

Manuale di KFourInLine

Martin Heni

Eugene Trounev

Benjamin Meyer

Johann Ollivier Lapeyre

Anton Brondz

Traduzione italiana: Andrea Celli

Aggiornamento e revisione della documentazione per KDE 4:

Luciano Montanaro



Indice

1	Introduzione	5
2	Come si gioca	6
3	Regole del gioco, strategia e suggerimenti	7
3.1	Connessioni remote	7
4	Panoramica dell'interfaccia	8
4.1	Voci dei menu	8
5	Configurazione del gioco	10
6	Domande frequenti	11
7	Riconoscimenti e licenza	12

Sommario

KFourInLine è un gioco di "Forza Quattro" creato da KDE.

Capitolo 1

Introduzione

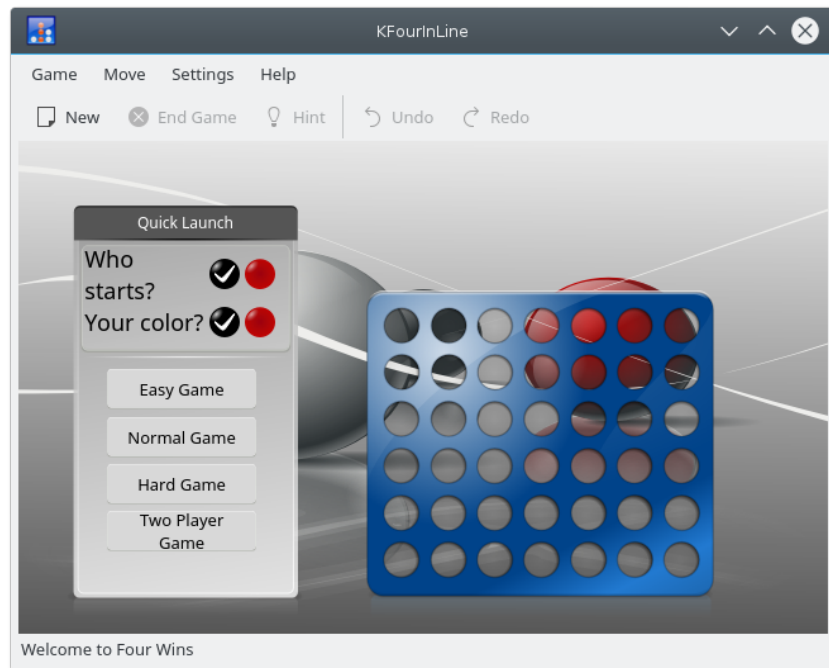
Tipo di gioco: Strategia, Da tavolo

KFourInLine è un gioco da tavolo per due giocatori basato sul gioco Forza quattro™.

I giocatori cercano di costruire una riga di quattro pezzi usando varie strategie. I pezzi sono posizionati sul tabellone. Si può giocare anche contro il computer, anche in rete.

Capitolo 2

Come si gioca



Dopo il caricamento di KFourInLine, puoi selezionare la difficoltà o avviare una partita a due giocatori. Se vuoi, puoi anche scegliere il tuo colore e selezionare quale colore inizia la partita.

Ogni giocatore è rappresentato da un colore (ad esempio bianco o giallo il giocatore uno e rosso il giocatore due). Lo scopo è di porre quattro pedine vicine, su una stessa riga, colonna o diagonale. I giocatori giocano una mossa a turno. Ad ogni turno il giocatore può inserire uno dei propri pezzi in una delle sette colonne; il pezzo cadrà nello spazio libero disponibile più in basso, cioè cadrà fino al livello base o finché non avrà incontrato un altro pezzo.

Dopo che un giocatore ha fatto la mossa, l'altro può fare la propria. Si continua così finché il gioco termina, ossia quando un giocatore riesce ad allineare quattro pedine o non sono possibili altre mosse perché il tabellone è pieno.

Il giocatore che riesce a mettere quattro pezzi in fila per primo, in orizzontale, diagonale o verticale, vince la partita. Se non si possono fare altre mosse ma nessun giocatore ha vinto la partita è patta.

Capitolo 3

Regole del gioco, strategia e suggerimenti

Il piano di gioco è diviso in varie zone.

Il *tabellone* è costituito da 7x6 caselle che vengono riempite a partire dal fondo. Le caselle vengono riempite con un pezzo del colore di chi sta facendo la mossa. Sulla sommità di ogni colonna una freccia colorata mostra dove è stata messa l'ultima pedina.

Il *visore di stato* indica quale giocatore è controllato da quale dispositivo di inserimento. Un giocatore locale può inserire le mosse usando la tastiera o il mouse, un giocatore remoto viene indicato come input di rete, e infine il computer può controllare le mosse al posto di un giocatore. Il visore di stato, inoltre, indica i nomi dei giocatori e il livello dell'avversario quando è il computer. Viene anche segnato il numero di partite vinte, pareggiate, perse e terminate per entrambi i giocatori. Il nome del giocatore che deve muovere è evidenziato.

La *barra di stato* in fondo allo schermo mostra lo stato del gioco e quale giocatore è di turno.

3.1 Connessioni remote

È possibile giocare una partita tramite una connessione di rete con un altro computer. Uno dei computer agirà come server del gioco. Questo può determinare i colori assegnati ai giocatori. Si possono configurare le opzioni di rete nel menu **Impostazioni** → **Configurazione rete....** Nel menu **Game** → **Chat di rete...**, puoi trovare anche una finestra di chat che ti permette di parlare con il tuo amico.

Quando viene stabilita una connessione, viene chiesto di immettere un host remoto e una porta. Normalmente, si lascia il numero di porta predefinito. Ma devi sapere che se lo cambi, anche l'altro giocatore dovrà usare lo stesso numero di porta. Il nome-host deve essere il nome dell'host remoto con cui sei connesso. Solo il client dovrà indicare un nome host per connettersi. È spesso saggio che il giocatore protetto da un firewall scelga di essere il client, visto che il firewall potrebbe bloccare le connessioni in ingresso.

Capitolo 4

Panoramica dell'interfaccia

4.1 Voci dei menu

Partita → Nuova (Ctrl+N)

Avvia una nuova partita. Se si gioca in rete, questa opzione è disponibile solo per il server. Il client verrà avviato automaticamente dal server.

Partita → Carica... (Ctrl+O)

Riapre un gioco precedentemente salvato.

Partita → Salva (Ctrl+S)

Salva la partita in corso.

Partita → Termina partita (Ctrl+Fine)

Termina una partita in corso.

Partita → Chat di rete...

Fa apparire un widget per le chat, che ti permette di inviare messaggi all'altro giocatore.

Partita → Mostra statistiche

Mostra una finestra contenente informazioni sulle statistiche globali delle partite, cioè partite vinte, perse o pareggiate di entrambi i giocatori. La finestra permette anche di ripulire queste statistiche di tutti i tempi.

Partita → Esci (Ctrl+Q)

Esce dal programma.

Mossa → Annulla (Ctrl+Z)

Annulla l'ultima mossa. Se questa è stata giocata dal computer, ne verranno annullate due, così che toccherà ancora al giocatore umano.

Mossa → Rifai (Ctrl+Shift+Z)

Rifa una mossa che è stata annullata. Se questa è stata giocata dal computer, ne verranno rifatte due, così che toccherà ancora al giocatore umano.

Mossa → Suggerimento (H)

Il computer calcolerà per te la migliore mossa possibile e la segnerà con un segno sul tabellone. Quanto è valida questa mossa dipenderà dal livello di abilità assegnato al computer.

Impostazioni → Tema

Permette di scegliere il tema grafico del gioco. I temi disponibili dipendono dall'installazione.

Impostazioni → Configurazione rete...

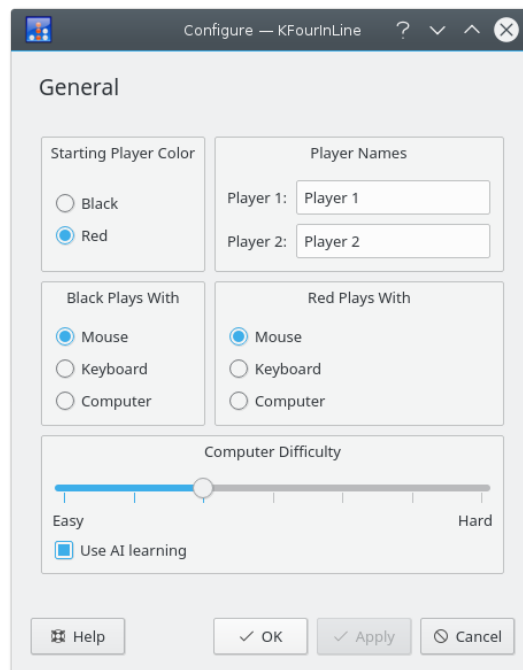
Fa comparire una finestra di dialogo per configurare la rete. Vi si può scegliere se essere server o client. Se sei il server, puoi anche scegliere che colore avrà il giocatore remoto. Se c'è in corso una partita in rete, puoi disconnetterti usando questo menu.

Inoltre, KFourInLine ha le voci dei menu **Impostazioni** e **Aiuto** comuni di KDE; per maggiori informazioni, consulta i capitoli [Menu Impostazioni](#) e [menu Aiuto](#) dei Fondamentali di KDE.

Capitolo 5

Configurazione del gioco

KFourInLine può essere configurato utilizzando la finestra di configurazione richiamabile con la voce di menu **Impostazioni** → **Configura KFourInLine....**



Colore del giocatore iniziale: Determina il colore del giocatore (**Rosso** o **Nero**) che avrà la prima mossa nella prossima partita.

Nomi dei giocatori: Modifica i nomi dei giocatori.

Il Nero gioca con: Stabilisce chi giocherà come giocatore n. 1. Può essere **mouse** o **tastiera**, cioè un giocatore locale che usa il mouse o la tastiera per immettere i comandi o **computer**, cioè il computer gioca in questo ruolo.

Il Rosso gioca con: Come per **Il Giallo gioca con**, ma per il giocatore n.2 (Rosso).

Abilità del computer: Imposta il livello a cui giocherà il computer.

Permetti all'IA di apprendere: L'IA del computer impara dagli sbagli fatti in una partita.

Capitolo 6

Domande frequenti

1. *Posso cambiare l'aspetto del gioco?*
Puoi modificare il colore dei pezzi aprendo la voce di menu **Impostazioni** → **Tema**.
2. *Posso usare la tastiera per giocare?*
No, non puoi usare la tastiera per controllare i pezzi.
3. *Ho perso traccia di chi stia vincendo, come faccio a scoprirlo?*
Sì, puoi vedere le statistiche aprendo la voce di menu **Partita** → **Mostra le statistiche**.

Capitolo 7

Riconoscimenti e licenza

KFourInLine

Copyright 1995-2007 sul programma: Martin Heni martin@heni-online.de e Benjamin Meyer.

Copyright sulla grafica 2007 Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com e Johann Ollivier Lapeyre.

Copyright 2007 sulla documentazione: Martin Heni martin@heni-online.de e Benjamin Meyer.

Traduzione italiana Andrea Celli andrea.celli@libero.it

Revisione e aggiornamento per KDE 4 di Luciano Montanaro mikelima@cirulla.net

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).