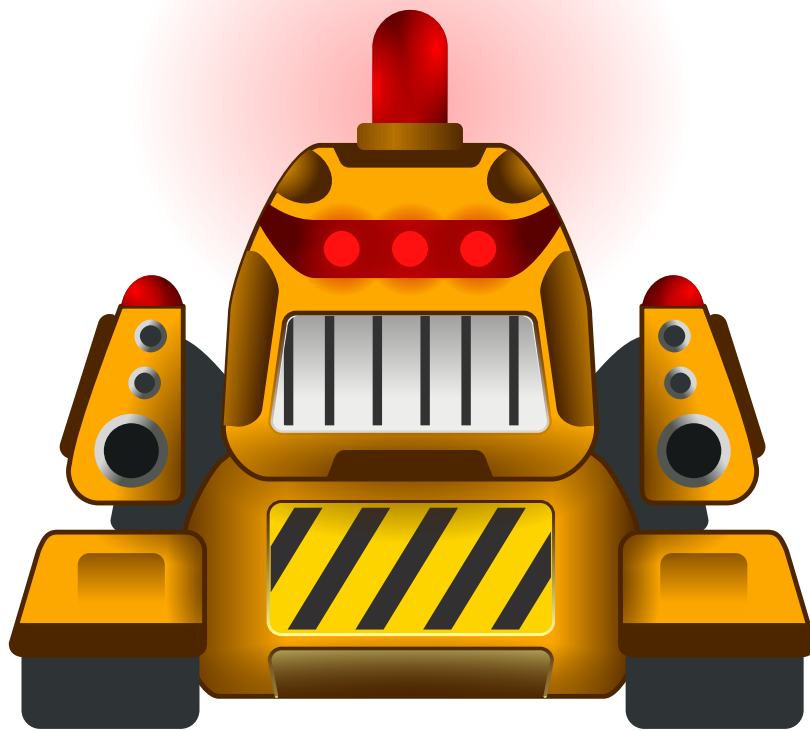


# Killbotsi käsiraamat

Parker Coates

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Killbotsi käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Kuidas mängida</b>	<b>6</b>
2.1	Mängu põhitõed . . . . .	6
2.2	Voorud, hindamine ja energia . . . . .	8
2.2.1	Voorud . . . . .	8
2.2.2	Hindamine . . . . .	8
2.2.3	Energia . . . . .	8
2.3	Eritoimingud . . . . .	8
2.3.1	Teleport . . . . .	9
2.3.2	Turvaline teleport . . . . .	9
2.3.3	Aurustaja kasutamine . . . . .	9
2.3.4	Vooru lõpu ootamine . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Liidese tutvustus</b>	<b>11</b>
3.1	Liikumise juhtimine . . . . .	11
3.1.1	Liikumise juhtimine klaviatuurilt . . . . .	11
3.1.2	Liikumise juhtimine hiirega . . . . .	11
3.2	Menüükirjed . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Killbotsist arendajatele</b>	<b>13</b>
4.1	Kohandatud Killbotsi teema loomine . . . . .	13
4.1.1	Töölauafail . . . . .	13
4.1.2	Eelvaatlusefail . . . . .	13
4.1.3	SVG-fail . . . . .	14
4.1.4	Kohandatud teema paigaldamine . . . . .	15
4.2	Kohandatud mängutüübi loomine . . . . .	15
4.2.1	Reeglite töölauafail . . . . .	15
4.2.2	Kohandatud mängutüübi paigaldamine . . . . .	17
<b>5</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>18</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>19</b>
A.1	Killbotsi hankimine . . . . .	19
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	19

## Kokkuvõte

Killbots on klassikalise BSD mängu **robots** KDE port.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

**MÄNGU TÜÜP:**  
Strateegia

**MÄNGIJATE ARV:**  
Üks

Killbots on lihtne tapjarobotite vältimise mäng. Kes need robotid löi ja miks nad on programmeeritud hävitama, ei tea enam keegi. Teada on ainult see, et roboteid on palju ja nende ainuke eesmärk on sinu hävitamine. Sinu õnneks koondas nende looja tähelepanu rohkem kvantiteedile kui kvaliteedile, mistõttu robotite intelligents on väga tilluke. Sinu suur mõistus ja lahe teleporiseade on ainukesed relvad lõpmatu robotitemassi vastu.

**MÄRKUS:**  
Käsiraamatus esineb sageli selliseid mõisteid, nagu 'robotid', 'rämpsukuhilad' jne., kuid Killbotsi välimus on igati muudetav. See tähendab, et mängimisel tegelikult nähtavad asjad ei pruugi tingimata kattuda siinkirjeldatuga. Mängimine ise ja strateegia jääb sellest hoolimata samaks isegi siis, kui sinu kangelane on porgand, keda ajavad aias taga röövellikud jänkid.

**MÄRKUS:**  
Killbots toetab mitmeid mängutüüpe, mis määravad kindlaks mängu parameetrid ja selle, millised võimalused on mängus kasutada. Käsiraamat püüab olla võimalikult üldine ega kirjeldada konkreetseid mängutüüpe. Nende kirjeldust ja üksikasju saab lugeda Killbotsi seadistustediaallogist, kust leiab andmeid vastava tüübi alusvõrgu suuruse, voorude, energia, hindamise ja muu sellise kohta.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

### 2.1 Mängu põhitõed

**EESMÄRK:**

Jääda vaenlastest hoolimata ellu ja koguda võimalikult palju punkte.



Killbots on käigupõhine mäng, mida mängitakse ristkülikujulisel võrgustikul. Iga rea ja veeru lahtrite arv sõltub konkreetsest mängutüübist. Iga lahter võib sisaldada järgmisi asju:

Kangelane 

## Killbotsi käsiraamat

Kangelane on see õnnetuke, kes on sattunud ühte ruumi hulga tapjarobotitega. Mängijana on sinu kohus tagada kangelase elus püsimine võimalikult kaua.

Vooru algul võib kangelane ette võtta kolm tegevust: ta võib jääda oma kohale, liikuda vabasse lahtrisse või sooritada mõne eritoimingu. Täpsemalt kõnelevad sellest osad ja .



### Robot

Robotid on mehaanilised jõhkardid, kelle ainuke soov on lüüa kangelane oma metsalises haardes. Nad ei ole midagi kuulnud kolmest robotite seadusest ning tõenäoliselt lüüavad kõik, kes püüaks seda neile selgitada.

Iga robot astub ühe käiguga ühe sammu kangelase suunas. Kui robot asub kangelase kohal, astub ta sammu allapoole. Kui robot asub kangelasest vasakul, astub ta sammu paremale. Kui robot asub kangelasest allpool ja paremal, astub ta sammu diagonaalselt (üles ja vasakule). Kui robotil õnnestub jõuda kangelase lahtrisse, saab kangelane surma ja mäng lõpeb.



### Kiirrobot

Kiirrobotid on tavalise roboti märksa kiiremad versioonid. Iga kangelase käigu ajal suudavad need võtta kaks sammu. Õnneks ei ole nende suurem liikuvus sõltuvuses intelligentst, mistõttu tihti peale neil õnnestub ennast lihtsalt tappa kaks korda kiiremini kui nende aeglasematel vendadel.

Kõigis mängutüüpides kiirroboteid ei ole.

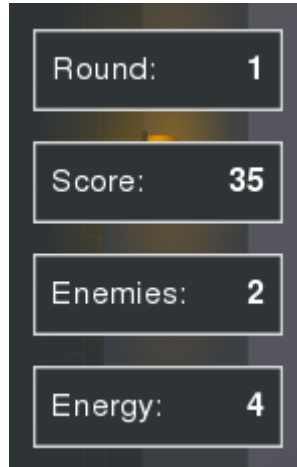


### Rämpuhilad

Kui kaks või rohkem robotit kokku pörkavad, nad hävivad ning tekkinud riismetest kujunevadki rämpuhilad. Vaenlased eiravad täielikult nende teel seisvaid rämpuhilaid ning saavad surma, kui neile otsa tormavad. Rämpuhilad võivad aga osutada äärmiselt väärtuslikuks, sest neist saab kujundada barrikaadi kangelase ja tema ründajate vahel.

Mõnes mängutüübis on kangelasel võimalik rämpuhilaid *liikata*. Kangelane võib nii siis neist luua "punkreid", mis pakuvad kaitset mitmest küljest. Mõnes mängutüübis võib rämpuhilaid kasutada isegi ründerelvana: selle lükkamine vaenlase peale hävitab roboti ja annab lausa boonust.

## 2.2 Voorud, hindamine ja energia



### 2.2.1 Voorud

Killbotsi mängimine on jagatud *voorudeks*. Iga vooru algul seisab kangelane keset võrgustikku ning vaenlased paiknevad juhuslikult tema ümber. Voor lõpeb siis, kui kõik vaenlased on hävitatud. Igas uues voorus vaenlaste arv kasvab. Vaenlaste arv ja tüüp sõltub mängutüübist.

Võrgustik täitub vaenlastega, kuni juhtub üks kahest: vaenlased hõivavad üle 50 protsenti lahtritest või proovib kangelane võtta ette turvalise telepordi, aga võrgustikus ei ole turvalisi lahtreid. Kui üks kahest võimalusest saab teoks, lõpetatakse käimasolev voor ning vaenlaste arv lähtestatakse esimese vooru arvule.

### 2.2.2 Hindamine

Killbotsis ei ole õieti võit võimalik: kangelane püüab lihtsalt võimalikult kaua ellu jääda, kuid paraku saab tema õnn lõpuks ikka otsa. Seepärast on Killbotsi eesmärk koguda enne vältimatut lõppu võimalikult suur *tulemus*. Kümme parimat tulemust (koos vooruga, milles tulemus saavutati) pannakse kirja edetabelisse.

Punkte saab vaenlase hävitamise eest. Kiirrobot annab tavaliselt rohkem punkte kui tavaline. Boonuseid võib teenida näiteks vaenlase hävitamise eest [rämpsukuhilat lükates](#) või [vooru äraootamise](#) eest.

### 2.2.3 Energia

Lisaks punktidele võib kangelane koguda ka *energiat*. Energia võimaldab kangelasele [turvalist teleporti](#) ja/või [aurustaja](#) kasutamist. Sõltuvalt mängutüübist võidakse energiat mitmel põhjusel juurde anda, sealjuures vooru lõpetamise, [rämpsukuhila lükkamise](#) või vaenlaste hävitamise eest [vooru ootamisel](#).

Energiakogus, mida kangelane võib korruga omada, on kirja pandud mängutüübiga määratud maksimumina. Mõnes mängutüübis maksimum tõuseb koos voorude lõpetamisega. Energiaolek on nähtav ainult siis, kui aktiivne mäng sisaldab nii energiat kui ka turvalist teleporti.

## 2.3 Eritoimingud

Lisaks lihtsale liikumisele lahtrist lahtrisse on kangelase käsutuses kuni neli eritoimingut.



### 2.3.1 Teleport

Kangelane on suutnud kuidagi hankida isikliku telepordiaparaadi. Paraku ei ole see kuigi töökindel, kui seda kasutada ilma energiaallikata. Telepordiaparaadi aktiveerimisel liigutatakse kangelane mõnesse suvaliselt valitud lahtrisse. Kangelane võib teleporti ette võtta nii palju kui süda lustib.

Sihtlahter on kindlasti hõivamata, aga valitseb päris tõsine oht, et naaberlahtris paikneb raevukas robot. Telepordi ohtude tõttu tuleks seda üldiselt pidada viimseks hädaabinõuks, kui muidu ei ole enam kuidagi võimalik kuhugi turvaliselt liikuda.

### 2.3.2 Turvaline teleport

Telepordiaparaadil on ka selline režiim, mis liigutab kangelase samuti juhuslikku, aga turvalisse lahtrisse. Turvaline teleport nõuab aga [energiat](#) ja seda enamasti napib. Samas on selge, et võimalus otsustaval hetkel turvaliselt teleporteeruda suurendab tunduvalt kangelase eluiga.

Kõigis mängutüüpides ei ole turvaline teleport lubatud ning mängutüübiti erineb tunduvalt ka energia, mida selleks on vaja.

### 2.3.3 Aurustaja kasutamine

Telepordiaparaadi kolmas režiim ei ole üldse seotud kangelase teleportatsiooniga. See mõnevõrra ebaharilik telepordiviis telepordib kõik kangelase naaberlahtrites paiknevad robotid. Keegi ei tea täpselt, kuhu robotid saadetakse, aga tundub, et igal juhul piisavalt kaugelt, nii et nad ei valmista kangelasele rohkem peavalu. Et robotid sõna otseses mõttes haihtuvad ega jäta endast maha rämpsukuhilat, nimetatakse seda 'aurustajaks' ning hindamise seisukohalt käsitatakse aurustatud vaenlasi tapetutena.

Nagu turvaline teleport, nõuab aurustamine [energiat](#). Kõigis mängutüüpides ei ole aurustamine lubatud ning mängutüübiti erineb tunduvalt ka energia, mida selleks on vaja.

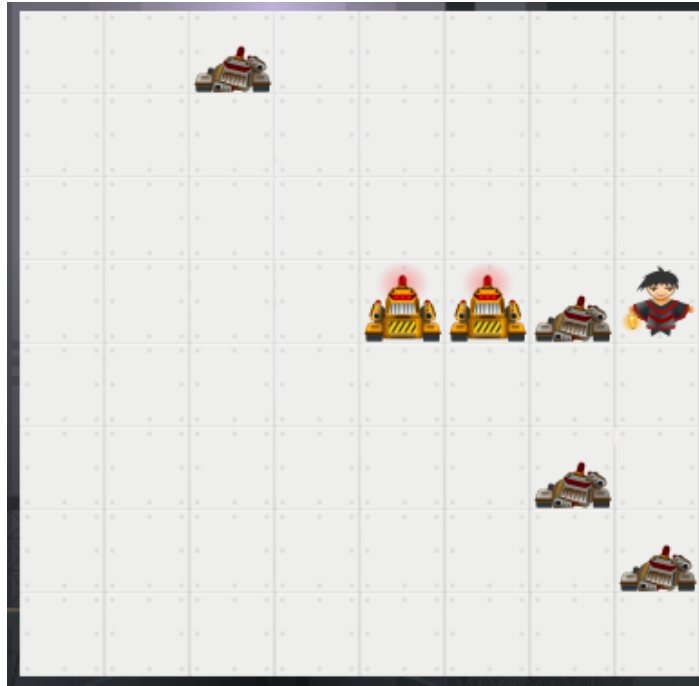
### 2.3.4 Vooru lõpu ootamine

Võib tekkida hetk, kus kõik robotid on võimalik hävitada, ilma et kangelane peaks ise üldse liikuma. Sel juhul on võimalik vooru lõpp lihtsalt ära oodata.

---

**Example 2.1** Voo­ru lõpu ootamise võimalus

---



Voo­ru lõpu ootamine külmutab kangelase paigale, samal ajal kui vaenlased liiguvad edasi. See kestab seni, kuni juhtub üks kahest: vaenlased hävitavad ennast ja voo­ru lõpeb või vaenlasel õnnestub jõuda kangelaseni ja mäng lõpeb. Kui voo­ru lõpu ootamise käsk on antud, ei saa seda tagasi võtta, nii et enne selle käsu andmist tuleb kindlasti veenduda, et kangelase olukord on tõepoolest turvaline.

Miks peaks siis kasutama toimingut, mis ei võimalda enam ümbermõtle­mist? See lisab kindlasti dra­maatilisust, aga vahest olulisem on see, et iga voo­ru lõpu ootamise ajal hävitatud vaenlase eest saab voonust. Boonuse suurus ja tüüp (punktid või energia) sõltuvad mängutüübist.

## Peatükk 3

# Liidese tutvustus

### 3.1 Liikumise juhtimine

Mängija võib kangelase juhtimiseks kasutada klaviatuuri, hiirt või mõlemat.

#### 3.1.1 Liikumise juhtimine klaviatuurilt

Eri liikumistoiminguid on üheksa: vasakule, paremale, üles, alla, neljas suunas diagonaalis ja paigalseis. Igale toimingule saab omistada kaks erinevat klahvi. Vaikimisi on üheksa toimingut seotud numbriklahvistiku üheksa numbriklahviga ning QWERTY klaviatuuri vasakus servas asuvad 3x3 tähtedeplokiga. Kasutajatel võivad muidugi olla erinevad klaviatuurid ning numbriklahvistikku ei pruugi üldse olla, mistõttu toimingute omistamist klahvidele saab vastavalt vajadusele kohandada kiirklahvide seadistamise dialoogis.

Klaviatuurilt võib anda ka kõigi eritoimingute (näiteks telepordi) käske. Neid tutvustab alalõik [Käik](#).

#### 3.1.2 Liikumise juhtimine hiirega

Hiire või mõne muu osutusseadmega saab liikumist juhtida omajagu loomulikumalt. Kui kursor liigub üle mänguala, muutub see noolekujuliseks vastavalt sellele, millises suunas kangelasest see asub. Kui näiteks viia kursor kangelasest kõrgemale, võtab see üles osutava noole kuju. Kui kursor viia otse kangelase peale, võtab see paigalseisu näitava kuju.

Klõps hiire vasaku nupuga paneb kangelase astuma osutatud suunas, kui selline liikumine on üldse lubatud. Soovi korral võib hiire vasakule ja paremale nupule omistada ka muid toiminguid [Killbotsi seadistusedialoogis](#). Neiks võivad olla nii toimingud, mida sisaldab menüü [Käik](#) kui ka lisavõimalus "sammu kordus". Viimane tähendab, et kangelane liigub osutatud suunas mitu sammu, kuni tema ette kerkib takistus või liikumise jätkamine pole enam turvaline. Sammu korduse saab välja lülitada, kui liikumise ajal uuesti klõpsata.

### 3.2 Menüükirjed

**Mäng → Uus (Ctrl+N)**

Alustab uut mängu ja tühistab kõik parasjagu käimas olevad mängud.

## Killbotsi käsiraamat

### **Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)**

Avab rekordeid näitava dialoogi.

### **Mäng → Välju (Ctrl+Q)**

Lõpetab Killbotsi töö.

### **Käik → Teleport (-)**

Telepordib kangelase võrgustiku juhuslikult valitud tühja lahtrisse. Vaata ka .

### **Käik → Turvaline teleport (+)**

Telepordib kangelase juhuslikult valitud tühja lahtrisse, kus ta on kindlasti antud käigul kaitstud rünnaku eest. Vaata ka .

### **Käik → Teleport (võimaluse korral turvaline) (Tühikuklahv)**

Puhtalt mugavuse pärast: telepordib kangelase turvaliselt, kui on piisavalt energiat, vastasel juhul lihtsalt telepordib.

### **Käik → Aurustaja (.)**

Hävitab kõik kangelase naaberlahtrites olevad robotid. Vaata ka .

### **Käik → Vooru lõpu ootamine (\*)**

Külmutab kangelase kuni vooru lõpuni paigale. Vaata ka .

### **Seadistused → Killbotsi seadistamine...**

Avab Killbotsi seadistusedialoogi, kus saab määrata mängu parameetreid, valida teistsugused mängureeglid või muuta mängu teemat.

Lisaks on Killbotsil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

## Peatükk 4

# Killbotsist arendajatele

Aajahuvilised võivad Killbotsi kohandada peamiselt kahel viisil: teemad ja reeglid.

### 4.1 Kohandatud Killbotsi teema loomine

Nagu teiste KDE mängude puhul, koosneb ka Killbotsi teema kolmest failist.

#### 4.1.1 Töölauafail

.desktop-fail järgib standardset INI süntaksit. Võtme ja väärtuse paaridesse salvestatakse teema teave ning viited teistele teemasse kaasatud failidele. Järgnev näide on pärit vaiketeemast.

---

#### Example 4.1 Teema töölauafaili näide

---

```
[KGameTheme]
Name=Example Theme
Description=An example theme used to demonstrate theme creation. This one ←
    features pirates.
Author=Mr. Artist
AuthorEmail=mrartist@example.com
Type=SVG
FileName=example.svg
Preview=example.png
```

---

Esimesed neli parameetrit sisaldavad teema metaandmeid ja on enesestmõistetavad. Killbotsi teema korral peab parameeter `Type` alati olema `SVG`. Viimased kaks parameetrit sisaldavad kahe muu teemasse kuuluva faili nimesid. See, et kõik kolm faili lähtuks ühesugusest nimekujust, ei ole küll kohustuslik, aga on ühtluse huvides väga soovitatav.

#### 4.1.2 Eelvaatlusefail

Eelvaatlusefail on lihtsalt `PNG`-fail, mis sisaldab teema eelvaatlust. Eelvaatlusepildi mõõtmed peaksid olema 240x140 pikslit ning selle kujundus vastama võimalikult täpselt vaiketeema eelvaatlusele, et teemasid oleks võimalik teemavalijas mõistlikult võrrelda.

### 4.1.3 SVG-fail

SVG-fail on skaleeritav vektorgraafikapilt, mis sisaldab teemas kasutatavaid tegelikke graafilisi elemente. Fail võib olla kas tihendamata `.svg` või tihendatud `.svgz` vormingus. Iga mängu elementi tuvastab SVG-failis unikaalne ID. Uue teema loomisel on kõige hõlpsam alustada olemasolevast teemast ning asendada selles elemente, kuni uus teema on saanud soovitava välimuse. SVG-fail *peab* sisaldama järgmisi elemente:

**background**

Pilt, mida kuvatakse mänguala võrgustiku taustal.

**status**

Kast, milles kuvatakse aktiivset vooru, tulemust, vaenlaste arvu ja energiat.

**textcolor**

See element peab olema üht värvi ristikülk. Selle värviga kuvatakse teksti olekukastides.

**cell**

Võrgustiku üksiklahter.

**hero**

Mängija juhitud tegelane.

**enemy**

Põhivaenlane.

**fastenemy**

Kiirem vaenlane.

**junkheap**

Vaenlaste kokkupõrkel tekkinud rämps.

**cursor0**

Liikumist paremale tähistav kursor.

**cursor1**

Diagonaalset liikumist üles ja paremale tähistav kursor.

**cursor2**

Liikumist üles tähistav kursor.

**cursor3**

Diagonaalset liikumist üles ja vasakule tähistav kursor.

**cursor4**

Liikumist vasakule tähistav kursor.

**cursor5**

Diagonaalset liikumist alla ja vasakule tähistav kursor.

**cursor6**

Liikumist alla tähistav kursor.

**cursor7**

Diagonaalset liikumist alla ja paremale tähistav kursor.

**cursor8**

Paigale jäämist tähistav kursor.

#### 4.1.4 Kohandatud teema paigaldamine

Et Killbots leiaks uue teema üles ja hakkaks seda kasutama, peavad failid paiknema kindlas kataloogis. Teema paigaldamiseks ainult aktiivsele kasutajale kopeeri töölaua-, eelvaatluse- ja SVG-fail kataloogi `$KDEHOME /share/apps/killbots/themes`. Teema muutmiseks kättesaadavaks kogu süsteemis paigalda failid kataloogi `'kde-config --prefix' /share/apps/killbots/themes`. Pane tähele, et see nõuab tõenäoliselt administraatori õigusi.

## 4.2 Kohandatud mängutüübi loomine

### 4.2.1 Reeglite töölaufail

Uue mängutüübi loomine Killbotsile on imelihtne, eriti kui võtta eeskujuks juba olemasolev reeglistik. Reeglid on salvestatud lihtsa töölaufailina, milles parameetrid ja metaandmed on antud võtme ja väärtuse paaridena.

---

#### Example 4.2 Killbotsi vaikimisi mängutüüp

---

```
[KillbotsRuleset]
Name=Killbots
Name[gl]=Robots asasinós
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[gl]=<qt><p>O xogo tipo Killbots por omisión.</p><p>Inclúe unha ←
  grella mediana, teleportacións seguras, enemigos rápidos e chatarra que ←
  se pode empurrar.</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
```

---

## Killbotsi käsiraamat

Pane tähele, et kõik tekstiparameetrid peavad olema kirja pandud Ameerika inglise keeles. Nagu näitestki näha, saab töölaualafailile lisada tõlkeid, kui korrata võtit ja lisata nurksulgudesse vastava keele kood. Pane tähele ka seda, et kirjelduse väljal `Description` saab kasutada vormindatud teksti, pannes väärtuse siltide `<qt>` vahele.

Reeglistik peab sisaldama kõiki järgnevaid parameetreid:

### **Name**

Reeglistiku nimi, nagu seda näeb reeglistiku valijas ja edetabelis.

### **Author**

Reeglistiku looja.

### **AuthorContact**

Looja kontaktandmed, tavaliselt e-posti aadress.

### **Description**

Reeglistiku kirjeldus. See peaks andma korraliku ülevaate mängutuübist, aga siin ei ole mõtet kirjeldada iga parameetri väärtust, sest selleks on mõeldud üksikasjade dialoog.

### **Rows**

Mängu võrgustiku ridade arv.

### **Columns**

Mängu võrgustiku veergude arv.

### **EnemiesAtGameStart**

Tavaliste vaenlaste arv võrgustikus esimese vooru algul.

### **EnemiesAddedEachRound**

Iga vooru algul lisanduvate tavaliste vaenlaste arv.

### **FastEnemiesAtGameStart**

Kiirete vaenlaste arv võrgustikus esimese vooru algul.

### **FastEnemiesAddedEachRound**

Iga vooru algul lisanduvate kiirete vaenlaste arv.

### **EnergyEnabled**

Kui selle väärtus on `'false'` (väär), saab kangelane teenida või kulutada energiat.

### **EnergyAtGameStart**

Kangelasele esimese vooru algul antava energia kogus.

### **EnergyAddedEachRound**

Kangelasele iga vooru algul antava lisaenergia kogus.

### **MaxEnergyAtGameStart**

Maksimumenergia, mis võib kangelasel olla esimese vooru algul.

### **MaxEnergyAddedEachRound**

Maksimumenergia muutumise võimalus iga vooru algul.

### **SafeTeleportEnabled**

Kui selle väärtuseks on määratud `'false'` (väär), on turvaline teleport keelatud.

### **CostOfSafeTeleport**

Energiakogus, mida nõuab turvaline teleport.



## Killbotsi käsiraamat

### **VaporizerEnabled**

Kui selle väärtuseks on määratud `'false'` (väär), on aurustamine keelatud.

### **CostOfVaporizer**

Energiakogus, mida nõuab aurustaja kasutamine.

### **PushableJunkheaps**

Rämpsukuhilate arv, mida võib liigutada ühe tõukega. Võimalikud väärtused on `None` (puudub), `One` (üks) ja `Many` (palju).

### **SquaskKillsEnabled**

Kui selle väärtus on tõene, võib kangelane vaenlasi hävitada neile rämpsukuhilaid peale lükates.

### **JunkheapsAtGameStart**

Võrgustikku seatud rämpsukuhilate arv esimese vooru algul.

### **JunkheapsAddedEachRound**

Võrgustikku lisatavate rämpsukuhilate arv iga vooru algul.

### **PointsPerEnemyKilled**

Punktide arv, mida saab tavalise vaenlase hävitamise eest.

### **PointsPerFastEnemyKilled**

Punktide arv, mida saab kiire vaenlase hävitamise eest.

### **WaitKillPointBonus**

Punktide arv, mida saab vaenlase hävitamise eest vooru lõpu ootamise ajal.

### **WaitKillEnergyBonus**

Boonusenergiaühikute arv, mida saab vaenlase hävitamise eest vooru lõpu ootamise ajal.

### **SquashKillPointBonus**

Boonuspunktide arv, mida saab vaenlase hävitamise eest rämpsukuhilaga.

### **SquashKillEnergyBonus**

Boonusenergiaühikute arv, mida saab vaenlase hävitamise eest rämpsukuhilaga.

## 4.2.2 Kohandatud mängutüübi paigaldamine

Et Killbots leiaks uue mängutüübi üles ja hakkaks seda kasutama, peavad failid paiknema kindlas kataloogis. Mängutüübi paigaldamiseks ainult aktiivsele kasutajale kopeeri fail kataloogi `DEHOME /share/apps/killbots/rulesets`. Mängutüübi muutmiseks kättesaadavaks kogu süsteemis paigalda failid kataloogi ``kde-config --prefix` /share/apps/killbots/rulesets`. Pane tähele, et see nõuab tõenäoliselt administraatori õigusi.

## Peatükk 5

# Autorid ja litsents

Killbots

Rakenduse autoriõigus 2007–2009: Parker Coates [parker.coates@kdemail.net](mailto:parker.coates@kdemail.net)

Dokumentatsiooni autoriõigus 2008–2009: Parker Coates [parker.coates@kdemail.net](mailto:parker.coates@kdemail.net)

Tõlge eesti keelde: Marek Laane [bald@smail.ee](mailto:bald@smail.ee)

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

## Lisa A

# Paigaldamine

### A.1 Killbotsi hankimine

Killbots on osa KDE projektist <http://www.kde.org/>.

Killbots asub paketi kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>.

### A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Killbots oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Killbots baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure  
% make  
% make install
```

Kuna Killbots kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.