

Manual do KSpaceDuel

Andreas Zehender
Eugene Trounev
Tradução: Stephen Killing



Manual do KSpaceDuel

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	7
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
4	Itens dos menus	10
5	Perguntas frequentes	11
6	Configuração do jogo	12
6.1	Teclas do Jogo	12
6.2	Configuração do jogo	12
6.2.1	Geral	13
6.2.2	Jogo	13
6.2.3	Projétil	13
6.2.4	Mina	14
6.2.5	Nave	14
6.2.6	Sol	14
6.2.7	Início	15
6.2.8	Energizadores	15
7	Créditos e licença	16
A	Instalação	17
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.

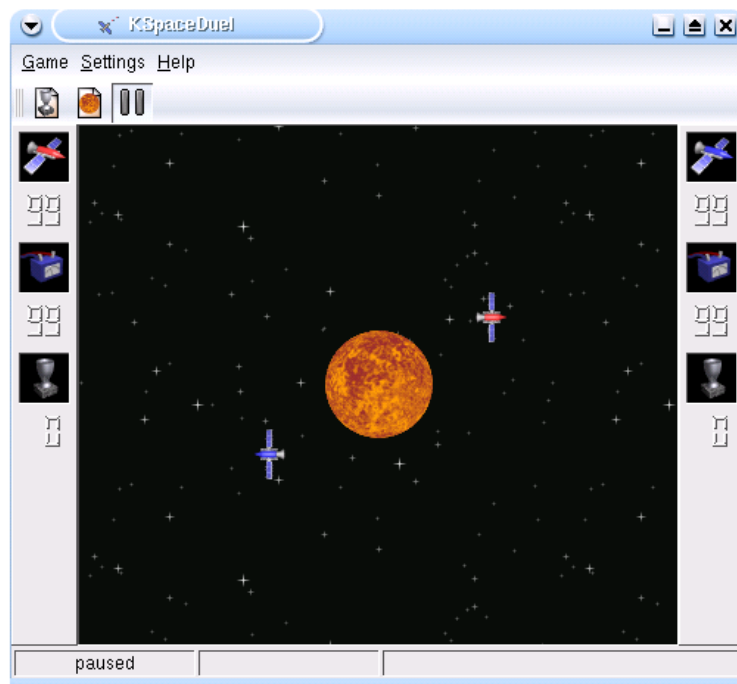
OBSERVAÇÃO:

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

Direitos autorais da documentação 2000 Andreas Zehender az@azweb.de

Documentação atualizada para o KDE 2.0 Mike McBride no mail

Tradução de Stephen Killing 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.