

BRICK BREAKER

Manual do Usuário

Índice

1	História	4
2	O Jogo	5
2.1	Níveis	5
3	ScreenShots	6

OLÁ!

Esse jogo foi desenvolvido por Hélio Assakura para a matéria de Computação Móvel do Instituto de Matemática e Estatística da USP.

1 História

Breakout (ou Brick Breaker) é um dos gêneros clássicos do modo arcade, como Pong, Tetris, Pacman, Galaga. O gênero de Breakout é uma sub-classe do modelo bat-and-ball , introduzido com o Tennis da Magnavox Odyssey e Pong do Atari . O nome do gênero vem da dinâmica do jogo: o jogador controla um bloco (ou pá) que atinge uma bola e a rebate contra a pá do oponente ou contra obstáculos específicos do jogo.

Jogos do estilo Breakout são caracterizados pela adição de uma parede de tijolos ou objetos semelhantes, que os jogadores quebram aos poucos com a bola. Desde o lançamento do jogo original de arcade Breakout, em 1976, (Plataforma Atari), têm surgido muitos clones e atualizações para vários tipos de plataformas. A profusão e notabilidade de muitos jogos tem sido suficiente para que eles também sejam referidos por alguns como um gênero em seu próprio meio.

A categoria dos clones de Breakout como um gênero tem se estabelecido mais levemente no Japão do que na América do Norte. Block kuzushi (literalmente destruição de blocos) é o nome dado para estes games no Japão, enquanto Casse Briques (literalmente “quebra tijolos”) é o nome dado na França para estes jogos. Uma série desses jogos foram lançados no Japão, com o título Block Kuzushi , incluindo membros da D3 Publisher’s Simple Series e o sistema Color TV Game da Nintendo. No mundo mobile, o gênero do Breakout se tornou uma referência em particular nos aparelhos Blackberry , com o jogo Brick Breaker. Esse jogo tem um clã de seguidores composto de jogadores profissionais que tentam atingir altas pontuações. O vício pelo jogo foi destacado pela The Vancouver Sun : “Há dezenas de fóruns, grupos de apoio e até uma página no Facebook Brick Breaker Addiction , com cônjuges que se queixam de companheiros viciados”.

2 O Jogo

1. A tela corresponde a uma sala retangular
 - Todos os lados do retângulo têm paredes, exceto a parte inferior.
2. Na parte inferior da sala, tem uma pá, que pode se mover apenas horizontalmente
3. A pá pode ser controlada usando uma dessas opções:
 - **drag** : o usuário arrasta a pá até a posição desejada;
 - **final touch** : o usuário toca na posição final da pá.
4. O jogo possui 3 níveis possíveis, variando a velocidade da bola, o tamanho da pá e a quantidade e numero de toques para destruir os blocos.
5. A bola é lançada da pá no início do jogo e quica nas paredes, na pá ou nos tijolos:
 - O lançamento da bola acontece quando o jogador toca na tela;
 - Quando a bola é lançada, ela passa a se mover diagonalmente a partir de algum lugar na tela;
 - Os tijolos são destruídos ao serem tocados pela bola determinadas vezes (dependendo da sua **armor**). Quanto mais escuro o tijolo for, mais toques são necessários, ficando mais claro a cada toque. Dependendo do nível escolhido, haverá tijolos indestrutíveis. Ao atingir um tijolo "quebrável", o jogador ganhará 100 pontos.
 - Se a bola tocar na parte inferior do quarto (onde não tem paredes), o jogador terá morrido. Ele pode morrer quantas vezes for necessário, até destruir todos os blocos.
6. O jogo acaba quando todos os blocos "quebráveis" forem quebrados.
7. Ao final do jogo, será mostrado o número de mortes e a pontuação do jogador.
8. Para sair de cada tela, basta apertar o **back** do celular.
9. As fases são criadas aleatoriamente, mudando de acordo com o nível escolhido.

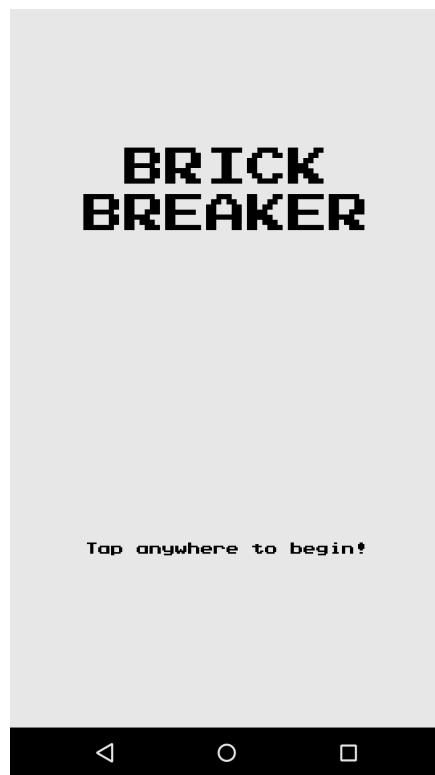
2.1 Níveis

- [Nível 1]: Nível mais fácil do jogo. São criados 10x10 blocos, de **armor** até 2. A bola tem velocidade baixa e a pá é bem grande.

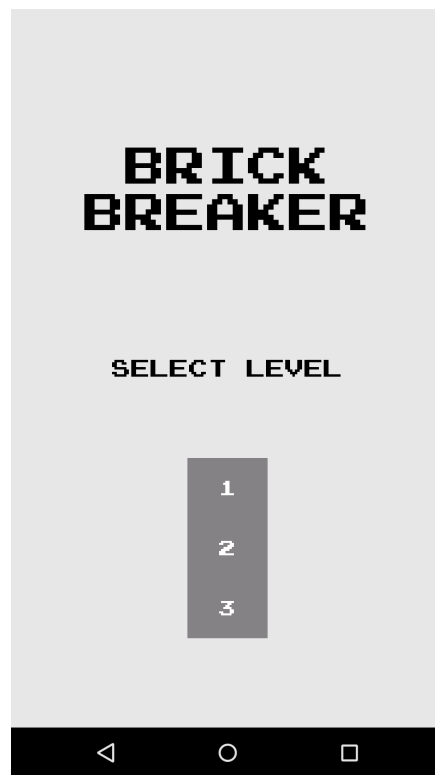
[**Nível 2**]: Nível intermediário do jogo. São criados 10x20 blocos, de **armor** até 6. A bola tem velocidade alta e a pá tem tamanho padrão. Aqui as mortes podem começar a aparecer.

[**Nível 3**]: Nível difícil do jogo. São criados 10x20 blocos de **armor** até 12. Também são criados blocos **indestrutíveis**. A velocidade da bola é muito alta, e a pá é pequena. Dificilmente é completado sem nenhuma morte.

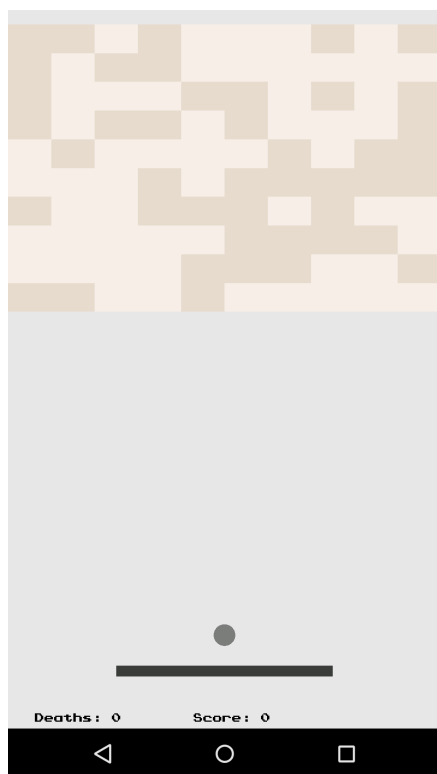
3 ScreenShots



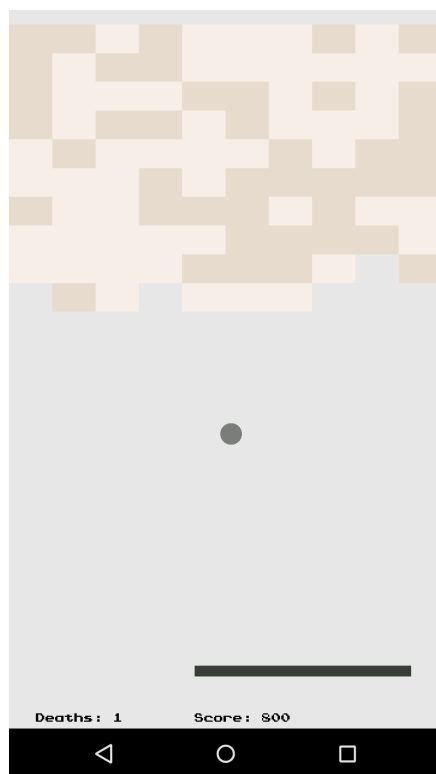
(a) Tela de início



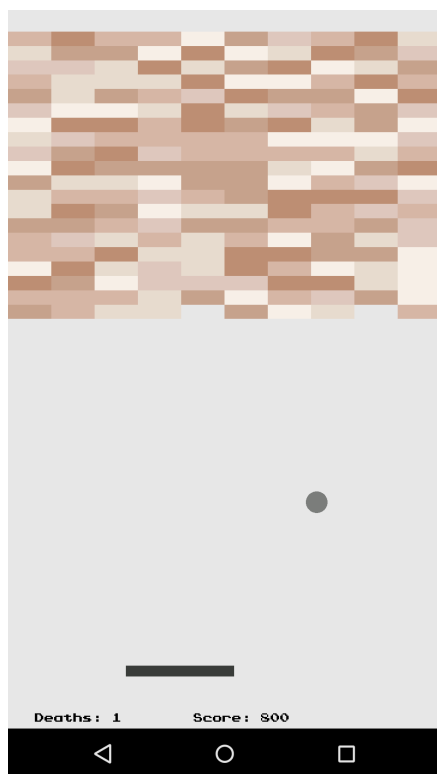
(b) Seleção de nível



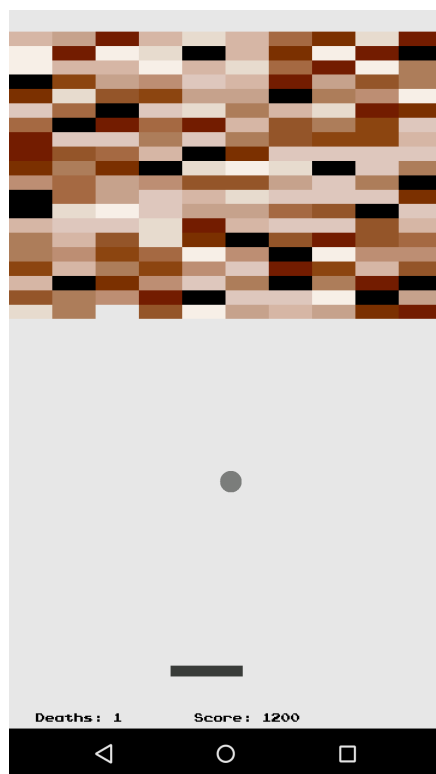
(a) Level 1



(b) Level 1 em movimento



(a) Level 2



(b) Level 3

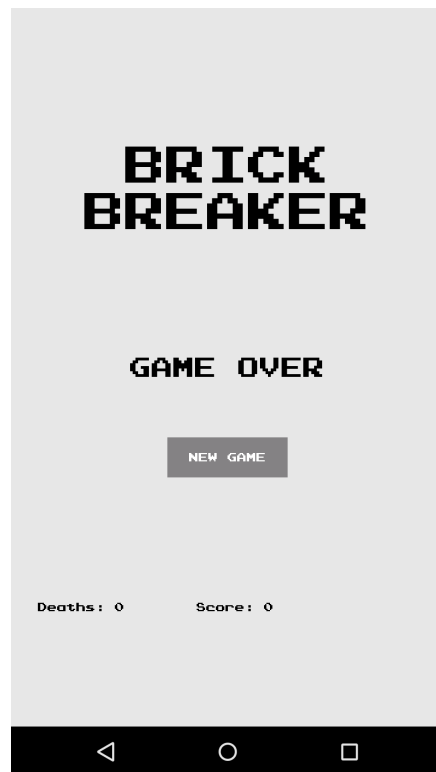


Figura 4: Tela Game Over