

Manuel de KBreakout

Fela Winkelmolen

Stéphanie Whiting

Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel de KBreakout

Table des matières

1	Introduction	6
2	Comment jouer	7
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	8
3.1	Règles	8
3.2	Types de briques	8
3.3	Bonus	9
3.4	Stratégies et astuces	9
4	Vue d'ensemble de l'interface	11
4.1	Le menu Jeu	11
4.2	Le menu Configuration	11
4.3	Le menu Aide	11
4.4	Raccourcis	12
5	Remerciements et licence	13
A	Installation	14
A.1	Comment obtenir KBreakout	14
A.2	Compilation et Installation	14

Liste des tableaux

4.1 Raccourcis	12
--------------------------	----

Résumé

KBreakout, un jeu de type Breakout

Chapitre 1

Introduction

KBreakout est un jeu de type Breakout.

L'objectif du jeu est de détruire autant de briques que possible sans perdre la balle.

Chapitre 2

Comment jouer

Le joueur peut voir un champ de jeu contenant un nombre de briques. Une balle traverse l'écran, rebondissant contre les murs. Quand une brique est touchée, la balle rebondit et la brique est détruite. Le joueur perd une vie quand la balle tombe en bas de l'écran. Pour prévenir ceci, le joueur utilise une barre pour faire rebondir la balle vers le haut, située en bas de la fenêtre de jeu. Le but du jeu est de progresser à travers les niveaux en détruisant toutes les briques présentes dans chaque niveau, et essayer de réaliser un score le plus haut possible.

Certaines briques ont un comportement spécial, ou offre un bonus quand elles sont touchées. Le bonus peut être attrapé avec la barre, leur comportement peuvent être positif ou négatif. Pour plus d'informations sur les différents types de briques et bonus, se référer au chapitre suivant.

Pour lancer la balle, cliquez sur la touche « espace ». Pour déplacer la barre, utilisez la souris ou les flèches du clavier. La balle va rebondir dans la direction du bord de la barre qu'elle touche. Plus la balle va rebondir près du bord gauche de la barre, plus elle va repartir en haut à gauche., la même chose s'applique pour le coté droit. Si elle rebondit au milieu de la barre, la balle repartira vers le haut à la verticale.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles

- La réussite d'un niveau est récompensée de 300 points au joueur. Un niveau est réussi quand toutes les briques visibles et cassables sont détruites, ou si le bonus de niveau suivant est attrapé. Dans ce dernier cas, un score additionnel pour chaque brique détruite est remporté.
- Un score est remporté pour chaque brique détruite : plus petit est l'intervalle entre un coup et le suivant, plus grand est le score.
- Les bonus cachés dans les niveaux sont fixés, leur position, cependant, se fait au hasard.
- 30 points sont remportés pour tous les bonus attrapés.
- Le joueur perd une vie quand la balle tombe en bas du champ de jeu et que plus aucune balle se trouve sur le champ de jeu, ou quand le joueur attrape un bonus de perte de vie. Quand une vie est perdue, 1000 points est retiré au score.
- Les vies additionnelles peuvent être obtenues en attrapant des bonus de vie.
- La partie prend fin quand le joueur perd sa balle et qu'il ne lui reste plus aucune vies, ou quand tous les niveaux ont été remportés.

3.2 Types de briques

Brique simple

Les briques simples. Leurs apparences peuvent varier mais ont toutes le même type, c'est-à-dire qu'elles sont détruites quand la balle les touche, et elles peuvent contenir un bonus.

Brique incassable

Ces briques sont impossible à détruire à moins d'utiliser les balles en feu ou les balles indestructibles, ou une brique explosive à proximité qui la fera exploser. Ces briques n'ont pas besoin d'être détruites pour terminer le niveau.

Brique invisible

Cette brique n'est pas affichée au joueur. Quand elle est touchée pour la première fois, elle devient visible, et a le type de brique simple. Si elle est touchée par une balle en feu, ou une brique explosive à proximité d'elle, elle sera détruite dès qu'elle apparaîtra. Aussi longtemps qu'elle reste invisible, il n'est pas nécessaire de la détruire pour passer au niveau suivant.

Brique multiple

Cette brique a besoin d'être frappée trois fois avant de pouvoir être détruite, à moins qu'elle ne soit frappée par une balle en feu ou une balle indestructible, ou une brique explosive à proximité qui la fera exploser.

Brique explosive

Quand cette brique explose, les briques situées de part et d'autre seront aussi détruites, peu importe leur type.

3.3 Bonus

Bonus de score

Si ce bonus est attrapé, le joueur gagne le nombre de points indiqué sur ce bonus.

Bonus de vie

Donne au joueur une vie supplémentaire

Bonus de perte d'une vie

Le joueur perd toutes ses balles, sa barre et doit rejouer.

Bonus de barre agrandie

Agrandit la barre.

Bonus de barre réduite

Réduit la barre.

Bonus de balle double

Deux balles apparaissent.

Bonus de balle supplémentaire

Donne au joueur une balle supplémentaire collée à la barre, qui peut être lancée quand le joueur le souhaite.

Bonus de barre collante

Après avoir attrapé ce bonus, chaque fois que la balle touche la barre, celle-ci devient collante et garde la balle, ce qui permet au joueur de la relancer.

Bonus de brique explosive

Transforme toutes les briques en haut, en bas, à droite et à gauche en des briques explosives qui vont détruire les briques elles-mêmes. Ceci s'applique aussi aux briques cachées et incassables.

Bonus de balle en feu

Transforme toutes les balles en balles enflammées. Quand une balle en feu touche une brique, aussi bien les briques en haut, bas, gauche et droite sont détruites. Une balle en feu détruit tous les types de briques sans se soucier de leurs types.

Bonus de balle indestructible

Transforme toutes les balles en balles indestructibles. Une balle indestructible détruit toutes les briques qu'elle rencontre sur son parcours, sans considération de leurs types. Elle ne rebondit jamais sur celles-ci.

Bonus d'œil magique

Affiche toutes les briques cachées.

Bonus de baguette magique

Transforme toutes les briques multiples et incassables en de simples briques.

3.4 Stratégies et astuces

- Si possible, c'est généralement une bonne idée d'envoyer la balle au-dessus des briques, vous donnant une chance minime de perdre la balle. Quelque fois, vous avez besoin de faire un petit trou dans la couche de briques pour accomplir cette technique. Plus le trou est petit, plus la chance de voir revenir la balle est diminuée.

Manuel de KBreakout

- Quand vous attrapez un bonus de balle supplémentaire, il est judicieux de ne pas l'envoyer directement, mais de la conserver dans le cas où les autres balles sont perdus. Il est aussi judicieux de ne pas attraper un bonus de barre collante dans ce cas, vous forçant à lancer toutes vos balles.
- Quand vous recevez un bonus de niveau suivant, vous pouvez ne pas l'attraper si vous savez qu'il y a dans le niveau des bonus de vie supplémentaire.
- Dans les niveaux où il y a beaucoup de briques invisibles, il existe une manière de remporter le niveau sans avoir à les détruire toutes.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Le menu Jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche une boîte de dialogue contenant les meilleurs scores.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte le programme.

4.2 Le menu Configuration

Configuration → Configurer les raccourcis clavier...

Ouvre une boîte de dialogue où vous pouvez redéfinir tous les raccourcis clavier.

Configuration → Configurer KBreakout...

Ouvre une boîte de dialogue où vous pouvez choisir le thème graphique pour le jeu.

4.3 Le menu Aide

Aide → Manuel utilisateur de KBreakout (F1)

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de KBreakout (ce document).

Aide → Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans KBreakout ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → Rapport de bogue...

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → À propos de KBreakout

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → À propos de KDE

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

4.4 Raccourcis

Les raccourcis par défaut sont :

Feu	Espace
Pause / Résumé	P
Démarre une nouvelle partie	Ctrl+N
Affiche les meilleurs scores	Ctrl+H
Quitter	Ctrl+Q
Aide	F1
Qu'est-ce que c'est ?	Maj+F1

TABLE 4.1: Raccourcis

Chapitre 5

Remerciements et licence

KBreakout

Copyright du programme 2008 par Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Copyright de la documentation 2008 par Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Traduction française par Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).

Annexe A

Installation

A.1 Comment obtenir KBreakout

KBreakout fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

KBreakout se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

A.2 Compilation et Installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.