Руководство пользователя KNavalBattle

Daniel Molkentin
Nikolas Zimmermann
Anton Brondz
Frerich Raabe
Перевод на русский: Дмитрий Ильин



Руководство пользователя KNavalBattle

Оглавление

1 Введение 5

2 Правила игры 6

3 Правила игры, стратегия и советы 7
3.1 Правила 7
3.2 Стратегия и советы 7

4 Меню 8
4.1 Пункты меню 8

5 Вопросы и ответы 10

6 Авторские права и лицензия 11

Аннотация

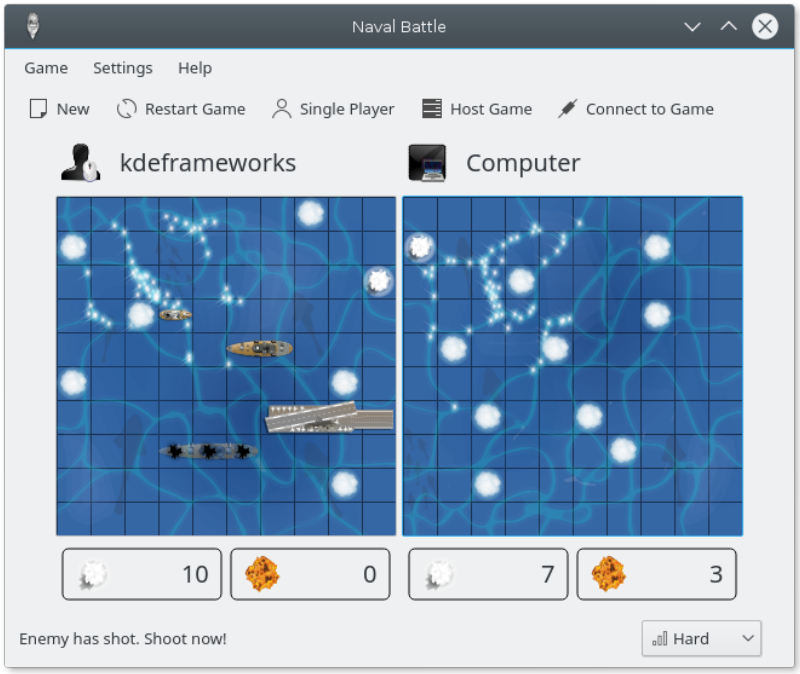
Морской бой — сетевая версия известной игры, в которой нужно потопить корабли противника, от KDE.

Глава 1

Введение

Тип игры: Стратегия, настольная

Количество игроков: Два



Морской бой — игра KDE, цель которой — потопить корабли противника. Корабли располагаются на поле, изображающем море. Игроки по очереди пытаются поразить корабли друг друга, не зная, где они расположены. Побеждает игрок, первым уничтоживший все корабли.

Глава 2

Правила игры

> Цель:
> Потопите все корабли противника раньше, чем противник потопит все ваши корабли.

Для игры в Морской бой нужны два игрока: можно играть против компьютера или по сети против другого человека. Чтобы играть против компьютера, сначала выберите уровень сложности справа в строке состояния, а затем нажмите Один игрок на экране приветствия или выберите пункт меню Игра → Один игрок.

Чтобы начать сетевую игру, один из игроков должен её создать: нажать Создать сетевую игру на экране приветствия или выбрать пункт меню Игра → Сервер игры.... Откроется диалог, в котором нужно указать Ник: и Порт:. Обычно Морской бой предлагает полное имя пользователя, но можно ввести любую строку. Предложенный порт обычно подходит; если же возникнут проблемы, укажите любой другой свободный порт выше 1024.

> Замечание
> Вам надо будет предупредить своего партнера, если вы используете другой порт.

Второй игрок должен нажать Присоединиться к сетевой игре или выбрать пункт меню Игра → Присоединиться к игре.... Здесь тоже предлагается Ник:, который можно заменить любым другим. В поле Сервер: нужно ввести имя компьютера, на котором создана игра.

После того, как все это будет сделано, можно начинать игру. Просто следуйте инструкциям и подсказкам, которые появляются в строке состояния. На экране вы увидите два поля в клетку, так называемые «поля боя». Левое поле боя принадлежит вам, здесь вы можете расположить свои боевые корабли и проводить военные акции против врага. На правом поле находится вражеский флот. Когда ваша очередь стрелять, нужно щелкнуть мышкой по какой-нибудь клетке поля, где предполагается наличие кораблей.

Сначала требуется расположить свои корабли. Первым это делает начинающий игру, затем - второй игрок.

Расставить корабли очень просто: щёлкните по полю там, где хотите поставить корабль. Нужно расставить четыре корабля: первый длиной в одну клетку, следующий — в две клетки и т. д. Щёлкните по клетке, с которой должен начинаться корабль. По умолчанию корабли ставятся горизонтально; чтобы повернуть корабль на 90 градусов, перед установкой щёлкните правой кнопкой мыши.

При попадании в корабль на нём вспыхивает пожар. Чтобы потопить корабль, нужно поразить все клетки, которые он занимает. Потопленный корабль показывается бледным.

Теперь можно стрелять по полю противника щелчком левой кнопки мыши. Строка состояния показывает, чья сейчас очередь стрелять.

Игру можно начать заново, выбрав пункт меню Игра → Начать заново или нажав F5.

Побеждает тот, кто первым потопит все корабли противника.

Глава 3

Правила игры, стратегия и советы

3.1 Правила

- За ход каждый игрок может выстрелить только один раз.
- Игроки должны расположить все свои корабли.
- После размещения передвигать корабли нельзя.
- Корабль потоплен, когда поражены все занимаемые им клетки.

3.2 Стратегия и советы

- Не размещайте корабли вплотную друг к другу.
- При попадании в корабль попробуйте обстрелять соседние клетки.
- Старайтесь не размещать корабли по краям игрового поля.
- Небольшие корабли труднее поразить, поэтому ставьте их там, где их трудно найти.
- Прежде чем стрелять, подумайте. Промах даёт меньше очков.

Глава 4

Меню

4.1 Пункты меню

Игра → Начать игру (Ctrl+N)

Выйти из текущей игры и вернуться к экрану приветствия.

Игра → Начать заново (F5)

Начать игру заново.

Игра → Показать лучшие результаты (Ctrl+H)

Показать рекорды.

Игра → Один игрок

Начать игру с компьютером.

Игра → Сервер игры...

Запустить игровой сервер в ожидании подключения другого игрока.

Игра → Присоединиться к игре...

Подключиться к серверу и начать игру.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Выйти из Морской бой.

Настройка → Сменить ник...

Изменить ник, предлагаемый по умолчанию.

Настройка → Звуковое сопровождение

Включить или выключить звук при стрельбе. По умолчанию он включен.

Настройка → Размещение вплотную

Разрешить или запретить ставить корабли вплотную, без пустой клетки между ними. По умолчанию включено. При игре в Морской бой по сети этот параметр задаётся на компьютере, где создана игра.

Настройка → Показать сообщение об окончании игры

Если игра выиграна и установлен новый рекорд, показывается окно лучших результатов. В противном случае результат показывается в строке состояния или, если включён этот параметр, ещё и в отдельном диалоге.

Настройка → Показать сетку слева+Настройка → Показать сетку справа

С сеткой легче прицелиться указателем мыши.

Настройка → Уровень сложности

Уровень сложности (Лёгкий, Средний, Трудный) действует только в одиночной игре против компьютера. На более высоких уровнях компьютер стреляет и расставляет корабли по более продуманной стратегии.

Кроме того, в Морской бой есть общие для KDE меню Настройка и Справка, подробнее о них — в разделах Меню «Настройка» и Меню «Справка» руководства «Основы KDE».

Глава 5

Вопросы и ответы

1. Не знаю, куда стрелять. Есть ли подсказки?
   Нет, в Морской бой системы подсказок нет.
2. Как повернуть корабль?
   Переместите корабль в нужное место и щёлкните правой кнопкой мыши.
3. Можно ли изменить внешний вид игры?
   Нет, тему оформления изменить нельзя.

Глава 6

Авторские права и лицензия

KNavalBattle © 2000–2007
Авторы

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

При участии:

- Johann Ollivier Lapeyre johann.ollivierlapeyre@gmail.com
- Евгений Трунев 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

Документация обновлена для KDE 3.4: Brian Beck brian.beck@mchsi.com
Документация обновлена для KDE 4: Elisa Tonello elisa.tonello@gmail.com
Перевод на русский: Дмитрий Ильин widgetII@mail.ru
Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.
Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.