

Підручник з Shisen-Sho

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

Frederik Schwarzer

Рецензент: Frerich Raabe

Переклад українською: Юрій Черноіван



Підручник з Shisen-Sho

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	7
3.1	Правила	7
3.2	Підказки	9
4	Огляд інтерфейсу	10
4.1	Пункти меню	10
4.1.1	Меню «Гра»	10
4.1.2	Меню «Хід»	10
4.1.3	Меню «Параметри»	11
4.2	Типові клавіатурні скорочення	11
5	Часті запитання	12
6	Налаштування гри	13
7	Подяки і ліцензія	15

Аноація

У цій документації описано гру Shisen-Sho версії 1.10.

Розділ 1

Вступ

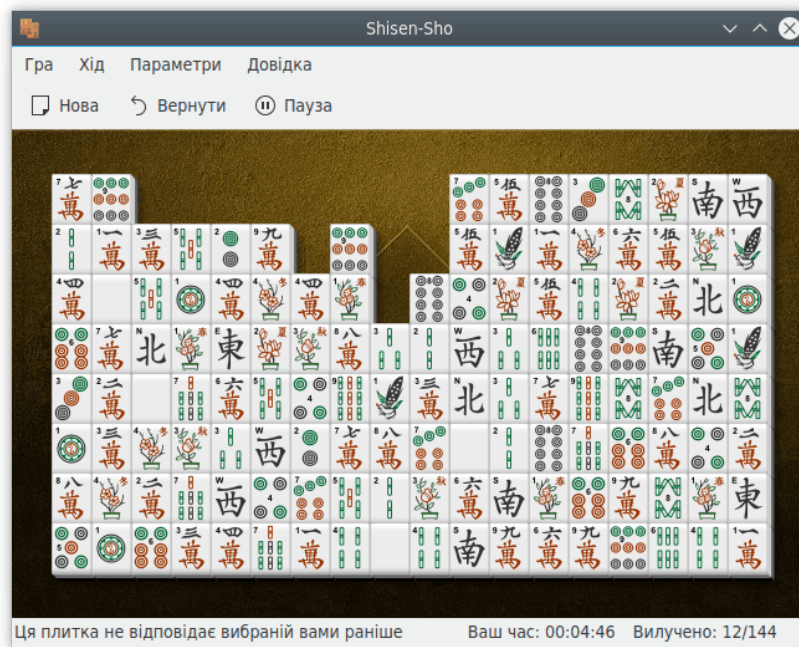
ТИП ГРИ:
Аркада, гра на дошці

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:
Один

Shisen-Sho — це подібна до пасьянсу гра, для якої використовується стандартний набір плиток гри маджонг. Але на відміну від маджонга, у Shisen-Sho гравець має справу лише з одним шаром переплутаних плиток. Ви можете вилучати плитки-відповідники, якщо їх можна з'єднати лінією, у якій не більше двох вигинів. Крім того, ця лінія не повинна перетинати будь-яку з інших плиток. Щоб виграти у Shisen-Sho, гравцеві слід вилучити всі плитки з ігрової дошки.

Розділ 2

Як грати



МЕТА:
Вилучити всі плитки з ігрової дошки за найкоротший час.

Після запуску гри Shisen-Sho автоматично завантажить типове компонування, ви зможете одразу розпочати гру.

Вам слід уважно вивчити викладені на ігровій дошці плитки і знайти дві такі плитки, малюнок на яких точно збігається. Після виявлення такої пари скористайтесь вказівником миші, щоб виділити знайдені плитки.

Якщо ви виділили правильну пару плиток, ці плитки зникнуть з ігрової дошки. Але, навіть якщо плитки, які ви виділили є відкритими, їх можна вилучати з дошки, лише якщо ці плитки можна з'єднати лінією, у якій не більше двох вигинів, і яка не перетинає жодної з інших плиток (лінія не може бути діагональною).

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

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила

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

Назва групи	Назва плитки	Кількість плиток у наборі
Крапки		
	1 Крапок	2
	2 Крапок	2
	3 Крапок	2
	4 Крапок	2
	5 Крапок	2
	6 Крапок	2
	7 Крапок	2
	8 Крапок	2
	9 Крапок	2
Бамбуки		
	1 Бамбуків	2
	2 Бамбуків	2
	3 Бамбуків	2
	4 Бамбуків	2
	5 Бамбуків	2
	6 Бамбуків	2
	7 Бамбуків	2
	8 Бамбуків	2
	9 Бамбуків	2
Символи		
	1 Символів	2
	2 Символів	2
	3 Символів	2
	4 Символів	2
	5 Символів	2
	6 Символів	2
	7 Символів	2
	8 Символів	2
	9 Символів	2
Вітри		

Підручник з Shisen-Sho

	Східний вітер	2
	Південний вітер	2
	Західний вітер	2
	Північний вітер	2
Дракони		
	Червоний дракон	2
	Зелений дракон	2
	Білий дракон	2
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

- Відповідними вважають такі плитки, на яких зображено однакові піктограми.

ПРИМІТКА:

Існують і виключення з цього правила! У традиційній грі у маджонг 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.
- Плитки можна вилучати, лише якщо їх можна з'єднати не більше, ніж трьома прямолінійними відрізками, які не перетинають жодної іншої плитки. Відрізки можуть бути горизонтальними або вертикальними, але не діагональними (похилими).

ПРИМІТКА:

Вам не потрібно буде з'єднувати плитки відрізками власноруч, — за вас це зробить програма. Просто позначте дві плитки-відповідники на дошці, і якщо їх можна з'єднати лінією, у якій не більше, ніж два вигини, програма намалює цю лінію і вилучить вказані плитки.

- Лінії можуть перетинати границі клітинок дошки, лише якщо на цих клітинках немає плиток.
- За деяких початкових розташувань плиток гру неможливо завершити успішно. Якщо ви не бажаєте мати справу з іграми, у яких немає розв'язків, позначте пункт **Створювати лише розв'язні дошки** у діалоговому вікні налаштувань.
- Результат гри буде обчислено на основі часу, який знадобився гравцеві для вилучення всіх з ігрової дошки. У іграх з більшою кількістю плиток можна буде отримати кращі результати.
- Якщо ви обрали гру з увімкненим параметром **Тяжіння**, результат буде подвоєно.

- Щоб зайняти своє достойне місце у списку найкращих результатів, гравцеві слід зібрати гру у найкоротший можливий час.

ПРИМІТКА:

Якщо гравець використовує функцію «вернути» або «підказки», відповідний результат не потрапить до списку найкращих результатів.

3.2 Підказки

Клацніть на плитці правою кнопкою миші, щоб наказати програмі показати всі відповідні плиточки на дошці. На відміну від використання функцій «вернути» або «підказка», така довідкова інформація не вважається шахраюванням.

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Пункти меню

4.1.1 Меню «Гра»

За допомогою меню **Гра** ви можете керувати станом поточної гри:

Гра → **Створити (Ctrl+N)**

Завершує поточну гру і розпочинає новий сеанс гри з новим розташуванням плиток.

Гра → **Перезапустити гру (F5)**

Повторно розпочинає гру з тими самими плитками.

Гра → **Пауза (P)**

Призупиняє гру, зокрема таймер, який впливає на результат гри. Цей самий пункт меню можна використати і для поновлення гри.

Гра → **Показати найкращі результати (Ctrl+H)**

Показує список найкращих ваших десяти результатів у Shisen-Sho.

Гра → **Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу Shisen-Sho.

Функціями деяких з пунктів меню можна також скористатися за допомогою клавіатурних скорочень. Зі списком скорочень можна ознайомитися у розділі [Розділ 4.2](#).

4.1.2 Меню «Хід»

Хід → **Вернути (Ctrl+Z)**

Скасовує результати останнього ходу. Виконує ті самі функції, що і кнопка **Вернути** на панелі інструментів.

Хід → **Повторити (Ctrl+Shift+Z)**

Повторює останній скасований хід. Виконує ті самі функції, що і кнопка **Повторити** на панелі інструментів.

Хід → **Підказка (H)**

Показує підказку щодо того, які дві плитки слід вилучити наступними.

4.1.3 Меню «Параметри»

Параметри → Відтворювати звуки

Визначає, чи слід відтворювати звук, коли ви торкаєтесь плитки клацанням лівою кнопкою миші і коли впускаєте плитку у разі позначення пункту **Тяжіння**.

Параметри → Налаштувати Shisen-Sho...

Відкриває [діалогове вікно налаштування](#), за допомогою якого можна змінити параметри Shisen-Sho.

Крім того, у Shisen-Sho 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 клавіатурні скорочення

Типовими клавіатурними скороченнями є такі:

Створити	Ctrl+N
Перезапуск гри	F5
Пауза	P
Показати найкращі результати	Ctrl+H
Вийти	Ctrl+Q
Вернути	Ctrl+Z
Повторити	Ctrl+Shift+Z
Підказка	H
Підручник з Shisen-Sho	F1
Що це	Ctrl+Shift+F1

Розділ 5

Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*

Щоб змінити зовнішній вигляд вікна Shisen-Sho, скористайтесь пунктом [меню](#), який відкриває [інструмент налаштування](#).

2. *Чи можна використовувати клавіатуру?*

Ні. У цій грі не передбачено режиму гри за допомогою клавіатури.

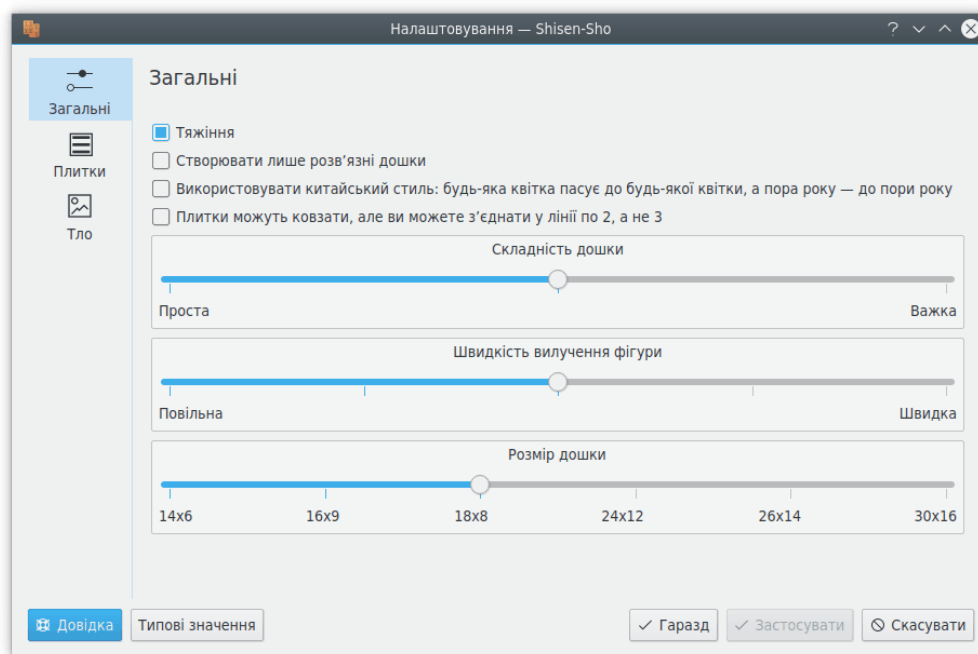
3. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*

Ні. У цій грі не передбачено можливості «Зберегти».

Розділ 6

Налаштування гри

Вибір пункту меню **Параметри** → **Налаштувати Shisen-Sho...** відкриє діалогове вікно налаштування, за допомогою якого ви можете змінити параметри гри.



СТОРІНКА ЗАГАЛЬНЕ

Гравітація

Позначення цього пункту зробить гру ще складнішою: якщо вилучатиметься плитка, всі плитки, розташовані над вилученою плиткою, зсунуться вниз на одну клітинку.

Створювати лише розв'язні дошки

Якщо цей пункт буде позначено, програма створюватиме лише ігри, які можна виграти. Зауваження: навіть якщо позначки немає, ви не зможете завершити гру, якщо вийматимете плитки у неправильному порядку!

Використовувати китайський стиль: будь-яка квітка пасує до будь-якої квітки, а пора року — до пори року.

Використовувати традиційні правила встановлення відповідності між плитками. У попередній версії Shisen-Sho було дозволено лише точний збіг піктограм плиток, а це суперечить правилам маджонг. Рекомендуємо вам не знімати позначки з цього пункту.

Плитки можуть ковзати, але ви можете з'єднати у лінії по 2, а не 3

За допомогою цього пункту можна змінити правила так, що гра стане зовсім іншою. Якщо цей пункт позначено, ви зможете вилучати лише плитки, які можна з'єднати двома відрізками, замість типових трьох. Крім того, за новими правилами ви зможете пересувати плитки дошкою, якщо у рядку або стовпчику, де вони знаходяться є вільне місце. Щоб виконати хід з пересуванням, вам слід натиснути плитку, яка міститься у рядку або стовпчику, який можна пересунути, а потім її плитку-відповідник. Якщо існує два можливих ходи з пересуванням, програма покаже ці ходи синіми лініями. Вам слід буде вибрати один з них натисканням однієї з двох ліній, які з'єднують плитки.

Складність дошки

За допомогою цього повзунка можна змінити складність гри (тобто кількість пересунутих плиток) від **Простої** до **Складної**.

Швидкість вилучення фігури

За допомогою цього повзунка можна змінити швидкість, з якою плитки вилучатимуться з дошки після знаходження їх відповідників.

Розмір дошки

За допомогою цього повзунка ви можете змінити кількість плиток на дошці. Чим більшою буде кількість плиток, тим складнішою (і довшою) буде гра.

Сторінка Плитки і Тло

Тут ви можете вибрати ваш улюблений вигляд плиток і тла.

Довідка

Відкриває сторінки довідки з Shisen-Sho (цей документ).

Гаразд

Зберігає внесені вами зміни і закриває діалогове вікно.

Застосувати

Зберігає внесені вами зміни, але не закриває діалогового вікна.

Скасувати

Скасовує всі внесені вами зміни і закриває діалогове вікно.

Розділ 7

Подяки і ліцензія

Авторські права на Shisen-Sho належать Mario Weilguni mweilguni@sime.com, ©1997

Shisen-Sho, авторські права на програму належать © 2002-2004 Dave Corrie kde@davecorrie.com

Авторські права на Shisen-Sho належать Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com, 2009–2012.

Авторські права на документацію належать Dirk Doerflinger ddoerflinger@gmx.net, ©2000

Авторські права на документацію належать Frederik Schwarzer schwarzerf@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](#).