

# BANCO IMOBILIÁRIO 2004

## Manual do usuário

1. Requerimentos do sistema.....	2
2. Configurando gráficos.....	3
3. O jogo.....	4
a. Menu Principal.....	4
b. Lobby.....	5
c. Durante o jogo.....	6
4. Controles e comandos.....	8

## 1. REQUERIMENTOS DO SISTEMA

### Configuração mínima

- AMD/Intel 700MHz
- 64MB Ram
- Placa de vídeo 8MB
- Windows 98SE/ME/2000/XP
- DirectX 8.1 ou superior
- Modem 56k
- Mouse
- Teclado

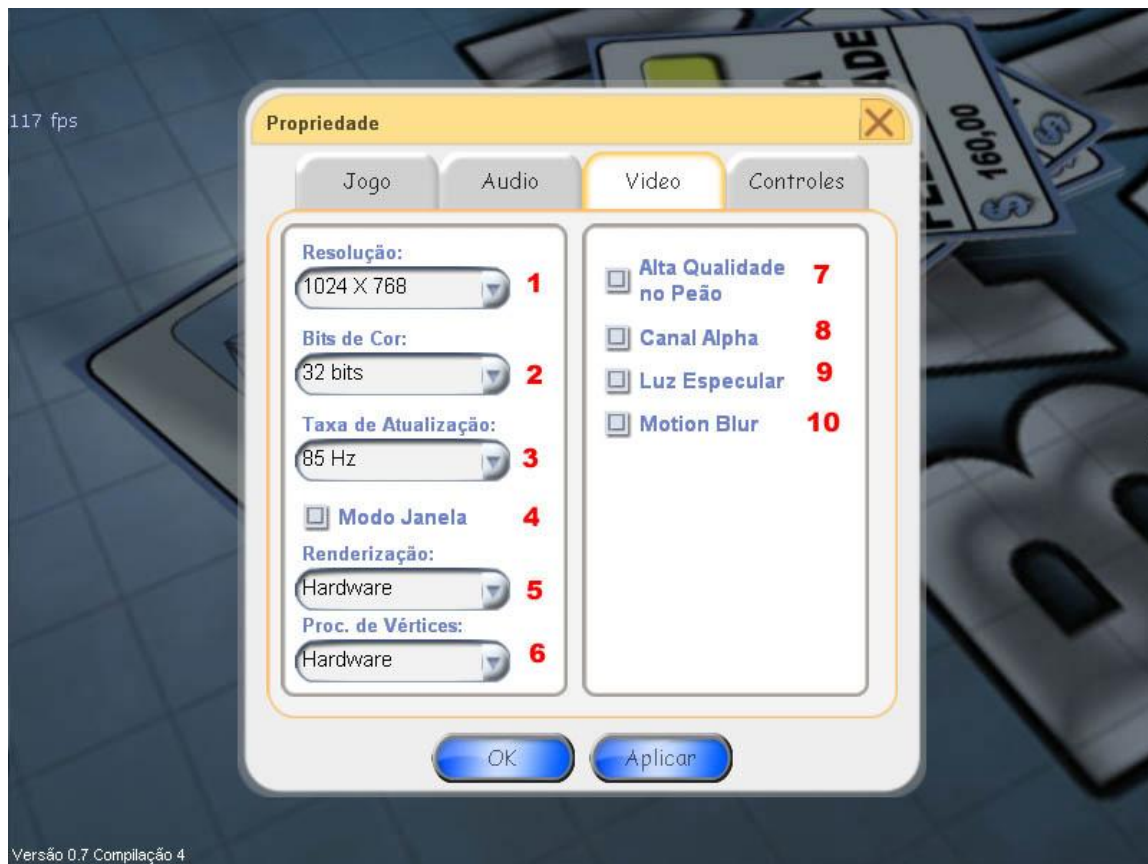
### Configuração Recomendada

- AMD/Intel 1.4GHz
- 256MB Ram
- Placa de vídeo aceleradora 3D 32MB
- Windows 2000/XP
- DirectX 8.1 ou superior
- Banda larga 128 ou superior
- Mouse
- Teclado

### Placas de vídeo testadas

- nVidia Riva TNT 2 M64/PRO
- nVidia GeForce 2 MX Series
- nVidia GeForce 4 MX Series
- nVidia GeForce 4 Ti Series
- nVidia GeForce FX Series
- ATi 9200

## 2. CONFIGURANDO GRÁFICOS



1. Resolução: Tamanho da tela, qualidade ( quando em Fullscreen ). Uma **resolução alta**, melhor definição da imagem
2. Bits de cor: **Quantidade de cores** apresentadas
3. Taxa de atualização: **Frequência de atualização** das imagens
4. Modo Janela: **Quando selecionada**, roda o jogo em uma janela, facilitando **a alternância de tarefas**
5. Renderização: **Determina se vai ser usado** o processador ( Software ) ou a **placa de vídeo ( Hardware )** para apresentar os gráficos
6. Processamento de Vértices: **Determina se vai ser usado** o processador ( **Software** ) ou a **placa de vídeo ( Hardware )** para processar os vértices dos polígonos
7. Alta qualidade no peão: **Quando marcado**, usa um peão com **alta definição ( mais pesado )**
8. Canal Alpha: **Transparência**
9. Luz especular: **Efeito para simular** melhor a **reflexão da luz**
10. Motion Blur: **Belo efeito para simular** movimento e **velocidade**

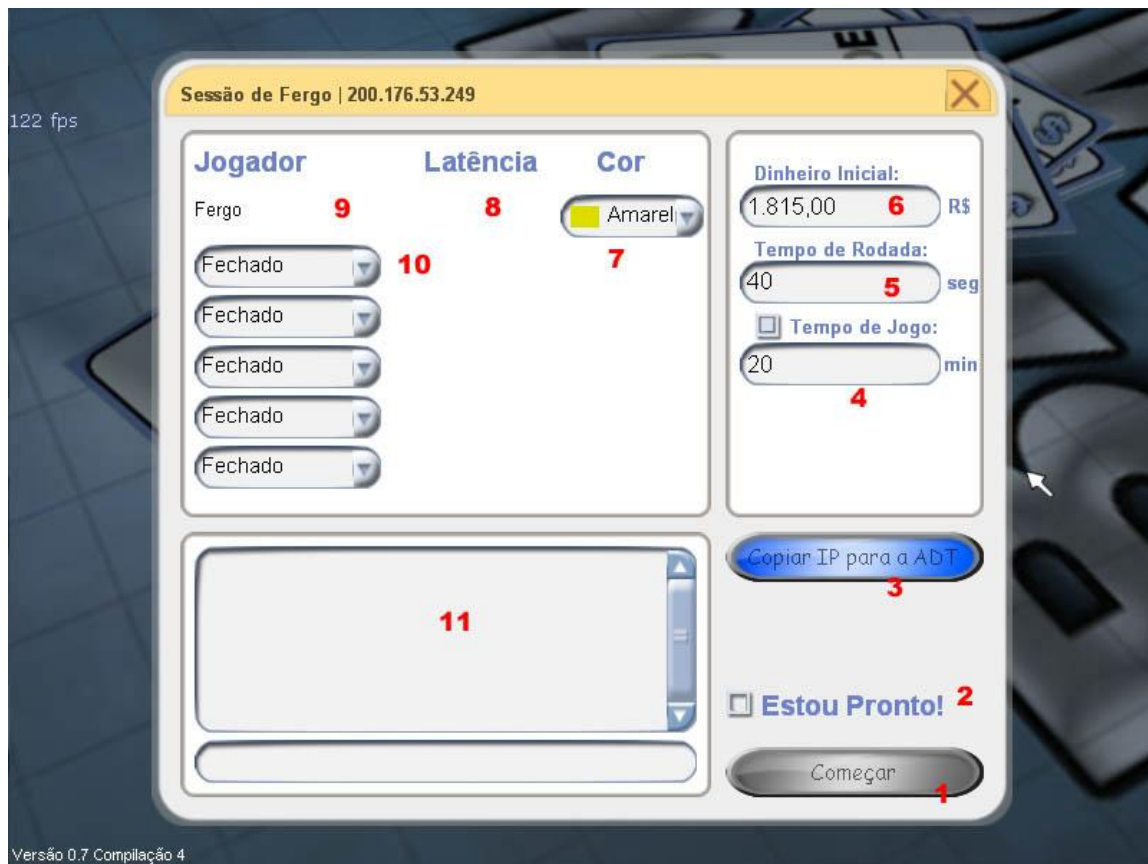
### 3. O JOGO

#### 3.a - Menu principal



1. 1 Jogador: Modo de jogo fora da internet, onde se joga contra o computador ou com mais de 1 jogador no mesmo PC ( desabilitado por enquanto )
2. Multijogador: Jogo pela internet, com até 6 participantes em seus respectivos computadores
3. Opções: Configuração do jogo
4. Sobre: Créditos
5. Sair: Fecha o programa

## 3.b – Lobby



1. Começar: Inicia o jogo quando todos os jogadores estiverem pronto
2. Estou Pronto: Indica que você está preparado para jogar
3. Copiar IP para a ADT: Copia o IP do servidor para a área de transferência
4. Tempo de Jogo: Quando marcado, determina um limite de tempo ao jogo
5. Tempo de rodada: Tempo que cada jogador tem para executar as suas operações durante o jogo
6. Dinheiro Inicial: Quantia monetária de cada jogador, no início do jogo
7. Cor: Cor para representar o jogador
8. Latência: ( ping ) Indica o tempo de resposta entre o cliente e o servidor
9. Jogador: Lista com os nomes dos jogadores
10. Jogador ( combo ): ( somente no servidor ) Determina o número de vagas abertas para um jogo ( aberto/fechado )
11. Conversa: Aqui você pode se comunicar com os outros jogadores. Digita a mensagem na caixa de texto inferior e a envia pressionando a tecla ENTER

## 3.c – Durante o jogo



1. Adicionar Casa: Adiciona uma casa ( habilitado somente se o jogador está parado em um lote, e já possui todos os lotes do mesmo grupo ) em qualquer um dos terrenos do grupo ( são escolhidos após o clique )
2. Oferta de compra: Propõe uma oferta de compra de algum lote para um determinado jogador. Você cede o dinheiro por um lote/companhia e ele verifica se a proposta é boa, aceitando-a ou não
3. Venda: Você oferece alguma lote/companhia a algum jogador por um certa quantia em dinheiro, e a este cabe aceitá-la ou não
4. Troca: É praticamente um junção entre Oferta e Venda. Você oferece alguma propriedade em troca de outra propriedade de algum outro jogador, podendo ou não haver troca de dinheiro também.
5. Compra: Compra o lote em que você se encontra, caso não seja de nenhum outro jogador
6. Término de ações: Ao terminar o que você tinha de fazer ( dentro do tempo de rodada ), você deve clicar neste botão, que finaliza suas ações e sorteia o dado para o próximo jogador ( passa a vez )
7. Dados: Combinação de dados sorteada
8. Dinheiro: Quantia de dinheiro existente em seu caixa. Caso este valor seja negativo, você terá algumas rodadas ( dependendo da dívida ) para tentar se recuperar e não perder o jogo

9. Aba Propriedades: Aqui você pode visualizar e gerenciar todas as suas propriedades ( como visualizar informações, hipotecar, vender )
10. Aba Hipoteca: Neste local você pode adquirir informações sobre o estado de todas as suas hipotecas
11. Aba Jogadores: Nessa aba você pode ver o estado dos outros jogadores, como quantia em dinheiro, propriedades, cor e avatar ( foto ( não implementado ))
12. Janela de conversa: Local para se comunicar com os outros jogadores. Digita a mensagem na caixa de texto inferior e a envia pressionando a tecla ENTER ou pelo botão ENVIAR
13. Jogador Atual: Indica qual jogador que está jogando no momento
14. Próximo Jogador: Faz uma previsão de qual será o próximo jogador ( já que não saber qual vai ser a próxima combinação dos dados )
15. Tempo de Jogada: Quanto tempo lhe resta para terminar suas ações ( ver item 6 ). Caso o tempo se esgote, automaticamente o computador finalizará suas ações, sorteará os dados e passará a vez para o próximo jogador
16. Tempo Restante: Quanto tempo total de jogo resta ( caso a caixa TEMPO DE JOGO no Lobby foi marcada )
17. Última ação: Última ação ocorrida ( ainda incompleta )
18. Informações: Exibe informações do local onde o seu peão se encontra

## 4. CONTROLES E COMANDOS

### Controles

- Botão direito do mouse: **Mova a câmera para esquerda/direita, frente/trás**
- Botão central ( clique na bolinha ) ou CTRL+Botão direito: **Altera o ângulo da câmera**
- Rolagem ou +/- do teclado numérico: **Mais zoom/Menos zoom**
- Shift: **Quando pressionado, é ativado o modo de visualização de propriedades ( segure shift e clique sobre algum lote/companhia )**
- L: **Exibe a lista de músicas ( da pasta "\sound\music\"**
- F5: **Tira uma foto do jogo**

### Comandos

Esses comandos podem ser usados somente pelo servidor. Devem ser digitados na janela do chat do lobby, seguindo a sintaxe exata

- /kick jogador = **remove o jogador indicado**
- /exit = **sai do lobby**
- /quit = **sai do jogo**
- /ip jogador = **mostra o IP do jogador indicado**