Manuale di KBounce

Tomasz Boczkowski
Revisore: Eugene Trounev
Traduzione italiana: Andrea Celli

Manuale di KBounce

Indice

1 Introduzione **6**

2 Come si gioca **7**

3 Regole di gioco, strategie e trucchi **8**

3.1 Regole di gioco 8

3.2 Strategie e trucchi 8

4 Uno sguardo all'interfaccia **10**

4.1 La barra degli strumenti 10

4.2 Le voci del menu 10

4.2.1 Il menu Partita 10

4.2.2 Il menu Impostazioni 11

5 Domande frequenti **12**

6 Configurazione del gioco **13**

7 Riconoscimenti e licenza **14**

Elenco delle tabelle

4.1 Pulsanti della barra degli strumenti 10

Sommario

Questa documentazione descrive il gioco KBounce, versione 21.04

Capitolo 1

Introduzione

TIPO DI GIOCO:
Rompicapo, arcade

NUMERO GIOCATORI:
Uno

KBounce è un gioco per un solo giocatore che deve controllare delle palle, di tipo arcade ma con aspetti rompicapo.

KBounce viene giocato in un campo circondato da mura, con due o più palle che si muovono nel campo rimbalzando contro i muri. Il giocatore può erigere nuovi muri per ridurre il campo di gioco.

Lo scopo del gioco è di rendere inattivo almeno il 75% del campo di gioco per passare al livello successivo.

Capitolo 2

Come si gioca

Al giocatore viene mostrato un campo rettangolare diviso in quadratini e circondato da muri. Due o più palle si muovono nel campo e rimbalzano contro i muri. L'obiettivo è di ridurre la zona in cui le palle si possono muovere.

La dimensione della zona attiva del campo viene ridotta costruendo nuovi muri che isolano le zone che non contengono palle. Per completare un livello il giocatore deve ridurre l'area della zona attiva di almeno il 75% prima che scada il tempo.

I nuovi muri vengono costruiti con un clic del tasto sinistro del mouse nella zona attiva. A questo punto un muro incomincia a crescere in direzioni opposte, a partire dal punto dove hai fatto clic col mouse. In ogni istante ci può essere solo un muro in costruzione per ciascuna direzione.

Quando il mouse è sul campo di gioco, il cursore appare come una coppia di frecce che puntano in direzioni opposte, in orizzontale o in verticale. Le frecce puntano nelle direzioni in cui si svilupperebbero i muri se si premesse il tasto sinistro del mouse. L'orientamento può essere cambiato premendo il tasto destro del mouse.

Un nuovo muro ha una 'testa' che si propaga dal punto in cui hai fatto clic col mouse. Un muro non è stabile finché la sua 'testa' non si congiunge con un altro muro. Se una palla colpisce il muro in qualsiasi punto, eccetto la testa, prima che si sia congiunto con un altro muro, il muro crolla completamente e tu perdi una vita. Se una palla colpisce la testa nella direzione di crescita del muro, il muro smette di crescere e diventa permanente, senza perdere nessuna vita. Se una palla colpisce la testa venendo da un'altra qualsiasi direzione, la palla rimbalzerà e il muro continuerà a crescere normalmente.

Capitolo 3

Regole di gioco, strategie e trucchi

3.1 Regole di gioco

La partita inizia dal livello 1 in cui solo due palle si muovono nel campo di gioco. Il giocatore ha a disposizione due vite e 90 secondi per riuscire a superare questo livello.

Nel livello N ci saranno N+1 palle. Il giocatore avrà N+1 vite e 30*(N+2) secondi per completarlo.

Quando una palla colpisce un muro in costruzione il giocatore perde una vita. Se però viene colpita la 'testa' del muro, la vita è salva.

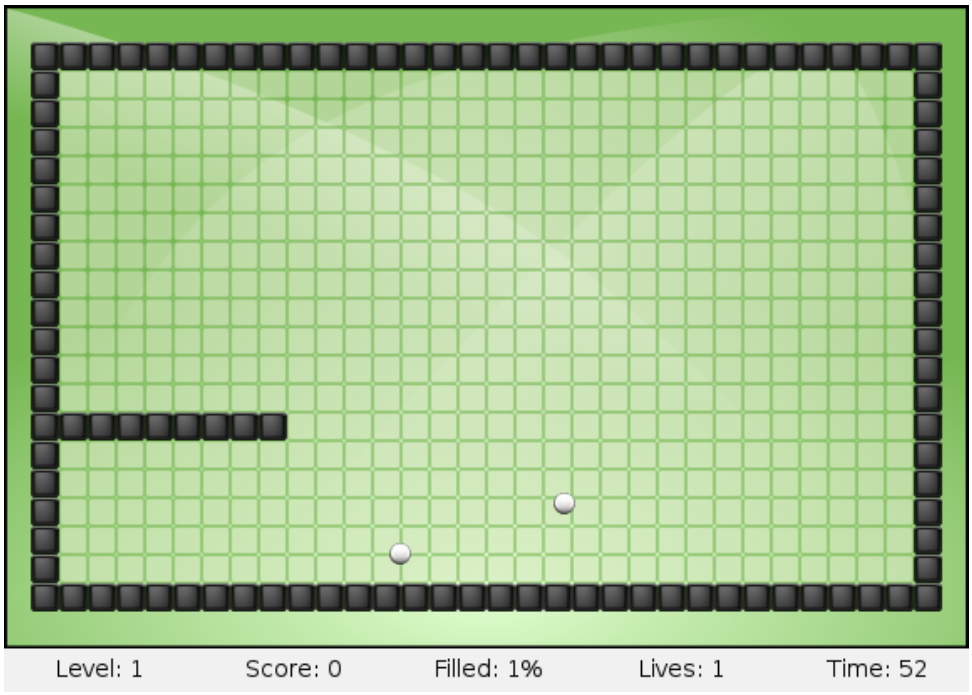
Per ogni livello l'obiettivo è di racchiudere tra muri almeno il 75% del campo di gioco.

Se si perdono tutte le vite o si impiega più del tempo concesso, la partita termina.

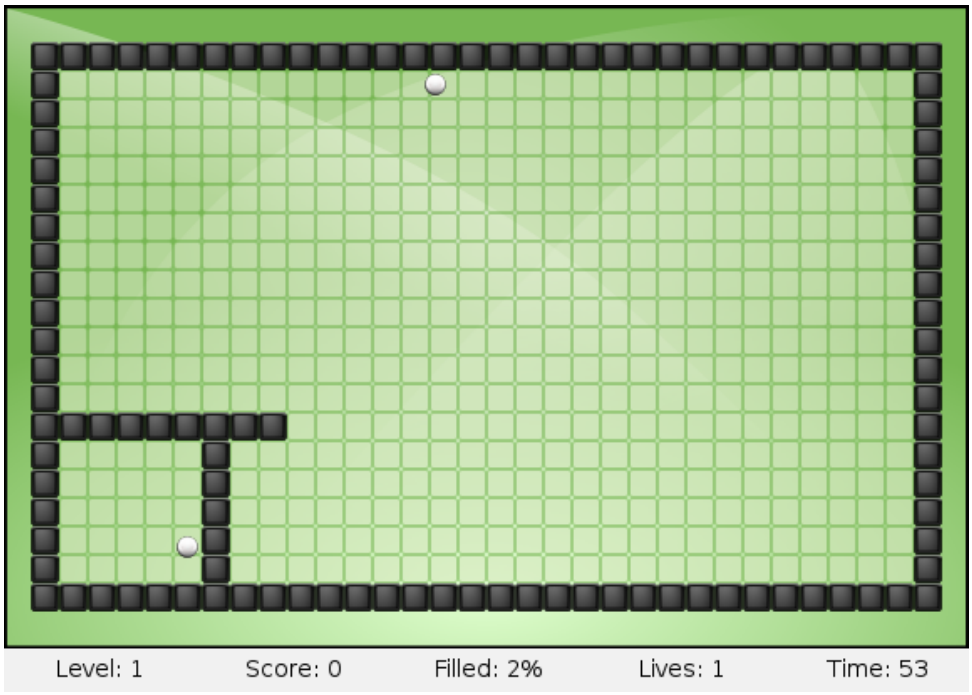
Quando il giocatore completa un livello riceve 15 punti per ogni vita rimastagli più un premio che dipende dal numero di palle e dalla quantità di quadratini disattivati, oltre al 75%. Inoltre, si passa al livello successivo.

3.2 Strategie e trucchi

- Molti giocatori pensano che il gioco diventi difficile solo al terzo o quarto livello, per via del gran numero di palle presenti contemporaneamente sul campo.
- Il trucco per vincere a KBounce è quello di costruire dei 'corridoi'. Per costruire un corridoio fai partire una coppia di muri vicino ad un muro esistente e regola i tempi in modo che uno solo dei muri venga colpito da una palla. L'altro diventerà permanente.



Così resterà sul campo uno stretto corridoio, alto pochi quadretti, circondato su tre lati da muri. Aspetta che una palla entri dalla estremità aperta del corridoio e rinchiudicela alzando un muro dietro di lei. Anche se tu perdi una vita per ogni corridoio costruito, potrai intrappolare diverse palle in un solo corridoio.



- Un ultimo consiglio — prendi tempo! C'è un sacco di tempo a disposizione, mostrato nel riquadro **Tempo** in fondo allo schermo. Se ti agiti troppo, puoi metterti nei pasticci!

Capitolo 4

Uno sguardo all'interfaccia

4.1 La barra degli strumenti

La barra degli strumenti fornisce dei pulsanti che attivano le funzioni più comuni.

Pulsante	Nome	Equivalente nei menu	Azione
	Nuova	**Partita → Nuova**	Avvia una nuova partita. Se c'è già una partita in corso la azzera e riparte dal livello 1.
	Pausa	**Partita → Pausa**	Sospende o riavvia la partita in corso.

Tabella 4.1: Pulsanti della barra degli strumenti

4.2 Le voci del menu

4.2.1 Il menu Partita

Partita → Nuova (Ctrl+N)
Inizia una nuova partita

Partita → Termina partita (Ctrl+Fine)
Termina la partita in corso.

Partita → Pausa (P)
Sospende o riavvia la partita.

Partita → Mostra classifiche (Ctrl+H)
Apre una finestra che mostra diverse classifiche.

Partita → Esci (Ctrl+Q)
Esci e chiudi KBounce. Se c'è una partita in corso, la situazione viene cancellata.

4.2.2 Il menu Impostazioni

Impostazioni → **Usa i suoni**

Se attivata si sentiranno i suoni di KBounce.

Impostazioni → **Difficoltà**

Scegli un livello di difficoltà per il gioco. ai livelli più alti i muri vengono costruiti più lentamente mentre le palline si muovono più velocemente. Questo rende più difficile recintare un'area.

Inoltre, il menu di KBounce ha le voci **Impostazioni** e **Aiuto** comuni a tutto KDE. Per ulteriori informazioni leggere le sezioni relative Menu Impostazioni e Menu Aiuto dei Fondamentali di KDE.

Capitolo 5

Domande frequenti

1. *Vorrei cambiare l'aspetto del gioco. Posso farlo?*

   Sì. Per cambiare il tema grafico di KBounce puoi usare l'opzione **Impostazioni** → **Configura KBounce…** dalla barra dei menu.

2. *Ho fatto un errore. Posso tornare indietro?*

   KBounce non prevede una funzione 'Annulla'.

3. *Posso usare la tastiera per giocare?*

   No. KBounce non può essere giocato usando la tastiera.

4. *Ora devo interrompere la partita, ma non l'ho terminata. Posso salvare quello che ho fatto?*

   Per il momento KBounce non possiede la funzione 'Salva'.

Capitolo 6

Configurazione del gioco

La finestra di dialogo per la configurazione di KBounce permette di scegliere un tema grafico per KBounce.

Per scegliere un nuovo tema, seleziona il tema nella lista. Ciascun elemento nella lista mostra una piccola anteprima a sinistra del nome del tema. La scelta è applicata immediatamente.

Puoi selezionare delle immagini casuali da una cartella con immagini da te definita.

Quando sarai soddisfatto del tema selezionato puoi premere il pulsante **OK** situato nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Capitolo 7

Riconoscimenti e licenza

KBounce

- Stefan Schimanski schimmi@kde.org - Autore originale
- Sandro Sigala ssigala@globalnet.it - Classifiche
- Benjamin Meyer ben+kbounce@meyerhome.net - Contributi
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com
- Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl - Migrazione a KDE4 e KGameCavas

Documentazione: copyright 2002 di Aaron J. Seigo aseigo@kde.org

Documentazione: copyright 2007, Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl

Questo manuale è dedicato a Dennis E. Powell.

Andrea Celli andrea.celli@libero.it: Traduzione della documentazione e dell'interfaccia grafica

Valter Muravaltermura@gmail.com: Traduzione della documentazione

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della GNU Free Documentation License.

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della GNU General Public License.