Руководство пользователя KFourInLine

Martin Heni
Евгений Трунев
Benjamin Meyer
Johann Ollivier Lapeyre
Anton Brondz
Перевод на русский: avatar



Руководство пользователя KFourInLine

Оглавление

1 Введение 5

2 Правила игры 6

3 Правила игры, стратегии и советы 7

3.1 Удалённые соединения 7

4 Обзор интерфейса 8

4.1 Пункты меню 8

5 Настройка игры 10

6 Часто задаваемые вопросы 11

7 Авторские права и лицензия 12

Аннотация

KFourInLine — игра «четыре в ряд» от KDE.

Глава 1

Введение

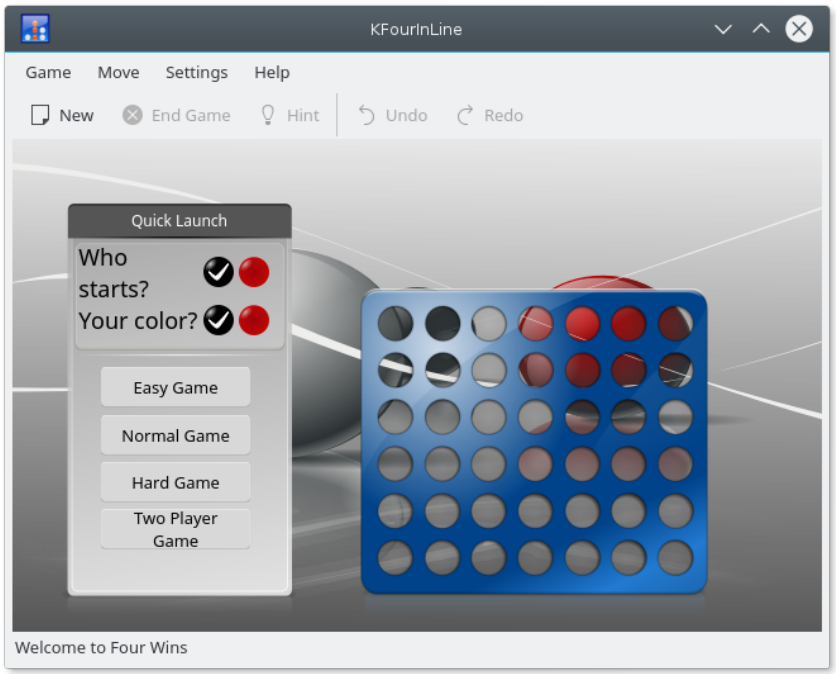
Тип игры: стратегия, настольная игра

KFourInLine — настольная игра для двух игроков, основанная на игре Connect-Four™.

Игроки стараются выстроить ряд из четырёх фишек, применяя различные стратегии. Фишки размещаются на доске. В игру можно также играть против компьютера или по сети.

Глава 2

Правила игры



При запуске KFourInLine можно выбрать уровень сложности или начать игру для двух игроков. Кроме того, можно выбрать свой цвет и указать, какой цвет начинает игру.

Каждому игроку соответствует свой цвет (например, жёлтый или белый у первого игрока и красный у второго). Цель игры — выстроить четыре фишки своего цвета в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали. Игроки ходят по очереди. За ход игрок бросает одну свою фишку в любой из семи столбцов, и она падает на самое нижнее свободное место, т.е. до дна доски или до другой фишки.

Когда один игрок сделал ход, свой ход делает второй. Так продолжается до конца игры — пока у одного из игроков не окажутся четыре фишки в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали или пока доска не заполнится и ходить станет некуда.

Побеждает игрок, который первым выстроит четыре фишки в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали. Если ходить больше некуда, а победителя нет, игра заканчивается вничью.

Глава 3

Правила игры, стратегии и советы

Доска разделена на несколько областей.

Игровая доска состоит из 7x6 полей, которые будут заполняться снизу вверх. Поля отмечены фишками в цвете игрока, сделавшего ход на эту позицию. Вверху каждого столбца цветная стрелка показывает, куда была положена последняя фишка.

Индикатор состояния показывает, какой игрок управляется каким устройством ввода. Локальный игрок вводит ходы с помощью клавиатуры или мыши, сетевой игрок показывается как сетевой ввод, а компьютер может управлять вводом для игрока. Кроме того, индикатор состояния показывает имена игроков и уровень компьютерного противника. Также для обоих игроков указывается число выигранных, ничейных, проигранных и завершённых партий. Чей ход следующий, показывается выделением имени соответствующего игрока.

Строка состояния в нижней части экрана показывает состояние игры и то, чей ход следующий.

3.1 Удалённые соединения

В игру можно играть по сети с другим компьютером. Один из компьютеров выступает игровым сервером и определяет, кто каким цветом играет. Параметры сети настраиваются с помощью пункта меню Настройка → Настроить сеть.... Пункт меню Игра → Разговор по сети открывает окно, в котором можно переписываться с партнёром.

Когда сетевое соединение установлено, вас попросят ввести значения для удалённого хоста и порта. Номер порта обычно можно оставить без изменений, но если вы знаете, что делаете, замените его другим числом, которое, разумеется, должно быть одинаковым у обоих игроков. Имя хоста должно быть именем удалённого хоста, к которому выполняется подключение. Только клиент соединения должен задавать имя хоста. Часто разумно, чтобы игрок за брандмауэром выбрал роль клиента, так как брандмауэр может не пропускать входящие соединения.

Глава 4

Обзор интерфейса

4.1 Пункты меню

Игра → Новая (Ctrl+N)

Начать новую игру. В сетевой игре этот параметр доступен только для сервера. Клиент будет автоматически загружен на сервер.

Игра → Загрузить... (Ctrl+O)

Открыть сохраненную игру.

Игра → Сохранить (Ctrl+S)

Сохранить текущую игру.

Игра → Закончить игру (Ctrl+End)

Завершает текущую игру.

Игра → Разговор по сети

В сетевой игре позволяет посылать сообщения удаленному игроку.

Игра → Показать статистику

Показывает диалог со сведениями об общей статистике игры, то есть о выигранных, проигранных и ничейных партиях обоих игроков. Диалог также позволяет очистить эту статистику за всё время.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Выход из программы.

Ход → Отменить (Ctrl+Z)

Отменить последний ход. Если предыдущий ход сделал компьютер, то таким образом можно переиграть ваш предыдущий ход снова.

Ход → Вернуть (Ctrl+Shift+Z)

Повторяет отменённый ход. Если за одного из игроков играет компьютер, повторяются два хода, чтобы снова настала очередь игрока.

Ход → Подсказка (H)

Компьютер рассчитает лучший ход и отметит его знаком на игровой доске. Насколько этот ход действительно хорош, зависит от уровня компьютерного игрока.

Настройка → Оформление

Выбрать графическое оформление игры. Доступные варианты оформления зависят от текущей установки.

Настройка → Настроить сеть...

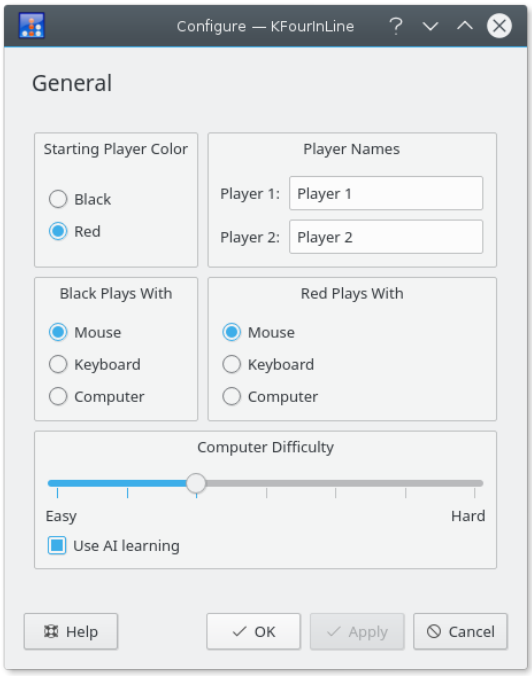
Вызов диалога сетевых настроек. Вы можете выбрать, будет ли ваша машина сервером или клиентом. В качестве сервера вы также можете задать цвет для сетевого игрока. Текущую сетевую игру можно прервать в этом диалоге.

Кроме того, в KFourInLine есть стандартные для KDE меню Настройка и Справка. Подробнее о них — в разделах Меню «Настройка» и Меню «Справка» документа «Основы KDE».

Глава 5

Настройка игры

Параметры KFourInLine задаются в диалоге настройки, который открывается пунктом меню Настройка → Настроить KFourInLine. . . .



Игрок, делающий первый ход: задаёт, какой цвет (Красный или Чёрный) ходит первым в следующей игре.

Имена игроков: изменение имён игроков.

Чёрными играет: кто играет за игрока 1. Это может быть Мышь или Клавиатура, т.е. игрок за этим компьютером, использующий мышь или клавиатуру, либо Компьютер, т.е. за этого игрока играет компьютер.

Красными играет: то же, что Чёрными играет, но для игрока 2 (красные).

Уровень компьютерного игрока: выбор уровня игры компьютера.

Использовать обучение искусственного интеллекта: компьютер может учиться на ошибках, допущенных в партии.

Глава 6

Часто задаваемые вопросы

1. Возможно ли изменить внешний вид игры?
   Цвет фишек можно изменить в меню Настройка → Оформление.
2. Можно ли играть с помощью клавиатуры?
   Управлять фишками с помощью клавиатуры нельзя.
3. Я запутался, кто лидирует. Можно ли это узнать?
   Да, статистику можно посмотреть с помощью пункта меню Игра → Показать статистику.

Глава 7

Авторские права и лицензия

KFourInLine
© Martin Heni martin@heni-online.de и Benjamin Meyer, 1995–2007 (программа).
© Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com и Johann Ollivier Lapeyre, 2007 (графика).
© Martin Heni martin@heni-online.de и Benjamin Meyer, 2007 (документация).
Перевод на русский - avatar@sendmail.ru
Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.
Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.