Manual do KBounce

Tomasz Boczkowski
Revisão: Eugene Trounev
Tradução: José Pires

Manual do KBounce

Índice

1 Introdução **6**

2 Como Jogar **7**

3 Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões **8**

3.1 Regras do Jogo 8

3.2 Estratégias e Dicas 8

4 Apresentação à Interface **10**

4.1 A Barra de Ferramentas 10

4.2 Os Itens de Menu 10

4.2.1 O Menu Jogo 10

4.2.2 O Menu Configuração 11

5 Perguntas mais frequentes **12**

6 Configuração do Jogo **13**

7 Créditos e Licença **14**

Lista de Tabelas

4.1 Botões da Barra de Ferramentas 10

Resumo

Esta documentação descreve o jogo KBounce na versão 0.11

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Puzzle, Arcada

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:
Um

O KBounce é um jogo de arcada para um único jogador com todos os elementos de um 'puzzle'.

É jogado num campo rodeado por uma parede, com duas ou mais bolas a moverem-se e a fazerem ricochete nas paredes. O jogador poderá criar novas paredes, diminuindo o tamanho do campo activo.

O objectivo do jogo é preencher pelo menos 75% do campo e passar para o nível seguinte.

Capítulo 2

Como Jogar

Ao jogador é-lhe apresentado um campo rectangular rodeado por uma parede. Duas ou mais bolas aparecem no campo e rebatem nas paredes. O objectivo do jogo é limitar o tamanho do espaço onde as bolas se encontram.

O tamanho da área activa do campo é diminuído, fazendo para tal novas paredes que reduzam as áreas sem bolas nelas. Para completar um nível, o jogador terá de diminuir o tamanho do campo activo em pelo menos 75%, dentro do tempo permitido.

As paredes novas são criadas quando carrega com o botão esquerdo do rato numa zona activa do campo, a partir da qual começam a crescer duas paredes em direcções opostas. Só podem crescer duas paredes de cada vez no ecrã.

Quando o rato se encontra no campo, o cursor é mostrado como um par de setas a apontar em direcções opostas, quer na horizontal quer na vertical. As setas apontam para a direcção em que as paredes crescerão quando for carregado o botão esquerdo do rato. Esta direcção poderá ser alterada se você carregar com o botão direito do rato.

Uma parede nova terá uma 'cabeça' que se move a partir do ponto em que o botão do rato foi pressionado. A parede não é permanente até que essa 'cabeça' vá até outra parede. Se uma bola bater contra qualquer parte da parede excepto a cabeça antes de esta atingir outra parede, a nova parede desaparecerá por completo e será perdida uma vida. Se uma bola bater na cabeça na direcção de crescimento da parede, a parede irá parar de crescer e ficará permanente, sem que haja perda de vidas. Se uma bola colidir com a cabeça por outro lado qualquer, a bola ressaltará e a parede continuará a crescer normalmente.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Regras do Jogo

O jogo começa no nível 1, onde duas bolas percorrem todo o campo. O jogador tem duas vidas e 90 segundos para terminar com sucesso o nível.

No n-ésimo nível, existem (n + 1) bolas. O jogador aí terá (n + 1) vidas. Terá também 30 * (n + 2) segundos para o terminar.

Quando uma bola colide com uma parede em crescimento, o jogador perde uma vida. Existe a excepção quando a colisão é com a 'cabeça' da parede, onde não se perdem vidas.

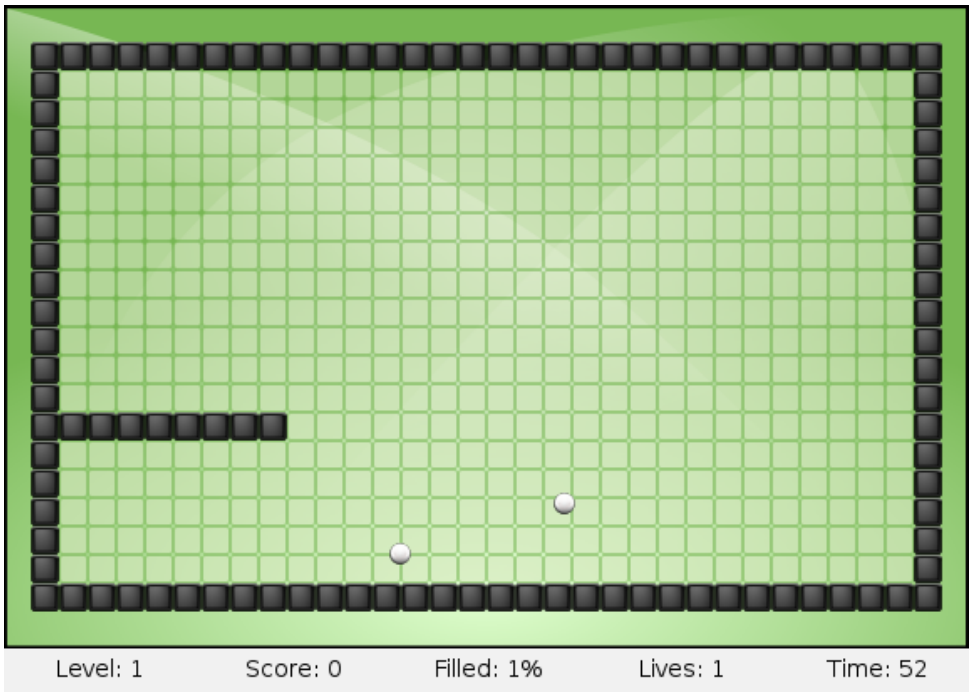
O objectivo de cada nível é cobrir pelo menos 75% do campo com uma parede.

A perda de todas as vidas e a ultrapassagem do tempo-limite resultam no fim do jogo.

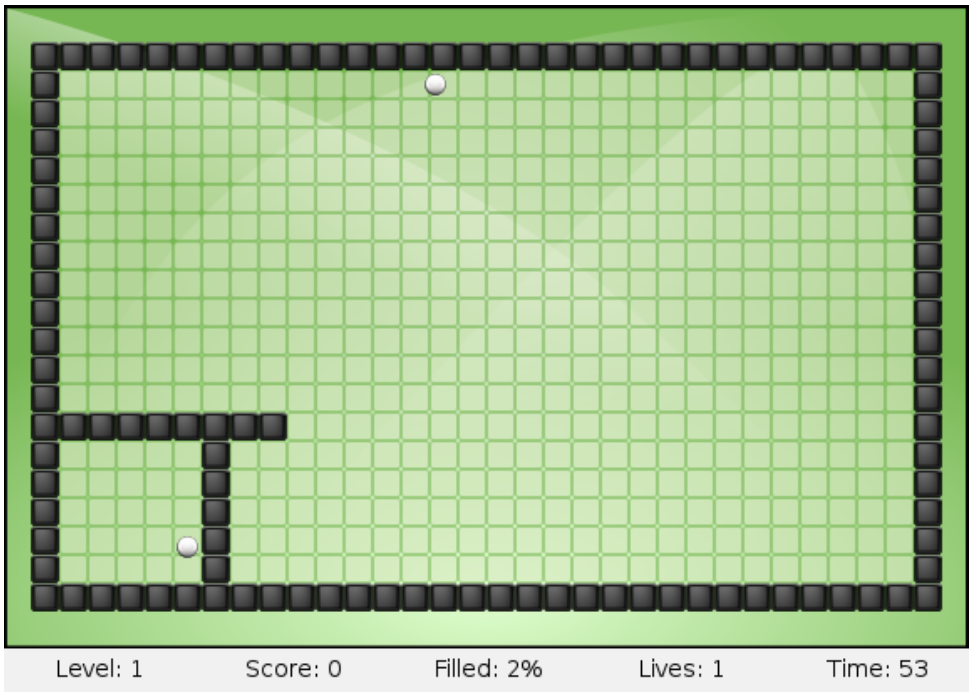
Se um jogador terminar um nível, irá receber 15 pontos por cada vida existente e o bónus depende do número de bolas e do número de peças preenchidas acima dos 75%. Também poderão passar para o nível seguinte.

3.2 Estratégias e Dicas

- Muitos jogadores acham que o jogo só se torna muito difícil a partir do terceiro ou quarto níveis, dado o número de bolas no campo de uma vez.
- O truque para jogar com sucesso o KBounce é construir 'corredores'. Para criar um corredor, comece um par de paredes próximas de outra parede e temporize-a de modo a que uma das paredes seja atingida por uma bola enquanto outra não, ficando deste modo permanente.



Isto deixará um corredor estreito com apenas alguns poucos quadrados de altura no campo, rodeados em três lados por paredes. Espere pelas bolas baterem no extremo aberto do corredor e feche o corredor por trás da bola com uma nova parede. Ainda que você possa perder uma vida por cada corredor criado, você poderá armadilhar várias bolas num único corredor.



- Uma sugestão final — demore o tempo que quiser! Tem bastante tempo, tal como é indicado no campo de **Tempo** à direita do ecrã. Se se apressar poderá ter problemas!

Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 A Barra de Ferramentas

A barra de ferramentas possui os botões para as funções mais usadas.

Botão	Nome	Equivalente no Menu	Acção
	Novo	**Jogo → Novo**	Inicia um jogo novo. Se estiver um jogo a decorrer, o campo é limpo e o nível volta para o 1.
	Pausa	**Jogo → Pausa**	Coloca o jogo actual em pausa ou prossegue com ele.

Tabela 4.1: Botões da Barra de Ferramentas

4.2 Os Itens de Menu

4.2.1 O Menu Jogo

Jogo → Novo (Ctrl+N)
Inicia um novo jogo.

Jogo → Novo (Ctrl+N)
Termina o jogo actual.

Jogo → Pausa (P)
Coloca o jogo em pausa ou prossegue com ele.

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)
Abre uma janela que mostra tabelas de recordes diferentes.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)
Sai e fecha o KBounce. Se estiver a decorrer um jogo, o seu estado perder-se-á.

4.2.2 O Menu Configuração

Configuração → **Tocar os Sons**

Se estiver assinalada esta opção, os sons do KBounce são tocados.

Configuração → **Dificuldade**

Selecciona a dificuldade do jogo. Nos níveis de dificuldade mais elevados, as paredes são construídas de forma mais lenta, enquanto as bolas se mexem mais depressa. Torna-se assim mais difícil de restringir uma área no tabuleiro.

Para além disso, o KBounce tem os itens de menu **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre o menu Configuração e Ajuda dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*
   Sim. Para mudar o tema visual do KBounce, poderá usar a opção do menu **Configuração** → **Configurar o KBounce...**.
2. *Cometi um erro. Posso anulá-lo?*
   O KBounce não tem nenhuma funcionalidade para 'Desfazer'.
3. *Posso usar o teclado para jogar neste jogo?*
   Não. O KBounce não pode ser jogado com o teclado.
4. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*
   O KBounce não tem nenhuma funcionalidade para 'Gravar' neste momento.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

A janela de configuração do KBounce permite-lhe seleccionar os temas visuais do KBounce.

Para seleccionar um novo tema, basta escolher o tema na lista de selecções. Cada item na lista mostra uma pequena antevisão à esquerda do nome do tema. É aplicada imediatamente uma selecção.

Poderá seleccionar imagem de fundo aleatórias a partir de uma pasta do utilizador com imagens.

Logo que esteja satisfeito com o tema seleccionado, tanto poderá seleccionar **OK**, localizado na parte inferior desta janela.

Capítulo 7

Créditos e Licença

KBounce

- Stefan Schimanski schimmi@kde.org - Autor Original
- Sandro Sigala ssigala@globalnet.it - Recordes
- Benjamin Meyer ben+kbounce@meyerhome.net - Contribuições
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com
- Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl - Versão para o KDE4 e o KGameCavas

Documentação com 'copyright' 2002 de Aaron J. Seigo aseigo@kde.org

Documentação com copyright 2007 de Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl

Este manual é dedicado a Dennis E. Powell.

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da GNU Free Documentation License.

Este programa está licenciado ao abrigo da GNU General Public License.