

KSpaceDuel Priročnik

Andreas Zehender
Eugene Trounev
Prevod: Matjaž Jeran



KSpaceDuel Priročnik

Kazalo

1	Uvod	5
2	Kako igrati	6
3	Pravila igre, strategije in nasveti	7
3.1	KSpaceDuel Pregled igralnega zaslona	7
3.2	Privzete bližnjice	8
3.3	Pravila	8
3.3.1	O energijskih točkah	8
3.3.2	O nabojih in minah	8
3.3.3	O številu zadetkov	9
3.3.4	Dodatki energije	9
4	Elementi menija	10
5	Pogosto zastavljena vprašanja	11
6	Konfiguracija igre	12
6.1	Tipke igre	12
6.2	Konfiguracija igre	12
6.2.1	Splošna stran	13
6.2.2	Stran igre	13
7	Zasluge in licenca	16

Povzetek

Ta dokumentacija opisuje igro KSpaceDuel različica 2.1

Poglavje 1

Uvod

VRSTA IGRE:
Arkadna

ŠTEVILO MOŽNIH IGRALCEV:
Dva

Ideja za KSpaceDuel je preprosta, a zasvoji. Vsak od dveh možnih igralcev nadzoruje satelitsko vesoljsko ladjo, ki kroži okoli sonca. Ko igra napreduje, morajo igralci odstraniti nasprotnikovo vesoljsko plovilo. Takoj ko je nasprotnikov satelit uničen, preostali igralec zmaga krog.

Poglavje 2

Kako igrati

CILJ:

Uniči nasprotnikov satelit, svojega pa ohrani nepoškodovanega.

KSpaceDuel naloži neposredno v igralni način; vendar se akcija ne začne, dokler kateri koli igralec ne naredi prve poteze.

OPOMBA

Če nasprotnikov satelit nadzoruje vgrajena umetna inteligenca, se igra ne začne, dokler človeški igralec ne naredi prve poteze.

V KSpaceDuel nadzorujete rotacijo ladje, pospešek in orožje. Vaš satelit nenehno vleče proti soncu zaradi gravitacije. Prilagoditi morate vrtenje in pospešek vaše ladje, da ostane v smeri.

OPOMBA

Če se soncu približamo preblizu, satelit eksplodira.

Hkrati morate spremljati gibanje nasprotnika in uporabiti svoje orožje, sestavljeno iz nabojev in min, da uničite sovražnikovo vesoljsko plovilo.

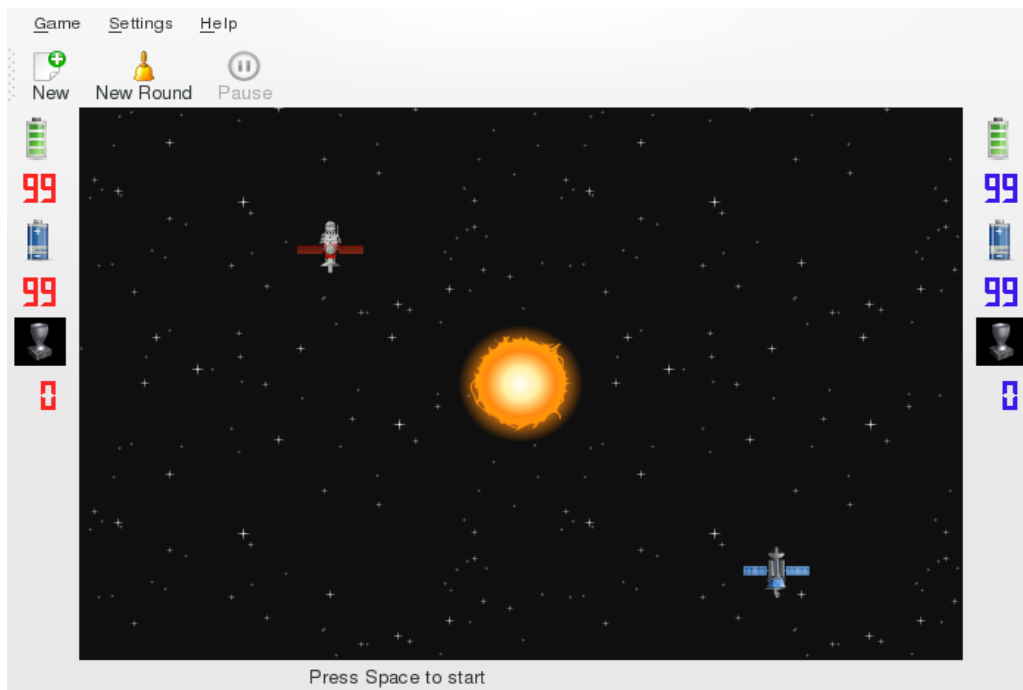
OPOMBA

Vaše lastno orožje je enako škodljivo za vaš satelit kot za sovražnega.

Poglavje 3

Pravila igre, strategije in nasveti

3.1 KSpaceDuel Pregled igralnega zaslona.



- Na vrhu igralnega območja sta menijska in orodna vrstica.
- Osrednji del zaslona KSpaceDuel je igralno območje.
- Na levi in desni strani igralnega polja sta informacijska zaslona za rdečega in modrega igralca.
- Zgornje polje na zaslonu z informacijami predstavlja 'točke zadetkov' vesoljskega plovila.
- Srednje polje na zaslonu z informacijami predstavlja moč baterije.
- Spodnje polje na zaslonu z informacijami prikazuje igralčevo število zmag.
- Na dnu igralnega območja je vrstica stanja.

3.2 Privzete bližnjice

Naslednja tabela vsebuje privzete bližnjice za KSpaceDuel.

Akcija	Rdeči igralec	Modri igralec
Zasukaj v levo	S	Levo puščica
Zavrti desno	F	Desno puščica
Pospeši	E	Gor puščica
Strel	D	Dol puščica
Mine	A	Ins

OPOMBA

Če želite spremeniti te tipke, glejte razdelek [Konfiguracija igre](#).

3.3 Pravila

3.3.1 O energijskih točkah

- Vsak igralec nadzoruje eno ladjo.
- Ladje se lahko vrtijo, pospešujejo, streljajo in postavljajo mine.
- Vsaka ladja ima omejeno količino energije, ki je potrebna za vrtenje, pospeševanje, streljanje in nastavljanje min.
- Vsaka ladja ima omejeno količino energije.
- Ladje absorbirajo sončno energijo, potrebno za delovanje ladje. Količina energije, ki jo ladja prejme, je odvisna od razdalje in smeri sonca.

OPOMBA

Ladja dobi več energije blizu sonca in manj blizu meje. Dobi polno količino energije, če sonce sije neposredno na sončne panele in manj ali celo nič energije, če sonce sije pod kotom na panele ali na drugo stran panelov.

3.3.2 O nabojih in minah

- Kroglice letijo okoli sonca tako kot ladja.
- Mine imajo dovolj energije, da ostanejo na istem položaju. Ko se energija porabi, mine trčijo ob sonce in razpadejo.
- Bližje kot je mina soncu, več energije potrebuje, da ostane na mestu.
- Mine je mogoče uničiti s kroglicami.
- Privzeto ima vsaka ladja 5 nabojev in 3 mine.

3.3.3 O številu zadetkov

- Trk z lastnimi ali sovražnimi krogli ali minami zmanjša število zadetkov.
- Če dve ladji trčita, je šibkejša ladja uničena in število zadetkov močnejše ladje se zmanjša za število zadetkov, ki jih je prejela šibkejša ladja.
- Če število zadetkov ladje pade na nič, ladja eksplodira.
- Če ladja trči v sonce, je uničena ne glede na število preostalih zadetkov.

3.3.4 Dodatki energije

Od časa do časa se na igrišču pojavijo dodatki energije.

Obstajajo štiri različni dodatki energije:



Mine

Največje število min se poveča.



Naboj

Največje število nabojev se poveča.



Energija (rumena ali zelena krogla)

Igralčeva energija se poveča.



Ščit (rdeča ali modra krogla)

Število zadetkov igralca se poveča.

Poglavje 4

Elementi menija

Igra → **Nova (Ctrl+N)**

Začne novo igro KSpaceDuel.

Igra → **Nova runda (Ctrl+R)**

Začne novo rundo na trenutni ravni.

Igra → **Premor (P)**

Začasno ustavi in obnovi igro.

Igra → **Zapusti (Ctrl+Q)**

Zapusti KSpaceDuel.

Nastavitve → **Konfiguriraj KSpaceDuel...**

Odpre konfiguracijsko pogovorno okno, ki vam omogoča, da določite številne nastavitve igre, za nadaljnje informacije glejte poglavje [Konfiguracija igre](#).

Poleg tega KSpaceDuel ima skupno KDE Elemente menija **Nastavitve** in **Pomoč**, za več informacij preberite razdelke o [meniju z nastavitvami](#) in [meni Pomoč](#) v KDE Osnove.

Poglavje 5

Pogosto zastavljena vprašanja

1. *Želim spremeniti videz te igre. Ali lahko?*
Ne. V tem trenutku KSpaceDuel ima samo eno temo.
2. *Naredil sem napako. Ali lahko razveljavim?*
Ne. KSpaceDuel nima funkcije 'Razveljavi'.
3. *Ne morem ugotoviti, kaj naj naredim tukaj! Ali obstajajo namigi?*
Ne. KSpaceDuel nima funkcije 'Namig'. Če pa natančno preberete razdelek [Pravila igre, strategije in nasveti](#), te težave ne bi smeli imeti.
4. *Zdaj moram zapustiti igro, vendar še nisem končal. Ali lahko shranim svoj napredek?*
Ne. KSpaceDuel nima funkcije 'Shrani'.

Poglavje 6

Konfiguracija igre

6.1 Tipke igre

KSpaceDuel ima privzet nabor tipk za nadzor igre. Za seznam privzetih tipk si oglejte razdelek z naslovom [Privzete bližnjice](#).

Tipke lahko konfigurirate z izbiro menijske postavke **Nastavitve** → **Konfiguriraj bližnjice...**

Odrplo se bo pogovorno okno, v katerem lahko konfigurirate vse bližnjične tipke, vključno s tipkami, ki se uporabljajo za krmiljenje vesoljskih ladij, za izstreljevanje nabojev in za polaganje min.

Vidite lahko, da ima vsak igralec (rdeči in modri) 5 tipk, ki ustrezajo vrtenju v levo, vrtenju v desno, pospeševanju, strelu in minam.

Ko končate s konfiguracijo ključev, kliknite **V redu**, da uveljavite svoje spremembe.

Če želite obnoviti privzete tipke, preprosto enkrat kliknite gumb **Privzeto**. Če želite narediti te spremembe trajne, pritisnite **V redu**.

Če želite opustiti spremembe, ki ste jih naredili, in se vrniti na predhodno izbrane ključe, preprosto kliknite **Prekliči** in vaše spremembe bodo izgubljene.

6.2 Konfiguracija igre

Vse nastavitve igre KSpaceDuel so nastavljive.

Če želite spremeniti nastavitve igre, preprosto izberite menijsko postavko **Nastavitve** → **Konfiguriraj KSpaceDuel...**

Prikaže se pogovorno okno z dvema stranema, označenima kot **Splošno** in **Igra**. Prva stran je dokaj preprosta, druga pa ima na vrhu sedem zavihkov.

Nastavitve so zbrane v različnih konfiguracijah. Izbirate lahko med več vnaprej določenimi konfiguracijami.

Če izberete konfiguracijo **Po meri**, lahko vse nastavitve določite sami.

OPOMBA

Če niste izbrali **Po meri**, teh možnosti ne boste mogli spremeniti.

NAMIG

Če ste našli zanimivo konfiguracijo, jo pošljite avtorju igre. Lahko se implementira v prihodnji različici (pošljite del [Game] v datoteki `~/ .config/kspaceduelrc`).

Ko končate s spreminjanjem možnosti, kliknite **V redu**, da uveljavite svoje spremembe.

Če želite obnoviti privzeto, preprosto enkrat kliknite gumb **Privzeto**. Če želite narediti te spremembe trajne, pritisnite **V redu**.

Če želite opustiti spremembe, ki ste jih naredili, in se vrniti na prejšnje možnosti, preprosto kliknite **Prekliči** in vaše spremembe bodo izgubljene.

Nastavitve so:

6.2.1 Splošna stran

Točke zadetkov

Ta razdelek vsebuje dva drsnika, ki vam omogočata, da določite točke zadetka za vsakega od obeh igralcev; morda boste želeli zmanjšati točke zadetkov za igralca, da bi temu igralcu dali handycap.

Čas osveževanja:

Čas med dvema osvežitvama zaslona v milisekundah. Vse druge nastavitve so neodvisne od časa osveževanja.

Rdeči igralec

V tem razdelku lahko določite, ali rdečega igralca upravlja umetna inteligenca, in tudi izberete raven spretnosti umetne inteligence za tega igralca. Preprosto eksperimentirajte z različnimi stopnjami spretnosti in poiščite tisto, ki vam ustreza.

Modri igralec

To deluje enako kot zgoraj opisane možnosti za razdelek **Rdeči igralec**.

6.2.2 Stran igre

Tukaj lahko izberete niz nastavitvev po meri s spustnega seznama. Nato z zavihki še nekoliko prilagodite nastavitve.

Zavihek Splošno

Hitrost igre:

Nadzoruje hitrost celotne igre.

Zavihek Naboj

Hitrost strela:

Hitrost krogel.

Potreba po energiji:

Količina energije, ki je potrebna za en strel.

Največje število:

Največje število nabojev, ki jih ima lahko igralec na zaslonu.

Poškodbe:

Število točk škode, ki nastane, ko krogla zadene ladjo.

Življenjska doba:

Največja življenjska doba krogle.

Čas ponovnega nalaganja:

Čas, ki ga ladja potrebuje za ponovno polnjenje naboja.

Zavihek Mina

Gorivo mine:

Količina goriva v mini.

Potreba po energiji:

Količina energije, ki je potrebna za postavitve mine.

Čas aktiviranja:

Čas, ko je mina neaktivna.

Poškodbe:

Število točk povzročene škode, ko ladja naleti na mino.

Največje število:

Največje število min, ki jih ima lahko igralec na zaslonu.

Čas ponovnega nalaganja:

Čas, ki ga ladja potrebuje za ponovno polnjenje mine.

Zavihek Ladja

Pospešek:

Pospeševanje ladij.

Potreba po energiji:

Energija, potrebna za pospešek ladje.

Hitrost vrtenja:

Hitrost, s katero se ladja vrti.

Potreba po energiji:

Energija, potrebna za vrtenje ladje.

Poškodba ob trku:

Število točk škode, povzročene ob trku dveh ladij.

Zavihek Sonce

Sončna energija:

Moč sonca. Višja kot je vrednost, hitreje bodo ladje napolnjene.

Gravitacija:

Moč gravitacijske sile sonca.

Zavihek Začetek

Položaj X: in Položaj Y:

Ladje se postavijo na začetek nove runde. Ladje štartajo na nasprotnih straneh sonca.

Hitrost X: in Hitrost Y:

Hitrost na začetku nove runde.

Zavihek Dodatki energije

KSpaceDuel Priročnik

Čas nastopa:

Največji čas med pojavoma dveh dodatkov energije.

Življenjska doba:

Največja življenjska doba dodatka energije.

Količina energije:

Količina energije, ki jo igralec pridobi z dodatno energijo.

Količina ščita:

Količina točk zadetkov, ki jih igralec dobi z okrepitevijo ščita.

Poglavje 7

Zasluge in licenca

KSpaceDuel

Program Copyright 1999-2000 Andreas Zehender zehender@kde.org

Dokumentacija Copyright 2000 Andreas Zehender zehender@kde.org

Posodobljena dokumentacija za KDE 4.11 avtor Mike McBride no mail

Prevod: Matjaž Jeran matjaz.jeran@amis.net

Dokumentacija je objavljena pod pogoji [GNU Free Documentation License](https://www.gnu.org/licenses/free-documentation-license.html).

Pogoji uporabe programa so določeni v [GNU General Public License](https://www.gnu.org/licenses/gpl.html).