

KBreakout'i käsiraamat

**Fela Winkelmolen
Stephanie Whiting
Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



KBreakouti käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Kuidas mängida	7
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	8
3.1	Reeglid	8
3.2	Tellisetüübid	8
3.3	Kingitused	9
3.4	Strateegia ja nõuanded	10
4	Liidese tutvustus	11
4.1	Menüükirjed	11
4.2	Kiirklahvid	11
5	Autorid ja litsents	13
A	Paigaldamine	14
A.1	KBreakouti hankimine	14
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine	14

Tabelid

4.1	Kiirklahvid	11
-----	-----------------------	----

Kokkuvõte

KBreakout on Breakout'i moodi mäng.

Peatükk 1

Sissejuhatus

KBreakout on Breakout'i moodi mäng.

Mängu eesmärk on hävitada võimalikult palju telliseid ilma palli kaotamata.

Peatükk 2

Kuidas mängida

Mängija ees on mitut tellist sisaldav mänguväli. Pall liigub üle ekraani, põrgates lae ja külgliseinte vastu. Tellise tabamisel põrkab pall sellelt tagasi ja tellis hävib. Mängija kaotab elu, kui pall puudutab välja allserva. Selle vältimiseks on mängija käsutuses akna allosas liikuv latt, millelt pall saab tagasi üles põrgata. Mängu eesmärk on läbida võimalikult palju tasemeid, hävitades igal tasemel kõik tellised, ning saavutada sel moel võimalikult palju punkte.

Mõned kivid käituvad iseäralikult või lasevad tabamisel vabaks mõne allalangeva kingituse. Latt võib kingitused kinni püüda. Kingitused võivad mõjuda positiivselt või negatiivselt. Täpsemalt kõneleb eri tüüpi tellistest ja kinkidest järgmine peatükk.

Palli õhkupaiskamiseks vajuta tühikuklahvi, lati liigutamiseks kasuta hiirt või nooleklahve. Pall põrkab lati selle külge suunda, mida ta tabas: mida lähemale lati vasakule otsale tabamus oli, seda järsemalt see vasakule põrkab (sama parema otsa kohta). Kui pall tabab lati keskohta, põrkab ta otse üles.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Reeglid

- Taseme läbimine annab mängijale 300 punkti. Tase saab läbi, kui hävitatud on kõik purunevad ja nähtavad tellised või kui püütakse kinni järgmise taseme kingitus. Viimasel juhul saab lisapunkte iga allesjäänud tellise eest.
- Punkte saab iga hävitatud tellise eest ning mida väiksem on kahe tabamuse vahe, seda rohkem punkte saab.
- Igal tasemel on kindlad kingitused, kuid nende asukoht on juhuslik.
- Iga kinnipüütud kingituse eest saab 30 punkti.
- Mängija kaotab elu, kui pall tabab välja allserva ning mängus pole enam ühtegi palli või kui ta püüab kinni elukaotamise kingituse. Elu kaotamisel lahutatakse senisest tulemusest 1000 punkti.
- Lisaelusid saab hankida lisaelu kingitusi kinni püüdes.
- Mäng saab läbi, kui mängija kaotab palli ja tal pole enam ühtegi elu jäänud või kui kõik tase-
med on võidetud.

3.2 Tellisetüübid

MÄRKUS

Allpool näidatavad tellisepildid vastavad KBreakouti vaikimisi teemale.



Tavaline tellis

Kõige tavalisem tellis, mille välimus võib küll varieeruda, aga mis käitub alati ühtmoodi: pihta saades hävib. Võib sisaldada kingitust.



Purunematu tellis

Tellis, mis ei hävi kunagi, kui seda ei taba just põlev või peatumatu pall või kui tabamust ei saa selle kõrval asuv plahvatav tellis. Nende telliste hävitamine ei ole taseme võitmiseks vajalik.



Purustatav tellis

Purunematuid telliseid saab muuta purustatavaks [võlukepi kingitusega](#).



Peidetud tellis

Seda tellist algul mängijale ei näidata. See ilmub nähtavale alles esimese tabamuse järel ja muutub siis tavaliseks telliseks. Kui peidetud tellist tabab põlev pall või tabamuse saab selle kõrval asuv plahvatav tellis, hävib peidetud tellis kohe nähtavale ilmumisel. Kuni tellis on nähtamatu, ei ole seda vaja järgmisele tasemele jõudmiseks hävitada.



Mitmiktellis

Seda tellist tuleb tabada kolm korda, enne kui see hävib, kui seda ei taba just põlev või peatumatu pall või kui tabamust ei saa selle kõrval asuv plahvatav tellis.



Plahvatav tellis

Kui selline tellis saab tabamuse, hävivad ka selle kohal, all, vasakul ja paremal asuvad tellised sõltumata oma tüübist.

3.3 Kingitused

MÄRKUS

Allpool näidatavad kingitusepildid vastavad KBreakout'i vaikimisi teemale.



Punktikingitused

Kinnipüüdmisel annavad need mängijale pealekirjutatud arvu punkte.



Lisaelu kingitus

Annab mängijale lisaelu.



Elukaotamise kingitus

Kinnipüüdmisel kaotab mängija kõik pallid ja lati asukoht lähtestatakse.



Lati laiendamise kingitus

Laiendab latti.



Lati kahandamise kingitus

Kahandab latti.



Pallide topeldamise kingitus

Kahekordistab pallide arvu.



Lisapalli kingitus

Annab mängijale lisapalli, mis on kinnitatud lati külge ja mille mängija võib õhku paisata siis, kui ise soovib.



Kleepuva lati kingitus

Kinnipüüdmisel muutub latt kleepuvaks, nii et pall seda tabades jääb lati külge, mis võimaldab mängijal selle oma tahtmist mööda välja lasta.



Plahvatavate telliste paljundamise kingitus

Muudab kõik plahvatavate telliste kohal ja all ning neist vasakul ja paremal asuvad telliseid samuti plahvatavaks. See kehtib ka peidetud ja purunematute telliste kohta.



Põleva palli kingitus

Muudab kõik pallid põlevaks. Kui põlev pall tabab tellist, hävivad ka selle kohal ja all ning sellest vasakul ja paremal asuvad tellised. Põlev pall hävitab kõiki telliseid tüübist sõltumata.



Peatumatu palli kingitus

Muudab kõik pallid peatumatuks. Peatumatu pall hävitab kõik teele ette jäävad tellised tüübist sõltumata ega pörku neilt kunagi tagasi.



Salasilma kingitus

Näitab kõiki peidetud telliseid.



Võlukepi kingitus

Muudab kõik mitmik- ja purunematud tellised tavalisteks.



Kiiruse suurendamise kingitus

Suurendab palli kiirust 30% võrra.



Kiiruse vähendamise kingitus

Vähendab palli kiirust, jagades senise kiiruse 1,3-ga.



Järgmise taseme kingitus

Avab otsekohe mängu järgmise taseme.

3.4 Strateegia ja nõuanded

- Kui võimalik, tasuks alati saata pall telliste kohale, sest nii on võimalus seda kaotada väiksem. Mõnikord tuleb selleks kõigepealt tellisekihti avaus tekitada. Mida väiksem avaus, seda väiksem ka võimalus, et pall kiiresti tagasi tuleb.
- Lisapalli kingituse saamisel on enamasti mõttekas seda kohe mitte välja lasta, vaid jätta see vähemalt mõneks ajaks seisma, et selle abil vajaduse korral kompenseerida teiste pallide kaotust. Samuti on soovitatav sellisel juhul mitte kinni püüda kleepuva lati kingitust, sest see sunnib seejärel kõik pallid välja laskma.
- Järgmise taseme kingituse puhul ei pruugi seda kinni püüda, kui tead, et tasemel leidub ka lisaelude kingitusi.
- Tasemetel, kus leidub hulganisti peidetud telliseid, on päris mõttekas tase võita neid võimalikult vähe hävitades.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Paus (Esc)

Teeb mängus pausi või jätkab peatatud mängu.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Avab rekordeid näitava dialoogi.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab rakenduse töö.

Seadistused → Täisekraanirežiim (Ctrl+Shift+F)

Võimaldab mängida KBreakouti täisekraanirežiimis. Sellest režiimist saab väljuda ainult kiirklahviga.

Lisaks on KBreakoutil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

4.2 Kiirklahvid

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

Tulistamine	Tühikuklahv
Paus/jätkamine	Esc
Uue mängu alustamine	Ctrl+N
Rekordite näitamine	Ctrl+H
Väljumine	Ctrl+Q
Täisekraanirežiim	Ctrl+Shift+F
Abi	F1
Mis see on?	Shift+F1

Tabel 4.1: Kiirklahvid

KBreakouti käsiraamat

Peatükk 5

Autorid ja litsents

KBreakout

Rakenduse autoriõigus 2008: Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2008: Fela Winkelmolen fela.kde@gmail.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

A.1 KBreakout'i hankimine

KBreakout on osa KDE projektist <http://www.kde.org/>.

KBreakout asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/-kde/>.

A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KBreakout oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KBreakout baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KBreakout kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.