

# Підручник з Воно

Aron Bostrom

Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Черноіван



# Підручник з Воно

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>8</b>
3.1	Правила гри . . . . .	8
3.2	Ігрові підказки . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>10</b>
4.1	Пункти меню . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>12</b>

## **Аноація**

У цій документації описано гру Воно версії 1.1.

## Розділ 1

# Вступ

**ТИП ГРИ:**

Гра на дошці, аркада

**МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:**

Два

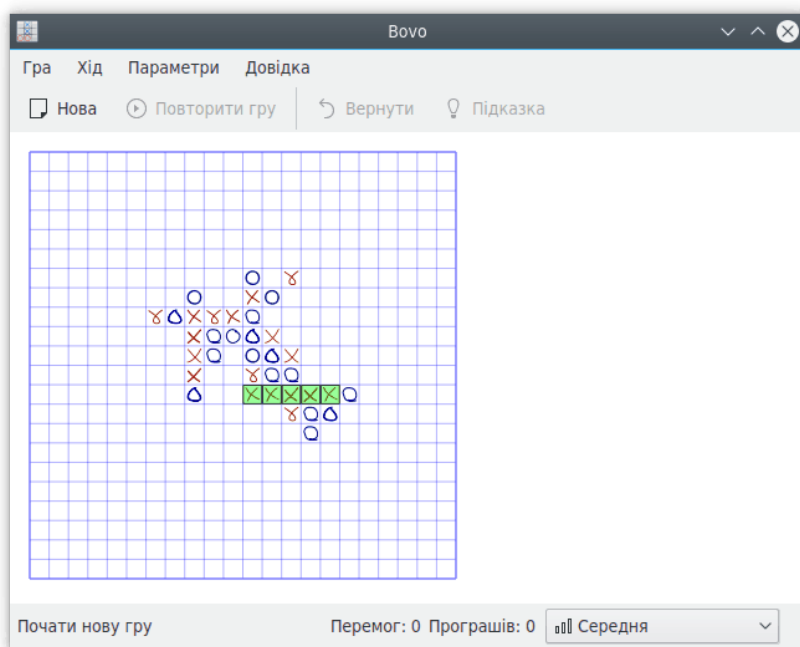
Vovo — це гра схожа на Гомоку (від японського *gomoku narabe* буквально «п'ять точок») для двох гравців, де суперники по черзі викладають власні позначки на ігровій дошці. Метою гри є викласти п'ять ваших позначок у неперервному рядку вертикально, горизонтально або по діагоналі.

**ПРИМІТКА:**

Ця гра також відома за назвами: з'єднай п'ять, п'ять-у-рядок, X і O, хрестики-нулики

## Розділ 2

# Як грати



### МЕТА:

Викласти п'ять ваших позначок у неперервному рядку вертикально, горизонтально або по діагоналі.

Після першого запуску Vovo почне роботу у режимі демонстрації, якому два комп'ютерних гравці змагатимуться один з одним. Ви у будь-який час можете розпочати нову гру за допомогою кнопки **Створити**, розташованої на панелі інструментів, пункту меню **Гра** → **Створити** або за допомогою типового клавіатурного скорочення **Ctrl+N**.

### ПРИМІТКА:

Оскільки гравець, який ходить першим, завжди має перевагу на гравцем, який ходить другим, Vovo буде міняти гравця, який розпочинає гру.

## Підручник з Vovo

Якщо ви ходите першим (першою), почніть гру з викладання вашої позначки у будь-якому місці ігрової дошки. Якщо ви ходите другим (другою), зачекайте доки перший гравець викладе свою позначку, а потім викладіть власну. Ви можете викласти свою позначку будь-де на дошці, якщо місце, куди ви маєте намір викласти позначку ще не зайняте іншою ігровою позначкою (не має значення, чи це ваша позначка, чи позначка вашого суперника).

Вам слід викладати свої позначки так, щоб запобігти створенню вашим суперником неперервного рядка з п'яти позначок у вертикальному, горизонтальному або діагональному напрямку. Ви у свою чергу маєте намагатися утворити неперервний рядок з ваших власних позначок у вертикальному, горизонтальному або діагональному напрямку. Той з суперників, хто першим (першою) зможе досягти цієї мети, виграє раунд.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Правила гри

- Гравці по черзі викладають власні позначки на ігрову дошку.
- Гравцям не дозволяється пересувати вже викладені позначки або викладати свої позначки замість вже викладених позначок.
- Гравці не можуть пропускати свій хід.
- Гравець, який першим викладе прямиий рядок з п'яти своїх позначок (у вертикальному, горизонтальному або діагональному напрямку) виграє гру.

### 3.2 Ігрові підказки

- Після першого запуску Vovo вікно програми може потребувати зміни розмірів. Змініть розміри ігрового вікна на бажані, а Vovo автоматично змінить розміри ігрової дошки.
- Після першого запуску Vovo працюватиме у режимі демонстрації: двоє комп'ютерних гравців змагатимуться між собою.
- Якщо завершити роботу Vovo перш ніж гру буде завершено, поточну гру буде автоматично збережено. Якщо під час запуску Vovo виявить автоматично збережену гру, цю гру буде відновлено. Якщо такої гри виявлено не буде, Vovo буде запущено у режимі демонстрації.
- Ви у будь-який час можете розпочати нову гру за допомогою кнопки **Створити**, розташованої на панелі інструментів, пункту меню **Гра** → **Створити** або за допомогою типового клавіатурного скорочення **Ctrl+N**.
- Якщо нову гру буде розпочато до виграшу поточної, поточну гру буде зараховано як програш.
- Змінити складність можна за допомогою спадного списку **Складність**, розташованого у правому кінці смужки стану, або за допомогою пункту меню **Параметри** → **Складність**.
- Зміна рівня складності набуває чинності негайно.
- Ви можете змінити тему Vovo за допомогою пункту меню **Параметри** → **Тема**. Якщо ви скористаєтеся цим пунктом, тему буде змінено негайно.
- Увімкнути або вимкнути анімацію можна за допомогою пункту меню **Параметри** → **Анімація**.



## Підручник з Vovo

- Якщо ви раптом виявили, що тільки-но зробили поганий хід, ви можете скасувати цей останній хід за допомогою панелі інструментів, панелі меню або типового клавіатурного скорочення для скасування дій **Ctrl+Z**.

Ви можете скасовувати ходи, аж до першого ходу у грі.

- Якщо ви не можете визначити, який хід зробити наступним, ви можете отримати підказку від комп'ютерного гравця за допомогою кнопки **Підказка**. Якщо ви скористаєтеся цією можливістю, на дошці певний час блиматиме позначка, яку пропонує викласти комп'ютерний гравець Vovo.
- Після завершення гри стане можливою дія **Повторити гру**, за допомогою цієї дії ви зможете послідовно переглянути ходи останньої гри.

## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Пункти меню

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Починає нову гру.

**Гра → Повторити гру**

Повторює останню гру.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Вибір цього пункту меню призведе до завершення поточної гри і закриття вікна Vovo.

**Хід → Вернути (Ctrl+Z)**

Скасовує останній зроблений вами хід.

**Хід → Підказка (H)**

Показує підказку щодо наступного ходу. Якщо ви скористаєтеся цією можливістю, на дошці певний час блиматиме позначка, яку пропонує викласти комп'ютерний гравець Vovo.

**Параметри → Тема**

Тут можна обрати для гри одну з тем: **Шкрябанина**, **Висока контрастність**, **Космічна** або **Гомоку**.

**Параметри → Анімація**

Вмикає або вимикає анімацію.

**Параметри → Складність**

Тут ви можете обрати складність гри: від **Фантастично проста** до **Неможливо складна**.

Крім того, у Vovo передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*

Так. Щоб змінити візуальну тему Vovo, скористайтеся пунктом меню **Параметри** → **Тема**.

2. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*

Ні. Грати у Vovo за допомогою клавіатури неможливо.

3. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*

Ні. У Vovo немає можливості «Зберегти», але після запуску Vovo відновлює попередню незавершену гру.

4. *Де список найкращих результатів?*

У Vovo такої можливості немає.

## Розділ 6

# Подяки і ліцензія

Vovo

Авторські права на програму належать Aron Boström [aron.bostrom@gmail.com](mailto:aron.bostrom@gmail.com), ©2002, 2007

Авторські права на документацію до програми належать Aron Boström [aron.bostrom@gmail.com](mailto:aron.bostrom@gmail.com), ©2007

Переклад українською: Юрій Черноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).