

Підручник з Collision

Paolo Carriotti

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Підручник з Collision

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	7
3.1	Правила гри	7
3.2	Стратегія та поради	7
4	Огляд інтерфейсу	8
4.1	Пункти меню	8
5	Часті запитання	9
6	Подяки і ліцензія	10

Анотація

У цій документації описано гру Kollision версії 0.3.

Розділ 1

Вступ

ТИП ГРИ:
Аркада

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:
Один

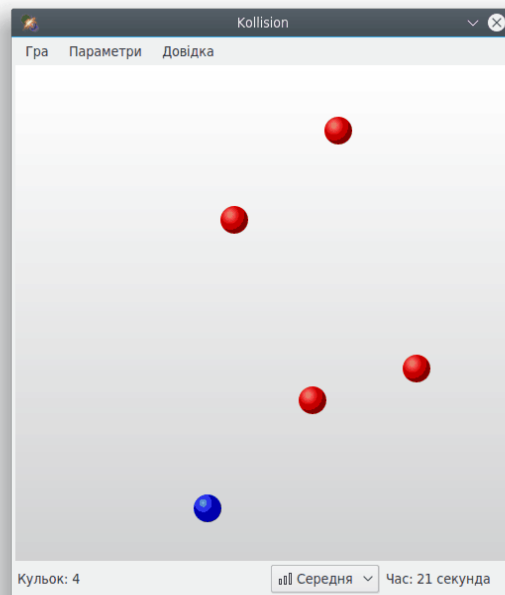
Проста гра з кулькою

Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Зробити так, щоб синя кулька рухалася полем, не торкаючись червоних кульок.



Наведіть вказівник миші на вільне місце і клацніть клавішею, щоб розпочати гру. Вказівник миші одразу ж буде замінено на синю кульку, а на полі почнуть з'являтися червоні кульки.

Після повної матеріалізації червоних кульок ці кульки почнуть рухатися з випадковою швидкістю у випадковому напрямку, а вам слід буде негайно ухиляти свою синю кульку від зіткнень за допомогою вашої мишки. За деякий час з'являться нові червоні кульки, матеріалізуючись як і попередні, а потім розпочинаючи рух. Будьте готові уникнути зіткнень і з цими кульками.

У правій частині смужки стану ви зможете обрати рівень складності гри. Чим вищим буде рівень складності, тим швидше рухатимуться червоні кульки, і тим більше їх з'являтиметься на ігровому полі.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила гри

- Червоні кульки рухаються зі сталою швидкістю ігровим полем, відбиваючись від стін, аж до зіткнення з іншими кульками, які спричиняють зміну швидкості і напрямку руху обох кульок.
- Синю кульку можна рухати ігровим полем довільним чином за допомогою миші.
- Синю кульку неможливо вивести за поле. Якщо вказівник миші полишить межі поля, кулька залишиться на його краю до того часу, доки вказівник не повернеться у поле.
- Рахунок прямо пропорційний до часу, який триватиме гра.
- Призупинка гри накладає штраф (з нагромадженням) у 5 секунд на загальний час.

3.2 Стратегія та поради

- Пересувайте синю кульку обережно і повільно. Скакання всім полем збільшує ймовірність зіткнення з іншими кульками.
- Пересуванням вказівника миші за межі поля можна скористатися як елегантним трюком для виходу зі складних ситуацій. Користуйтеся цим трюком мудро.
- Не призупиняйте гру без кончої потреби.

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Пункти меню

Гра → Завершити гру

Завершує гру і повертає вас до вікна вітання.

Гра → Пауза (P)

Призупиняє або поновлює гру.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+N)

Відкриває діалогове вікно з найкращими результатами на поточному рівні.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Вибір цього пункту меню завершує поточну гру і закриває вікно програми Kollision.

Параметри → Відтворювати звуки

Вмикає або вимикає відтворення звукових ефектів під час гри. Типово, звуки вимкнено.

Параметри → Складність

Надає вам змогу визначити складність гри: **Проста**, **Середня** чи **Складна**.

Крім того, у Kollision 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.

Розділ 5

Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*
Ні.
2. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*
Ні. У Kollision можна грати лише за допомогою миші.
3. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у гри підказки?*
У Kollision немає функції «Підказка».
4. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*
У Kollision зберігати гру не можна.

Розділ 6

Подяки і ліцензія

Kollision

Авторські права на програму належать Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com, ©2007–2008

Авторські права на програму належать Dmitri Suzdalev dimsuz@gmail.com, ©2007–2008

Авторські права на документацію належать Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com, ©2008

Переклад українською: Юрій Черноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).