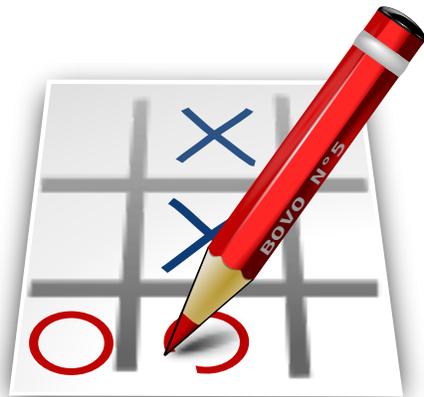


O Manual do Bovo

Aron Bostrom
Eugene Trounev
Tradução: José Pires



O Manual do Bovo

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões	8
3.1	Regras do Jogo	8
3.2	Sugestões do Jogo	8
4	Apresentação à Interface	10
4.1	Opções do Menu	10
5	Perguntas mais frequentes	11
6	Créditos e Licença	12

Resumo

Esta documentação descreve o jogo Bovo na versão 1.1

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Tabuleiro, Arcada

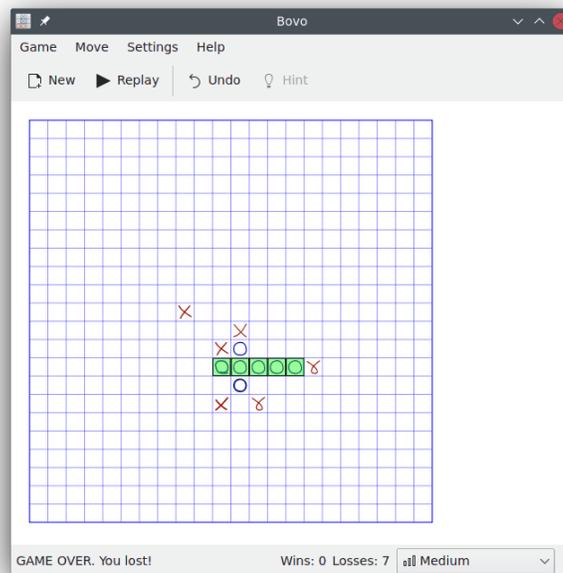
NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:
Dois

O Bovo é um jogo do tipo do Gomoku (do Japonês *gomoku narabe* lit. "cinco pontos") para dois jogadores, onde os adversários alternam na colocação das suas marcas respectivas no tabuleiro. O objectivo deste jogo é ligar cinco das suas peças numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal.

NOTA:
Também conhecido como: Ligar Cinco, Cinco-em-Linha, X e O, Bolas e Cruzes

Capítulo 2

Como jogar



OBJECTIVO:

Ligue 5 peças suas numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal.

Da primeira vez que o Bovo é iniciado, é lançado no modo de demonstração, onde dois jogadores de IA batalham um contra o outro. Poderá sempre iniciar um jogo novo com o botão **Novo** da barra de ferramentas, a opção do menu **Jogo** → **Novo** ou com o atalho de teclado predefinido **Ctrl+N**.

NOTA:

Dado que o primeiro jogador tem sempre vantagem sobre o segundo, o Bovo irá alternar os jogadores, trocando-os em cada jogo novo.

Se for o primeiro jogador - comece o jogo colocando a sua marca em qualquer ponto do campo de jogo. Se for o segundo jogador, espere até que o primeiro jogador acabe de colocar a sua marca

O Manual do Bovo

e depois faça você o mesmo. Poderá colocar a sua marca em qualquer quadrado do campo, a menos que já esteja ocupado por uma outra marca do jogo (seja sua ou do seu adversário).

Tem de colocar as suas peças de uma forma que impeça o seu adversário de ligar cinco marcas numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal. Ao mesmo tempo, terá também de tentar ligar cinco marcas suas numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal. Quem conseguir este feito em primeiro lugar - ganha o jogo.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Regras do Jogo

- Os jogadores aproveitam os seus turnos para colocar as suas marcas respectivas no campo de jogo.
- Um jogador não poderá mexer a sua marca já colocada ou colocar a sua marca sobre outra.
- Os jogadores não podem ceder as suas jogadas.
- O jogador que atingir cinco marcas ligadas numa linha recta (vertical, horizontal ou diagonal) ganha o jogo.

3.2 Sugestões do Jogo

- Quando o Bovo é iniciado, este precisa de ser dimensionado. Ajuste a janela do jogo para o tamanho desejado, pelo que o Bovo irá aumentando a área de jogo.
- Da primeira vez que o Bovo é iniciado, é lançado no modo de demonstração, onde dois jogadores de IA batalham um com o outro.
- Quando sai do Bovo antes de o jogo terminar, o jogo activo é gravado automaticamente. Se o Bovo detectar um jogo gravado automaticamente no arranque, este é repostado. Caso contrário, o Bovo lança um modo de demonstração.
- Poderá sempre iniciar um jogo novo com o botão **Novo** da barra de ferramentas, a opção do menu **Jogo** → **Novo** ou com o atalho de teclado predefinido **Ctrl+N**.
- Se for iniciado um jogo novo quando já está um activo, então irá contar como perda.
- A modificação da dificuldade poderá ser feita com a lista **Dificuldade** do lado direito da barra de estado ou na opção do menu **Configuração** → **Dificuldade**.
- O efeito de modificar a dificuldade toma lugar imediatamente.
- Poderá alterar o tema do Bovo na opção do menu **Configuração** → **Tema**. O tema irá mudar então imediatamente.
- A animação poderá ser activada ou desactivada como desejar na opção do menu **Configuração** → **Animação**.

O Manual do Bovo

- Se tiver descoberto que fez uma jogada muito má, terá a possibilidade de anular a sua última jogada na barra de ferramentas, no menu ou com o atalho de teclado predefinido **Ctrl+Z**.
Poderá continuar a anular jogadas até atingir o início do jogo.
- Se não souber qual a jogada a efectuar, poderá obter uma sugestão do computador com o botão **Dica**. A peça do jogo sugerida pela IA do Bovo irá então piscar durante um período de tempo breve.
- Quando um jogo terminar, fica activa a opção de **Repetição**, a qual irá iniciar uma repetição do último jogo.

Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 Opções do Menu

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Repetir

Repete o último jogo.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Se seleccionar este item, irá terminar o seu jogo actual e sair do Bovo.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última jogada que fez.

Mover → Dica (H)

Apresenta uma sugestão do computador com o botão **Dica**. A peça do jogo sugerida pela IA do Bovo irá então piscar durante um período de tempo breve.

Configuração → Tema

Escolha um dos temas **Scribble**, **Alto Contraste**, **Espacial** ou **Gomoku** para o jogo.

Configuração → Animação

Activa ou desactiva as animações.

Configuração → Dificuldade

Escolha a dificuldade do jogo, entre vários níveis do **Extremamente Fácil** até ao **Impossível**.

Para além disso, o Bovo tem os itens de menu **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre o menu [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*
Sim. Para alterar o visual do Bovo, pode usar a opção do **Configuração** → **Tema**.
2. *Posso usar o teclado para jogar neste jogo?*
Não. O jogo Bovo não pode ser jogado com o teclado.
3. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*
Não. Não existe uma funcionalidade para 'Gravar' no Bovo, mas o Bovo retoma o último jogo não terminado no arranque.
4. *Onde aparecem os recordes?*
O Bovo não tem esta funcionalidade.

Capítulo 6

Créditos e Licença

Bovo

Programa com 'copyright' 2002, 2007 de Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Documentação com 'copyright' 2007 de Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).