Підручник з KSnakeDuel

Fabian Dal Santo
Stas Verberkt
Рецензент: Lauri Watts
Переклад українською: Юрій Чорноіван

Підручник з KSnakeDuel

Зміст

1 Вступ 6

2 Як грати у KSnakeDuel 7
- 2.1 Правила . . . 7
- 2.2 Комп'ютерний гравець . . . 7
- 2.3 Використання клавіатури . . . 7

3 Як грати у KSnake 9
- 3.1 Правила . . . 9
- 3.2 Використання клавіатури . . . 9

4 Огляд інтерфейсу 10
- 4.1 Пункти меню . . . 10
- 4.2 Типові клавіатурні скорочення . . . 10

5 Діалогове вікно налаштування 12
- 5.1 Загальне налаштування . . . 12
- 5.2 Налаштування теми . . . 13

6 Подяки і ліцензія 14

Перелік таблиць

4.1 Клавіатурні скорочення гравця 1 11
4.2 Клавіші керування гравця 2 11
4.3 Загальні скорочення 11

Анотація

KSnakeDuel — це проста гра у «дуель змій», у цю гру можна гратися самому або разом з другом.

Розділ 1

Вступ

KSnakeDuel — це проста гра «дуель змій». Грати у KSnakeDuel можна або з комп'ютерним гравцем, або з другом (подругою). Метою гри є вижити у грі довше, ніж ваш суперник. Щоб зробити це, уникайте контакту зі стінами, хвостом вашої змійки або вашим опонентом.

KSnakeDuel — це простий клон гри Tron для. Метою гри є вижити якомога довше і з'їсти якнайбільше фруктів.

Ви можете перемикатися між цими двома типами гри за допомогою інструменту вибору типу гри у діалоговому вікні налаштування.

Розділ 2

Як грати у KSnakeDuel

2.1 Правила

Після початку раунду гравці почнуть безупинний рух (якщо гру не буде призупинено). Вам слід уникати аварій зміною напрямку руху. Крім того, ви можете намагатися призвести до аварії вашого суперника. Для виконання ваших завдань ви можете збільшувати швидкість руху натисканням вашої клавіші прискорення.

Раунд починається після того, як гравець-людина натисне клавішу напрямку. Початковий рух буде здійснено у вказаному гравцем напрямку.

Якщо ви бажаєте перервати гру, скористайтеся пунктом меню Гра → Пауза (P). Крім того, гру буде призупинено, якщо гра втратить фокус клавіатури, наприклад, якщо ви перемкнетеся до іншого вікна.

Щоб продовжити гру, знову скористайтеся цим пунктом меню або відповідним клавіатурним скороченням. Крім того, гру буде продовжено, якщо один з гравців-людей натисне одну з клавіш зміни напрямку руху. Але будьте уважні, після натискання цієї клавіші напрям руху у грі також негайно буде змінено.

Гра складається з декількох раундів і завершується, якщо один з гравців набере принаймні дев'ять очок і на два очки більше за суперника. Поточний рахунок буде постійно показуватися у смужці стану.

Ви можете змінити рівень складності гри за допомогою підменю Параметри → Складність або вибрати рівень за допомогою спадного списку на смужці стану. Рівень складності впливає на швидкість гри і рівень гри комп'ютерного суперника.

2.2 Комп'ютерний гравець

Ви можете грати проти комп'ютера. Рівень складності гри визначатиме те, наскільки «розумно» поводитиметься ваш опонент.

На низьких рівнях комп'ютер не стежить за рухами суперника і просто здійснює рух. На вищих рівнях комп'ютер намагатиметься заважати рухам суперника.

2.3 Використання клавіатури

У розпорядження кожного з гравців надається по п'ять клавіш. Чотири клавіші призначено для зміни напрямку, а п'яту — для прискорення.

Вам не слід весь час тримати клавіші напрямку натиснутими. Просто натисніть їх одного разу, щоб змінити напрямок руху для вашого гравця.

Прискорення відбувається лише під час натискання клавіші прискорення. Після того, як ви відпустите клавішу прискорення, швидкість стане звичайною.

Примітка
Ви можете змінити клавіші керування за допомогою пункту меню Параметри → Налаштувати скорочення....

Розділ 3

Як грати у KSnake

3.1 Правила

Після початку гри рух гравця вперед зупинити неможливо (хіба що ви призупините гру). Вам потрібно уникати аварій змінюючи напрям руху. Гра розпочнеться після натискання клавіші зміни напрямку. Початковий напрямок руху відповідатиме натиснутій клавіші.

Якщо ви бажаєте перервати гру, скористайтеся пунктом Гра → Пауза (P) або відповідним клавіатурним скороченням. Крім того, гру буде призупинено, якщо гра втратить фокус клавіатури, наприклад, якщо ви перемкнетеся до іншого вікна.

Щоб продовжити гру, знову скористайтеся цим пунктом меню або відповідним клавіатурним скороченням. Крім того, гру буде продовжено, якщо один з гравців-людей натисне одну з клавіш зміни напрямку руху. Але будьте уважні, після натискання цієї клавіші напрям руху у грі також негайно буде змінено.

Під час гри на карті завжди буде один фрукт. Якщо вам вдасться підібрати його, ваш рахунок поповниться 5 очками. Поточний рахунок можна буде постійно переглядати у смужці стану.

Під час руху картою перед вами також виникатимуть перешкоди. Зіткнення з ними призведе до аварії. Але кожного разу, коли вам вдаватиметься оминути перешкоду, до вашого рахунку додаватиметься 2 очки.

Ви можете змінити рівень складності гри за допомогою підменю Параметри → Складність або вибрати рівень за допомогою спадного списку на смужці стану. Рівень складності впливає на швидкість гри і рівень гри комп'ютерного суперника.

3.2 Використання клавіатури

У розпорядженні кожного з гравців буде чотири клавіші. Ними можна скористатися для зміни напрямку руху. Потреби в утримуванні клавіш зміни напрямку немає. Вам достатньо натиснути їх один раз, щоб змінити напрям руху.

> Примітка
> Ви можете змінити клавіші керування за допомогою пункту меню Параметри → Налаштувати скорочення....

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Пункти меню

У цьому списку коротко описано кожен з пунктів меню програми.

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Пауза (P)

Призупиняє або поновлює гру.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

Показує таблицю найкращих результатів.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Вийти з KSnakeDuel.

Параметри → Складність

Підменю, яке надає вам змогу змінити рівень складності гри.

Параметри → Налаштувати KSnakeDuel...

Відкриває комплексне діалогове вікно, призначене для налаштування різноманітних параметрів.

Крім того, у KSnakeDuel 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.

4.2 Типові клавіатурні скорочення

Нижче у таблицях наведено типові клавіатурні скорочення.

Комбінація клавіш	Дія
Стрілка вгору	Рухатися вгору
Стрілка вниз	Рухатися вниз
Стрілка праворуч	Рухатися праворуч

Стрілка ліворуч	Рухатися ліворуч
0	Прискоритися

Табл. 4.1: Клавіатурні скорочення гравця 1

Комбінація клавіш	Дія
R	Рухатися вгору
F	Рухатися вниз
G	Рухатися праворуч
D	Рухатися ліворуч
A	Прискоритися

Табл. 4.2: Клавіші керування гравця 2

Комбінація клавіш	Дія
P	Призупинити/Поновити гру.
Ctrl+H	Найкращі результати
Ctrl+N	Нова гра
Ctrl+Q	Вийти з KSnakeDuel
F1	Цей підручник
Shift+F1	Довідка «Що це?»

Табл. 4.3: Загальні скорочення

Ці клавіатурні скорочення можна змінити за допомогою пункту меню Параметри → Налаштувати скорочення....

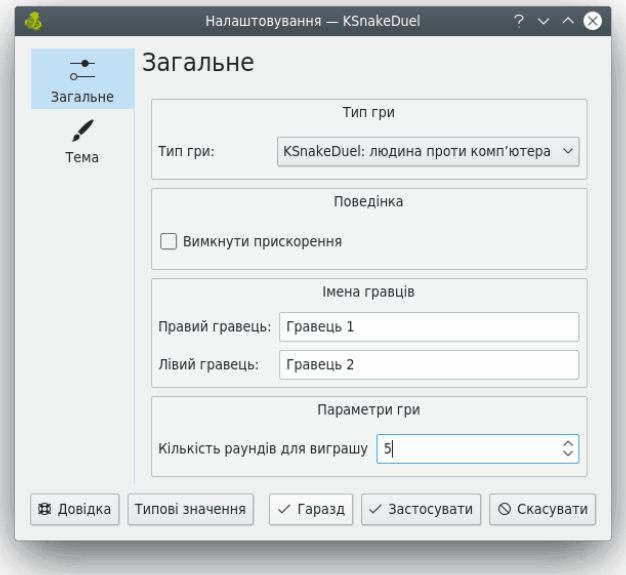
Розділ 5

Діалогове вікно налаштування

Вибір пункту Параметри → Налаштувати KSnakeDuel... призведе до відкриття діалогового вікна, за допомогою якого ви зможете налаштувати поведінку KSnakeDuel.

Це діалогове вікно поділено на дві сторінки.

5.1 Загальне налаштування



Тип гри

За допомогою цього пункту ви зможете змінити тип гри. Існує три варіанти:

KSnakeDuel: людина проти людини
: Гра у KSnakeDuel між двома людьми.

KSnakeDuel: людина проти комп'ютера
: Гра у KSnakeDuel між людиною і комп'ютером

Режим KSnake: один гравець
: Гра у KSnakeDuel з одним гравцем

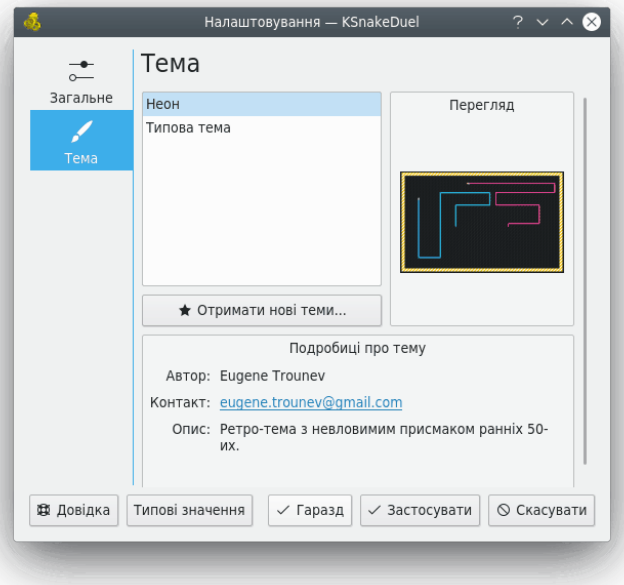
Вимкнути прискорення
: Позначення цього пункту призведе до вимикання функціональної можливості прискорення, — натискання клавіші прискорення не матиме жодних наслідків, обидва гравці завжди рухатимуться з однаковою швидкістю.

Імена гравців
: Тут можна вказати імена гравців, які замінять собою типові імена гравців.

  Типовим іменем гравця буде ім'я поточного користувача системи.

Параметри гри
: Вкажіть значення Кількості раундів для виграшу, щоб визначити кількість раундів, які слід виграти, щоб вважатися переможцем гри.

5.2 Налаштування теми



За допомогою цієї сторінки ви можете змінити тему, яку використовуватиме KSnakeDuel.

Розділ 6

Подяки і ліцензія

KSnakeDuel

Авторські права на програму належать Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de, ©1998-2000

Авторські права на програму належать Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl, ©2008–2009

Частину коду було запозичено з програми xtron-1.1, автором якої є Rhett D. Jacobs rhett@hotel.canberra.edu.au>

Авторські права на документацію Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de, ©1999

Автором оновлення документації для KDE 2.0 є Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au

Переклад українською: Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання GNU Free Documentation License.

Ця програма поширюється за умов дотримання GNU General Public License.