

Manual do Kollision

Paolo Capriotti

Tradução: Marcus Gama

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do Kollision

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras, Estratégias e Dicas do Jogo	7
3.1	Regras do jogo	7
3.2	Estratégias e dicas	7
4	Resumo da interface	8
4.1	Itens dos menus	8
5	Perguntas frequentes	9
6	Créditos e Licença	10

Resumo

Esta documentação descreve o jogo Kollision versão 0.3

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Arcade

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
Um

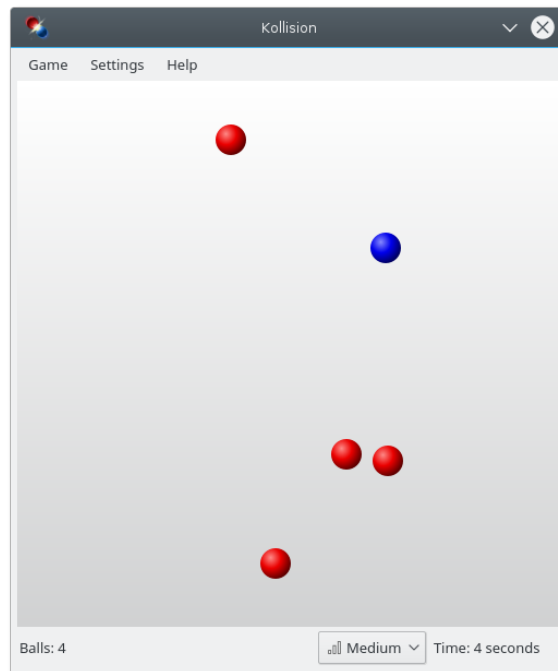
Um jogo simples de desvio de bolas

Capítulo 2

Como jogar

OBJETIVO:

Faça com que a bola azul se mova pelo campo sem tocar nas bolas vermelhas.



Clique no campo em branco para começar um jogo: uma bola azul irá substituir imediatamente o seu cursor do mouse, começando a aparecer bolas vermelhas no campo.

Quando as bolas vermelhas acabarem de se materializar, estas se moverão com uma velocidade e direção aleatórias, e você terá que se desviar imediatamente, movendo a bola azul dentro do campo com o seu mouse. Ao fim de algum tempo, irão começar a aparecer outras bolas vermelhas, aparecendo gradualmente e começando a mover-se. Prepare-se para se desviar também destas.

Você poderá escolher o nível de dificuldade do lado direito da barra de estado. Quanto maior o nível de dificuldade, mais depressa as bolas vermelhas irão se mexer e mais bolas irão começar a aparecer em campo.

Capítulo 3

Regras, Estratégias e Dicas do Jogo

Regras, Estratégias e Dicas do Jogo

3.1 Regras do jogo

- As bolas vermelhas movem-se com uma velocidade constante no campo de jogo, batendo nas paredes, até que colidam com outra bola, o que fará com que a velocidade e direção das bolas mude.
- A bola azul poderá mover-se de forma livre dentro do campo com o mouse.
- A bola azul não poderá fugir do campo. Se o cursor saltar para fora, a bola fica nessa borda até que o cursor regresse.
- A pontuação é diretamente proporcional ao tempo que o jogo durou.
- Se colocar o jogo em pausa, irá subtrair uma penalidade de 5 segundos (acumulativa) a partir do tempo total.

3.2 Estratégias e dicas

- Mova a bola azul devagar e com cuidado. A agitação por todo o campo tornará mais prováveis as colisões com outras bolas.
- Mover o cursor para fora do campo poderá ser usado como um truque elegante para sair de uma situação complicada. Use-a com cuidado.
- Não coloque o jogo em pausa, a menos que seja absolutamente necessário.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Terminar o jogo

Termina um jogo e volta à tela de boas-vindas.

Jogo → Pausar (P)

Pausa ou continua o jogo.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Esta opção irá mostrar os recordes para o nível atual.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Selecionar este item irá terminar o seu jogo atual e sair do Kollision.

Configurações → Reproduzir sons

Ativa ou desativa os efeitos sonoros. Por padrão, estão desativados.

Configurações → Dificuldade

Permite a você selecionar a dificuldade **Fácil**, **Médio** e **Difícil** para o jogo.

O Kollision 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.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*
Não.
2. *Posso usar o teclado para jogar?*
Não. O Kollision só poderá ser jogado com o mouse.
3. *Não consigo descobrir o que fazer aqui! Existe alguma sugestão?*
O Kollision não tem uma funcionalidade de 'Dica'.
4. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*
Você não pode salvar jogos no Kollision.

Capítulo 6

Créditos e Licença

Kollision

Direitos autorais 2007-2008 Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com

Direitos autorais 2007-2008 Dmitri Suzdalev dimsuz@gmail.com

Documentação com 'copyright' 2008 de Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com e André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.org

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](#).