

# Підручник з K bounce

Tomasz Boczkowski

Рецензент: Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Черноіван



# Підручник з Kbounce

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>8</b>
3.1	Правила гри . . . . .	8
3.2	Стратегія та поради . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>10</b>
4.1	Панель інструментів . . . . .	10
4.2	Пункти меню . . . . .	10
4.2.1	Меню «Гра» . . . . .	10
4.2.2	Меню «Параметри» . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензування</b>	<b>14</b>

# Перелік таблиць

4.1 Кнопки панелі інструментів . . . . .	10
--	----

## **Аногація**

У цій документації описано гру KBoince версії 0.11.

## Розділ 1

# Вступ

Тип гри:  
Головоломка, аркада

Можлива кількість гравців:  
Один

KBounce — це аркадна гра для одного гравця з елементами головоломки.

У цю гру грають на полі, обмеженому стінами, з двома або більшою кількістю кульок, які рухаються полем, відбиваючись від стін. Гравець може будувати нові стіни, зменшуючи розмір активного поля.

Метою гри є відгородити принаймні 75% поля і перейти на наступний рівень.

## Розділ 2

# Як грати

Перед гравцем буде показано прямокутне вкрите плитками поле обмежене стінами. У цьому полі рухатимуться дві або більша кількість кульок, які відбиватимуться від стін. Метою гри є зменшення площі області, де можуть рухатися кульки.

Зменшити площу активної області поля можна створенням нових стін, які відгороджуватимуть області без кульок. Щоб перейти на наступний рівень, гравцеві потрібно зменшити площу активної області принаймні на 75% за відведений за цього час.

Нові стіни можна будувати наведенням вказівника на певну точку у активній області поля з наступним клацанням лівою кнопкою миші: у вказаній точці від квадрата, на якому сталося клацання мишею, почнуть рости у протилежних напрямках стіни. У заданий момент часу у кожному з напрямків на екрані може рости лише одна стіна.

Коли вказівник миші знаходитиметься всередині ігрового поля, курсор виглядатиме як пара стрілок, що вказують у протилежних напрямках, горизонтальних або вертикальних. Ці стрілки вказують напрямок росту стін після клацання лівою кнопкою миші. Напрямок можна змінити клацанням правою кнопкою миші.

У новій стіні є «головна частина», яка рухається у напрямку від точки, де сталося клацання кнопкою миші. Стіна не стане суцільною, доки ця «головна частина» не досягне іншої стіни. Якщо кулька зіткнеться з будь-якою частиною нової стіни, окрім головної, до того, як нова стіна досягне іншої стіни, нова стіна повністю зникне, і ви втратите одне життя. Якщо ж кулька зіткнеться з головною частиною у напрямку росту стіни, стіна припинить ріст, стане суцільною, а ви не втратите життя. Якщо кулька зіткнеться з головною частиною у напрямку, протилежному до руху стіни, кулька відіб'ється, а стіна продовжить свій ріст у звичайному режимі.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Правила гри

Гра розпочинається на першому рівні, де полем рухаються дві кульки. У гравця є два життя і 90 секунд на спробу пройти рівень.

На  $n$ -ому рівні буде  $n + 1$  кулька. У гравця буде  $n + 1$  життя. На проходження рівня буде виділено  $30 * (n + 2)$  секунд.

Якщо відбувається зіткнення кульки зі стіною, що росте, гравець втрачає одне життя. Винятком є зіткнення кульки з «головною частиною» стіни, коли втрати життя не відбувається.

Метою, що стоїть перед гравцем на кожному з рівнів, є відгородити від кульок стінами 75% площі поля.

Втрата всіх життів або перевищення часового обмеження призводять до завершення гри.

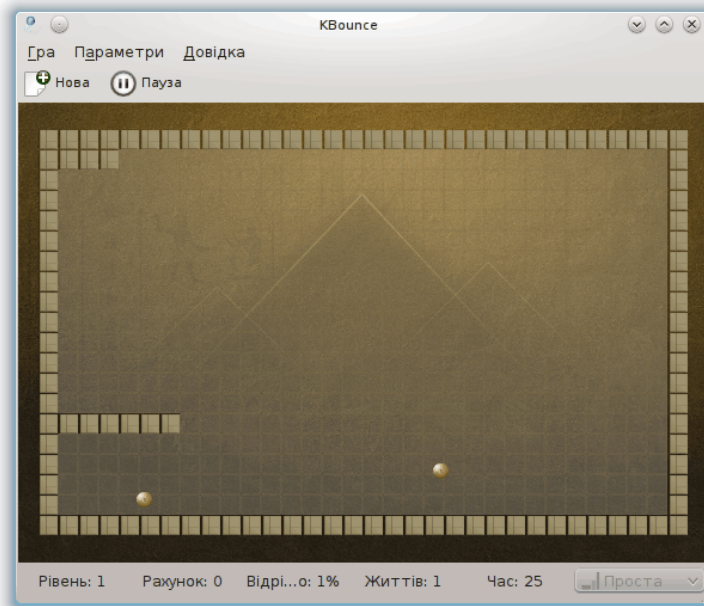
Якщо гравець проходить рівень, він (вона) отримує по 15 очок за кожне життя, що залишилося, і бонус, який залежить від кількості кульок і кількості плиток, які вдалося відгородити понад 75%. Після підрахунку очок гравець переходить на наступний рівень.

### 3.2 Стратегія та поради

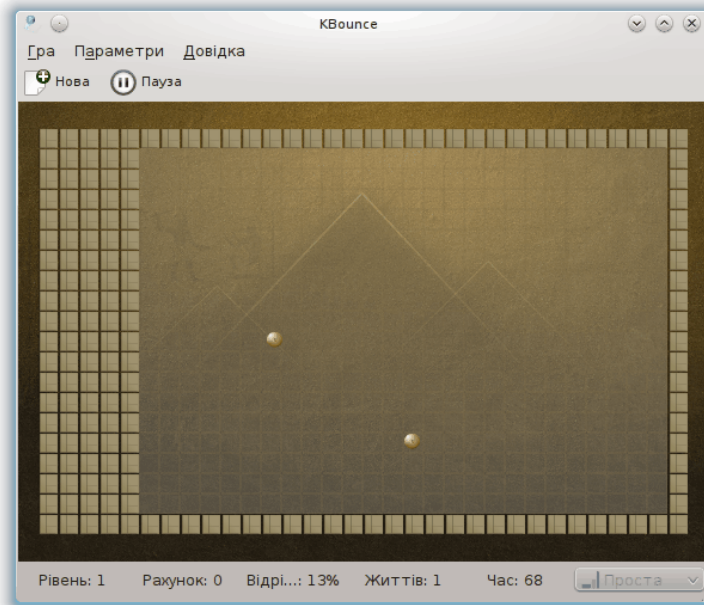
- Більшість гравців вважають, що гра стає складною лише на третьому або четвертому рівнях (номер рівня визначає кількість кульок, які з'являються на полі одночасно).
- Секрет успішної гри у KBounce полягає у побудові «коридорів». Щоб побудувати коридор, почніть пару стін, які ростимуть поряд з іншою стіною, і розрахуйте час так, щоб у одну зі стін влучила кулька, а у іншу — ні, так, щоб остання стіна стала суцільною.



## Підручник з KBounce



Таким чином, на полі утвориться вузький коридор висотою у декілька клітинок, обмежений з трьох боків суцільними стінами. Зачекайте доки кулька заскочить до відкритого кінця коридору, а потім закрийте коридор новою стіною. Хоча, ймовірно, під час створення кожного з коридорів ви втрачатимете одне життя, існує можливість спіймати до одного коридору одразу декілька кульок.



- І остання підказка — розважливо розпорядіться часом! У вас достатньо часу, його показано у полі **Час**, розташованому в нижній частині вікна. Зайва поспішність обов'язково призведе до проблем!

## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Панель інструментів

На панелі інструментів розташовано кнопки для найпоширеніших функцій гри.

Кнопка	Назва	Еквівалент у меню	Дія
	Створити	Гра → Створити	Розпочинає нову гру. Якщо ви вже граєте у гру, поле буде очищено і ви розпочнете з першого рівня.
	Пауза	Гра → Пауза	Призупиняє або поновлює поточну гру.

Табл. 4.1: Кнопки панелі інструментів

### 4.2 Пункти меню

#### 4.2.1 Меню «Гра»

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Починає нову гру.

**Гра → Завершити гру (Ctrl+End)**

Завершує поточну гру.

**Гра → Пауза (P)**

Призупиняє або поновлює гру.

**Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+N)**

Відкриває діалогове вікно найкращих результатів, у якому буде показано різноманітні таблиці найкращих результатів.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу і закриває вікно KBoounce. Якщо на час використання цього пункту ви грали у гру, ця гра вважатиметься програною.

## 4.2.2 Меню «Параметри»

**Параметри → Відтворювати звуки**

Якщо позначено, під час гри у KBoounce відтворюватимуться звуки гри.

**Параметри → Складність**

Вибрати складність гри. Зі збільшенням складності рівнів стіни будуватимуться повільніше, а кульки рухатимуться швидше. Це зробить складнішим обгородження ділянки на ігровому майданчику.

Крім того, у KBoounce передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*  
Так. Щоб змінити візуальну тему KBoounce, скористайтеся пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати KBoounce...**
2. *Я помилився (помиллася)? Можна це виправити?*  
У KBoounce немає можливості «Вернути» позицію до виконання певної дії.
3. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*  
Ні. У KBoounce неможливо грати за допомогою клавіатури.
4. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*  
У поточній версії KBoounce немає функції «Зберегти».

## Розділ 6

# Налаштування гри

За допомогою діалогового вікна налаштування KBounce ви можете змінити візуальну тему вікна гри KBounce.

Щоб вибрати нову тему, просто позначте назву теми у списку для вибору. Ліворуч від кожного з пунктів у списку буде показано невеличке зображення попереднього перегляду. Вибрану тему буде негайно застосовано.

Ви можете вибрати випадкові зображення тла із вказаної вами теки із зображеннями.

Після того, як ви виберете бажаний для вас варіант, ви можете натиснути кнопку **Гаразд**. Цю кнопку розташовано у нижній частині відповідного діалогового вікна.

## Розділ 7

# Подяки і ліцензування

KBounce

- Stefan Schimanski [schimmi@kde.org](mailto:schimmi@kde.org) — перший автор
- Sandro Sigala [ssigala@globalnet.it](mailto:ssigala@globalnet.it) — найкращі результати
- Benjamin Meyer [ben+kbounce@meyerhome.net](mailto:ben+kbounce@meyerhome.net) — внески у розробку
- Dmitry Suzdalev [dimsuz@gmail.com](mailto:dimsuz@gmail.com)
- Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl) — портування на KDE4 і KGameCavas

Авторські права на документацію належать Aaron J. Seigo [aseigo@kde.org](mailto:aseigo@kde.org), ©2002

Авторські права на документацію до програми належать Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl), ©2007

Цей підручник присвячено Dennis E. Powell.

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).