

# **O Manual do KAtomic**

**Dirk Doerflinger  
Eugene Trounev  
Revisão: Mike McBride  
Tradução: José Pires**



## O Manual do KAtomic

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Como Jogar</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões</b>	<b>8</b>
3.1	Regras do Jogo . . . . .	8
3.2	Estratégias e Dicas . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Apresentação à Interface</b>	<b>9</b>
4.1	Opções do Menu . . . . .	9
4.2	Atalhos de Teclado por Omissão . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Perguntas mais frequentes</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>12</b>

# Lista de Tabelas

4.1	Atalhos . . . . .	10
-----	-------------------	----

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KAtomic na versão 4.0

# Capítulo 1

## Introdução

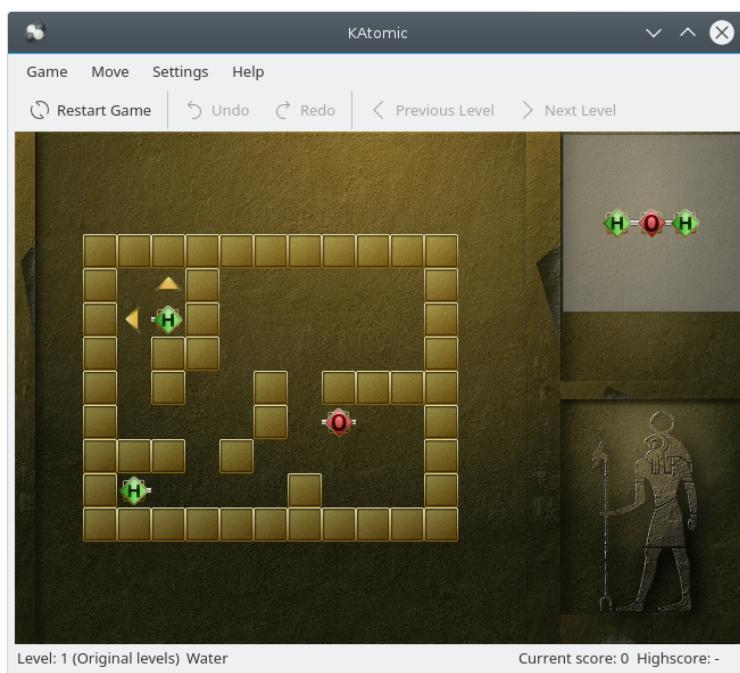
TIPO DE JOGO:  
Lógica, Arcada

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:  
Um

O KAtomic tanto é divertido como educativo, baseando-se na geometria molecular. Aplica uma aparência simplista a duas dimensões dos diferentes elementos químicos. Os elementos estão separados por átomos e estão espalhados em toda a área de jogo. O jogador tem o objectivo de reunir a molécula, completando o nível actual deste modo e passando para o seguinte.

## Capítulo 2

# Como Jogar



**OBJECTIVO:**

Reúna as moléculas dos átomos que as compõem, deslizando-as em conjunto.

O KAtomic irá carregar o nível um logo que inicie o jogo, podendo começar logo a jogar. Para ver como é a molécula que está a juntar, dê uma vista de olhos no canto superior direito. Para jogador, carregue num átomo. Irá ver setas verdes a apontar nas direcções que o átomo poderá tomar. Para mover o átomo, carregue na seta desejada. Quando um átomo se começa a mover, não irá parar até que atinja outro átomo ou uma parede, pelo que convém ter a certeza do que deseja fazer na jogada seguinte. Poderá reunir a sua molécula sempre que o desejar no tabuleiro de jogo, mas alguns locais são mais fáceis de aceder que outros. Quando a molécula estiver reunida, poderá passar para o nível seguinte.

## Capítulo 3

# Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

### 3.1 Regras do Jogo

- As peças do jogo só se podem mover numa direcção de cada vez.
- Logo que um átomo se comece a mexer, não irá parar até que encontre uma parede ou outra peça.
- A única forma de passar para o nível seguinte é completar o actual. Logo que um jogador termina um certo nível, passa automaticamente para o seguinte, 'descobrimo-o' deste modo.
- O jogador só poderá mudar entre os níveis a descoberto.
- A evolução do jogo é automaticamente gravada sempre que se atingir um nível adjacente e será carregada de novo quando a aplicação for iniciada.

### 3.2 Estratégias e Dicas

- Reveja sempre a molécula completa, usando o ecrã de referência, antes de fazer qualquer movimento.
- Depois, estude o campo de jogo e planeie as suas jogadas. Lembre-se que, quando uma peça é movida, não é possível devolvê-la à sua posição original.
- Pense sempre as suas jogadas e tente visualizar a trajectória que a peça irá seguir, logo que carregar numa seta de direcção.
- Ao usar o teclado para mover as peças, certifique-se que é seleccionada uma peça exacta. Se for marcado um átomo errado como seleccionado, use a tecla **Tab** para mudar de peças até atingir a desejada.



## Capítulo 4

# Apresentação à Interface

### 4.1 Opções do Menu

**Jogo** → **Carregar...** (Ctrl+O)

Carrega um jogo previamente gravado.

**Jogo** → **Reiniciar o Jogo** (F5)

Reinicia o nível actual.

**Jogo** → **Gravar** (Ctrl+S)

Grava o estado actual do jogo no disco.

**Jogo** → **Nível Anterior** (Ctrl+P)

Muda par ao nível de jogo anterior

**Jogo** → **Nível Seguinte** (Ctrl+N)

Muda para o nível de jogo seguinte

**Mover** → **Escolher o conjunto de níveis...**

Isto irá mostrar todos os conjuntos de níveis disponíveis, permitindo-lhe transferir conjuntos adicionais que tenham sido enviados por outros utilizadores da Internet.

**Jogo** → **Sair** (Ctrl+Q)

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

**Mover** → **Desfazer** (Ctrl+Z)

Desfaz a última jogada que fez.

**Jogo** → **Refazer** (Ctrl+Shift+Z)

Se tiver anulado previamente uma jogada, podê-la-á repetir aqui.

**Mover** → **Desfazer Tudo**

Desfaz todas as jogadas que fez.

**Mover** → **Refazer Tudo**

Repete todas as jogadas anuladas.

**Configuração** → **Velocidade de Animação.**

Configura a velocidade de animação como **Lenta**, **Normal** ou **Rápida**.

Para além disso, o KAtomic 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.

## 4.2 Atalhos de Teclado por Omissão

Os atalhos por omissão são:

Carregar	<b>Ctrl+O</b>
Reiniciar o Jogo	<b>F5</b>
Gravar	<b>Ctrl+S</b>
Nível Anterior	<b>Ctrl+P</b>
Nível Seguinte	<b>Ctrl+N</b>
Sair	<b>Ctrl+Q</b>
Desfazer	<b>Ctrl+Z</b>
Refazer	<b>Ctrl+Shift+Z</b>
Baixo	<b>Baixo</b>
Esquerda	<b>Esquerda</b>
Direita	<b>Direita</b>
Cima	<b>Cima</b>
Átomo Seguinte	<b>Tab</b>
Átomo Anterior	<b>Shift+Tab</b>
Ajuda	<b>F1</b>
O que é isto?	<b>Shift+F1</b>

Tabela 4.1: Atalhos

## Capítulo 5

# Perguntas mais frequentes

1. *Como é que sei a aparência da molécula?*  
Poderá ver a molécula no ecrã de referência que se localiza no canto superior direito do ecrã de jogo.
2. *Como é que mexo uma peça do jogo (átomo)?*  
Para mover uma peça (átomo), use o seu cursor do rato para carregar nela. Nesta altura, o ícone direccional disponível ficará visível. Carregue no ícone correspondente para que uma peça do jogo se mova na direcção desejada. Em alternativa, poderá usar o seu teclado para mover as peças. Use a tecla **Tab** para mudar de itens e as teclas dos cursores para as mover quando seleccionadas.
3. *Posso usar o teclado para controlar as peças (átomos)?*  
Sim. Use a tecla **Tab** para mudar de itens e as teclas dos cursores para as deslocar quando seleccionadas.
4. *Quando movo uma peça (átomo) esta vai para lá do local onde a desejo. Como é que a faço parar aí?*  
Não consegue. Logo que um átomo se começa a mexer, não irá parar até que encontre uma parede ou outra peça.
5. *Não consigo acabar o nível. Existe algum sistema de dicas ou de resolução?*  
Não. Infelizmente, nesta altura, o KAtomic não contém um sistema de dicas. Por isso, a única forma de terminar um nível é resolvê-lo você mesmo.

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

Entretenimento Atômico com 'copyright' 1999 de Stephan Kulow [coolo@kde.org](mailto:coolo@kde.org) e Christian Tibirna [tibirna@kde.org](mailto:tibirna@kde.org).

Atômico Copyright Andreas Wuest [Andreas.Wuest@gmx.de](mailto:Andreas.Wuest@gmx.de).

Documentação com 'copyright' 2000 de Dirk Doerflinger [ddoerflinger@gmx.net](mailto:ddoerflinger@gmx.net)

Revisto por Michael McBride [no mail](mailto:no mail)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](https://www.gnu.org/licenses/free-documentation-license.html).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](https://www.gnu.org/licenses/gpl.html).