

# Manual do KBreakOut

Fela Winkelmolen  
Stephanie Whiting  
Tradução: José Pires



## Manual do KBreakOut

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Como Jogar</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões</b>	<b>8</b>
3.1	Regras . . . . .	8
3.2	Tipos de Tijolos . . . . .	8
3.3	Brindes . . . . .	9
3.4	Estratégias e Dicas . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Apresentação à Interface</b>	<b>11</b>
4.1	Opções do Menu . . . . .	11
4.2	Atalhos . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>13</b>

# Lista de Tabelas

4.1	Atalhos . . . . .	11
-----	-------------------	----

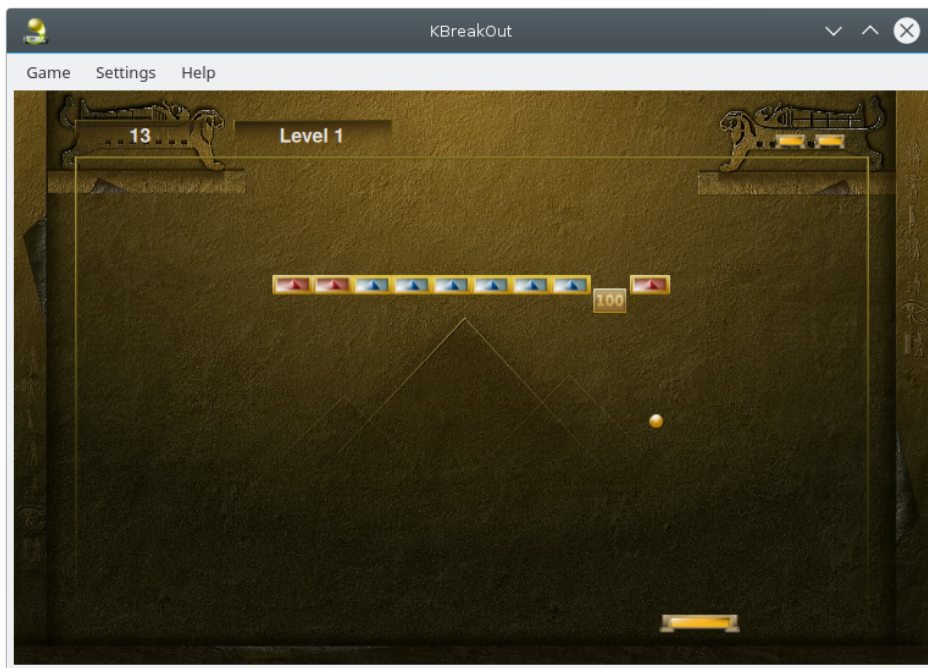
## **Resumo**

KBreakOut, um jogo do estilo do Breakout.

# Capítulo 1

## Introdução

O KBreakOut é um jogo semelhante ao Breakout.



O objectivo do jogo é destruir tantos tijolos quanto possível, sem perder a bola.

## Capítulo 2

# Como Jogar

É apresentado ao jogador um campo de jogo que contém uma determinada quantidade de tijolos. Uma bola percorre o ecrã, fazendo ricochete nas paredes superior e laterais. Quando atingir um tijolo, a bola ressalta e o tijolo é destruído. O jogador perde uma vida quando a bola atingir o fundo do campo. Para evitar que isto aconteça, o jogador dispõe de uma barra móvel para ressaltar a bola para cima, situando-se esta barra no fundo da janela. O intuito do jogo é progredir pelos níveis, destruindo todos os tijolos presentes em cada um, tentando obter um recorde.

Alguns tijolos têm um comportamento especial, ou poderão deixar cair um brinde quando forem atingidos. Os brindes podem ser apanhados com a barra, sendo o seu comportamento positivo ou negativo. Para mais informações sobre os diferentes tipos de tijolos e brindes, veja o capítulo seguinte.

Para disparar a bola, carregue em **Espaço**; para mover a barra, use o rato ou as teclas de cursores. A bola irá bater na direcção do lado da barra onde ressaltou: quanto mais bater perto do extremo esquerdo da barra, mais se deslocará em direcção à esquerda, aplicando-se o mesmo princípio para o lado direito; se ressaltar no meio da barra, irá ressaltar directamente em relação ao topo.

Se activar a opção **Disparar com o botão do rato** na janela de configuração, poderá carregar no botão esquerdo do rato para disparar. Se activar a opção, irá fazer com que o jogo capture o cursor do rato; coloque o jogo em pausa para voltar a ter o cursor de volta.

## Capítulo 3

# Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

### 3.1 Regras

- A passagem de um nível atribui 300 pontos ao jogador. Um nível é terminado quando todos os tijolos não-inquebráveis e visíveis forem destruídos ou, em alternativa, se apanhar o brinde de nível seguinte. No último caso, ganha uma pontuação adicional por cada tijolo restante.
- O jogador adquire pontos por cada tijolo destruído; a pontuação aumenta com a duração do período entre um choque da bola com um tijolo e o choque seguinte.
- Os brindes escondidos num dado nível são fixos; contudo, as suas posições são aleatórias.
- Ganhará 30 pontos por cada brinde recolhido.
- O jogador perde uma vida quando a bola atingir o fundo do campo e não existirem mais bolas em jogo, ou então quando apanhar um brinde de perda de vida. Ao perder uma vida, serão retirados 1 000 pontos da sua pontuação.
- Poderá ganhar mais vidas se apanhar o brinde de adição de vidas.
- O jogo termina quando o jogador perder a bola sem ter mais vidas extra; termina também quando tiver ganho todos os níveis.

### 3.2 Tipos de Tijolos

#### NOTA

As imagens dos tijolos abaixo são do tema predefinido do KBreakOut.



#### Tijolos Simples

Os tijolos simples, embora a sua aparência possa mudar, comportam-se todos da mesma forma, sendo destruídos quando forem atingidos pela bola, podendo também conter um brinde.





#### **Tijolo Inquebrável**

Nunca é destruído, a menos que seja atingido por uma bola em chamas ou imparável, ou ainda se for atingido um tijolo explosivo perto deste. Estes tijolos não precisam de ser destruídos para finalizar o nível.



#### **Tijolo Quebrável**

Os tijolos inquebráveis poderão mudar para normais com o [brinde da Varinha Mágica](#).



#### **Tijolo Escondido**

Este tijolo não aparece ao jogador no início. Quando for atingido pela primeira vez, ficará visível e tornar-se-á um tijolo simples. Se for atingido por uma bola em chamas ou por um tijolo explosivo, desaparecerá assim que surgir. Desde que permaneça escondido, não é necessário destruí-lo para passar ao nível seguinte.



#### **Tijolo Múltiplo**

Tem de ser atingido três vezes antes ser destruído, a menos que seja atingido por uma bola em chamas ou imparável, ou ainda se um tijolo explodir perto deste.



#### **Tijolo Explosivo**

Quando este tijolo for atingido, os tijolos acima, abaixo, à esquerda e à direita deste serão destruídos, independentemente do seu tipo.

### 3.3 Brindes

#### NOTA

As imagens dos brindes abaixo são do tema predefinido do KBreakOut.



#### **Brindes de Pontos**

Se forem recolhidos, atribuem ao jogador o número de pontos que vem escrito neles.



#### **Brinde de Adição de Vidas**

Dá ao jogador uma vida adicional.



#### **Brinde de Perda de Vidas**

Faz com que o jogador perca todas as bolas e reinicia a barra.



#### **Brinde de Aumento da Barra**

Alarga a barra.



#### **Brinde de Redução da Barra**

Encolhe a barra.



#### **Brinde de Divisão de Bolas**

Duplica as bolas.



#### **Brinde de Adição de Bolas**

Dá ao jogador uma bola extra colada à barra, a qual poderá ser disparada quando o jogador o desejar.



#### **Brinde de Barra Pegajosa**

Depois de apanhar este brinde, sempre que uma bola tocar na barra, ficará colada a esta, permitindo ao jogador disparar de novo.



#### **Brinde de Tijolos Mais Explosivos**

Faz com que todos os tijolos acima, abaixo, à direita e à esquerda dos tijolos explosivos estoirem por si só. Isto também se aplica aos tijolos escondidos e inquebráveis.



#### **Brinde de Bola em Chamas**

Transforma todas as bolas em bolas em chamas. Quando uma bola em chamas atingir um tijolo, também os tijolos por cima, por baixo, pela esquerda e pela direita serão destruídos. Uma bola em chamas destrói todos os tipos de tijolos, independentemente dos seus tipos.



#### **Brinde de Bola Imparável**

Transforma todas as bolas em bolas imparáveis. Uma bola imparável destrói todos os tijolos que apanhar pelo seu caminho, independentemente do seu tipo, nunca mais rebatendo com eles.



#### **Brinde de Olho Mágico**

Mostra todos os tijolos escondidos.



#### **Brinde de Varinha Mágica**

Transforma todos os tijolos múltiplos e inquebráveis em tijolos simples.



#### **Brinde de Aumento de Velocidade**

Aumenta a velocidade actual da bola em 30%.



#### **Brinde de Diminuição de Velocidade**

Diminui a velocidade actual da bola em 30%.



#### **Brinde de Nível Seguinte**

Abre imediatamente o acesso ao nível seguinte do jogo.

### **3.4 Estratégias e Dicas**

- Se possível, é normalmente uma boa ideia enviar a bola para cima dos tijolos, porque se o fizer terá menos hipóteses de perder a bola. Algumas vezes terá de fazer primeiro um pequeno buraco na camada de tijolos para conseguir este objectivo.
- Ao capturar o brinde para adição de bola, convém não dispará-la mas sim mantê-la, no caso de perder as outras bolas. Também se aconselha que não capture uma bola autocolante, se ocorrer o caso, dado que teria de disparar todas as bolas.
- Ao obter um brinde de nível seguinte, poderá não querer apanhá-lo para já, caso saiba que existem brindes de vidas extra neste nível.
- Nos níveis onde existirem bastantes tijolos escondidos, poderá existir uma forma de ganhar o nível sem ter de destruir a sua maioria.

## Capítulo 4

# Apresentação à Interface

### 4.1 Opções do Menu

**Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Inicia um novo jogo.

**Jogo → Pausa (P)**

Coloca o jogo em pausa e volta a prosseguir-lo.

**Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)**

Mostra uma janela que contém os Recordes.

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai do programa.

**Configuração → Modo de Ecrã Completo (Ctrl+Shift+F)**

Joga o KBreakOut a ocupar todo o ecrã. Só poderá sair deste módulo através da combinação de teclas respectiva.

Para além disso, o KBreakOut tem os itens de menu **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre o menu [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

### 4.2 Atalhos

Os atalhos predefinidos são:

Disparo	<b>Espaço</b>
Pausa/Continuação	<b>P</b>
Iniciar um novo jogo	<b>Ctrl+N</b>
Mostrar os Recordes	<b>Ctrl+H</b>
Sair	<b>Ctrl+Q</b>
Modo de Ecrã Completo	<b>Ctrl+Shift+F</b>
Ajuda	<b>F1</b>
O que é isto?	<b>Shift+F1</b>

Tabela 4.1: Atalhos

## Manual do KBreakOut

## Capítulo 5

# Créditos e Licença

KBreakOut

Programa com 'copyright' 2008 de Fela Winkelmolén [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Documentação com 'copyright' 2008 de Fela Winkelmolén [fela.kde@gmail.com](mailto:fela.kde@gmail.com)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).