

# 军棋达人 游戏说明书

低通滤波器组

陈晟，余宇方，王睿敏，李建锋，詹浏洋

2015 年 12 月 24 日

# 目 录

1. 引言 .....	4
1.1. 编写目的 .....	4
1.2. 参考资料 .....	4
1.3. 安全提示 .....	4
1.4. 图例 .....	4
2. 软件概述 .....	4
2.1. 软件用途 .....	4
2.2. 软件安装 .....	4
2.3. 软件运行 .....	4
2.4. 系统配置 .....	5
3. 软件使用过程 .....	5
3.1. 功能界面介绍 .....	5
3.1.1. 初始界面 .....	5
3.1.2. 游戏信息对话框 .....	5
3.1.3. 准备游戏界面 .....	6
3.1.4. 开始游戏界面 .....	7
3.1.5. 游戏统计界面 .....	7
3.1.6. 游戏帮助界面 .....	8
3.1.7. 版本信息界面 .....	8
3.2. 软件控制 .....	8
4. 游戏规则 .....	8
4.1. 玩家 .....	8
4.2. 棋子 .....	8
4.3. 棋盘 .....	9
4.4. 布局规则 .....	9
4.5. 行棋顺序 .....	9
4.6. 胜负判决 .....	10
4.7. 模式选择 .....	10
5. 游戏操作 .....	10
5.1. 四人游戏 .....	10

5.1.1.	创建游戏 .....	10
5.1.2.	加入游戏 .....	10
5.1.3.	游戏布局 .....	10
5.1.4.	游戏设置 .....	11
5.1.5.	游戏准备 .....	11
5.1.6.	开始游戏 .....	11
5.1.7.	游戏回放 .....	12
5.1.8.	游戏统计 .....	13
5.1.9.	游戏帮助 .....	13
5.1.10.	版本信息 .....	13
5.1.11.	退出游戏 .....	13
5.2.	单人游戏 .....	13
6.	文件说明 .....	13

# 1. 引言

## 1.1. 编写目的

编写本使用说明书的目的旨在充分叙述本游戏所能实现的功能及其运行环境，以便玩家能够充分地了解其使用范围和使用方法。同时，为了优化玩家体验，说明书还介绍了游戏规则、软件功能界面及详细的游戏操作等。

## 1.2. 参考资料

[1] 百度百科：四国军棋；[http://baike.baidu.com/link?url=l9tucKEPAwQHKuAGe-SkPadKlvpnyOCDY\\_IGdrKIVW8N06gRmlYgqH6NWUOXgZhPLlGncrX74Bu84BPYj-LUi\\_](http://baike.baidu.com/link?url=l9tucKEPAwQHKuAGe-SkPadKlvpnyOCDY_IGdrKIVW8N06gRmlYgqH6NWUOXgZhPLlGncrX74Bu84BPYj-LUi_);

## 1.3. 安全提示

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏 注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活

## 1.4. 图例

- 【】 表示游戏界面中的按键。
- 【×】 表示对话框右上角的关闭按键。
- ▶ 表示按键过程中紧接着的下一步操作。
- ▲ 表示“注意”。

# 2. 软件概述

## 2.1. 软件用途

本软件作为一款休闲对战类的军棋游戏，可以满足 4 人玩家的局域网联机对战四国军棋游戏。四国军棋提供三种模式可供选择。另外，软件还提供与电脑进行对战的单人游戏模式。除了基本的游戏功能之外，软件还提供了游戏回放、游戏统计等实用的功能。

## 2.2. 软件安装

本软件无需安装。

## 2.3. 软件运行

鼠标左键双击游戏图标运行，便可立即进入游戏界面。

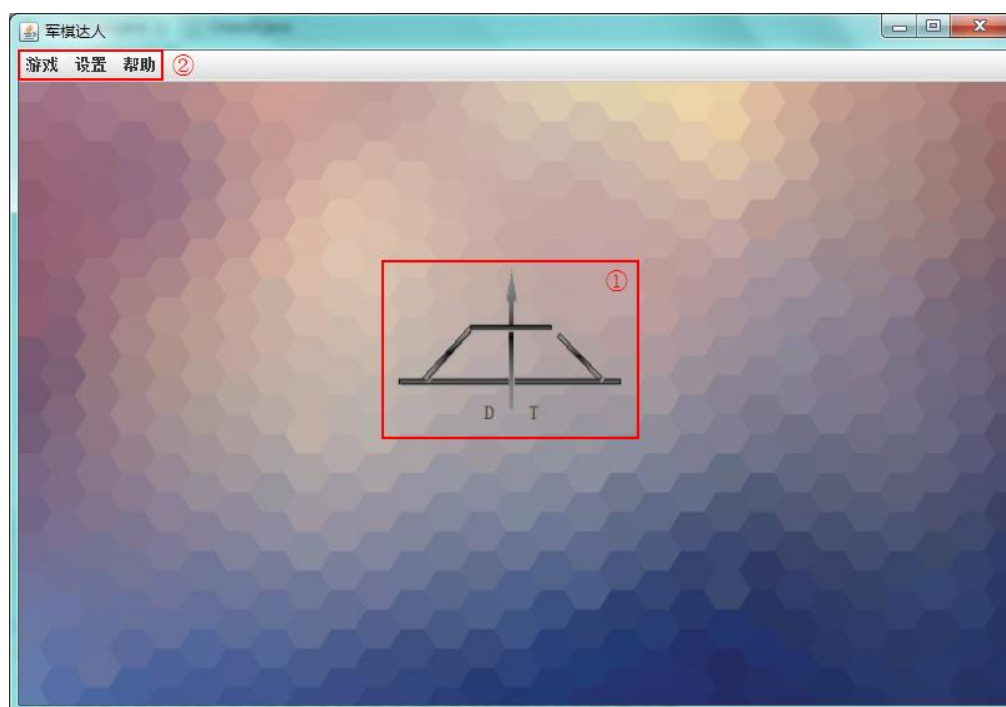
## 2.4. 系统配置

所有安装 java 运行时环境（JRE）的计算机可使用，其中四人对战部分需要使用到局域网的连接。

## 3. 软件使用过程

### 3.1. 功能界面介绍

#### 3.1.1. 初始界面



①低通滤波器组 logo ②下拉菜单

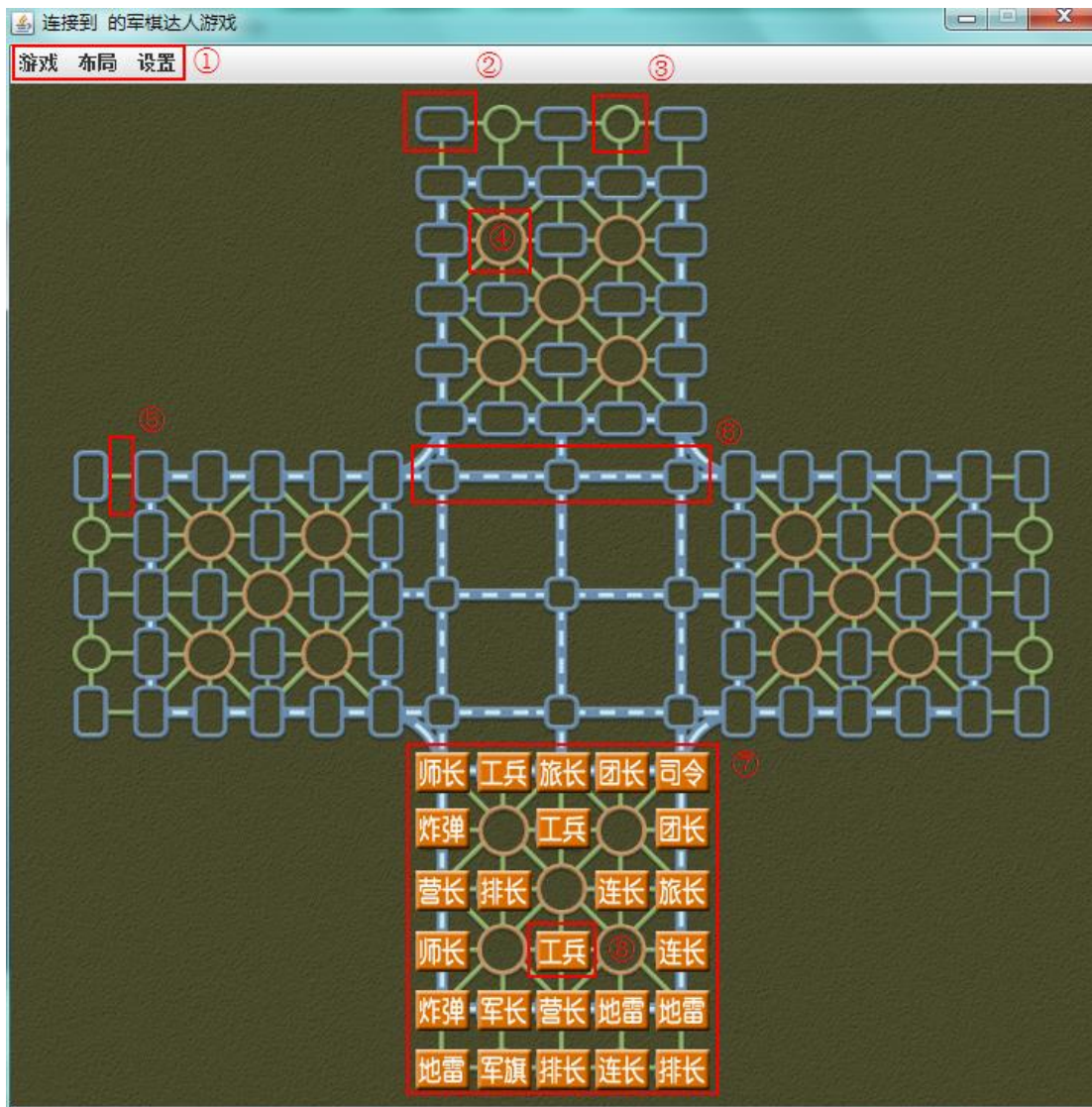
#### 3.1.2. 游戏信息对话框



对话框展示了游戏模式、玩家地址等信息。

图中马赛克部分是服务器的地址和端口等信息。

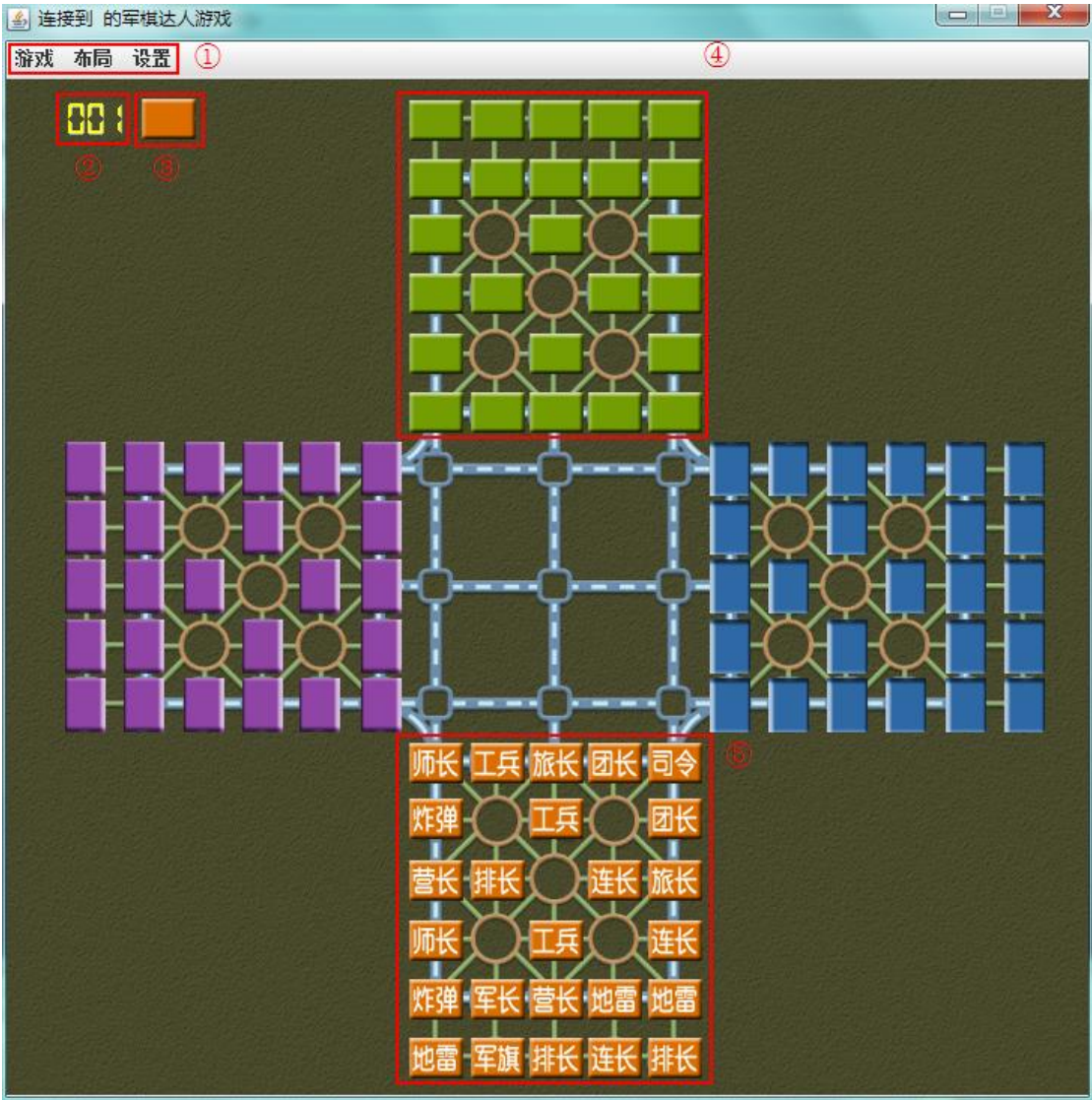
### 3.1.3. 准备游戏界面



①下拉菜单 ②兵站 ③大本营 ④行营

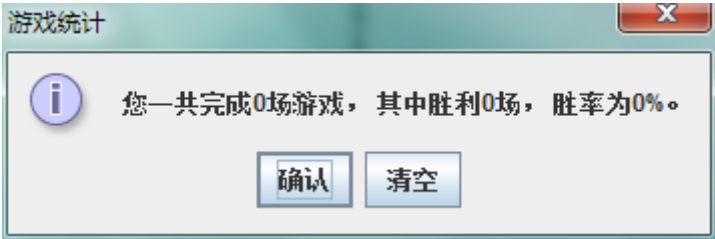
⑤公路线 ⑥铁路线 ⑦己方棋盘 ⑧棋子

3. 1. 4. 开始游戏界面



- ①下拉菜单    ②当前回合数    ③当前可操作方执子颜色  
④暗棋棋盘    ⑤己方棋盘

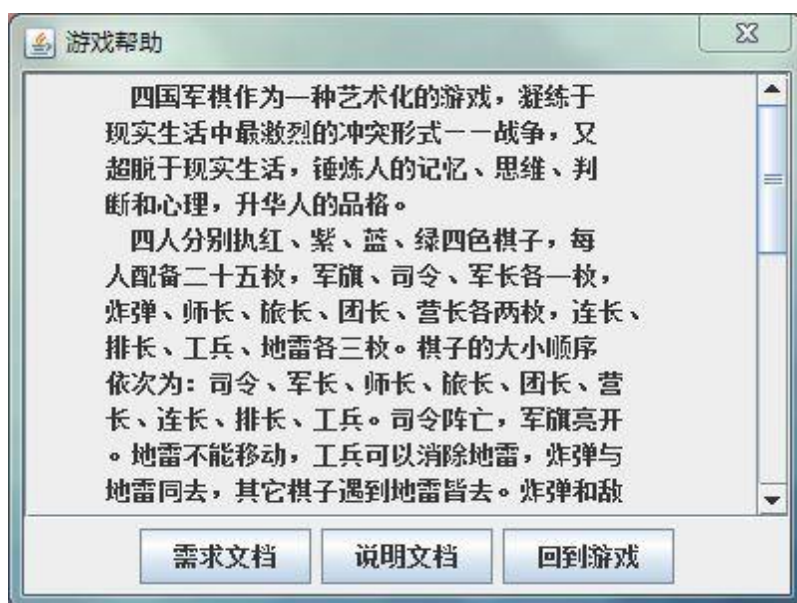
3. 1. 5. 游戏统计界面



该界面展示了玩家所玩游戏总场数、胜利场数及胜率等信息。



### 3.1.6. 游戏帮助界面



该界面展示了游戏帮助内容，以及访问需求文档和本说明书的入口。

### 3.1.7. 版本信息界面



该界面展示了游戏版本号、制作团队、联系方式、代码维护网站等信息，以及给出了访问源代码的入口。

## 3.2. 软件控制

软件的所有操作均可使用鼠标进行操作。

## 4. 游戏规则

### 4.1. 玩家

四国军棋由四人游戏、一人裁判，相对面的两人联合与另外两人交战。本游戏中，电脑担任裁判。

### 4.2. 棋子



四人分别执橙、紫、蓝、绿四色棋子。每人配备二十五枚，军旗、司令、军长各一枚，炸弹、师长、旅长、团长、营长各两枚，连长、排长、工兵、地雷各三枚。

棋子的大小顺序依次为：司令、军长、师长、旅长、团长、营长、连长、排长、工兵。

司令阵亡，军旗亮开。

地雷不能移动，工兵可以消除地雷，炸弹与地雷同去，其它棋子遇到地雷皆去。

炸弹和敌方任何棋子相遇则同归于尽，包括军旗。

军旗不能移动，如果被吃，全军覆没。

### 4.3. 棋盘

棋盘中央为九宫，分别为四个星位、四个边宫和中间的中宫。

星位的左右是把单线的进攻防守化成双线的进攻防守，又是控盘的重要位置，占据星位具有战略意义。

行走路线包括公路线和铁路线。显示较细的是公路线，任何棋子在公路线上只能走一步。显示粗黑的为铁路线，工兵在无阻挡状况下可在铁路线上任意行走，其它棋子在铁路线上只能直走或经过弧形线，不能转直角弯。

棋子落点包括兵站、行营、大本营。行营是个安全岛，进入以后，敌方棋子不能吃行营中的棋子。军旗必须放在大本营中，进入任何大本营的棋子不能再移动。

己方棋子落点横向共有六行，从上到下依次为锋线、二线、三线、四线、底线和端线。纵向两边分别为左边路和右边路，中间的为中路。锋线中路两边的兵站被称作棋眉，二线中路兵站叫咽喉部，三线中营两侧兵站为左腹和右腹，四线中路兵站叫脐部。边路底线的兵站叫角，靠近军旗一侧的称为旗角，另一侧称为虚角。角下面的兵站叫底，靠近军旗的叫旗底，另一侧叫虚底。两个大本营上面的兵站分别为左台、右台，军旗上面的又叫旗台，没摆军旗的大本营上叫虚台，两台中间的兵站叫台中，台中下面的兵站叫中底。

### 4.4. 布局规则

25 枚棋子分别摆放在自己范围内的 23 个兵站和两个大本营中，炸弹不能放在一线，地雷只能放在最后两线，军棋只能放在大本营。

### 4.5. 行棋顺序

游戏开始后，依逆时针顺序行棋。

## 4.6. 胜负判决

行棋的一方军棋被扛或无棋可走则其全军覆没，网络游戏限定超时次数全军覆没，联合双方皆全军覆没为负，幸存方为胜。双方同时无棋可走，轮到走棋的一方判负。对局中如有一方求和，各方均同意为和棋，连续 70 步（不同的游戏平台可能会有所不同）交战各方均没有损子判定和棋，网络游戏还有限定总步数等规定判定和棋。

## 4.7. 模式选择

游戏共有三种模式：

四暗——所有其他玩家的棋子均为背面朝上。

双明——己方玩家的棋子背面朝下，对方玩家棋子背面朝上。

全明——所有玩家棋子均背面朝下。

## 5. 游戏操作

### 5.1. 四人游戏

#### 5.1.1. 创建游戏

双击游戏图标进入游戏，出现游戏界面。

点击【游戏】▶【创建游戏】，选择游戏模式下拉菜单：【四人——四暗】或【四人——双明】或【四人——全明】▶【确定】即可创建游戏，此时当前用户作为服务器端出现棋盘界面，和游戏信息对话框。此时对棋盘点击【×】▶【是】将会退出游戏。对游戏信息对话框点击【×】▶【是】将会关闭服务器并结束游戏。

▲ 任何时候点击【取消】或【×】或【×】▶【取消】均会关闭当前对话框并不进行任何操作，下同。

#### 5.1.2. 加入游戏

点击【游戏】▶【加入游戏】，输入服务端地址▶【确定】即可加入游戏。在一台计算机上运行时，直接点击【确定】，即可在本机上加入游戏。

#### 5.1.3. 游戏布局

进入棋盘界面时，对己方棋盘可以进行布局操作。点击一个棋子，出现红色框线后表示选定状态，这时再点击另一个有效位置棋子便可将两个棋子的位置互换。若点击到无效位置的棋子，则该次互换失败，保持原状。

▲ 有效位置是指满足游戏规则棋子位置。

进入棋盘界面时，点击【布局】▶【载入布局】，在对话框中选择想要的布局▶【调入布局】，便可将已有的布局调入游戏。

进入棋盘界面时，点击【布局】▶【保存布局】，对布局进行命名后点击【保存】，便可保存当前布局。

#### 5.1.4. 游戏设置

进入棋盘界面时，点击【设置】▶【自动保存（已打开）】，便可关闭游戏自动保存的功能；点击【设置】▶【自动保存（已关闭）】，便可打开游戏自动保存的功能。

进入棋盘界面时，点击【设置】▶【背景音效（已打开）】，便可关闭游戏背景音效；点击【设置】▶【背景音效（已关闭）】，便可打开游戏背景音效。

#### 5.1.5. 游戏准备

玩家准备就绪后，点击【游戏】▶【准备】，便可准备游戏。点击完【准备】后，该键自动变成灰色，不可操作。

当四位玩家均准备就绪后，游戏自动开始。所有玩家的棋子均会出现在自己当前的棋盘上。

▲ 此时点击【游戏】按钮出现的下拉菜单中，只有【准备】是黑色按钮，其余按钮均为灰色按钮。

▲ 黑色按钮代表可以点击操作的按钮，灰色按钮代表当前不能点击操作的按钮。

#### 5.1.6. 开始游戏

开始游戏后，当轮到自己回合时，点击己方一枚棋子，表示选定。此时棋子周围用红色线框围住予以提示。

若再次点击该子或其余不可移动位置时，行棋无效，红色线框消失，选定解除。

若点击该子能够有效移动的位置（包括空位置或敌方棋子），行棋有效，棋子移动到相应位置。若是空位置，则棋子位于该位置，回合结束，换下一玩家操作；若是敌方棋子，便由电脑进行判断棋子大小，返回吃或被吃的结果。

▲ 游戏界面左上角的方框颜色代表当前回合的可操作玩家执子颜色。只有与该色相同的玩家可以进行棋子操作，其余玩家不能进行棋子操作。

游戏中可以选择跳过操作。点击【游戏】▶【跳过】，便可跳过当前回合，换下一玩家操作。

游戏中可以选择投降操作。点击【游戏】▶【投降】▶【是】，便可投降。投降结束，己方全军覆没。

游戏中可以选择求和操作。点击【游戏】▶【求和】，便可向其他玩家发送求和请求。若其余玩家一致选择【是】，则求和成功，游戏平局；若有一人选择【否】，则求和失败，继续游戏。

游戏中若一位玩家军棋被敌方获取，则全军覆没，点击【确定】按键继续游戏。此时该玩家的所有棋子将会从棋盘中清除。

游戏中若同一阵营联合的两位玩家军棋均被敌方擒获，则游戏结束，点击【确定】结束该局游戏。所有玩家回到待准备状态。

### 5.1.7. 游戏回放

在初始界面，点击【游戏】▶【游戏回放】，在弹出的打开游戏文件对话框中选择相应的文件▶【打开游戏文件】，便可进入游戏回放界面。游戏回放界面提供两种播放模式：

自动播放。点击【播放控制】▶【自动播放】，便可开始自动回放选定棋局；点击【播放控制】▶【暂停播放】，便会暂停当前的自动播放。

▲ 播放过程中会出现和棋局进行时相同的提示性对话框，点击【确定】按键可继续。

手动播放。点击【播放控制】▶【下一步】，便可回放当前棋局下一步的行棋方式；点击【播放控制】▶【上一步】，便可回放当前棋局上一步的行棋方式。

回放提供明暗翻转功能。点击【明暗反转】，在下拉菜单中选择棋子的颜色便能够使对应颜色的棋子进行明暗反转。

若要退出游戏回放，点击【×】▶【是】便可退出。

#### 5.1.8. 游戏统计

在初始界面，点击【设置】▶【游戏统计】便可查看自己的游戏总场数、胜利场数以及胜率。

▲ 点击【清空】按键可以将自己的游戏统计数据置零。

#### 5.1.9. 游戏帮助

在初始界面，点击【帮助】▶【游戏帮助】便可获取游戏帮助。

点击【帮助】▶【游戏帮助】▶【需求文档】便可打开需求文档。

点击【帮助】▶【游戏帮助】▶【说明文档】便可打开本文档。

点击【帮助】▶【游戏帮助】▶【回到游戏】便可回到初始界面。

#### 5.1.10. 版本信息

在初始界面，点击【帮助】▶【版本信息】便可获取版本信息。

点击【帮助】▶【版本信息】▶【访问源码】便可打开游戏所在的 github 网站：

<https://github.com/TS-SE-GROUP/ArmyChess>

#### 5.1.11. 退出游戏

若想退出游戏，在棋盘界面点击【×】▶【是】即可退出。

### 5.2. 单人游戏

双击游戏图标进入游戏，出现游戏界面。

点击【游戏】▶【单人游戏】，便可进入单人游戏模式。其余操作同四人游戏模式。

## 6. 文件说明

.class 编译后的二进制文件

.java 代码文件

`.ags` 四国军棋游戏保存文件

`.als` 四国军棋布局保存文件

`config.ini` 游戏配置文件

`count.ini` 游戏统计文件