

KBounce'i käsiraamat

Tomasz Boczkowski
Korrektor: Eugene Trounev
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KBounce'i käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Kuidas mängida	7
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	8
3.1	Mängureeglid	8
3.2	Strateegia ja nõuanded	8
4	Liidese tutvustus	10
4.1	Tööriistariba	10
4.2	Menüüelemendid	10
4.2.1	Menüü Mäng	10
4.2.2	Menüü Seadistused	11
5	Korduma kippuvad küsimused	12
6	Mängu seadistamine	13
7	Autorid ja litsents	14
A	Paigaldamine	15

Tabelid

4.1 Tööriistariba nupud	10
-----------------------------------	----

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu KBounce versiooni 0.11.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
mõistatus, arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

KBounce on ühele mängijale mõeldud arkaadmäng, mis nõuab ka veidi nuputamist.

Seda mängitakse seintega ümbritsetud mänguväljal, kus seinte vastu põrkudes liigub kaks või rohkem palli. Mängija võib rajada uusi seinu, mis piirab aktiivse mänguvälja suurust.

Mängu eesmärk on täita vähemalt 75% väljast ja suunduda järgmisele tasemele.

Peatükk 2

Kuidas mängida

Mängija ongi õigupoolest ristkülikuline mänguväli, mida ümbritsevad seinad. Väljal liigub seinte vastu põrgates kaks või rohkem kuuli. Mängu eesmärk on piirata pallide liikumisruumi.

Aktiivse mänguvälja suurus kahaneb sedamööda, kuidas mängija loob uusi seinu, mis sulgevad ala pallidele liikumiseks. Taseme läbitegemiseks peab mängija kahandama aktiivse mänguvälja suurus lubatud aja jooksul vähemalt 75%.

Uut seinu saab luua hiire vasaku nupuga mänguvälja aktiivsel osal klõpsates. Klõpsamiskohast hakkab sein kasvama kahes vastassuunas. Korraga saab ekraanil kasvada ainult üks sein kummaski suunas.

Kui hiir asub aktiivsel väljal, on kursor näha kahe vastassuunas osutava noolena kas rõhtsalt või püstiselt. Nooled osutavad suunda, kuhu sein hakkab tekkima, kui klõpsata hiire vasaku nupuga. Suunda saab muuta hiire parema nupuga klõpsates.

Uuel seinal on kaks 'pead', mis roomavad klõpsamiskohast kahes vastandlikus suunas. Sein on valmis alles siis, kui 'pea' kohtab olemasolevat seinu. Kui pall tabab kasvavat seinu enne seda, kui pea on jõudnud olemasoleva seinani, kaob tekkiv sein täielikult ning mängija kaotab ühe elu. Kui pall tabab pead seinu kasvamise suunast, peatub seinu tekkimine ning see muutub püsivaks, ilma et mängija elu kaotaks. Kui pall tabab pead muust suunast, pörkab ta tagasi ning sein jätkab kasvamist.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Mängureeglid

Mäng algab tasemel 1, kus väljal liigub kaks palli. Mängijal on kaks elu ja 90 sekundit taseme edukaks läbimiseks.

Igal n-ndal tasemel on $n + 1$ palli. Mängijal on $n + 1$ elu ning $3 + (n + 2)$ sekundit taseme läbimiseks.

Kui pall põrkab kokku kasvava seinaga, kaotab mängija elu. Erandiks on juhtum, kus pall põrkab kokku seinaga 'peaga', mille puhul elu ei kaotata.

Igal tasemel on eesmärgiks täita vähemalt 75% väljast seinaga.

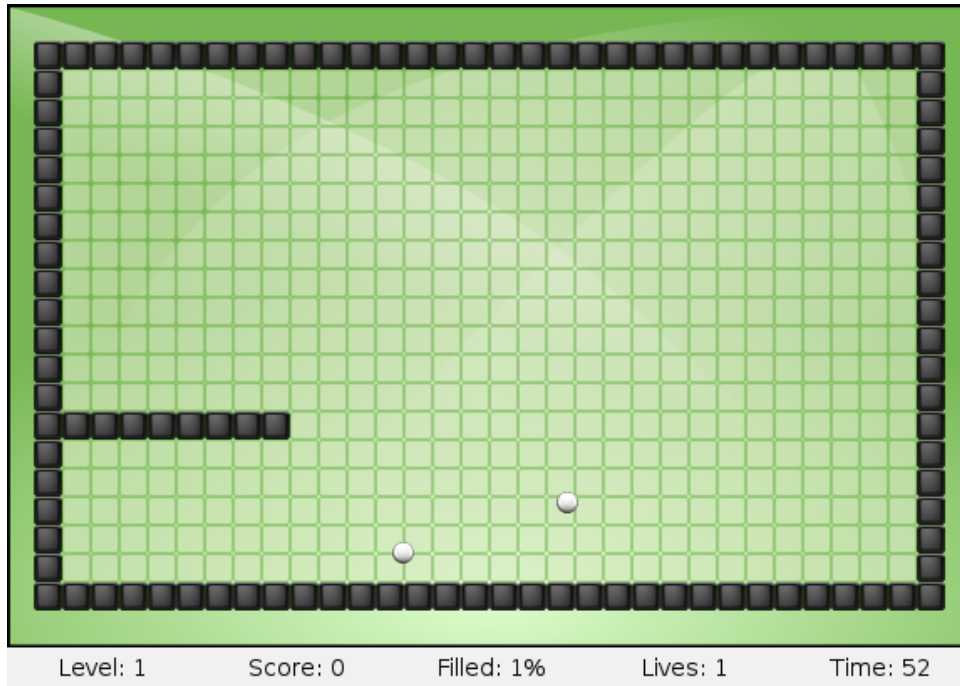
Kõigi elude kaotamisel ja aja ületamisel mäng lõpeb.

Taseme läbimisel saab mängija 15 punkti iga allesjäänud elu eest ning boonust vastavalt pallide arvule ja klotside arvule, mis ületavad nõutavat 75%-list täidetust. Samuti suundub mängija järgmisele tasemele.

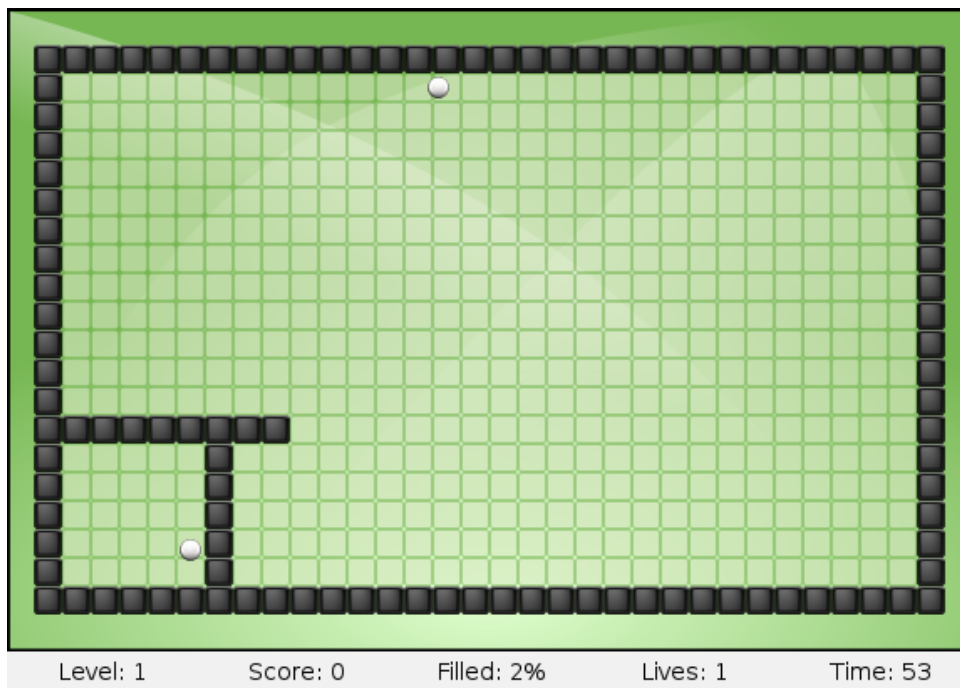
3.2 Strateegia ja nõuanded

- Enamik mängijaid arvab, et mäng muutub üsna keeruliseks alles kolmandal või neljandal tasemel, kus väljal on juba märksa rohkem palle.
- KBounce'i eduka läbimängimise saladus on 'koridoride' loomine. Koridori rajamiseks hakka looma kaht seinu suhteliselt olemasoleva seinaga lähedal ning püüa see ajastada nii, et kui ka üks sein saab tabamuse ja kaob, siis teine saab lõpuni kasvada ning nii püsivaks muutuda.

KBounce'i käsiraamat



Sel moel tekib kitsas, vaid mõne ruudu laiune koridor, mida kolmest küljest ümbritseb sein. Oota, kuni mõni pall koridori avatud otsast sisse astub ning sulge siis koridor uue seinaga. Kuigi on usutav, et koridori loomine läheb sulle elu maksma, võid nii hea õnne korral ka mitu palli ühteainsasse kitsasse koridori kinni saada.



- Viimane nõuanne — ära kiirusta! Aega on päris palju, nagu näitab ka väli **Aeg** akna allservas. Kiirustamine võib vaid häda kaasa tuua!

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Tööriistariba

Tööriistariba

Tööriistaribal asuvad mõned kõige sagedamini kasutatavate funktsioonidega nupud.

Nupp	Nimi	Menüüvaste	Toiming
Uue mängu nupp	Uus	Mäng → Uus	Alustab uut mängu. Kui parajasti mängi käib, puhastab välja ja käivitab mängu tasemel 1.
Pausinupp	Paus	Mäng → Paus	Peatab või taasalustab mängu.

Tabel 4.1: Tööriistariba nupud

4.2 Menüüelemendid

4.2.1 Menüü Mäng

Menüü Mäng

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Lõpeta mäng (Ctrl+End)

Lõpetab käesoleva mängu.

Mäng → Paus (P)

Peatab või taasalustab mängu.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Avab edetabelit näitava dialoogi.

KBounce'i käsiraamat

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KBounce'i töö ja väljub. Kui mäng parajasti käib, loetakse see kaotatuks.

4.2.2 Menüü Seadistused

Menüü Seadistused

Seadistused → Helide esitamine

Märkimisel mängitakse KBounce'i helisid.

Seadistused → Raskusaste

Määrab mängu raskusastme. Suurema raskusastme korral ehitatakse seinad aeglasemalt, pallid aga liiguvad kiiremini. Nii on märksa raskem mängulaua teatavat ala seinaga ümbritseda.

Lisaks on KBounce'il tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu väälimust. On see võimalik?*
Jah. KBounce'i teema muutmiseks kasuta menüükäsku **Seadistused** → **KBounce'i seadistamine...**
2. *Tegin vea. Kas selle saab tagasi võtta?*
KBounce ei võimalda 'tagasivõtmist'.
3. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Ei, KBounce'i ei saa klaviatuuri abil mängida.
4. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*
KBounce ei võimalda veel 'salvestamist'.

Peatükk 6

Mängu seadistamine

KBounce'i seadistusedialoog võimaldab valida KBounce'i visuaalse teema.

Uue teema valimiseks vali see lihtsalt loendist. Kõigi nimekirja elementide juures on teena nimest vasakul näha väike eelvaatlus. Valik rakendatakse kohe.

Kui oled valitud teemaga rahul, klõpsa nupule **OK**, mis asub dialoogi allosas.

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KBounce

- Stefan Schimanski schimmi@kde.org - algne autor
- Sandro Sigala ssigala@globalnet.it - edetabel
- Benjamin Meyer ben+kbounce@meyerhome.net - kaastöö
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com
- Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl - portimine KDE4 ja KGameCanvas peale

Dokumentatsiooni autoriõigus 2002: Aaron J. Seigo aseigo@kde.org

Dokumentatsiooni autoriõigus 2007: Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl

See käsiraamat on pühendatud Dennis E. Powellile.

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

KBounce on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

KBounce asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

Et KBounce oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KBounce baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure  
% make  
% make install
```

Kuna KBounce kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.