

Handbok Rymdduell

Andreas Zehender

Eugene Trounev

Översättare: Stefan Asserhäll



Handbok Rymdduell

Innehåll

1	Inledning	5
2	Hur man spelar	6
3	Spelets regler, strategi och tips	7
3.1	Översikt av Rymdduellens spelskärm.	7
3.2	Förvalda genvägar	8
3.3	Regler	8
3.3.1	Om energipoäng	8
3.3.2	Om kulor och minor	8
3.3.3	Om träffpoäng	9
3.3.4	Uppgraderingar	9
4	Menyalternativ	10
5	Vanliga frågor	11
6	Spelanpassning	12
6.1	Speltangenter	12
6.2	Spelanpassning	12
6.2.1	Sidan Allmänt	13
6.2.2	Spelsidan	13
7	Tack till och licens	16

Sammanfattning

Denna dokumentation beskriver spelet Rymdduell, version 2.1

Kapitel 1

Inledning

SPELTYP:
Spelhall

ANTAL MÖJLIGA SPELARE:
Två

Idén bakom Rymdduell är enkel, men vanebildande. Var och en av två möjliga spelare styr en satellit, rymdskepp, som går i en bana runt solen. Allteftersom spelet fortlöper måste spelaren eliminera motståndarens rymdskepp. Så snart motståndarens satellit har blivit förstörd, har den återstående spelaren vunnit omgången.

Kapitel 2

Hur man spelar

SYFTE:

Förstör motståndarens satellit, medan den egna förblir oskadad.

Rymdduell laddas direkt i spelläge, men spelet startar inte förrän endera spelaren gör den första förflyttningen.

NOT

Om motståndarens satellit styrs av den inbyggda artificiella intelligensen, startar inte spelet förrän den mänskliga spelaren gör den första förflyttningen.

I Rymdduell styr du skeppets rotation, acceleration och vapen. Satelliten dras hela tiden mot solen av gravitationen. Du måste justera rotationen och accelerationen hos skeppet för att få det att hålla rätt kurs.

NOT

Att närma sig för nära solen gör att satelliten exploderar.

Samtidigt måste du bevaka motståndarens rörelser och använda dina vapen, som består av kulor och minor, för att förstöra fiendens rymdfarkost.

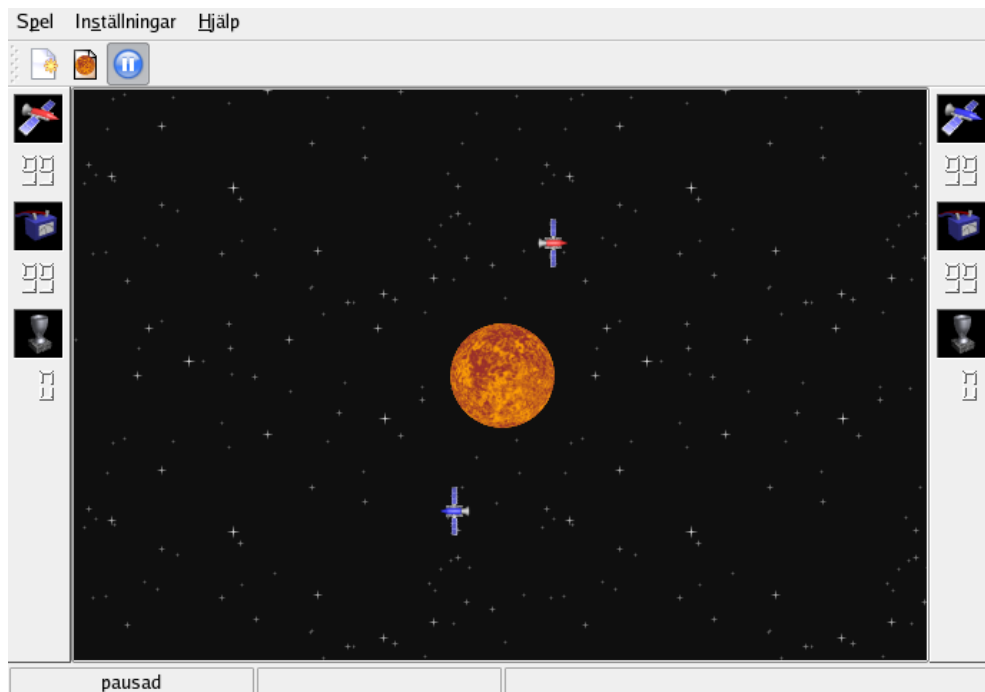
NOT

Dina egna vapen är lika skadliga för din satellit som de är för motståndarens.

Kapitel 3

Spelets regler, strategi och tips

3.1 Översikt av Rymdduellens spelskärm.



- Den övre delen av spelfältet upptas av menyraden och verktygsraden.
- Den centrala delen av Rymdduellens skärm är spelområdet.
- Till vänster och höger om spelområdet finns den röda och blå spelarens informationsskärmar.
- Den översta rutan av informationsskärmen representerar 'träffpoängen' för farkosten.
- Rutan i mitten av informationsskärmen representerar batterikraften.
- Den nedersta rutan av informationsskärmen visar antalet vinster.
- Längst ner på spelfältet finns statusraden.

3.2 Förvalda genvägar

Följande tabell innehåller de förvalda genvägarna i Rymdduell.

Åtgärd	Röd spelare	Blå spelare
Rotera åt vänster	S	Vänsterpil
Rotera åt höger	F	Högerpil
Accelerera	E	Uppåtpil
Skjut	D	Nedåtpil
Minor	A	Insert

NOT

För att ändra tangenterna, se avsnittet [Spelanpassning](#).

3.3 Regler

3.3.1 Om energipoäng

- Varje spelare styr ett skepp.
- Skeppen kan rotera, accelerera, skjuta och lägga ut minor.
- Varje skepp har en viss mängd energi som krävs för att rotera, accelerera, skjuta och lägga ut minor.
- Varje skepp har en begränsad mängd energi.
- Skepp absorberar solenergi som krävs för skeppets funktion. Mängden energi skeppet tar emot beror på avståndet från solen och riktningen mot solen.

NOT

Ett skepp tar emot mer energi nära solen och mindre energi nära kanten. Det tar emot all energi om solen skiner direkt på solpanelerna och mindre, eller till och med ingen, energi om solen skiner på panelerna med en vinkel eller från andra sidan panelerna.

3.3.2 Om kulor och minor

- Kulor flyger runt solen precis som ett skepp.
- Minor har en energimängd för att förbli på samma plats. När energin tar slut, kolliderar minan med solen och förintas.
- Ju närmare solen minan placeras, desto mer energi behöver den för att hålla sig på plats.
- Minor kan förstöras med kulor.
- Normalt har ett skepp fem kulor och tre minor.

3.3.3 Om träffpoäng

- Kollisioner med egna eller andras kulor eller minor minskar träffpoängen.
- Om två skepp kolliderar, förstörs det svagare skeppet och träffpoängen för det starkare skeppet minskar med träffpoängen det svagare skeppet hade.
- Om skeppets antal träffpoäng når noll, exploderar skeppet.
- Om ett skepp kolliderar med solen förstörs den oberoende av hur många träffpoäng som återstår.

3.3.4 Uppgraderingar

Då och då visas uppgraderingar på spelfältet.

Det finns fyra olika uppgraderingar:



Minor

Det maximala antalet minor ökas.



Kulor

Det maximala antalet kulor ökas.



Energi (gult eller grönt klot)

Spelarens energi ökas.



Sköld (rött eller blått klot)

Spelarens träffpoäng ökas.

Kapitel 4

Menyalternativ

Spel → Ny (Ctrl+N)

Startar ett nytt Rymdduellspel.

Spel → Ny omgång (Ctrl+R)

Startar en ny omgång på nuvarande nivå.

Spel → Paus (P)

Pausar och fortsätter spelet.

Spel → Avsluta (Ctrl+Q)

Avslutar Rymdduell.

Inställningar → Anpassa Rymdduell...

Visar en inställningsdialogruta som låter dig definiera många av spelets inställningar. Se kapitlet [Spelanpassning](#) för ytterligare information.

Dessutom har Rymdduell de vanliga menyalternativen **Inställningar** och **Hjälp** i KDE. För mer information, läs avsnitten [Menyn Inställningar](#) och [Menyn Hjälp](#) i KDE:s Grunder.

Kapitel 5

Vanliga frågor

1. *Jag vill ändra hur spelet ser ut. Kan man göra det?*
Nej, För närvarande innehåller Rymdduell bara ett tema.
2. *Jag gjorde ett misstag. Kan man ångra sig?*
Nej, Rymdduell har inte någon funktion för att ångra sig.
3. *Jag kan inte räkna ut vad man ska göra här. Finns det några tips?*
Nej, Rymdduell har ingen tipsfunktion. Om du dock noggrant läser igenom avsnittet [Spelets regler, strategi och tips](#) bör du inte få detta problem.
4. *Jag måste avsluta spelet nu, men jag är inte klar än. Kan man spara det man har gjort?*
Nej, Rymdduell har ingen funktion för att spara.

Kapitel 6

Spelanpassning

6.1 Speltangenter

Rymdduell har förvalda tangenter för att styra spelet. Se avsnittet som heter [Förvalda genvägar](#) för ett lista på förvalda tangenter.

Tangenterna kan ställas in genom att välja menyalternativet **Inställningar** → **Anpassa genvägar...**

Det visar en dialogruta som låter dig anpassa alla snabbtangenter, inklusive tangenterna som används för att styra rymdskeppen, för att avlossa kulor och för att lägga minor.

Du kan se att varje spelare (röd och blå) har fem tangenter som motsvarar rotera åt vänster, rotera åt höger, accelerera, skott och minor.

När du är klar med att anpassa tangenterna, ska du trycka på **Ok** för att verkställa ändringarna.

Om du vill återställa de förvalda tangenterna, tryck på knappen **Förval** en gång. För att göra de här ändringarna permanenta, tryck på **Ok**.

Om du vill överge ändringarna som du har gjort, och återgå till de tidigare valda tangenterna, klicka bara helt enkelt på **Avbryt**, och ändringarna försvinner.

6.2 Spelanpassning

Alla spelinställningar i Rymdduell är anpassningsbara.

Om du vill ändra spelinställningarna, välj helt enkelt menyalternativet **Inställningar** → **Anpassa Rymdduell...**

Det visar en dialogruta med två sidor, som heter **Allmänt** och **Spel**. Den första sidan är ganska enkel, medan den andra har sju flikar längs överkanten.

Inställningarna är samlade i olika kategorier. Du kan välja mellan flera olika fördefinierade inställningar.

Om du väljer inställningen **Eget**, kan du ange alla inställningar själv.

NOT

Om du inte har valt **Eget**, kommer du inte kunna ändra de här alternativen.

TIPS

Om du har hittat en intressant inställning, posta den till spelets upphovsman. Den kan implementeras i en framtida version (skicka delen [Game] i filen `~/config/kspaceduelrc`).

När du är klar med att ändra alternativen, ska du klicka på **Ok** för att verkställa ändringarna.

Om du vill återställa förvalda värden, tryck helt enkelt på knappen **Förval** en gång. För att göra de här ändringarna permanenta, tryck på **Ok**.

Om du vill överge ändringarna som du har gjort, och återgå till de tidigare alternativen, klicka bara helt enkelt på **Avbryt**, och ändringarna försvinner.

Inställningarna är:

6.2.1 Sidan Allmänt

Träffpoäng

Den här gruppen innehåller två skjutreglage låter dig definiera träffpoäng för var och en av de två spelarna. Du kanske vill minska träffpoäng för en spelare för att ge spelaren ett handikapp.

Återuppritningstid:

Tid mellan två återuppritningar av skärmen i millisekunder. Alla andra inställningar är oberoende av återuppritningstiden.

Röd spelare

I den här gruppen kan du definiera om den röda spelaren hanteras av AI, och dessutom välja skicklighetsnivå för den här spelarens AI. Experimentera med de olika svårighetsgraderna för att hitta en som passar dig.

Blå spelare

Det fungerar på samma sätt som alternativen i gruppen **Röd spelare** som beskrivs ovan.

6.2.2 Spelsidan

Här kan du ange en egen inställning vald från en kombinationslista. Använd sedan flikarna för att anpassa inställningarna lite till.

Fliken Allmänt

Spelhastighet:

Styr hela spelets hastighet.

Fliken Kula

Skotthastighet:

Kulornas hastighet.

Energibehov:

Mängden energi som behövs för ett skott.

Maximalt antal:

Maximala antalet kulor en spelare kan ha på skärmen.

Handbok Rymdduell

Skador:

Antalet träffpunkter skada som görs när en kula träffar ett skepp.

Livslängd:

Maximala livslängden för en kula.

Omladdningstid:

Tiden ett skepp behöver för att ladda om en kula.

Fliken Mina**Minbränsle:**

Mängden bränsle i en mina.

Energibehov:

Mängden bränsle som behövs för att lägga ut en mina.

Aktiveringstid:

Tiden en mina är inaktiv.

Skador:

Antalet träffpunkters skada som görs när ett skepp träffar en mina.

Maximalt antal:

Maximala antalet minor en spelare kan ha på skärmen.

Omladdningstid:

Tiden ett skepp behöver för att ladda om en mina.

Fliken Skepp**Acceleration:**

Skeppens acceleration.

Energibehov:

Energien som behövs för att accelerera ett skepp.

Rotationshastighet:

Hastigheten som ett skepp roterar med.

Energibehov:

Energien som behövs för att rotera ett skepp.

Kraschskador:

Antalet träffpunkter skada som görs när två skepp kolliderar.

Fliken Sol**Solenergi:**

Solstyrkan. Ju högre värdet är, desto snabbare laddas skeppen upp.

Gravitation:

Styrkan av solens gravitation.

Fliken Start**Position X: och Position Y:**

Skeppens position när en ny omgång börjar. Skeppen startar på motsatt sida solen.

Hastighet X: och Hastighet Y:

Hastigheten i början av en ny omgång.

Fliken Uppgraderingar**Uppenbarelsetid:**

Maximal tid mellan två uppgraderingar visas.

Handbok Rymdduell

Livslängd:

Maximal livstid för en uppgradering.

Mängd energi:

Mängden energi som en spelare får från en energiuppgradering.

Mängd sköld:

Mängden träffpoäng som en spelare får från en skölduppgradering.

Kapitel 7

Tack till och licens

Rymdduell

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

Dokumentation copyright 2000 Andreas Zehender zehender@kde.org

Dokumentation uppdaterad för KDE 4.11 Mike McBride no mail

Översättning Stefan Asserhäll stefan.asserhall@bredband.net

Den här dokumentationen licensieras under villkoren i [GNU Free Documentation License](#).

Det här programmet licensieras under villkoren i [GNU General Public License](#).