

# **KBounce Priročnik**

**Tomasz Boczkowski**  
**Recenzent: Eugene Trounev**  
**Prevod: Matjaž Jeran**



## KBounce Priročnik

# Kazalo

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Kako igrati</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Pravila igre, strategije in nasveti</b>	<b>8</b>
3.1	Pravila igre . . . . .	8
3.2	Strategije in nasveti . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Pregled vmesnika</b>	<b>10</b>
4.1	Orodna vrstica . . . . .	10
4.2	Elementi menija . . . . .	10
4.2.1	Meni igre . . . . .	10
4.2.2	Meni z nastavitvami . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Pogosto zastavljena vprašanja</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Konfiguracija igre</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Zasluge in licenca</b>	<b>14</b>

# Tabele

4.1 Gumbi orodne vrstice . . . . .	10
------------------------------------	----

## **Povzetek**

Ta dokumentacija opisuje igro KBounce različica 21.04

# Poglavje 1

## Uvod

VRSTA IGRE:  
Uganka, Arkadna

ŠTEVILO MOŽNIH IGRALCEV:  
Eden

KBounce je arkadna igra za enega igralca z elementi uganke.

Igra se na igrišču, obdanem z zidovi, pri čemer se dve ali več žog, ki se premikajo po igrišču, odbijajo od zidov. Igralec lahko zgradi nove zidove in tako zmanjša velikost aktivnega polja.

Cilj igre je zapolniti vsaj 75% polja in napredovati na naslednjo stopnjo.

## Poglavje 2

# Kako igrati

Igralcu je predstavljeno pravokotno polje s ploščicami, obdano z zidovi. Dve ali več žog se premikajo po polju in se odbijajo od sten. Cilj igre je omejiti velikost prostora za žogice.

Velikost aktivne površine igrišča se zmanjša z izdelavo novih sten, ki zapirajo območja brez žog. Za dokončanje ravni mora igralec zmanjšati velikost aktivnega polja za najmanj 75 % v dovoljenem času.

Nove stene se zgradijo s klikom leva tipka miške mouse button na aktivnem območju polja, na kateri točki bo ena stena začela rasti v nasprotnih smereh od polja, v katerega ste kliknili z miško. Na zaslonu lahko v danem trenutku raste samo ena stena v vsaki smeri.

Ko je miška na polju, je kazalec prikazan kot par puščic, ki kažeta v nasprotni smeri, vodoravno ali navpično. Puščice kažejo v smeri rasti zidov, ko je leva tipka miške mouse button kliknjen. To smer lahko spremenite s klikom desna tipka miške mouse button.

Nova stena ima 'glavo', ki se premakne stran od točke, kjer ste kliknili z miško. Zid ni trajen, dokler ta 'glava' ne naleti na drug zid. Če žogica trči v kateri koli del stene, razen v glavo, preden se glava zaleti v drugo steno, bo nova stena popolnoma izginila in eno življenje bo izgubljeno. Če žogica trči z glavo v smeri rasti stene, bo stena tam prenehala rasti in postala trajna, brez izgube življenj. Če žoga trči v glavo s katere koli druge strani, se žoga odbije in stena bo normalno rasla naprej.

## Poglavje 3

# Pravila igre, strategije in nasveti

### 3.1 Pravila igre

Igra se začne s 1. stopnjo, v kateri se dve žogi premikata po polju. Igralec ima dve življenji in 90 sekund, da uspešno zaključi stopnjo.

V n-ti stopnji je  $n + 1$  žogica. Igralec ima  $n + 1$  življenje. Za dokončanje imajo na voljo  $30 * (n + 2)$  sekund.

Ko žogica trči v naraščajočo steno, igralec izgubi eno življenje. Izjema je trčenje z 'glavo' stene, ko ni izgubljeno nobeno življenje.

Cilj vsake stopnje je pokriti vsaj 75% polja z zidom.

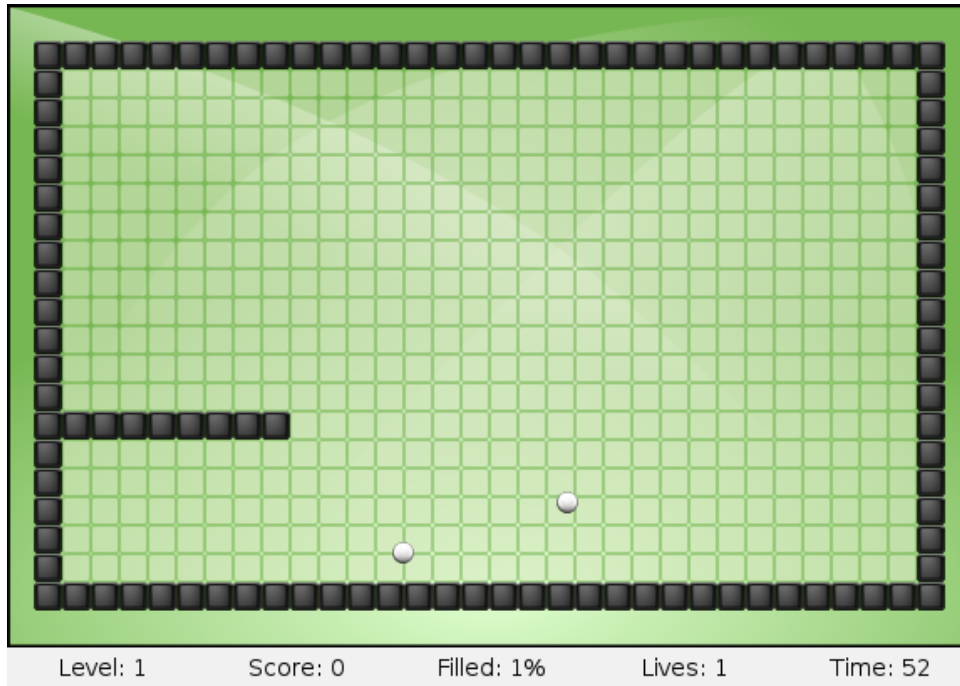
Izguba vseh življenj in prekoračitev dovoljenega časa povzročita konec igre.

Če igralec dokonča raven, prejme 15 točk za vsako preostalo življenje in bonus, ki je odvisen od števila žog in števila ploščic, napolnjenih nad 75%. Prav tako napredujejo na naslednjo stopnjo.

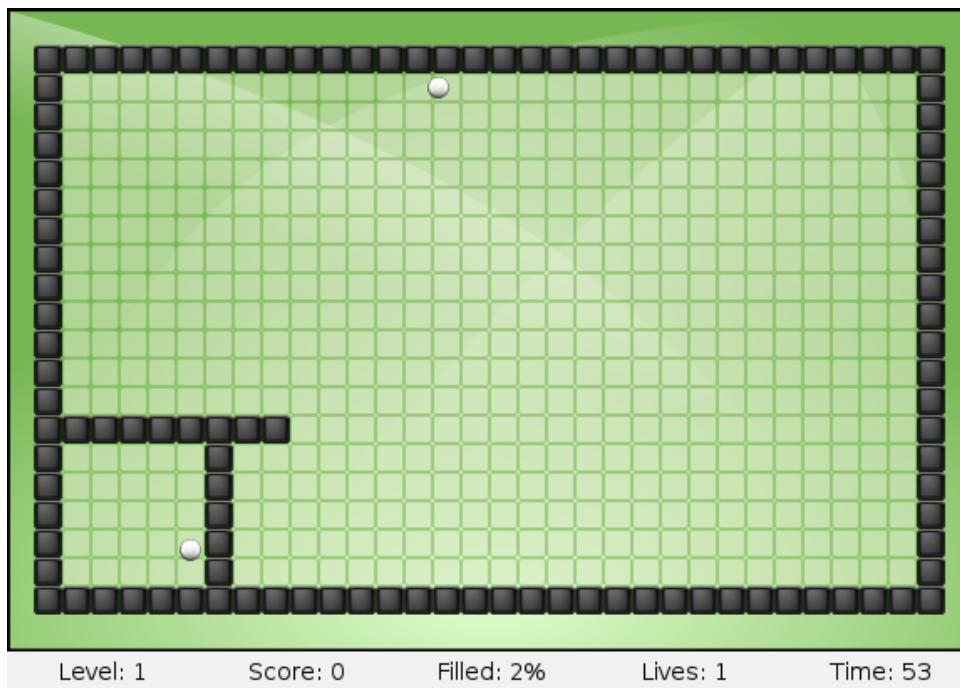
### 3.2 Strategije in nasveti

- Številni igralci ugotovijo, da igra postane precej težka šele na tretji ali četrti ravni, glede na število žogic na igrišču hkrati.
- Trik uspešnega igranja KBounce je zgraditi 'hodnike'. Če želite zgraditi hodnik, začnite zraščati par sten blizu druge stene in nastavite čas tako, da bo eno od sten zadela žoga, eno od sten pa ne, in tako postane trajno.

## KBounce Priročnik



Tako bo na igrišču ostal ozek hodnik le nekaj polj visoko, s treh strani obdan z zidovi. Počakajte, da se žogice odbijejo v odprt konec hodnika, in zaprite hodnik za žogo z novo steno. Čeprav boste najverjetneje izgubili življenje za vsak ustvarjen hodnik, lahko v enem hodniku ujamete več žog.



- Še zadnji nasvet — vzemite si čas! Časa je dovolj, kot je prikazano na zaslonu Čas na dnu zaslona. Hitenje vas bo samo spravilo v težave!

## Poglavje 4

# Pregled vmesnika

### 4.1 Orodna vrstica

V orodni vrstici so gumbi za pogosto uporabljene funkcije.



Gumb	Ime	Enakovreden meni	Akcija
	Nova	Igra → Nova	Začne novo igro. Če se igra trenutno igra, počisti polje in nastavi raven na 1.
	Premor	Igra → Premor	Začasno ustavi ali nadaljuje trenutno igro.

Tabela 4.1: Gumbi orodne vrstice

### 4.2 Elementi menija

#### 4.2.1 Meni igre

**Igra → Nova (Ctrl+N)**

Začne novo igro.

**Igra → Končaj igro (Ctrl+End)**

Konča trenutno igro.

**Igra → Premor (P)**

Začasno ustavi ali nadaljuje igro.

**Igra → Pokaži najboljše rezultate (Ctrl+H)**

Odpre pogovorno okno, ki prikazuje različne tabele z najboljšimi rezultati.

**Igra → Zapri (Ctrl+Q)**

Zapri in zaprite KBounce. Če se igra trenutno igra, je njen status izgubljen.

## 4.2.2 Meni z nastavitvami

### Nastavitve → Predvajaj zvoke

Če je označeno, KBounce predvajajo se zvoki igre.

### Nastavitve → Težavnost

Izberite težavnost igre. Na višjih težavnostnih stopnjah se stene gradijo počasneje, medtem ko se žoge premikajo hitreje. Zaradi tega je težje ograditi območje v plošči.

Poleg tega KBounce ima skupno KDE Elementi menija **Nastavitve** in **Pomoč**, za več informacij preberite razdelke o [meniju z nastavitvami](#) in [meni Pomoč](#) v KDE Osnove.

## Poglavje 5

# Pogosto zastavljena vprašanja

1. *Želim spremeniti videz te igre. Ali lahko?*

Da. Če želite spremeniti vizualno temo KBounce lahko uporabite možnost **Nastavitve** → **Konfiguriraj KBounce...** v menijski vrstici.

2. *Naredil sem napako. Ali jo lahko razveljavim?*

KBounce nima funkcije 'Razveljavi'.

3. *Ali lahko uporabljam tipkovnico za igranje te igre?*

Št. KBounce ni mogoče predvajati s tipkovnico.

4. *Zdaj moram zapustiti igro, vendar še nisem končal. Ali lahko shranim svoj napredek?*

KBounce trenutno nima funkcije 'Shrani'.

## Poglavje 6

# Konfiguracija igre

KBounce konfiguracijsko pogovorno okno vam omogoča izbiro vizualnih tem za KBounce.

Če želite izbrati novo temo, preprosto izberite temo na izbirnem seznamu. Vsak element na seznamu prikazuje majhen predogled levo od imena teme. Izbor se uporabi takoj.

Izberete lahko naključne slike ozadja iz uporabniško določene mape s slikami.

Ko ste zadovoljni z izbrano temo, lahko kliknete gumb **V redu**, ki se nahaja na dnu tega pogovornega okna.

## Poglavje 7

# Zasluge in licenca

KBounce

- Stefan Schimanski [schimmi@kde.org](mailto:schimmi@kde.org) - izvirni avtor
- Sandro Sigala [ssigala@globalnet.it](mailto:ssigala@globalnet.it) – najboljši rezultat
- Benjamin Meyer [ben+kbounce@meyerhome.net](mailto:ben+kbounce@meyerhome.net) - Prispevki
- Dmitry Suzdalev [dimsuz@gmail.com](mailto:dimsuz@gmail.com)
- Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl) - Prenos na KDE4 in KGameCavas

Avtorske pravice za dokumentacijo 2002, Aaron J. Seigo [aseigo@kde.org](mailto:aseigo@kde.org)

Avtorske pravice za dokumentacijo 2007, Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl)

Ta priročnik je posvečen Dennisu E. Powellu.

Prevod: Matjaž Jeran [matjaz.jeran@amis.net](mailto:matjaz.jeran@amis.net)

Dokumentacija je objavljena pod pogoji [GNU Free Documentation License](#).

Pogoji uporabe programa so določeni v [GNU General Public License](#).