



山崎マイケルの作品

Twitter: @TrekkerTokyo

YouTube: @kietero

©2023 発生

説明・案内書

Windows 版

ゲームについて

この作品はスティーブ・ウォズニアックさん（元アップル・ATARI）に作られた「BREAKOUT」のクローンです。「BREAKOUT」と同じゲームではなく、同じく簡単でわくわくな1970年代からコンセプトが遊べます。日本に有名なクローンは台東に作られた「ARKANOID」でした。このバージョンはそんなに複雑じゃなくて、基本的な「BREAKOUT」と同じくお楽しみください。

ゲームを起動方法

‘BrickBreaker.exe’ をダブルクリックしたり、コマンドプロンプト又はパワーシェルで入力したり、それにショートカットを作ったりするとゲームを起動可です。

ゲームの遊び方

起動してから、題名スクリーンが出ます。

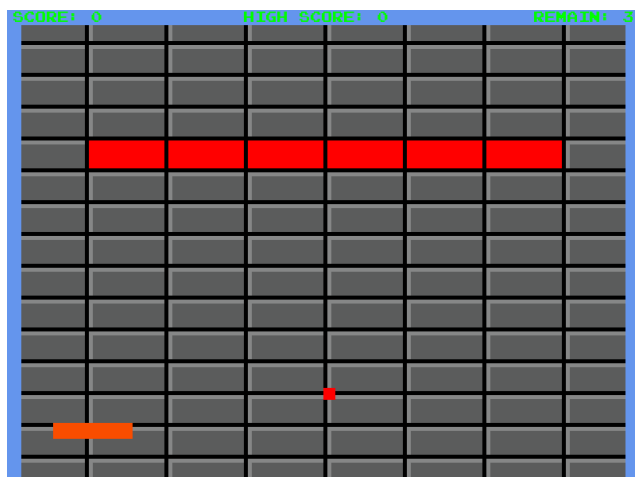


注意：ゲームが起動してから、キーボードのESCキー又はウィンドウのX（上の右側）をクリックするとアプリが閉まります。いつでも閉まる可能です。

このスクリーンで最近の最高スコアを確認可です。ベースは0点ですが、ゲームオーバーにすると設定可です。自

動的にスコアはデータベースに登録します。

ゲームスタートのため、スペースバーを押してください。



ゲームがスタートしてから、キーボードの【←】、【→】、【A】、【D】を押すとパドルが左右にお動かれます。ボードをクリアするため、上のブロックを減ぼさなければなりません。全部のブロックが消えたら、レベルクリアになります。

もしボールはパドルの下に下がれば、残りライフ（REMAIN）は1回抜けます。自動的にリスタートしますので早めにボールをゲットした方が良いでしょう。もし残りライフがなければ、ゲームオーバーになります。

毎ブロックは自分の色があります。全部の色はヒット数とポイント数があります。ブロックは傷がありましたら、色が変わります。下記は色と数字の説明です。

- 赤-1 ヒット, 25 点
- オレンジ-2 ヒット, 50 点
- 緑-3 ヒット, 75 点
- 紫-4 ヒット, 100 点
- 茶色-8 ヒット, 500 点
- グレー-10 ヒット, 1000 点

注意：ボールがボードの上にヒットするとスピードアップします。パドルの「秘密のスポット」が見つければ、スピードリセット及びストレート上に送れます。

これはゲームオーバースクリーンです。運がなくなりましたら、ここに来て最高スコアを見えます。ENTERキーを押すと、題名スクリーンに戻れます。同時に当たったスコアも登録します。当たったスコアは新しい最高スコアになる可能性があります。そうすると、倒すまで、ずっと最高スコアが見えます。



いつでもにゲームが閉まれますが、途中で閉まったら当たったスコアが未登録及び最高スコアが未設定になります。

ヒント

もし「high_scores_registry.db」のファイルを削除すると最高スコアがリセットできます。次回ゲームを起動する時に、「high_scores_registry.db」が自動的に再作成します。

ゲームフォルダーのコンテンツは下記に説明します。

- BrickBreaker.exe – ゲームファイル
- README-E.pdf – 説明書の英語版
- README-J.pdf – この説明書

- `high_scores_registry.db` – スコアのデータベース。なければ、最初に起動の時に作成します
- `fonts` フォルダー - ゲームが使っているフォント
 - `arcade_font.ttf` – このフォントは別人の物です。販売不可です。

左 **SHIFT** を押しながらスピードアップします。早く対応できる為です。ちなみに、押さないとベーススピードの設定します。

サポート

お問い合わせなどがありましたら、お気軽に下記のリンクでご連絡ください。英語・日本語でも構いません。

github.com/TokyoGaijin/BrickBreaker/issues

ソースコードについて

GitHub のリポジトリにコードがあります。是非ご自由にダウンロードしたら変更したりする事にしてください。このゲームは **Python** と **PyGame** のモジュールで作成しました。**Colorswatch.py** のカスタムのモジュールも使っています。これは私の個人的なモジュールです。簡単に色を設定で使うことができます。案内コマンドもありますが、一番簡単な理解方でしたらコードを読んだ方が早いとおみます。是非ご自由にご覧ください。

法律説明

コードはオープンソースです。自由にダウンロードしたり、変わったりする事が可能という意味です。ところが、販売のために使用の場合に、下記の事を行わなければなりません。

- 「arcade_font.ttf」を削除要の事です。他の使用可能フォントを使ってください。
 - 違うフォントを「arcade_font.ttf」に名変又はコードの中にフォントが変更もできます。
- 変更の説明、ライセンスのリンク、及び私に帰属する事が必要です。帰属の時に、私は支持させていない事も説明してください。
- 新しいバージョンは同じライセンスを使用要です。

ライセンスは [表示 - 継承 4.0 国際 \(CC BY-SA 4.0\)](#) という事です。

[ライセンスの詳しい説明](#)

