Підручник з KMahjongg

John Hayes
Eugene Trounev
Переклад українською: Юрій Чорноіван

Підручник з KMahjongg

Зміст

1 Вступ 6

2 Як грати 7

3 Правила гри, стратегія та поради 8
- 3.1 Вікно гри . . . 8
- 3.2 Правила . . . 9

4 Огляд інтерфейсу 11
- 4.1 Пункти меню . . . 11

5 Часті запитання 14

6 Налаштування гри 15
- 6.1 Загальні параметри . . . 15
- 6.2 Параметри компонування дошки . . . 16
- 6.3 Параметри плиток . . . 16
- 6.4 Параметри тла . . . 17
- 6.5 Типові клавіатурні скорочення . . . 18

7 Подяки і ліцензія 19

Перелік таблиць

6.1 Комбінації клавіш 18

Анотація

У цій документації описано гру KMahjongg версії 0.9.

Розділ 1

Вступ

Тип гри: Гра на дошці, аркада

Можлива кількість гравців: Один

KMahjongg — це захоплива гра на дошці, створена на основі відомої східної гри у маджонґ (китайською májiāng). На відміну від початкової гри, KMahjongg — це гра у знаходження відповідних плиток для одного гравця, різновид, який іноді називають пасьянсом «Маджонґ».

У KMahjongg плитки перемішано і складено одна на одну так, що загальна конструкція має певну форму. Гравцеві потрібно вилучити всі плитки з дошки, для цього слід знайти відповідник-пару кожної з плиток.

Розділ 2

Як грати

Мета:
Вилучити всі плитки з дошки знаходженням пари до кожної плитки за найкоротший час.

Після запуску гри KMahjongg автоматично завантажить типове компонування, ви зможете одразу розпочати гру.

Примітка:
Таймер гри буде запущено негайно після того, як гру буде розпочато.

Вам слід уважно вивчити стос плиток, який лежить на ігровій дошці, і знайти абсолютно однакові плитки. Якщо ви знайшли таку пару, скористайтеся вказівником миші, щоб її виділити.

Примітка:
Пам'ятайте, що виділяти можна лише плитки, які «відкриті». Плитки вважаються «заблокованими», якщо вони розташовані під іншими плитками, і, якщо обидва, лівий і правий, боки плитки закрито іншими плитками. Якщо принаймні один з боків плитки не закрито, така плитка вважається «відкритою», її можна вилучати.

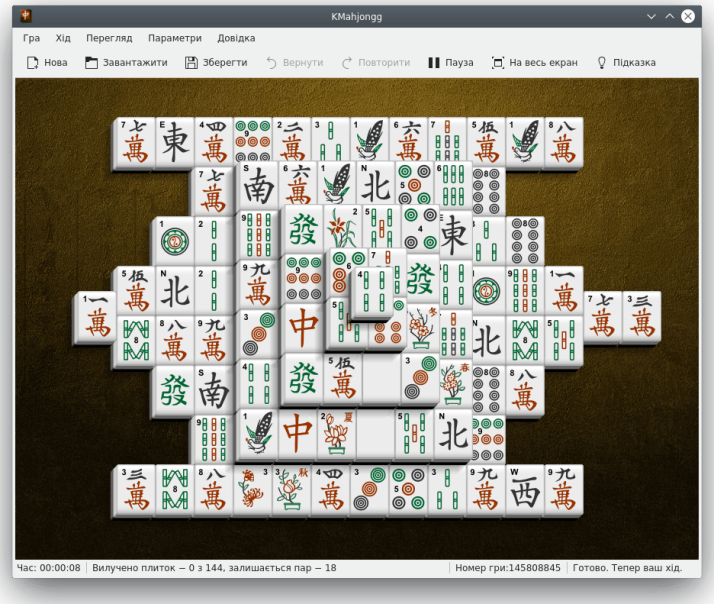
Після того, як ви виберете правильну пару плиток, ці плитки зникнуть з ігрової дошки, таким чином зробивши видимими плитки, які раніше були під ними, і відкривши сусідні зі зниклими плитки.

Знайдіть якомога більше плиток, які відповідають одна одній, щоб вилучити всі плитки з ігрового поля.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Вікно гри



Короткий опис частин вікна гри.

Вікно гри

Вікно гри знаходиться у центрі вікна програми і є його найбільшою частиною. У тлі вікна розташовано ігрові плитки.

Смужка стану

Смужку стану розташовано внизу вікна програми, на ній розташовано чотири панелі. На першій панелі буде показано таймер гри, тобто час, який минув з початку гри, аж доки її не буде завершено. На другій панелі ви побачите кількість вилучених плиток, загальну кількість плиток і кількість плиток-відповідників з вільними боками. На третій панелі буде показано послідовність чисел гри, у яку ви граєте. За допомогою останньої панелі гравець може дізнатися про те, коли гра буде готова до виконання його команд.

3.2 Правила

Стандартний набір плиток для гри у маджонґ складається з таких плиток:

Назва групи	Назва плитки	Кількість плиток у наборі
Крапки		
	1 Крапок	4
	2 Крапок	4
	3 Крапок	4
	4 Крапок	4
	5 Крапок	4
	6 Крапок	4
	7 Крапок	4
	8 Крапок	4
	9 Крапок	4
Бамбуки		
	1 Бамбуків	4
	2 Бамбуків	4
	3 Бамбуків	4
	4 Бамбуків	4
	5 Бамбуків	4
	6 Бамбуків	4
	7 Бамбуків	4
	8 Бамбуків	4
	9 Бамбуків	4
Символи		
	1 Символів	4
	2 Символів	4
	3 Символів	4
	4 Символів	4
	5 Символів	4
	6 Символів	4
	7 Символів	4
	8 Символів	4
	9 Символів	4
Вітри		
	Східний вітер	4
	Південний вітер	4
	Західний вітер	4
	Північний вітер	4
Дракони		
	Червоний дракон	4
	Зелений дракон	4
	Білий дракон	4
Квіти		
	Слива (1)	1
	Лілея (2)	1
	Хризантема (3)	1
	Бамбук (4)	1
Пори року		
	Весна (1)	1
	Літо (2)	1
	Осінь (3)	1

	Зима (4)	1

- Кількість плиток у композиції на дошці KMahjongg залежить від кількості плиток у стандартному наборі плиток маджонґ. Тобто, кількість однакових плиток також залежить від кількості, вказаної у таблиці, наведеній вище.
- Вибирати можна лише «відкриті» плитки.
- «Відкритою» плиткою називається плитка, одна з бокових сторін якої є відкритою, тобто поряд з цією стороною немає інших сусідніх плиток.
- Відкриту плитку можна вилучити з ігрового поля, лише якщо ви знайдете її відповідник на ігровій дошці.
- Пара плиток називається відповідною, якщо піктограми, зображені на лицьовій стороні цих плиток, збігаються.

> Примітка:
> Існують і виключення з цього правила! У традиційній грі у маджонґ для кожної з плиток є відповідник, окрім плиток «Квіток» і «Пір року».

- У плиток «квіток» немає двійників у наборі, тому кожна з них відповідає будь-якій іншій квітці.
- У плиток «пір року» немає двійників у наборі, тому кожна з них відповідає будь-якій іншій порі року.
- Не кожну гру у KMahjongg можна завершити успішно. Іноді випадають такі комбінації плиток, для яких може бути неможливим знаходження відповідників. Щоб уникнути цієї проблеми, будь ласка, зверніться до цього розділу діалогового вікна налаштування.
- Щоб зайняти своє достойне місце у списку найкращих результатів, гравцеві слід зібрати гру у найкоротший можливий час.

> Примітка:
> Якщо під час гри гравець використовував функцію «підказки», його результат не буде включено до таблиці найкращих результатів.

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

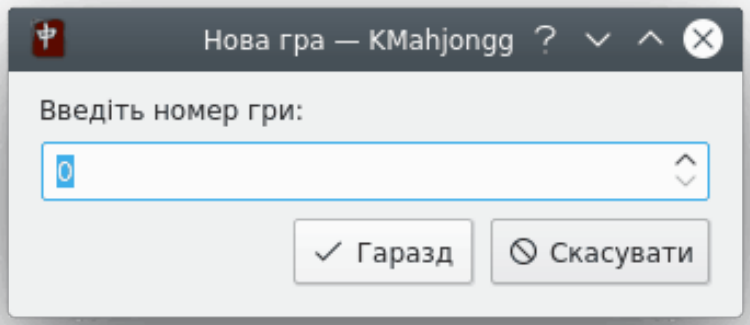
4.1 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)
: Починає нову гру.

Гра → Завантажити… (Ctrl+O)
: Завантажує збережену гру.

Гра → Перезапустити гру (F5)
: Починає поточну гру з початку.

Гра → Нова пронумерована гра…
: Починає нову особливо пронумеровану гру.



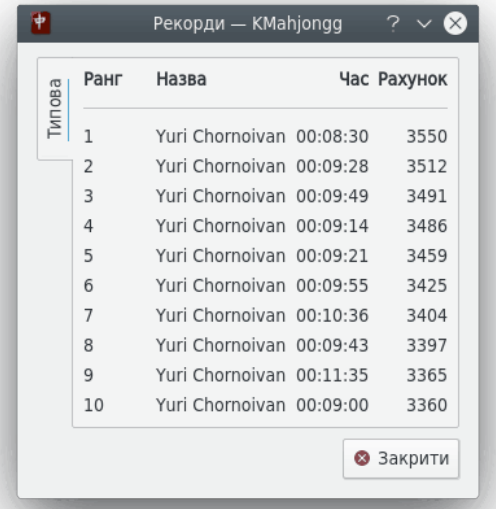
Гра → Зберегти (Ctrl+S)
: Зберігає поточну гру.

Гра → Пауза (P)

Призупиняє або поновлює гру. Якщо гру буде призупинено, всі плитки буде приховано.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

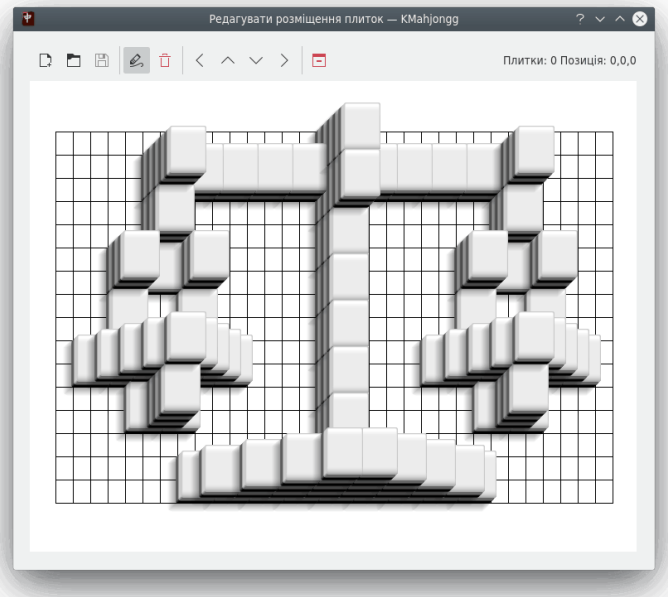
Показує список найкращих результатів.



Якщо ваш результат у грі потрапить до десятки найкращих результатів, програма запросить вас до введення вашого імені.

Гра → Редактор дошки

Відкрити вікно редагування дошки.



Процедура редагування компонування:

1. Скористайтеся панеллю інструментів редактора компонувань для створення компонування або завантаження і редагування наявного компонування.
2. Збережіть компонування у домашній теці користувача до теки $XDG_DATA_HOME /kmahjongg/layouts
3. Створіть у тій самій теці файл із назвою назва_вашого_компонування.desktop.
4. Вставте такі рядки до цього файла за допомогою вашого улюбленого текстового редактора:

```
[KMahjonggLayout]
Name=назва_вашого_компонування
Description=опис_вашого_компонування
VersionFormat=1
Author=ваше_ім'я
AuthorEmail=ваша_адреса_електронної_пошти
FileName=назва_вашого_компонування.layout
```

5. Перезавантажте KMahjongg, щоб можна було скористатися новим компонуванням.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу KMahjongg.

Хід → Вернути (Ctrl+Z)

Скасовує ваш останній хід.

Хід → Повторити (Ctrl+Shift+Z)

Повторює скасований раніше хід.

Хід → Підказка (H)

Надає підказку підсвічуванням пари відповідних плиток.

Хід → Демонстрація (D)

Вмикає демонстраційний режим гри.

Хід → Перемішати

Перемішує плитки на ігровій дошці.

Перегляд → Обернути перегляд за годинниковою стрілкою (G)

Обертає поле з плитками за годинниковою стрілкою.

Перегляд → Обернути перегляд проти годинникової стрілки (F)

Обертає поле з плитками проти годинникової стрілки.

Крім того, у KMahjongg 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. Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?

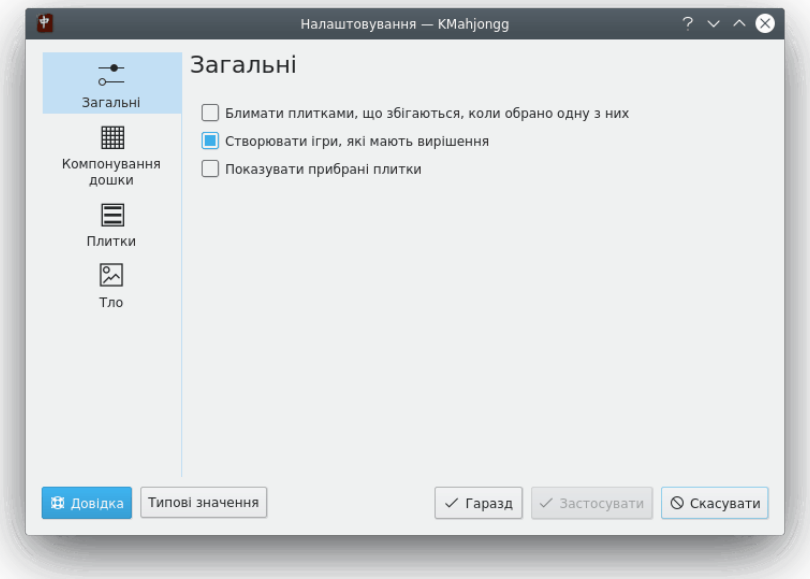
   Так. Для того, щоб змінити вигляд KMahjongg, скористайтесь меню для відкриття інструменту налаштування.

2. Чи можна використовувати для гри клавіатуру?

   Ні. У цій грі ще немає можливості грати за допомогою клавіатури.

Розділ 6

Налаштування гри



Пункт меню Параметри → Налаштувати KMahjongg... відкриває діалогове вікно Налаштувати KMahjongg.

6.1 Загальні параметри

Блимати плитками, що збігаються, коли обрано одну з них

> За допомогою цього параметра можна зробити так, щоб програма підсвічувала виділену плитку після наведення на неї вказівника миші і клацання лівою кнопкою миші, а плитки-відповідники виділеної плитки почали блимати. Якщо не буде виявлено плиток-відповідників з вільною стороною, додаткового підсвічування не відбуватиметься.

Створювати ігри, які мають вирішення

> Для нових сеансів гри обирати лише ігри, які напевне мають розв'язок.

Показувати прибрані плитки

> Якщо позначено, дозволяє KMahjongg показувати вилучені плитки на ігровій дошці.

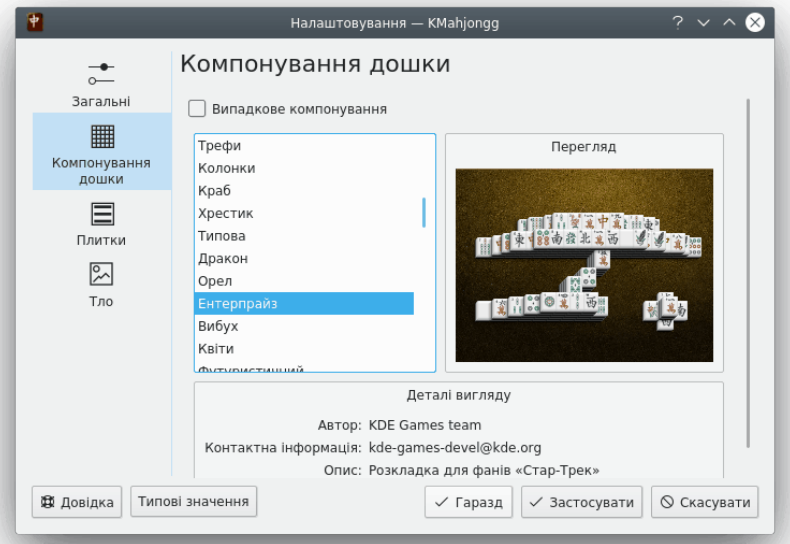
6.2 Параметри компонування дошки

Випадкове компонування

Тип нової гри буде вибрано випадкового зі списку.

Засіб вибору Компонування дошки

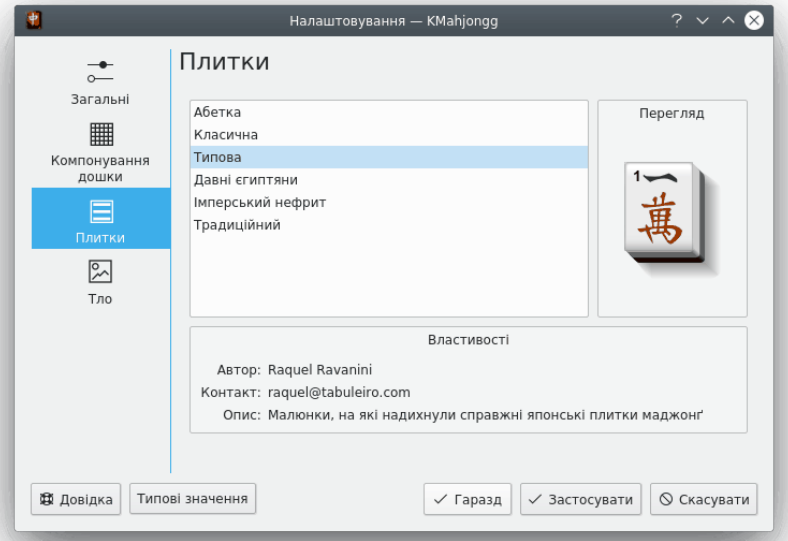
Скористайтеся засобом вибору Компонування дошки, щоб вибрати компонування ігрової дошки для гри. За допомогою вибору дошки можна змінювати складність гри, яка визначатиметься кількістю та розташуванням плиток.



6.3 Параметри плиток

Засіб вибору Плитки

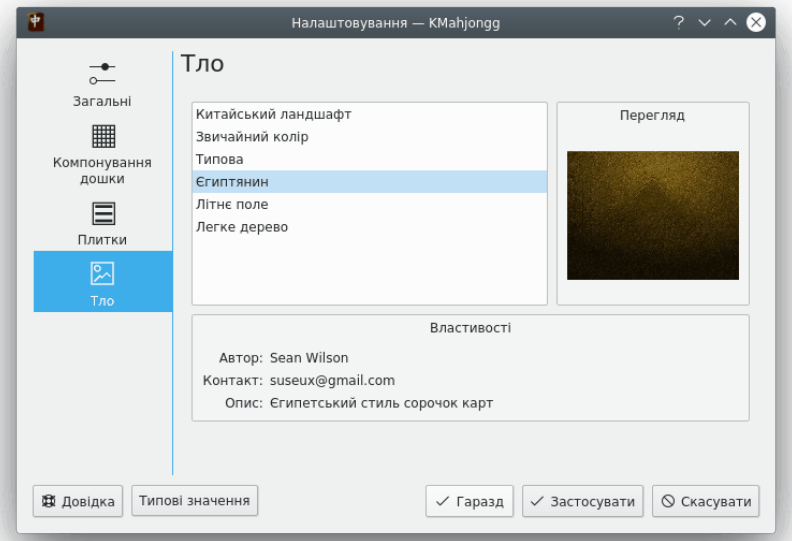
За допомогою засобу вибору Плитки можна обрати графічну тему для плиток.



6.4 Параметри тла

Засіб вибору Тла

Засобом вибору Тло можна скористатися для вибору фонової графіки гри.



6.5 Типові клавіатурні скорочення

Пункт меню Параметри → Налаштувати скорочення... надає вам змогу змінити типові клавіатурні скорочення.

Типовими клавіатурними скороченнями є такі:

Комбінація клавіш	Дія
Ctrl+N	Починає нову гру
Ctrl+O	Завантажити збережену раніше гру
F5	Розпочати гру знову
Ctrl+S	Зберігає гру
P	Призупиняє або поновлює гру
Ctrl+H	Показує список найкращих результатів
Ctrl+Q	Завершує гру
Ctrl+Z	Скасовує хід
Ctrl+Shift+Z	Повторює хід
H	Надає вам підказку підсвічуванням двох відповідних плиток
D	Перевести гру у демонстраційний режим
G	Обертати дошку за годинниковою стрілкою
F	Обертати дошку проти годинникової стрілки
F1	Показати цей підручник
Shift+F1	Довідка «Що це?»

Табл. 6.1: Комбінації клавіш

Розділ 7

Подяки і ліцензія

KMahjongg з KDE

Авторські права на програму належать (c) 1997 Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Авторські права на програму належать (c) Mauricio Piacentini piacentini@kde.org, 2007

Учасники розробки:

- David Black david.black@lutris.com
- Michael Haertjens mhaertjens@modusoperandi.com
- Osvaldo Stark starko@dnet.it
- Benjamin Meyer ben+kmahjongg@meyerhome.net
- Albert Astals aacid@kde.org
- Raquel Ravanini raquel@tabuleiro.com

Авторські права на документацію належать John Hayes justlinux@bellsouth.net, ©2005

Переклад українською: Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання GNU Free Documentation License.

Ця програма поширюється за умов дотримання GNU General Public License.