Manual do KBounce

Tomasz Boczkowski
Revisor: Eugene Trounev
Tradução: Luiz Fernando Ranghetti

Manual do KBounce

Índice

1 Introdução **6**

2 Como jogar **7**

3 Regras do jogo, estratégias e dicas **8**

3.1 Regras do jogo 8

3.2 Estratégias e dicas 8

4 Resumo da interface **10**

4.1 Barra de ferramentas 10

4.2 Itens dos menus 10

4.2.1 Menu Jogo 10

4.2.2 Menu Configurações 11

5 Perguntas frequentes **12**

6 Configuração do jogo **13**

7 Créditos e Licença **14**

Lista de Tabelas

4.1 Botões da barra de ferramentas 10

Resumo

Esta documentação descreve o jogo KBounce versão 21.04

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Quebra-cabeça, arcade

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
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 uma parede 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.

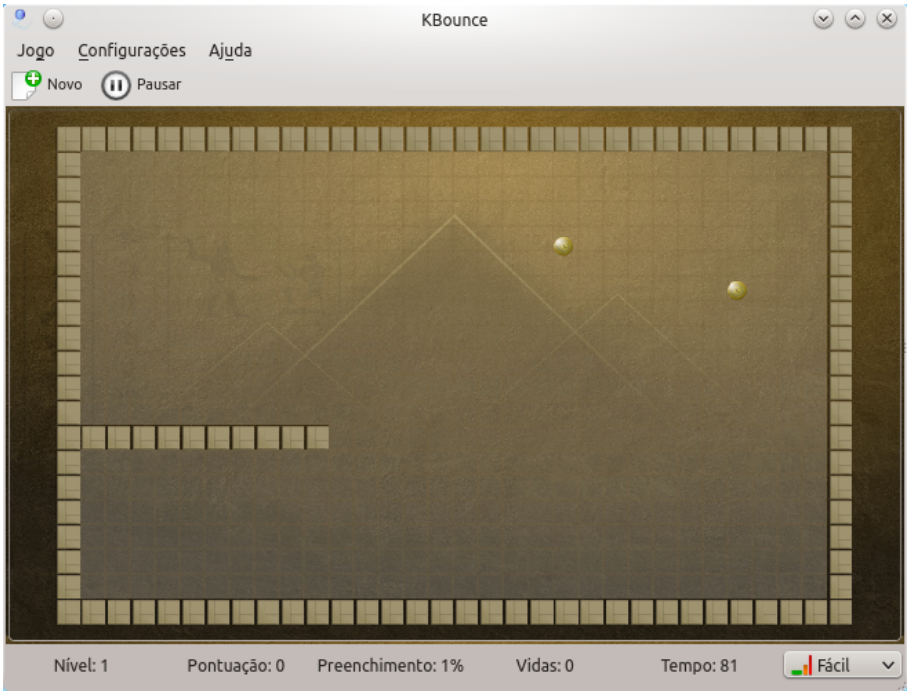
O objetivo de cada nível é cobrir pelo menos 75% do campo com paredes.

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.



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	**Jogo → Novo**	Inicia um jogo novo. Se estiver jogando, o campo ficará limpo e o nível voltará ao 1.
	Pausar	**Jogo → Pausar**	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 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 - Autor original
- Sandro Sigala ssigala@globalnet.it - Recordes
- Benjamin Meyer ben+kbounce@meyerhome.net - Contribuições
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com
- Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl - Migração para o KDE4 e KGameCavas

Direitos autorais da documentação 2002, de Aaron J. Seigo aseigo@kde.org

Direitos autorais da documentação 2007, de Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl

Este manual é dedicado a Dennis E. Powell.

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org

Revisão de André Marcelo Alvarenga 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.