

O Manual do KMines

Nicolas Hadacek

Michael McBride

Anton Brondz

Desenvolvimento: Nicolas Hadacek

Revisão: Lauri Watts

Tradução: José Pires



O Manual do KMines

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como Jogar	7
3	Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões	9
3.1	Regras	9
3.2	Estratégias e Dicas	9
4	Comandos/Atalhos do Teclado	10
4.1	Opções do Menu	10
4.2	Atalhos de Teclado Predefinidos	10
5	Perguntas Mais Frequentes	12
6	Configuração do Jogo	13
7	Créditos e Licença	14

Lista de Tabelas

4.1 Atalhos do Teclado	11
----------------------------------	----

Resumo

O KMines é a versão para o KDE do jogo clássico do Campo Minado.

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:

Estratégia, Tabuleiro

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:

Um

O KMines é o jogo clássico do Campo Minado. Você precisa pôr a descoberto as zonas vazias sem rebentar nenhuma mina. Quando uma mina estoirar, o jogo termina. Os números indicam quantas minas estão próximas.

Capítulo 2

Como Jogar

OBJECTIVO:

Localizar todas as minas escondidas no campo.



Para jogar o KMines, precisa de usar o rato e os seus três botões para destapar ou para marcar os quadrados (com os ratos com dois botões, o carregar do botão do meio do rato é obtido se carregar em simultâneo no botão esquerdo do rato e no botão direito do rato).

Se carregar no botão esquerdo do rato do seu rato, irá colocar um quadrado a descoberto. Se existir aí uma mina, esta irá detonar e o jogo irá terminar. Se não existir uma mina sob o quadrado, este é limpo e, se não existirem minas próximas, o quadrado irá desaparecer bem como todos os quadrados próximos sem minas. Se existirem minas próximas, irá aparecer um número que mostra quantos quadrados vizinhos contêm minas. Para cada quadrado (excluindo os cantos e extremos), existem oito quadrados vizinhos.

O Manual do KMines

NOTA

Se carregar com o botão esquerdo do rato numa quadrícula com uma bandeira, ficará a salvo e não acontecerá nada.

O botão direito do rato irá marcar um quadrado como tendo uma mina (colocando uma bandeira vermelha nele). Se carregar duas vezes no botão, irá defini-lo como incerto (aparecendo um ponto de interrogação no mesmo). A marca de incerteza poderá ser útil quando estiver confundido acerca das posições das minas. O botão do meio do rato irá limpar os quadrados envolventes se o número correcto de quadrados já estiver marcado. É muito útil dado que é muito mais rápido que descobrir todos os quadrados individuais. Certifique-se que as suas bandeiras estão devidamente colocadas, caso contrário poderá detonar uma mina.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Regras

- Todas as minas terão de ser limpas antes de um jogador poder ganhar um jogo.
- O jogador não pode saber a localização exacta das minas antes de o jogo terminar.
- Se uma mina for detonada, o jogo termina.
- Os números indicam as minas próximas.

3.2 Estratégias e Dicas

- Use os números para descobrir onde se encontram as minas próximas.
- Coloque as bandeiras onde suspeitar que existem minas. Lembre-se que, ainda que o número de minas indicado desça quando você coloca uma bandeira, pode não estar uma mina sob a bandeira.
- Pense antes de carregar, um pressionar de botão errado pode detonar uma mina.
- Quando suspeitar que um quadrado contém uma mina, trabalhe em torno do quadrado para descobrir outros números que possam ajudar.
- Tente limpar o tabuleiro o mais rápido possível; quanto menor o tempo gasto, maior será a sua pontuação.

Capítulo 4

Comandos/Atalhos do Teclado

As seguintes secções descrevem brevemente algumas opções do menu.

4.1 Opções do Menu

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Pausa (P)

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

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Isto mostra-lhe o recorde (o tempo mais curto) para cada nível de dificuldade.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do KMines

Configuração → Dificuldade

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

Existem três níveis de dificuldade por omissão: o **Fácil** (quadrículas 9x9, 10 minas), o **Médio** (quadrículas 16x16, 40 minas) e o **Diffícil** (quadrículas 30x16, 99 minas). Existe também uma configuração de nível **Personalizado**.

Se você seleccionar o **Personalizado**, então a configuração feita por si na janela de **Configurar o KMines** será usada.

Para além disso, o KMines tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções acerca dos menus de **Configuração** e **Ajuda** dos Fundamentos do KDE.

4.2 Atalhos de Teclado Predefinidos

A seguinte tabela mostra-lhe os atalhos de teclado predefinidos.

O Manual do KMines

Combinação de Teclas	Acção
Ctrl+N	Novo Jogo
P	Pausa
Ctrl+Q	Sai do KMines
F1	Manual do KMines
Shift+F1	A ajuda O que é Isto?
Ctrl+H	Mostrar os Recordes

Tabela 4.1: Atalhos do Teclado

Estas combinações de teclas poderão ser alteradas ao seleccionar a opção **Configuração** → **Configurar os Atalhos...** do menu.

Capítulo 5

Perguntas Mais Frequentes

1. *Posso alterar a aparência do jogo?*

Sim, carregue no menu **Configuração** e seleccione a opção **Configurar o KMines....**

2. *Existe alguma forma de adicionar mais minas e quadrados?*

Sim, a forma mais simples é usar a lista no canto inferior direito.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

A configuração do jogo poderá ser definir ao seleccionar a opção **Configuração → Configurar o KMines...** do menu. Nesse caso, irá aparecer uma janela.

Na segunda página, poderá definir o tema. Seleccione um tema da lista. Cada item na lista mostra uma pequena antevisão à esquerda do nome do tema. É aplicada imediatamente a selecção.

Na terceira página, poderá definir a altura e largura do tabuleiro, assim como o número de minas no seu nível personalizado.

Capítulo 7

Créditos e Licença

KMines com 'copyright' 1996-2007

AUTORES

- Nicolas Hadacek hadacek@kde.org
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Documentação copyright 2000 Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Documentação actualizada para o KDE 2.0 por Mike McBride [no mail](#)

Algumas alterações para o KDE 3.2 por Philip Rodrigues phil@kde.org

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](#).