

Підручник з K Mines

Nicolas Hadacek

Michael McBride

Anton Brondz

Розробник: Nicolas Hadacek

Рецензент: Lauri Watts

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Зміст

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Вступ | 6 |
| 2 | Як грати | 7 |
| 3 | Правила гри, стратегія та поради | 9 |
| 3.1 | Правила | 9 |
| 3.2 | Стратегія та поради | 9 |
| 4 | Команди і клавіатурні скорочення | 10 |
| 4.1 | Пункти меню | 10 |
| 4.2 | Типові скорочення клавіатури | 10 |
| 5 | Часті запитання | 12 |
| 6 | Параметри гри | 13 |
| 7 | Подяки і ліцензія | 14 |

Перелік таблиць

| | |
|---------------------------------|----|
| 4.1 Комбінації клавіш | 11 |
|---------------------------------|----|

Анотація

KMines — це версія для KDE класичної гри у сапера.

Розділ 1

Вступ

ТИП ГРИ:
Стратегія, гра на дошці

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:
Один

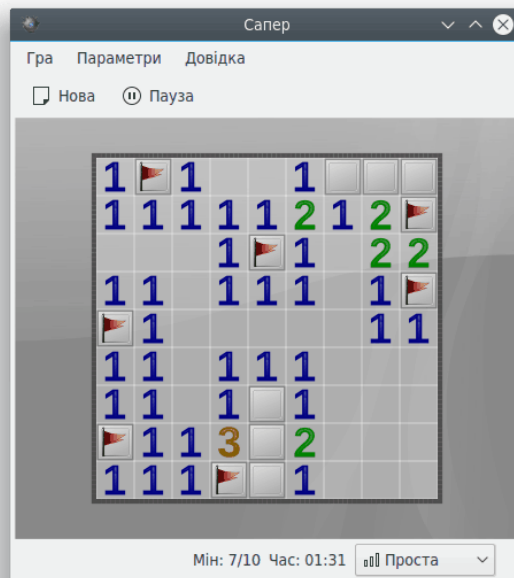
KMines — це класична гра у сапера. Ідея гри полягає у тому, щоб розкрити всі клітинки без підриву жодної з мін. Якщо ви натрапите на міну, гру буде програно. Числа у клітинках показують вам скільки мін знаходиться у сусідніх клітинках.

Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Знайти всі міни, заховані на мінному полі.



Для гри у KMines вам слід скористатися мишею, зокрема трьома її кнопками, які надають вам змогу розкривати або позначати клітинки прапорцями (на мишах з двома кнопками сигнал про клацання середньою кнопкою миші можна надіслати одночасним натисканням лівої і правої кнопок миші).

Клацання лівою кнопкою миші розкриває клітинку. Якщо на клітинці знаходиться міна, цю міну буде підірвано, а отже, гру буде програно. Якщо на клітинці немає міни, клітинку буде розкрито. Якщо поряд з клітинкою немає мін, також буде розкрито всі сусідні клітинки без мін. Якщо поруч з клітинкою є міни, ви побачите число, зображене у клітинці, це число позначає кількість сусідніх клітинок, у яких знаходяться міни. У кожній клітинці (окрім клітинок поряд з границею та у кутах ігрового поля) є вісім сусідніх клітинок.

ПРИМІТКА

Наведення вказівника миші на клітинку, позначену прапорцем, з наступним клацання лівою кнопкою миші не має ніяких наслідків, отже, є безпечним.

Клацання правою кнопкою миші, позначає клітинку як таку, що містить міну (на клітинці буде показано червоний прапорець). Повторне клацання цією кнопкою позначає клітинку як таку, щодо вмісту якої ви не маєте певності (клітинку буде позначено знаком питання). Мітка невизначеності корисна, якщо ви заплуталися у розташуванні мін. Клацання середньою кнопкою миші розкриває всі сусідні клітинки, якщо потрібну кількість клітинок вже позначено червоним прапорцем. Ця дія значно спрощує гру, оскільки її виконання набагато швидше за послідовне розкриття окремих клітинок. Але, перш ніж користуватися клацанням середньою кнопкою, вам слід переконатися, що прапорці розставлено правильно, інакше, така дія може призвести до вибуху міни.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила

- Для виграшу у грі слід виявити всі міни на мінному полі.
- Гравцеві не буде відомим точне розташування мін до того, як гру буде завершено.
- Якщо міну буде підірвано, гру буде програно.
- Числа на клітинці ігрового поля позначають кількість мін, що знаходяться на сусідніх клітинках.

3.2 Стратегія та поради

- Використовуйте для виявлення сусідніх мін цифри у відкритих клітинках.
- Ставте прапорці у клітинках, де, як ви підозрюєте, є міни. Пам'ятайте, що хоча кількість мін, які показано у індикаторі програми зменшується, коли ви виставляєте прапорець, під прапорцем може і не бути міни.
- Думайте перед тим, як клацати на клітинці. Неправильний хід може призвести до вибуху міни.
- Якщо ви маєте підозру, що у клітинці міститься міна, обійдіть цю клітинку і спробуйте знайти клітинку з числом, яке допоможе визначити, чи насправді у клітинці є міна.
- Намагайтеся діяти якнайшвидше, чим менше часу ви витратите, тим вищим буде ваш результат.

Розділ 4

Команди і клавіатурні скорочення

У цьому розділі коротко описано кожен з пунктів меню.

4.1 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Пауза (P)

Зупинка ігрового часу. Натисніть той же пункт меню для продовження гри. Зауважте, що ігрове поле недоступне в режимі паузи, бо це б було не чесно, якщо б Ви могли познаходити гарні ходи не витрачаючи час.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

За допомогою цього пункту можна переглянути список найкращих результатів (найшвидших вигравів) для кожного з рівнів складності.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу KMines

Параметри → Складність

Встановить рівень складності за допомогою підменю.

Існує три типових рівні складності: **Простий** (9x9 клітинок, 10 мін), **Середній** (16x16 клітинки, 40 мін) і **Складний** (30x16 клітинок, 99 мін). Існує також і **Нетиповий** рівень складності.

Якщо ви оберете пункт **Нетиповий**, у грі буде використано параметри, які ви встановили за допомогою діалогового вікна **Налаштувати KMines**.

Крім того, у KMines 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.

4.2 Типові скорочення клавіатури

У наступній таблиці наведено типові клавіатурні скорочення.

Підручник з KMines

| Комбінація клавіш | Дія |
|-------------------|------------------------|
| Ctrl+N | Нова гра |
| P | Пауза |
| Ctrl+Q | Завершує роботу KMines |
| F1 | Підручник з KMines |
| Shift+F1 | Довідка «Що це?» |
| Ctrl+H | Показати рекорди |

Табл. 4.1: Комбінації клавіш

Ці клавіатурні скорочення можна змінити за допомогою пункту меню **Параметри** → **Налаштувати скорочення...**

Розділ 5

Часті запитання

1. *Чи можна змінити вигляд гри?*

Так, натисніть на смужці меню напис **Параметри** і оберіть з меню пункт **Налаштувати KMines...**

2. *Чи існує спосіб додати на дошку ще мін і клітинок?*

Так, найпростіше це зробити за допомогою спадної панелі у нижньому правому куті вікна програми.

Розділ 6

Параметри гри

Параметри гри можна налаштувати за допомогою пункту меню **Параметри** → **Налаштувати KMines...** Якщо ви ним скористаєтеся, буде відкрито діалогове вікно.

За допомогою сторінки **Загальні** ви зможете налаштувати вказані нижче параметри гри.

Використовувати позначки «?»

Якщо позначено, надає змогу використовувати знак питання як позначку полів, у вмісті яких ви не впевнені. Перемкнути позначку поля можна за допомогою клацання правою кнопкою миші.

Дозволити скидання гри

Якщо позначено, надає вам змогу скидати гру KMines до початкового стану, якщо логічне продовження гри неможливе, а ваша остання здогадка виявилася хибною.

Вимикати ведення рахунку при скиданні

Якщо позначено, надає вам змогу вимикати ведення рахунку при скиданні.

За допомогою другої сторінки ви можете вибрати нову тему зі списку. Ліворуч від кожного з пунктів у списку буде показано невеличке зображення попереднього перегляду. Вибрану тему буде негайно застосовано.

На третій вкладці, ви можете встановити висоту і ширину дошки такі кількість мін для вашого нетипового рівня.

Розділ 7

Подяки і ліцензія

KMines ©1996-2007

АВТОРИ

- Nicolas Hadacek hadacek@kde.org
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Авторські права на документацію до програми належать Nicolas Hadacek hadacek@kde.org, ©2000

Автором оновлення документації для KDE 2.0 є Mike McBride no mail

Деякі зміни для KDE 3.2 було зроблено Philip Rodrigues phil@kde.org

Переклад українською: Юрій Черноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).