

Manual do KSnakeDuel

Fabian Dal Santo

Stas Verberkt

Revisão: Lauri Watts

Tradução: Marcus Gama



Manual do KSnakeDuel

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Jogando o KSnakeDuel	7
2.1	Regras	7
2.2	O jogador do computador	7
2.3	Usar o Teclado	7
3	Jogando o modo KSnake	9
3.1	Regras	9
3.2	Usar o teclado	9
4	Visão geral da interface	10
4.1	Itens dos menus	10
4.2	Atalhos Padrão	10
5	O diálogo de configuração	12
5.1	Configuração Geral	12
5.2	Configuração do Tema	13
6	Créditos e licença	14

Lista de Tabelas

4.1	Atalhos do Jogador 1	11
4.2	Atalhos do Jogador 2	11
4.3	Atalhos Gerais	11

Resumo

O KSnakeDuel é um jogo simples de duelo de cobras, que você poderá jogar sozinho ou contra um amigo.

Capítulo 1

Introdução

O KSnakeDuel é um jogo simples de duelo de cobras. Você poderá jogar contra o computador ou contra um amigo. O objetivo é viver mais tempo que o seu adversário. Para fazer isso, evite embater numa parede, na sua própria cauda ou na do seu adversário.

O KSnakeDuel é um clone simples do jogo Snake. O objetivo é sobreviver o máximo de tempo possível, comendo tantos frutos quantos possíveis.

Você pode alternar entre estes jogos, usando o seletor do tipo de jogo na janela de configuração.

Capítulo 2

Jogando o KSnakeDuel

2.1 Regras

Logo que tenha iniciado uma rodada, os jogadores não irão parar de se mover para frente (a menos que o jogo esteja em pausa). Tudo o que terá que fazer é evitar se chocar, mudando para isso a direção do seu jogador. Adicionalmente, você poderá tentar ultrapassar o seu adversário. Para isso é possível aumentar a velocidade, pressionando na sua tecla aceleradora.

Uma rodada começa quando todos os jogadores humanos pressionarem numa tecla de direção. A direção do movimento inicial será então essa que você escolheu.

Se você quiser interromper o jogo, selecione o item **Jogo** → **Pausar (P)** no menu. Adicionalmente, o jogo fica em pausa quando perder o controle do teclado, por exemplo ao mudar para outra janela.

Para continuar o jogo, selecione novamente este item do menu ou o atalho de teclado. O jogo irá também continuar se os jogadores humanos pressionarem uma das suas teclas de cursores. Mas tenha cuidado, o seu jogador irá mudar imediatamente para essa direção.

Um jogo consiste em várias rodadas e termina se um jogador tiver pelo menos nove pontos, tendo ainda uma diferença de dois pontos a mais do adversário. A pontuação atual é sempre mostrada na barra de estado.

Você poderá alterar o nível de dificuldade do jogo, usando submenu **Configurações** → **Dificuldade** em do menu ou a caixa suspensa na barra de status. A dificuldade influencia a velocidade do jogo e o jogador por computador.

2.2 O jogador do computador

Você pode jogar contra um computador. O nível de dificuldade influencia a inteligência do jogador por computador.

Nos níveis mais baixos, o computador não liga para o adversário e simplesmente vai circulando. Nos níveis superiores, o computador tenta aprisionar o adversário quando chegar perto.

2.3 Usar o Teclado

Cada jogador tem cinco teclas. Quatro para mudar a direção e uma para acelerar.

As teclas de direção não têm que ser mantidas pressionadas. Basta pressionar elas uma vez para mudar a direção do seu jogador.

Manual do KSnakeDuel

A aceleração só ocorre quando a tecla respectiva se mantiver pressionada. Quando você soltá-la, a velocidade volta ao normal.

NOTA

Você pode [alterar as teclas](#) usando o item **Configurações** → **Configurar atalhos...** no menu.

Capítulo 3

Jogando o modo KSnake

3.1 Regras

Logo que tenha iniciado uma rodada, os jogadores não irão parar de se mover para frente (a menos que o jogo esteja em pausa). Tudo o que você terá que fazer é evitar se chocar, mudando para isso a direção do seu jogador. Um jogo inicia quando você pressiona uma tecla de cursor. O movimento inicial será então na direção do cursor pressionado.

Se você quiser interromper o jogo, selecione o item **Jogo** → **Pausar (P)** no menu ou pressione o atalho de teclado. Adicionalmente, o jogo fica em pausa quando perder o controle do teclado, por exemplo ao mudar para outra janela.

Para continuar o jogo, selecione novamente este item do menu ou o atalho de teclado. O jogo irá também continuar se os jogadores humanos pressionarem uma das suas teclas de cursores. Mas tenha cuidado, o seu jogador irá mudar imediatamente para essa direção.

No jogo, irá existir sempre um fruto no mapa. Se você o apanhar, irá ganhar 5 pontos. A pontuação atual é sempre mostrada na barra de estado.

Quando estiver percorrendo o mapa, irão aparecer alguns obstáculos. Se acertar neles, também irá estourar. Contudo, sempre que aparecer um obstáculo e você sobreviver, serão atribuídos 2 pontos

Você poderá alterar o nível de dificuldade do jogo, usando submenu **Configurações** → **Dificuldade** em do menu ou a caixa suspensa na barra de status. A dificuldade influencia a velocidade do jogo e o jogador por computador.

3.2 Usar o teclado

Cada jogador tem quatro teclas. Elas são usadas para mudar de direção. As teclas de direção não têm que ser mantidas pressionadas. Basta pressionar elas uma vez para mudar a direção do seu jogador.

NOTA

Você pode [alterar as teclas](#) usando o item **Configurações** → **Configurar atalhos...** no menu.

Capítulo 4

Visão geral da interface

4.1 Itens dos menus

A lista a seguir descreve brevemente cada opção da barra de menus.

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Pausar (P)

Coloca ou retira o jogo do estado de pausa.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra a janela de recordes.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sair do KSnakeDuel.

Configurações → Dificuldade

Um submenu que lhe permite alterar o nível de dificuldade do jogo.

Configurações → Configurar o KSnakeDuel...

Abre um diálogo para a [configuração](#) das várias opções.

Adicionalmente, o KSnakeDuel 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.

4.2 Atalhos Padrão

As tabelas a seguir mostram os atalhos padrão.

Combinação de teclas	Ação
Seta para Acima	Mover para cima
Seta para Abaixo	Mover para baixo
Seta para Direita	Mover para direita

Manual do KSnakeDuel

Seta para Esquerda	Mover para esquerda
0	Acelerar

Tabela 4.1: Atalhos do Jogador 1

Combinação de teclas	Ação
R	Mover para cima
F	Mover para baixo
G	Mover para direita
D	Mover para esquerda
A	Acelerar

Tabela 4.2: Atalhos do Jogador 2

Combinação de teclas	Ação
P	Pausar/continuar o jogo
Ctrl+H	Recordes
Ctrl+N	Novo jogo
Ctrl+Q	Sair do KSnakeDuel
F1	Este manual
Shift+F1	Ajuda 'O que é isto?'

Tabela 4.3: Atalhos Gerais

Estes atalhos [podem ser alterados](#) ao seleccionar o item **Configurações** → **Configurar atalhos...** no menu.

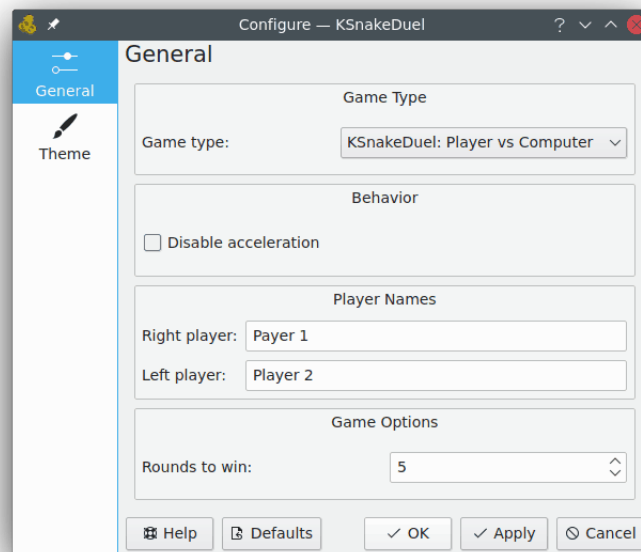
Capítulo 5

O diálogo de configuração

Selecione o item **Configurações** → **Configurar o KSnakeDuel...** no menu para abrir um diálogo posterior que lhe permite ajustar o comportamento do KSnakeDuel.

Esta janela está dividida em duas páginas.

5.1 Configuração Geral



Tipo de jogo

Isto permite alterar o tipo de jogo. Existem três opções:

KSnakeDuel: Jogador vs Jogador

Um jogo do KSnakeDuel entre dois jogadores humanos.

KSnakeDuel: Jogador vs Computador

Um jogo do KSnakeDuel entre um jogador humano e o computador

Modo KSnake: Um jogador

Um jogo do KSnakeDuel com apenas um jogador.

Desativar aceleração

Selecionar esta opção irá desativar a funcionalidade de aceleração - pressionar a tecla de aceleração não terá nenhum efeito, e ambos os veículos andarão nesse caso com uma velocidade constante.

Nomes dos jogadores

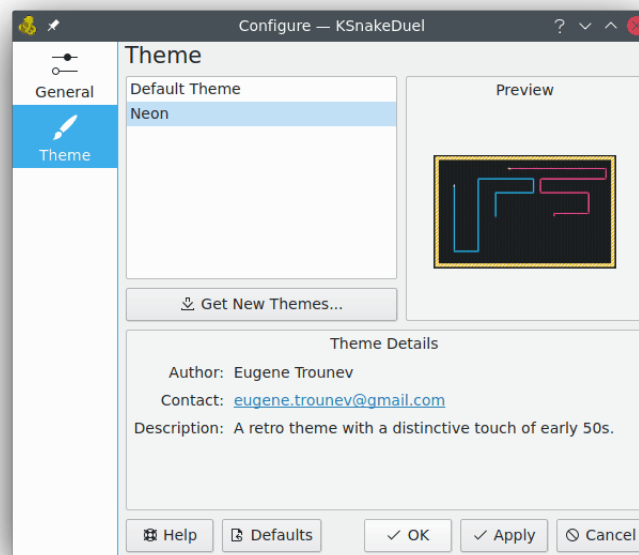
Especificar nomes personalizados para os jogadores ao invés dos nomes padrão.

O nome padrão do jogador 1 é o nome do usuário atualmente logado.

Opções do jogo

Especifique as **Rodadas para ganhar**: para definir quantas rodadas são necessárias antes que o vencedor seja declarado.

5.2 Configuração do Tema



Esta página permitirá alterar o tema que o KSnakeDuel usa.

Capítulo 6

Créditos e licença

KSnakeDuel

Direitos autorais do programa 1998-2000 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Direitos autorais do programa 2008-2009 Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl

Partes do código são do xtron-1.1 por Rhett D. Jacobs rhett@hotel.canberra.edu.au>

Direitos autorais da documentação 1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Documentação atualizada para o KDE 2.0 por Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

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](#).