

# SIGame

## Руководство по использованию

---

**Версия:** 7.0

**Автор:** Владимир Хиль

**Контакты:** <http://vladimirkhil.com/about>

## Оглавление

Правила игры .....	3
Участники игры .....	5
Как играть.....	6
Игровой профиль .....	6
Главное меню программы .....	7
Одиночная игра.....	8
Игра онлайн .....	14
Игра по сети .....	15
Об игре .....	16
Выход .....	16
Вспомогательное меню.....	16
Основная игра .....	18

## Правила игры

В игре принимают участие от 2 до 9 игроков. Их основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждого из игроков на счету 0 очков.

Обычно игра состоит из трёх раундов и финала. Каждый раунд содержит 30 вопросов – 6 тем по 5 вопросов в каждой. Вопросы в теме имеют разную стоимость, зависящую от сложности вопроса. В первом раунде вопросы в каждой теме стоят 100, 200, 300, 400 и 500 очков. Во втором раунде их цена возрастает – 200, 400, 600, 800 и 1000. И, наконец, в третьем раунде вопросы стоят 300, 600, 900, 1200 и 1500 очков.

Бывают игры с нестандартными правилами, в которых число раундов, тем, вопросов или стоимости могут отличаться.

Начинается игра с того, что игрок (выбранный ведущим) выбирает один из вопросов на табло. Звучит вопрос, и любой из игроков может нажать на кнопку и дать ответ на него. Нажать на кнопку можно только после загорания рамки на экране. Если игрок нажмёт на кнопку раньше, чем загорится рамка, то фиксируется фальстарт, и кнопка игрока блокируется на несколько секунд. За это время его оппоненты могут нажать на кнопку и дать ответ.

В особом режиме – игре без фальстартов – нажимать кнопку можно сразу же после появления вопроса. В этом сценарии решает скорость чтения и «сообразалка» игрока.

После ответа игрока ведущий определяет, прав ли отвечающий. Если ответ признан верным (засчитан), то сумма на счёте ответившего игрока увеличивается на стоимость вопроса, после чего этот игрок выбирает следующий вопрос. В случае неправильного ответа на вопрос стоимость вопроса снимается со счёта игрока. При этом оставшиеся игроки имеют право дать свой ответ на прозвучавший вопрос.

Время на размышления над вопросом – 5 секунд, по истечении которых ведущий самостоятельно объявляет правильный ответ. В этом случае следующий вопрос выбирает тот, кто выбирал предыдущий.

Помимо обычных вопросов, существуют три типа специальных. Один из них – это «Вопрос с секретом». Если игрок выбрал вопрос, и обнаружилось, что там находится «Вопрос с секретом», то этот игрок должен передать вопрос своему оппоненту. Последний обязан дать ответ на полученный вопрос, иначе будет считаться, что он ответил неверно. «Вопрос с секретом» имеет неизвестную игрокам тему и стоимость. Вне зависимости от того, правильно или нет ответил игрок, он выбирает следующий вопрос.

Существуют также «Вопросы с секретом», которые можно оставлять себе, у которых можно выбирать стоимость и даже такие, где деньги игроку начисляются без ответа на вопрос.

Другой особый вопрос – это «Вопрос со ставкой». Этот вопрос будет задан тому и только тому игроку, который поставит на кон большую сумму. Ставить можно не меньше изначальной стоимости вопроса (номинала) и не больше суммы на собственном счету. Все ставки (кроме «ва-банков») должны быть кратны 100 очкам. Начинает делать ставку игрок, выбравший «Вопрос со ставкой», затем идёт тот из оставшихся, у кого сумма на счёте меньше. Если у оставшихся игроков суммы равны, игрока выбирает ведущий. Игрок может повысить ставку, тем самым перебивая ставку первого игрока. Далее спрашивают следующего игрока, а потом – по кругу (то есть, снова возвращаются к тому, кто открыл вопрос). Любой игрок в любой момент, кроме самой первой ставки, может сказать «Пас» и выбыть из торгов. Либо же ставка другого игрока превысит его счёт, и он говорит «Пас» автоматически.

Помимо обычных ставок, можно пойти «ва-банк». Это означает, что игрок ставит на кон всю имеющуюся у игрока сумму. Такая ставка сильнее простой ставки размером в эту сумму. Ва-банк обязывает оставшихся игроков либо тоже идти «ва-банк», либо пасовать.

Торги завершаются, когда все игроки, кроме одного, скажут «Пас». При этом вопрос задаётся тому, кто не спасовал, и он обязан на него отвечать. В случае правильного ответа ставка прибавляется к сумме игрока, в случае неправильного – отнимается от неё.

Вне зависимости от ответа на «Вопрос со ставкой», игрок, выигравший торги, выбирает следующий вопрос.

Третий тип специальных вопросов – «Вопрос без риска». Он задаётся игроку, открывшему вопрос. При этом стоимость, начисляемая за верный ответ, удваивается, а стоимость, снимаемая за неверный ответ, становится равной нулю.

Количество и расположение специальных вопросов в раунде игрокам неизвестны.

Раунд разыгрывается до тех пор, пока не будут разыграны все вопросы или не истечёт время раунда.

В последующих раундах схема игры точно такая же, как и в первом. Только первый вопрос выбирает игрок, имеющий наименьшее число очков на счету. Если таковых несколько, то ведущий выбирает одного из них.

После завершения трёх раундов игроки, имеющие на счёте положительную сумму, играют в финальном раунде. Если таковых нет, то финальный раунд не играется. Игрокам предлагается 7 возможных тем финального раунда на выбор. Они по очереди (по возрастанию сумм на счёте) исключают по одной теме из списка. Если суммы у некоторых игроков совпадают, то порядок их опроса выбирает ведущий.

Когда останется одна тема, каждый из игроков делает ставку – от 1 очка до всего, что у него есть на счёте. Игроки делают ставки независимо друг от друга и не знают ставок оппонентов. Затем задаётся вопрос. Каждый игрок отвечает письменно, не зная об ответах соперников. Затем определяется, какие же игроки ответили правильно. Их счёт увеличивается на размер их ставок. Счета остальных уменьшаются на величину их ставок.

После всего этого определяется победитель игры – тот, у кого по итогам игры на счёте оказалась наибольшая сумма. Если таковых несколько, то по желанию ведущего между ними играется перестрелка. Выбирается некоторая тема с пятью вопросами без спецвопросов. Играется она по правилам розыгрыша обычной темы, а вопросы задаются по очереди. Цены вопросов: 300, 600, 900, 1200 и 1500 очков.

Если после перестрелки не удалось определить победителя, то по воле ведущего можно играть перестрелку ещё и ещё, пока кто-то не окажется лидером.

## Участники игры

В игре имеются три вида участников. Это ведущий, игроки и некоторое количество зрителей. Ведущий и игроки могут быть представлены компьютером. Каждый из трёх типов участников обладает своими правами и обязанностями.

Все пользователи имеют право:

- общаться в чате.

Организатор игры имеет право:

- прекратить игру;
- установить паузу в игре;
- выгонять и банить людей из чата.

Ведущий имеет право:

- изменять суммы на счетах игроков;
- установить паузу в игре;
- перематывать игру к другому раунду.

Ведущий обязан:

- по предъявленному(-ым) Игрою правильному(-ым) ответу(-ам) и ответу игрока определять, правильно или нет ответил игрок;

Игроки имеют право:

- нажать на кнопку, чтобы ответить на вопрос;
- апеллировать свой не засчитанный ответ;
- апеллировать чужой ответ, если они не считают его правильным.

Игроки обязаны:

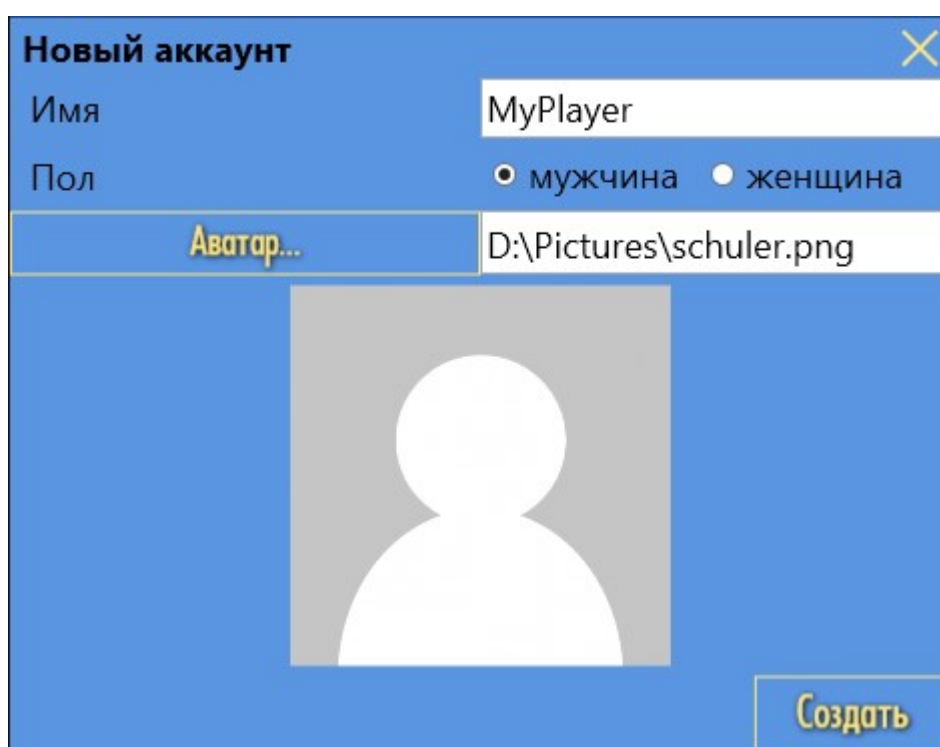
- выбирать вопрос;
- отдавать «Вопрос с секретом» кому-то из соперников;
- выбирать стоимость «Вопроса с секретом»

- делать ставку;
- убирать тему в финале;
- давать ответ.

## Как играть

### Игровой профиль

При первом входе от вас потребуется завести нового участника и заполнить его профиль: имя, пол и аватар. Изображение может как храниться на локальном компьютере, так и быть размещено в сети.



**Новый аккаунт** X

Имя: MyPlayer

Пол: ☒ мужчина ☐ женщина

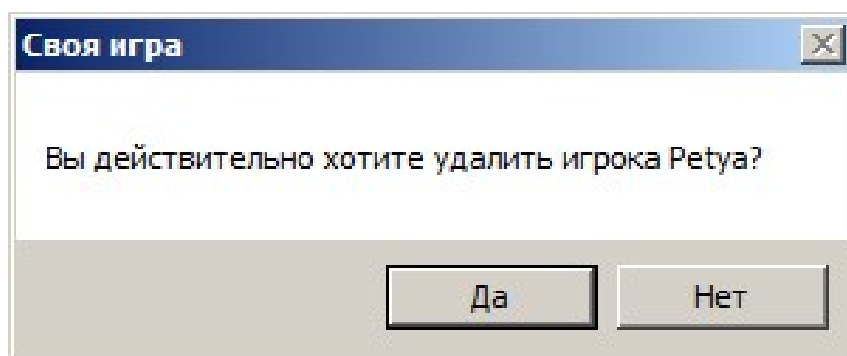
Аватар...: D:\Pictures\schuler.png

Создать

После этого информация о текущем профиле будет отображаться справа вверху в главном окне программы. Там же можно сменить текущий профиль или создать нового участника.



В списке аккаунтов справа от каждого аккаунта есть кнопка, позволяющая удалить его. Перед удалением появляется предупреждающее сообщение:



### Главное меню программы

После запуска программы вы увидите перед собой меню.



**ОДИНОЧНАЯ ИГРА**

**ИГРА ОНЛАЙН**

**ИГРА ПО СЕТИ**

**ЛУЧШИЕ ИГРОКИ**

**ОБ ИГРЕ**

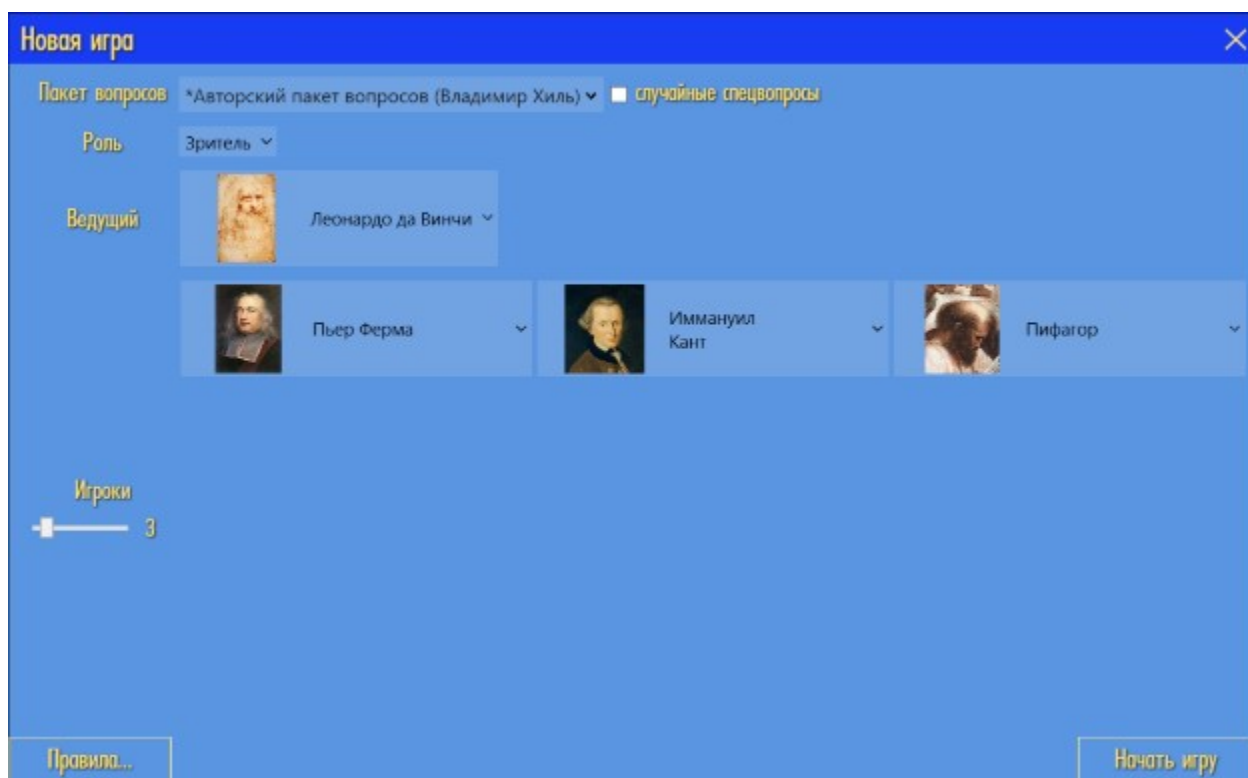
**ВЫХОД**

Каждый из его пунктов описан ниже.

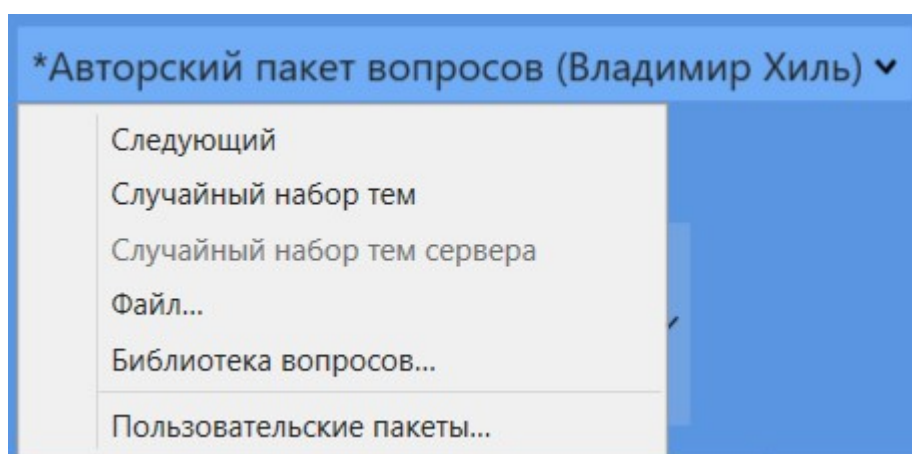
#### **Одиночная игра**

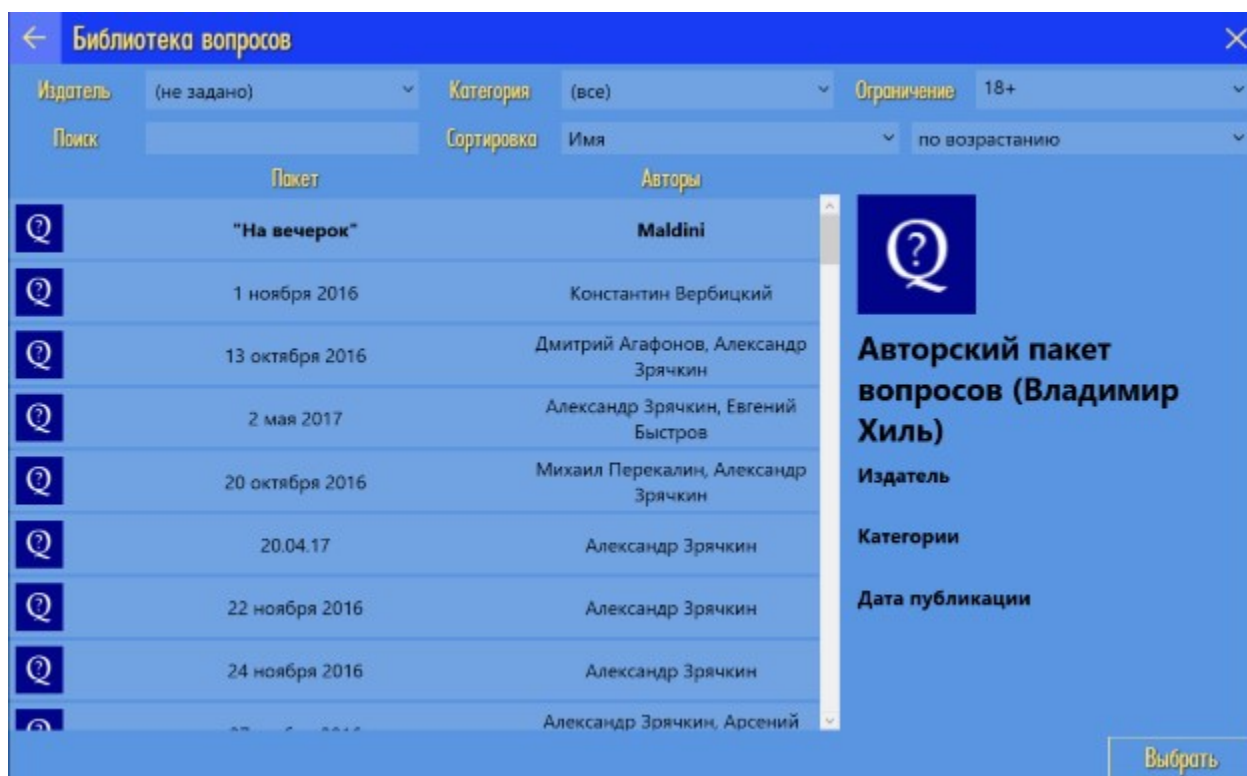
Выбрав этот пункт меню, вы создаёте новую игру для одного участника. Перед началом игры потребуется задать её настройки.





В разделе «**Пакет вопросов**» можно выбрать пакет для игры. Можно просто выбрать следующий пакет из списка, поставляемого с игрой. Можно создать пакет из случайно выбранных тем из различных пакетов, можно выбрать конкретный пакет из имеющихся в хранилище игры. Можно выбрать произвольный пакет, хранящийся на вашем компьютере. Наконец, можно выбрать пакет из онлайн-хранилища вопросов СИ.





Можно использовать встроенное в пакет расположение спецвопросов, а можно заставить игру генерировать их случайным образом.

В нижней части окна создания игры находится раздел **«Участники игры»**. Здесь вы можете задать роль, под которой вы будете присутствовать в игре, а также роли и состав других участников.

Вы можете участвовать в качестве зрителя, игрока (с указанием номера стола) и ведущего. В последних двух случаях ваша учётная запись автоматически занимает соответствующий игровой слот, и изменить этот слот уже не получится.

Остальные же слоты могут занимать живые или компьютерные участники. Дополнительных живых участников можно добавлять только в сетевой игре.

Если слот предназначается для компьютерного участника, его можно выбрать из списка.



Если выбрать пункт **«Новый...»**, то появится окно, позволяющее вам завести своего компьютерного игрока и задать для него любые понравившиеся вам характеристики. Вы можете сделать его очень слабым или, наоборот, берущим все вопросы подряд.

Стиль игры определяет общую тактику поведения, которую будет использовать игрок. Агрессивный игрок чаще рискует и делает более крупные ставки. Осторожный игрок – прямая его противоположность. Спокойный игрок – нечто среднее.

**Новый компьютерный игрок** [X]

Общее

Вероятность: выбор вопроса согласно номеру темы, а не номеру вопроса

Выбор вопроса

Логика

**Выбор вопроса согласно номеру темы**

Вероятность: тема останется той же, что и была

Вероятность: тема согласно приоритету тем

Вероятность: случайная тема

Приоритет тем **6 1 3 5 2 4**

**Выбор вопроса согласно номеру вопроса**

Вероятность: вопрос дешевле, чем был

Вероятность: вопрос дороже, чем был

Вероятность: вопрос той же цены

Вероятность: вопрос согласно приоритету

Вероятность: случайный вопрос

Приоритет вопросов **1 3 4 5 2**

**Создать**

Вопросы игрок может выбирать, ориентируясь на номер темы (т.е. сначала определит тему, а уж потом вопрос в ней) или на номер вопроса (сначала определит сложность вопроса, а потом – тему для него). Как правило, он будет выбирать случайную тактику при выборе каждого вопроса. В настройках игрока можно задать, с какой вероятностью будет использоваться номер темы. Номер вопроса будет использоваться во всех остальных случаях.

Если выбор вопроса осуществляется согласно номеру темы, то можно использовать один из вариантов: выбор той же темы, что выбиралась ранее; выбор темы согласно приоритету номеров тем или выбор случайной темы. Настраиваются вероятности для первых двух вариантов; третий вариант получает вероятность по остаточному принципу.

Приоритет тем редактируется отдельно. Можно «хватать» мышкой отдельные номера тем и перетаскивать их.

Распределение вероятностей при выборе вопроса согласно номеру вопроса осуществляется аналогичным образом.

Категория	Параметр	Значение
Общее	Эрудиция	79
	Смелость	90
Выбор вопроса	Скорость реакции	6
	Вероятность: отдать "Вопрос с секретом" тому, у кого меньше денег	10
Логика	Вероятность: ПАС на вопросе 1 категории	40
	Вероятность: ПАС на вопросе 5 категории	76
	Вероятность: ВА-БАНК на вопросе 1 категории	69
	Вероятность: ВА-БАНК на вопросе 5 категории	-9
	Число вопросов в конце раунда для мобилизации	30
	% своей суммы от денег лидера для мобилизации	19

Эрудиция определяет ум игрока: чем она выше, тем чаще игрок будет давать правильные ответы. Смелость определяет, как часто игрок будет жать на кнопку, чтобы дать ответ. Скорость реакции – как быстро игрок будет пытаться жать на кнопку после загорания лампочки над ведущим.

Для настройки поведения игрока при формировании ставок на «Вопросах со ставкой» используются четыре параметра: два для вопроса первой категории и два – для вопроса пятой категории. Эти вероятности, как ни странно, могут быть и отрицательными. Связано это с тем, что с помощью этих чисел вычисляются вероятности для вопросов 2, 3 и 4 категории. Поэтому если требуется понизить или повысить эти вероятности, следует использовать граничные вероятности ниже 0 или выше 100.

Мобилизация – это состояние, в котором игрок начинает активнее играть и сильнее рисковать. Это состояние возникает в критической ситуации. Для возникновения критической ситуации необходимо выполнение двух условий:

- до конца раунда осталось заданное число вопросов (или меньше);
- сумма игрока составляет определённую долю от суммы лидера (или меньше).

Эта два параметра и задаются в настройках.

Если вы при создании настроек сделали что-то не так, возникнет предупреждающее сообщение.

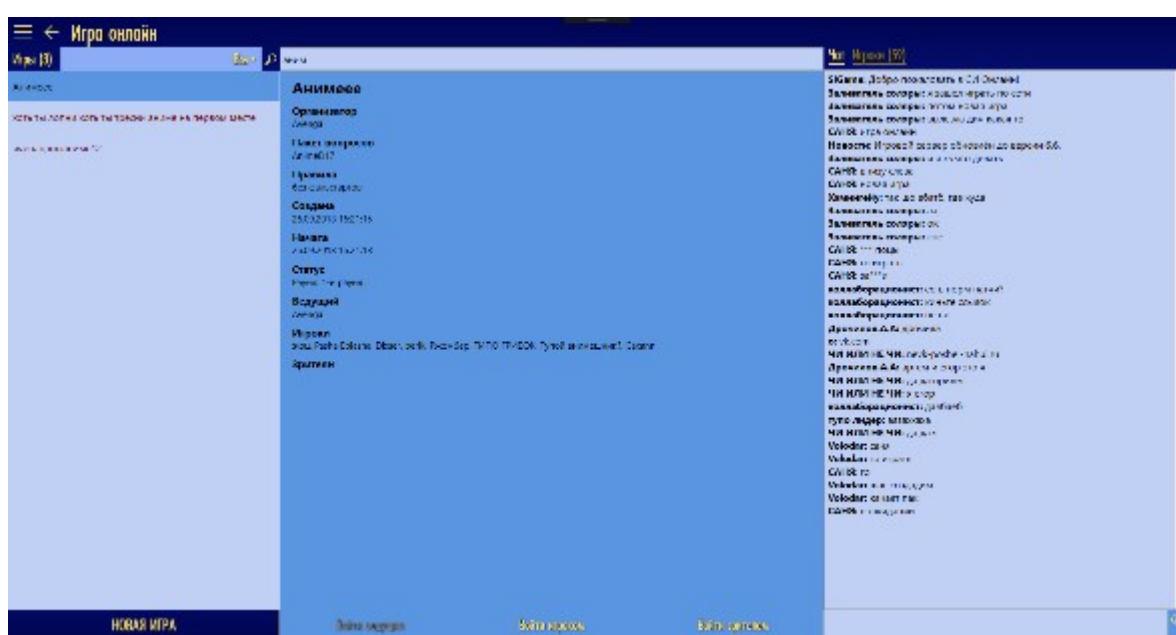
## Стивен Хокинг встречается как минимум дважды!

Если же всё верно, можно нажимать кнопку «Начать игру».

### Игра онлайн

Данный пункт меню позволяет вам играть через Интернет с другими людьми. Вы можете как подключиться к уже созданной игре, так и начать новую.

Также можно пообщаться с другими игроками на сервере.



Вы сразу увидите список доступных игр на сервере. Можно выбирать каждую из игр в списке, и справа будет появляться подробная информация о каждой из них. Внизу окна будут кнопки для входа в игру под разными ролями и (при необходимости) окно для ввода пароля.

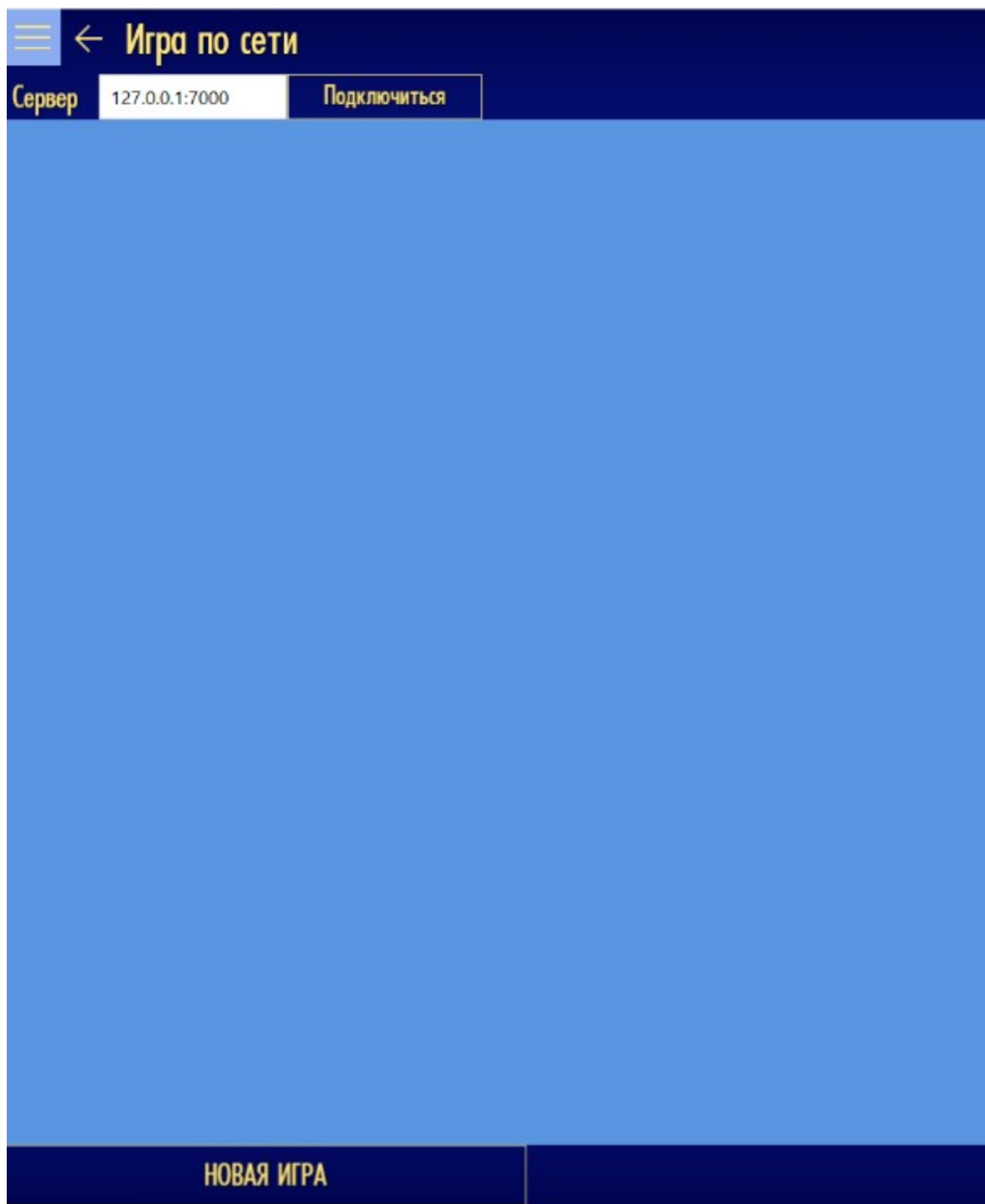
При создании новой игры появятся два дополнительных поля для ввода.

Название игры	opk[4fefff
Пароль	

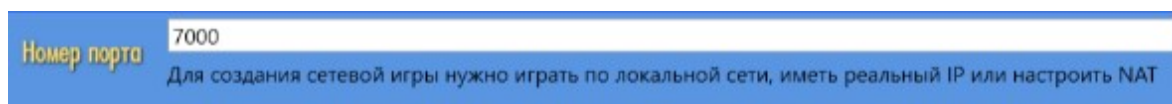
Нужно обязательно указать название игры на сервере, а также необязательный пароль (если вы создаёте игру для ограниченного круга участников).

### Игра по сети

Тоже игра с другими людьми, но для подключения к другой игре нужно указать её адрес.



Также можно создать новую игру, указав при этом её порт.





### Об игре

Информация об игре.



### Выход

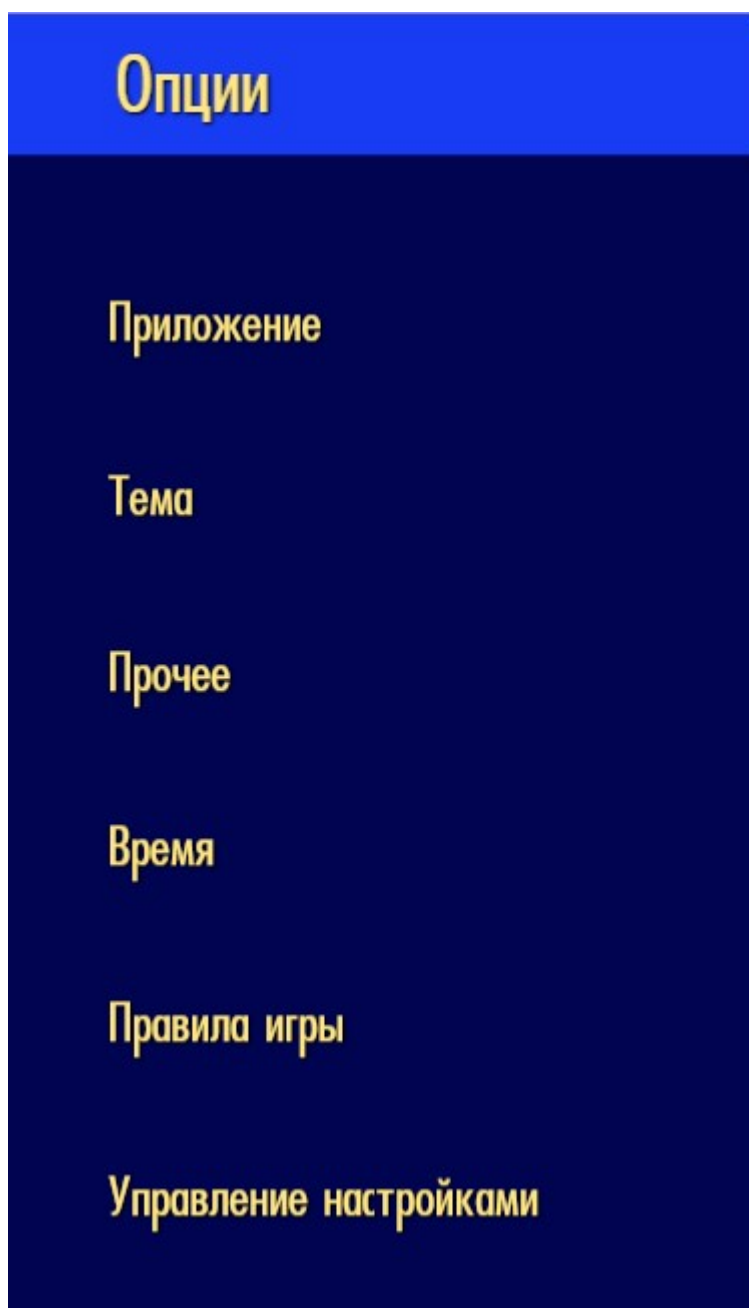
При помощи этого пункта можно покинуть игру.

### Вспомогательное меню

Это меню, которое доступно вам всегда, вне зависимости от того, находитесь ли вы в режиме игры или нет. В нём расположены функции, которые могут потребоваться в любой момент. Меню расположено в левом верхнем углу экрана.







Также в этом разделе задаётся клавиша клавиатуры, которая будет исполнять роль игровой кнопки на столе участника игры (кнопка, на которую нужно нажать, чтобы ответить на вопрос) и номер порта мультимедиа-вопросов. Этот порт менять не нужно, если ваш брандмауэр его не блокирует.

## Основная игра



Все команды при участии в игре интуитивно понятны. В центре экрана расположено игровое табло, на котором появляются вопросы. Слева сверху – полоска, обозначающая ход времени раунда.

В правом верхнем углу расположен чат, в котором виден список текущих участников игры. В чат можно отправлять сообщения.

В центре экрана появляются реплики участников игры. В правом нижнем углу экрана расположена игровая кнопка (видна, если вы являетесь игроком).

Принятие различных решений (ввод ответа, выбор ставки, изменения суммы игрока ведущим) осуществляется с помощью вспомогательных окон, которые будут появляться в нужный момент. Наверху каждого такого окна отображается полоска, обозначающая величину оставшегося на принятие решения времени. Выбор участника (например, для передачи ему «Вопроса с секретом») осуществляется с помощью простого клика по его изображению. Выбор вопроса и темы в финальном раунде осуществляются непосредственно на табло.

Нажатие на игровую кнопку можно осуществлять с помощью самой кнопки или с помощью заданной ранее клавиши (в те моменты, когда на экране горит рамка). Если вы нажмёте на кнопку раньше, чем появится рамка, то ваша кнопка некоторое время будет заблокирована.

В конце игры вам предложат отправить отчёт о ней (если заданная опция включена) и написать комментарии о прошедшей игре. Отчёт позволяет сделать игру лучше.