Das Handbuch zu KBreakOut

Fela Winkelmolen
Stephanie Whiting
Deutsche Übersetzung: Ingo Malchow

Das Handbuch zu KBreakOut

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung **6**

2 Spielanleitung **7**

3 Spielregeln, Spielstrategien und Tipps **8**

3.1 Spielregeln 8

3.2 Steinarten 8

3.3 Geschenke 9

3.4 Spielstrategien und Tipps 10

4 Die Benutzeroberfläche **11**

4.1 Menüeinträge 11

4.2 Kurzbefehle 11

5 Danksagungen und Lizenz **13**

Tabellenverzeichnis

4.1 Kurzbefehle 12

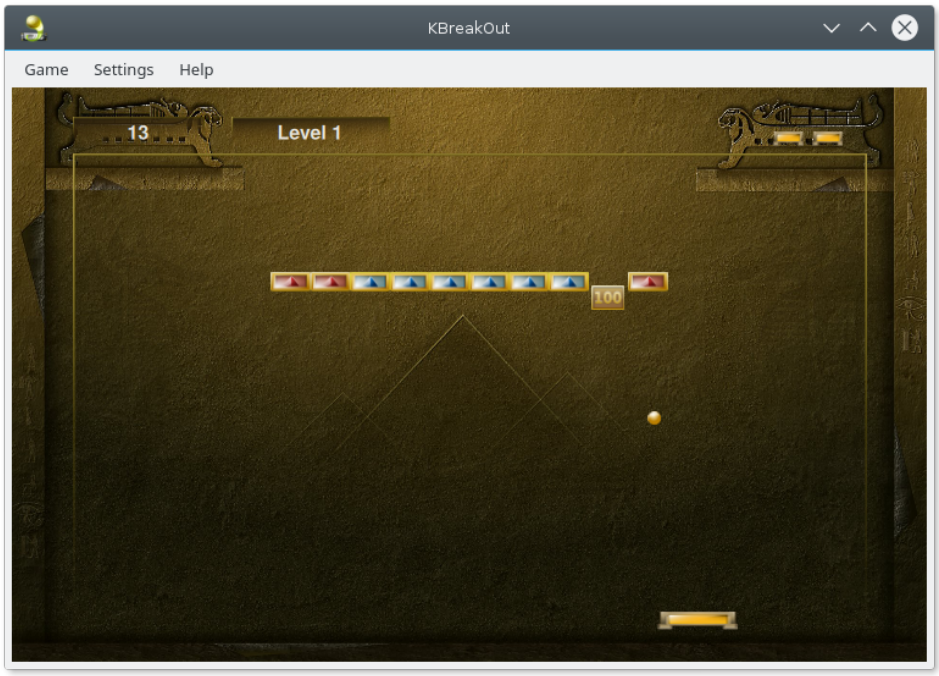
Zusammenfassung

KBreakOut, ein Breakout-ähnliches Spiel.

Kapitel 1

Einführung

KBreakOut ist ein Breakout-ähnliches Spiel.



Das Ziel des Spieles ist es, so viele Steine wie möglich zu zerstören, ohne den Ball zu verlieren.

Kapitel 2

Spielanleitung

Dem Spieler wird ein Spielfeld mit einer Anzahl an Steinen präsentiert. Ein Ball wandert über den Bildschirm, springt dabei aber von der oberen und den seitlichen Wänden ab. Wenn ein Stein getroffen wird, springt der Ball ab und der Stein ist zerstört. Der Spieler verliert ein Leben, wenn der Ball das untere Ende des Feldes berührt. Um das zu verhindern, muss der Spieler den Ball mithilfe einer beweglichen Leiste am unteren Rand zurückspringen lassen. Das Ziel des Spieles ist es, die Ebenen zu durchlaufen, indem alle Steine darin zerstört werden, und dabei noch einen hohen Punktestand zu erreichen.

Einige Steine haben ein spezielles Verhalten, oder es fällt ein Geschenk von ihnen herunter, sobald sie getroffen werden. Die Geschenke können mit der Leiste aufgefangen werden; ihr Verhalten kann entweder positiv oder negativ sein. Für weitere Informationen zu den verschiedenen Steinen und Geschenken lesen Sie das nächste Kapitel.

Um den Ball abzufeuern, drücken Sie die Leertaste; um die Leiste zu bewegen, verwenden Sie die Maus oder die Pfeiltasten. Der Ball springt in die Richtung der Seite der Leiste ab, an der sie getroffen wurde, und je mehr die Leiste auf der linken Seite getroffen wurde, desto mehr springt der Ball in Richtung links ab, das gleiche gilt für die rechte Seite; falls der Ball aber die Mitte der Leiste trifft, so springt er gerade nach oben ab.

Wenn Sie **Mit Mausklick abschießen** im Einrichtungsdialog aktivieren, können Sie mit der linken Maustaste feuern. Dann steht der Mauszeiger nur noch für KBreakout zur Verfügung. Sie müssen dann das Spiel anhalten, um den Mauszeiger wieder für alle Anwendungen verwenden zu können.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Eine Spielebene zu vollenden bedeutet 300 Punkte für den Spieler. Eine Spielebene ist bestanden, wenn alle zerstörbaren oder sichtbaren Steine zerstört sind, oder aber falls das „Nächste Spielebene"-Geschenk gefangen wurde. Im letzten Fall werden zusätzliche Punkte für jeden übriggebliebenen Stein vergeben.
- Es werden Punkte für jeden zerstörten Stein vergeben. Je kürzer die Zeit zwischen zwei verschiedenen Treffern, desto höher sind die Punkte.
- Die Geschenke, die in den einzelnen Spielebenen versteckt sind, sind immer gleich. Ihre Position ist jedoch zufällig.
- 30 Punkte werden für jedes gefangene Geschenk vergeben.
- Der Spieler verliert ein Leben, sobald der Ball das untere Ende des Feldes berührt und keine weiteren Bälle im Spiel sind, oder wenn der Spieler das „Verliere ein Leben"-Geschenk fängt. Beim Verlieren eines Lebens werden 1000 Punkte vom Punktestand abgezogen.
- Zusätzliche Leben können durch Fangen des „Schenke Leben"-Geschenkes erreicht werden.
- Das Spiel endet, wenn der Spieler den Ball verliert und keine zusätzlichen Leben mehr hat oder wenn alle Spielebenen bestanden wurden.

3.2 Steinarten

ANMERKUNG
Die Symbole für die folgenden Steine stammen aus dem Standarddesign von KBreakOut.

Gewöhnlicher Stein

Einfache Steine verhalten sich alle gleich, obwohl ihr Äußeres variieren kann.Sie werden bei einem Treffer mit dem Ball zerstört und können ein Geschenk enthalten.

Unzerstörbarer Stein

Wird niemals zerstört, außer durch einen brennenden oder unaufhaltbaren Ball, oder aber wenn ein explodierender Stein direkt daneben getroffen wird. Diese Steine müssen nicht zerstört werden, um die Spielebene zu gewinnen.

„Zerstörbarer Stein"-Geschenk

Mit dem „Zauberstab"-Geschenk können unzerstörbare Steine in zerstörbare Steine verwandelt werden.

Versteckter Stein

Dieser Stein wird dem Spieler zunächst nicht gezeigt. Wenn er das erste Mal getroffen wird, wird er sichtbar und zu einem gewöhnlichen Stein. Falls er durch einen brennenden Ball oder einen explodierenden Stein daneben getroffen wird, wird er zerstört, sobald er erscheint. Solange dieser Stein unsichtbar ist, ist es nicht nötig, ihn zu zerstören, um die Spielebene zu bestehen.

Mehrfach-Stein

Muss dreimal getroffen werden, bevor er zerstört wird – außer er wird durch einen brennenden oder unaufhaltbaren Ball getroffen, oder ein benachbarter explodierender Stein wird zerstört.

Explodierender Stein

Wenn dieser Stein getroffen wird, werden außerdem auch die Steine über, unter, links und rechts von ihm zerstört, egal, von welchem Typ sie sind.

3.3 Geschenke

> ANMERKUNG
> Die Symbole für die folgenden Geschenke stammen aus dem Standarddesign von KBreakOut.

„Punkte"-Geschenke

Wenn es gefangen wird, schenkt es dem Spieler die Anzahl Punkte, die darauf geschrieben sind.

„Schenke Leben"-Geschenk

Gibt dem Spieler ein zusätzliches Leben.

„Verliere Leben"-Geschenk

Veranlasst, dass der Spieler alle Bälle verliert und die Leiste zurückgesetzt wird.

„Vergrößere Leiste"-Geschenk

Vergrößert die Leiste.

„Verkleinere Leiste"-Geschenk

Verkleinert die Leiste.

„Teile Bälle"-Geschenk

Verdoppelt die Anzahl der Bälle.

„Füge Ball hinzu”-Geschenk

Verleiht dem Spieler einen Extra-Ball direkt auf der Leiste, der abgeschossen werden kann, wann immer der Spieler möchte.

„Klebrige Leiste”-Geschenk

Nachdem dieses Geschenk gefangen wird, verbleibt der Ball, sobald er die Leiste trifft, auf dieser, und erlaubt dem Spieler, ihn erneut abzuschießen.

„Mehr explodierende Steine”-Geschenk

Macht aus allen Steinen oberhalb, unterhalb, links und rechts von explodierenden Steinen selbst explodierende Steine. Das betrifft auch unsichtbare und unzerstörbare Steine.

„Brennender Ball”-Geschenk

Verwandelt alle Bälle in brennende Bälle. Wenn ein brennender Ball einen Stein trifft, werden auch die Steine oberhalb, unterhalb, links und rechts von dem getroffenen Stein zerstört. Ein brennender Ball zerstört alle Steine unabhängig von ihrem Typ.

„Nicht aufhaltbarer Ball”-Geschenk

Verwandelt alle Bälle in unaufhaltbare Bälle. Ein unaufhaltbarer Ball zerstört alle Steine auf seiner Bahn – egal welchen Typs – und wird auch nicht von ihnen zurückgeworfen.

„Magisches Auge”-Geschenk

Zeigt alle versteckten Steine.

„Zauberstab”-Geschenk

Verwandelt alle Mehrfach- und unzerstörbare Steine in einfache Steine.

„Geschwindigkeit erhöhen”-Geschenk

Erhöht die aktuelle Geschwindigkeit des Balls um 30 %.

„Geschwindigkeit verringern”-Geschenk

Verringert die aktuelle Geschwindigkeit um 30 %.

„Nächste Ebene”-Geschenk

Öffnet sofort die nächste Ebene des Spiels.

3.4 Spielstrategien und Tipps

- Falls möglich, ist es normalerweise eine gute Idee, den Ball über die Steine zu schicken; das verringert die Chance eines Ballverlustes. Es kann manchmal sein, dass Sie dafür erst ein kleines Loch in die Steinebene machen müssen. Je kleiner das Loch, desto kleiner ist die Chance, dass der Ball wieder runterkommt.
- Wenn sie das „Füge Ball hinzu”-Geschenk gefangen haben, ist es ratsam, diesen nicht sofort wieder abzuschießen, sondern ihn erst zu behalten, falls der andere Ball verloren geht. Außerdem ist es nicht ratsam in einem solchen Fall, das „Klebrige Leiste”-Geschenk zu fangen, da es Sie dazu bringen würde, alle Bälle gleichzeitig abfeuern zu müssen.
- Wenn das „Nächste Spielebene”-Geschenk erscheint, ist es nicht ratsam, dieses zu fangen, wenn Sie wissen, dass in der aktuellen Spielebene noch „Schenke Leben”-Geschenke sind.
- In Spielebenen mit vielen unsichtbaren Steinen ist möglich, die Spielebene zu bestehen, ohne die meisten von ihnen zu zerstören.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

Spiel → **Pause (P)**

Hält das aktuelle Spiel an oder setzt es fort.

Spiel → **Bestenliste anzeigen (Strg+H)**

Zeigt einen Dialog mit der Bestenliste.

Spiel → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet das Programm.

Ansicht → **Vollbildmodus (Strg+Umschalt+F)**

KBreakOut im Vollbildmodus spielen. Dieser Modus kann nur mit dem Kurzbefehl verlassen werden.

Zusätzlich hat KBreakOut die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs Einstellungen und Hilfe der KDE-Grundlagen.

4.2 Kurzbefehle

Folgende Tastenkürzel sind als Standard eingestellt:

Feuer	**Leertaste**
Pause/Weiterspielen	**P**
Ein neues Spiel starten	**Strg+N**
Bestenliste anzeigen	**Strg+H**
Beenden	**Strg+Q**
Vollbildmodus	**Strg+Umschalt+F**
Hilfe	**F1**

Was ist das?	**Umschalt**+**F1**

Tabelle 4.1: Kurzbefehle

Kapitel 5

Danksagungen und Lizenz

KBreakOut
Programm-Copyright 2008 Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Dokumentation-Copyright 2008 Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Übersetzung Ingo Malchow ingomalchow@googlemail.com

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der GNU Free Documentation License veröffentlicht.
Dieses Programm ist unter den Bedingungen der GNU General Public License veröffentlicht.