

Карточная игра «Фараон»

Введение.

В эту игру мы играли долгими зимними вечерами в обще физического факультета Ленинградского Государственного Университета. Привёз её мой однокурсник, родом со Свердловска (ныне Екатеринбург). Правила были простыми, поэтому все очень быстро их освоили.

До этого я играл в разновидность этой игры, которая в нашей местности ходила под названием «Чешский дурак», но «Фараон» была более динамичная.



Текущая версия приложения позволяет играть от 2-х до 4-х человек, как реальных, так и компьютерных персонажей. Играть можно как локально, так и по сети.

В режиме игры по сети можно общаться с игроками при помощи игрового чата.

Правила игры.

Игроки играют колодой в **36** листов. Карты сдают по одной за раз, всего по **5** на руки. Оставшаяся колода кладётся на середину стола.

Игрок, сидящий слева от сдатчика, заходит первым с любой удобной ему карты. Следующий игрок кладёт на неё карту или равной масти, или равного достоинства. Если же у него нет подходящей карты или же он не хочет ходить, то игрок должен взять одну карту из колоды. Если же и теперь у него нет подходящей карты или он не хочет ходить, то текущий игрок должен передать ход следующему игроку.

Когда колода исчерпается, со стопки открытых карт снимается верхняя. Её оставляют открытой на столе. Остальные же карты нужно перевернуть, перетасовать и вновь использовать в колоде.

Когда у одного из игроков заканчиваются карты, производится подсчёт очков по оставшимся у игроков картам. Это количество складывается с уже набранными очками. Если у кого-либо из игроков количество очков превысило **120**, то партия заканчивается, а этот игрок считается проигравшим.

Сдача карт производится по очереди. Игрок, заходящий первым, обязан зайти. Дамы могут выкладываться на любую масть, при этом игрок, который выложил даму, должен заказать масть, с которой будет ходить следующий игрок. Масть можно заказывать даже ту, которая была до этого.

Если игрок сходил шестёркой, то следующий игрок должен взять одну карту из колоды и пропустить ход.

Если игрок сходил семёркой, то следующий игрок должен взять две карты из колоды и пропустить ход.

Если же игрок выложил на стол короля пик («фараона»), то следующий игрок должен взять пять карт из колоды и пропустить ход.

Если игрок сходил восьмёркой, то он повторяет ход.

Если игрок сходил тузом, то следующий игрок пропускает ход.

Правила подсчёта очков.

Если игрок закончил игровой раунд на даму (кроме дамы червей), ему вычитается **20** очков.

Если игрок закончил игровой раунд на даму червей, то ему вычитается **40** очков.

Однако, если же игрок по окончании игрового раунда остался с одной дамой (кроме дамы червей), то ему прибавляется **20** очков.

Если же игрок остался с дамой червей, то ему прибавляется **40** очков.

Если у игрока остались карты, то ему прибавляется сумма стоимости этих карт.

Стоимость карт.

Шестёрка, семёрка, восьмёрка и девятка не имеют стоимости. Другими словами, они стоят **0** очков.

Десятка стоит **10** очков.

Валет – **2** очка.

Дама – **3** очка.

Король – **4** очка.

Туз – **11** очков.

Если дама одна на руках, – она стоит **20** очков. При этом, дама червей стоит **40** очков.

Стратегия игры.

Стратегия игры заключается в том, чтобы «завалить» противников картами и «скинуть» все свои карты. При этом, желательно закончить игровой раунд на даму и, лучше всего, на даму червей.

Для того, чтобы «завалить» противников, нужно подбирать комбинации своих карт из шестёрок, семёрок, восьмёрок, тузов и короля пик.

Желательно избавляться от десятков и тузов, так как они имеют большую стоимость, и в случае окончания игрового раунда все они пойдут вам в зачёт.

Игрок, ходящий под вас, вас же и заваливает, поэтому нужно стараться не давать ему ходить.

Также нужно следить, чтобы у противников не заканчивались карты и при возможности давать им брать карты из колоды, например, сделав заход шестёркой, семёркой или королём пик.

Интерфейс.

После запуска приложения вы попадаете на главный экран.





Рис. 1-2. Главный экран приложения.

Вы всегда можете перейти на главный экран приложения с любого места программы, выбрав в верхнем меню следующий пункт:



Для того чтобы войти в игровой клуб и начать игру, нажмите на кнопку «Вход». После этого вы попадаете на экран, на котором рассказывается предыстория игры.

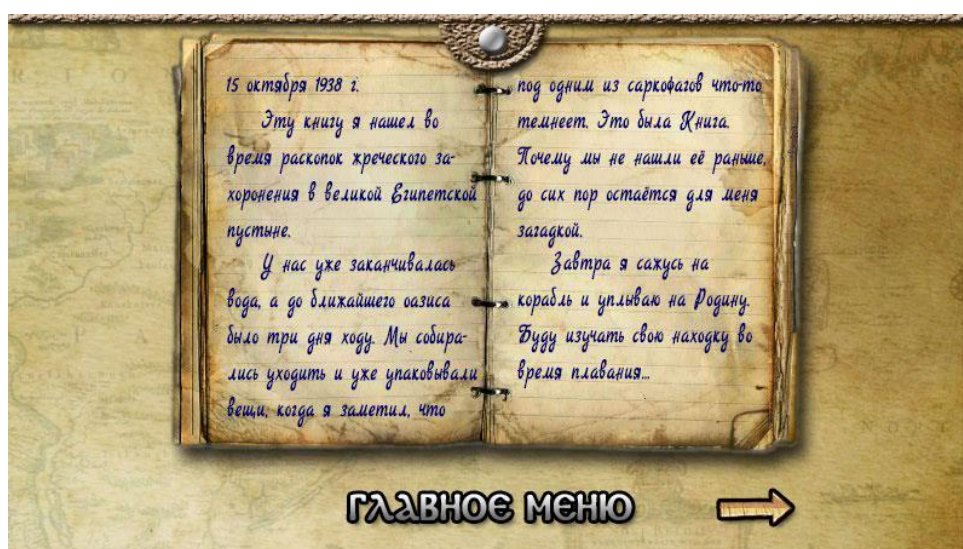


Рис. 3. Предыстория игры.

Если вы уже читали предысторию игры, вы можете сразу перейти в главное меню, нажав на кнопку «Главное меню».

При этом, если вы давно не заходили в игру, появится экран входа в игровой клуб.

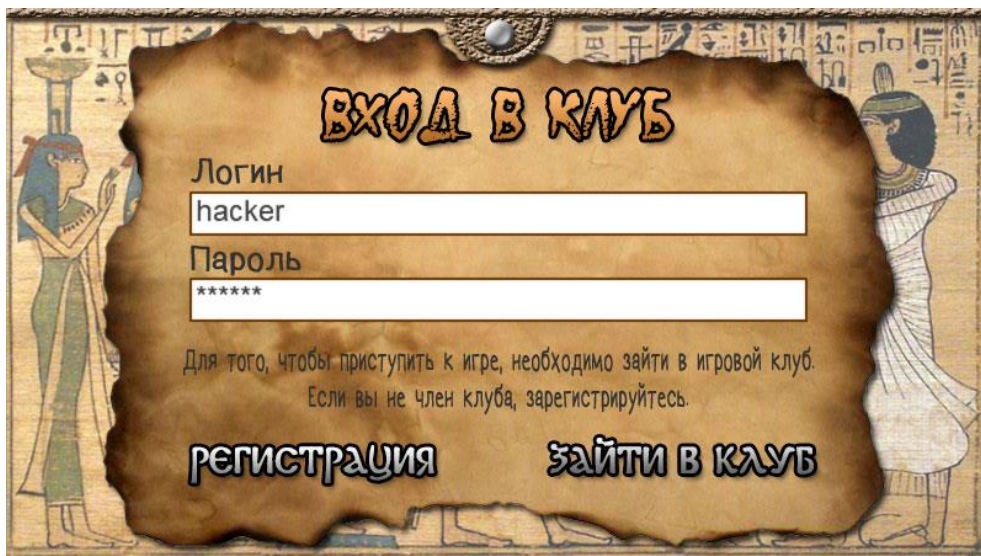


Рис. 4. Окно входа в игровой клуб.

Если вы первый раз запустили игру, то вы ещё не являетесь членом игрового клуба и вам необходимо зарегистрироваться. Для этого нажмите на кнопку «Регистрация» на экране входа в игровой клуб.

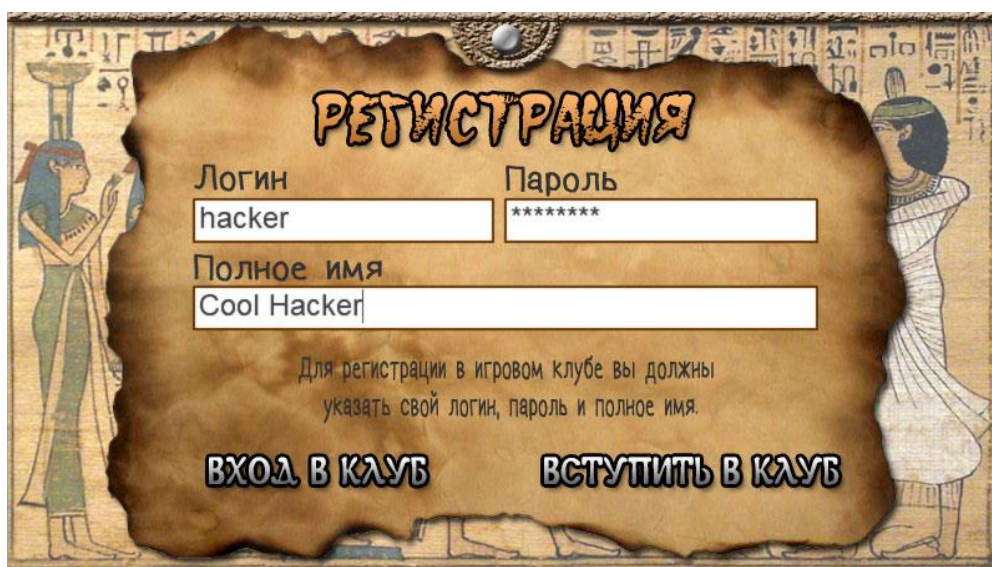


Рис. 5. Окно регистрации нового члена игрового клуба.

После успешной авторизации или регистрации вы попадаете на экран главного меню.

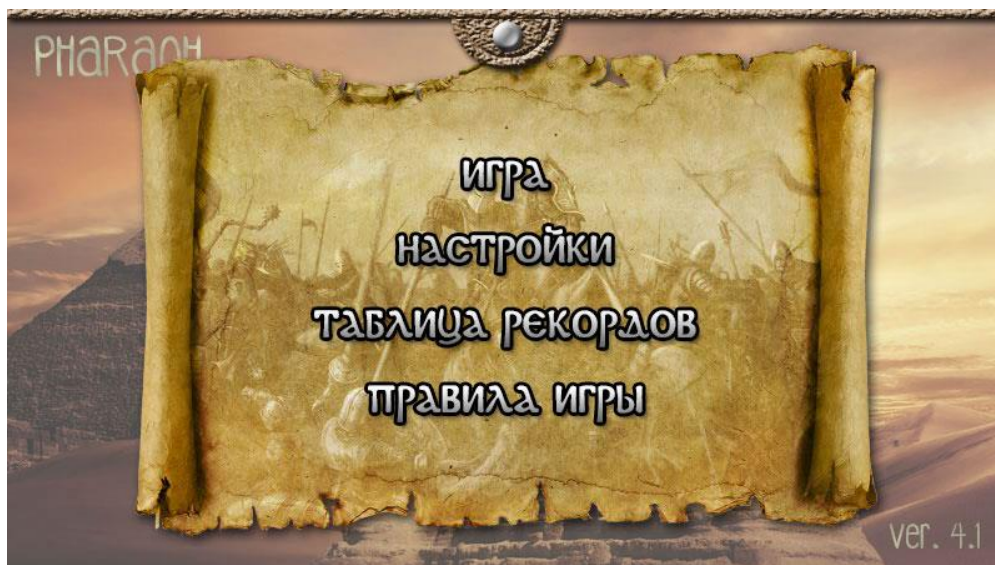


Рис. 6. Главное меню.

Выбрав пункт меню «Игра» вы попадаете в следующее меню, где можно выбрать ваше дальнейшее действие.



Рис. 7. Меню выбора игры.

Создание игры.

Если вы выбрали пункт меню «Создать игру» в меню выбора игры, вы попадаете на экран набора игроков своей команды.



Рис. 8-9. Набор игроков в команду.

После того, как вы решите, что команда игроков укомплектована, нажмите на кнопку «Начать игру», чтобы запустить игровой процесс.

Вступление в игру.

Если вы выбрали в меню выбора игры пункт «Вступить в игру», то вы попадёте на экран выбора уже созданных кем-то игр для того, чтобы попроситься принять в них участие у создателей данных игр.

Если игр, набирающих участников, нет, вы увидите следующую картинку:



Рис. 10. Нет игр, набирающих участников.

иначе:



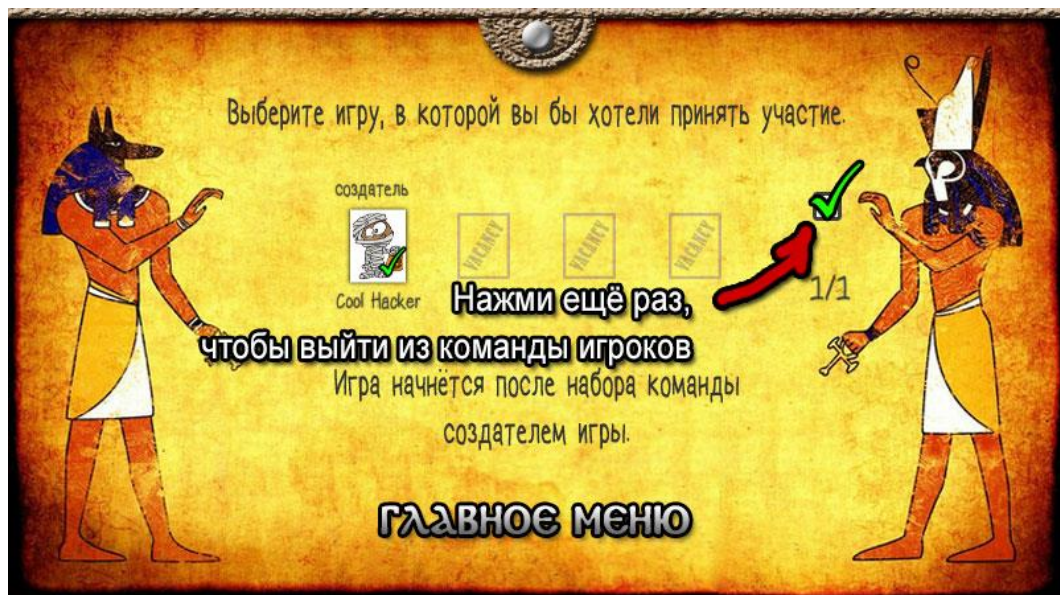


Рис. 11-13. Вступление в игру.

Игра начнётся после того, как создатель игры решит, что команда игроков полностью укомплектована и запустит игровой процесс.

Загрузка игры.

Если вы играли в локальную (не сетевую) игру и не доиграли, она автоматически сохраняется и, в дальнейшем, её можно загрузить и доиграть.

Для этого в меню выбора игры выберите пункт «Загрузить игру».



Рис. 14. Выбор ранее сохранённой игры.

Если сохранённых игр нет, вы увидите следующую картинку:



Рис. 15. Нет сохранённых игр.

Игровой интерфейс.

Для игры используется компьютерная «мышь».

Для того, чтобы сделать ход, карту нужно перетащить на игровой стол.



Рис. 16. Делаем ход.

Для того чтобы взять карту из колоды нужно перетащить карту из колоды к своим картам, или нажать на кнопку «Взять карты».



Рис. 17. Берём карту из колоды.

Для того, чтобы пропустить ход, нужно щёлкнуть в середине игрового стола или нажать на кнопку «Пас».

Если вы зашли дамой, то на экране появится диалог выбора масти, на котором вы должны щёлкнуть по любому из изображений карточных мастей (желательно по той масти, с которой должен пойти ваш противник слева).

Рядом с именем каждого игрока отображается текущее количество очков, набранных им во время игровой партии.

Под карточной колодой отображается изображение текущей карточной масти.

Панель инструментов.

В верхней части игрового экрана расположена панель инструментов. Щёлкните по кнопке «язычка» панели инструментов, чтобы открыть или закрыть её.



Рис. 18. Панель инструментов.

Некоторые кнопки на панели инструментов окрашены в серый цвет. Это значит, что они не активны на текущем игровом экране.

Переход на главный экран.

При нажатии осуществляет переход на главный экран. Активна на любом игровом экране.



Сетевые настройки.

Отображает экран сетевых настроек приложения. Активна только на главном экране.



Настройки приложения.

Отображает экран настроек приложения. На экране настроек приложения можно выбрать изображение «рубашки» игровых карт, управлять включением и отключением звуковых эффектов и фоновой музыки. Активна на любом игровом экране.



Профиль игрока.

Отображает экран редактирования профиля игрока. На экране редактирования профиля игрока игроку можно поменять имя и фотографию. Активна только на экране главного меню.



Игровой чат.

Отображает или прячет игровой чат. Активна после авторизации игрока.



Полноэкранный режим.

Переводит приложение из оконного в полноэкранный режим и обратно. Активна на любом экране.



Правила игры.

Отображает экран с правилами игры. Активна после входа в игровой клуб.



Помощь.

Отображает экран помощи приложения. Активна на любом экране.



Информация о приложении и его авторах.

Отображает информацию о названии приложения, текущей версии, авторах и контактной информации. Активна на всех игровых экранах.



Выход.

Позволяет осуществлять выход из приложения или из игрового клуба. В последнем случае выход осуществляется на главный экран. Активна на всех игровых экранах.



Сетевые настройки.

На экране сетевых настроек вы можете выбрать один из трёх вариантов поведения приложения как сетевого компонента.

Вариант «Сервер».

Приложение выступает в роли игрового сервера.



Рис. 19. Сетевые настройки. Вариант «Сервер».

В этом случае вы являетесь владельцем игрового клуба и позволяете приложениям-клиентам быть членами вашего игрового клуба и проводить в нём игры.

Для того, чтобы запустить приложение в качестве игрового сервера, выберите адрес и порт, к которым будут подключаться удалённые клиенты.

Возможно для того, чтобы удалённые клиенты могли подключаться к вашему игровому серверу, вам необходимо будет разрешить подключения на данный адрес и порт в своём межсетевом экране.

Затем нажмите «Ок» и наслаждайтесь.

Вариант «Клиент».

Приложение выступает в роли клиента и подключается к удалённому серверу.



Рис. 20. Сетевые настройки. Вариант «Клиент».

Для того, чтобы заставить работать ваше приложение в качестве клиента, вам нужно знать адрес и порт удалённого игрового сервера. Их нужно ввести в соответствующее поле, отделив порт от адреса двоеточием.

Затем нажать «Ок» и наслаждаться.

Вариант «Web клиент».

Приложение выступает в роли клиента и подключается к удалённому Web серверу. Это позволяет вам играть с удалёнными игроками через Интернет.

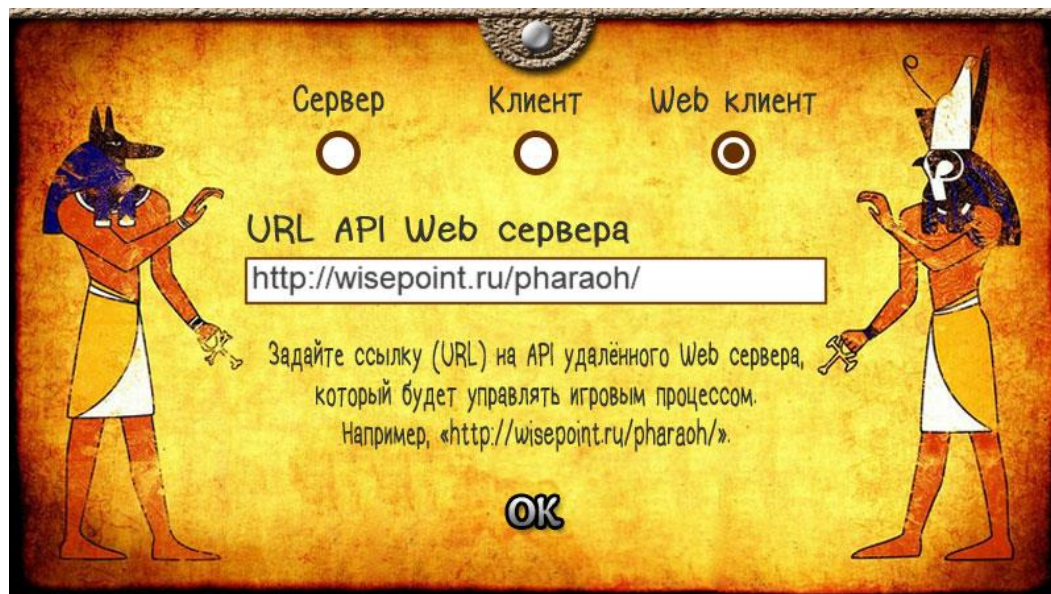


Рис. 21. Сетевые настройки. Вариант «Web клиент».

Вам нужно знать ссылку на API удалённого игрового Web сервера, который будет управлять всем игровым процессом и являться владельцем игрового клуба. Ссылку нужно ввести в соответствующее поле.

Нажмите «Ок» и наслаждайтесь.

Разработчики ПО могут создать свой игровой Web сервер на основе открытой спецификации API. В настоящий момент рабочий игровой Web сервер расположен по адресу <http://wisepoint.ru/pharaoh/>.

Если в процессе сетевых настроек вы передумали или ошиблись, то для того, чтобы не применять изменения в настройках, откройте панель инструментов и нажмите на кнопку «Главный экран», чтобы перейти на главный экран приложения.

Настройки приложения.

На экране настроек приложения вы можете выбрать изображение «рубашки» игровых карт, включить или отключить звуковые эффекты и фоновую музыку.



Рис. 22. Настройки приложения.

Изменения в настройках вступят в силу после нажатия на кнопку «Ок». Если вы передумали, откройте панель инструментов и выберите пункт «Главный экран».

Вы также можете во время игры проигрывать свою фоновую музыку. Для этого поместите ваши любимые музыкальные файлы формата **.mp3** в каталог **data\music**.

Профиль игрока.

На экране редактирования профиля игрока вы можете изменить своё имя и фотографию.



Рис. 23-24. Профиль игрока. Загрузка и удаление фотографии.

Проведённые изменения необходимо сохранить.

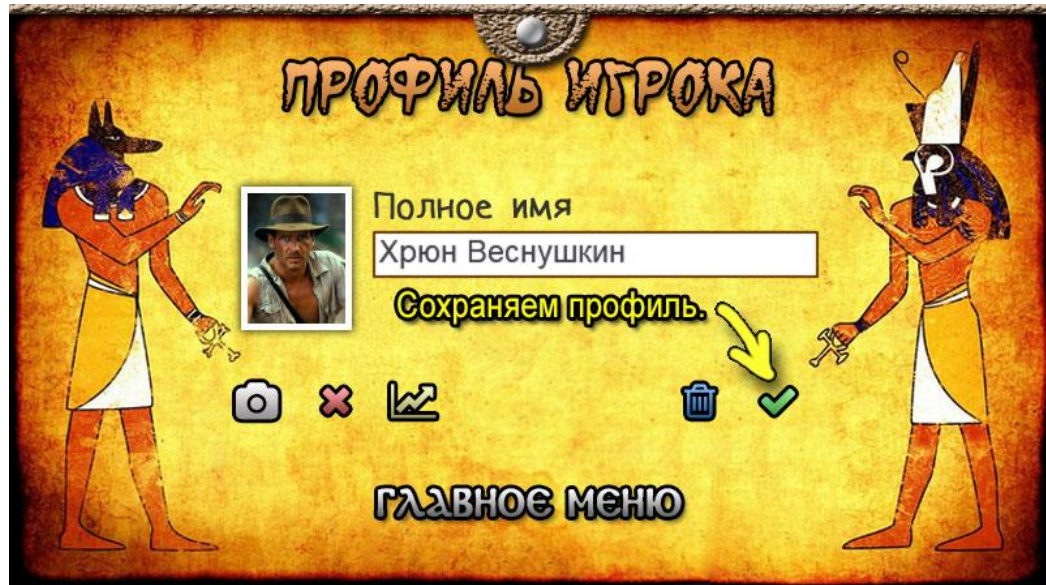


Рис. 25. Профиль игрока. Сохранение настроек.

Можно посмотреть вашу игровую статистику.



Рис. 26. Профиль игрока. Просмотр игровой статистики.



Рис. 27. Игровая статистика.

Также можно удалить свой игровой профиль и покинуть игровой клуб навсегда. Если в дальнейшем вы решите вернуться, то вам нужно будет заново проходить регистрацию, а ваша игровая статистика будет очищена.



Рис. 28. Профиль игрока. Удаление профиля.

Игровой чат.

В приложении встроен механизм игрового чата, который служит для обмена сообщениями между членами игрового клуба.



Рис. 29. Игровой чат.

Для отображения и скрывания игрового чата служит соответствующий пункт в панели инструментов.

Таблица рекордов.

На экране с таблицей рекордов можно посмотреть рейтинг игроков клуба. Будет выведен список из первых четырёх игроков с максимальным количеством очков.



Рис. 30. Таблица рекордов.

Лицензионное соглашение.

Автором программы «Карточная игра «Фараон» является Чуркин Вадим.

Программа распространяется по лицензии MIT.

ВНИМАНИЕ! ПРОГРАММА «Карточная игра «Фараон» ПОСТАВЛЯЕТСЯ ПО ПРИНЦИПУ «КАК ЕСТЬ». НИКАКИХ ГАРАНТИЙ ЛЮБОГО РОДА НЕ ПРИЛАГАЕТСЯ И НЕ ПРЕДУСМАТРИВАЕТСЯ. ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ЭТО ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ НА СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ РИСК. АВТОР НЕ БУДЕТ НЕСТИ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ НИ ЗА КАКИЕ ПОТЕРИ ИЛИ ИСКАЖЕНИЯ ДАННЫХ, ЛЮБУЮ УПУЩЕННУЮ ВЫГОДУ ИЛИ УБЫТКИ ИНОГО РОДА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

По всем вопросам, связанным с распространением и публикацией данной программы, необходимо связаться с автором любым доступным способом.

Если вы нашли какие-либо ошибки в работе программы или у вас имеются предложения по её развитию, напишите автору по электронной почте.

Контактная информация.

Автор программы: *Вадим Чуркин.*

Домашняя страница: <http://wisepoint.ru>.

E-mail: vadim_churkin@mail.ru.

ICQ: **# 230-114-238.**

Оглавление

Введение.	1
Правила игры.	1
Правила подсчёта очков.	2
Стоимость карт.	2
Стратегия игры.	3
Интерфейс.	3
Создание игры.	7
Вступление в игру.	8
Загрузка игры.	10
Игровой интерфейс.	11
Панель инструментов.	13
Сетевые настройки.	15
Настройки приложения.	18
Профиль игрока.	19
Игровой чат.	22
Таблица рекордов.	23
Лицензионное соглашение.	24
Контактная информация.	24