KReversi käsiraamat

Clay Pradarits
Arendaja: Mario Weilguni
Korrigeerija: Lauri Watts
Tõlge eesti keelde: Marek Laane

KReversi käsiraamat

Sisukord

1 Sissejuhatus **5**

2 Kuidas mängida **6**

3 Mängureeglid, strateegia ja nõuanded **7**

3.1 Põhiasjad 7

3.2 Mängureeglid 8

3.3 Strateegia ja nõuanded 8

4 Liidese tutvustus **9**

4.1 Menüükirjed 9

5 Korduma kippuvad küsimused **10**

6 Autorid ja litsents **11**

A Paigaldamine **12**

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine 12

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu KReversi versiooni 2.0.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
lauamäng, arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

KReversi on lihtne ühe mängijaga strateegiamäng, kus sinu vastaseks on arvuti. Mänguväli on ristkülik suurusega 8x8, jagunedes 64 ruuduks. Mängus kasutatakse värvilisi nuppe, mis eri pooltel on eri värvi. Kui vastane hõivab sinu nupu, vahetab see värvi. Võitja on see, kellel on rohkem oma värvi nuppe hetkel, kui enam käia ei saa.

Peatükk 2

Kuidas mängida

> EESMÄRK:
> saada oma kontrolli alla enamik mänguvälja ruutudest.

KReversi alustab otsekohe mänguolukorras. Esimese mängijana on sul õigus teha esimene käik.

> MÄRKUS:
> Vaikimisi sooritab esimese käigu alati inimmängija.

Nüüd kujuta ette, et pead iga käiguga hüppama üle vastase nupu või nuppude. Tegelikult aga sinu nupu asukoht ei muutu, vaid asetatakse uus nupp kohta, kuhu sa soovisid hüpata. Selle peale muudavad kõik vastase nupud, millest sa justkui üle hüppasid, värvi ning neist saavad sinu nupud.

Kõik KReversi käigud just nii sooritataksegi, Hüpata saab sealjuures nii püst- ja rõhtsuunas kui ka diagonaalselt. Kui aga pole kuhugi hüpata, jääb su käik automaatselt vahele.

> MÄRKUS:
> Samad reeglid kehtivad vastasele. Kui ta ei saa kuhugi hüpata, jääb tema käik vahele.

Eesmärk on täita mänguväli enda värvi nuppudega. Mängija, kes suudab hõivata enamiku mänguväljast, on võitja.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Põhiasjad

Käik koosneb vastase nupu/nuppude ümberpiiramisest, et see/need omandaksid sinu värvi. Käik sooritatakse hiirekursori asetamisega soovitud ruudu kohale, millele järgneb klõps hiire vasaku nupuga.

Ümberpiiramine tähendab nupu asetamist lauale nii, et vastase nupp või nupurida on mõlemalt poolt piiratud sinu värvi nupuga.

Mängu alguses on mõlemal mängijal automaatselt kaks nuppu asetatud mänguvälja keskele järgmiselt:

Mängulaud

Menüüriba

Menüüriba koosneb mitmest menüüst: **Mäng**, **Liikumine**, **Vaade**, **Seadistused** ja **Abi**. Klõps hiire vasaku nupuga või **Alt**+**allakriipsutatud täht** avab menüü.

Tööriistariba

Pakub mängijale ikooniviitu sagedamini kasutatavate tegevustega, nimelt: **Uus**, **Võta tagasi**, **Vihje**, **Näita viimast käiku** ja **Näita lubatud käike**. Nende kasutamiseks vii hiirekursor ikooni kohale ja klõpsa hiire vasaku nupuga.

Mänguväli

Mänguväli on jagatud 64 ruuduks (8x8).

Olekuriba

Olekuriba näitab, kelle kord on käia.

3.2 Mängureeglid

Sina käid alati esimesena.

Kui sa ei saa oma käigul vähemalt üht vastase nuppu ümber piirata ja enda värvi muuta, jääb käik vahele ning vastane saab uuesti käia. Kui aga käik on võimalik, ei saa seda vahele jätta.

Nupp võib piirata ümber suvalise hulga nupuridu igas suunas korraga (nii rõhtsalt, püstiselt kui diagonaalis). Rida tähendab antud juhul üht või enamat nuppu, mis asetsevad sirgjoonel.

Vastase nuppu ei saa ümber piirata üle oma värvi nupu.

Nuppe saab ümber piirata ainult konkreetse käiguga ning selle mõju avaldub nupu asetamiskohast igas suunas.

Kõik ümberpiiratud nupud vahetavad värvi sõltumata sellest, kas see käigulolijale kasuks tuleb või mitte.

Kui nupp on mingile ruudule asetatud, ei saa seda edaspidi enam liigutada.

Kui kumbki pool ei saa enam käia, on mäng läbi. Seejärel loetakse nupud kokku ning see, kelle värvi nuppe on laual rohkem, on võitja.

> MÄRKUS
> Mäng võib lõppeda ka enne seda, kui kõik 64 ruutu on täidetud.

3.3 Strateegia ja nõuanded

Püüa asetada nuppe võimaluse korral nurka. Seal ei saa vastane neid ümber piirata.

Väldi nupu asetamist nurgavälja kolmele naaberväljale, kui sa ei ole just täiesti kindel, et vastane ei saa oma nuppu nurka käia.

Vahel võib olla kasulik mõned nupud vastasele ette sööta.

Püüa asetada nupud väljadele nii, et vastasel ei oleks käiguvõimalust.

Püüa sundida vastast asetama oma nuppu nurgavälja naaberväljale.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)
Alustab uut mängu.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)
Avab dialoogi erinevate edetabelitega. Sa võid **eksport**ida rekordid faili või klõpsata nupule **Seadista**, mis avab dialoogi, kus saad muuta oma **hüüdnime** ja lisada **kommentaari**.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)
Lõpetab KReversi töö.

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)
Tühistab nii sinu kui arvuti viimase käigu.

Liikumine → Vihje (H)
Arvuti pakub soovituse järgmiseks käiguks.

Liikumine → Demo (D)
Käivitab või peatab demorežiimi.

Vaade → Näita viimast käiku
Tõstab esile vastase viimase käigu.

Vaade → Näita lubatud käike
Tõstab esile kõik sinu võimalused aktiivsel käigul.

Vaade → Näita käikude ajalugu
Lülitab sisse või välja käikude ajaloo külgriba.

Seadistused → Animatsiooni kiirus → Aeglane
Määrab mängu animatsioonile kiiruse vahemikus **aeglane** kuni **kiire**.

Seadistused → Värviliste nuppude kasutamine
Lülitab nuppude värvi musta ja valge (vaikimisi) ning punase ja sinise vahel.

Seadistused → Raskusaste
Määrab raskusastme vahemikus **väga lihtne** kuni **võimatu**.

Lisaks on KReversil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abi**menüü elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest Menüü Seadistused ja Menüü Abi.

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*

   Muuta saab ainult nuppude värvi. Selleks kasuta menüükäsku **Seadistused Värviliste nuppude kasutamine**.

2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*

   Ei, KReversit ei saa klaviatuuri abil mängida.

3. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*

   Ei, KReversi ei paku salvestamise võimalust.

Peatükk 6

Autorid ja litsents

KReversi
Rakenduse autoriõigus 1998-2000: Mario Weilguni

Mats Luthman - käigumootori disain.

Algne dokumentatsioon: Mario Weilguni

Toimetas: Robert Williams

Dokumentatsiooni kirjutas ümber ja uuendas KDE 2.0 tarbeks: Clay Pradarits gasky@winfire.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

KReversi on osa KDE projektist http://www.kde.org/ .

KReversi asub paketis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis ftp://ftp.kde.org/pub/-kde/ .

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KReversi oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KReversi baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KReversi kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.