

# KSpaceDueli käsiraamat

AndreasŽehender  
Eugene Trounev  
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



## KSpaceDueli käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Kuidas mängida</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Mängureeglid, strateegia ja nõuanded</b>	<b>7</b>
3.1	KSpaceDueli mänguvälja ülevaade . . . . .	7
3.2	Vaikimisi kiirklahvid . . . . .	8
3.3	Reeglid . . . . .	8
3.3.1	Energiapunktid . . . . .	8
3.3.2	Kuulid ja miinid . . . . .	8
3.3.3	Löögipunktid . . . . .	9
3.3.4	Jõuallikad . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Menüükirjed</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Korduma kippuvad küsimused</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Mängu seadistamine</b>	<b>12</b>
6.1	Klahvid . . . . .	12
6.2	Mängu seadistamine . . . . .	12
6.2.1	<b>Üldine</b> . . . . .	13
6.2.2	<b>Mäng</b> . . . . .	13
6.2.3	<b>Kuul</b> . . . . .	13
6.2.4	<b>Miin</b> . . . . .	14
6.2.5	<b>Laev</b> . . . . .	14
6.2.6	<b>Päike</b> . . . . .	14
6.2.7	<b>Start</b> . . . . .	15
6.2.8	<b>Jõuallikad</b> . . . . .	15
<b>7</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>16</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>17</b>
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	17

## **Kokkuvõte**

See käsiraamat kirjeldab mängu KSpaceDuel versiooni 2.0.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:  
arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:  
Kaks

KSpaceDueli idee on lihtne, aga kõitev: mõlemad mängijad juhivad satelliidina ümber päikese tiirlevat kosmoselaeva. Eesmärk on kõrvaldada lõpuks vastase kosmoselaev. Ühes sellega on ellujäänud mängija ka võitja.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

**EESMÄRK:**  
hävitada vastase satelliit ja kaitsta enda oma hävitamise eest.

KSpaceDuel alustab otse mängimisrežiimis, kuid tegutsemine algab alles siis, kui üks mängija sooritab esimese käigu.

**MÄRKUS:**  
Kui vastase satelliiti juhib tehisaju, algab mäng alles siis, kui esimese käigu on teinud inim mängija.

KSpaceDuel võimaldab juhtida laeva pöörlemist, kiirendust ja relvastust. Gravitatsioon tõmbab satelliiti pidevalt päikese poole. Kursil püsimiseks tuleb kohandada pöörlemist ja kiirendust.

**MÄRKUS:**  
Päikesel liiga lähedale sattudes satelliit plahvatab.

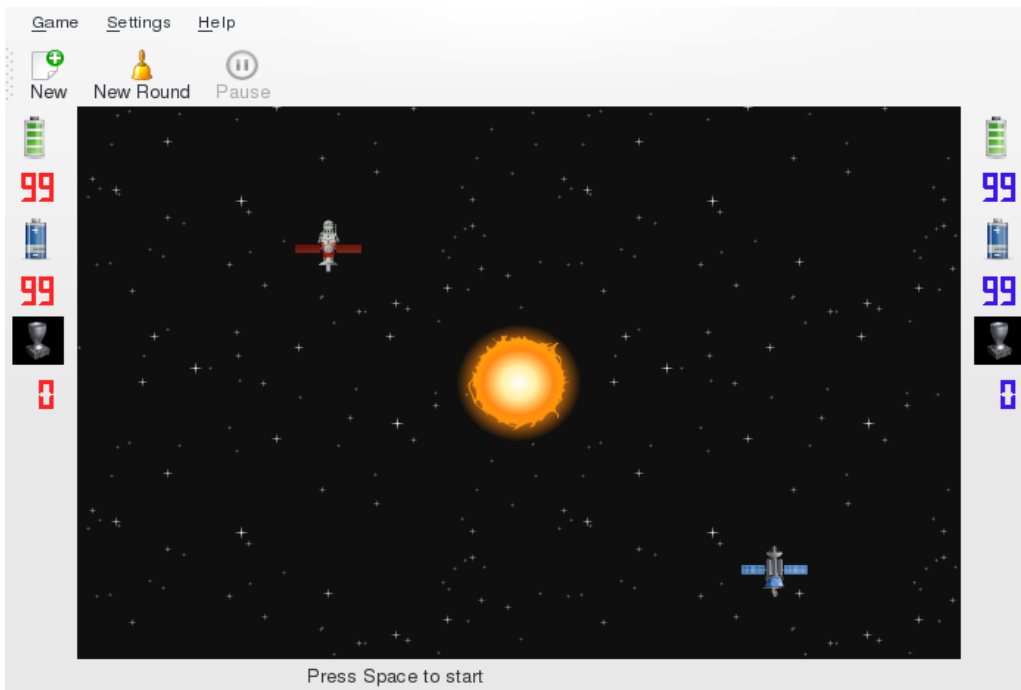
Samal ajal tuleb silm peal hoida vastase liikumisel ning kasutada tema hävitamiseks relvi ehk kuule ja miine.

**MÄRKUS:**  
Relvad võivad ühtmoodi kahjustada nii sinu vastast kui sind ennast.

## Peatükk 3

# Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

### 3.1 KSpaceDueli mänguvälja ülevaade



- Mänguvälja kohal asuvad menüü- ja tööriistariba.
- KSpaceDueli akna keskse osa moodustab mänguväli.
- Parem ja vasakul serval asuvad punase ja sinise mängija olekut näitavad kastikesed.
- Ülemises kastikeses on kirjas raketi 'löögipunktid'.
- Keskmises kastikeses on kirjas järelejäänud energia kogus.
- Alumises kastikeses on kirjas, mitu võitu on mängija saavutanud.
- Mänguvälja all asub olekuriba.

## 3.2 Vaikimisi kiirklahvid

Järgnev tabel näitab KSpaceDueli vaikimisi kiirklahve.

Toiming	Punane mängija	Sinine mängija
Pööramine vasakule	S	Nool vasakule
Pööramine paremale	F	Nool paremale
Kiirendamine	E	Nool üles
Tulistamine	D	Nool alla
Mineerimine	A	Insert

**MÄRKUS:**  
Nende klahvide muutmise kohta vaata osa [Mängu seadistamine](#).

## 3.3 Reeglid

### 3.3.1 Energiapunktid

- Mõlemad mängijad juhivad üht raketti.
- Raketid võivad pöörelda, liikumist kiirendada, tulistada ja miine asetada.
- Raketil on teatud kogus energiat, mida tarvitatakse pöörlemiseks, kiirendamiseks, tulistamiseks ja miinide asetamiseks.
- Raketil on teatud kogus energiat.
- Rakett saab energiat oma päikesepaneelidelt. Saadava energia kogus sõltub sellest, kui kaugel on rakett päikesest ja milline on selle asend päikeses suhtes

**MÄRKUS:**  
Päikesele lähemal saab energiat rohkem, kaugemal vähem. Täiskoguse energiat saab siis, kui päike paistab otse paneelidele ning vähem või üldse mitte, kui päike paistab paneelidele nurga all või küljelt.

### 3.3.2 Kuulid ja miinid

- Kuulid lendavad ümber päikeses nagu raketti.
- Miinid vajavad teatud kogust energiat oma positsioonil püsimiseks. Kui see otsa saab, langeb miin päikesesse.
- Päikeselähedased miinid vajavad rohkem energiat kui eemalasuvad miinid.
- Miine saab kuulidega hävitada.
- Vaikimisi on mõlemal raketil viis kuuli ja kolm miini.



### 3.3.3 Löögipunktid

- Kokkupõrge oma või vastase kuulide või miinidega kahandab raketi löögipunkte.
- Kui kaks raketti kokku põrkavad, hävib nõrgem ning tugevama löögipunktid vähenevad nõrgema laeva punktide võrra.
- Päikesesse langedes rakett hävib.
- Päikesega kokku põrgates satelliit hävib sõltumata sellest, kui palju on tal löögipunkte.

### 3.3.4 Jõuallikad

Aegajalt ilmuvad mänguväljale jõuallikad.

Neid on nelja tüüpi:

#### **Miin**

Miinide maksimaalne arv suureneb.

#### **Kuul**

Kuulide maksimaalne arv suureneb.

#### **Energia (kollane kera)**

Mängija energia suureneb.

#### **Kilp (sinine kera)**

Mängija saab löögipunkte.

## Peatükk 4

# Menüükirjed

### Mäng → Uus (Ctrl+N)

Käivitab KSpaceDueli uue mängu.

### Mäng → Uus voor (Ctrl+R)

Käivitab käesoleval tasemel uue vooru.

### Mäng → Paus (P)

Peatab mängu ja taaskäivitab selle.

### Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KSpaceDueli töö.

### Seadistused → KSpaceDueli seadistamine...

Avab seadistustediaalugi, kus saab määrata paljusid mängu puudutavaid võimalusi. Vt. lähemalt osa [Mängu seadistamine](#).

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

## Peatükk 5

# Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu vältimust. On see võimalik?*  
Ei, praegu pakub KSpaceDuel ainult üht teemat.
2. *Tegin vea. Kas selle saab tagasi võtta?*  
Ei, KSpaceDuel ei paku 'tagasivõtmise' võimalust.
3. *Ma ei saa aru, mida ma peaksin tegema! Kas mingeid vihjeid ei ole?*  
Ei, KSpaceDuel ei paku 'vihjeid'. Aga kui loed hoolikalt osa [Mängureeglid, strateegia ja nõuanded](#), pole neid vajagi.
4. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*  
Ei, KSpaceDuel ei paku 'salvestamise' võimalust.

## Peatükk 6

# Mängu seadistamine

### 6.1 Klahvid

KSpaceDuel kasutab mängimiseks teatud vaikeklahve. Nende nimekirja näeb osas [Vaikimisi kiirklahvid](#).

Klahve saab seadistada menüükäsuga **Seadistused** → **Kiirklahvide seadistamine...**

See avab dialoogi, kus saab seadistada kõiki kiirklahve, sealhulgas neid, mida kasutatakse raketi juhtimiseks, tulistamiseks ja mineerimiseks.

Siin näed, et mõlemal mängijal (sinisel ja punasel) on määratud viis kiirklahvi vastavalt tegevustele 'pööre vasakule', 'pööre paremale', 'kiirendus', 'tulistamine' ja 'mineerimine'.

Kui oled klahvide seadistamise lõpetanud, tuleb muutuste rakendamiseks vajutada nupule **OK**.

Kui soovid taastada vaikeklahvid, vajuta lihtsalt nupule **Vaikeväärtused**. Muutuste rakendamiseks vajuta **OK**.

Kui soovid tehtud muutustest loobuda ja naasta varem valitud klahvide juurde, klõpsa **Loobu** ja tehtud muutusi ei arvestatagi.

### 6.2 Mängu seadistamine

Kõik KSpaceDueli mänguseadistused on muudetavad.

Kui soovid mänguseadistusi muuta, vali menüükäsk **Seadistused** → **KSpaceDueli seadistamine...**

See avab dialoogi, millel on kaks kaarti: **Üldine** ja **Mäng**. Esimene on üsna lihtne, teine aga jaguneb omakorda seitsmeks kaardiks.

Seadistused on koondatud erinevatesse konfiguratsioonidesse. Valida saab mitme eelnevalt määratud konfiguratsiooni seast.

Kui valid **Kohandatud**, saad kõik seadistused oma tahtmist mööda määrata.

#### MÄRKUS

Kui jäta **Kohandatud** valimata, ei saa sa neid seadistusi muuta.

## KSpaceDueli käsiraamat

### VIHJE

Kui oled leidnud huvitava konfiguratsiooni, võiksid selle saata ka rakenduse autorile, et see oleks võimalik järgmise versiooniga juba kaasa panna (saata tuleb faili `~/.kde/share/config/kspaceduelrc` osa [Game]).

Kui oled seadistuste muutmise lõpetanud, vajuta nende rakendamiseks nupule **OK**.

Kui soovid taastada vaikeväärtusi, klõpsa nuppu **Vaikeväärtused**. Muutuste rakendamiseks vajuta **OK**.

Kui soovid tehtud muutustest loobuda ja naasta varem valitsenud seadistuste juurde, vajuta **Loobu**.

Seadistused on järgmised:

### 6.2.1 Üldine

#### Löögipunktid

Nende kahe liuguriga saab määrata mõlema mängija löögipunktid, sealjuures on ühele neist edumaa andmiseks võimalik vastava mängija löögipunkte kahandada.

#### Värskendusae

Aeg ekraani kahe värskendamise vahel (millisekundites). Kõik muud seadistused on värskendusajast sõltumatud.

#### Punane mängija

Siin saab määrata, kas punast mängijat kontrollib AI, samuti valida selle mängija AI taseme. Eksperimenteeri tasemetega, kuni leiad endale sobiva.

#### Sinine mängija

Siin käib kõik samamoodi, nagu äsjakirjeldatud **punase mängija** juures.

### 6.2.2 Mäng

#### Mängu kiirus

Kogu mängu kiirus.

### 6.2.3 Kuul

#### Lasu kiirus

Kuulide kiirus

#### Energiavajadus

Üheks lasuks vajalik energiakogus.

#### Maks. hulk

Maksimaalne kuulide arv, mis mängija kohta võib ekraanil olla.

#### Vigastusi

Kui palju löögipunkte läheb kaotsi kuulitabamuse saamisel.

### **Eluiga**

Kuuli maksimaalne eluiga.

### **Taaslaadimise aeg**

Aeg, mida rakett vajab kuuli taaslaadimiseks.

## **6.2.4 Miin**

### **Miini kütus**

Miini kütusekogus.

### **Energiavajadus**

Miini asetamiseks vajalik energiakogus.

### **Aktiveerimisaeg**

Aeg, mille kestel miin ei ole aktiivne.

### **Vigastusi**

Kui palju löögipunkte läheb kaotsi miinitabamuse saamisel.

### **Maks. hulk**

Maksimaalne miinide arv, mis mängija kohta võib ekraanil olla.

### **Taaslaadimise aeg**

Aeg, mis kulub raketil miini taaslaadimiseks.

## **6.2.5 Laev**

### **Kiirendus**

Raketi kiirendus

### **Energiavajadus**

Raketi kiirendamiseks vajalik energiakogus.

### **Pöörlemiskiirus**

Kiirus, millega rakett pöörleb.

### **Energiavajadus**

Raketi pöörlemiseks vajalik energiakogus.

### **Kokkupõrke tagajärjed**

Kui palju löögipunkte läheb kaotsi kahe raketi kokkupõrkel.

## **6.2.6 Päike**

### **Päikeseenergia**

Päikese tugevus. Mida suurem väärtus, seda kiiremini raketid energiat laadivad.

### **Gravitatsioon**

Päikese külgetõmbejõu tugevus.

### **6.2.7 Start**

#### **Positsioon X ja Positsioon Y**

Rakettide asukoht uue vooru algul. Raketid alustavad päikese vastaskülgedel.

#### **Kiirus X ja Kiirus Y**

Kiirus uue vooru algul.

### **6.2.8 Jõuallikad**

#### **Ilmumise aeg**

Maksimaalne kahe jõuallika ilmumise vahele jääv aeg.

#### **Eluiga**

Jõuallikate maksimaalne eluiga.

#### **Energia**

Energiakogus, mida mängija saab jõuallikast.

#### **Kilbi olukord**

Kui palju löögipunkte saab mängija kilbist.

## Peatükk 7

# Autorid ja litsents

KSpaceDuel

Rakenduse autoriõigus 1999-2000: Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de)

Dokumentatsiooni autoriõigus 2000: Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de)

Dokumentatsiooni uuendas KDE 2.0 tarbeks: Mike McBride [no mail](mailto:no@mail)

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

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

KSpaceDuel asub paketis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/-kde/> .

### A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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