

# **Manual de KSpaceDuel**

**Andreas Zehender**

**Eugene Trounev**

**Traducción: Rocío Gallego**

**Traductor: Rafael Osuna**

**Traductor: Santiago Fernández**

**Traductora: Kira J. Fernández**

**Corrección de la traducción: Eloy Cuadra**



## Manual de KSpaceDuel

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>2. Cómo jugar</b>	<b>6</b>
<b>3. Reglas del juego, estrategias y consejos</b>	<b>7</b>
3.1. Vista general de la pantalla de juego de KSpaceDuel.	7
3.2. Atajos de teclado predeterminados	8
3.3. Reglas	8
3.3.1. Puntos de energía	8
3.3.2. Balas y minas	8
3.3.3. Puntos por aciertos	9
3.3.4. Aumentos de potencia	9
<b>4. Opciones del menú</b>	<b>10</b>
<b>5. Preguntas frecuentes</b>	<b>11</b>
<b>6. Configuración del juego</b>	<b>12</b>
6.1. Teclas del juego	12
6.2. Configuración del juego	12
6.2.1. La página General	13
6.2.2. La página Juego	13
<b>7. Créditos y licencia</b>	<b>16</b>

## **Resumen**

Esta documentación describe el juego KSpaceDuel versión 2.1

## Capítulo 1

### Introducción

TIPO DE JUEGO:  
Recreativo

NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:  
Dos

La idea de KSpaceDuel es sencilla, aunque adictiva. Cada uno de los dos posibles jugadores controla un satélite que orbita alrededor del sol. A medida que el juego avanza, los jugadores deben eliminar el satélite del oponente. En cuanto se destruya el satélite del contrario, el jugador que queda gana la partida.

## Capítulo 2

### Cómo jugar

**OBJETIVO:**

Destruir el satélite del oponente mientras mantienes el tuyo intacto.

KSpaceDuel carga directamente en el modo de juego. No obstante, la acción no se inicia hasta que un jugador realiza el primer movimiento.

**NOTA**

Si la inteligencia artificial controla el satélite del oponente, la acción del juego no se inicia hasta que el jugador humano no haga el primer movimiento.

En KSpaceDuel controlas la rotación, la aceleración y el armamento. Tu satélite está en constante rotación alrededor del sol por efecto de la gravedad. Tienes que ajustar la rotación y la aceleración de tu satélite para que permanezca en su ruta.

**NOTA**

Si te aproximas demasiado cerca del sol, tu satélite explotará.

Al mismo tiempo, tienes que prestar atención a los movimientos de tu oponente y usar tus armas, que consisten en bolas y minas, para destruir al satélite enemigo.

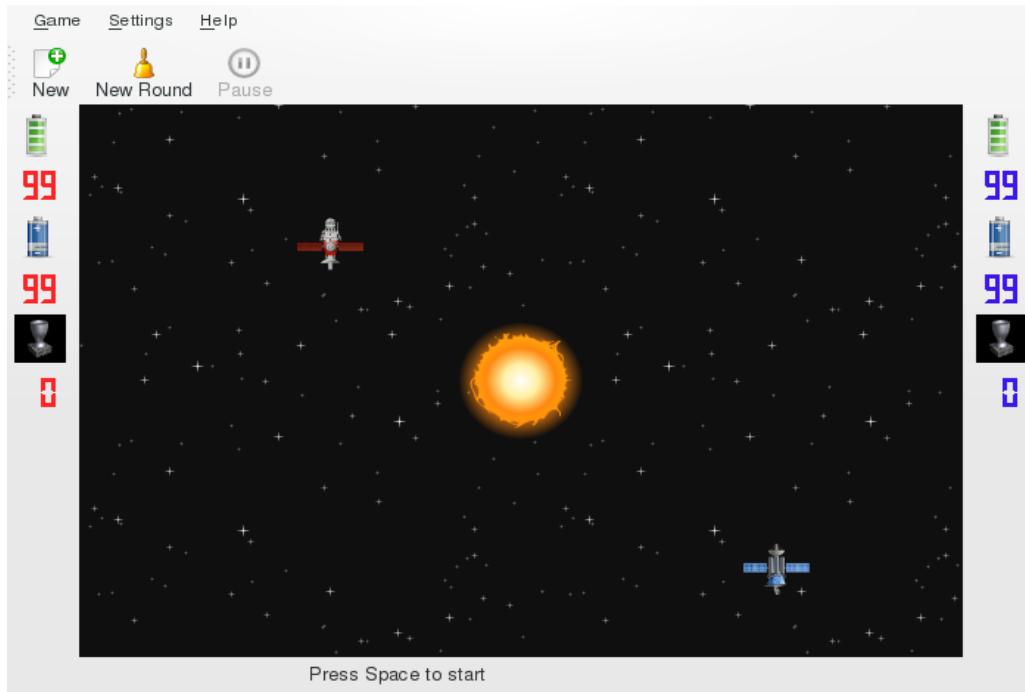
**NOTA**

Tus propias armas pueden dañar tu satélite de la misma forma que las del enemigo.

## Capítulo 3

# Reglas del juego, estrategias y consejos

### 3.1. Vista general de la pantalla de juego de KSpaceDuel.



- En la parte superior del área de juego se sitúa la barra del menú y la barra de herramientas.
- La parte central de la pantalla de KSpaceDuel es el área de juego.
- En las partes derecha e izquierda del área de juego se encuentran las pantallas de información de los jugadores rojo y azul.
- El cuadro superior de estadísticas de los jugadores representa los «puntos por aciertos» de la nave.
- El cuadro central de estadísticas de los jugadores representa la potencia de la batería.

## Manual de KSpaceDuel

- El cuadro inferior de estadísticas de los jugadores representa el número de victorias.
- La parte inferior del área de juego está ocupada por la barra de estado.

### 3.2. Atajos de teclado predeterminados

Las siguientes tablas muestran los atajos de teclado predeterminados de KSpaceDuel.

Acción	Jugador rojo	Jugador azul
Rotar a la izquierda	<b>S</b>	Flecha Izquierda
Rotar a la derecha	<b>F</b>	Flecha Derecha
Acelerar	<b>E</b>	Flecha Arriba
Disparar	<b>D</b>	Flecha Abajo
Minas	<b>A</b>	Ins

#### NOTA

Para cambiar estas teclas, consulta la sección [Configuración del juego](#).

### 3.3. Reglas

#### 3.3.1. Puntos de energía

- Cada jugador controla una nave.
- Las naves pueden girar, acelerar, disparar y soltar minas.
- Cada nave tiene una cantidad limitada de energía, que se necesita para rotar, acelerar, disparar y sembrar minas.
- Cada nave tiene una cantidad limitada de energía.
- Las naves absorben la energía solar necesaria para las operaciones de la misma. La cantidad de energía que la nave obtiene depende de la distancia y de la dirección respecto al sol.

#### NOTA

Una nave obtiene más energía cerca del sol y pierde energía cerca del borde. Obtiene la máxima cantidad de energía si el sol brilla directamente en los paneles solares, y una cantidad inferior (e incluso puede perderla) si el sol brilla en ángulo con los paneles o en la otra cara de los mismos.

#### 3.3.2. Balas y minas

- Las balas vuelan alrededor del sol como si fueran una nave.
- Las minas tienen una cantidad de energía para permanecer en la misma posición. Cuando la energía se gasta, la mina colisiona con el sol y se desintegra.
- Las minas más cercanas al sol necesitan más energía que las más alejadas.
- Las minas se pueden destruir con balas.
- De forma predeterminada, cada nave tiene 5 balas y 3 minas.

### 3.3.3. Puntos por aciertos

- Las colisiones con tus propias balas, con balas del enemigo o con minas reducen los puntos por aciertos de una nave.
- Si dos naves colisionan, la nave más débil se destruye y los puntos por aciertos de la más fuerte disminuyen en una cuantía equivalente a los puntos de la otra nave.
- Si la cantidad de puntos por aciertos de la nave desciende a cero, la nave explota.
- Si la nave colisiona con el sol, se destruye con independencia de los puntos por aciertos que le queden.

### 3.3.4. Aumentos de potencia

De vez en cuando en el campo de juego aparecen aumentos de potencia.

Existen cuatro aumentos de potencia diferentes:



#### Mina

Se incrementa el número máximo de minas.



#### Bala

Se incrementa el número máximo de balas.



#### Energía (esfera amarilla o verde)

Se incrementa la energía del jugador.



#### Escudo (esfera roja o azul)

Aumentan los puntos por aciertos del jugador.

## Capítulo 4

# Opciones del menú

### Juego → Nuevo (Ctrl+N)

Empieza una nueva partida de KSpaceDuel.

### Juego → Nueva partida (Ctrl+R)

Inicia un nuevo asalto en el nivel actual.

### Juego → Pausa (P)

Detiene y reanuda el juego.

### Juego → Salir (Ctrl+Q)

Sale de KSpaceDuel.

### Preferencias → Configurar KSpaceDuel...

Abre un diálogo de configuración que permitirá definir algunas preferencias del juego.  
Consulta el capítulo [Configuración del juego](#) para obtener más información.

Además, KSpaceDuel tiene las opciones de los menús **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE.  
Para obtener más información, consulta las secciones sobre el [Menú «Preferencias»](#) y el [Menú «Ayuda»](#) de los «Aspectos básicos de KDE».

## Capítulo 5

# Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Puedo hacerlo?*  
No. En la actualidad, KSpaceDuel solo dispone de un tema.
2. *He cometido un error. ¿Puedo deshacerlo?*  
No. KSpaceDuel no tiene la funcionalidad «Deshacer».
3. *No sé por dónde puedo seguir. ¿Hay pistas?*  
No. KSpaceDuel no tiene la funcionalidad «Pistas». No obstante, si lees con cuidado la sección [Reglas del juego, estrategias y consejos](#), no deberías tener este problema.
4. *Debo abandonar la partida, pero todavía no he terminado. ¿Puedo guardar el estado actual?*  
No. KSpaceDuel no tiene la funcionalidad «Guardar».

## Capítulo 6

# Configuración del juego

### 6.1. Teclas del juego

KSpaceDuel tiene configuradas de forma predeterminada un conjunto de teclas para controlar el juego. Para obtener una lista de las teclas predeterminadas, consulta la sección [Atajos de teclado predeterminados](#).

Las teclas se pueden configurar con la opción del menú **Preferencias → Configurar los atajos de teclado....**

Esto hará que se muestre un diálogo que permitirá configurar los atajos de teclado, incluidos los que se usan para dirigir las naves a través del espacio, para disparar balas y para soltar minas.

Como puedes ver, cada jugador (rojo y azul) tiene 5 teclas que sirven para girar a la izquierda, girar a la derecha, acelerar, disparar y soltar minas.

Cuando hayas terminado de configurar las teclas, pulsa el botón **Aceptar** para aplicar los cambios.

Si quieres restaurar las teclas predeterminadas, pulsa el botón **Predeterminadas**. Para hacer estos cambios permanentes, pulsa **Aceptar**.

Si quieres abandonar los cambios que has hecho y volver a las teclas anteriores, pulsa **Cancelar** para que los cambios se pierdan.

### 6.2. Configuración del juego

Todos los ajustes de juego de KSpaceDuel se pueden configurar.

Si quieres cambiar la configuración del juego, usa la opción del menú **Preferencias → Configurar KSpaceDuel....**

Esto mostrará un diálogo con dos páginas, con los nombres **General** y **Juego**. La primera página es bastante sencilla; la segunda tiene siete etiquetas en la parte superior.

Los ajustes se agrupan en diferentes configuraciones. Podrás seleccionar algunas configuraciones predefinidas.

Si seleccionas la configuración **personalizada**, puedes definir todos los ajustes por ti mismo.

#### NOTA

Si no has seleccionado **Personalizar**, no podrás hacer ningún cambio en estas opciones.

### SUGERENCIA

Si has encontrado una configuración interesante, envía un mensaje de correo al autor del juego. Es posible que se implemente en una futura versión (envía la parte [Game] del archivo `~/.config/ksp/aceduelrc`).

Cuando hayas terminado de cambiar las opciones, pulsa el botón **Aceptar** para aplicar los cambios.

Si quieres restaurar las opciones predeterminadas, pulsa el botón **Predeterminado**. Para hacer estos cambios permanentes, pulsa **Aceptar**.

Si quieres abandonar los cambios hechos y volver a las opciones anteriores, pulsa **Cancelar** y perderás los cambios.

Los ajustes son:

#### 6.2.1. La página General

##### Aciertos

Esta sección contiene dos controles deslizantes permiten definir los puntos por aciertos para cada uno de los dos jugadores. Puedes disminuir los puntos de los aciertos para uno de los jugadores, dando al otro ventaja.

##### Velocidad de refresco:

Es el tiempo de refresco entre dos pantallas en milisegundos. Los demás ajustes son independientes del tiempo de refresco.

##### Jugador rojo

En esta sección puedes definir si el jugador rojo va a ser controlado por una IA, así como seleccionar el nivel de IA para dicho jugador. Puedes experimentar con diferentes niveles para encontrar una que te guste.

##### Jugador azul

Funciona de la misma forma que las opciones de la sección **jugador rojo** descrita anteriormente.

#### 6.2.2. La página Juego

Aquí puedes seleccionar un conjunto de ajustes personalizado en una lista desplegable. Posteriormente podrás usar las pestañas para personalizar estos ajustes un poco más.

##### La pestaña General

###### Velocidad de juego:

Controla la velocidad del juego.

##### La pestaña Bala

###### Velocidad de disparo:

La velocidad de las balas.

## Manual de KSpaceDuel

### **Energía necesaria:**

La cantidad de energía necesaria para un disparo.

### **Número máximo:**

Número máximo de balas que un jugador puede tener en la pantalla.

### **Daños:**

Número de puntos por aciertos de daño cuando una bala alcanza una nave.

### **Tiempo de vida:**

Tiempo máximo de vida de una bala.

### **Tiempo de recarga:**

Tiempo que una nave necesita para recargar una bala.

## La pestaña Mina

### **Combustible de la mina:**

Cantidad de combustible en una mina.

### **Energía necesaria:**

Cantidad de energía necesaria para soltar una mina.

### **Tiempo de activación:**

Tiempo que una mina está inactiva.

### **Daños:**

El número de puntos de acierto de daño que se obtienen cuando una nave choca con una mina.

### **Número máximo:**

El número máximo de minas que un jugador puede tener en la pantalla.

### **Tiempo de recarga:**

Tiempo que una nave necesita para recargar una mina.

## La pestaña Nave

### **Aceleración:**

Aceleración de las naves.

### **Energía necesaria:**

Energía necesaria para acelerar la nave.

### **Velocidad de rotación:**

Velocidad con la que rota una nave.

### **Energía necesaria:**

Energía necesaria para hacer rotar la nave.

### **Daños de impacto:**

Es el número de puntos de acierto de daño cuando colisionan las dos naves.

## La pestaña Sol

### **Energía del sol:**

Es la fuerza del sol. Cuanto más alto sea su valor, más rápidamente se recargarán las naves.

### **Gravedad:**

Es la fuerza del tirón gravitatorio del sol.

## La pestaña Inicio

### **Posición X y Posición Y**

Posición de las naves al inicio de un nuevo asalto. Las naves comienzan en caras opuestas del sol.

## Manual de KSpaceDuel

### **Velocidad X y Velocidad Y**

Velocidad al inicio de un nuevo asalto.

### **La pestaña Aumentos de potencia**

#### **Tiempo de aparición:**

Tiempo máximo transcurrido entre la aparición de dos aumentos de potencia.

#### **Tiempo de vida:**

Tiempo máximo de vida de un aumento de potencia.

#### **Cantidad de energía:**

Cantidad de energía que conseguirá un jugador con un aumento de potencia de energía.

#### **Cantidad de escudo:**

Cantidad de puntos de acierto que un jugador consigue con un aumento de potencia del escudo.

## Capítulo 7

# Créditos y licencia

KSpaceDuel

Copyright del programa 1999-2000 Andreas Zehender [zehender@kde.org](mailto:zehender@kde.org)

Copyright de la documentación 2000 Andreas Zehender [zehender@kde.org](mailto:zehender@kde.org)

Documentación actualizada para KDE 4.11 por Mike McBride [no mail](#)

Documentación traducida por Rocío Gallego [traducciones@rociogallego.com](mailto:traducciones@rociogallego.com), Rafael Osuna [ro-suna@wol.es](mailto:ro-suna@wol.es) , Santiago Fernández [santi@kde-es.org](mailto:santi@kde-es.org) y Kira J. Fernández [kirajfdez@gmail.com](mailto:kirajfdez@gmail.com).

Corregida por Eloy Cuadra [ecuadra@eloehr.net](mailto:ecuadra@eloehr.net).

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

Este programa está sujeto a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).