

Manuale di KSnakeDuel

Fabian Dal Santo

Stas Verberkt

Revisore: Lauri Watts

Traduzione della documentazione: Andrea Celli

Traduzione della documentazione: Enrico Morra

Traduzione della documentazione: Riccardo Iaconelli



Manuale di KSnakeDuel

Indice

1	Introduzione	6
2	Giocare a KSnakeDuel	7
2.1	Regole	7
2.2	Il giocatore Computer	7
2.3	Uso della tastiera	7
3	Giocare la modalità KSnake	9
3.1	Regole	9
3.2	Uso della tastiera	9
4	L'interfaccia grafica	10
4.1	Le voci del menu	10
4.2	Scorciatoie preimpostate	10
5	Finestra di configurazione	12
5.1	Configurazione generale	12
5.2	Configurazione del tema	13
6	Riconoscimenti e licenza	14

Elenco delle tabelle

4.1	Scorciatoie per Giocatore-1	11
4.2	Scorciatoie per Giocatore-2	11
4.3	Scorciatoie per tutti	11

Sommario

KSnaKeDuel è un semplice gioco di un duello tra serpenti che puoi giocare da solo o con un amico.

Capitolo 1

Introduzione

KSnakeDuel è una semplice lotta tra serpenti. Puoi giocare a questa applicazione contro il computer o con un amico. Lo scopo del gioco è di sopravvivere al tuo avversario. Per riuscirci, evita di correre contro un muro, la tua coda o quella dell'avversario.

KSnakeDuel è un semplice gioco del Serpente. Lo scopo del gioco è di vivere il più a lungo possibile mangiando tutta la frutta che puoi.

Puoi passare dall'uno all'altro di questi giochi usando l'apposito selettore nel modulo di configurazione.

Capitolo 2

Giocare a KSnakeDuel

2.1 Regole

Quando una corsa è iniziata, i giocatori non possono fermarsi (a meno che il gioco sia posto in pausa). Tutto quello che puoi fare è evitare di schiantarti, cambiando la tua direzione di corsa. Inoltre, puoi cercare di intralciare il tuo avversario. A questo scopo puoi aumentare la velocità premendo il tasto dell'acceleratore.

Una corsa inizia quando tutti i giocatori umani premono un tasto direzionale. Ognuno partirà nella direzione scelta.

Se vuoi sospendere il gioco, puoi selezionare l'elemento del menu **Partita** → **Pausa (P)**. Inoltre, il gioco viene sospeso quando la sua finestra perde il fuoco, ad es. quando passi a un'altra finestra.

Per riprendere il gioco, seleziona ancora questo elemento del menu oppure usa la scorciatoia di tastiera. Inoltre, il gioco viene riattivato se premi un tasto direzionale. Però stai attento, il tuo serpente partirà subito in quella direzione.

Una partita è composta da più corse e termina se un giocatore arriva ad almeno 9 vittorie, con un vantaggio di almeno 2 sull'avversario. Il punteggio attuale è sempre in evidenza sulla barra di stato.

Puoi modificare il livello di difficoltà del gioco usando il sottomenu **Impostazioni** → **Difficoltà** o il menu a tendina nella barra di stato. La difficoltà modifica la velocità del gioco e il comportamento del giocatore-computer.

2.2 Il giocatore Computer

Puoi giocare contro il calcolatore. Il livello di difficoltà del gioco influenza l'intelligenza del giocatore-computer.

Ai livelli di abilità bassi, il computer non si curerà dell'avversario. Si muoverà a caso. Ai livelli più alti, il computer cercherà di ostacolare l'avversario quando questo gli si avvicina.

2.3 Uso della tastiera

Ogni giocatore dispone di cinque tasti. Quattro per cambiare direzione e uno per accelerare.

I tasti direzionali non hanno bisogno di essere tenuti giù. Basta toccarli una volta per cambiare la direzione del tuo corridore.

L'accelerazione, invece, si ottiene solo mentre il tasto acceleratore rimane premuto. Appena lo rilasci, la velocità ritorna normale.

Manuale di KSnakeDuel

NOTA

Puoi [modificare i tasti](#) utilizzando l'elemento del menu **Impostazioni** → **Configura le scorciatoie...**

Capitolo 3

Giocare la modalità KSnake

3.1 Regole

Quando una corsa è iniziata, i giocatori non possono fermarsi (a meno che il gioco sia posto in pausa). Tutto quello che puoi fare è evitare di schiantarti, cambiando la tua direzione di corsa. Una corsa inizia quando premi un tasto direzionale. Inizierai a muoverti in quella direzione.

Se vuoi sospendere il gioco, puoi selezionare l'elemento del menu **Partita** → **Pausa (P)** oppure premere il tasto-scorciatoia. Inoltre, il gioco viene sospeso quando la sua finestra perde il fuoco, ad es. quando passi ad un'altra finestra.

Per riprendere il gioco, seleziona ancora questo elemento del menu oppure usa la scorciatoia di tastiera. Inoltre, il gioco viene riattivato se premi un tasto direzionale. Però stai attento, il tuo serpente partirà subito in quella direzione.

Durante una partita ci sarà sempre un frutto sul percorso. Se lo raccogli, il tuo punteggio aumenta di 5 punti. Il punteggio attuale è sempre in evidenza sulla barra di stato.

Quando ti sposti sul campo di gioco, appariranno anche degli ostacoli. Se li tocchi, provochi una collisione mortale. Quindi, ogni volta che compare un ostacolo e riesci a sopravvivere ricevi 2 punti.

Puoi modificare il livello di difficoltà del gioco usando il sottomenu **Impostazioni** → **Difficoltà** o il menu a tendina nella barra di stato. La difficoltà modifica la velocità del gioco e il comportamento del giocatore-computer.

3.2 Uso della tastiera

Ogni giocatore ha quattro tasti. Servono per cambiare la direzione. Non hanno bisogno di essere tenuti schiacciati. Basta toccarli una volta per cambiare la direzione del tuo corridore.

NOTA

Puoi [modificare i tasti](#) utilizzando l'elemento del menu **Impostazioni** → **Configura le scorciatoie...**

Capitolo 4

L'interfaccia grafica

4.1 Le voci del menu

Il seguente prospetto descrive brevemente tutte le opzioni della barra dei menu.

Partita → Nuova (Ctrl+N)

Inizia una nuova partita.

Partita → Pausa/Riprendi (P)

Mette in pausa o riprende il gioco.

Partita → Mostra classifica (Ctrl+H)

Visualizza la classifica dei punteggi migliori.

Partita → Esci (Ctrl+Q)

Esci da KSnakeDuel.

Impostazioni → Difficoltà

Sottomenu che ti permette di modificare il livello di difficoltà della partita.

Impostazioni → Configura KSnakeDuel...

Apri una [finestra di dialogo globale](#) per configurare le varie opzioni.

Inoltre KSnakeDuel ha le voci di menu **Impostazioni** e **Aiuto** comuni a tutto KDE. Per ulteriori informazioni leggere le sezioni relative [Menu Impostazioni](#) e [Menu Aiuto](#) dei Fondamentali di KDE.

4.2 Scorciatoie preimpostate

Queste tabelle mostrano le scorciatoie preimpostate:

Combinazione di tasti	Azione
Freccia ↑	Sposta in alto
Freccia ↓	Sposta in basso
Freccia →	Sposta sulla destra

Manuale di KSnakeDuel

Freccia ←	Sposta sulla sinistra
0	Acceleratore

Tabella 4.1: Scorciatoie per Giocatore-1

Combinazione di tasti	Azione
R	Sposta in alto
F	Sposta in basso
G	Sposta sulla destra
D	Sposta sulla sinistra
A	Acceleratore

Tabella 4.2: Scorciatoie per Giocatore-2

Combinazione di tasti	Azione
P	Sospende o riprende il gioco
Ctrl+H	Classifiche
Ctrl+N	Nuova partita
Ctrl+Q	Esci da KSnakeDuel
F1	Questo manuale
Shift+F1	Che cos'è?

Tabella 4.3: Scorciatoie per tutti

Queste scorciatoie [possono essere modificate](#) selezionando l'elemento del menu **Impostazioni**
→ **Configura le scorciatoie...**

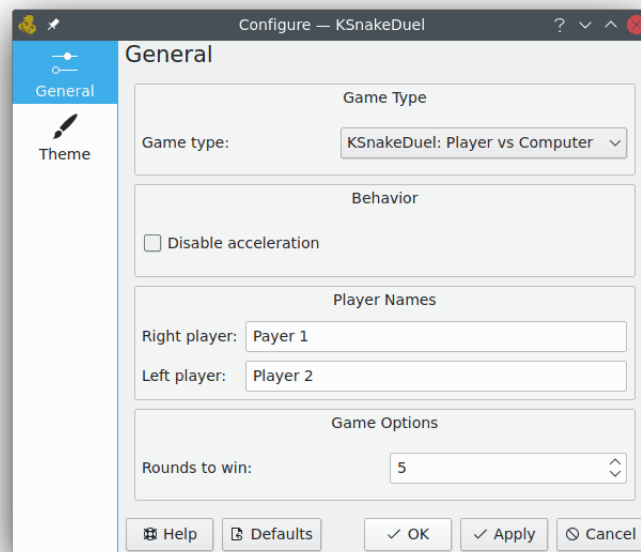
Capitolo 5

Finestra di configurazione

Seleziona l'elemento del menu **Impostazioni** → **Configura KSnakeDuel...** che aprirà un'ulteriore finestra di dialogo in cui potrai modificare il comportamento di KSnakeDuel.

Questa finestra di dialogo è divisa in due pagine.

5.1 Configurazione generale



Tipo di gioco

Qui puoi cambiare il tipo di gioco. Hai tre opzioni:

KSnakeDuel: Giocatore contro giocatore

Una partita di KSnakeDuel tra due giocatori umani.

KSnakeDuel: Giocatore contro Computer

Una partita di KSnakeDuel tra un giocatore e il computer.

Modalità KSnake: giocatore singolo

Una partita di KSnakeDuel con un solo giocatore.

Disabilita accelerazione

Selezionando questa casella si disabiliterà l'accelerazione - non si avrà alcun effetto sul gioco premendo il tasto accelerazione. Entrambi i serpenti viaggeranno a velocità costante.

Nomi dei giocatori

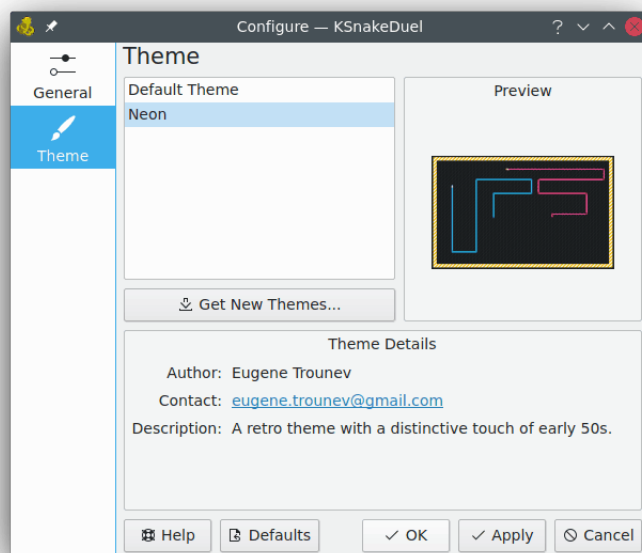
Specifica i nomi che vuoi usare per i giocatori. Così eviterai che vengano usati i nomi predefiniti.

Il nome predefinito per il primo giocatore è quello dell'utente con l'accesso attivo.

Opzioni del gioco

Specifica i **Turni da vincere**: per definire quanti turni sono necessari affinché venga proclamato un vincitore.

5.2 Configurazione del tema



Questa pagina ti consentirà di modificare il tema usato da KSnakeDuel.

Capitolo 6

Riconoscimenti e licenza

KSnakeDuel

Copyright 1998-2000 sul programma: Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Copyright 2008-2009 sul programma: Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl

Parti del codice sono tratte da xtron-1.1 di Rhett D. Jacobs rhett@hotel.canberra.edu.au

Copyright 1999 sulla documentazione: Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

La documentazione è stata aggiornata per KDE 2.0 da Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au

Traduzioni italiane: Valter Mura valtermura@gmail.com

Traduzioni italiane: Andrea Celli andrea.celli@libero.it

Traduzioni italiane: Enrico Morra enriquez.mo@tiscalinet.it

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).