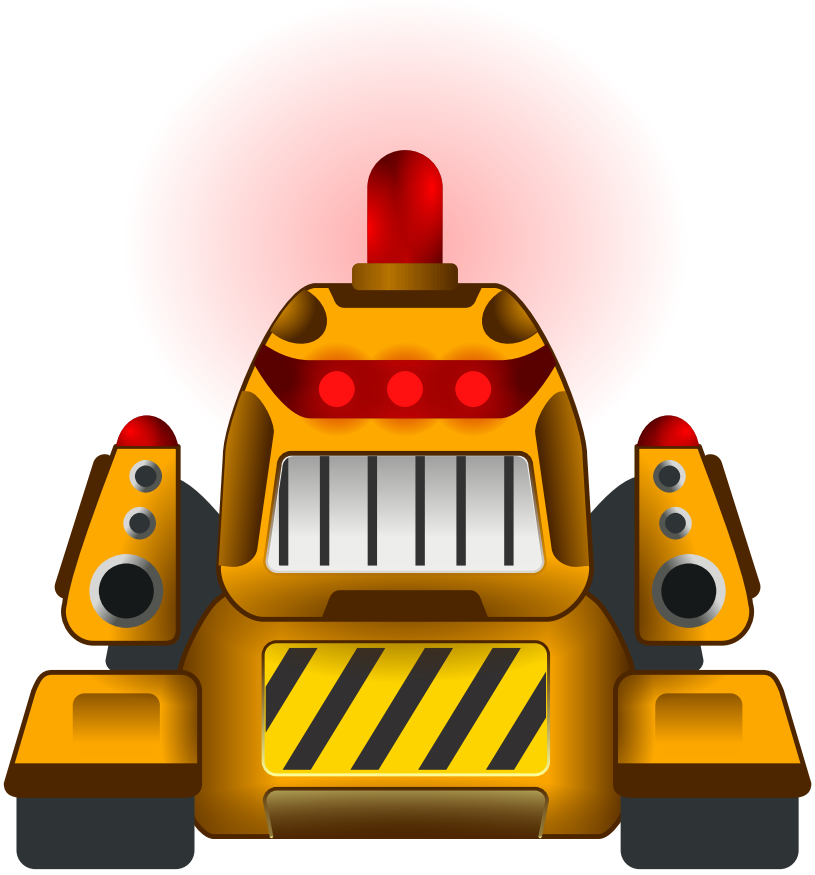
Het handboek van Killbots

Parker Coates
Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf
Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van Killbots

Inhoudsopgave

1 Inleiding **5**

2 Hoe te spelen **6**

2.1 Basis van het spel 6

2.2 Rondes, scores en energie 8

2.2.1 Rondes 8

2.2.2 Waardering 8

2.2.3 Energie 8

2.3 Speciale acties 9

2.3.1 Teleporteren 9

2.3.2 Veilig teleporteren 9

2.3.3 De verdamper gebruiken 9

2.3.4 Ronde uitwachten 9

3 Overzicht van het interface **11**

3.1 Besturing 11

3.1.1 Toetsenbord besturing 11

3.1.2 Muis besturing 11

3.2 Menu-items 11

4 Gids voor ontwikkelaars van Killbots **13**

4.1 Het creëren van eigen thema´s voor Killbots 13

4.1.1 Het Desktop-bestand 13

4.1.2 Het voorbeeld bestand 13

4.1.3 Het SVG-bestand 14

4.1.4 Installeren van eigen thema´s 15

4.2 Het creëren van eigen speltypes 15

4.2.1 Het Desktop-bestand met regelsets 15

4.2.2 Installeren van eigen speltypes 17

5 Dankbetuiging en licentie **18**

Samenvatting

Killbots is een KDE-port van het klassieke BSD-consolespel **robots**.

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Strategie

AANTAL SPELERS:
Één

Killbots is een eenvoudig spel waarin u probeert killer-robots te ontwijken. Wie de robots heeft gemaakt en waarom ze zijn geprogrammeerd om te vernietigen, niemand die het weet. Alles wat bekend is, is dat de robots talrijk zijn en dat hun enige doel is u te vernietigen. Maar gelukkig voor u, hun schepper had meer aandacht voor kwantiteit dan voor kwaliteit met als resultaat dat de robots niet erg intelligent zijn. Uw superieure humor en een geweldig teleport-station zijn uw enige wapens tegen de nooit eindigende stroom van hersenloze automaten.

NOTITIE:
Dit document refereert vaak aan 'robots', 'schroothopen', etc., maar Killbots is volledig van een een ander thema te voorzien. Dat betekent dat de game-sprites die u ziet misschien niet overeenkomen met de hier beschreven futuristische thema´s. De manier van spelen en de strategieën, blijven echter hetzelfde, zelfs als uw held een wortel is die in een tuin wordt opgejaagd door vraatzuchtige konijnen.

NOTITIE:
Killbots ondersteunt meerdere speltypes die de spel-parameters en de aanwezigheid van spel-onderdelen bepalen. Deze documentatie probeert zo algemeen mogelijk te zijn en niet specifiek voor een speltype te zijn. Controleer de omschrijving en details van uw geselecteerde speltype in de dialoog **Configureren - Killbots** voor meer gedetailleerde informatie over de werking van het spel wat betreft speelveld formaat, rondes, scores, energie, etc..

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

2.1 Basis van het spel

DOEL:
U verzamelt een steeds hogere score door meerdere rondes met vijanden te overleven.

Killbots is een spel dat u om de beurt speelt, gespeeld op een rechthoekig *raster*. Het gespeelde speltype bepaalt het aantal *vakjes* in elke rij en kolom van speelveld. In elk vakje kan een van de volgende items aanwezig zijn:

Held

De held is de ongelukkige ziel die vastzit in een kamer met een handvol killer-robots. Als speler is het uw taak om te zorgen dat hij zo lang mogelijk in leven blijft.

Bij het begin van elke *beurt*, kan de held een van de volgende drie soorten acties uitvoeren: hij kan blijven waar hij is, hij kan zich verplaatsen naar een niet bezet naastgelegen vakje of hij kan een speciale actie uitvoeren. Lees en .

Robot

Robots zijn mechanische monsters met als enige wens het verpletteren van de held met hun metalen blad. Ze hebben nog nooit gehoord van de 'Drie wetten van de robotica' en zullen waarschijnlijk iedereen verpletteren die het hun probeerde uit te leggen.

Bij elke beurt maakt elke robot een enkele stap in de richting van de held. Als de robot boven de held is, dan stapt hij omlaag. Als de robot links van de held is, dan stapt hij naar rechts. Als de robot rechtsonder de held is, dan stapt hij diagonaal, omhoog en links. Als een robot het lukt om de cel van de held te bereiken, dan is de held dood en is het spel over.

Fastbot

Fastbots zijn een veel snellere versie van de standaard robot. Voor elke beweging die de held maakt, maken zij twee stappen. Gelukkig, gaat hun verbeterde mobiliteit niet gepaard met een verbeterde intelligentie: Ze zijn vaak alleen succesvol in het zichzelf twee keer zo snel vernietigen dan hun langzamere broeders.

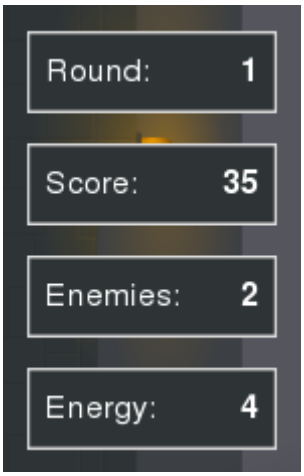
Niet alle speltypen hebben fastbots.

Junkheap

Als twee of meer robots botsen, dan zijn ze kapot en het resulterende puin geeft een schroothoop. Vijanden negeren op hun weg blind alle schroothopen en raken ook kapot als ze erop botsen. U zult schroothopen erg waarderen, omdat ze kunnen dienen als barricades tussen de held en zijn tegenstanders.

In sommige speltypes kan de held schroothopen over het speelveld *duwen*. De held kan dan schroothopen gebruiken om 'bunkers' te bouwen die vanuit meerdere zijden bescherming bieden. Schroothopen kunt u zelfs in sommige speltypes offensief gebruiken. Het duwen van een schroothoop bovenop een vijand verpletterd deze en levert zelfs een bonus op.

2.2 Rondes, scores en energie



2.2.1 Rondes

Gameplay in Killbots is verdeelt in *rondes*. Elke ronde begint met de held in het midden van het raster en vijanden willekeurig rondom hem geplaatst. De ronde eindigt als alle vijanden vernietigt zijn. Na het einde van elke ronde vergroot het aantal vijanden. Het toegevoegde aantal en type vijand is afhankelijk van het speltype.

Het raster zal zich steeds verder vullen met vijanden totdat een van de volgende twee dingen gebeuren: vijanden bezetten meer dan 50 procent van de cellen of een veilige teleport is geprobeerd, maar er zijn geen veilige cellen meer in het raster. Als een van deze twee voorkomt, dan zal de huidige ronde worden afgebroken en de hoeveelheid vijanden worden teruggezet naar dat van de eerste ronde.

2.2.2 Waardering

Er is niet zoiets als winnen in Killbots; de held probeert zo lang mogelijk te overleven, maar de deprimerende werkelijkheid is dat, aan het einde, zijn geluk opraakt. Daarom is het doel in Killbots het verzamelen van de hoogst mogelijke *score* voordat het onvermijdbare gebeurt. De tien hoogste scores (met de bereikte ronde) zijn verzamelt in het dialoogvenster voor de hoogste scores.

U krijgt punten voor het vernietigen van vijanden. Fastbots zijn meestal meer waard dan standaard robots. Bonus punten krijgt u ook voor het vernietigen van vijanden door het duwen van een schroothoop of door ronde uitwachten.

2.2.3 Energie

Naast punten, kan de held verder in het spel ook *energie* verzamelen. Met energie kan de held een veilig teleportatie uitvoeren en/of de Verdamper gebruiken. Afhankelijk van het speltype, kunt u energie verdienen voor verschillende redenen zoals een ronde voltooien, een schroothoop duwen of vijanden vernietigen tijdens ronde uitwachten.

De hoeveelheid energie die de held kan bewaren heeft per speltype een ander maximum. In sommige speltypes gaat het maximum na iedere voltooide spelronde omhoog. De energie statusbalk is alleen zichtbaar als in het geselecteerde speltype energie en veilige teleports mogelijk zijn.

2.3 Speciale acties

Naast het eenvoudig van cel naar cel bewegen, kan de held nog vier speciale acties uitvoeren.

2.3.1 Teleporteren

De held heeft op de een of andere manier een persoonlijke teleporter in bezit gekregen. Helaas, bij gebruik zonder een energiebron is het niet erg betrouwbaar. De teleport activeren zorgt ervoor dat de held verplaatsen naar een willekeurig gekozen cel ergens op het raster. Er is geen beperking aan het aantal teleports dat de held kan uitvoeren.

De doelcel is gegarandeerd onbezet, maar er is wel levensechte kans dat het grenst aan een boze robot. Vanwege de inherente risico van teleporteren, kan u dit beter bewaren voor een laatste manoeuvre, wanneer er geen veilige beweging meer mogelijk is.

2.3.2 Veilig teleporteren

De teleporter heeft een tweede werkingsmode waarmee de held kan transporteren naar een willekeurige maar veilige cel. Voor veilig teleporteren is energie nodig, en energie is altijd tekort. De mogelijkheid om op belangrijke momenten veilig te teleporteren zal de held natuurlijk veel langer laten leven.

Niet in alle speltypes zijn veilige teleports toegestaan en de hoeveelheid nodige energie voor een veilige teleport varieert tussen speltypes.

2.3.3 De verdamper gebruiken

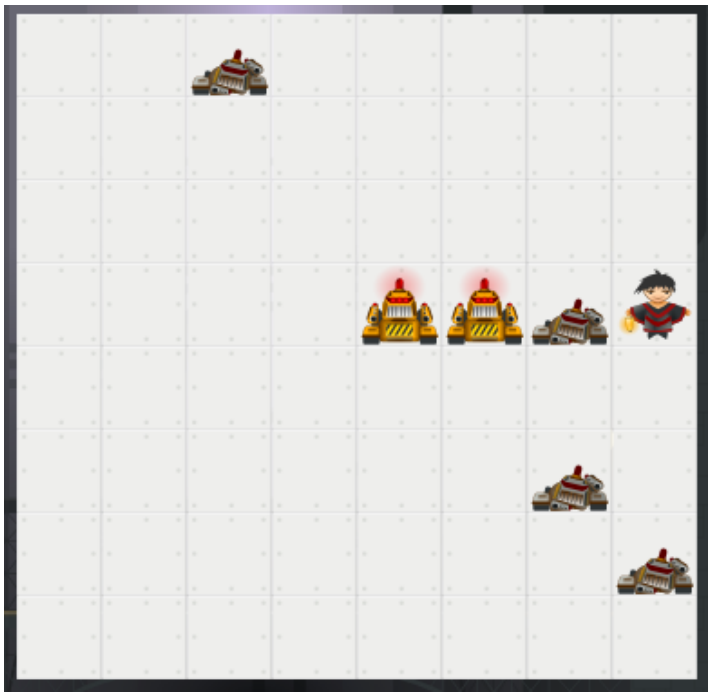
Bij de derde manier van teleport gebruik, teleporteert de held helemaal niet. Deze ietwat ongewone bedrijfsmodus teleporteert alle robots in de cellen grenzend aan die van de held. Niemand weet precies waar de robots naar toe gaan, maar het lijkt ver genoeg weg dat ze de held niet meer lastig vallen. Omdat de robots in rook opgaan zonder een schroothoop achter te laten, heeft deze modus de bijnaam 'verdamper' gekregen en vijanden die door verdampen zijn opgeruimd worden voor de scores beschouwt als dood.

Net zoals bij veilig teleporteren, is ook bij de verdamper energie nodig. Niet bij alle speltypes is een verdamper aanwezig en de hoeveelheid nodige energie voor een verdamper varieert tussen speltypes.

2.3.4 Ronde uitwachten

Het kan een keer gebeuren dat het raster zodanig is dat alle robots vernietigt kunnen worden zonder dat held zich hoeft te bewegen. In dat geval heeft u de keus om de ronde uit te wachten.

Voorbeeld 2.1 Een gelegenheid om de ronde uit te wachten



Een ronde uitwachten zal de held op zijn plaats laten bevriezen terwijl de vijanden doorgaan met hun normale bewegingen. Dit zal doorgaan totdat een van de volgende twee dingen gebeuren: De vijanden vernietigen zichzelf en de spelronde eindigt, of een vijand lukt het om de held te bereiken en het spel eindigt. Nadat het bevel tot een ronde afwachten is gegeven, kunt u het niet meer afbreken, wees daarom er zeker van dat de held echt veilig is.

Waarom zou iemand een actie ondernemen die de mogelijkheid wegneemt om van gedachten te veranderen? Wel, het geeft een beetje fleur en drama aan het einde van een speelronde, maar nog belangrijker, u krijgt een bonus voor elke tijdens ronde afwachten vernietigde vijand. De grootte en soort (punten of energie) bonus is afhankelijk van het speltype.

Hoofdstuk 3

Overzicht van het interface

3.1 Besturing

De speler kan naar keuze het toetsenbord, de muis of beide gebruiken om de held te besturen.

3.1.1 Toetsenbord besturing

Er zijn wat beweging betreft negen verschillende acties: links, rechts, omhoog, omlaag, de vier diagonalen, en stilstaan. Elk van deze acties kunt u aan twee verschillende toetsen koppelen. Standaard zijn deze negen acties gekoppeld aan de negen numerieke toetsen rechts en aan een 3 bij 3 blok letters aan de linkerkant van een QWERTY toetsenbord. Gebruikers van een ander toetsenbord indeling of die geen numerieke toetsen hebben kunnen natuurlijk deze sneltoetsen wijzigingen in het dialoog voor sneltoets instellingen.

Elk van de commando´s voor speciale bewegingen (zoals teleport) kunt ook via het toetsenbord uitvoeren. Zie Verplaatsen.

3.1.2 Muis besturing

De muis (of een ander aanwijsapparaat) kunt u gebruiken om in een meer natuurlijke, intuïtieve manier te besturen. Als de muis over het hoofdvenster beweegt, zal de cursor van vorm veranderen om de richting van de muis ten opzichte van de held aan te geven. Bijvoorbeeld, de muis boven de held is geplaatst zal de cursor veranderen in een pijl omhoog. Als de muis bovenop de held is geplaatst, dan verandert de cursor om geen beweging aan te geven.

Een enkele klik met de linkermuisknop zal de held in de opgeven richting laten stappen (als een stap in die richting is toegestaan). Om het handiger te maken kunt u extra acties aan de rechtermuisknop en de middelstemuisknop koppelen in het dialoog Configureren - Killbots. Deze acties gelden ook voor die in het menu Verplaatsen, maar heeft ook een extra mogelijkheid: **Herhaalde stap**. Een herhaalde stap uitvoeren zorgt ervoor dat de held in meerdere beurten achterelkaar in de opgegeven richting zich verplaatst totdat een versperring is bereikt of een verdere beweging onveilig is. U kunt een herhaalde stap stoppen door opnieuw te klikken als de beweging nog bezig is.

3.2 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel, het huidige spel afbrekend.

Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toont een dialoog met de hoogste scores.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Beëindigt Killbots.

Zet → Teleport (R)

Teleporteert de held naar een willekeurige lege cel ergens in het speelveld. Zie .

Zet → Teleport veilig (T)

Teleporteert de held naar een willekeurige lege cel dat tijdens die beurt gegarandeerd veilig is voor aanvallen. Zie .

Verplaatsen → Teleporteren (veilig indien mogelijk) (Space)

Een handige actie. Teleporteert de held veilig als er genoeg energie beschikbaar is, anders werkt de teleport willekeurig.

Zet → Verdamper (F)

Vernietigt alle robots in de cellen die grenzen aan de held. Zie .

Zet → Ronde uitwachten (V)

Veroorzaakt dat de held op zijn plaats bevriest tot het einde van de speelronde. Zie .

Instellingen → Killbots instellen...

Toont het configuratiedialoog van Killbots, waar u de spel-parameters kan aanpassen, een andere set spelregels kiezen, of het thema van het spel kan wijzigen.

Bovendien heeft Killbots 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 4

Gids voor ontwikkelaars van Killbots

Geïnteresseerde personen kunnen Killbots op twee manieren aanpassen : thema´s en regelsets.

4.1 Het creëren van eigen thema´s voor Killbots

Zoals bij de meeste andere KDE-spellen, bestaat een thema voor Killbots uit drie bestanden.

4.1.1 Het Desktop-bestand

Het desktop-bestand volgt de standaard INI-syntax. De trefwoord-paren slaan informatie op over het thema en wijzen naar andere bestanden die bij het thema horen. Het volgende voorbeeld komt van het standaard thema.

Voorbeeld 4.1 Een thema desktop bestand als voorbeeld

```
[KGameTheme]
Name=Voorbeeld Thema
Description=een voorbeeld thema gebruikt om de creatie van een thema ↩
    demonstreren. Deze heeft piraten.
Author=Mr. Artist
AuthorEmail=mrartist@example.com
Type=SVG
FileName=example.svg
Preview=example.png
```

De eerste vier parameters zijn metadata over het thema en spreken voor zich. Voor Killbots thema´s, moet de `Type` parameter ingesteld zijn op SVG. De laatste twee parameters zijn de bestandsnamen van de andere twee thema-bestanden. Alhoewel het niet echt noodzakelijk is, is het toch verstandig om consistent te blijven en al de drie bestanden dezelfde bestandsnaam te geven.

4.1.2 Het voorbeeld bestand

Het voorbeeld-bestand is eenvoudig een PNG-bestand dat een voorbeeld geeft van het thema. Het voorbeeld moet 240 bij 140 pixels zijn en zo goed mogelijk overeenkomstig de layout de

voorbeeld standaard thema, omdat dit het makkelijker maakt om de thema´s te vergelijken in de thema-selector.

4.1.3 Het SVG-bestand

Het SVG-bestand is een schaalbare grafische vector afbeelding waarin de eigenlijke grafische elementen zitten waarmee het thema is getekend. Het bestand mag zowel het niet gecomprimeerde `.svg` of het wel gecomprimeerde `.svgz` formaat zijn. Elk spel element heeft als identificatie een unieke ID in het SVG-bestand. Bij het creëren van een nieuw thema is het meestal makkelijker om te beginnen met een bestaand thema en de elementen stuk voor stuk te vervangen totdat het thema compleet is. Het SVG-bestand *moet* de volgende elementen hebben.

`achtergrond`
: De achter het raster getoonde afbeelding in het speelveld.

`status`
: Het vak in gebruik voor het tonen van de score in deze ronde, aantal vijanden en energie.

`tekstkleur`
: Dit element moet een rechthoek met een enkele kleur zijn. De kleur is in gebruik voor de tekst in de statusvakken.

`cel`
: Een individuele cel in het raster.

`held`
: Het karakter bestuurt door de speler.

`vijand`
: De standaard vijand.

`fastenemy`
: De snellere vijand.

`junkheap`
: De overblijfselen van een botsing tussen vijanden.

`cursor0`
: De cursor voor de beweging naar rechts.

`cursor1`
: De cursor voor de beweging rechtsboven.

`cursor2`
: De cursor voor de beweging omhoog.

`cursor3`
: De cursor voor de beweging linksboven.

`cursor4`
: De cursor voor de beweging naar links.

`cursor5`
: De cursor voor de beweging linksonder.

`cursor6`
: De cursor voor de beweging omlaag.

`cursor7`
: De cursor voor de beweging rechtsonder.

`cursor8`
: De cursor voor op de plaats blijven.

4.1.4 Installeren van eigen thema´s

Om Killbots een nieuw thema te laten vinden en gebruiken, moeten de bestanden in een geschikte map zijn geplaatst. Als het thema alleen voor de huidige gebruiker beschikbaar hoeft te zijn, kopieert u de desktop, voorbeeld en SVG-bestanden naar het lokale bestand `killbots/themes` in **`qtpaths --paths GenericDataLocation`** . Om het thema systeembreed beschikbaar te laten zijn, verplaatst u de bestanden naar `killbots/themes` in de systeemmap (uit het vorige commando, mogelijk `/usr/share` of zoiets). Merk op dat hiervoor waarschijnlijk administratieve beheerdersrechten nodig zijn.

4.2 Het creëren van eigen speltypes

4.2.1 Het Desktop-bestand met regelsets

Het creëren van nieuwe speltypes is erg makkelijk bij Killbots, speciaal als u begint met een bestaand regelset. Regelsets zijn opgeslagen als enkelvoudige desktop-bestand waarin de parameters en metadata als eenvoudige trefwoord-paren zijn opgeslagen.

Voorbeeld 4.2 Het standaard speltype in Killbots

```
[KillbotsRuleset]
Name=Killbots
Name[gl]=Robots asasinos
Author=Parker Coates
AuthorContact=parker.coates@kdemail.net
Description=<qt><p>The default Killbots game type.</p><p>Includes a medium ↩
    size grid, safe teleports, fast enemies and pushable junkheaps.</p></qt>
Description[nl]=<qt><p>De standaard Killbots speltype.</p><p>heeft een ↩
    middelgroot speelveld, veilige teleports, snelle robots en duwbare ↩
    schroothopen.</p></qt>
Rows=16
Columns=16
EnemiesAtGameStart=8.0
EnemiesAddedEachRound=4.0
FastEnemiesAtGameStart=-2.0
FastEnemiesAddedEachRound=2.0
EnergyEnabled=true
EnergyAtGameStart=0
EnergyAddedEachRound=0
MaxEnergyAtGameStart=12.0
MaxEnergyAddedEachRound=0.0
SafeTeleportEnabled=true
CostOfSafeTeleport=1
VaporizerEnabled=false
CostOfVaporizer=0
PushableJunkheaps=Many
SquaskKillsEnabled=true
JunkheapsAtGameStart=0.0
JunkheapsAddedEachRound=0.0
PointsPerEnemyKilled=5
PointsPerFastEnemyKilled=10
WaitKillPointBonus=0
WaitKillEnergyBonus=1
SquashKillPointBonus=0
SquashKillEnergyBonus=1
```

Merk op dat u alle tekst parameters in Amerikaans Engels moet opgeven. Zoals in het voorbeeld hierboven te zien, kunt u vertalingen aan het desktop-bestand toevoegen door het trefwoord te herhalen waarbij u de vertaalcode in rechte haakjes toevoegt. Merk ook op dat u rich text aan het veld `Description` kan toevoegen door de waarde tussen <qt> tags te zetten.

Een regelset moet alle volgende parameters hebben.

Naam
: De naam van de regelset zoals het zal verschijnen in de regelset-selector en het dialoog met de hoogste scores.

Auteur
: De ontwerper van de regelset.

AuthorContact
: De contact informatie van de ontwerper. Dit is meestal een email adres.

Beschrijving
: Een beschrijving van de regelset. Dit moet een redelijke indruk van het speltype geven, maar het is niet nodig om van elke parameter de waarde te geven omdat deze details zichtbaar zijn in dialoogvenster voor details.

Rijen
: Het aantal rijen in het spelraster.

Kolommen
: Het aantal kolommen in het spelraster.

EnemiesAtGameStart
: Het aantal reguliere vijanden in het raster bij het begin van de eerste ronde.

EnemiesAddedEachRound
: Het aantal bij elke speelronde aan het speelveld toegevoegde normale vijanden.

FastEnemiesAtGameStart
: Het aantal snelle vijanden in het speelveld bij het begin van de eerste ronde.

FastEnemiesAddedEachRound
: Het aantal bij elke speelronde aan het speelveld toegevoegde snelle vijanden.

EnergyEnabled
: Indien ingesteld op '`vals`' dan kan de held energie verzamelen of gebruiken.

EnergyAtGameStart
: De hoeveelheid energie dat de held heeft bij het begin van de eerste ronde.

EnergyAddedEachRound
: De hoeveelheid energie dat de held meer krijgt bij elke speelronde.

MaxEnergyAtGameStart
: Het energie-maximum van de held bij het begin van de eerste ronde.

MaxEnergyAddedEachRound
: De verandering van het energie-maximum van de held bij elke speelronde.

SafeTeleportEnabled
: Indien ingesteld op '`vals`' dan is veilig teleporteren uitgeschakeld.

CostOfSafeTeleport
: De hoeveelheid energie gebruikt door veilig teleporteren.

VaporizerEnabled
Indien ingesteld op '`vals`' dan is de verdamper uitgeschakeld.

CostOfVaporizer
De hoeveelheid energie gebruikt door de verdamper.

PushableJunkheaps
Het aantal schroothopen dat u met een enkele duw kunt verplaatsen. Mogelijke waarden zijn values are '`None`', '`One`' en '`Many`'.

SquaskKillsEnabled
Indien waar, dan kan de held vijanden verpletteren door schroothopen tegen hun aan te duwen.

JunkheapsAtGameStart
Het aantal geplaatste schroothopen in het speelveld bij het begin van de eerste ronde.

JunkheapsAddedEachRound
Het aantal bij elke speelronde aan het speelveld toegevoegde schroothopen.

PointsPerEnemyKilled
Toegekende punten voor elke reguliere vernietigde vijand.

PointsPerFastEnemyKilled
Toegekende punten voor elke vernietigde snelle vijand.

WaitKillPointBonus
Toegekende punten voor elke vernietigde vijand bij het afwachten van een ronde.

WaitKillEnergyBonus
Toegekende energie voor elke vernietigde vijand bij het afwachten van een ronde.

SquashKillPointBonus
Toegekende punten voor elke vernietigde vijand door een geduwde schroothoop.

SquashKillEnergyBonus
Toegekende energie voor elke vernietigde vijand door een geduwde schroothoop.

4.2.2 Installeren van eigen speltypes

Om het mogelijk te maken dat Killbots een nieuw speltype kan detecteren en gebruiken, moet u het regelset-bestand naar een geschikte map verplaatsen. Om het speltype alleen voor de huidige speler beschikbaar te maken, kopieert u het bestand naar `killbots/rulesets` in de lokale map **`qtpaths --paths GenericDataLocation`** . Om het speltype systeembreed beschikbaar te maken, verplaatst u het bestand naar `class="directory"killbots/rulesets` in de systeemmap (uit het vorige commando, mogelijk `/usr/share` of zoiets). Merk op dat dit waarschijnlijk administratieve rechten vereist.

Hoofdstuk 5

Dankbetuiging en licentie

Killbots

Programma copyright 2007–2009 Parker Coates parker.coates@kdemail.net

Documentatie Copyright (c) 2008–2009 Parker Coates parker.coates@kdemail.net

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.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de GNU vrije-documentatie-licentie.

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de GNU General Public License.