

Het handboek van Kapman

Thomas Gallinari

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van Kapman

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
3	Spelregels, strategieën en tips	8
3.1	Regels	8
3.2	Strategieën en tips	9
4	Overzicht van het interface	10
4.1	Menu-items	10
4.2	Standaard sneltoetsen	10
5	Vragen en antwoorden	11
6	Spelconfiguratie	12
7	Dankbetuiging en licentie	13

Lijst van tabellen

3.1	Waarde van items	8
-----	----------------------------	---

Samenvatting

Kapman is een kloon van het welbekende spel Pac-Man.

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Eén

Kapman is een kloon van het bekende spel Pac-Man. U moet door verschillende niveaus gaan terwijl u in een doolhof de spoken ontwijkt. U verliest uw leven als een spook u opeet, maar u heeft een paar seconden de tijd waarin u een spook kunt opeten als u eerst een energiedrankje hebt opgedronken. U verdient punten als u pillen, bonussen opeet en energiedrankjes opdrinkt en u krijgt een extra leven bij elke 10.000 punten. U gaat naar het volgende niveau als u in een niveau alle pillen en energiedrankjes hebt opgegeten/opgedronken, waar de speler en de spoken meer snelheid krijgen. Het spel eindigt wanneer u al uw levens hebt verloren.



Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:

Ga door de niveaus door alle pillen en energiegevers op te eten.

Als u het spel start, zal Kapman niveau één laden. Om het spel te starten drukt u op een pijltjes-toets. U beweegt recht vooruit als u geen toets indrukt. Om te draaien, drukt u op een pijltjes-toets. Het is beter als u niet tot het laatste moment wacht met draaien maar zo spoedig mogelijk draait. Als u een pil, een energiedrankje, een bonus of zelfs een spook wilt opeten dan moet u het aanraken. Als alle pillen en energiedrankjes zijn opgegeten, kunt u door naar het volgende niveau.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Regels

- Om naar het volgende niveau te gaan moet u alle pillen en energiegelvers in de doolhof opeten.
- Als u 1/3 en 2/3 van de pillen en energiedrankjes heeft opgegeten komt een bonus zichtbaar. Deze verdwijnt weer na een paar seconden (10 seconden in het eerste niveau, maar dat vermindert als het niveau hoger wordt) als u het niet heeft opgegeten.
- Als het niveau hoger wordt, wordt zowel uw snelheid als de snelheid van de spoken hoger. Maar de spoken zullen meer dan u sneller worden.
- Als u in aanraking komt met een spook, dan verliest u een leven en moet u opnieuw beginnen met het niveau (maar de opgegeten pillen en energiedrankjes komen niet meer terug).
- Als u zichtbaar bent voor een spook (dat wil zeggen: geen muur tussen u en de spook, en u beiden gaan in dezelfde richting), dan zal het spook op u gaan jagen. Als dat niet het geval is dan beweegt het spook in willekeurige richting.
- Als u een energiedrankje opdrinkt dan bewegen de spoken langzamer en kunt u ze opeten. Als u een spook opeet dan gaat het naar zijn startpunt en krijgt het weer zijn normale gedrag. Na een paar seconden (10 seconden in het eerste niveau maar dit vermindert als het spelniveau hoger wordt) krijgen de spoken die nog niet opgegeten zijn weer hun normale gedrag terug.
- U krijgt punten voor het opeten van een item:

Pil	10 punten
Energieleverancier	20 punten
Bonus	Huidig niveau * 100 punten
Spook	Dit is afhankelijk van het aantal opgegeten spoken sinds het laatste gedronken energiedrankje. – 1ste spook: 100 punten – 2de spook: 200 punten – 3de spook: 400 punten – 4de spook: 800 punten

Tabel 3.1: Waarde van items

- Voor elke 10.000 punten krijgt u een extra leven.

3.2 Strategieën en tips

- Om een item te eten moet u met het middelpunt daarvan in contact komen, niet alleen een paar pixels. Wees er daarom zeker van dat u echt datgene heeft opgegeten wat u wilde opeten, voordat u weggaat.
- In de eerste niveaus heeft de bonus niet veel punten en zijn de spoken niet zo snel, daarom moet u zich concentreren op het zoveel mogelijk opeten van spoken.
- Na ongeveer tien levels worden de spoken sneller en heeft een bonus meer punten, daarom moet u zoveel mogelijk bonussen opeten. Twijfel niet om een energiedrankje op te drinken wanneer u er een ziet zodat u niet door een spook gestoord wordt.
- Vanwege dezelfde reden is het verstandig om een energiedrankje te drinken voordat u naar gevaarlijke plekken gaat (zoals dichtbij de basis van de spoken).
- Wanneer de spoken te snel zijn dan kan u beter niet dichtbij hun basis ze proberen op te eten. Ze zijn sneller dan u denkt.
- Aarzel niet om een paar seconden op dezelfde plaats te blijven wachten totdat de spoken ver van de plaats zijn waar u naar toe wilt gaan.
- U kunt cheatcodes in de broncode vinden. Maar wees voorzichtig: als u daarmee de hoogste score weet te halen dan zal uw nieuwe hoogste score niet worden geregistreerd.
- Tenslotte, veel plezier !

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Opent een dialoogvenster met de hoogste scores.

Spel → Niveau wijzigen

Opent het dialoogvenster voor het wijzigen van het niveau. Wees voorzichtig: als u het huidige niveau wijzigt dan beschouwt het spel u als een valsspeler en daarom zult u dus geen registratie in de tabel met de hoogste scores kunnen maken.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit Kapman af.

Instellingen → Geluiden afspelen

Speelt de geluiden af of schakelt ze uit.

Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Past de moeilijkheidsgraad aan naar **Gemakkelijk**, **Gemiddeld** of **Moeilijk**.

Bovendien heeft Kapman 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.

4.2 Standaard sneltoetsen

- Omhoog draaien - Pijl **Up**
- Omlaag draaien - Pijl **Down**
- Naar rechts draaien - Pijl **Right**
- Naar links draaien - Pijl **Left**
- Pauzeren; - **P** of **Esc**

Hoofdstuk 5

Vragen en antwoorden

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*

U kunt een ander thema voor Kapman selecteren in het dialoogvenster **Instellingen** → **Kapman configureren...** Lees het hoofdstuk [Spelconfiguratie](#) voor meer details.

2. *Kan ik een niveau overslaan?*

Er zijn twee manieren om het niveau te wijzigen. In beide gevallen wordt u als valsspeler beschouwt en kunt u zich niet in de tabel met de hoogste scores registreren. De eerste manier is het gebruik van een cheatcode. Probeer hem maar te vinden. De andere manier is het niveau wijzigen in het dialoogvenster **Spel** → **Niveau wijzigen**. Lees de sectie [Menubalk](#) voor meer details.

3. *Kan ik de standaard sneltoetsen aanpassen?*

Dat is op dit moment niet mogelijk. Maar dat zal een nieuw onderdeel zijn in een toekomstige versie van Kapman. Lees de sectie [standaard sneltoetsen](#) voor meer details.

4. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*

U kan dat niet, en dat is expres zo. We denken dat het spel te makkelijk zou zijn als u het spel kon opslaan en opnieuw laden als u uw leven heeft verloren.

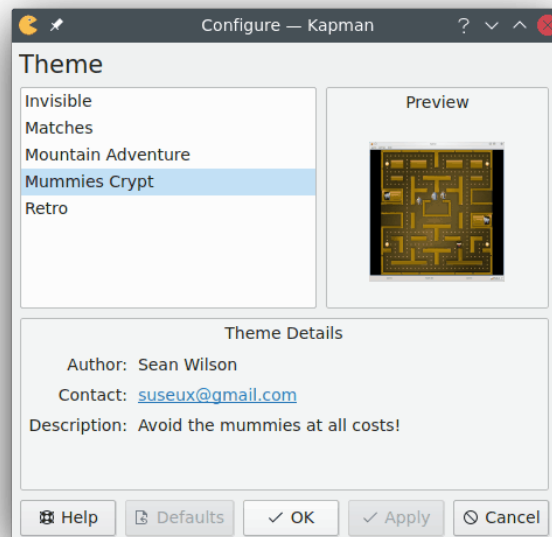
5. *Hoe kan ik meer levens krijgen?*

Er zijn twee manieren om extra levens te krijgen. De eerste is een cheatcode gebruiken. U mag het proberen te vinden. De andere manier is het verdienen van punten. Voor elke 10.000 punten heeft u een extra leven. Lees de sectie [Regels](#) voor meer informatie.

Hoofdstuk 6

Spelconfiguratie

U kunt het thema selecteren waarmee u Kapman wilt spelen. Hiervoor gaat u naar **Instellingen** → **Kapman configureren...**. Het configuratievenster van Kapman (zie hieronder) verschijnt waarin u een thema kunt selecteren. Nadat uw keuze is gecontroleerd, is het onmiddellijk van toepassing, het is niet nodig om het spel opnieuw te starten. U kunt op de knop **Standaard** klikken om terug te keren naar het standaard thema.



Hoofdstuk 7

Dankbetuiging en licentie

Kapman

Programma copyright 2008 Thomas Gallinari tg8187@yahoo.fr

Programma copyright 2008 Pierre-Benoit Besse besse.pb@gmail.com

Programma copyright 2008 Alexandre Galinier blluetroy@hotmail.com

Programma copyright 2008 Nathalie Liesse nathalie.liesse@gmail.com

Illustraties copyright 2008 Thomas Gallinari tg8187@yahoo.fr

Documentatie copyright 2008 Thomas Gallinari tg8187@yahoo.fr

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.

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](#).