

Manual do K Mines

Nicolas Hadacek

Michael McBride

Anton Brondz

Desenvolvimento: Nicolas Hadacek

Revisão: Lauri Watts

Tradução: Marcus Gama

Tradução: Mauricio Piacentini



Manual do K Mines

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como jogar	7
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	9
3.1	Regras	9
3.2	Estratégias e dicas	9
4	Comandos/atalhos do teclado	10
4.1	Itens dos menus	10
4.2	Atalhos de teclado padrão	10
5	Perguntas frequentes	12
6	Opções do jogo	13
7	Créditos e Licença	14

Lista de Tabelas

4.1	Atalhos de teclado	11
-----	------------------------------	----

Resumo

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

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Estratégia, tabuleiro

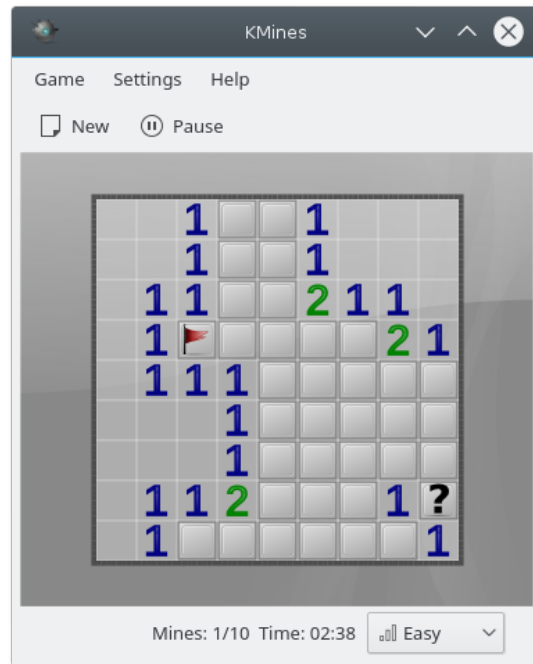
NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEL:
Um

O K Mines é o jogo clássico do Campo Minado. Você precisa descobrir as zonas vazias sem estourar nenhuma mina. Quando uma mina é estourada, o jogo termina. Os números no campo indicam quantas minas estão na vizinhança.

Capítulo 2

Como jogar

OBJETIVO:
Localize todas as minas escondidas no campo minado.



Para jogar o K Mines, você deve usar o mouse e seus três botões para revelar e marcar os quadrados (com mouse de dois botões, o botão do meio do mouse é geralmente conseguido pressionando-se simultaneamente o botão esquerdo do mouse e o botão direito do mouse).

Clicando o botão esquerdo do mouse do seu mouse vai revelar um quadrado. Se existir uma mina ali, ela vai explodir, e o jogo estará terminado. Se não houver uma mina no quadrado, ela será limpa e se não houver nenhuma outra mina na vizinhança, o quadrado irá desaparecer, levando com ele qualquer quadrado vizinho que também não tenha minas vizinhas. Se existirem minas na vizinhança, um número irá indicar quantos quadrados vizinhos contém minas. Para cada quadrado existem oito quadrados vizinhos, excluindo os quadrados dos cantos e bordas.

NOTA

Clicando com o botão esquerdo do mouse em um quadrado marcado é seguro e não faz nada.

O botão direito do mouse marcará um quadrado como contendo uma mina, colocando uma bandeira vermelha sobre o mesmo. Clicando o botão duas vezes marcará o quadrado como incerto, com um ponto de interrogação. A marca de incerto pode ser útil quando você estiver em dúvida sobre a posição das minas. O botão do meio do mouse limpará os quadrados vizinhos se o número certo de quadrados já estiver marcado. É muito útil, já que é mais rápido do que revelar cada quadrado individualmente. Certifique-se de que suas bandeiras estejam posicionadas corretamente, senão você poderá detonar uma mina.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras

- Todas as minas tem que ser limpas para que o jogo seja ganho.
- O jogador não pode saber a localização exata das minas antes do fim do jogo.
- Se uma mina é detonada, o jogo acaba.
- Números indicam minas vizinhas.

3.2 Estratégias e dicas

- Use os números para descobrir onde as minas vizinhas estão.
- Coloque bandeiras onde você suspeita que as minas estejam. Note que ainda que o número indicado de minas diminua quando você coloca uma bandeira, pode não haver uma mina embaixo da mesma.
- Pense antes de clicar, um clique errado pode detonar uma mina.
- Quando você suspeitar que um quadrado contém uma mina, explore em volta do quadrado para revelar outros números que possam ajudar.
- Tente limpar o tabuleiro o mais rápido possível, quanto menos tempo você gastar, mais alto será o seu placar.

Capítulo 4

Comandos/atalhos do teclado

As seções a seguir descrevem brevemente algumas opções da barra de menus.

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

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)

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

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do K Mines

Configurações → Dificuldade

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

Existem três níveis de dificuldade padrão: o **Fácil** (81 quadrados, 10 minas), o **Normal** (256 quadrados, 40 minas) e o **Perito** (480 quadrados, 99 minas). Existe também uma configuração de nível **Personalizado...**

Se você selecionar o **Personalizado**, então a configuração feita por você no diálogo **Configurar o K Mines** será usada.

O K Mines 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 de teclado padrão

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

Manual do K Mines

Combinação de teclas	Ação
Ctrl+N	Novo jogo
P	Pausa
Ctrl+Q	Sai do K Mines
F1	Manual do K Mines
Shift+F1	A ajuda o que é isto?
Ctrl+H	Exibir recordes

Tabela 4.1: Atalhos de teclado

Estas configurações de teclas podem ser alteradas selecionando a opção **Configurações** → **Configurar atalhos...** na barra de menu.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Eu posso alterar o visual do jogo?*

Sim, clique no menu **Configurações** e selecione **Configurar o K Mines**.

2. *Existe uma maneira de se adicionar mais minas e quadrados?*

Sim, a maneira mais fácil é usar a caixa de escolha de dificuldade no canto inferior direito.

Capítulo 6

Opções do jogo

Estas configurações de teclas podem ser alteradas selecionando a opção **Configurações** → **Configurar o K Mines** no menu. Uma caixa de diálogo será mostrada.

Na página **Geral** você pode ajustar as seguintes configurações do jogo.

Usar '?' como marcador

Quando marcado, permite usar o símbolo do ponto de interrogação para identificar os quadrados de incerteza. A marca no quadrado pode ser alterada clicando com o botão direito do mouse.

Permitir reinício do K Mines

Quando marcado, permite reiniciar o jogo K Mines quando é impossível fazer qualquer coisa depois de ter errado sua última tentativa.

Desativar pontuação ao reiniciar

Quando marcado, permite desativar pontuação ao reiniciar.

Na segunda página, você pode selecionar o tema, escolhendo-o a partir da lista. Cada item da lista mostra uma pequena imagem à esquerda do nome do tema. A seleção é imediatamente aplicada.

Na terceira aba, você pode selecionar a altura e largura do tabuleiro e o número de minas no seu jogo personalizado.

Capítulo 7

Créditos e Licença

Direitos autorais do K Mines 1996-2007

AUTORES

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

Direitos autorais da documentação 2000 Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Documentação atualizada 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 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](#).