

O Manual do Kollision

Paolo Capriotti
Tradução: José Pires



O 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	Apresentação à Interface	8
4.1	Opções do Menu	8
5	Perguntas mais frequentes	9
6	Créditos e Licença	10

Resumo

Esta documentação descreve o jogo Kollision na versão 0.3

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Arcada

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:
Um

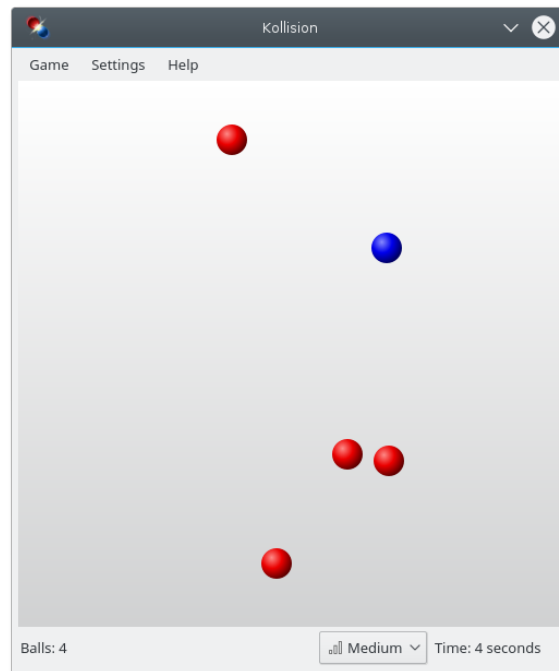
Um jogo simples de desvio de bolas

Capítulo 2

Como jogar

OBJECTIVO:

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



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

Quando as bolas vermelhas acabarem de se materializar, estas mover-se-ão com uma velocidade e direcção aleatórias, pelo que terá de se desviar imediatamente, movendo a bola azul dentro do campo com o seu rato. 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.

Poderá escolher o nível de dificuldade do lado direito da barra de estado. Quanto maior o nível de dificuldade, mais depressa as bolas vermelhas se irão 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 direcção das bolas mude.
- A bola azul poder-se-á mover de forma livre em campo com o rato.
- A bola azul não poderá fugir do campo. Se o cursor saltar para fora, a bola fica nesse extremo até que o cursor regresse.
- A pontuação é directamente 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

Apresentação à Interface

4.1 Opções do Menu

Jogo → Terminar o jogo

Termina um jogo e volta ao ecrã de boas-vindas.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o jogo em pausa ou prossegue com ele.

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Esta opção irá mostrar os recordes para o nível actual.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Se seleccionar este item, irá terminar o seu jogo actual, saindo do Kollision.

Configuração → Tocar os Sons

Activa ou desactiva a utilização de efeitos sonoros. Por omissão, estão desligados.

Configuração → Dificuldade

Permite-lhe optar entre uma dificuldade **Fácil**, **Média** ou **Difícil** para o jogo.

Para além disso, o Kollision tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções acerca dos menus de [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*
Não.
2. *Posso usar o teclado para jogar este jogo?*
Não. O Kollision só poderá ser jogado com o rato.
3. *Não consigo descobrir o que fazer aqui! Existe alguma sugestão?*
O Kollision não tem uma funcionalidade de 'Dica'.
4. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*
Não pode gravar jogos no Kollision.

Capítulo 6

Créditos e Licença

Kollision

'Copyright' 2007-2008 de Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com

'Copyright' 2007-2008 de Dmitri Suzdalev dimsuz@gmail.com

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

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](#).