

# Підручник з KSpaceDuel

Andreas Zehender

Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Чорноіван



# Підручник з KSpaceDuel

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>7</b>
3.1	Огляд вікна гри KSpaceDuel. . . . .	7
3.2	Типові клавіатурні скорочення . . . . .	8
3.3	Правила . . . . .	8
3.3.1	Про очки енергії. . . . .	8
3.3.2	Про кулі і міни. . . . .	8
3.3.3	Про очки захисту . . . . .	9
3.3.4	Бонусні елементи . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Пункти меню</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>12</b>
6.1	Клавіші гри . . . . .	12
6.2	Налаштування гри . . . . .	12
6.2.1	<b>Загальне</b> . . . . .	13
6.2.2	<b>Гра</b> . . . . .	13
6.2.3	<b>Постріли</b> . . . . .	13
6.2.4	<b>Міна</b> . . . . .	14
6.2.5	<b>Корабель</b> . . . . .	14
6.2.6	<b>Сонце</b> . . . . .	14
6.2.7	<b>Почати</b> . . . . .	15
6.2.8	<b>Бонуси</b> . . . . .	15
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>16</b>
<b>A</b>	<b>Встановлення</b>	<b>17</b>
A.1	Збирання і встановлення . . . . .	17

## **Аноація**

У цій документації описано гру KSpaceDuel версії 2.0

## Розділ 1

# Вступ

ТИП ГРИ:  
Аркади

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:  
Два

Ідея, що лежить в основі KSpaceDuel, проста, але захоплива. Кожен з двох можливих гравців керує космічним супутником, який обертається навколо сонця. Протягом гри гравці мають намагатися знищити супутник суперника. Після знищення супутника суперника гравець стає переможцем раунду гри.

## Розділ 2

# Як грати

**МЕТА:**

Знищити супутник суперника, залишивши свій супутник неушкодженим.

Після завантаження KSpaceDuel переходить у режим гри, але сама гра не розпочинається, доки хтось з гравців не зробить першого ходу.

**ПРИМІТКА:**

Якщо супутником суперника керує вбудований комп'ютерний гравець, гра не розпочнеться, доки гравець-людина не зробить першого ходу.

У KSpaceDuel ви можете керувати обертанням супутника, прискоренням та озброєнням супутника. Ваш супутник постійно знаходиться під дією сили тяжіння сонця. Вам слід налаштувати швидкість обертання і прискорення вашого супутника так, щоб він залишався на заданому курсі.

**ПРИМІТКА:**

Якщо супутник занадто наблизиться до сонця, він вибухне.

Одночасно з керуванням курсом вашого супутника, ви маєте стежити за рухом супутника суперника і використовувати озброєння вашого супутника, яке складається з куль і мін, для того, щоб знищити супутник суперника.

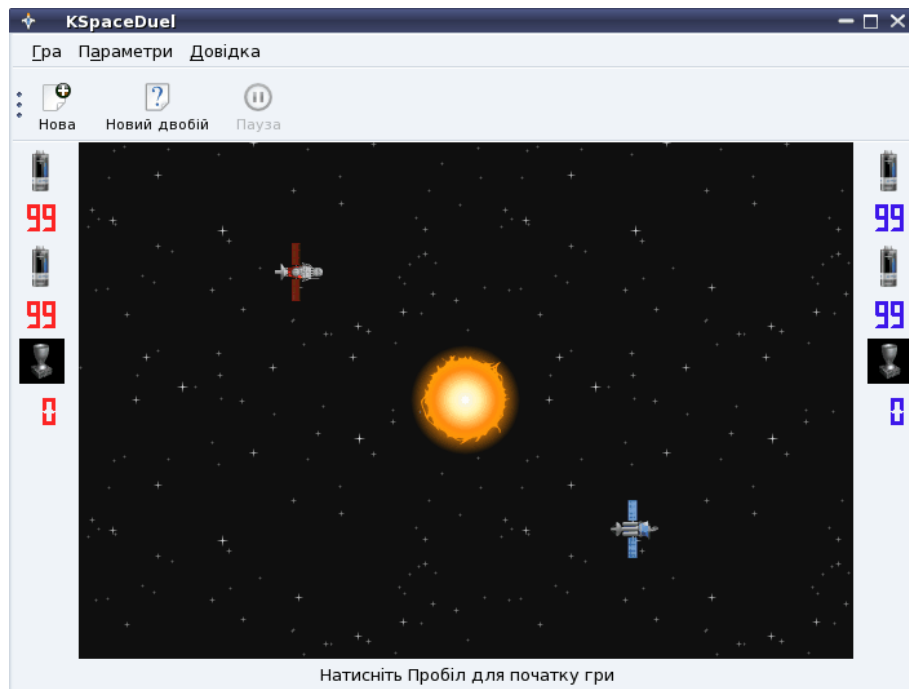
**ПРИМІТКА:**

Кулі та міни, випущені з вашого супутника, можуть зашкодити не лише супутнику суперника, але й вашому супутнику.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Огляд вікна гри KSpaceDuel.



- У верхній частині вікна гри розташовано панель меню і панель інструментів.
- У центральній частині вікна KSpaceDuel ви зможете побачити ігрове поле.
- Ліворуч і праворуч від поля гри розташовано інформаційні панелі червоного та синього гравців.
- У верхній частині інформаційної панелі буде показано «Міць гравця» (кількість очок за хисту).
- На середній панелі показано відомості щодо заряду батарей.
- На нижній панелі наведено відомості про кількість вигравів відповідного гравця.
- У нижній частині ігрової області розташовано смужку стану.

## 3.2 Типові клавіатурні скорочення

За наведеною нижче таблицею ви можете ознайомитися з типовими клавіатурними скороченнями у KSpaceDuel.

Дія	Червоний гравець	Синій гравець
Обернути ліворуч	S	Стрілка ліворуч
Обернути праворуч	F	Стрілка праворуч
Прискоритися	E	Стрілка вгору
Виконати постріл	D	Стрілка вниз
Міни	A	Вставити

### ПРИМІТКА:

Щоб дізнатися про те, як змінити ці клавіатурні скорочення, будь ласка, ознайомтеся з розділом [Налаштування гри](#).

## 3.3 Правила

### 3.3.1 Про очки енергії.

- Кожен з гравців керує одним супутником.
- Супутники можуть обертатися, прискорюватися, виконувати постріли і встановлювати міни.
- Кожен з супутників має обмежений запас енергії, яка потрібна для обертання, прискорення, виконання пострілів і встановлення мін.
- Кожен з супутників має обмежений запас енергії.
- Супутники збирають сонячну енергію, потрібну для їх функціонування. Кількість енергії, яку може отримати супутник за одиницю часу, залежить від відстані до сонця та спрямованості супутника.

### ПРИМІТКА:

Супутник отримує більше енергії поблизу сонця і менше енергії далі від нього. Якщо сонячні батареї буде спрямовано так, що сонце світитиме на них під прямим кутом, супутник отримає більшу кількість енергії за одиницю часу, ніж якщо сонце світить на батареї під гострим кутом або взагалі світить на них з протилежного боку.

### 3.3.2 Про кулі і міни.

- Кулі підлягають тим самим законам обертання навколо сонця, що і супутники.
- Міни заряджаються певною кількістю енергії, яка надає їм змогу зберігати позицію. Після вичерпання енергії, міни падають на сонце і вибухають там.
- Чим ближче до сонця встановлено міну, тим більше енергії знадобиться цій міні для збереження позиції.
- Міни можна знищити кулями.
- Типово, кожен з супутників обладнано 5 кулями і 3 мінами.



### 3.3.3 Про очки захисту

- Зіткнення з власними кулями або кулями суперника, а також зіткнення з мінами зменшує кількість очок захисту.
- Якщо рух супутників призведе до зіткнення, буде знищено супутник з меншою кількістю очок захисту, а кількість очок захисту сильнішого супутника буде зменшено на кількість очок захисту, які мав супутник зі слабшим захистом.
- Якщо кількість очок захисту супутника зменшується до нуля, супутник вибухає.
- Якщо супутник зіткнеться з сонцем, його буде знищено, незалежно від кількості очок захисту, які мав цей супутник.

### 3.3.4 Бонусні елементи

Час від часу на ігровому полі з'являються бонусні елементи.

Існує чотири типи бонусних елементів:

#### **Міна**

Збільшення максимальної кількості мін.

#### **Куля**

Збільшення максимальної кількості куль.

#### **Енергія (жовта сфера)**

Збільшення кількості очок енергії гравця.

#### **Щит (синя сфера)**

Збільшення кількості очок захисту гравця.

## Розділ 4

# Пункти меню

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Починає нову гру у KSpaceDuel.

**Гра → Новий двобій (Ctrl+R)**

Починає новий раунд на поточному рівні.

**Гра → Пауза (P)**

Призупиняє та поновлює гру.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу KSpaceDuel

**Параметри → Налаштувати KSpaceDuel...**

Відкриває діалогове вікно налаштування, за допомогою якого ви можете визначити багато параметрів гри. Щоб дізнатися більше, зверніться до глави [Параметри гри](#).

Крім того, у KSpaceDuel передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*  
Ні. У цій версії KSpaceDuel існує лише одна тема.
2. *Я помилився (помиллася)? Можна це виправити?*  
Ні. У KSpaceDuel немає функції «Вернути».
3. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у грі підказки?*  
Ні. У KSpaceDuel немає функції «Підказка». Але, якщо ви ретельно вивчили розділ [Правила гри, стратегія і підказки](#), ви вже знаєте, що робити, і без підказок.
4. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*  
Ні. У KSpaceDuel немає функції «Зберегти».

## Розділ 6

# Налаштування гри

### 6.1 Клавiші гри

У KSpaceDuel є типовий набір клавiш для керування грою. Щоб ознайомитися з списком типових клавiш, зверніться до розділу [Типові клавiатурні скорочення](#).

Налаштувати прив'язку клавiш до дій можна за допомогою пункту меню **Параметри** → **Налаштувати скорочення...**

Якщо скористатися цим пунктом меню, програма відкриє діалогове вікно, за допомогою якого ви зможете налаштувати всі клавiатурні скорочення, зокрема ті, які керують рухом супутника, виконанням пострілів та встановленням мін.

Для кожного з гравців (червоного і синього) існує 5 клавiатурних скорочень, які відповідають повороту ліворуч, повороту праворуч, прискоренню, пострілу і встановленню міни.

Після встановлення нових клавiатурних скорочень вам слід натиснути кнопку **Гаразд**, щоб застосувати зміни.

Якщо ви бажаєте відновити типові клавiатурні скорочення, просто один раз натисніть кнопку **Типові**. Щоб внесені вами зміни набули чинності, натисніть кнопку **Гаразд**.

Якщо ви бажаєте скасувати виконані вами зміни і повернутися до попередньо визначених клавiатурних скорочень, просто натисніть кнопку **Скасувати**, — виконані вами зміни буде відкинуто.

### 6.2 Налаштування гри

Всі параметри гри у KSpaceDuel можна налаштувати.

Якщо ви бажаєте змінити параметри гри, просто скористайтесь пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати KSpaceDuel...**

Після вибору цього пункту меню буде відкрито діалогове вікно з двома сторінками, позначеними **Загальне** і **Гра**. Структура першої сторінки достатньо проста, другу ж сторінку поділено на сім вкладок, розташованих у її верхній частині.

Параметри зібрано у декілька різних наборів налаштувань. Ви можете обрати один з декількох попередньо визначених наборів.

Якщо ви оберете **Нетипові** налаштування, ви зможете самостійно обрати всі параметри.

#### ПРИМІТКА

Якщо ви не скористаєтесь набором налаштувань **Нетипові**, ви не зможете вносити будь-які зміни до цих параметрів.

**ПІДКАЗКА**

Якщо вам вдасться створити цікавий набір налаштувань, надішліть його електронною поштою авторові гри. Цей набір налаштувань може бути реалізовано у наступних версіях гри (надішліть частину [Game] з файла `~/.kde/share/config/kspaceduelrc`).

Після встановлення бажаних параметрів вам слід натиснути кнопку **Гаразд**, щоб внесені зміни набули чинності.

Якщо ви бажаєте відновити типові значення, просто один раз натисніть кнопку **Типові**. Щоб внесені зміни набули чинності, натисніть кнопку **Гаразд**.

Якщо ви бажаєте скасувати всі внесені зміни і повернути попередні значення параметрів, просто натисніть кнопку **Скасувати**, — всі внесені зміни буде відкинута.

Серед параметрів можна знайти:

### 6.2.1 Загальне

#### Міць гравця

За допомогою цих двох повзунків ви можете встановити кількість очок захисту для обох гравців. Ви можете зменшити кількість очок захисту для одного з гравців, щоб надати іншому гравцеві перевагу.

#### Інтервал оновлення

Час між двома послідовними оновленнями зображення. Всі інші параметри не залежать від часу оновлення.

#### Червоний гравець

Тут ви можете вказати, чи буде керувати червоним гравцем комп'ютер, а також обрати рівень навичок комп'ютерного гравця. Спробуйте встановити різні налаштування, щоб обрати рівень навичок, який здаватиметься вам відповідним до ваших вимог.

#### Синій гравець

Ця панель працює подібно до панелі **Червоний гравець**, описаної вище.

### 6.2.2 Гра

#### Швидкість гри

Визначає швидкість, з якою змінюватимуться події у грі.

### 6.2.3 Постріли

#### Швидкість пострілів

Швидкість куль

#### Енергетична вартість

Кількість одиниць енергії, потрібна для виконання одного пострілу.

#### Максимальна кількість куль

Максимальна кількість куль, які може мати гравець.

**Пошкодження**

Кількість одиниць захисту, які втратить супутник у разі влучення у нього кулі.

**Час існування**

Максимальна тривалість існування кулі.

**Час перезавантаження**

Час, потрібний супутникові, для заряджання нової кулі.

## 6.2.4 Міна

**Паливо міни**

Кількість палива у міні.

**Енергетична вартість**

Кількість одиниць енергії, потрібних для встановлення однієї міни.

**Час активізування**

Час, протягом якого міна залишається пасивною.

**Пошкодження**

Кількість одиниць захисту, які втрачає корабель у разі зіткнення з міною.

**Максимальна кількість куль**

Максимальна кількість мін, які може мати гравець.

**Час перезавантаження**

Час, який потрібен супутникові для перезаряджання міни.

## 6.2.5 Корабель

**Прискорення**

Прискорення супутників

**Енергетична вартість**

Кількість енергії, потрібна для прискорення супутника.

**Швидкість обертання**

Швидкість, з якою обертатиметься супутник.

**Енергетична вартість**

Кількість енергії, потрібна для повороту супутника.

**Пошкодження від зіткнення**

Кількість одиниць захисту, які втрачають супутники під час зіткнення.

## 6.2.6 Сонце

**Сонячна енергія**

Потужність випромінювання сонця. Чим вищим буде значення, тим швидше будуть заряджатися енергією супутники.

**Гравітація**

Сила тяжіння до сонця.

### 6.2.7 Почати

#### **X координата і Y координата**

Розташування супутників на початку нового раунду. На початку раунду супутники буде розташовано з протилежних боків від сонця.

#### **Швидкість по X і Швидкість по Y**

Швидкість на початку нового раунду.

### 6.2.8 Бонуси

#### **Час між появами**

Максимальна кількість часу між появами двох послідовних бонусних елементів.

#### **Час існування**

Максимальна тривалість існування бонусного елемента.

#### **Додає до енергії**

Кількість одиниць енергії, які гравець отримуватиме з бонусного елемента енергії.

#### **Додає до щита**

Кількість очок захисту, які гравець отримуватиме з бонусного елемента щита.

## Розділ 7

# Подяки і ліцензія

KSpaceDuel

Авторські права на програму належать Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de), ©1999-2000

Авторські права на документацію до програми належать Andreas Zehender [az@azweb.de](mailto:az@azweb.de), ©2000

Автором оновленні документації для KDE 2.0 є Mike McBride [no mail](mailto:no mail)

Переклад українською: Юрій Черноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).



## Додаток А

# Встановлення

KSpaceDuel є частиною проекту KDE, <http://www.kde.org/> .

KSpaceDuel можна знайти на [сайті отримання даних](#) проекту KDE.

### А.1 Збирання і встановлення

Докладні відомості щодо збирання і встановлення програм KDE можна знайти на сторінці [Techbase KDE](#).

Оскільки для збирання KSpaceDuel використовується **cmake**, у вас не повинно виникнути проблем зі збиранням. Якщо такі проблеми все ж виникнуть, будь ласка, повідомте про них до списків листування розробників KDE.