Підручник з KReversi

Clay Pradarits
Розробник: Mario Weilguni
Рецензент: Lauri Watts
Переклад українською: Юрій Чорноіван

Зміст

1 Вступ 5

2 Як грати 6

3 Правила гри, стратегія та поради 7
- 3.1 Основи гри . . . 7
- 3.2 Правила гри . . . 8
- 3.3 Стратегія та поради . . . 9

4 Огляд інтерфейсу 10
- 4.1 Пункти меню . . . 10

5 Часті запитання 11

6 Подяки і ліцензія 12

Анотація

У цій документації описано гру KReversi версії 2.1

Розділ 1

Вступ

Тип гри:
Гра на дошці, аркада

Можлива кількість гравців:
Один

KReversi — проста стратегічна гра для одного гравця, суперником якого буде комп'ютер. Ігрове поле розміром 8 рядків на 8 стовпчиків поділено на 64 клітинок. Фішками у грі слугують двобічні камінці, кожен з боків яких має власний колір. Якщо фішка поміняє власника, її буде перевернуто, і вона показуватиме колір гравця-власника. Переможцем проголошується той з гравців, у якого буде більше власних фішок за такої позиції у грі, коли подальші ходи будуть неможливими.

Розділ 2

Як грати

> Мета:
> Захопити більшість клітинок на ігровій дошці.

Після запуску KReversi відкриває діалогове вікно Нова гра, за допомогою якого ви можете вибрати режим гри, тобто зіграти з комп'ютером чи з іншим гравцем-людиною. Перший гравець матиме право ходити першим.

> Примітка
> Типово, гравець-людина завжди має ходити першим.

Тепер уявіть, що кожного ходу ваш камінь має перестрибнути ворожий камінь (або декілька каменів, оскільки між ним і потрібним місцем може бути декілька каменів). Крім того, ваш камінь після стрибка не пересувається, замість цього на місце, куди він мав стрибнути ставлять ще один камінь вашого кольору. Після завершення такого ходу всі ворожі камені, які перестрибнув ваш камінь стають вашими і відповідно змінюють свій колір.

Кожен з ходів у KReversi здійснюється у подібний спосіб. Ваші камені можуть стрибати вертикально, горизонтально або вздовж діагоналі. Але, якщо вашим каменям нікуди стрибати, ви автоматично пропускаєте хід.

> Примітка
> Ті самі правила стосуються і вашого суперника. Якщо йому нікуди зробити хід, його хід теж буде пропущено.

Завдання у грі полягає у нарощуванні кількості каменів вашого кольору на дошці. Гравець, якому вдасться стати власником більшої кількості каменів, проголошується переможцем.

Розділ 3

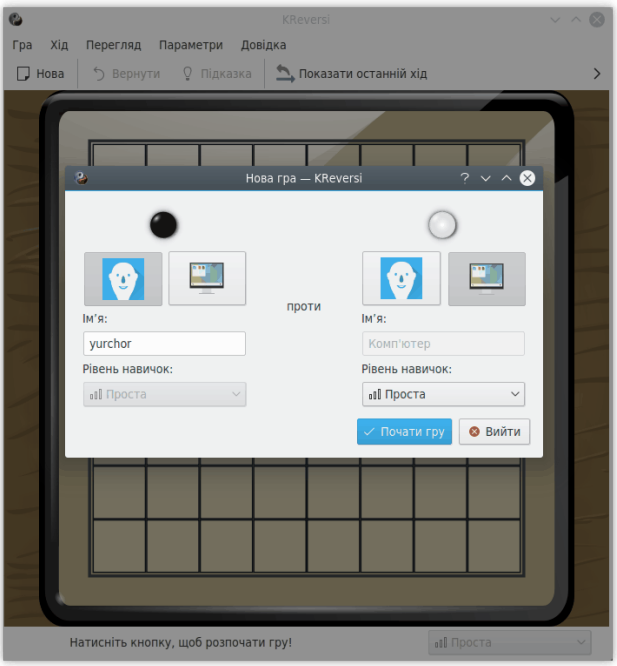
Правила гри, стратегія та поради

3.1 Основи гри

Хід складається з перестрибування каменя (або каменів) вашого суперника і перевертання перестрибнутих каменів для того, щоб вони набули ваших кольорів. Виконати хід можна наведенням вказівника миші на бажану клітинку з наступним клацанням лівою кнопкою миші.

Перестрибування означає розташування на дошці каменя таким чином, що рядок (або рядки) каменів вашого суперника було оточено з обох сторін каменями вашого кольору. Рядок може складатися з одного або декількох каменів.

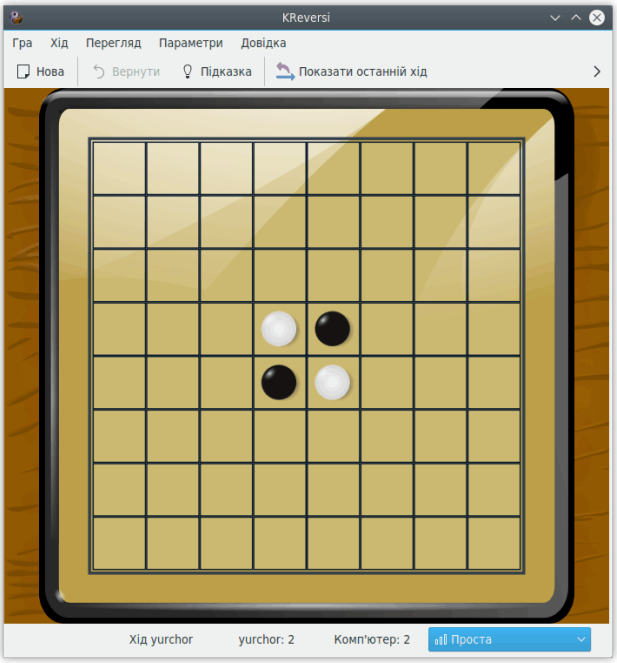
Гра розпочинається з діалогового вікна Нова гра.



Вибір режиму гри

Щоб переглянути демонстрацію гри, виберіть режим Комп'ютер для обох гравців.

На початку гри у кожного з гравців буде два камені, які буде автоматично розташовано у центральних чотирьох клітинках дошки у вигляді наступного візерунка:



Компонування дошки

Смужка меню

На смужці меню міститься декілька спадних меню. Це меню Гра, Хід, Перегляд, Параметри і Довідка. Наведіть вказівник миші на один з цих написів і клацніть лівою кнопкою миші або натисніть комбінацію клавіш Alt+підкреслена літера, щоб відкрити відповідне спадне меню.

Пенал

Надає у розпорядження гравця кнопки, що відповідають найвикористовуванішим діям у грі. Серед цих дій Створити, Вернути, Підказка, Показати останній хід і Показати можливі ходи. Наведіть вказівник миші на одну з цих піктограм і натисніть ліву кнопку миші, щоб програма виконала відповідну дію.

Дошка для гри

Ігрова дошка має розміри 8 на 8 клітинок, отже, її розділено на 64 клітинки.

Смужка стану

Показує дані щодо того, чий хід. Також тут за допомогою спадного списку можна вибрати рівень складності.

3.2 Правила гри

Ви завжди ходитимете першим.

Якщо у вас не буде жодного ходу, яким ви можете перевернути один з каменів суперника, ваш хід буде пропущено, і право ходу перейде до вашого суперника. Але якщо такий хід існує, ви не можете відмовитися від права ходу.

Один камінь може перестрибувати будь-яку кількість каменів у одному або декількох рядках, у будь-якій кількості напрямків одночасно — горизонтально, вертикально або вздовж

діагоналі. Рядком вважається один або декілька каменів вздовж неперервного прямого відрізка.

Під час перестрибування ви не можете пропускати поле з каменем вашого кольору для того, щоб оточити більшу кількість каменів суперника.

Перевертати камені можна лише у результаті ходу, ці камені мають лежати на одній прямій лінії з каменем, який було додано на дошку в результаті ходу.

Всі перестрибнуті під час ходу камені слід перевертати, навіть якщо перевертання деяких з них невигідне гравцеві, який виконав хід.

Після викладання каменя на клітинку дошки його вже не можна пересувати на іншу клітинку протягом гри.

Якщо жоден з гравців не може більше зробити ходу, гра вважається завершеною. Після цього відбувається підрахунок фішок, переможцем оголошується гравець, який має на дошці більше каменів свого кольору, ніж має таких каменів його суперник.

> Примітка
> Гра може завершитися і до того, як буде заповнено всі 64 клітинки ігрового поля.

3.3 Стратегія та поради

Намагайтеся за можливості розташовувати ваші камені у кутах дошки. Такі камені неможливо перестрибнути.

Уникайте ходів у будь-яку з трьох клітинок, сусідніх з кутами поля, інакше ваш суперник зможе заволодіти цим кутом.

Іноді можна жертвувати частиною ваших каменів.

Намагайтеся викладати ваші камені так, щоб позбавити вашого суперника права ходу.

Намагайтеся змусити вашого суперника викласти камінь у клітинку, сусідню з кутом поля.

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

Відкриває діалогове вікно найкращих результатів, у якому буде показано різноманітні таблиці найкращих результатів.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Вийти з KReversi.

Хід → Вернути (Ctrl+Z)

Вилучає результати вашого останнього ходу, а також останнього ходу комп'ютерного гравця з дошки.

Хід → Підказка (H)

Наказує комп'ютеру показати підказку щодо вашого наступного ходу.

Перегляд → Показати останній хід

Підсвічує останній хід суперника.

Перегляд → Показати можливі ходи

Підсвічує всі можливі ходи, які можна зробити у поточній позиції.

Перегляд → Показати історію ходів

Вмикає або вимикає бічну панель історії ходів.

Параметри → Швидкість анімації

Підменю для встановлення швидкості анімації. Можливі значення: Повільна, Звичайна, Швидка.

Параметри → Використовувати кольорові фішки

Перемикає колір фішок з чорного і білого (типових кольорів) на червоний і синій.

Параметри → Складність

Встановити складність гри від Дуже проста до Неможливо складна.

Крім того, у KReversi 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.

Розділ 5

Часті запитання

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

   Єдиною річчю у грі, яку можна змінити, є колір каменів. Щоб змінити колір каменів, скористайтеся пунктом меню Параметри → Використовувати кольорові фішки.

2. Чи можна використовувати для гри клавіатуру?

   Ні. У KReversi неможливо грати лише за допомогою клавіатури.

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

   Ні. У KReversi немає функціональної можливості збереження.

Розділ 6

Подяки і ліцензія

KReversi

Авторські права на програму належать Mario Weilguni, ©1998–2000

Mats Luthman — розробник рушія ходів.

Автором початкової версії документації є Mario Weilguni

Під редакцією Robert Williams

Документацію було переписано і оновлено для версії 2.0 Clay Pradarits gasky@winfire.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.