

# Manual do KDiamond

Stefan Majewsky  
Tradução: Marcus Gama



## Manual do KDiamond

# 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 dicas</b>	<b>8</b>
3.1	Regras . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Resumo da interface</b>	<b>9</b>
4.1	Itens dos menus . . . . .	9
4.2	Atalhos . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>11</b>

# Lista de Tabelas

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

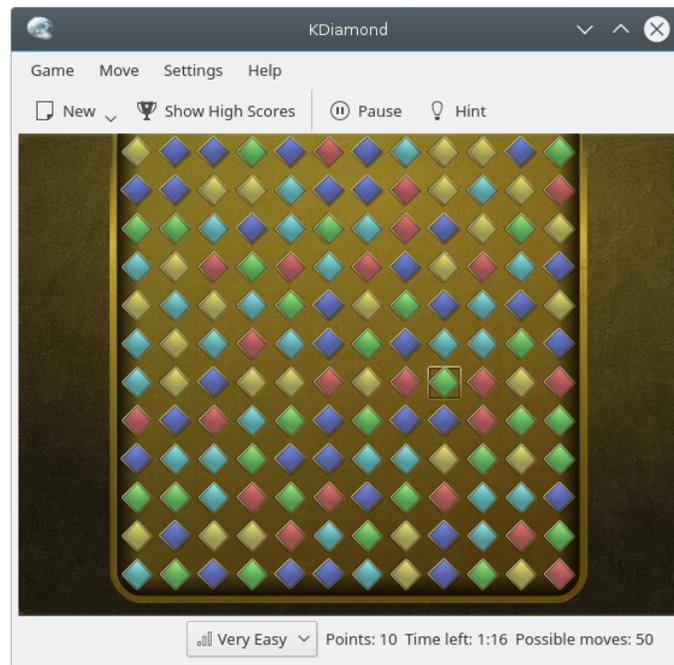
## **Resumo**

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	<b>Ctrl+N</b>
Pausar	<b>P</b>
Mostrar os Recordes	<b>Ctrl+H</b>
Dica	<b>H</b>
Sair	<b>Ctrl+Q</b>
Ajuda	<b>F1</b>
O que é isto?	<b>Shift+F1</b>

Tabela 4.1: Atalhos

## Capítulo 5

# Créditos e Licença

KDiamond

Direitos autorais do programa 2008, 2009 por Stefan Majewsky [majewsky@gmx.net](mailto:majewsky@gmx.net)

Direitos autorais da documentação 2008, 2009, 2010 por Stefan Majewsky [majewsky@gmx.net](mailto:majewsky@gmx.net)

Tradução de Marcus Gama [marcus.gama@gmail.com](mailto: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](#).