

KJumpingCube käsiraamat

**Ian Wadham
Eugene Trounev
Matthias Kiefer
Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



KJumpingCube käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	7
3.1	Reeglid	7
3.2	Strateegia ja nõuanded	8
4	Liidese tutvustus	9
4.1	Tööriistariba	9
4.1.1	Peatamise/käivitamise nupp	9
4.1.2	Standardsed tööriistariba nupud	9
4.2	Menüükirjed	10
4.2.1	Menüü Mäng	10
4.2.2	Menüü Liikumine	10
4.2.3	Muud menüüd	11
5	Korduma kippuvad küsimused	12
6	Mängu seadistamine	13
6.1	Seadistuste üksikasjad	13
7	Autorid ja litsents	15
A	Paigaldamine	16
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	16

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu KJumpingCube versiooni 2.1.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
strateegia, täringumäng

MÄNGIJATE ARV:
Kaks

KJumpingCube on lihtne taktikamäng, mida võid mängida sõbra või arvuti vastu. Samuti võib käima panna mängu kahe arvutimängija vahel ja ise mõnusalt pealt vaadata.

See võib olla õige lahe, kui sa pole KJumpingCube'i varem mänginud. Uuri lähemalt [korduma kippuvate küsimuste](#) osa 'Kuidas seda mängu alustada?'

Mängualaks on punkte sisaldavate ruutude ehk kuubikute kogum. Mängu alguses on igal kuubikul üks punkt, ei ole omanikku ja on neutraalne värv. Neutraalsel kuubikul klõpsates saab see sinu omaks, võtab sinu värvi ja selle väärtus suureneb ühe punkti võrra. Eesmärk on hõivata kõik kuubikud - aga paraku on nüüd vastase kord käia.

Mängijad käivad ja lisavad punkte neutraalsetele või oma kuubikutele klõpsates.

Ainuke viis vastase kuubikuid hõivata on suurendada kuubiku väärtust, kuni see jõuab maksimumi ja kandub üle naaberkuubikutele. Sellega muutuvad need sinu omaks, isegi kui kuulusid varem vastasele.

Mõnikord saavutab ka naaberkuubik seeläbi maksimumi ja kandub edasi, nii et üle mänguala rullub terve käigulaine. Nii võivad paljud kuubikud korraga vahetada omanikku, mis muudabki KJumpingCube'i nii põnevaks ja kaasakiskuvaks.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

hõivata kõik mänguvälja kuubikud.

KJumpingCube alustab kohe mängimisrežiimis, nii et peale võib hakata aega pikemalt viitmata. Kui mängija 1 on arvutimängija, tuleb alustamiseks klõpsata.

Kui sa ei ole KJumpingCube'i varem mänginud, tasuks jälgida mängu või paari, kus arvuti mängib iseenda vastu. Uuri lähemalt [korduma kippuvate küsimuste](#) osa 'Kuidas seda mängu alustada?'

Käigu sooritamiseks tuleb klõpsata vabal või juba endale kuuluval kuubikul. Vabal kuubikul klõpsates muutub kuubik sinu omaks ning selle värv muutub vastavalt. Igal kuubikule klõpsamisel suureneb selle väärtus ühe punkti võrra. Kui väärtus jõuab maksimumini, jagatakse selle punktid kuubiku vahetute naabrite vahel (punktid 'hüppavad' neile üle). Kui naaberkuubik kuulub vastasele, võetakse see üle koos selle punktidega ning kuubik muudab värvi.

NÄIDE:

Kui tsentrikuubikul on juba viis punkti, läheb neli punkti üle kuubiku naabritele, nii et kuubikule jääb alles ainult üks punkt. Sel juhul on võimalik ka ahelreaktsiooni teke, kui mõnel naaberkuubikul on punkte juba nii palju, et sinu lisandus sunnib selle oma punkte jagama.

MÄRKUS:

Ka suured mänguvälja osad võivad kiiresti omanikku vahetada. Soovi korral võib lasta animatsioonil paremini näidata, mis toimub. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

Võitja on see, kes omastab kõik kuubikud.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Reeglid

1. Käik tähendab klõpsamist kuubikule, mis ei kuulu sinu vastasele.
2. Käik suurendab kuubiku punktide arvu ühe võrra.
3. Mängu alguses on igal kuubikul üks punkt ning kuubikud on neutraalset värvi ja omanikuta.
4. Mõlemal mängijal on oma värv, mis tähistab nende kuubikuid.
5. Omanikuta kuubikule klõpsates saab klõpsaja selle omanikuks ning kuubiku värv muutub vastavalt. Samal ajal suureneb kuubiku punktide arv ühe võrra.
6. Kui kuubikul on rohkem punkte kui tema naaberruutudel, hüppavad punktid üle naaberkuubikutele ning omastavad need.
7. Ühes sellega muutuvad kõik naaberkuubikud käigu teinud mängija omaks, nagu ka nende kuubikute senised punktid, sõltumata sellest, kas kuubikud olid varem neutraalsed või kuulusid vastasmängijale.
8. Naaberkuubikud on kuubikud ülal, all, vasakul ja paremal, aga mitte kuubikud, mis puutuvad kokku nurkapidi. Nurgakuubikutel on ainult kaks naabrit, servakuubikutel kolm ja tsentrikuubikutel neli.
9. Kui käigu tulemusel saavutab naaberkuubik maksimumpunktid, liigub käik automaatselt edasi naabri naabritele ja nii edasi. Sel moel võivad üheainsa käiguga omanikku vahetada paljud kuubikud.
10. Võitja on see, kes omastab kõik kuubikud.
11. Sul on võimalik määrata mängulaua suurust, arvutimängijaid, käigu animatsioone ja mängijate värve. Igal arvutimängijal võib olla erinev stiil ja oskuste tase. Mittemängimise korral võib see anda vihjeid vastavale inim mängijale. Samuti võib panna arvutimängijad teineteise vastu mängima ja ise nende heitlust jälgida. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

3.2 Strateegia ja nõuanded

- Võib abiks olla panna arvuti iseendaga mängima ning märkida seadistustedialoogis kastikesed, mis võimaldavad sul liikuda läbi käikude ja animatsioonide just sulle sobiva kiirusega. Uuri [korduma kippuvate küsimuste](#) osasid 'Kuidas seda mängu alustada?' ja 'See on minu jaoks liiga kiire, kuidas ma selle aeglasemaks saan?'
- Kui sinu kuubik asub otse vastase kuubiku kõrval, püüa temast ette jõuda ja suurendada kuubiku väärtust enne vastast.
- Kui sinu kuubiku väärtus on vastase omaga võrdne või väiksem, ära hakka selle väärtust suurendama: seda võidurelvastumist sa ei võida.
- Otsi võimalusi väärtusi suurendada ja naaberkuubikuid hõivata, aga jälgi hoolega, et vastane ei saaks niimoodi käia, et see tooks kaasa ahelreaktsiooni.
- Püüa kõigepealt hõivata nurgakuubikud ja seejärel servakuubikud. Nende puhul on maksimumi saavutamiseks vaja vähem käike.
- Püüa eriti avakäikude ajal mängida vastasest võimalikult kaugel. Jäta enda ja tema vahele kuubik või paar või omanda tema omaga diagonaalselt paiknev kuubik.
- Hoia silm peal kuubikuahelatel, mis on kohe maksimumi jõudmas. Kui need on sinu kuubikud, tuleb sul neid kaitsta ahelreaktsiooni eest. Kui need on vastase omad, võivad nad langeda sinu algatatud ahelreaktsiooni ohvriks, kui sa jõuad territooriumi laiendamisega neile piisavalt lähedale.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Tööriistariba

4.1.1 Peatamise/käivitamise nupp

Suurt nuppu tööriistaribal ülal vasakul saab kasutada animatsioonide ja arvutikäikude juhtimiseks, eriti kui arvuti teeb esimese käigu, mängib iseenda vastu või võtab liiga palju mõtlemis-aega. Samuti saab selle nupuga liikuda läbi mängu või käigu, andes algajale võimaluse näha iga sammu just talle sobiva kiirusega. Viimase võimaluse saab vastavate märkekastidega seadistusedialoogis sisse või välja lülitada (täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#)).

Nupul on kolm olekut:

Punane

Arvuti arvutamist, animatsiooni või arvuti mängu iseenda vastu saab peatada.

Roheline

Arvutikäiku, animatsiooni või arvuti mängu iseenda vastu saab alustada või jätkata.

Sinine

Nupp ei ole aktiivne ning oodatakse inim mängija sekkumist, näiteks käigu sooritamist.

Kõigil juhtudel on nupul tekst, mis annab märku, millist tegevust oodatakse, näiteks **Peata animatsioon** või **Sinu käik**.

Kui arvutikäigu arvutamine peatada, valib arvuti seni parimana leitud käigu. Kui katkestada animatsioon (kui nt. ahelreaktsioon võtab liiga palju aega), lõpetatakse käik aega viitmata.

4.1.2 Standardsed tööriistariba nupud

Seadistused

Kiirklahv seadistusedialoogi avamiseks ja mängutingimuste muutmiseks. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

Uus

Alustab uut mängu.

KJumpingCube käsiraamat

Laadi

Avab varem salvestatud mängu.

Salvesta

Salvestab käesoleva mängu.

Vihje

Pakub vihje, milline võiks olla järgmine parim käik. Vihje arvutab välja arvutimängija 1 või 2 sõltuvalt sellest, kas sina oled inimmängija 1 või 2. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

Võta tagasi

Võtab eelmise käigu tagasi (soovi korral korduvalt). Märkus: võimalik on tagasi võtta ka läbi saanud mängu viimaseid käike ning mängida sel moel läbi alternatiive.

Tee uuesti

Sooritab uuesti tagasi võetud käigu, vajaduse korral korduvalt.

4.2 Menüükirjed

4.2.1 Menüü Mäng

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

Avab varem salvestatud mängu.

Mäng → Salvesta (Ctrl+S)

Salvestab käesoleva mängu.

Mäng → Salvesta kui...

Salvestab käesoleva mängu teise nime all.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KJumpingCube'i töö.

4.2.2 Menüü Liikumine

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Võtab eelmise käigu tagasi (soovi korral korduvalt). Märkus: võimalik on tagasi võtta ka läbi saanud mängu viimaseid käike ning mängida sel moel läbi alternatiive.

Liikumine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Sooritab uuesti tagasi võetud käigu, vajaduse korral korduvalt.

Liikumine → Vihje (H)

Pakub vihje, milline võiks olla järgmine parim käik. Vihje arvutab välja arvutimängija 1 või 2 sõltuvalt sellest, kas sina oled inimmängija 1 või 2. Täpsemalt kõneleb sellest osa [Mängu seadistamine](#).

KJumpingCube käsiraamat

4.2.3 Muud menüüd

Lisaks on KJumpingCube'il tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*

Praegu saab muuta ainult mängija värve, aga mitte mängu teemat. Mängija värvi muutmiseks kasuta [seadistustediaaloo](#)gi.

2. *Kuidas seda mängu alustada?*

KJumpingCube'i käikude jälgimine võib olla esialgu raske. Üks võimalus on vaadata mängu, milles arvuti mängib iseenda vastu. Kasuta sellise mängu alustamiseks [seadistustediaaloo](#)gi. Märki mõlemad kastid **Mängib**, vali mängulaua suurus vahemikus 3x3 kuni 5x5, määra animatsiooni tüübiks **Liikuvad täpid** ja ajaks **Pikk** ning klõpsa nupule **OK**. Nüüd klõpsa mängu alustamiseks tööriistaribal suurele rohelisele nupule.

3. *See on minu jaoks liiga kiire, kuidas ma selle aeglasemaks saan?*

Kasuta taas [seadistustediaaloo](#)gi. Päril all on kaks märkekasti. Ühe märkimisel tehakse mängu käikude vahel paus. Teise märkimisel tehakse üle mängulaua leviva ahelreaktsiooni sammude vahel paus. Nüüd saad taas mängulaul viibides tööriistariba suure nupuga niipea, kui see muutub roheliseks, jälgida iga käiku või ahelreaktsiooni sammu eraldi just sellise kiirusega, nagu sulle sobib.

4. *Mida teeb too suur nupp tööriistaribal?*

Seda nuppu kasutatakse millegi peatamiseks, mida arvuti teeb (punane värv), arvuti tegevuse alustamiseks või jätkamiseks, kui oled oma asjadega valmis saanud (roheline värv), või sinu õhutamiseks midagi tegema, näiteks käiku sooritama (sinine värv, nuppu ei saa kasutada). Täpsemalt kirjeldab seda osa [Peatamise/käivitamise nupp](#).

5. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*

Ei, KJumpingCube'i ei saa klaviatuuri abil mängida.

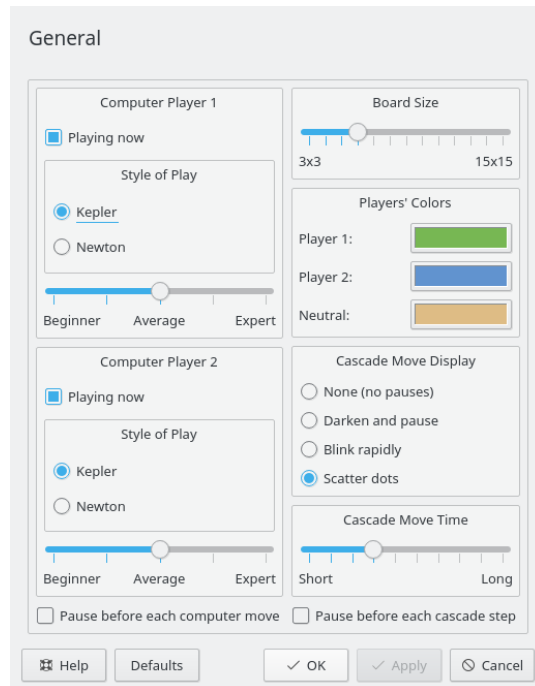
6. *Kus näeb edetabelit?*

KJumpingCube sellist võimalust ei paku.

Peatükk 6

Mängu seadistamine

Seadistustediaalugi saab avada menüükäsuga **Seadistused** → **KJumpingCube'i seadistamine...** Apple'i Mac OS C korral kasuta valikut: **KJumpingCube** → **Eelistused**. Võib kasutada ka tööriistariba seadistustenuppu.



Kaks viimast paneeli määravad võimaliku animatsiooni kuvamise, kui kuubik saavutab maksimaalse väärtuse ja see kandub üle naaberkuubikutele, mis võib käivitada ulatusliku ahelreaktsiooni. Kõige lihtsam on esialgu kasutada 'liikuvate täppide' animatsiooni ja pikka käiguaga, mis annab parema ülevaate ahelreaktsiooni kulust. Kaks pauside märkekastikest võimaldavad liikuda läbi animatsioonide ja arvutikäikude just sellise kiirusega, mis sulle sobib.

Arvutimängijate 1 ja 2 paneelid määravad mõlema arvutimängija stiili ja taseme ning selle, kas arvutimängija ka tegelikult mängib või annab lihtsalt vihjeid inim mängijale 1 või 2.

6.1 Seadistuste üksikasjad

KJumpingCube käsiraamat

Mängib

Määrab arvutimängija 1 või arvutimängija 2 aktiivseks mängijaks või lihtsalt inim mängija vihjetega abistajaks. Tavaliselt on huvitavam määrata arvuti mängima üht osapoolt ning endale võtta tema vastase roll, kuid samahästi võib lasta omavahel mängida ka kahel inim- või arvutimängijal ja ise pealt vaadata. Esimesena käib alati mängija 1.

Mängu stiil

Määrab arvutimängija 1 või 2 mängima Kepleri või Newtonina. Kepler kasutab käimisel sama meetodit nagu KJumpingCube varasemates versioonides. Newton kasutab teistsugust meetodit.

Arvuti võimed

Võimaldab liuguriga valida arvutimängija oskuste taseme. See määrab, kui nutikas on sinu arvutist vastane.

Valikuid on viis, alates **algajast** kuni **keskmise** ja **eksperdini**.

Mängulaua suurus

Võimaldab valida mänguvälja suuruse.

Liuguriga saab valida meelepärase väärtuse suuruste **3x3** ja **10x10** kuubiku vahel. Vahest mugavaimad suurused jäävad 5x5 ja 9x9 vahele. Alla 5x5 on arvutit väga raske võita. Üle 9x9 läheb mäng liiga pikaks.

Mängijate värv

Võimalus valida mõlema mängija ja neutraalsete kuubikute värvi.

Ahelreaktsiooni näitamine

Võimaldab valida animatsioonistiili, mida kasutatakse, kui kuubik saavutab maksimaalse väärtuse ja laieneb naaberkuubikutele, võimaluse korral käivitades ahelreaktsiooni, mis puudutab suurt osa või kogu mänguvälja.

Raadionuppudega saab valida 'Puudub (pause pole)', mille korral käiku näidatakse viivitamatata, 'Tumendamine ja paus', mille korral iga liigväärtusega kuubik tumeneb, kuni on selle kord edasi laieneda, 'Kiire vilkumine', mille korral iga liigväärtusega kuubik vilgub kiiresti, kuni on selle kord edasi laieneda, ning 'Liikuvad täpid', mille korral iga üleväärtusega kuubik kõigepealt tumeneb ja siis saadab täpid naaberkuubikutele, kui jõuab kätte kord laieneda.

Ahelreaktsiooni aeg

Liuguriga saab valida vahemikus lühikesest pikani aja, mille jooksul animatsioone näidatakse. Aeg sõltub veidi animatsiooni tüübist, aga jääb iga ahelreaktsiooni etapi korral vahemikku 0.15 kuni 1,5 sekundit.

Paus enne iga arvutikäiku

Märkimise korral teevad arvutimängijad enne käigu alustamist pausi, kuni klõpsad jätkamiseks. See aitab mõista nende tegutsemist, eriti kui oled alles algaja mängija või soovid paremini mõista, kuidas arvuti iseenda vastu mängib.

Paus enne iga ahelkäiku

Märkimise korral tehakse ahelreaktsiooni iga sammu järel paus, kuni klõpsad animatsiooni jätkamiseks. See aitab täpsemalt vaadelda ahelreaktsiooni kulgu.

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KJumpingCube'i autoriõigus 2012, 2013: Ian Wadham ja autoriõigus 1998, 1999: Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

KJumpingCube sai inspiratsiooni mängust, mis oli mõeldud Commodore 64 ja teistegi varaste koduarvutite jaoks. Kahjuks ei ole originaali autori nimi teada.

2007. aastal asus KJumpingCube'i hooldajaks KDE 4 raames Ian Wadham ning Eugene Trounev kujundas esimese SVG teema.

2012. ja 2013. aastal töötas Ian välja KJumpingCube'i versioonid 2.0 ja 2.1, millega lisandusid animatsioonistiilid, said võimalikuks mänguväljad suurusega 3x3 või kuni 15x15 ning tekkisid täiesti uued tehismõistuse moodulid, mis pakuvad inim mängijale suuremat pinget. Need versioonid arvutavad käike kiiremini, võimaldavad mitmeastmelist tagasivõtmist ja uuestitegemist (varem ainult üks käik), lubavad valida kahe arvutivastase vahel ning annavad algajatele võimaluse liikuda läbi animatsioonide ja arvutikäikude neile sobiva kiirusega.

Dokumentatsiooni autoriõigus 2012, 2013: Ian Wadham ja autoriõigus 1999: Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Dokumentatsiooni uuendas KDE 2 ja 3 tarbeks: Lauri Watts lauri@kde.org

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

KJumpingCube on osa KDE projektist <http://www.kde.org/>.

KJumpingCube asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>.

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KJumpingCube oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KJumpingCube baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KJumpingCube kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.