

Podręcznik gry KFourInLine

Martin Heni

Eugene Trounev

Benjamin Meyer

Johann Ollivier Lapeyre

Anton Brondz

Polskie tłumaczenie: Łukasz Fidosz



Podręcznik gry KFourInLine

Spis treści

1	Wprowadzenie	5
2	Jak grać	6
3	Reguły, strategia i wskazówki	7
3.1	Połączenia zdalne	7
4	Najczęściej zadawane pytania	8
5	Menu	9
5.1	Menu Gra	9
5.2	Menu Ruch	9
5.3	Menu Ustawienia	10
5.4	Menu Pomoc	10
6	Konfiguracja gry	11
7	Zasługi i licencje	12
A	Instalacja	13
A.1	Jak zdobyć KFourInLine	13
A.2	Kompilacja i instalacja	13

Streszczenie

KFourInLine to gra typu "ustaw cztery w rzędzie" dla środowiska KDE.

Rozdział 1

Wprowadzenie

Rodzaj gry: strategiczna, planszowa

KFourInLine jest grą planszową przeznaczoną dla dwóch graczy, opartą na grze Połącz-Cztery™.

Gracze starają się ułożyć rząd czterech elementów z pomocą różnych strategii. Elementy umieszczone są na planszy. Grać można także z komputerem.

Rozdział 2

Jak grać

Po uruchomieniu gry KFourInLine można wybrać poziom trudności lub uruchomić grę dla dwóch graczy. Jeżeli chcesz, możesz także wybrać swój kolor i ustalić który kolor rozpoczyna grę.

Każdy gracz jest reprezentowany przez kolor (na przykład żółty lub biały dla pierwszego gracza i czerwony dla drugiego). Zadaniem w grze jest otrzymanie czterech połączonych ze sobą pionków w Twoim kolorze ustawionych w kolumnie, rzędzie lub po przekątnej. Gracze wykonują ruch w turach. W każdej turze, gracz może umieścić jeden ze swoich pionków w dowolnej z siedmiu kolumn, w których każdy element spadnie na najniższe możliwe wolne miejsce, tzn. będzie spadał aż osiągnie poziom najniższy lub inny pionek.

Po wykonaniu ruchu przez pierwszego gracza, drugi może wykonać swój. Jest to powtarzane do końca gry, który następuje, kiedy jeden z graczy ma cztery pionki w rzędzie, kolumnie lub po przekątnej albo żadne ruchy nie są już możliwe, gdyż plansza jest wypełniona.

Gracz, który jako pierwszy uzyska cztery elementy w wierszu, kolumnie lub po przekątnej wygrywa grę. Jeżeli dalsze ruchy są niemożliwe, a żaden gracz nie wygrał, gra kończy się remisem.

Rozdział 3

Reguły, strategia i wskazówki

Okno gry podzielone jest na kilka obszarów.

Plansza do gry składa się z 7x6 pól, które będą wypełnione od dołu do góry. Pola są oznaczone kolorem gracza który wykonał aktualny ruch. Na górze każdej kolumny kolorowe strzałki pokazują, gdzie został położony ostatni pionek.

Stan gry pokazuje informacje z jakich urządzeń sterujących wykorzystują gracze. Gracz lokalny może wykonywać ruchy za pomocą klawiatury lub myszki, zdalny gracz pokazywany jest jako wejście sieciowe, ruchami gracza może też sterować komputer. Okno stanu pokazuje także nazwy graczy oraz poziom zaawansowania gracza-komputera. Dodatkowo pokazywana jest liczba zwycięstw, remisów i przegranych dla obydwu graczy. Podświetlona nazwa gracza informuje o tym, który z graczy wykonuje aktualnie ruch.

Pasek stanu w dolnej części ekranu wskazuje na stan gry oraz informuje, który gracz wykonuje aktualnie ruch.

3.1 Połączenia zdalne

Możliwa jest gra przez sieć. Jeden z komputerów będzie działał jako serwer gry. Serwer decyduje kto będzie grał jakim kolorem. Możesz zmienić ustawienia sieci w menu **Ustawienia** → **Konfiguracja sieci...**. W menu **Gra** → **Rozmowa sieciowa...** możliwe jest otwarcie okna pogawędki, które pozwoli Ci rozmawiać z Twoim przeciwnikiem.

Podczas tworzenia połączenia pojawi się pytanie o zdalny serwer i port. Port zwykle może po prostu pozostać niezmieniony, ale jeśli wiesz, co robisz, możesz zmienić go na inny, który musi być oczywiście taki sam dla obu graczy. Nazwa serwera powinna być nazwą zdalnego komputera, z którym się łączysz. Tylko klient łączący się z serwerem musi podać nazwę zdalnego komputera. Jeśli Twój komputer znajduje się za zaporą sieciową (firewallem), to Ty musisz być klientem, ponieważ zaporę sieciową może blokować połączenia przychodzące.

Rozdział 4

Najczęściej zadawane pytania

1. *Czy mogę zmienić wygląd gry?*

Możesz zmienić kolor pionków za pomocą menu **Ustawienia Motyw**.

2. *Czy można grać za pomocą klawiatury?*

Niestety nie można grać używając klawiatury.

3. *Straciłem orientację kto wygrywa , czy można to sprawdzić?*

Tak, możesz zobaczyć statystyki wybierając z menu **GraPokaż statystyki**.

Rozdział 5

Menu

5.1 Menu Gra

Gra → Nowy (Ctrl+N)

Rozpoczyna nową grę. W grze sieciowej ta opcja jest dostępna tylko dla serwera. Gra klienta będzie automatycznie rozpoczęta przez serwer.

Gra → Wczytaj... (Ctrl+O)

Wczytuje zapisaną grę.

Gra → Zapisz (Ctrl+S)

Zapisuje aktualną grę.

Gra → Koniec gry (Ctrl+End)

Kończy rozpoczętą grę.

Gra → Pogawędka w sieci...

Pokazuje okienko pogawędki, w którym możesz rozmawiać z innymi osobami.

Gra → Pokaż statystyki

Wyświetla okno dialogowe zawierające informacje o ogólnej statystyce gry, to znaczy ile gier zwyciężyli, przegrali lub zremisowali poszczególni gracze. Okno dialogowe pozwala także na wyczyszczenie ogólnych statystyk.

Gra → Zakończ (Ctrl+Q)

Kończy pracę programu.

5.2 Menu Ruch

Ruch → Cofnij (Ctrl+Z)

Cofa ostatni ruch. Jeśli komputer gra jako drugi gracz, cofnięte zostaną dwa ruchy, tak żeby ruch należał do Ciebie.

Ruch → Przywróć (Ctrl+Shift+Z)

Ponownie wykonuje ostatnio wycofany ruch. Jeśli komputer gra jako drugi gracz, przywrócone zostaną dwa ruchy, tak żeby kolejny ruch należał do Ciebie.

Ruch → Podpowiedź (H)

Komputer obliczy najlepszy możliwy ruch i zaznaczy go na planszy. Jak dobry jest ten ruch zależy od poziomu zaawansowania komputera.

5.3 Menu Ustawienia

Ustawienia → Wyświetl pasek narzędzi

Wyświetla lub ukrywa pasek narzędzi.

Ustawienia → Wyświetl pasek stanu

Włącza/wyłącza wyświetlanie paska stanu.

Ustawienia → Motyw

Wybiera graficzny motyw wyglądu gry. Dostępność motywów zależy od bieżącej instalacji gry.

Ustawienia → Konfiguracja sieci...

Wywołuje okno konfiguracji sieci. Możesz wybrać, czy chcesz być serwerem czy klientem. Jeśli jesteś serwerem możesz również wybrać, jaki kolor zdalny gracz powinien przyjąć. Jeśli gra sieciowa jest uruchomiona, możesz się także rozłączyć w tym menu.

Ustawienia → Konfiguracja skrótów...

Otwiera okno, które pozwala Ci na zdefiniowanie wszystkich skrótów klawiszowych.

Ustawienia → Konfiguracja pasków narzędzi...

Wyświetla standardowe okno KDE, gdzie możesz skonfigurować ikony paska narzędzi.

Ustawienia → Konfiguracja: KFourInLine...

Pokazuje okno konfiguracji programu KFourInLine.

5.4 Menu Pomoc

Pomoc → Podręcznik KFourInLine (F1)

Uruchamia System pomocy KDE na stronie pomocy programu KFourInLine (czyli na tym dokumencie).

Pomoc → Co to jest? (Shift+F1)

Zmienia kursor myszy w strzałkę ze znakiem zapytania. Kliknięcie na elemencie programu spowoduje otworenie okna pomocy objaśniającego funkcję tego elementu (o ile taka pomoc istnieje).

Help → Raport o błędzie...

Otwiera okienko zgłoszenia błędu, w którym możesz zgłosić błąd lub prośbę o dodanie nowej funkcji.

Pomoc → O programie KFourInLine

Wyświetla informację o autorach i wersji programu.

Pomoc → Informacje o KDE

Wyświetla informację o wersji KDE i inne podstawowe informacje.

Rozdział 6

Konfiguracja gry

Gra KFourInLine może być skonfigurowana za pomocą okna dialogowego wyświetlanego za pomocą menu: **Ustawienia Konfiguracja: KFourInLine...**

Kolor gracza rozpoczynającego: Decyduje, który kolor gracza (**Czerwony** lub **Czarny**) rozpocznie następną grę.

Imiona graczy: Zmienia imiona graczy.

Kontrola czarnego gracza: Wybiera kto gra jako pierwszy gracz (czarny). To może być albo **Mysz** albo **Klawiatura**, czyli lokalny gracz używający myszy lub klawiatury jako urządzenia wejściowego, albo **Komputer**, tzn. komputer wykonuje ruchy za tego gracza.

Kontrola czerwonego gracza: To samo co **Kontrola czarnego gracza**, ale dla gracza 2(czerwonego).

Poziom trudności komputera: Wybiera poziom umiejętności komputerowego gracza.

Use AI learning: The computer AI can learn from mistakes made in one game.

Rozdział 7

Zasługi i licencje

KFourInLine

Prawa autorskie do programu: (c) 1995-2007 Martin Heni martin@heni-online.de and Benjamin Meyer.

Prawa autorskie do grafiki: (c) 2007 Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com and Johann Ollivier Lapeyre.

Prawa autorskie do dokumentacji: copyright 2007 Martin Heni martin@heni-online.de and Benjamin Meyer.

Polskie tłumaczenie: Łukasz Fidosz virhilo@gmail.com

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU Free Documentation License](#).

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU General Public License](#).

Dodatek A

Instalacja

A.1 Jak zdobyć KFourInLine

KFourInLine jest częścią projektu KDE (<http://www.kde.org/>).

KFourInLine znajduje się w pakiecie kdegames na <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, głównym serwerze FTP projektu KDE.

A.2 Kompilacja i instalacja

Aby skompilować i zainstalować program KFourInLine w Twoim systemie, uruchom następujące polecenia w katalogu głównym dystrybucji programu KFourInLine:

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

Ponieważ program KFourInLine używa **autoconf** i **automake**, nie powinno być problemów ze skompilowaniem go. Jeśli napotkasz problemy, proszę je zgłosić na listach e-mailowych KDE.