

# Підручник з Kigo

Sascha Peilicke

Переклад українською: Юрій Чорноіван



# Підручник з Кіго

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>7</b>
2.1	Початок гри . . . . .	7
2.1.1	Налаштування нової гри . . . . .	7
2.1.2	Налаштування завантаженої гри . . . . .	8
2.2	Як гратися . . . . .	9
2.2.1	Отримання підказки . . . . .	10
2.3	Стратегія та поради . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>12</b>
3.1	Меню Kigo . . . . .	12
3.2	Клавіатурні скорочення . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>14</b>
4.1	Загальне налаштування . . . . .	14
4.2	Налаштування теми . . . . .	15
<b>5</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>16</b>
<b>A</b>	<b>Встановлення</b>	<b>17</b>
A.1	Як отримати Kigo . . . . .	17
A.2	Збирання і встановлення . . . . .	17

# Перелік таблиць

3.1 Клавіатурні скорочення . . . . .	13
--------------------------------------	----

### **Анотація**

Kigo — є реалізацією популярної гри го (також відомої як вейці) з відкритим кодом.

## Розділ 1

# Вступ

ТИП ГРИ:  
Логічна, гра на дошці

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:  
Два

Kigo — є реалізацією популярної гри го (також відомої як вейці) з відкритим кодом.

Го — це стратегічна гра на дошці для двох гравців. Іншими назвами цієї гри є іго (японська), вейці або вей ці (китайська) та бадук (корейська). Незважаючи на прості правила, го відзначається стратегічною складністю.

У гру грають два гравці, які по черзі кладуть на дошку чорні або білі камінці (фішки гри, які зараз, зазвичай, виготовляють зі скла або пластику) на вільні точки перетину сітки з  $19 \times 19$  ліній (9x9 або 13x13 ліній для простіших різновидів).

## Розділ 2

# Як грати

### МЕТА:

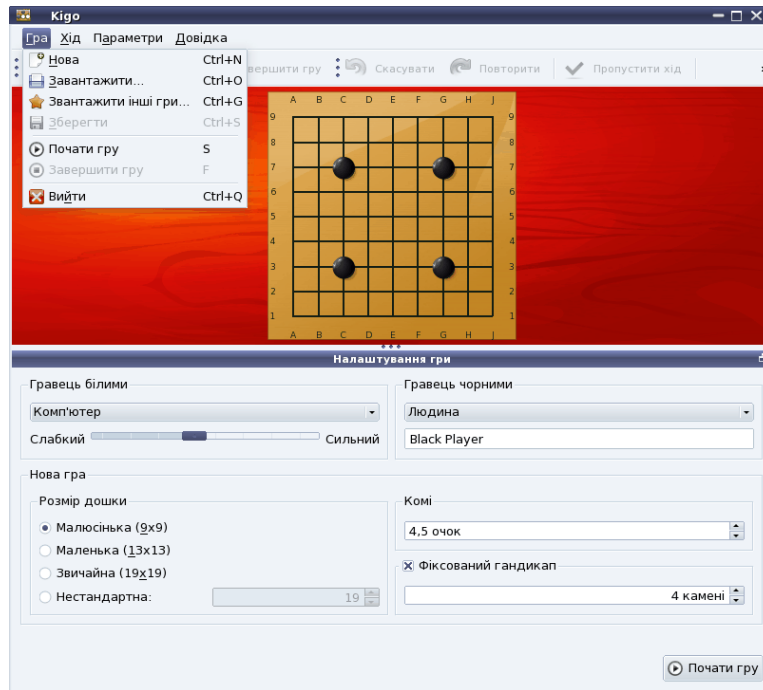
Метою гри є встановлення контролю над більшою частиною дошки, ніж частина дошки суперника. Камінь або група каменів вважається захопленою і усувається з дошки, якщо у неї не залишається вільних сусідніх перетинів ліній дошки у результаті оточення каменями протилежного кольору.

## 2.1 Початок гри

Після запуску Kigo ви зможете обрати один з двох варіантів гри у чудове го. Ви можете або розпочати нову гру, або продовжити попередню.

### 2.1.1 Налаштування нової гри

Після запуску ви маєте побачити вікно, подібне до наведеного на знімку нижче. За допомогою цього вікна ви можете вказати імена гравців білими та чорними та розміри дошки. Крім того, ви можете визначитися, чи будуть один або обидва гравці керуватися комп'ютером. Якщо ви вирішите грати проти комп'ютера, ви можете визначити силу комп'ютерного гравця. Якщо ви готові розпочати гру, оберіть пункт **Почати гру** з меню **Гра**, натисніть кнопку **Почати гру** на панелі «Налаштування гри» або просто натисніть клавішу **S**.



### 2.1.2 Налаштування завантаженої гри

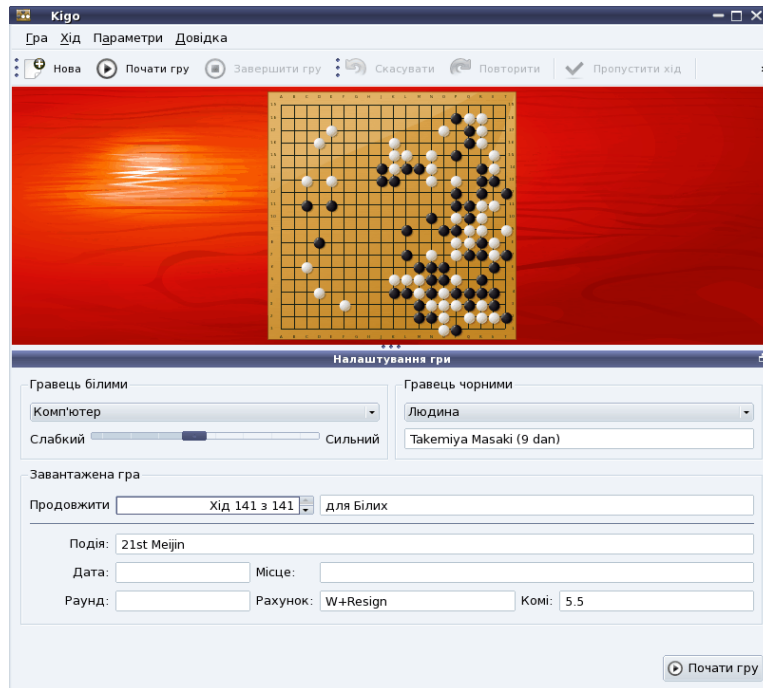
Якщо ви вирішите продовжити попередню незавершену гру, ви можете скористатися пунктом **Завантажити...** з меню **Гра** (меню показано на знімку вікна наведеному нижче). У відповідь буде відкрито діалогове вікно вибору файлу. Скористайтеся цим вікном для вибору і завантаження бажаного файлу збереженої гри.

Після цього ви ваше вікно має набути вигляду, подібного на наведений на знімку нижче. Якщо ви не бажаєте продовжувати гру з останнього зі зроблених ходів, ви можете скасувати будь-яку кількість ходів. Зі зміною вами номера ходу змінюватиметься і вигляд дошки. У вікні налаштування ви також знайдете багато додаткових відомостей щодо збереженої гри.

Просто натисніть кнопку **Почати гру**, щоб продовжити гру.



## Підручник з Kigo



Крім того, у програмі передбачено можливість отримання відомих ігор у го або інших ігор, вивантажених іншими користувачами у інтернет. Просто оберіть пункт **Отримати інші ігри...** у меню **Гра**. У відповідь програма відкриє діалогове вікно, за допомогою якого ви зможете обрати потрібну вам гру.



## 2.2 Як гратися

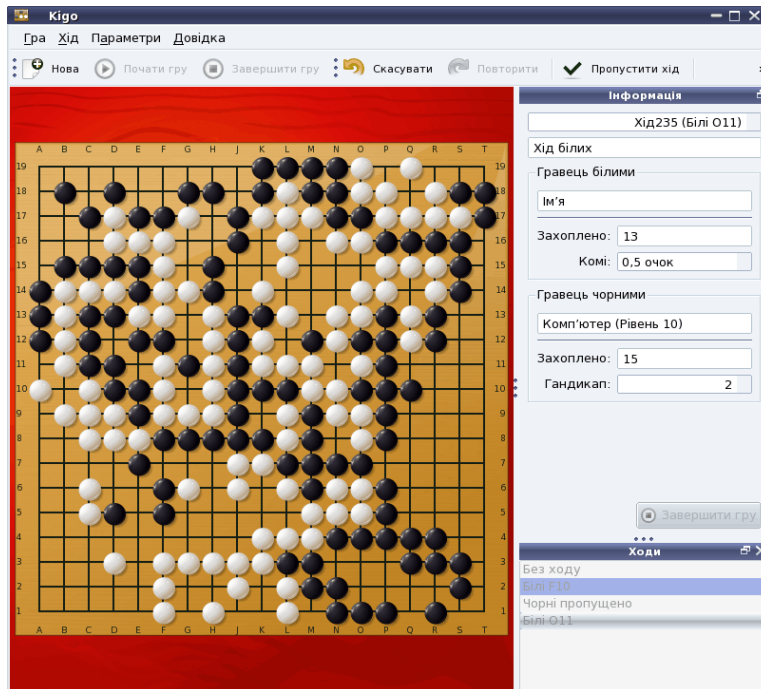
Отже, ви готові до своєї першої гри у го. Якщо ви ще недостатньо знайомі з правилами, рекомендуємо вам ознайомитися з відповідною [статтею у Вікіпедії](#) або скористатися [інтерактивним способом вивчення го](#), автором якого є Хірокі Морі (Hiroki Mori).

## Підручник з Kigo

Зробити хід дуже просто: наведіть вказівник миші на відповідний перетин ліній сітки і клацніть лівою кнопкою миші. Програма показуватиме маленьку чорну точку у перетині, куди буде покладено ваш камінь після клацання.

Гравця, який робить хід, можна визначити за кольором вказівника, який змінюється залежно від кольору гравця, який робить хід.

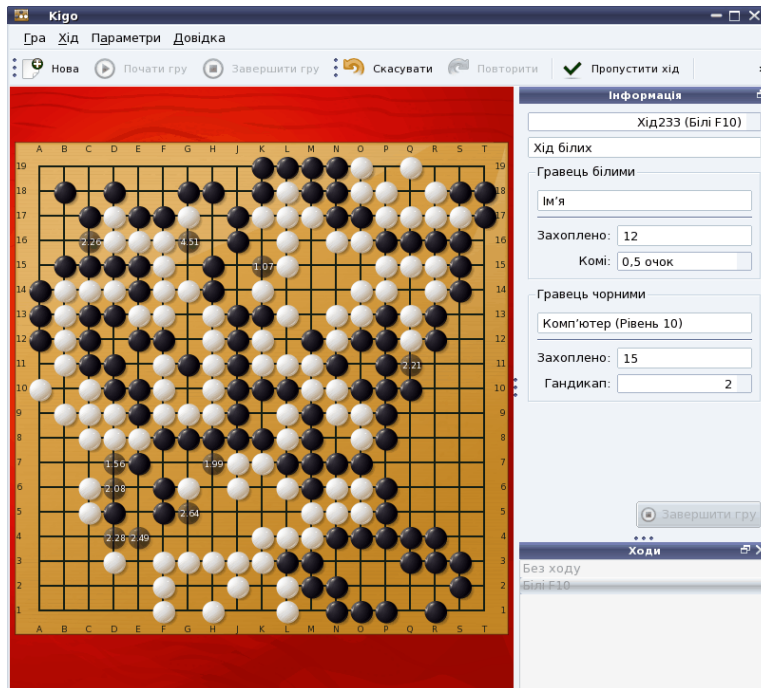
Крім того, ви можете ознайомитися з відомостями про гру, де також буде показано попередній хід та деякі статистичні дані. Програма також показуватиме повний журнал ходів. Якщо вам потрібно знати, у якому порядку викладалися камені на дошку, просто натисніть кнопку **Показати номери ходів**. Якщо ви вважаєте, що будь-який з варіантів вашого ходу вестиме до програшу, просто натисніть кнопку **Пропустити хід** і передайте хід вашому супернику. Якщо хід пропускають обидва гравці, гра вважатиметься завершеною. Зауважте, що завершення гри у го має бути спільним рішенням обох гравців.



Зауважте, що ви можете у будь-який момент зберегти поточну гру. Зробити це можна за допомогою пункту **Save** меню **Гра**.

### 2.2.1 Отримання підказки

Іноді важко визначитися з наступним ходом. Якщо ви бажаєте, щоб комп'ютер зробив вам невеличку підказку, просто натисніть кнопку **Підказка**, наведену на знімку вікна нижче. У відповідь на дошці з'явиться декілька прозорих каменів з намальованими числами. Ці камені позначають рекомендовані ходи з їх оцінкою. Оцінка визначає те, наскільки добрим буде хід. Ви можете обрати один з рекомендованих ходів або будь-який інший хід клацанням лівою кнопкою миші у відповідній позиції на дошці.



## 2.3 Стратегія та поради

- Мета гравця у го полягає у захопленні території (порожнього місця) на дошці, а не у захопленні фішок суперника.
- Найлегше захопити територію поблизу від кутів дошки (два вільних напрямки), важче — на краях (три вільних напрямки), найважче — у центрі дошки.
- На початку гри намагайтеся розташувати ваші фішки якнайширше. Заповнюйте проміжки у побудовах, лише якщо у побудови втручається суперник.
- Під час атаки не розташовуйте ваші камені без підтримки поряд з каменями суперника. Суперник обов'язково захопить такі камені, GnuGo робить це дуже добре. Частіше ефективною є непряма атака.
- Щоб уникнути захоплення, група каменів повинна мати два «ока» або повинна мати змогу утворити такі «очі» у разі нападу. «Очі» — це не з'єднані пробіли у побудові. Такі групи схожі на пончики з двома дірками. Ваш суперник може оточити подібну групу ззовні, але не зможе заповнити обидва «ока» одночасно.
- На дошці 19x19 зазвичай утворюється декілька окремих ділянок, на яких вам одночасно доведеться вести напад чи захист. Стратегія полягає у оцінці сили або слабкості окремих ділянок і виконанні ходів, які змінять ситуацію у потрібному вам напрямку. Вам доведеться весь час обирати між нападом і захистом.
- З заповненням дошки і наближенням завершення гри, гра стає ще витонченішою: вам доведеться розбивати побудови суперника і підсилювати власні. Незначні помилки та неточності можуть коштувати дуже дорого.

## Розділ 3

# Огляд інтерфейсу

### 3.1 Меню Kigo

У Kigo передбачено всі типові пункти меню ігор KDE, а також наведені нижче додаткові пункти:

**Гра → Отримати інші ігри... (Ctrl+G)**

Відкриває стандартне діалогове вікно KDE KNewStuff для отримання ігор, записаних іншими користувачами.

**Гра → Почати гру (S)**

Почати нову або завантажену гру.

**Гра → Завершити гру (F)**

Завершити поточну гру. Пам'ятайте, що завершення гри у го можливе лише за згоди обох гравців.

**Хід → Пропустити хід (P)**

Надає вам змогу пропустити хід.

**Хід → Підказка (H)**

Показати підказку прозорими каменями з оцінкою варіантів ходу.

**Хід → Показувати номери ходів (N)**

Увімкнути або вимкнути показ номерів ходів.

**Параметри → Панелі → Ходи**

Показати або сховати бічну панель ходів.

**Параметри → Налаштувати Kigo...**

Відкриває діалогове вікно налаштування Kigo. Докладніше про це вікно можна дізнатися з розділу [Налаштування гри](#).

Крім того, у Kigo 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.

### 3.2 Клавіатурні скорочення

Типовими скороченнями є

Підручник з Kigo

Завершити поточну гру	<b>F</b>
Отримати ігри, записані іншими користувачами	<b>Ctrl+G</b>
Довідка	<b>F1</b>
Завантажити збережену гру	<b>Ctrl+O</b>
Пропустити хід	<b>P</b>
Завершити роботу програми	<b>Ctrl+Q</b>
Повторити хід, який раніше було скасовано	<b>Ctrl+Shift+Z</b>
Зберегти поточну гру	<b>Ctrl+S</b>
Почати нову гру	<b>Ctrl+N</b>
Почати нову або продовжити завантажену гру	<b>S</b>
Увімкнути чи вимкнути показ номерів ходів	<b>N</b>
Скасувати ваш останній хід.	<b>Ctrl+Z</b>
Що це?	<b>Shift+F1</b>

Табл. 3.1: Клавіатурні скорочення

## Розділ 4

# Налаштування гри

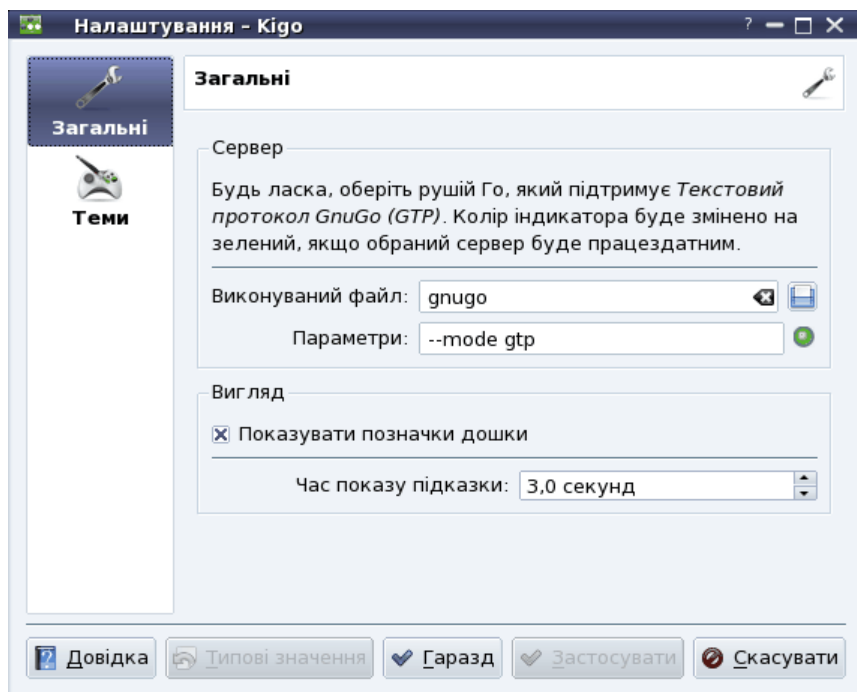
Якщо ви бажаєте змінити налаштування Kigo, відкрийте меню **Параметри** і оберіть у ньому пункт **Налаштувати Kigo...**

У відповідь програма відкриє діалогове вікно налаштування, подібне до наведеного нижче. Відкрити це вікно можна також послідовним натисканням комбінацій клавіш **Alt-A** та **Alt-K**.

Оскільки Kigo є програмою дуже гнучкою у налаштуванні, ви зможете налаштувати її відповідно до будь-яких ваших бажань. Ви можете змінити розташування і розміри всіх панелей навколо центральної ігрової області. Ви також можете налаштувати панель інструментів, розташувавши на ній лише потрібні вам кнопки. Для цього скористайтеся пунктом меню **Параметри Налаштувати пенали...** Те саме можна зробити і для всіх клавіатурних скорочень у грі. Якщо вам потрібне максимальне місце для ігрового поля, ви навіть можете сховати панель інструментів та більшість віджетів панелей за допомогою відповідних пунктів меню **Параметри**.

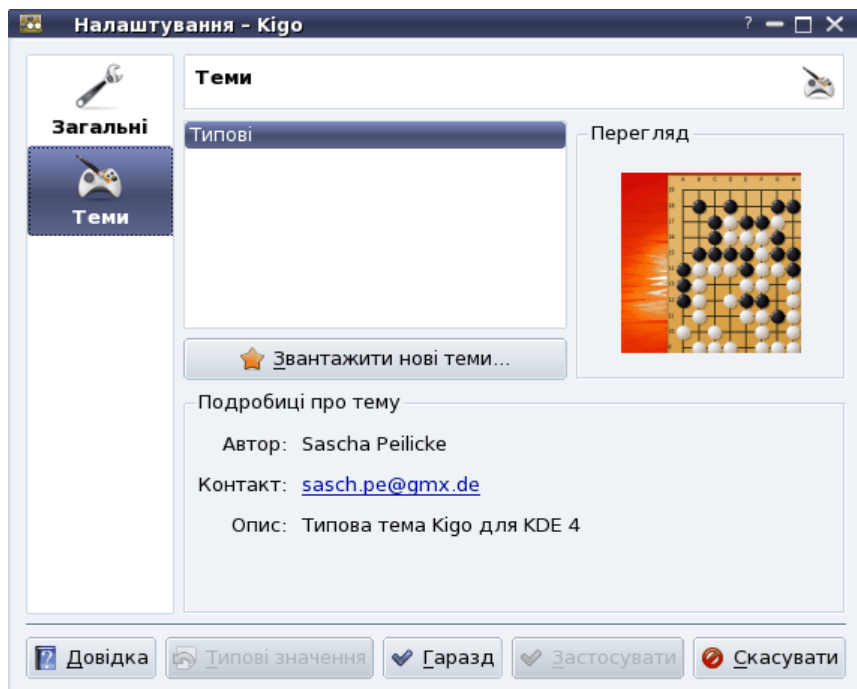
### 4.1 Загальне налаштування

Найважливішим для гри є налаштування сервера рушія го. Для належної роботи Kigo потрібне коректний сервер гри. Як можна бачити з наведеного нижче знімка вікна, типово програма використовує сервер GnuGo. Якщо сервер гри працює належним чином, невеличка лампочка поряд з полем команди рушія набуде зеленого кольору. Якщо ця лампочка не набуває зеленого кольору, або ви бажаєте скористатися іншим сервером го, вам слід встановити інший рушій го, яким можна керувати за допомогою GnuGo Text Protocol (GTP) і вказати відповідні команди та параметри. Докладніше про це можна дізнатися з документації відповідного рушія го.



## 4.2 Налаштування теми

За допомогою цієї сторінки ви можете змінити тему, яку використовуватиме Kigo.



## Розділ 5

# Подяки і ліцензія

Kigo

Авторські права на програму належать Sascha Peilicke [sasch.pe@gmx.de](mailto:sasch.pe@gmx.de), ©2009

Авторські права на документацію до програми належать (c) 2009 Sascha Peilicke [sasch.pe@gmx.de](mailto:sasch.pe@gmx.de)

Редагування документації та перетворення у формат Docbook — Юрій Черноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Створення типової теми — Arturo Silva [jasilva28@gmail.com](mailto:jasilva28@gmail.com)

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](#).



## Додаток А

# Встановлення

### А.1 Як отримати Kigo

Kigo є частиною проекту KDE, <http://www.kde.org/> .

Kigo можна знайти на [сайті отримання даних](#) проекту KDE.

Докладні відомості щодо збирання і встановлення програм KDE можна знайти на сторінці [Techbase KDE](#).

Оскільки для збирання Kigo використовується **cmake**, у вас не повинно виникнути проблем зі збиранням. Якщо такі проблеми все ж виникнуть, будь ласка, повідомте про них до списків листування розробників KDE.

### А.2 Збирання і встановлення

Докладні відомості щодо збирання і встановлення програм KDE можна знайти на сторінці [Techbase KDE](#).

Оскільки для збирання Kigo використовується **cmake**, у вас не повинно виникнути проблем зі збиранням. Якщо такі проблеми все ж виникнуть, будь ласка, повідомте про них до списків листування розробників KDE.