

Manual do KNavalBattle

**Daniel Molkentin
Nikolas Zimmermann**

**Anton Brondz
Frerich Raabe**

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do KNavalBattle

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	8
3.1	Regras	8
3.2	Estratégias e dicas	8
4	Menus	9
4.1	Itens dos menus	9
5	Perguntas frequentes	11
6	Créditos e licença	12

Resumo

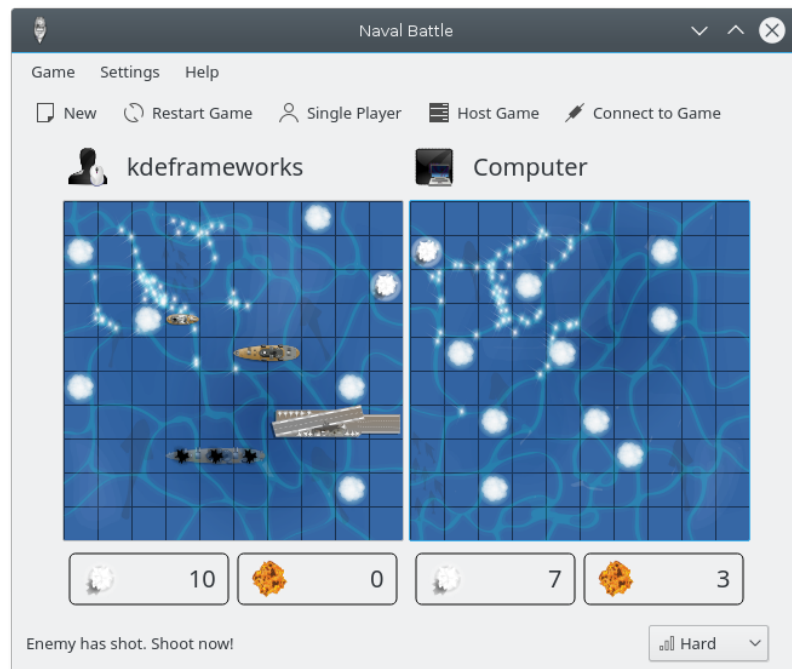
Batalha Naval é uma implementação com suporte a rede do famoso jogo 'Batalha Naval' do KDE.

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Estratégia, tabuleiro

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
Dois



O Batalha Naval é um jogo de batalha naval do KDE. Os navios são posicionados em um tabuleiro que representa o mar. Os jogadores tentam atingir os navios dos adversários por jogadas, não sabendo onde eles estão posicionados. O primeiro jogador a destruir todos os navios ganha o jogo.

Capítulo 2

Como jogar

OBJETIVO:

Afunde todos os navios do adversário antes que ele afunde todos os seus.

Se quiser jogar o Batalha Naval deverá ter dois jogadores, sendo que um deles pode ser o computador ou um jogador em rede. Para jogar contra o seu computador, selecione primeiro o nível de dificuldade à direita da barra de status e depois a opção **Um jogador** na tela de boas-vindas ou diretamente no menu **Jogo** → **Jogador único**.

Para iniciar um jogo em rede, um jogador terá que hospedar o jogo selecionando a opção **Hospedar jogo em rede** na tela de boas-vindas ou escolher a opção **Jogo** → **Hospedar jogo...** Será aberta uma caixa de diálogo que lhe perguntará qual o seu **Apelido:** e **Porta:**. Normalmente, o Batalha Naval irá sugerir o nome do seu usuário, mas você poderá digitar o que quiser. O número da porta predefinida deve estar correto, mas se tiver algum problema, poderá escolher qualquer outra porta livre acima de 1024.

NOTA

Caso escolha uma porta diferente você deve avisar ao outro jogador, pois ambos precisam usar a mesma porta para estabelecer uma conexão.

O outro jogador precisa escolher a opção **Conectar a um jogo em rede** ou clicar no menu **Jogo** → **Conectar a um jogo...** Mais uma vez, um **Apelido:** será sugerido, mas você poderá indicar qualquer o apelido que desejar. No campo **Nome da máquina:**, você deverá inserir o nome do servidor (a máquina do jogador que iniciou o jogo).

Quando terminar você poderá iniciar o jogo. Basta seguir as instruções na barra de status. Ela fará sugestões sobre o que deve ser feito depois. Quando olhar para a tela, você verá dois campos em grade, que são chamadas de 'áreas de batalha'. A área da esquerda é a sua e será aqui onde você deve posicionar os seus navios e poderá seguir as ações militares do seu inimigo. A área da direita é onde a frota do seu inimigo se localiza. Quando for a sua vez de disparar, você precisa clicar em um determinado setor (um campo da área de batalha) onde você supõe que os navios se localizam.

Primeiro é necessário posicionar os seus navios. Quem inicia o jogo deve posicionar primeiro. Quando estiver pronto, o segundo jogador posiciona os seus navios.

O posicionamento dos navios é muito simples: Basta clicar no campo onde quer colocá-los. Você possui quatro navios para posicionar: o primeiro terá o tamanho de quatro quadrados, o próximo terá três, o seguinte dois, etc. Clique no campo onde deseja iniciar o posicionamento. Por padrão,

Manual do KNavalBattle

os navios serão posicionados na horizontal, mas podem ser girados em 90 graus. Para fazer isso, clique com o botão direito do mouse antes de posicionar.

Quando um navio é atingido, será iniciado um incêndio nele. Para afundá-lo, atinja todos os quadrados que ele ocupa. Um navio afundado aparecerá esmaecido.

Agora você poderá usar o botão esquerdo do mouse para atirar na área de batalha inimiga. A barra de status indica quem está pronto para atirar.

Você poderá reiniciar o jogo se escolher o menu **Jogo** → **Reiniciar o jogo** ou clicar em **F5**.

O primeiro jogador a destruir todos os navios do adversário vence o jogo.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras

- Um jogador só poderá fazer um disparo por vez.
- Os jogadores deverão posicionar todos os seus navios.
- Não é possível mover os navios depois de posicionados.
- Um navio é afundado quando todos os quadrados que ocupa forem atingidos.

3.2 Estratégias e dicas

- Nunca posicione os navios perto uns dos outros.
- Assim que atingir um navio, tente disparar ao redor do local que atingiu.
- Tente posicionar os navios longe das bordas do tabuleiro.
- Os navios menores são difíceis de atingir. Certifique-se de posicioná-los onde sejam difíceis de encontrar.
- Pense antes de disparar. Tiros na água dão menos pontos.

Capítulo 4

Menus

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Sai do jogo atual e recarrega a janela de boas-vindas.

Jogo → Reiniciar o jogo (F5)

Reinicia o jogo.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra as melhores pontuações até agora.

Jogo → Um jogador

Inicia um jogo com o computador como adversário.

Jogo → Hospedar jogo...

Inicia o servidor de modo que outro jogador possa conectar-se.

Jogo → Conectar a um jogo...

Conecta a um servidor para iniciar um jogo.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do Batalha Naval.

Configurações → Alterar apelido...

Altera o apelido padrão.

Configurações → Reproduzir sons

Ativa ou desativa os sons (que são reproduzidos ao atirar). Por padrão, eles estão ativos.

Configurações → Navios próximos

Ativa ou desativa a possibilidade de posicionar navios no tabuleiro sem qualquer espaço vazio entre eles. Por padrão está ativo. Esta opção deve estar definida em uma máquina quando [jogar o Batalha Naval pela rede](#).

Configurações → Mostrar mensagem de fim de jogo

Se vencer o jogo e conseguir um novo recorde, será apresentada uma caixa de diálogo com os recordes existentes. Caso contrário, o resultado será apresentado na barra de status ou, se esta opção estiver ativa, em uma caixa de diálogo.

Configurações → Mostrar grade esquerda+Configurações → Mostrar grade direita

O uso de grades torna mais fácil atirar com o ponteiro do mouse.

Configurações → Dificuldade

A definição da dificuldade do jogo (**Fácil**, **Média** e **Difícil**) tem efeito apenas nos jogos de um jogador contra o computador. Nos níveis mais elevados, a inteligência artificial usa uma estratégia mais inteligente para atirar e posicionar os navios.

O Batalha Naval 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.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Não sei onde atirar, posso obter uma dica?*

Não, não existe sistema de dicas para o Batalha Naval.

2. *Como posso girar um navio?*

Mova o navio para onde deseja posicioná-lo, e então pressione o botão direito do mouse.

3. *Posso mudar a aparência do jogo?*

Não, não é possível modificar o tema.

Capítulo 6

Créditos e licença

Direitos autorais do KNavalBattle 2000-2007

AUTORES

- Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com
- Nikolas Zimmermann wildfox@kde.org
- Daniel Molkentin molkentin@kde.org
- Kevin Krammer kevin.krammer@gmx.at

COLABORADORES

- Johann Ollivier Lapeyre johann.ollivierlapeyre@gmail.com
- Eugene Trounev irs_me@hotmail.com
- Robert Wadley rob@robntina.fastmail.us
- Riccardo Iaconelli ruphy@fsfe.org
- Benjamin Adler benadler@bigfoot.de
- Nils Trzebin nils.trzebin@stud.uni-hannover.de
- Elmar Hoefner elmar.hoefner@uibk.ac.at

Documentação atualizada para o KDE 3.4 por Brian Beck brian.beck@mchsi.com

Documentação atualizada para o KDE 4 por Elisa Tonello elisa.tonello@gmail.com

Tradução de André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.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](#).