

Manual do KBreakOut

Fela Winkelmolen

Stephanie Whiting

Tradução: Luiz Fernando Ranghetti

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do KBreakOut

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como jogar	7
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	8
3.1	Regras	8
3.2	Tipos de tijolos	8
3.3	Presentes	9
3.4	Estratégias e dicas	10
4	Visão geral da interface	11
4.1	Itens dos menus	11
4.2	Atalhos	11
5	Créditos e Licença	13

Lista de Tabelas

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

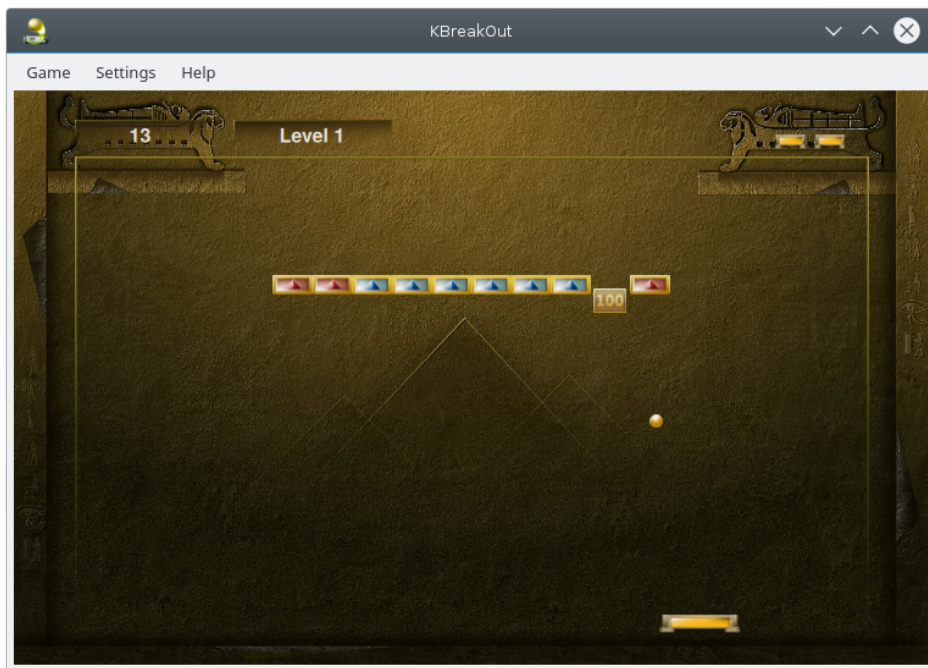
Resumo

KBreakOut, um jogo no estilo Breakout.

Capítulo 1

Introdução

KBreakOut é um jogo no estilo Breakout.



O objetivo do jogo é destruir o máximo de tijolos possível sem perder a bola.

Capítulo 2

Como jogar

O jogador é apresentado a um campo de jogo contendo um número de tijolos. Uma bola viaja pela tela, rebatendo nas paredes do topo e laterais. Quando um tijolo é atingido, a bola rebate e o tijolo é destruído. O jogador perde uma vida quando a bola toca a parte inferior do campo. Para prevenir isto, o jogador tem que usar uma barra deslizante, situada na parte inferior do campo, para rebater a bola pra cima. O propósito do jogo é progredir através dos níveis destruindo todos os tijolos presente em cada nível e tentar fazer um recorde.

Alguns tijolos têm um comportamento especial ou podem deixar algum presente quando tocados. Os presentes podem ser pegos com a barra, seu comportamento pode ser positivo ou negativo. Para obter mais informações sobre os tipos diferentes de tijolos veja o próximo capítulo.

Para atirar a bola pressione a barra de espaço, para mover a barra use o mouse ou as setas do teclado. A bola rebaterá na direção do lado da barra que foi tocada, o mais próximo do canto esquerdo da barra a bola tocar, mais longe da esquerda a bola irá rebater, o mesmo vale para o lado direito; se ela bater no meio da barra, a bola rebaterá direto para o topo.

Se ativar a opção **Atirar com o clique do mouse** a partir da caixa de diálogo de configurações, será possível atirar clicando no botão esquerdo do mouse do mouse. Ativar a opção a seguir fará o jogo capturar o ponteiro do mouse. Pause o jogo para recuperar o ponteiro.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras

- Passar um nível dá ao jogador 300 pontos. Um nível é passado quando todos os tijolos quebráveis e visíveis forem destruídos ou alternativamente se o presente de próximo nível for pego. No último caso uma pontuação adicional para cada tijolo restante é obtida.
- Uma pontuação é obtida para cada tijolo destruído, quanto menor o tempo entre uma batida no tijolo e outra, maior é a pontuação.
- Os presentes escondidos num dado nível são fixos, sua posição no entanto é aleatória.
- 30 pontos são obtidos para cada presente pego.
- O jogador perde uma vida quando a bola tocar o canto inferior do campo e não existir outras bolas em jogo ou quando o jogador pegar um presente que perde uma vida. Quando se perde uma vida, 1000 pontos são descontados da pontuação.
- Vidas adicionais são obtidas pegando o presente de vida adicional.
- O jogo terminal quando o jogador perde a bola quando não tiver mais nenhuma vida adicional ou quando todos os níveis forem ganhos.

3.2 Tipos de tijolos

NOTA

As imagens de tijolos abaixo são do tema padrão do KBreakOut.



Tijolo plano

Tijolos simples, enquanto a aparência pode variar, todos têm o mesmo comportamento, eles são destruídos quando tocados pela bola e podem conter presentes.



Tijolo inquebrável

Nunca são destruídos a menos que tocados por uma bola flamejante, uma bola que não para ou se um tijolo explosivo estiver perto e for tocado. Estes tijolos não são necessitam serem destruídos para se ganhar o nível.



Tijolo quebrável

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



Tijolo oculto

Este tijolo não é inicialmente exibido ao jogador. Quando tocado pela primeira vez ele se torna visível e se torna um tijolo plano. Se for tocado por uma bola flamejante ou um tijolo explosivo estiver perto e for tocado ele é destruído assim que se tornar visível. Enquanto ele estiver escondido, não necessita ser destruído para ir ao próximo nível.



Tijolo múltiplo

Necessita ser tocado três vezes antes de ser destruído, ao menos que seja tocado por uma bola flamejante, uma bola que não para ou um tijolo explosivo estiver perto for tocado.



Tijolo explosivo

Quando este tijolo for tocado, os tijolos acima, abaixo, a esquerda e a direita são também destruídos, independente do seu tipo.

3.3 Presentes

NOTA

As imagens de presentes abaixo são do tema padrão do KBreakOut.



Presentes de ponto

Se pegos, o jogador obtém o número de pontos escritos nele.



Presente de vida adicional

Dá ao jogador uma vida adicional.



Presente de perda de vida

Faz o jogador perder todas as bolas e reinicia a barra.



Presente que aumenta a barra

Aumenta a barra.



Presente que diminui a barra

Diminui a barra.



Presente que divide a bola

Dobra o número de bolas.



Presente que adiciona bolas

Dá ao jogador uma bola extra anexada a barra, que pode ser atirada quando o jogador quiser.



Presente de barra aderente

Após pegar este presente, toda vez que uma bola tocar a barra ela permanece aderida a barra, permitindo ao jogador atirá-la novamente.



Presente de mais tijolos explosivos

Faz todos os tijolos acima, abaixo, a esquerda e a direita de tijolos explosivos virarem tijolos explosivos. Isto também se aplica a tijolos escondidos e inquebráveis.



Presente de bola flamejante

Transforma todas as bolas em bolas flamejantes. Quando uma bola flamejante toca um tijolo, os tijolos acima, abaixo, a esquerda e a direita também são destruídos. Uma bola flamejante destrói todos os tipos de tijolos independente de seu tipo.



Presente de bola que não para

Transforma todas as bolas em bolas que não param. Uma bola que não para destrói todos os tijolos que encontra no seu caminho, independente do tipo e nunca rebate neles.



Presente do olho mágico

Exibe todos os tijolos escondidos.



Presente de varinha mágica

Transforma todos os tijolos múltiplos e inquebráveis em tijolos simples.



Presente de aumento de velocidade

Aumenta a velocidade bola em 30% da velocidade atual.



Presente de diminuição de velocidade

Reduz a velocidade bola com a divisão da velocidade atual por 1,3.



Presente de próximo nível

Abre imediatamente o acesso ao próximo nível do jogo.

3.4 Estratégias e dicas

- Se possível, geralmente é uma boa ideia mandar a bola acima dos tijolos, fazendo isso você terá uma pequena chance de perder a bola. Algumas vezes você precisa primeiro fazer um pequeno buraco na camada de tijolos para conseguir isto. Quanto menor o buraco, menor a chance da bola voltar pra baixo.
- Quando pegar o presente de bola adicional, é prudente não atirá-la imediatamente, mas sim mantê-la, no caso de outras bolas serem perdidas. Também é aconselhável não pegar um presente de barra aderente neste caso, pois fazendo isto você é forçado a atirar todas as bolas.
- Quando receber um presente de próximo nível você pode não querer pegá-lo se você souber que existem presentes de vida adicional no nível.
- Em níveis que houverem vários tijolos escondidos, pode existir um jeito de ganhar o nível sem ter que destruir a maioria deles.

Capítulo 4

Visão geral da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Pausar (P)

Pausa ou prossegue com o jogo atual.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Exibe um diálogo contendo os recordes.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Configurações → Modo de tela inteira (Ctrl+Shift+F)

Joga o KBreakOut no modo em tela inteira. Só é possível sair deste modo com o uso da tecla de atalho.

O KBreakOut possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Atalhos

Os atalhos padrão são:

Atirar	Tecla espaço
Pausar/reiniciar	P
Inicia um novo jogo	Ctrl+N
Exibir recordes	Ctrl+H
Sair	Ctrl+Q
Modo de tela inteira	Ctrl+Shift+F
Ajuda	F1
O que é isto?	Shift+F1

Tabela 4.1: Atalhos

Manual do KBreakOut

Capítulo 5

Créditos e Licença

KBreakOut

Direitos autorais do programa 2008 por Fela Winkelmolén fela.kde@gmail.com

Direitos autorais da documentação 2008 por Fela Winkelmolén fela.kde@gmail.com

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org e André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.org

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).