Manual do KSpaceDuel

Andreas Zehender
Eugene Trounev
Tradução: José Pires

Índice

1 Introdução **5**

2 Como Jogar **6**

3 Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões **7**

3.1 Introdução ao ecrã de jogo do KSpaceDuel. 7

3.2 Atalhos por Omissão 8

3.3 Regras 8

3.3.1 Acerca dos Pontos de Energia. 8

3.3.2 Acerca das Balas e Minas. 8

3.3.3 Acerca dos Pontos de Tiro 9

3.3.4 Bónus 9

4 Apresentação à Interface **10**

4.1 O Menu **Jogo** 10

4.2 O Menu **Configuração** 10

4.3 O Menu **Ajuda** 11

5 Perguntas mais frequentes **12**

6 Configuração do Jogo **13**

6.1 Teclas do Jogo 13

6.2 Configuração do Jogo 13

6.2.1 **Geral** 14

6.2.2 **Jogo** 14

6.2.3 **Bala** 14

6.2.4 **Mina** 15

6.2.5 **Nave** 15

6.2.6 **Sol** 15

6.2.7 **Iniciar** 16

6.2.8 **Bónus** 16

7 Créditos e Licença **17**

A Instalação **18**

A.1 Compilação e Instalação 18

Resumo

Esta documentação descreve o jogo KSpaceDuel na versão 2.0

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Arcada

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:
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 de eliminar a nave do inimigo. Assim que o satélite do adversário é destruído, o jogador restante ganha a batalha.

Capítulo 2

Como Jogar

> OBJECTIVO:
> Destruir o satélite do adversário, mantendo o seu próprio intacto.

O KSpaceDuel arranca directamente para o modo de jogo; contudo, a acção não começa até que algum dos jogadores faça a primeira jogada.

> NOTA:
> Se o satélite do adversário for controlado pela inteligência artificial incorporada, a acção 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 direcção ao sol através da gravidade. Tem de ajustar a rotação e a aceleração da sua nave para que esta se mantenha em curso.

> NOTA:
> Se ficar muito próxima do Sol, fará com que o satélite expluda.

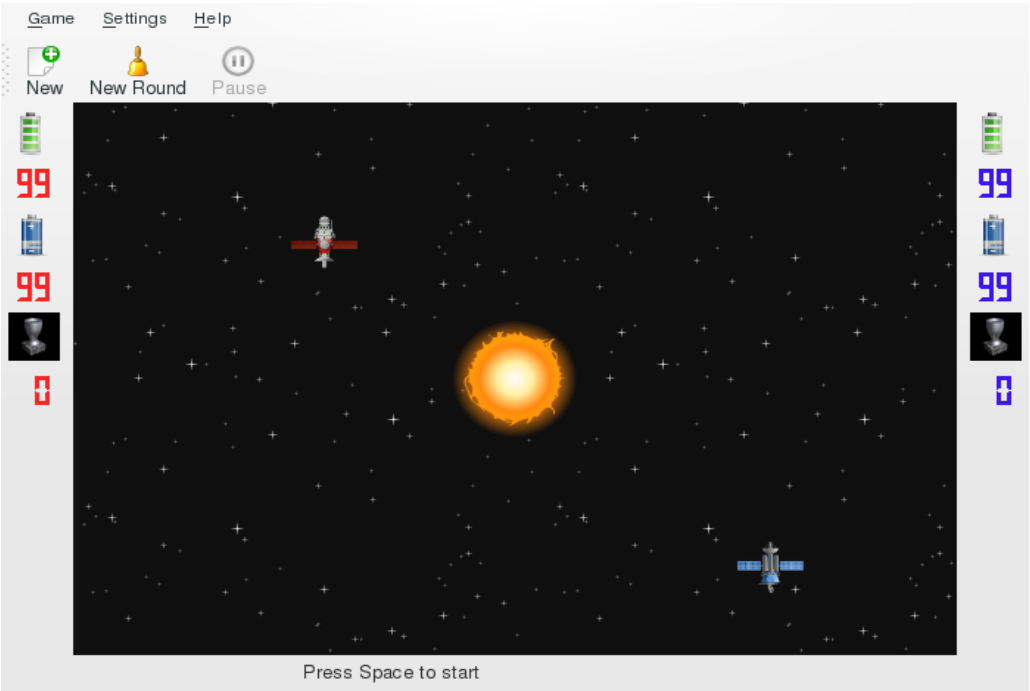
Ao mesmo tempo, terá de vigiar o movimento do seu adversário e usar adequadamente as suas armas, compostas por balas e minas, de modo a destruir a nave do inimigo.

> NOTA:
> As suas próprias armas são tão perigosas para o seu satélite como são para o do inimigo.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Introdução ao ecrã de jogo do KSpaceDuel.



- O topo da área de jogo é ocupado pela barra do menu e pela de ferramentas.
- A parte central do ecrã do KSpaceDuel é a área de jogo.
- À esquerda e à direita da área de jogo estão os ecrãs informativos 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 estado.

3.2 Atalhos por Omissão

A seguinte tabela mostra-lhe as teclas predefinidas do KSpaceDuel.

Acção	**Jogador Vermelho**	**Jogador Azul**
Rodar para a Esquerda	S	Esquerda
Rodar para a Direita	F	Direita
Acelerar	E	Cima
Disparar	D	Baixo
Minas	A	Insert

NOTA:
Para alterar estas teclas, veja na secção chamada Configuração do Jogo....

3.3 Regras

3.3.1 Acerca dos Pontos de Energia.

- Cada jogador controla uma nave.
- As naves podem rodar, acelerar, disparar e largar minas.
- Cada nave tem uma dada quantidade de energia necessária para a rotação, aceleração, disparo e largada 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 direcção ao Sol.

NOTA:
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 directamente nos painéis e menos ou nenhuma energia se o sol brilhar num dado ângulo para o painel ou para o lado do painel.

3.3.2 Acerca das Balas e Minas.

- As balas voam à volta do sol como uma nave.
- As minas tem uma quantidade de energia que lhes permite ficar na mesma posição. Quanto 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.
- As minas podem ser destruídas com balas.
- Por omissão, cada nave tem 5 balas e 3 minas.

3.3.3 Acerca dos Pontos de Tiro

- A colisão com as próprias balas ou com as balas e minas inimigas diminui a pontuação certeira.
- Se as duas naves colidirem, a nave mais fraca é destruída a os pontos de tiros da nave mais forte são diminuídos dos pontos de tiros da nave mais fraca.
- Se a quantidade do satélite de pontos acertados for a zero, o satélite explode.
- Se um satélite colidir com o Sol é destruído, independentemente da quantidade de pontos atingidos que tiver.

3.3.4 Bónus

De tempos a tempos, os bónus vão aparecendo no campo de batalha.

Existem quatro bónus diferentes:

Mina
: O número máximo de minas é aumentado.

Bala
: O número máximo de balas é aumentado.

Energia (esfera amarela)
: A energia do jogador aumenta.

Escudos (esfera azul)
: O jogador aumenta os pontos de tiro.

Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 O Menu Jogo

O menu **Jogo** é usado para iniciar e pôr em pausa o jogo.

Jogo → **Novo (Ctrl+N)**
: Inicia um novo jogo do KSpaceDuel.

Jogo → **Nova Jogada (Ctrl+R)**
: Inicia uma nova ronda no nível actual.

Jogo → **Pausa (P)**
: Pausa ou continua o jogo.

Jogo → **Sair (Ctrl+Q)**
: Sai do KSpaceDuel

4.2 O Menu Configuração

Configuração → **Mostrar a Barra de Ferramentas**
: Quando estiver seleccionada, a barra de ferramentas ficará visível. Quando não estiver, a barra ficará escondida.

Configuração → **Mostrar a Barra de Estado**
: Quando seleccionada, a barra de estado (a barra que aparece ao longo do fundo do ecrã que lhe dá alguma informação textual) ficará visível. Se não estiver seleccionada, a barra de estado ficará escondida.

Configuração → **Configurar os Atalhos...**
: Permite-lhe alterar os atalhos de teclado para o KSpaceDuel, incluindo as teclas para acelerar ou travar a nave, disparar os tiros, etc..

Configuração → **Configurar as Barras de Ferramentas...**
: Mostra a janela de configuração de barra de ferramentas do KDE.

Configuração → **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.

4.3 O Menu Ajuda

Ajuda → Manual do KSpaceDuel (F1)

Invoca a ajuda do KDE, aberta na documentação do KSpaceDuel. (este documento).

Ajuda → O que é Isto? (Shift+F1)

Muda o cursor do rato para uma mistura de uma seta com um ponto de interrogação. Ao carregar nos itens do KSpaceDuel irá abrir uma janela de ajuda (se existir alguma para o item em particular) que explica a função do item.

Ajuda → Comunicar um Erro...

Abre a janela de Relato de Erros onde pode comunicar um erro ou 'pedir' uma funcionalidade.

Ajuda → Acerca do KSpaceDuel

Mostra a versão da aplicação e as informações do autor.

Ajuda → Acerca do KDE

Mostra a versão do KDE bem como outras informações básicas.

Capítulo 5

Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*
   Não. De momento, o KSpaceDuel só oferece um tema.
2. *Cometi um erro. Posso anulá-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 secção 'Regras, Estratégias e Dicas do Jogo', não deverá ter este problema.
4. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*
   Não. O KSpaceDuel não tem uma funcionalidade para 'Gravar'.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

6.1 Teclas do Jogo

O KSpaceDuel tem um conjunto predefinido de teclas para controlar o jogo. Para uma lista das teclas predefinidas veja a secção Atalhos Predefinidos.

As teclas poderão ser configuradas se seleccionar a opção **Configuração** → **Configurar os Atalhos...** do menu.

Isto fará aparecer uma janela que lhe permite configurar todos os atalhos, incluindo as teclas usadas para acelerar ou travar as naves, para disparar os tiros ou para largar as 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 você acabar de configurar as suas teclas, você deverá carregar em **OK** para aplicar as suas modificações.

Se você quiser repor as teclas por omissão, basta carregar no botão **Predefinições** uma vez. Para tornar estas modificações permanentes, carregue em **OK**.

Se quiser abandonar as alterações que fez e voltar às teclas previamente seleccionadas, basta carregar em **Cancelar**, para que as suas alterações sejam perdidas.

6.2 Configuração do Jogo

Todas as opções do jogo KSpaceDuel são configuráveis.

Se você quiser alterar a configuração do jogo, basta seleccionar a opção **Configuração** → **Configurar o KSpaceDuel...** do menu.

Isto fará aparecer uma janela com duas páginas, a **Geral** e a **Jogo**. A primeira página é relativamente simples, enquanto que a segunda tem sete páginas ao longo do topo.

As opções estão reunidas em diferentes configurações. Você poderá escolher a partir de várias configurações predefinidas.

Se você escolher a configuração **Personalizada**, você poderá definir todas as opções por si só.

> NOTA
> Se você não tiver seleccionado a **Personalizada**, você não será capaz de efectuar nenhumas modificações a estas opções.

DICA
Se você tiver encontrado uma configuração interessante, envie-a por e-mail ao autor do jogo. Poderá ser implementada numa futura versão (envie a secção [Game] do ficheiro `~/.kde/share/config/kspaceduelrc`).

Quando você tiver terminado de alterar as opções, você deverá carregar em **OK** para aplicar as suas alterações.

Se você quiser repor as opções por omissão, basta carregar no botão **Predefinições** uma vez. Para tornar estas alterações permanentes, carregue em **OK**.

Se você quiser abandonar as modificações que fez e voltar às suas opções anteriores, poderá carregar em **Cancelar**, para que as suas alterações sejam esquecidas.

As opções são:

6.2.1 Geral

Pontos de Vida
Estas duas barras permitem-lhe definir os pontos de vida para cada um dos dois jogadores; você poderá querer diminuir os pontos de vida para um jogador para o tornar mais fraco.

Tempo de actualização
O tempo entre duas actualizações do ecrã em milisegundos. Todas as outras opções são independentes do tempo de actualização.

Jogador Vermelho
Aqui você poderá definir se o jogador vermelho é controlado por IA e qual o nível de perícia da IA deste jogador. Experimente os diferentes níveis de perícia para ver qual é que se lhe adequa.

Jogador Azul
Isto funciona da mesma forma que as opções do **Jogador Vermelho** descritas acima.

6.2.2 Jogo

Velocidade do jogo
Controla a velocidade do jogo por inteiro.

6.2.3 Bala

Velocidade dos tiros
A velocidade das balas

Energia necessária
A quantidade de energia necessária para um tiro.

Número máximo
O número máximo de balas que um jogador pode ter no ecrã.

Danos
O número do estrago dos pontos de vida feito quando uma bala atinge uma nave.

Tempo de vida
O tempo máximo de vida para uma bala.

Tempo de recarga
O tempo que uma nave necessita para recarregar uma bala.

6.2.4 Mina

Combustível na mina
A quantidade de combustível de uma mina.

Energia necessária
A quantidade de energia necessária para largar uma mina.

Tempo de activação
O tempo que uma mina está inactiva.

Danos
O número de pontos de vida do estrago causado quando uma nave acerta numa mina.

Número máximo
O número máximo de minas que um jogador poderá ter no ecrã.

Tempo de recarga
O tempo que uma nave necessita para recarregar uma mina.

6.2.5 Nave

Aceleração
Aceleração das naves

Energia necessária
A energia necessária para acelerar uma nave.

Velocidade de rotação
A velocidade a que uma nave roda.

Energia necessária
A energia necessária para rodar uma nave.

Danos de colisão
O número de pontos de vida do estrago causado quando duas naves colidem.

6.2.6 Sol

Energia do sol
A força do sol. Quanto maior o valor, mais depressa as naves recarregam.

Gravidade
A força gravitacional no sol.

6.2.7 Iniciar

Posição X e Posição Y

A posição das naves no início de uma nova ronda. As naves têm início em lados opostos do Sol.

Velocidade X e Velocidade Y

A velocidade no início de uma nova ronda.

6.2.8 Bónus

Tempo entre aparições

O tempo máximo entre a aparição de dois bónus.

Tempo de vida

O tempo máximo de vida de um bónus.

Quantidade de energia

A quantidade de energia que um jogador recebe de um bónus de energia.

Quantidade de escudos

A quantidade de pontos de vida que um jogador obtém de um bónus de escudos.

Capítulo 7

Créditos e Licença

KSpaceDuel

Programa copyright 1999-2000 Andreas Zehender az@azweb.de

Documentação copyright 2000 Andreas Zehender az@azweb.de

Documentação actualizada para o KDE 2.0 por Mike McBride no mail

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da GNU Free Documentation License.

Este programa está licenciado ao abrigo da GNU General Public License.

Apêndice A

Instalação

O KSpaceDuel faz parte do projecto do KDE http://www.kde.org/ .

O KSpaceDuel pode ser encontrado no pacote kdegames em ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ , o servidor principal do projecto do KDE.

A.1 Compilação e Instalação

Para poder compilar e instalar o KSpaceDuel no seu sistema escreva o seguinte na pasta de base da distribuição do KSpaceDuel:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Dado que o KSpaceDuel usa o **autoconf** e o **automake** não deve ter quaisquer problemas a compilá-lo. Se tiver, comunique-os para as listas do KDE.