

# Manual do KSpaceDuel

Andreas Zehender  
Eugene Trounev  
Tradução: Stephen Killing



# Manual do KSpaceDuel

# Conteúdo

|          |                                                  |           |
|----------|--------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Introdução</b>                                | <b>5</b>  |
| <b>2</b> | <b>Como jogar</b>                                | <b>6</b>  |
| <b>3</b> | <b>Regras do jogo, estratégias e dicas</b>       | <b>7</b>  |
| 3.1      | Introdução à tela de jogo do KSpaceDuel. . . . . | 7         |
| 3.2      | Atalhos Padrão . . . . .                         | 8         |
| 3.3      | Regras . . . . .                                 | 8         |
| 3.3.1    | Sobre os Pontos de Energia. . . . .              | 8         |
| 3.3.2    | Sobre as Balas e Minas. . . . .                  | 8         |
| 3.3.3    | Sobre os Pontos de Tiro . . . . .                | 9         |
| 3.3.4    | Energizadores . . . . .                          | 9         |
| <b>4</b> | <b>Itens dos menus</b>                           | <b>10</b> |
| <b>5</b> | <b>Perguntas frequentes</b>                      | <b>11</b> |
| <b>6</b> | <b>Configuração do jogo</b>                      | <b>12</b> |
| 6.1      | Teclas do Jogo . . . . .                         | 12        |
| 6.2      | Configuração do jogo . . . . .                   | 12        |
| 6.2.1    | <b>Geral</b> . . . . .                           | 13        |
| 6.2.2    | <b>Jogo</b> . . . . .                            | 13        |
| 6.2.3    | <b>Projétil</b> . . . . .                        | 13        |
| 6.2.4    | <b>Mina</b> . . . . .                            | 14        |
| 6.2.5    | <b>Nave</b> . . . . .                            | 14        |
| 6.2.6    | <b>Sol</b> . . . . .                             | 14        |
| 6.2.7    | <b>Início</b> . . . . .                          | 15        |
| 6.2.8    | <b>Energizadores</b> . . . . .                   | 15        |
| <b>7</b> | <b>Créditos e licença</b>                        | <b>16</b> |
| <b>A</b> | <b>Instalação</b>                                | <b>17</b> |
| A.1      | Compilação e instalação . . . . .                | 17        |

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KSpaceDuel na versão 2.0

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO:  
Arcade

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:  
Dois

A ideia por trás do KSpaceDuel é simples, mas viciante. Cada um dos dois jogadores possíveis controla uma nave de um satélite que orbita em torno do Sol. À medida que o jogo evolui, os jogadores terão que eliminar a nave do inimigo. Assim que o satélite do adversário é destruído, o jogador restante ganha a batalha.

## Capítulo 2

# Como jogar

**OBJETIVO:**

Destruir o satélite do adversário, mantendo o seu próprio intacto.

O KSpaceDuel inicia diretamente no modo de jogo; contudo, a ação não começa até que um dos jogadores faça a primeira jogada.

**OBSERVAÇÃO:**

Se o satélite do adversário for controlado pela inteligência artificial incorporada, a ação do jogo não começa até que o jogador humano faça a primeira jogada.

No KSpaceDuel, o jogador controla a rotação, aceleração e armamento da nave. O seu satélite desloca-se constantemente em direção ao sol através da gravidade. Você tem que ajustar a rotação e a aceleração da sua nave para que esta se mantenha em curso.

**OBSERVAÇÃO:**

Ficar muito próximo do Sol, fará com que o satélite exploda.

Ao mesmo tempo, você terá que vigiar o movimento do seu adversário e usar adequadamente as suas armas, compostas por balas e minas, de modo a destruir a nave do inimigo.

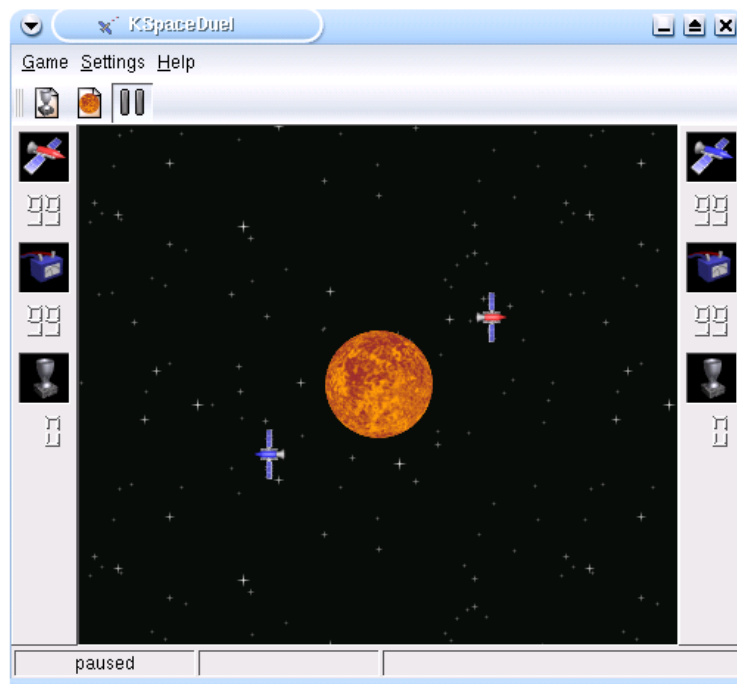
**OBSERVAÇÃO:**

As suas próprias armas são tão perigosas para o seu satélite como são para o do inimigo.

## Capítulo 3

# Regras do jogo, estratégias e dicas

### 3.1 Introdução à tela de jogo do KSpaceDuel.



- O topo da área de jogo é ocupado pelas barras de menu e ferramentas.
- A parte central da tela do KSpaceDuel é a área de jogo.
- À esquerda e à direita da área de jogo estão as áreas informativas do Jogador Vermelho e do Azul.
- Na área de topo nas estatísticas do jogador representa os 'Pontos de Tiro' da nave.
- A área do meio das estatísticas representa a capacidade da bateria.
- A área inferior das estatísticas do jogador mostra o número de vitórias.
- A parte inferior da área de jogo é a barra de status.

## 3.2 Atalhos Padrão

A seguinte tabela mostra-lhe os atalhos de teclado padrão do KSpaceDuel.

| Ação                 | Jogador vermelho | Jogador azul    |
|----------------------|------------------|-----------------|
| Girar para esquerda  | S                | Seta a esquerda |
| Girar para a direita | F                | Seta a direita  |
| Acelerar             | E                | Seta para cima  |
| Atirar               | D                | Seta para baixo |
| Minas                | A                | Insert          |

### OBSERVAÇÃO:

Para alterar estas teclas, veja a seção chamada [Configuração do Jogo...](#)

## 3.3 Regras

### 3.3.1 Sobre os Pontos de Energia.

- Cada jogador controla uma nave.
- As naves podem rodar, acelerar, disparar e lançar minas.
- Cada nave tem uma determinada quantidade de energia necessária para a rotação, aceleração, disparo e lançamento de minas.
- Cada nave tem uma quantidade limitada de energia.
- As naves absorvem energia solar que é necessária para a operação da nave. A quantidade de energia que a nave recebe depende da distância e da direção ao Sol.

### OBSERVAÇÃO:

Uma nave recebe mais energia perto do sol e menos energia de perto dos extremos. Ela recebe a quantidade completa de energia se o sol brilhar diretamente nos painéis e menos ou nenhuma energia se o sol brilhar num determinado ângulo para o painel ou para o lado do painel.

### 3.3.2 Sobre as Balas e Minas.

- As balas voam ao redor do sol como uma nave.
- As minas tem uma quantidade de energia que lhes permite ficar na mesma posição. Quando a energia é gasta, a mina cai de encontro ao Sol.
- Quanto mais próxima estiver a mina do Sol, mais energia será necessária para permanecer no local.
- Minas podem ser destruídas com projéteis.
- Por padrão, cada nave tem 5 balas e 3 minas.



### 3.3.3 Sobre os Pontos de Tiro

- A colisão com as próprias balas ou com as balas e minas inimigas diminui a pontuação certa.
- Se as duas naves colidirem, a nave mais fraca é destruída e os pontos de tiros da nave mais forte são diminuídos dos pontos de tiros da nave mais fraca.
- Se a quantidade de pontos acertados do satélite for zerada, o satélite explode.
- Se um satélite colidir com o Sol é destruído, independentemente da quantidade de pontos atingidos que tiver.

### 3.3.4 Energizadores

De vez em quando aparecem energizadores no campo de jogo.

Existem quatro tipos de energizadores:

#### **Mina**

O número máximo de minas é aumentado.

#### **Projétil**

O número máximo de balas é aumentado.

#### **Energia (esfera amarela)**

A energia do jogador aumenta.

#### **Escudo (esfera azul)**

O jogador aumenta os pontos de tiro.

## Capítulo 4

# Itens dos menus

**Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Inicia um novo jogo do KSpaceDuel.

**Jogo → Nova Jogada (Ctrl+R)**

Inicia uma nova rodada, no nível atual.

**Jogo → Pausar (P)**

Pausa e continua o jogo.

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai do KSpaceDuel

**Configurações → Configurar o KSpaceDuel...**

Abre uma janela de configuração que lhe permite definir várias opções do jogo; veja no capítulo das [Opções do Jogo](#) para mais informações.

O KSpaceDuel possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*  
Não. Atualmente, o KSpaceDuel só oferece um tema.
2. *Eu fiz algo errado. Posso desfazê-lo?*  
Não. O KSpaceDuel não tem uma funcionalidade para 'Desfazer'.
3. *Não consigo descobrir o que fazer aqui! Existe alguma sugestão?*  
Não. O KSpaceDuel não tem uma funcionalidade de 'Dica'. Contudo, se ler cuidadosamente a seção '[Regras, Estratégias e Dicas do Jogo](#)', não deverá ter este problema.
4. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*  
Não. O KSpaceDuel não tem uma funcionalidade para 'Salvar'.

## Capítulo 6

# Configuração do jogo

### 6.1 Teclas do Jogo

O KSpaceDuel tem um conjunto padrão de teclas para controlar o jogo. Para uma lista das teclas predefinidas veja a seção [Atalhos Padrão](#).

As teclas poderão ser configuradas se selecionar a opção **Configurações** → **Configurar os Atalhos...** do menu.

Isso fará com que seja aberta uma caixa de diálogo que permite configurar todas as teclas de atalho, incluído as teclas usadas para pilotar as naves, atirar projéteis e colocar minas.

Você poderá ver que cada jogador (Vermelho e Azul) tem 5 teclas que correspondem a Rodar para a Esquerda, Rodar para a Direita, Acelerar, Disparar e Minas.

Quando terminar de configurar suas teclas clique em **OK** para aplicar as mudanças.

Se você quer restaurar as teclas padrão clique em **Padrão**. Para que essas mudanças sejam permanentes clique em **OK**.

Se você quer desfazer as mudanças que fez e voltar às teclas selecionadas anteriormente, clique em **Cancelar** e as mudanças serão perdidas.

### 6.2 Configuração do jogo

Todas as preferências do KSpaceDuel podem ser modificadas.

Se você quiser alterar a configuração do jogo, basta selecionar a opção **Configurações** → **Configurar o KSpaceDuel...** do menu.

Isso fará com que seja aberta uma caixa de diálogo com duas páginas chamadas **Geral** e **Jogo**. A primeira é relativamente simples, a segunda tem sete abas no topo.

As configurações são obtidas de diferentes configurações. Você pode escolher dentre várias configurações pré-definidas.

Se você escolher a configuração **Personalizado** você pode definir todas as configurações manualmente.

#### NOTA

Se você não selecionar **Personalizado** não poderá fazer modificações nas opções.

**DICA**

Se você tiver uma ideia para uma opção de configuração interessante mande por e-mail para o autor do jogo. Ela pode ser implementada em uma versão futura (mande o bloco [Game] do arquivo `~/kde/share/config/kspaceduelrc`).

Quando terminar de alterar as opções clique em **OK** para aplicar as modificações.

Se quiser restaurar o padrão clique no botão **Padrão**. Para que as modificações sejam permanentes clique em **OK**.

Se você quer desfazer as modificações feitas e voltar às opções antigas clique em **Cancelar** e as modificações serão descartadas.

As configurações são:

### 6.2.1 Geral

#### **Pontos de acerto**

Estas duas barras permitem definir os pontos de batida para cada jogador, você pode querer diminuir os pontos de batida de um jogador para dar desvantagem a ele.

#### **Tempo de atualização**

Tempo entre duas atualizações de tela em milissegundos. Todas as outras configurações são independentes do tempo de atualização.

#### **Jogador vermelho**

Aqui você pode definir se o jogador vermelho será controlado pela IA e pode escolher o nível de IA para esse jogador. Experimente os diferentes níveis de dificuldade para achar um que lhe sirva.

#### **Jogador azul**

Funciona da mesma maneira que as opções do **Jogador vermelho** descritas acima.

### 6.2.2 Jogo

#### **Velocidade do jogo**

Controla a velocidade de todo o jogo.

### 6.2.3 Projétil

#### **Velocidade de tiro**

A velocidade dos projéteis

#### **Necessidade de energia**

A quantidade de energia necessária para um tiro.

#### **Número máximo**

O número máximo de projéteis que um jogador pode ter simultaneamente na tela.

**Dano**

O número de pontos de acerto quando um projétil acerta uma nave.

**Tempo de vida**

O tempo máximo de vida de um projétil.

**Tempo de recarga**

O tempo necessário para que uma nave recarregue um projétil.

## 6.2.4 Mina

**Combustível da mina**

A quantidade de combustível numa mina.

**Necessidade de energia**

A quantidade de energia necessária para colocar uma mina.

**Tempo de ativação**

O tempo que a mina leva para se ativar.

**Dano**

O número de pontos de acerto de dano causado quando uma nave acerta uma mina.

**Número máximo**

Número máximo de minas que um jogador pode ter simultaneamente na tela.

**Tempo de recarga**

O tempo necessário para que uma nave recarregue uma mina.

## 6.2.5 Nave

**Aceleração**

Aceleração das naves

**Necessidade de energia**

A energia necessária para acelerar uma nave.

**Velocidade de rotação**

A velocidade em que uma nave gira.

**Necessidade de energia**

A energia necessária para girar uma nave.

**Dano ao bater**

O número de pontos de acerto causado pela colisão de duas naves.

## 6.2.6 Sol

**Energia do Sol**

A energia do Sol. Quanto mais alto o valor mais rapidamente as naves serão recarregadas.

**Gravidade**

A força de atração gravitacional do Sol.

### **6.2.7 Início**

#### **Posição X e Posição Y**

A posição das naves no início de uma nova rodada. As naves começam em lados opostos em relação ao Sol.

#### **Velocidade X e Velocidade Y**

Velocidade no início da rodada.

### **6.2.8 Energizadores**

#### **Tempo de aparição**

O tempo máximo entre a aparição de dois energizadores.

#### **Tempo de vida**

Tempo de vida máximo de um energizador.

#### **Quantidade de energia**

Quantidade de energia que um jogador consegue de um energizador.

#### **Quantidade de escudo**

Quantidade de pontos de acerto que um jogador consegue de um energizador de escudo.

## Capítulo 7

# Créditos e licença

KSpaceDuel

Direitos autorais do programa 1999-2000 Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de)

Direitos autorais da documentação 2000 Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de)

Documentação atualizada para o KDE 2.0 Mike McBride [no mail](mailto:no mail)

Tradução de Stephen Killing [stephen.killing@kdemail.net](mailto:stephen.killing@kdemail.net)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).



## Apêndice A

# Instalação

O KSpaceDuel é integrante do projeto KDE <http://www.kde.org/> .  
Este aplicativo pode ser encontrado no [site de downloads](#) do projeto KDE.

### A.1 Compilação e instalação

Para informações detalhadas de como compilar e instalar os aplicativos do KDE, visite a página [KDE Techbase](#)

Uma vez que o KDE usa o **cmake**, você não deve ter dificuldade em compilá-lo. Caso tenha algum problema, por favor, relate-o nas listas de discussão do KDE.