

# Manual do KBounce

**Tomasz Boczkowski**

**Revisor: Eugene Trounev**

**Tradução: Luiz Fernando Ranghetti**



## Manual do KBounce

# Conteúdo

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Introdução</b>                          | <b>6</b>  |
| <b>2</b> | <b>Como jogar</b>                          | <b>7</b>  |
| <b>3</b> | <b>Regras do jogo, estratégias e dicas</b> | <b>8</b>  |
| 3.1      | Regras do jogo . . . . .                   | 8         |
| 3.2      | Estratégias e dicas . . . . .              | 8         |
| <b>4</b> | <b>Resumo da interface</b>                 | <b>10</b> |
| 4.1      | Barra de ferramentas . . . . .             | 10        |
| 4.2      | Itens dos menus . . . . .                  | 10        |
| 4.2.1    | Menu Jogo . . . . .                        | 10        |
| 4.2.2    | Menu Configurações . . . . .               | 11        |
| <b>5</b> | <b>Perguntas frequentes</b>                | <b>12</b> |
| <b>6</b> | <b>Configuração do jogo</b>                | <b>13</b> |
| <b>7</b> | <b>Créditos e Licença</b>                  | <b>14</b> |

# Lista de Tabelas

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 4.1 | Botões da barra de ferramentas . . . . . | 10 |
|-----|--|----|

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KBounce versão 0.11

# Capítulo 1

## Introdução

|  |
|--|
| TIPO DE JOGO:<br>Quebra-cabeça, arcade |
|--|

|                                      |
|--------------------------------------|
| NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:<br>Um |
|--------------------------------------|

O KBounce é um jogo do tipo arcade para um único jogador, com todos os elementos de um 'quebra-cabeça'.

Ele é jogado num campo cercado por paredes, com duas ou mais bolas que se movem e ricocheteiam nas paredes. O jogador pode criar novas paredes, diminuindo o tamanho do campo ativo.

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

## Capítulo 2

# Como jogar

Ao jogador é apresentado um campo retangular cercado por paredes, onde duas ou mais bolas aparecem no campo e rebatem nas paredes. O objetivo do jogo é limitar o tamanho do espaço onde estão as bolas.

O tamanho da área ativa do campo é reduzido ao serem criadas novas paredes, que fecham totalmente as áreas que não possuem bolas. Para completar um nível, o jogador deve reduzir o tamanho do campo ativo em pelo menos 75%, dentro do tempo permitido.

Novas paredes são criadas ao clicar com o botão esquerdo do mouse em uma área ativa do campo, iniciando o crescimento de duas paredes em direções opostas, a partir do local em que você clicou. Somente uma parede em cada direção pode crescer ao mesmo tempo.

Quando o mouse estiver sobre o campo, o cursor é mostrado como um par de setas apontando em direções opostas, seja na horizontal ou na vertical. As setas apontam para a direção em que as paredes irão crescer ao clicar com o botão esquerdo do mouse. Essa direção pode ser alterada se clicar com o botão direito do mouse.

Uma parede nova tem uma 'cabeça' que se afasta do ponto onde foi clicado com o mouse. Uma parede não é permanente enquanto a sua 'cabeça' não alcançar outra parede. Se uma bola colidir com qualquer parte de uma parede antes de chegar em outra, com exceção da cabeça, a nova parede desaparecerá completamente e uma vida será perdida. Se uma bola colidir com a cabeça na direção do crescimento da parede, a parede irá parar de crescer neste local e se tornará permanente, sem que uma vida seja perdida. Se uma bola colidir com a cabeça do lado oposto, a bola irá quicar e a parede continuará a crescer normalmente.

## Capítulo 3

# Regras do jogo, estratégias e dicas

### 3.1 Regras do jogo

O jogo começa no nível 1, onde duas bolas movem-se pelo campo. O jogador tem duas vidas e 90 segundos para completar o nível com sucesso.

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

Quando uma bola colide com uma parede em crescimento o jogador perde uma vida. Existe uma exceção quando a colisão é com a 'cabeça' da parede, onde nenhuma vida é perdida.

O objetivo de cada nível é cobrir pelo menos 75% do campo com paredes.

Perder todas as vidas ou exceder o tempo permitido resultam no fim do jogo.

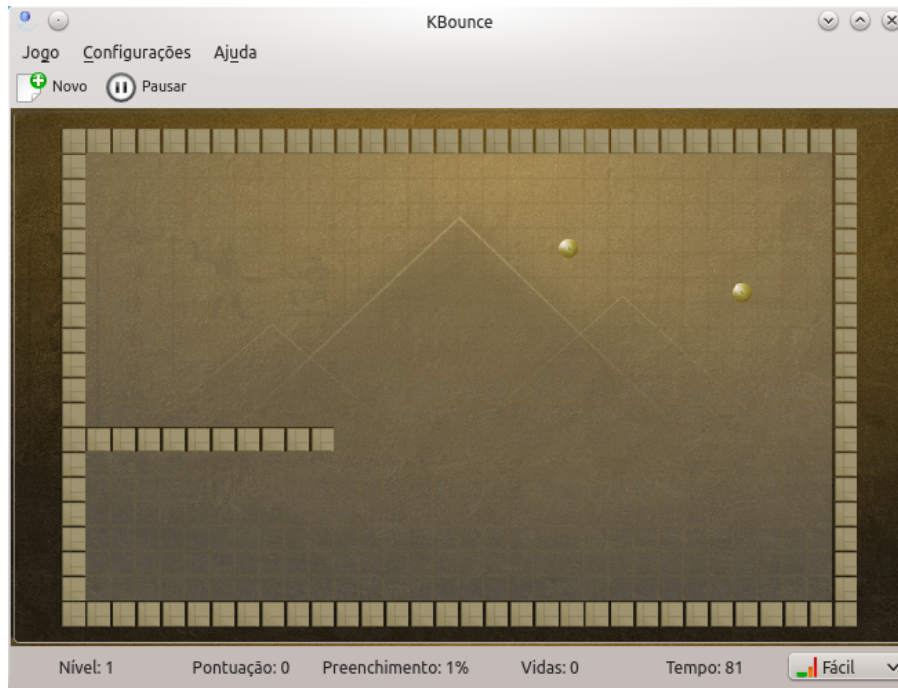
Se um jogador completar um nível receberá 15 pontos para cada vida existente e o bônus depende do número de bolas e do número de peças preenchidas acima dos 75%. Ele também poderá avançar para o próximo nível.

### 3.2 Estratégias e dicas

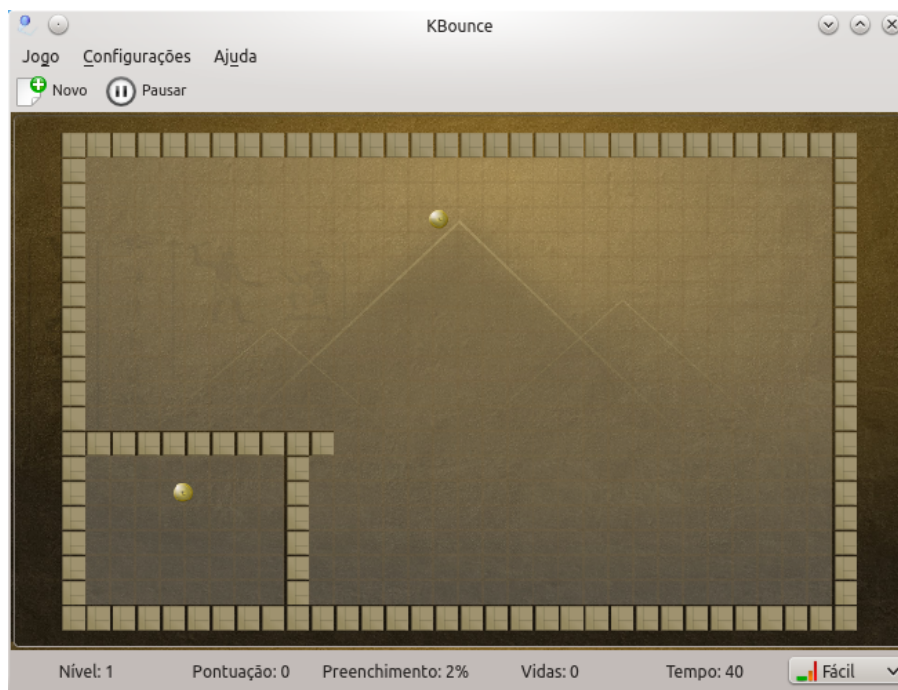
- Muitos jogadores acham que o jogo fica muito difícil apenas no terceiro ou quarto nível, devido ao número de bolas existentes no campo ao mesmo tempo.
- O truque para jogar o KBounce com sucesso é criar 'corredores'. Para criar um corredor, comece um par de paredes próximo a uma parede e temporize-o de modo que uma das paredes seja atingida por uma bola e a outra não, tornando-se permanente.



## Manual do KBounce



Isto criará um corredor estreito com apenas poucos quadrados de altura, com três lados cercados por paredes. Espere as bolas entrarem do lado aberto do corredor e feche-o com uma nova parede após as bolas passarem. Mesmo que você perca uma vida para cada corredor criado, várias bolas podem ser capturadas em um único corredor.



- Uma sugestão final — demore o tempo que quiser! Há tempo de sobra, como mostrado no campo **Tempo** à direita da tela. Se você se apressar poderá ter problemas!

## Capítulo 4

# Resumo da interface

### 4.1 Barra de ferramentas

A barra de ferramentas contém botões para as funções mais usadas.



| Botão   | Nome   | Equivalente no menu  | Ação  |
|---|--------|----------------------|---|
|  | Novo   | <b>Jogo → Novo</b>   | Inicia um jogo novo. Se estiver jogando, o campo ficará limpo e o nível voltará ao 1. |
|  | Pausar | <b>Jogo → Pausar</b> | Pausa o jogo atual ou continua a jogá-lo.   |

Tabela 4.1: Botões da barra de ferramentas

### 4.2 Itens dos menus

#### 4.2.1 Menu Jogo

##### **Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Inicia um novo jogo.

##### **Jogo → Encerrar o jogo (Ctrl+End)**

Encerra o jogo atual.

##### **Jogo → Pausar (P)**

Pausa ou continua o jogo.

##### **Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)**

Abre uma janela que mostra diferentes tabelas de recordes.

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai e fecha o KBounce. Se estiver jogando, o seu estado será perdido.

## 4.2.2 Menu Configurações

**Configurações → Reproduzir sons**

Se assinalado, os sons do jogo KBounce serão reproduzidos.

**Configurações → Dificuldade**

Seleciona 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 cercar uma área no tabuleiro.

O KBounce possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas frequentes

1. *Quero alterar a aparência do jogo. É possível?*  
Sim. Para mudar o tema visual do KBounce, você pode usar a opção do menu **Configurações** → **Configurar o KBounce...**
2. *Fiz algo errado. Posso desfazer?*  
O KBounce não possui a funcionalidade 'Desfazer'.
3. *Posso usar o teclado para jogar?*  
Não. O KBounce não pode ser jogado com o teclado.
4. *Preciso sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*  
No momento, o KBounce não possui a funcionalidade 'Salvar'.

## Capítulo 6

# Configuração do jogo

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

Para selecionar um novo tema, basta selecioná-lo a partir da lista. Cada item da lista mostra uma pequena imagem à esquerda do nome do tema. A seleção é imediatamente aplicada.

Você pode selecionar imagens de fundo aleatórias a partir de uma pasta.

Assim que estiver satisfeito com o tema selecionado, você poderá clicar no botão **OK**, localizado na parte inferior desta caixa de diálogo.

## Capítulo 7

# Créditos e Licença

KBounce

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

Direitos autorais da documentação 2002, de Aaron J. Seigo [aseigo@kde.org](mailto:aseigo@kde.org)

Direitos autorais da documentação 2007, de Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl)

Este manual é dedicado a Dennis E. Powell.

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti [elchevive@opensuse.org](mailto:elchevive@opensuse.org)

Revisão de André Marcelo Alvarenga [alvarenga@kde.org](mailto:alvarenga@kde.org)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).