

Manual do KAtomic

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

Revisor: Mike McBride

Tradução: Luiz Fernando Ranghetti



Manual do KAtomic

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como jogar	7
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	8
3.1	Regras do jogo	8
3.2	Estratégias e dicas	8
4	Resumo da interface	9
4.1	Itens dos menus	9
4.2	Combinações de teclas padrão	10
5	Perguntas frequentes	11
6	Créditos e Licença	12

Lista de Tabelas

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

Resumo

Esta documentação descreve o jogo KAtomic versão 21.08

Capítulo 1

Introdução

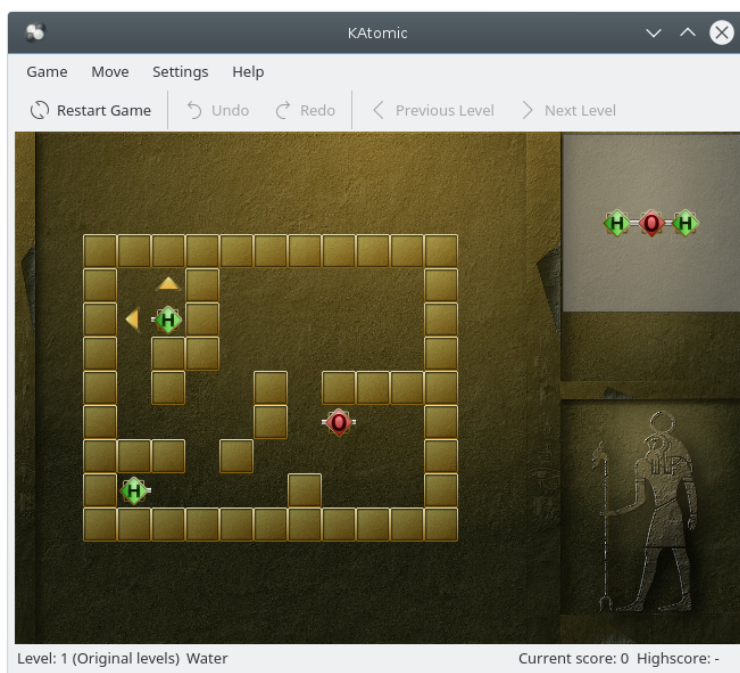
TIPO DO JOGO:
Lógica, arcade

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
Um

O KAtomic é um jogo divertido e educacional sobre geometria molecular. Ele oferece basicamente uma visão bi-dimensional dos diferentes elementos que compõem uma molécula. Uma molécula é desmontada em átomos separados e espalhados sobre o tabuleiro. O jogador deve remontar a molécula para completar o nível atual e passar para o próximo.

Capítulo 2

Como jogar



OBJETIVO:

Reconstruir as moléculas, deslizando os átomos.

O KAtomic carregará o nível um, uma vez que você inicie o jogo e você já começa jogando. Para ver como a molécula deve ser composta, dê uma olhada no canto superior direito. Para jogar, clique em um átomo. Você poderá ver setas verdes apontando as direções por onde o átomo pode se mover. Para mover o átomo, clique na seta desejada. Quando um átomo começa a se mover, ele não pára até que ele alcance um outro átomo ou uma parede, portanto, pense bem antes de realizar a sua próxima jogada. Você pode construir sua molécula da forma que quiser no tabuleiro, mas alguns lugares são mais fáceis de se acessar que outros. Quando a molécula é montada, você pode seguir para o próximo nível.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras do jogo

- Peças do jogo podem apenas mover-se em uma direção por vez.
- Uma vez que um átomo começa a se mover, ele não para até que ele encontre uma parede ou uma outra peça.
- A única forma de passar para o próximo nível é completar o nível atual. Uma vez que o jogador completa um certo nível, o jogo automaticamente muda para o próximo, 'revelando-o'.
- Um jogador só pode escolher níveis que já foram concluídos.
- O progresso do jogo é automaticamente salvo toda vez que um nível adjacente é alcançado, e será recarregado na próxima vez que o aplicativo for iniciado.

3.2 Estratégias e dicas

- Sempre revise a molécula completa usando a tela de referência antes de realizar qualquer outra jogada.
- Próxima, estude o tabuleiro e planeje suas jogadas. Lembre-se, uma vez que uma peça é movida, pode não ser possível voltá-la para a posição inicial.
- Pense sobre todas as suas jogadas e tente visualizar a trajetória que a peça fará quando a seta direcional for clicada.
- Quando usar o teclado para mover peças, certifique-se de que a peça selecionada é aquela que se deseja mover. Se um átomo errado for marcado como selecionado, use a tecla **Tab** para trocar de peça até que a peça selecionada seja a desejada.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → **Carregar...** (Ctrl+O)

Carrega um jogo previamente salvo.

Jogo → **Reiniciar jogo** (F5)

Isto irá reiniciar o nível atual.

Jogo → **Salvar** (Ctrl+S)

Salva o estado atual do jogo no disco.

Jogo → **Nível anterior** (Ctrl+P)

Altera para o nível anterior do jogo.

Jogo → **Próximo nível** (Ctrl+N)

Altera para o próximo nível do jogo.

Jogo → **Alterar nível...**

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

Jogo → **Sair** (Ctrl+Q)

Selecionando este item, o jogo atual será finalizado e fechará o KAtomic.

Mover → **Desfazer** (Ctrl+Z)

Desfazer a última jogada realizada.

Mover → **Refazer** (Ctrl+Shift+Z)

Se você desfez uma jogada anteriormente, você pode refazê-la aqui.

Mover → **Desfazer tudo**

Desfaz todas as jogadas realizadas.

Mover → **Refazer tudo**

Refaz todas as jogadas desfeitas.

Configurações → **Velocidade da animação**

Configurar a velocidade da animação para **Lenta**, **Normal** ou **Rápida**.

O KAtomic possui os itens de menu normais do KDE para a **Configurações** e **Ajuda**; para mais informações, leia as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Combinações de teclas padrão

Os atalhos padrão são:

Carregar	Ctrl+O
Reiniciar o jogo	F5
Salvar	Ctrl+S
Nível anterior	Ctrl+P
Próximo nível	Ctrl+N
Sair	Ctrl+Q
Desfazer	Ctrl+Z
Refazer	Ctrl+Shift+Z
Átomo para baixo	Seta para Abaixo
Átomo para esquerda	Seta para Esquerda
Átomo para direita	Seta para Direita
Átomo acima	Seta para Acima
Próximo átomo	Tab
Átomo anterior	Shift+Tab
Ajuda	F1
O que é isto?	Shift+F1

Tabela 4.1: Atalhos

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Como posso saber como a molécula se parece?*

Você pode visualizar a molécula na tela de referência, localizada no canto superior direito da tela do jogo.

2. *Como mover uma peça do jogo (átomo)?*

Para mover uma peça do jogo (átomo), use o cursor do seu mouse para clicar sobre a peça. Neste momento, aparecerá um ícone direcional. Clique no ícone direcional correspondente para fazer a peça do jogo mover-se na direção desejada. Alternativamente, você pode usar seu teclado para mover as peças. Use a tecla **Tab** para escolher entre os itens e as teclas de setas para mover o item selecionado.

3. *Posso usar o teclado para controlar as peças (átomos)?*

Sim, Use a tecla **Tab** para escolher entre os itens, e as teclas de setas para mover o item selecionado.

4. *Quando eu movo uma peça (átomo), ele passa direto pelo lugar onde ele deveria ficar. Como faço para que ele pare lá?*

Não tem jeito. Uma vez que um átomo começa a mover-se, ele não para até que encontre uma parede ou uma outra peça.

5. *Eu não consigo completar o nível. Existe alguma dica ou solução?*

Não. Infelizmente, o KAtomic não tem um sistema de dicas como característica. Assim, a única forma de finalizar um nível é resolvendo-o você mesmo.

Capítulo 6

Créditos e Licença

Direitos autorais do Atomic Entertainment 1999 Stephan Kulow coolo@kde.org e Christian Tibirna tibirna@kde.org.

Direitos autorais do Atomic Andreas Wuest Andreas.Wuest@gmx.de.

Direitos autorais da documentação 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@web.de

Revisão por Mike McBride no mail

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org

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](#).