

# Naval Battle käsiraamat

Daniel Molkentin  
Nikolas Zimmermann  
Anton Brondz  
Frerich Raabe  
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



## Naval Battle käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Kuidas mängida</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Mängureeglid, strateegia ja nõuanded</b>	<b>8</b>
3.1	Reeglid . . . . .	8
3.2	Strateegia ja nõuanded . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Menüüd</b>	<b>9</b>
4.1	Menüükirjed . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Korduma kippuvad küsimused</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>12</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>13</b>
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	13

## **Kokkuvõte**

Naval Battle on kuulsa laevade pommitamise mängu kehastus KDEs.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:  
strateegia, lauamäng

MÄNGIJATE ARV:  
Kaks

Naval Battle on KDE laevade pommitamise mäng. Laevad on asetatud merd kujutavale mänguväljale. Mängijad püüavad kordamööda tabada vastase laevu, teadmata, kus need täpselt asuvad. Mängu võidab mängija, kes hävitab esimesena kõik vastase laevad.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

### EESMÄRK:

uputada kõik vastase laevad, enne kui vastane jõuab uputada kõik sinu laevad.

Naval Battle vajab mängimiseks kaht mängijat, olgu siis teiseks mängijaks arvuti või mõni reaalne mängija võrgus. Arvuti vastu mängimiseks vali kõigepealt olekuriba paremas servas raskuste ja seejärel klõpsa avaekraanil **Üksikmängija** või vali seesama käsk menüüst **Mäng**.

Võrgumängu alustamiseks peab üks mängijatest täitma serveri rolli, milleks tuleb avaekraanil valida **Võrgumäng** või valida menüükäsk **Mäng** → **Serverimäng...** Avaneb dialoog, mis palub sisestada **hüüdnime** ja **pordi**. Tavaliselt pakub Naval Battle ise välja nime, millega oled end sisse loginud, kuid sa võid sisestada sellele väljale, mida soovid. Eelnevalt määratud port peaks üldjuhul sobima. Kui sul tekib aga probleeme, võid valida suvalise vaba pordi ülevalpool porti 1024.

### MÄRKUS

Kui kasutate mõnda muud kui vaikeporti, tuleks seda öelda ka vastasmängijale, sest ühenduse loomiseks peavad mõlemad mängijad kasutama üht ja sama porti.

Teine mängija peab valima avaekraanil **Ühendu võrgumänguga** või kasutama menüükäsku **Mäng** → **Ühendu mänguga**. Ka siin soovitakse teada **hüüdnime** ning ka siin võid väljapakutu asendada millega tahes. Väljale **Masinanimi**: tuleb kirjutada serveri nimi (s.t selle mängija masina nimi, kes mängu algatas).

Kui oled valmis, võid mängu alustada. Selleks järgi lihtsalt olekuribale ilmuvaid juhiseid, kus pakutakse välja vihjeid ning soovitusi, mida järgmisena ette võtta. Kui ekraanile vaatad, näed seal kaht ruudustikku ehk niinimetatud 'lahinguvälja'. Vasakpoolne kuulub sulle. Sinna saad paigutada oma laevad ja jälgida, mida ja kuidas vastane pommitab. Parempoolne ruudustik kuulubki vastasele. Kui tuleb sinu kord tulistada, pead selleks klõpsama mingil kindlal sektoril (lahinguvälja ruudul), kus sinu arvates võiks asuda vastase laev.

Esmalt tuleb sul aga enda laevad paika panna. Esimesena saab seda teha mängu algataja. Kui ta on valmis saanud, paneb oma laevad paika teine mängija.

Laevade asetamine on imelihtne: selleks tuleb vaid klõpsata ruudul, kuhu soovid laeva asetada. Paika tuleb panna neli laeva: esimene on ühe ruudu pikkune, järgmine kahe ruudu pikkune jne. Klõpsa väljal, kus soovid näha laeva esimest otsa. Vaikimisi asetatakse laevad rõhtsalt, nende pööramiseks 90 kraadi võrra, s.t asetamiseks püstiselt, klõpsa enne asetamist hiire parema nupuga.

## Naval Battle käsiraamat

Kui laev saab pihta, ilmub nähtavale tuleleek. Laeva uputamiseks pommita pihta saanud ruudu naaberruute. Üputatud laev ilmub nähtavale tuhmilt.

Seejärel võid teha hiire vasaku nupuga klõpsates esimese lasu vastase alale, mis on sinu eest varjatud. Olekuriba näitab, kelle kord on tulistada.

Mängu saab taaskäivitada menüükäsuga **Mäng** → **Käivita mäng uuesti** või klahviga **F5**.

Mängija, kes esimesena hävitab kõik vastase laevad, on võitja.

## Peatükk 3

# Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

### 3.1 Reeglid

- Mängija saab tulistada ainult ühe korra voores.
- Mängijad peavad asetama kõik oma laevad mänguväljale.
- Asetatud laevu ei saa enam mujale asetada.
- Laev on uputatud, kui pihta on saanud kõik ruudud, mida ta hõivab.

### 3.2 Strateegia ja nõuanded

- Ära aeta laevu kunagi üksteise kõrvale.
- Kui oled laeva tabanud, proovi tulistada naaberruute.
- Proovi asetada laevad mänguvälja servast eemale.
- Väiksemaid laevu on raskem tabada, nii et proovi nad asetada kohta, kus neile võikski olla raskem pihta saada.
- Mõtle enne tulistamist. Tabamus vette ei kasvata just skoori.



## Peatükk 4

# Menüüd

### 4.1 Menüükirjed

**Mäng → Uus (Ctrl+N)**

Lõpetab aktiivse mängu ja näitab uuesti avaekraani.

**Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)**

Taaskäivitab mängu.

**Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)**

Näitab seniseid rekordeid.

**Mäng → Üksikmängija**

Alustab mängu, kus vastaseks on arvuti.

**Mäng → Serverimäng...**

Käivitab serveri, millega teine mängija saab ühendust võtta.

**Mäng → Ühendu mänguga...**

Ühendub mängu alustamiseks serveriga.

**Mäng → Välju (Ctrl+Q)**

Lõpetab Naval Battle töö.

**Seadistused → Hüüdnime muutmise...**

Võimaldab muuta vaikimisi hüüdnime.

**Seadistused → Helide esitamine**

Lülitab helide mängimise (tulistamisel) sisse ja välja. Vaikimisi on see sees.

**Seadistused → Kokkupuutuvad laevad**

Võimaldab lülitada, kas laevu saab asetada lauale nende vahele üht tühja ruutu jätmata või mitte. Vaikimisi on see lubatud. Kui [mängida Naval Battle'i võrgus](#), tuleks see kindlasti masinas määrata.

**Seadistused → Mängulõpu teate näitamine**

Mängu võitmise ja uue rekordi püstitamise korral näidatakse rekordite tabelit. Muidu näidatakse tulemust olekuribal või, kui see valik on sisse lülitatud, ka eraldi dialoogis.

## Naval Battle käsiraamat

**Seadistused** → **Vasakpoolse alusvõrgu näitamine**+**Seadistused** → **Parempoolse alusvõrgu näitamine**

Alusvõrgu nähtavale toomisel on hõlpsam laevu hiirega paika panna.

**Seadistused** → **Raskusaste**

Mängu raskusaste (**lihtne**, **keskmine**, **raske**) avaldab mõju ainult siis, kui mängid arvuti vastu. Raskemal tasemel kasutab tehisintellekt strateegiat laevade paigutamisel ja tulistamisel.

Lisaks on Naval Battle'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 ei saa hästi aru, kuidas tulistada. Kas mingeid vihjeid ei saaks?*  
Ei, Naval Battle ei kasuta vihjeid.
2. *Kuidas laeva pöörata?*  
Liiguta laev sinna, kuhu soovid selle asetada, ja klõpsa hiire parema nupuga.
3. *Kuidas muuta mängu vältimust?*  
Teemat ei saa muuta.

## Peatükk 6

# Autorid ja litsents

Naval Battle autoriõigus 2000-2007

AUTORID

- Paolo Capriotti [p.capriotti@gmail.com](mailto:p.capriotti@gmail.com)
- Nikolas Zimmermann [wildfox@kde.org](mailto:wildfox@kde.org)
- Daniel Molkentin [molkentin@kde.org](mailto:molkentin@kde.org)
- Kevin Krammer [kevin.krammer@gmx.at](mailto:kevin.krammer@gmx.at)

KAASAUTORID

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

Dokumentatsiooni uuendamine KDE 3.4 tarbeks: Brian Beck [brian.beck@mchsi.com](mailto:brian.beck@mchsi.com)

Dokumentatsiooni uuendamine KDE 4 tarbeks: Elisa Tonello [elisa.tonello@gmail.com](mailto:elisa.tonello@gmail.com)

Tõlge eesti keelde: Marek Laane [bald@smail.ee](mailto: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

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

Naval Battle asub paketis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/-kde/> .

### A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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