

Manual do KDiamond

Stefan Majewsky
Tradução: Marcus Gama



Manual do KDiamond

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como jogar	7
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	8
3.1	Regras	8
4	Resumo da interface	9
4.1	Itens dos menus	9
4.2	Atalhos	10
5	Créditos e Licença	11

Lista de Tabelas

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

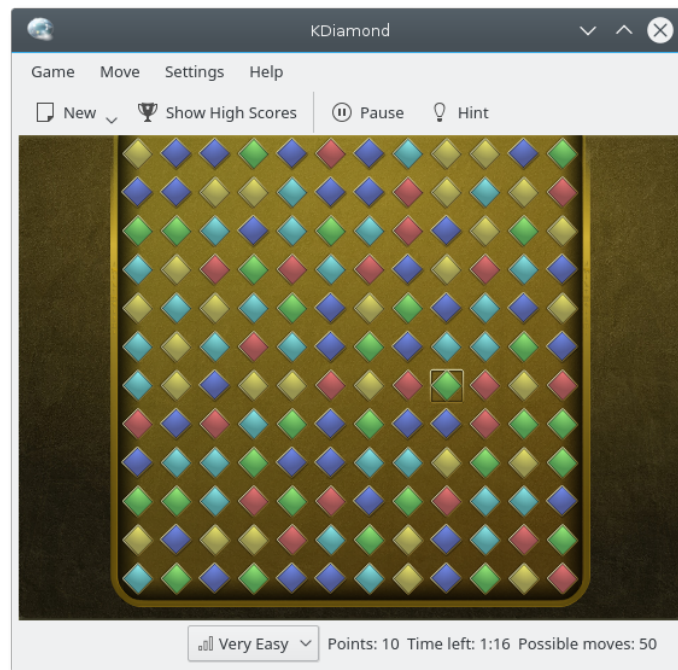
Resumo

O KDiamond é um jogo de três-em-linha.

Capítulo 1

Introdução

O KDiamond é um jogo de 'quebra-cabeça' apenas para um jogador.



O objetivo do jogo é criar linhas com três diamantes semelhantes.

Capítulo 2

Como jogar

É apresentada ao jogador uma grade retangular que contém vários tipos de diamantes. O objetivo do jogo é trocar os diamantes vizinhos para formar uma linha com três diamantes semelhantes. Estas linhas irão desaparecer e o tabuleiro será preenchido de novo com diamantes novos. O tempo de jogo é limitado, assim tente criar o máximo de linhas possíveis para atingir um recorde.

Clique em um diamante e depois num dos seus vizinhos. Os diamantes serão então trocados de posição (Você poderá também clicar e arrastar um diamante para cima de um dos seus vizinhos, de modo a invocar a troca.). Se não for formada nenhuma linha com pelo menos três diamantes com a troca, esta será revertida. A barra de estado mostra o tempo restante de jogo, assim como o número de pontos adquiridos até então.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras

- Quando uma linha for removida e os diamantes caírem para preencher lacunas, poderá acontecer que sejam compostas linhas novas. Tente obter essas cascatas ao selecionar um par de diamantes, uma vez que irá obter pontos extra: irá obter 1 ponto pela linha que criou, 2 pontos pela primeira cascata, 3 por uma possível cascata seguinte, e assim por diante.
- Tente criar linhas com mais de 3 diamantes: Você irá ganhar um segundo extra por cada dois diamantes extra removidos.
- O número de tipos de diamantes aumenta quando escolher os níveis de dificuldade **Difícil**, complicando a criação de linhas. Por outro lado, o tamanho do tabuleiro irá aumentar com os níveis de dificuldade **Fácil** para simplificar a pesquisa de uma jogada.
- O jogo irá parar assim que não forem possíveis mais movimentos. Especialmente no caso dos níveis de dificuldade **Difícil**, deverá ter isso em mente ao escolher a sua próxima jogada.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Começa um jogo novo. Ele cria um tabuleiro novo com base no nível de dificuldade atual.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o tempo de jogo em pausa. Clique de novo no item do menu para prosseguir com o jogo. Repare que o tabuleiro desaparece quando o jogo fica em pausa, uma vez que seria injusto poder descobrir jogadas boas sem ter a pressão do tempo.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra uma janela que contém os Recordes para os diferentes níveis de dificuldade.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Mover → Dica (H)

Realça um diamante que poderá ser movido.

Configurações → Dificuldade

Permite-lhe definir o nível de dificuldade a partir de um submenu.

Existem cinco níveis de dificuldade:

- **Muito fácil:** 12 linhas, 12 colunas, 5 tipos de diamantes.
- **Fácil:** 10 linhas, 10 colunas, 5 tipos de diamantes.
- **Médio:** 8 linhas, 8 colunas, 5 tipos de diamantes.
- **Difícil:** 8 linhas, 8 colunas, 6 tipos de diamantes.
- **Muito difícil:** 8 linhas, 8 colunas, 7 tipos de diamantes.

Configurações → Configurar notificações...

Este item mostra uma janela de configuração de notificações padrão do KDE, onde você poderá alterar as notificações (sons, mensagens visíveis, etc.) usadas pelo KDiamond.

Configurações → Configurar o KDiamond...

Escolha um tema gráfico para o jogo. Os temas disponíveis dependem da instalação atual. Você poderá também obter temas novos que tenham sido criados por terceiros.

O KDiamond 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:

Iniciar um novo jogo	Ctrl+N
Pausar	P
Mostrar os Recordes	Ctrl+H
Dica	H
Sair	Ctrl+Q
Ajuda	F1
O que é isto?	Shift+F1

Tabela 4.1: Atalhos

Capítulo 5

Créditos e Licença

KDiamond

Direitos autorais do programa 2008, 2009 por Stefan Majewsky majewsky@gmx.net

Direitos autorais da documentação 2008, 2009, 2010 por Stefan Majewsky majewsky@gmx.net

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

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](#).