Manual do Kigo

Sascha Peilicke
Tradução: Marcus Gama

Manual do Kigo

Índice

1 Introdução **6**

2 Como jogar **7**

2.1 Começar um Jogo 7

2.1.1 Configurar um jogo novo 7

2.1.2 Configurar um jogo carregado 8

2.2 Jogar um jogo 9

2.2.1 Obter uma ajuda 10

2.3 Estratégias e dicas 11

3 Resumo da interface **12**

3.1 Os Menus do Kigo 12

3.2 Atalhos 13

4 Configuração do jogo **14**

4.1 Configuração Geral 14

4.2 Configuração do Tema 15

5 Créditos e licença **16**

Lista de Tabelas

3.1 Atalhos 13

Resumo

O Kigo é uma implementação em código aberto do conhecido jogo `Go` (também conhecido por `Weiqi`).

Capítulo 1

Introdução

TIPO DO JOGO:
Lógica, Tabuleiro

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
Dois

O Kigo é uma implementação em código aberto do conhecido jogo `Go` (também conhecido por Weiqi).

`Go` é um jogo de tabuleiro estratégico para dois jogadores. Também é conhecido como '`igo`' (*囲碁* em japonês), '`weiqi`' ou '`wei ch'i`' (*圍棋* ou *围棋* em chinês) ou '`baduk`' (*바둑* em coreano). `Go` é conhecido por sendo rico em complexidade estratégica, apesar de suas regras simples.

O jogo é jogado por dois jogadores que vão colocando, de forma alternada, peças pretas e brancas (peças de jogo, normalmente feitas em plástico ou vidro), nas intersecções vazias de uma grade de 19×19 linhas (9x9 ou 13x13 linhas, para as variantes mais simples).

Capítulo 2

Como jogar

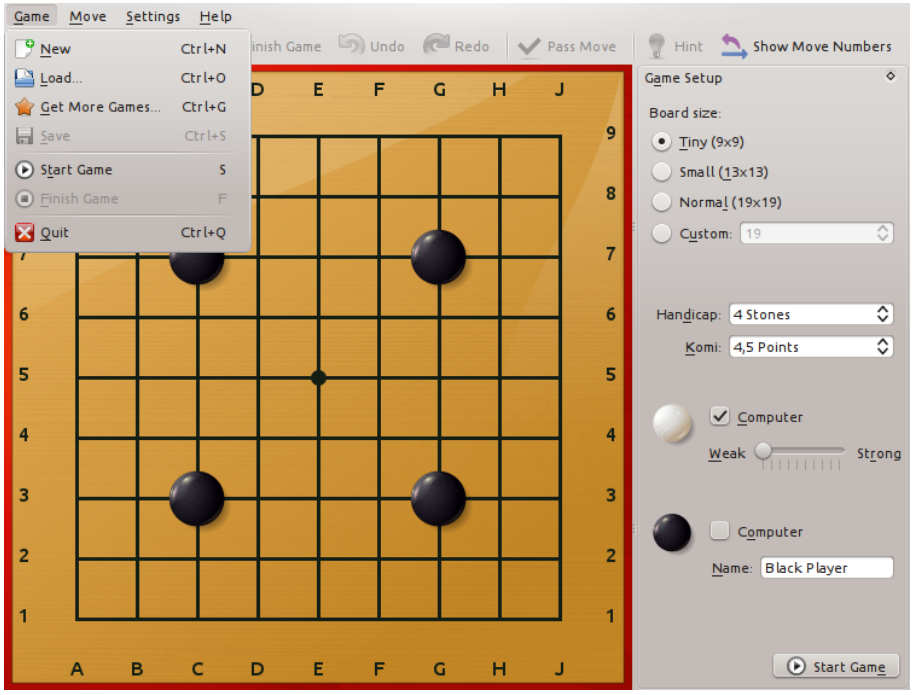
OBJETIVO:
O objetivo do jogo é controlar uma parte maior do tabuleiro que o adversário. Uma pedra ou grupo de pedras é capturada e removida, caso não tenha interseções adjacentes vazias, que é o resultado de ficar completamente envolvido por pedras do adversário.

2.1 Começar um Jogo

Quando você tiver iniciado o Kigo, terá duas opções para jogar o maravilhoso jogo Go. Você tanto poderá começar um jogo novo como prosseguir um antigo.

2.1.1 Configurar um jogo novo

Quando tiver iniciado o Kigo, você deverá ver um tela semelhante ao da imagem abaixo. Nela, você tanto poderá configurar o nome dos jogadores das pretas e brancas e o tamanho do tabuleiro. Você poderá decidir se um ou ambos os jogadores deverão ser representados pelo computador. Se optar por jogar contra um computador, poderá também definir a sua inteligência. Se quiser iniciar o jogo, você poderá selecionar **Jogo** → **Iniciar jogo** do menu, clicar em **Iniciar jogo** na área de 'Configuração do jogo' ou simplesmente pressionar a tecla **S**.



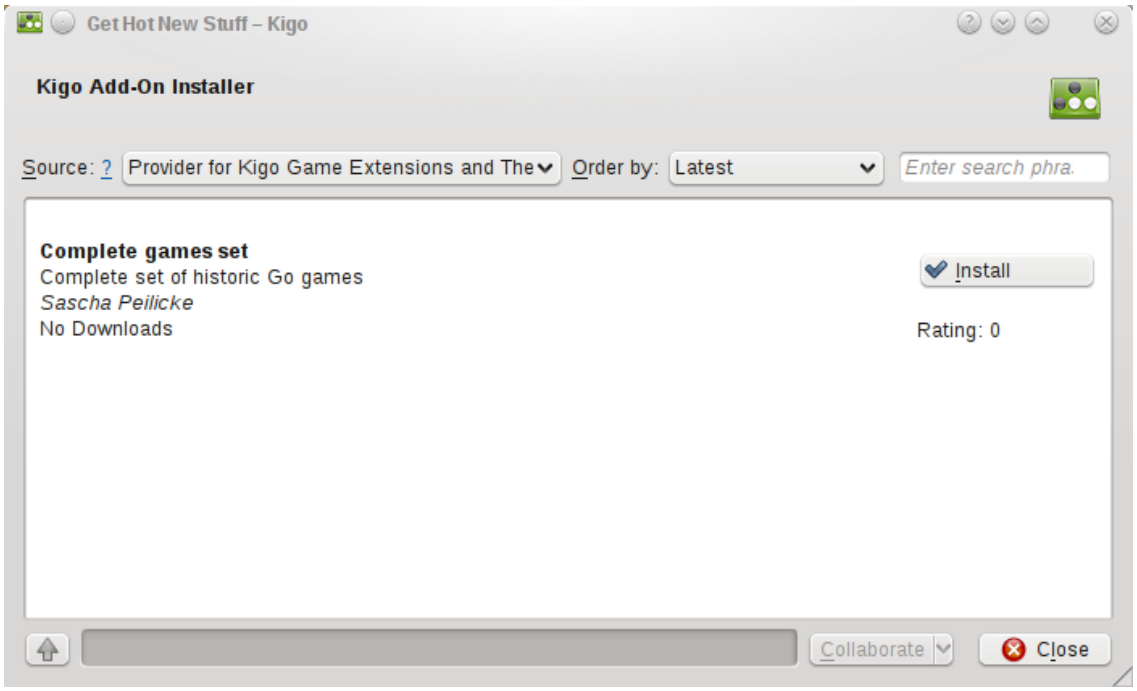
2.1.2 Configurar um jogo carregado

Se você optar por continuar um jogo não-terminado, poderá simplesmente escolher o menu **Jogo** → **Carregar...** (o menu aparece na imagem acima). Deverá aparecer agora um seletor de arquivos, que poderá ser usado para selecionar e carregar o arquivo do jogo salvo.

Agora você deverá ver uma tela semelhante ao da imagem acima. Se não quiser continuar com a sua última jogada efetuada, poderá voltar atrás tantas jogadas quantas desejar. Você deverá ver o tabuleiro mudando à medida que muda de jogada. A tela de configuração também apresenta diversas informações sobre o jogo gravado.

Basta pressionar **Iniciar o Jogo** para continuar.

Existe também a opção de carregar jogos históricos do Go ou jogos carregados, enviados por outros usuários da Internet. Basta clicar no menu **Jogo** → **Obter mais jogos...**. Você deverá então ver uma janela que lhe permite escolher o conteúdo a transferir.



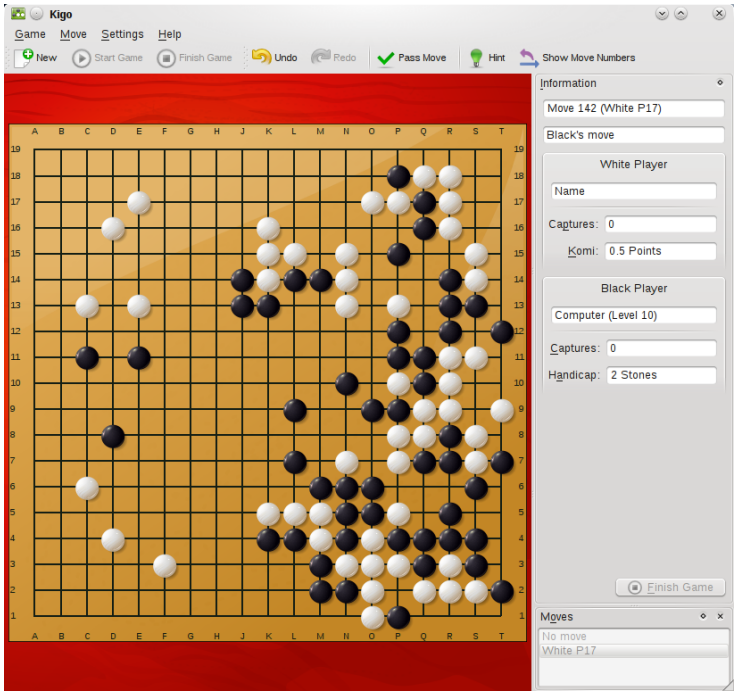
2.2 Jogar um jogo

Agora você está pronto para jogar pela primeira vez o Go. Se não estiver familiarizado com as regras, recomenda-se a leitura do artigo da Wikipédia ou então a forma interativa para o Go de Hiroki Mori.

Fazer uma jogada é simples; basta clicar numa das intersecções do tabuleiro de Go. Você deverá ver um pequeno ponto preto que lhe mostra onde ficará a sua pedra, caso clique aí.

O jogador atual pode ser determinado pelo cursor, que muda para uma pedra branca ou preta, dependendo do próximo jogador.

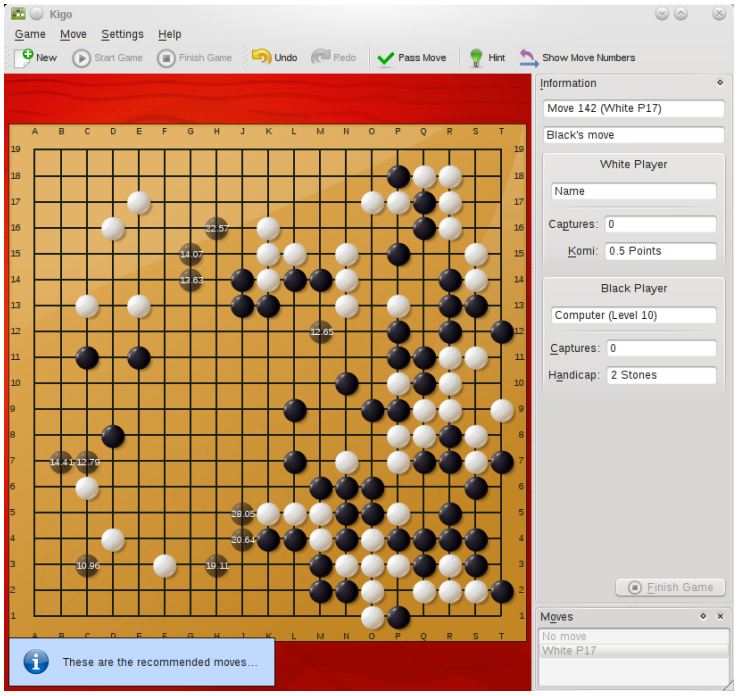
Você também poderá verificar a informação do jogo que mostra também as estatísticas e a jogada anterior. Está disponível um histórico completo das jogadas. Se você quiser recordar a ordem pela qual as peças do tabuleiro foram colocadas, basta clicar no botão **Mostrar os números de jogadas**. Se você achar que não consegue ganhar nada ao colocar outra peça, basta clicar em **Passar a Jogada** e deixar que o seu adversário jogue a sua vez. Se ambos os jogadores passarem, o jogo poderá ser terminado. Lembre-se que terminar um jogo de Go é sempre um passo cooperativo!



Lembre-se que você poderá salvar o jogo atual a qualquer momento. Faça isso com o menu **Jogo** → **Salvar**.

2.2.1 Obter uma ajuda

Algumas vezes é difícil decidir a jogada a fazer. Se você quiser que o computador lhe dê uma pequena ajuda, basta clicar no botão de **Dica** que aparece na imagem abaixo. Agora, deverão aparecer algumas pedras transparentes com um número no topo. Estas são, de fato, as suas recomendações com uma pontuação. A pontuação define quão boa é a jogada. Sinta-se à vontade para clicar numa das jogadas recomendadas ou em outro campo vazio, de modo a definir a sua próxima peça.



2.3 Estratégias e dicas

- O Go baseia-se mais no território envolvente (espaço vazio) que na captura das peças do seu adversário.
- O território é mais fácil de rodear perto dos cantos (dos dois lados) que perto dos bordas (em três lados) e que, por último, no centro.
- No início do jogo, espalhe as suas peças. Preencha apenas as suas linhas de fronteira quando o seu adversário começar a intrometer-se
- Não jogue peças não suportadas perto das do seu adversário quando atacar. Elas terão a tendência de ser capturadas e o GNU Go é muito bom nisso. Muitas vezes, é melhor atacar indiretamente.
- Para evitar ser capturado, um grupo de pedras deverá ter dois 'olhos' ou ser capaz de criá-los, caso seja atacado. Os 'olhos' são espaços desligados. Pense num 'donut' com dois buracos. O seu adversário poderá contornar o exterior, mas não conseguirá preencher ambos os buracos de uma vez.
- No tabuleiro 19x19, existem tipicamente vários territórios a serem criados, atacados ou defendidos. Você tem que efetuar várias batalhas simultâneas. A estratégia envolve a avaliação das forças e fraquezas em várias áreas, reservando as suas jogadas entre elas. É melhor atacar ali ou defender aqui?
- À medida que o tabuleiro vai enchendo e o fim do jogo se aproxima, torna-se importante jogar de forma mais próxima, atacando as fronteiras do seu adversário ou reforçando as suas. Alguns pequenos erros e omissões poderão custar muito caro.

Capítulo 3

Resumo da interface

3.1 Os Menus do Kigo

O Kigo oferece as seguintes opções:

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Carregar... (Ctrl+O)

Abre a janela padrão para abrir arquivo do KDE para abrir um arquivo `.sgf` (arquivo de jogo Kigo), que contém um jogo salvo.

Jogo → Obter mais jogos... (Ctrl+G)

Abre a janela **Obter novas coisas** para carregar os jogos salvos por outros jogadores.

Jogo → Salvar (Ctrl+S)

Salva o jogo atual.

Jogo → Iniciar jogo (S)

Inicia o jogo novo ou carregado.

Jogo → Terminar jogo (F)

Termina o jogo atual. Lembre-se que terminar um jogo de `Go` é sempre um passo cooperativo.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do Kigo.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz o seu último movimento.

Mover → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Refaz o movimento que foi anulado pela ação **Desfazer**.

Mover → Passar a Jogada (P)

Permite-lhe passar uma jogada.

Mover → Dica (H)

Dá uma sugestão, mostrando as peças transparentes, com a pontuação sobre elas.

Mover → **Mostrar os Números de Jogadas (N)**

Ativa ou desativa a visibilidade dos números de jogadas.

Configurações → **Áreas acopláveis** → **Informações**

Mostra ou oculta a barra lateral de **Informações**.

Configurações → **Áreas Acopláveis** → **Jogadas**

Mostra ou oculta a barra lateral de **Movimentos**.

O Kigo possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o Menu Configurações e o Menu Ajuda dos Fundamentos do KDE.

3.2 Atalhos

Os atalhos padrão são:

Terminar o jogo atual	**F**
Baixar novos jogos enviados por outros usuários	**Ctrl+G**
Ajuda	**F1**
Carregar um jogo salvo	**Ctrl+O**
Fornece dicas para movimentos possíveis	**H**
Passar uma jogada	**P**
Sair	**Ctrl+Q**
Repetir uma jogada que foi anulada	**Ctrl+Shift+Z**
Salvar o jogo atual	**Ctrl+S**
Iniciar um novo jogo	**Ctrl+N**
Iniciar um jogo novo ou gravado	**S**
Ativar/desativar a visibilidade dos números de jogadas	**N**
Anular a sua última jogada	**Ctrl+Z**
Ajuda 'O que é isto?'	**Shift+F1**

Tabela 3.1: Atalhos

Capítulo 4

Configuração do jogo

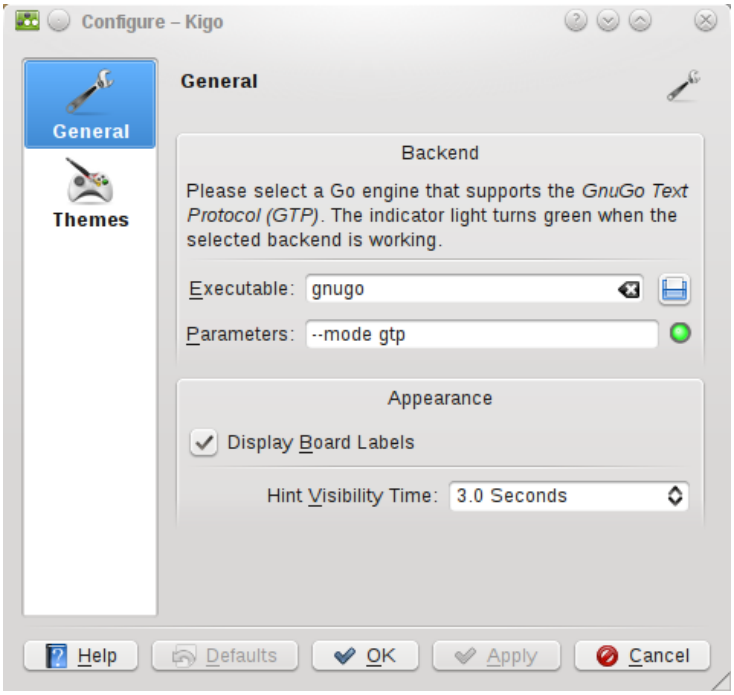
Se você quiser alterar a forma como o Kigo é configurado, poderá fazer isso com o menu **Configurações** → **Configurar Kigo...**.

Você deverá ver agora a janela de configuração, tal como aparece na imagem abaixo. Poderá chegar a ela também com a sequência **Alt**-**C** seguida de **Alt**-**C**.

O Kigo é extremamente flexível e pode ser personalizado da forma que desejar. Você poderá mudar a posição e o tamanho de todas as áreas acopláveis próximas da área de jogo. Poderá também personalizar a barra de ferramentas, caso queira ter ações diferentes aí disponíveis. Para fazer isso, basta selecionar o menu **Configurações** → **Configurar as barras de ferramentas...**. O mesmo se passa para todos os atalhos no jogo. Se você quiser ter o máximo de espaço disponível para o campo de jogo, poderá ocultar a barra de ferramentas e a maioria das áreas acopláveis no menu de **Configurações**.

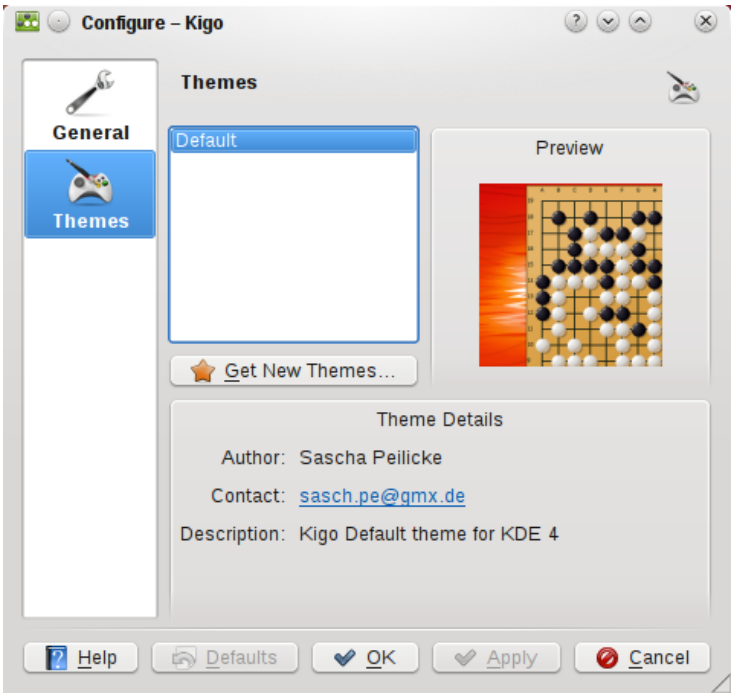
4.1 Configuração Geral

O aspecto mais importante aqui é a configuração da infraestrutura do motor de Go. O Kigo necessita de uma infraestrutura válida para funcionar corretamente. Como você poderá ver na imagem abaixo, ele usava o GNU Go por padrão. A pequena luz ao lado do comando do motor fica acesa e verde se tudo estiver bem. Se não for esse o caso, ou se quiser usar uma infraestrutura de Go diferente, deverá instalar um motor de Go diferente que consiga se comunicar no protocolo GTP (Go Text Protocol) e definir o seu comando e parâmetros da forma mais adequada. Os detalhes acerca deste passo deverão estar descritos na documentação do motor de Go correspondente.



4.2 Configuração do Tema

Esta página permitirá alterar o tema que o Kigo usa.



Capítulo 5

Créditos e licença

Kigo
Programa com 'copyright' 2009 de Sascha Peilicke sasch.pe@gmx.de
Documentação com 'copyright' (c) 2009 de Sascha Peilicke sasch.pe@gmx.de
Edição da documentação e conversão para Docbook por Yuri Chornoivan yurchor@ukr.net
Tema padrão desenhado por Arturo Silva jasilva28@gmail.com
Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com
Esta documentação é licenciada sob os termos da Licença de Documentação Livre GNU.
Este programa é licenciado sob os termos da Licença Pública Geral GNU.