

Podręcznik gry Bomber

John-Paul Stanford

Polskie tłumaczenie: Krzysztof Woźniak



Podręcznik gry Bomber

Spis treści

1	Wprowadzenie	5
2	Jak grać	6
3	Konfiguracja gry	7
4	Zasługi i licencje	8
A	Instalacja	9

Streszczenie

Ten podręcznik dotyczy gry Bomber w wersji 0.1

Rozdział 1

Wprowadzenie

RODZAJ GRY: Gra zręcznościowa

LICZBA GRACZY: Jeden

Bomber jest zręcznościową grą przeznaczoną dla jednego gracza. Polega na atakowaniu różnych miast z samolotu, który stopniowo obniża wysokość lotu.

Celem gry jest zniszczenie wszystkich budynków i przejście do następnego poziomu. Każdy kolejny poziom jest trudniejszy, gdyż zwiększa się szybkość samolotu i wysokość budynków.

Rozdział 2

Jak grać

Gracz leci samolotem przez miast. Samolot leci od lewej do prawej. Za każdym razem, gdy samolot znika po prawej stronie obszaru gry, pojawia się znowu po lewej stronie, ale na niższej wysokości niż poprzednio.

Gracz musi zniszczyć wszystkie budynki, aby zakończyć poziom. Jeżeli samolot uderzy w budynek, gracz traci życie a samolot jest przesuwany do lewego górnego rogu i gra zaczyna się od nowa.

Budynki są niszczone za pomocą opuszczanych na nie bomb. Bomby można zrzucić klikając lewym przyciskiem myszy lub klawiszem «Spacji». Bomba spada z samolotu i uderza we wszystko co znajduje się bezpośrednio pod nią.

Po zniszczeniu wszystkich budynków i zakończeniu poziomu, gracz przechodzi do następnego poziomu. Każdy z nich staje się troszkę trudniejszy od poprzedniego, gdyż budynki stają się wyższe, a samolot lata szybciej.

Rozdział 3

Konfiguracja gry

Okno dialogowe konfiguracji Bomber pozwala na wybranie motywu graficznego dla gry Bomber.

Aby wybrać nowy temat po prostu wybierz nazwę tematu z listy wyboru.

UWAGA:

Dla ułatwienia podczas wyboru tematu graficznego, po prawej stronie zostanie wyświetlony podgląd jak tylko zaznaczysz temat który chcesz sprawdzić.

Jak tylko będziesz zadowolony z tematu, który wybrałeś możesz albo wcisnąć przycisk **Zastosuj** lub po prostu wcisnąć klawisz **Ok**, znajdujące się na dole okna.

Jeśli nie jesteś zadowolony z wyboru po prostu wciśnij przycisk **Anuluj** aby porzucić zmiany.

Rozdział 4

Zasługi i licencje

Bomber

- John-Paul Stanford jp@stanwood.org.uk - Autor

Prawa autorskie do dokumentacji (c) 2008, John-Paul Stanford jp@stanwood.org.uk

Polskie tłumaczenie: Krzysztof Woźniak wozniakk@ceti.pl

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU Free Documentation License](#).

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU General Public License](#).

Dodatek A

Instalacja

Bomber jest częścią projektu KDE (<http://www.kde.org/>).

Bomber znajduje się w pakiecie kdegames na <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, głównym serwerze FTP projektu KDE.

Aby skompilować i zainstalować program Bomber w Twoim systemie, uruchom następujące polecenia w katalogu głównym dystrybucji programu Bomber:

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

Ponieważ program Bomber używa **autoconf** i **automake**, nie powinno być problemów ze skompilowaniem go. Jeśli napotkasz problemy, proszę je zgłosić na listach e-mailowych KDE.