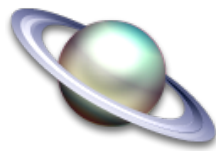


Підручник з Konquest

Nicholas Robbins

Переклад українською: Юрій Черноіван



Підручник з Konquest

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	9
3.1	Правила	9
3.2	Стратегія та поради	9
4	Меню	10
4.1	Пункти меню	10
5	Часті запитання	11
6	Подяки і ліцензія	12
A	Встановлення	13
A.1	Як отримати Konquest	13
A.2	Збирання і встановлення	13

Анотація

Konquest — це гра у підкорення галактики для KDE

Розділ 1

Вступ

Тип гри:
Стратегія, гра на дошці

Кількість гравців:
Декілька гравців



Головне вікно Konquest.

Konquest — це KDE-версія гри Gnu-Lactic. У цій грі гравці підкорюють планети, надсилаючи до них космічні кораблі. Метою гри є побудова міжзоряної імперії і повне підкорення планет всіх інших гравців. У Konquest можна грати проти інших гравців-людей або проти комп'ютерного гравця.

Розділ 2

Як грати

Після запуску Konquest натисніть кнопку **Створити**, щоб розпочати нову гру. Буде відкрито діалогове вікно, у якому вам буде показано різноманітні параметри наступної гри. Нижче наведено список параметрів нової гри:

- Гравці
 - Кількість гравців. Додати гравців можна за допомогою кнопок **Додати** і **Вилучити**.
 - Імена гравців
 - Тип гравців (комп'ютер чи людина)
 - Складність гри комп'ютерних гравців (слабкий, середній, сильний)

Щоб змінити ім'я гравця, двічі клацніть лівою кнопкою миші у стовпчику **Ім'я** і вкажіть бажане ім'я. Щоб змінити тип гравця, відкрийте спадний список подвійним клацанням лівою кнопкою миші у стовпчику **Тип**. Крім того, тип нових гравців можна визначити за допомогою спадного списку кнопки **Додати**.

У Konquest передбачено два типи гравців-людей, а саме, **Людина (гравець)** і **Людина (спостерігач)**. За допомогою другого варіанта ви можете спостерігати за грою, не беручи у ній участі.

Тип комп'ютерного гравця можна вибрати з таких варіантів: **Типовий (слабкий)** (гравець, який не є агресивним ні у нападі, ні у захисті), **Типовий (атакувальний)** (агресивний атакуювальний гравець) та **Типовий (захисний)** (гравець з захисною стратегією).

Окрім цих класичних варіантів комп'ютерних гравців, передбачено збалансованого гравця **Бекаї (збалансований)**, у грі якого використано усі пункти розділу Розділ 3.2.

Варто пам'ятати, що складність гри проти комп'ютерного суперника залежить від вашої власної стратегії. Якщо ви самі граєте агресивно, перемогти агресивного комп'ютерного гравця може бути простіше, ніж захисного, і навпаки.

- Карта
 - Кількість нейтральних планет
 - Ширина і висота ігрової карти у клітинках
 - Власник, бойова ефективність та рівень виробництва кожної з планет
 - Розташування планет. Натисніть кнопку **Випадково**, щоб зробити розташування випадковим.

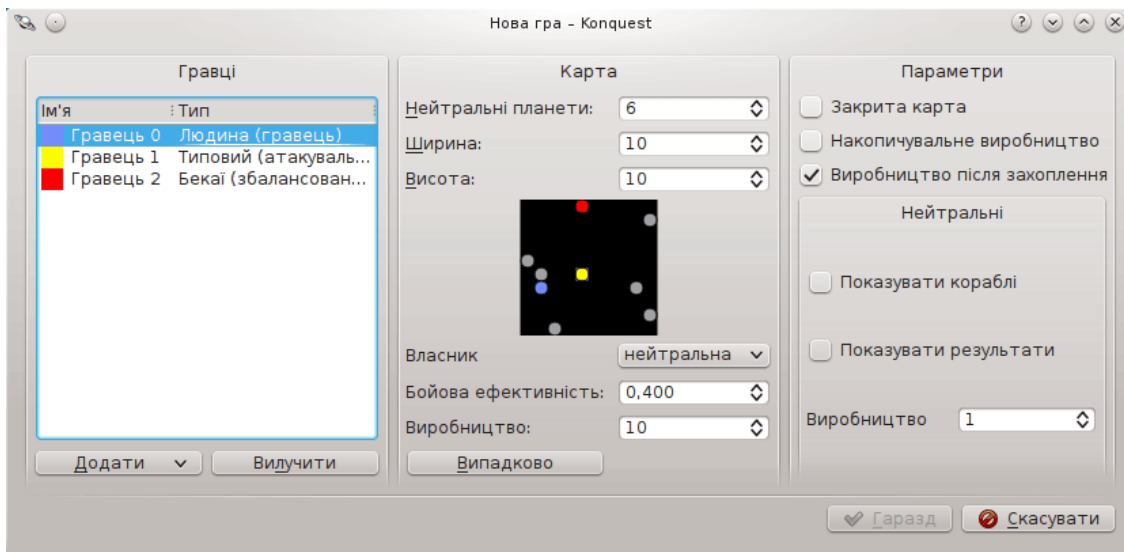
Вибрати планету можна за допомогою мініатюри карти, показаної посередині панелі **Карта**. Просто клацніть лівою кнопкою миші на планеті, потім змініть бажані параметри планети.

- Параметри
 - Ви можете визначити, чи хочете ви бачити дані щодо планет суперника.

Підручник з Konquest

- Ви можете визначити, чи буде увімкнено нарощувальне виробництво.
- Ви можете визначити, чи буде виробництво відновлено негайно після захоплення планети.
- Ви можете увімкнути або вимкнути показ кількості кораблів та інших статистичних даних для нейтральних планет.
- Можна також встановити рівень виробництва на нейтральних планетах.

Після внесення всіх змін (внесення змін не є обов'язковим) натисніть кнопку **Гаразд**, щоб розпочати нову гру.

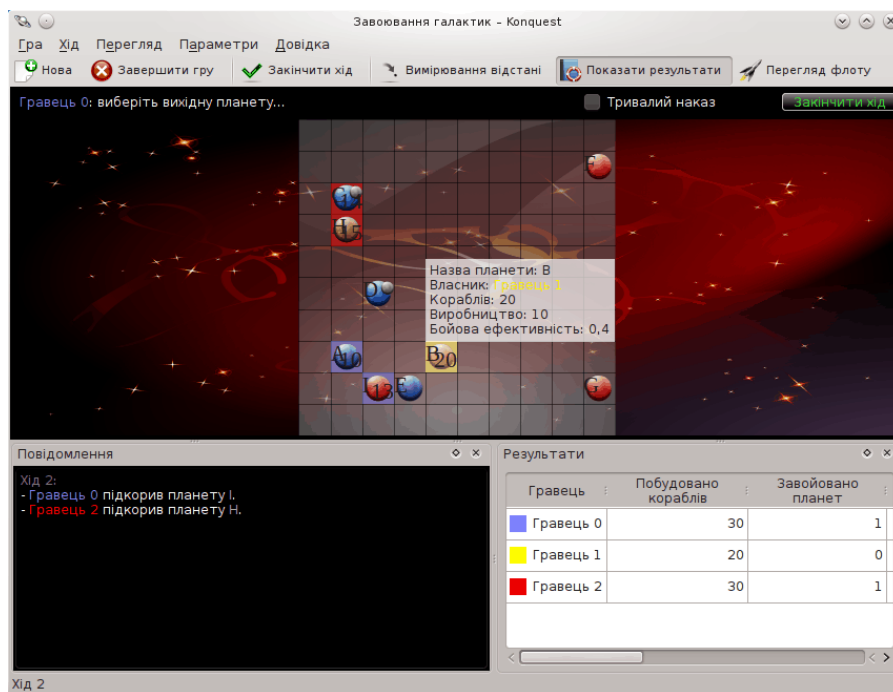


Діалогове вікно гри Konquest.

Після того, як буде розпочато гру, вам буде показано ігрову дошку. Порожніми клітинками позначено простір без планет. На початку гри у кожного з гравців є по одній планеті. Колір тла клітинки цієї планети є кольором гравця. Якщо ви наведете вказівник миші на планету, програма покаже вам додаткові відомості. Якщо під час налаштування гри не було позначено пункт **Закрита карта**, у відповідь на наведення вказівника миші на планету ви побачите панель з даними щодо планети. Якщо пункт **Закрита карта** було позначено, для планет, захоплених вашими суперниками ви побачите лише назву планети. Серед відомостей, про які ви можете дізнатися, такі:

- Назва планети
- Власник
- Кораблів
- Надісланих кораблів
- Виробництво
- Бойова ефективність

Підручник з Konquest



Гра у Konquest.

Назва планети — це назва, за якою планета фігурує у грі. Планети буде названо великими літерами латинської абетки. **Власник** — це той гравець, який підкорив планету. Якщо планету буде підкорено іншим гравцем, значення цього поля буде змінено. У полі **Кораблі** буде показано поточну кількість кораблів на планеті. Пункт **Надісланих кораблів** буде показано, лише якщо ви використаєте тривалий наказ, інакше цей пункт показано не буде. **Виробництво** — це кількість кораблів, які планета здатна випускати протягом одного ходу. Виробництво на кожній з планет є різним, але воно не змінюється протягом гри. **Бойова ефективність** — це міра ефективності кораблів, які вироблено на планеті. Флоти, що атакують, мають бойову ефективність планети відправлення, а флоти, що обороняються, — бойову ефективність планети, яку вони захищають. Ви легко можете визначити назву планети, її власника та поточну кількість кораблів на планеті за клітинкою, на якій знаходиться планета. Власника можна визначити за кольором тла планети, назву показано у верхньому лівому куті клітинки, а кількість кораблів — у правому нижньому куті.

Щоб надіслати кораблі з однієї планети на іншу, виберіть планету, з якої ви бажаєте надіслати кораблі, введіть кількість кораблів у зелене поле у верхньому правому куті і натисніть клавішу **Enter**. Повторюйте цю процедуру, аж доки не надішлете всі потрібні кораблі. Якщо вам хочеться надсилати сталу кількість кораблів з однієї планети на іншу під час кожного ходу, вкажіть кількість і позначте пункт **Тривалий наказ**, потім натисніть клавішу **Enter**. Кораблі за тривалими наказами буде надіслано наприкінці ходу. Коли всі кораблі буде розподілено, натисніть кнопку **Закінчити хід**. Після завершення ходу всіма гравцями буде відкрито діалогове вікно, за допомогою якого ви зможете дізнатися про останні новини. Гра продовжуватиметься у описаний вище спосіб, аж доки один з гравців не заволодіє усією галактикою.

Підказка

Налаштувати клавіатурну комбінацію для дії **Закінчити хід** можна за допомогою пункту меню **Параметри** → **Налаштувати скорочення...**

Додаткову інформацію можна отримати з розділу, присвяченого [використанню та налаштуванню скорочень](#), підручника з основ роботи у KDE.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила

- Після того, як кораблі вирушать з планети, їх вже неможливо зупинити.
- Кораблі не можуть атакувати інші кораблі, що знаходяться у польоті між планетами.
- Кораблі можна зберігати на планетах для подальшого використання.
- Планети не можна передавати іншому гравцеві.
- Гравець може пропустити хід натисканням кнопки **Закінчити хід**, при цьому кораблів запущено не буде.

3.2 Стратегія та поради

- Основним у грі є виробництво кораблів. Спробуйте захопити якомога більше планет у найкоротший термін, щоб виробити на них більше кораблів, ніж це зможуть зробити на своїх планетах ваші суперники.
- Не атакуйте планету менш, ніж 10 кораблями, якщо ви не можете її захопити.
- Перш ніж атакувати планети інших гравців, підкоріть нейтральні планети.
- Зберігайте свої кораблі одразу на декількох планетах.
- Розробляйте довгострокові плани ваших атак.
- Для визначення відстаней між планетами скористайтесь лінійкою.
- Перш ніж атакувати планету, скористайтесь інформаційним вікном, щоб дізнатися про неї якомога більше.
- Якщо ці дані показано, варто атакувати планету з нижчим рівнем бойової ефективності з планети з вищим рівнем цієї характеристики.

Розділ 4

Меню

4.1 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Завершити гру (Ctrl+End)

Завершує поточну гру, без закриття вікна Konquest

Гра → Вимірювання відстані

Послідовно наведіть вказівник миші на дві планети і клацніть лівою кнопкою миші на кожній з них, щоб виміряти відстань між цими планетами.

Гра → Перегляд флоту

Відкриває вікно, у якому показано докладні відомості щодо всіх флотів

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує гру.

Хід → Закінчити хід

Надає змогу закінчити хід з головного меню програми.

Перегляд → Показувати повідомлення

Показати або приховати панель повідомлень.

Перегляд → Показувати результати

Вмикає або вимикає показ таблиці поточних результатів.

Крім того, у Konquest 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. *Чи можу я переспрямувати кораблі після того, як вони вже вирушили з планети?*
Ні, після старту з планети кораблі не можна зупинити або переспрямувати.
2. *Чи означають щось різні кольори та форми планет?*
Ні, ці параметри програма вибирає випадковим чином.
3. *Як дізнатися, де знаходяться мої кораблі?*
Скористайтесь кнопкою **Перегляд флоту**. У цьому вікні буде показано відомості щодо флотів, які зараз знаходяться у польоті.
4. *Я втратив (втратила) всі мої планети, але все ще продовжую грати, чому?*
Ви не програли гри доти, доки не втратили всі свої кораблі.
5. *Чи можу я зберігати кораблі на планеті для подальшого використання?*
Так, але вам краще зберігати кораблі одразу на декількох планетах, щоб мати змогу надсилати їх на сусідні планети.
6. *Чи можна змінити вигляд вікна програми?*
Ні, у цій версії програми це ще неможливо.

Розділ 6

Подяки і ліцензія

Konquest

GNU-Lactic Conquest Project, автор версії для KDE — Russ Steffen, rsteffen@bayarea.net.

Авторські права належать (c) 1998 GNU-Lactic Conquest Project

Авторські права на документацію належать Nicholas Robbins logik9000@chartermi.net, ©2000

Авторські права на документацію належать Viktor Chynarov, 2012.

Переклад українською: Юрій Черноіван 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 Konquest

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

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

А.2 Збирання і встановлення

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

Оскільки для збирання Konquest 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.