Підручник з гри «Морський бій»

Daniel Molkentin
Nikolas Zimmermann
Anton Brondz
Frerich Raabe
Переклад українською: Юрій Чорноіван

Підручник з гри «Морський бій»

Зміст

1 Вступ 5

2 Як грати 6

3 Правила гри, стратегія та поради 8
3.1 Правила 8
3.2 Стратегія та поради 8

4 Меню 9
4.1 Пункти меню 9

5 Часті запитання 11

6 Подяки і ліцензування 12

Анотація

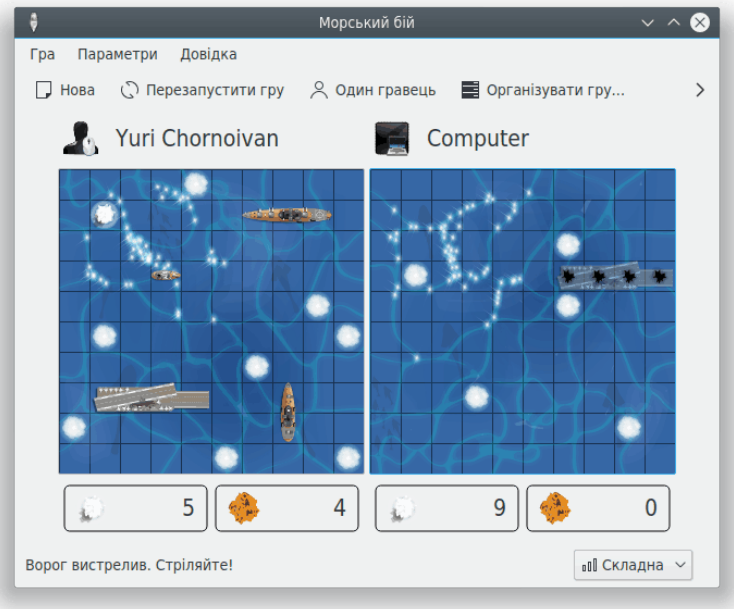
«Морський бій» — це мережева інтерпретація відомої гри «Морський бій» у KDE.

Розділ 1

Вступ

Тип гри: Стратегія, гра на дошці

Можлива кількість гравців: Два



«Морський бій» — це гра у морський бій у KDE. На ігровому полі, яке відповідає морській поверхні, гравці розташовують кораблі. Після цього кожен з гравців по черзі намагається влучити у кораблі іншого гравця. До початку гри гравці не знають, де розташовано кораблі суперника. Перший з гравців, хто потопить кораблі супротивника, виграє гру.

Розділ 2

Як грати

> Мета:
> Затопити всі кораблі суперника, перш ніж цей суперник потопить всі ваші кораблі.

Для гри у «Морський бій» потрібні два гравці, — ви можете зіграти проти комп'ютерного гравця або за допомогою мережі проти іншого гравця. Щоб розпочати гру з вашим комп'ютером, спочатку оберіть рівень складності за допомогою спадного списку, розташованого у правій частині смужки стану. Після цього оберіть пункт Один гравець у вікні вітання або безпосередньо у меню Гра.

Щоб розпочати гру мережею, комп'ютер одного з гравців має стати вузлом гри. Це можна зробити за допомогою пункту Бути господарем мережної гри у вікні вітання або за допомогою пункту меню Гра → Організувати гру.... У відповідь програма відкриє діалогове вікно, у якому запитає вас про Псевдонім: і Порт:. Зазвичай, «Морський бій» запропонує як прізвисько ваше повне ім'я, але ви можете ввести будь-який псевдонім, який вам подобається. Порт, який вказує програма можна не міняти. Але, якщо у вас виникатимуть проблеми, ви можете обрати будь-який з вільних портів з номером, більшим за 1024.

> Примітка
> У такому випадку, вам слід повідомити іншого гравця, що ви використовуєте порт, який відрізняється від типового, оскільки комп'ютери обох гравців мають використовувати для встановлення з'єднання однакові порти.

Другий гравець має обрати пункт Приєднатись до мережної гри у вікні вітання або скористатися пунктом Гра → Приєднатись до гри.... Знову ж таки, буде запропоновано Прізвисько:, але ви зможете обрати будь-яке до вподоби. У полі Назва вузла: вам слід ввести назву вузла вашого сервера (комп'ютера гравця, який є ініціатором гри).

Після того, як ви завершите описані вище процедури, можна починати гру. Для цього можна просто слідувати настановам зі смужки стану. На смужці стану буде показано підказки та пропозиції подальших дій. Якщо ви поглянете тепер на екран, ви побачите у вікні програми дві розкреслені у клітинку поля, так звані «поля бою». Ліве поле належить вам. Там вам слід розташувати ваші кораблі для продовження воєнних дій проти вашого ворога. У правому полі буде розташовано флот ворога. Коли надійде ваша черга вести вогонь, вам слід навести вказівник миші на певний сектор (клітинку на полі бою), де як ви підозрюєте є корабель ворога, і клацнути лівою кнопкою миші.

Спочатку вам слід розташувати власні кораблі. Ініціатор гри робить це першим. Після завершення розташування кораблів ініціатором, свої кораблі розташовує другий гравець.

Розташовувати кораблі дуже легко: просто клацніть на клітинці, де ви бажаєте розташувати корабель. Вам слід розташувати чотири кораблі: перший з них заповнюватиме лише одну

клітинку, наступний — дві клітинки тощо. Тепер клацніть на полі, де ви бажаєте розпочати розташування корабля. Типово, кораблі будуть розташовуватися горизонтально, щоб повернути корабель на 90, клацніть правою кнопкою миші перед фіксуванням розташування.

Після влучення у корабель на ньому займеться пожежа. Щоб потопити корабель, слід влучити у всі клітинки, на яких його розташовано. Затоплений корабель буде показано у тьмяних тонах.

Тепер ви можете скористатися клацанням лівою кнопкою миші для ведення вогню по полю вашого ворога. У смужці стану буде показано інформацію щодо того, хто має стріляти наступним.

Ви можете перезапустити гру за допомогою пункту меню Гра → Перезапустити гру або за допомогою натискання клавіші F5.

Перший з гравців, який затопить всі кораблі суперника, виграє гру.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила

- Протягом ходу можна робити лише один постріл.
- Перед початком гри гравець має розташувати всі свої кораблі.
- Після розташування, кораблі не можна пересувати.
- Корабель вважається потопленим, після того, як буде підбито всі клітинки, на яких він розташований.

3.2 Стратегія та поради

- Не розташовуйте кораблі поряд один з одним.
- Після влучення у корабель спробуйте обстріляти сусідні клітинки.
- Намагайтеся розташовувати кораблі подалі від країв дошки.
- У малі кораблі важче влучити, зробіть так, щоб вони знаходилися у місцях, які важко виявити.
- Перш ніж стріляти, подумайте. Влучення у воду не додадуть вам очок.

Розділ 4

Меню

4.1 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)

Завершує поточну гру і перезавантажує вікно вітання.

Гра → Перезапустити гру (F5)

Перезапускає гру.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

Показує найкращі поточні результати.

Гра → Один гравець

Почати гру з комп'ютерним суперником.

Гра → Гостити гру...

Запускає сервер, щоб інший гравець міг з ним з'єднатися.

Гра → Приєднатись до гри...

З'єднатися з сервером для того, щоб розпочати гру.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу гри «Морський бій».

Параметри → Змінити псевдонім...

Змінити типовий псевдонім.

Параметри → Відтворювати звуки

Вмикає або вимикає звуки (які відтворюються під час пострілу). Типово звуковий супровід увімкнено.

Параметри → Сусідні кораблі

Вмикає або вимикає можливість розташування кораблів на дошці поруч, без проміжку між ними. Типово увімкнено. Якщо ви граєте у «Морський бій» за допомогою мережі, значення цього параметра гри має бути визначено на основному комп'ютері гри.

Параметри → Показувати повідомлення про кінець гри

Якщо вам вдасться виграти з новим найкращим результатом, програма відкриє діалогове вікно найкращих результатів. Якщо ж результат не потрапить до списку найкращих, його буде показано на смужці стану і, якщо позначено цей пункт, за допомогою діалогового вікна.

Параметри → Показати ліву ґратку+Параметри → Показати праву ґратку

За допомогою сітки спрощує прицілювання вказівником миші.

Параметри → Складність

Параметр складності гри (Проста, Середня, Складна) має вплив лише на характер гри гравців-людей проти комп'ютера. Підвищення складності впливає на алгоритми, якими користується комп'ютер для розміщення кораблів та ведення вогню по ваших кораблях.

Крім того, у грі «Морський бій» 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. Не знаю, у яку б клітинку вистрілити, можна підказочку?
   Ні, у грі «Морський бій» немає системи підказок.
2. Як мені розвернути корабель?
   Пересуньте корабель у потрібне місце, а потім клацніть правою кнопкою миші.
3. Чи можна змінити вигляд гри?
   Ні, тему гри змінити не можна.

Розділ 6

Подяки і ліцензування

© Морський бій, 2000–2007

Автори

- Paolo Capriotti p.capriotti@gmail.com
- Nikolas Zimmermann wildfox@kde.org
- Daniel Molkentin molkentin@kde.org
- Kevin Krammer kevin.krammer@gmx.at

Учасники розробки

- Johann Ollivier Lapeyre johann.ollivierlapeyre@gmail.com
- Eugene Trounev irs_me@hotmail.com
- Robert Wadley rob@robntina.fastmail.us
- Riccardo Iaconelli ruphy@fsfe.org
- Benjamin Adler benadler@bigfoot.de
- Nils Trzebin nils.trzebin@stud.uni-hannover.de
- Elmar Hoefner elmar.hoefner@uibk.ac.at

Автор оновлення документації для KDE 3.4 — Brian Beck brian.beck@mchsi.com
Автор оновлення документації для KDE 4 — Elisa Tonello elisa.tonello@gmail.com
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.