen wijzigen](#) met het menu-item **Instellingen** → **Sneltoetsen configureren....**



## Hoofdstuk 3

# Modus KSnake spelen

### 3.1 Regels

Nadat het spel is gestart, kan de speler niet meer stoppen met het voorwaarts bewegen (tenzij het spel op pauzeren staat). Het enige wat u kan doen is het vermijden van een botsing door het veranderen van uw richting. Een spel start wanneer u op een richtingstoets drukt. De speler zal vervolgens in deze richting gaan bewegen.

Als u het spel wilt pauzeren dan selecteert u menu-item **Spel** → **Pauzeren (P)** of u drukt op de sneltoets. Daarnaast pauzeert het spel als het spel de toetsenbordfocus verliest, bijv. tijdens het omschakelen naar een ander venster.

Om door te gaan met het spel, selecteert u opnieuw het menu-item of drukt u opnieuw de sneltoets in. Het spel zal ook doorgaan als u op een van de richtingstoetsen drukt. Maar wees voorzichtig, uw speler zal onmiddellijk deze richting uitgaan.

In het spel zal er altijd een stuk fruit ergens in het speelveld aanwezig zijn. Als u deze verzameld dan wordt uw score verhoogd met 5 punten. U kunt altijd de handige stand op de statusbalk zien.

Als u zich over het speelveld beweegt zullen er ook obstakels verschijnen. Als u deze raakt dan resulteert dat in een crash. Maar als u iedere keer dat een obstakel verschijnt dit overleeft dan krijgt u 2 punten extra.

U kunt de moeilijkheidsgraad van het spel instellen in het submenu **Instellingen** → **Moeilijkheidsgraad** of met het afrolmenu in de statusbalk. De moeilijkheidsgraad beïnvloed de snelheid van het spel en de computerspeler.

### 3.2 Het gebruik van het toetsenbord

Elke speler heeft de beschikking over vier toetsen. U gebruikt ze voor het veranderen van de richting. De richtingtoetsen hoeft u niet ingedrukt te houden. Druk ze eenmaal in om de richting van uw speler te wijzigen.

#### OPMERKING

U kunt [de toetsen wijzigen](#) met het menu-item **Instellingen** → **Sneltoetsen configureren....**

## Hoofdstuk 4

# Overzicht van het interface

### 4.1 Menu-items

De volgende secties geven een korte omschrijving van elke optie op de menubalk.

**Spel → Nieuw (Ctrl+N)**

Start een nieuw spel.

**Spel → Pauze (P)**

Schakelt het pauzeren van het spel om.

**Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)**

Toont de tabel met de hoogste scores.

**Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)**

KSnakeDuel afsluiten.

**Instellingen → Moeilijkheidsgraad**

Een submenu dat u de moeilijkheidsgraad van het spel laat wijzigen.

**Instellingen → KSnakeDuel configureren...**

Opent een [uitgebreid dialoogvenster](#) waarin u verschillende keuzes kunt instellen.

Daarnaast heeft KSnakeDuel de standaard KDE-menu-items **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van de KDE Fundamentals.

### 4.2 Standaard sneltoetsen

De volgende tabel geeft u de standaard sneltoetsen.

Toetsencombinatie	Actie
Pijl Up	Omhoog verplaatsen
Pijl Down	Omlaag verplaatsen
Pijl Right	Naar rechts verplaatsen
Pijl Left	Naar links verplaatsen
0	Versnellen

Tabel 4.1: Sneltoetsen speler 1

## Het handboek van KSnakeDuel

Toetsencombinatie	Actie
<b>R</b>	Omhoog verplaatsen
<b>F</b>	Omlaag verplaatsen
<b>G</b>	Naar rechts verplaatsen
<b>D</b>	Naar links verplaatsen
<b>A</b>	Versnellen

Tabel 4.2: Sneltoetsen speler 2

Toetsencombinatie	Actie
<b>P</b>	Het spel pauzeren/hervatten
<b>Ctrl+H</b>	Topscores
<b>Ctrl+N</b>	Nieuw spel
<b>Ctrl+Q</b>	KSnakeDuel afsluiten
<b>F1</b>	Dit handboek
<b>Shift+F1</b>	"Wat is dit"-help

Tabel 4.3: Algemene sneltoetsen

Deze sneltoetsen [kunt u veranderen](#) door het menu-item **Instellingen** → **Sneltoetsen configureren...**

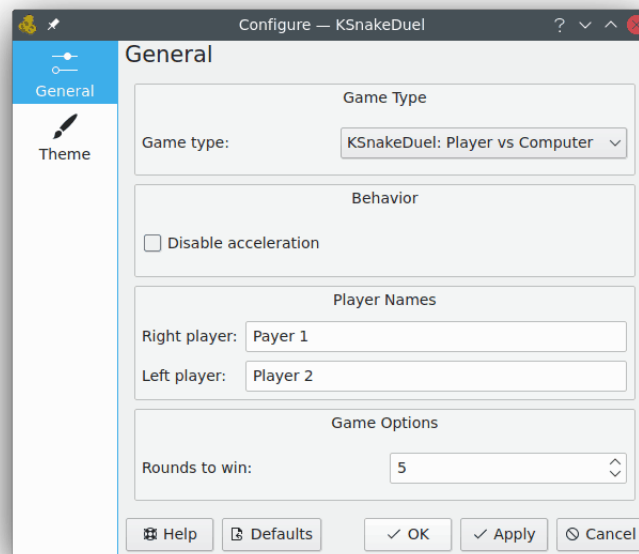
## Hoofdstuk 5

# Het configuratievenster

Door het selecteren van het menu-item **Instellingen** → **KSnakeDuel configureren...** opent u een verdere dialoog waarin u het gedrag van KSnakeDuel kunt aanpassen.

Dit dialoogvenster is opgedeeld in twee pagina's.

### 5.1 Algemene instellingen



#### Speltype

Hier kunt u de spelvariant instellen. Er zijn drie keuzemogelijkheden:

#### **KSnakeDuel: speler tegen speler**

Een KSnakeDuel-spel tussen twee menselijke spelers.

### **KSnakeDuel: speler tegen computer**

Een KSnakeDuel-spel tussen een menselijke speler en de computer

### **Modus KSnake: één speler**

Een KSnakeDuel-spel voor één speler

### **Versnelling uitschakelen**

Als u dit vakje activeert dan zal de mogelijkheid tot versnellen uitgeschakeld zijn - het indrukken van de versnellingstoets zal geen effect hebben, beide vehikels zullen altijd met dezelfde snelheid gaan.

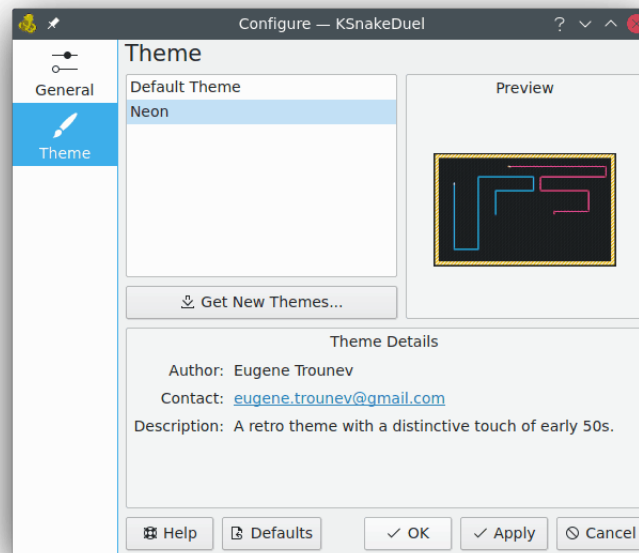
### **Spelernamen**

U kunt hier aangepaste namen opgeven voor de spelers in plaats van de standaard namen. De standaard naam voor speler één is de naam van de op dit moment ingelogde gebruiker.

### **Spelopties**

De **Te winnen ronden**: specificeren om te definiëren hoeveel ronden vereist zijn voordat een winnaar wordt verklaard.

## **5.2 Thema-instellingen**



Deze pagina stelt u in staat het thema van KSnakeDuel te wijzigen.

## Hoofdstuk 6

# Dankbetuiging en licentie

KSnakeDuel

Programma copyright 1998-2000 Matthias Kiefer [matthias.kiefer@gmx.de](mailto:matthias.kiefer@gmx.de)

Programma copyright 2008-2009 Stas Verberkt [legolas@legolasweb.nl](mailto:legolas@legolasweb.nl)

Gedeeltes van de code komen uit xtron-1.1 van Rhett D. Jacobs [rhett@hotel.canberra.edu.au](mailto:rhett@hotel.canberra.edu.au)

Documentatie copyright 1999 Matthias Kiefer [matthias.kiefer@gmx.de](mailto:matthias.kiefer@gmx.de)

Documentatie bijgewerkt voor KDE 2.0 door Fabian Dal Santo [linuxgnu@yahoo.com.au](mailto:linuxgnu@yahoo.com.au)

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](mailto:freekdekruijf@kde.nl).

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff [stroet43@zonnet.nl](mailto:stroet43@zonnet.nl).

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto: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](#).