



Содержание



Вашему вниманию предлагается новая игра под названием Балда™, продолжающая логическую серию фирмы "Геймос". "Балда" - компьютерный вариант известного в народе развлечения. Эта игра способствует развитию быстрого аналитического мышления и расширяет лексикон. Кроме того, это просто хорошее времяпровождение.

Если вы еще не знаете, как пользоваться Справочником Microsoft Windows™ 3.1, нажмите кнопку F1.

Введение



[Правила Игры](#)



[Состав](#)

Как делать следующее:



[Управлять Игрой](#)



[Играть в Балду, пользуясь клавиатурой](#)



[Начисляются Очки](#)



[Пользоваться командами меню](#)



[Настраивать параметры интерфейса](#)



[Разобраться с терминами](#)



[Разобраться с проблемами](#)

Для соблюдения юридических формальностей напоминаем, что:

Microsoft - зарегистрированная торговая марка Microsoft Corp. Microsoft Windows, MS Windows - торговые марки Microsoft Corp. IBM, PC, PC/AT, PS/2 - торговые марки of IBM Corp. Turbo C and Turbo Pascal - зарегистрированные торговые марки Borland International. Другие упомянутые названия - торговые марки или зарегистрированные торговые марки соответствующих компаний, или зарегистрированные имена ныне здравствующих или покойных людей.



Правила Игры



Человек и компьютер, делая ходы поочередно, вписывают по одной букве русского алфавита в игровое поле размером 5x5 клеток. Затем отмечают буквы слова, среди которых обязательно должна присутствовать добавленная буква. Придуманные слова появляются в окнах слева и справа от игрового поля. Добавленное за один ход количество очков равно числу букв в придуманном слове. Игра заканчивается при заполнении последней клетки игрового поля.

Смотрите также

[Управление Игрой](#)

[Начисление Очков](#)



Управление Игрой



Сразу после загрузки программы появляется основное окно с игровым полем и размещенная в нижней части панель с управляющими кнопками. Чтобы ознакомиться с назначением кнопок на панели управления, проведите курсором манипулятора мышью вдоль изображения этой панели, помещенного ниже и укажите манипулятором мышью в том месте, где изображение курсора в виде стрелки сменится на изображение в виде руки. Также можно нажимать клавишу TAB до тех пор, пока не будет выделена нужная область. В этот момент нажмите ENTER.



Первоначально игровое поле заполняется случайно выбранным словом из пяти букв, которое помещается в среднем ряду. Вы можете выбрать уровень сложности игры, нажимая на клавишу F5, либо указывая на левую крайнюю кнопку панели управления. Клавиша F6 включает/выключает режим визуализации "мышления" компьютерного игрока. Ей соответствует вторая слева кнопка на панели управления. Клавиша F7 включает/выключает звуковое сопровождение, как и соответствующая ей третья слева кнопка панели управления. Если вы не знаете, как сделать следующий ход, или уступаете это право компьютеру, нажмите клавишу F8, либо на четвертую слева кнопку панели управления. Комбинация клавишей Alt+F4 - завершение игры. Ей соответствует правая крайняя кнопка на панели управления.

Управляют игрой с помощью манипулятора мышью. Клетка для ввода очередной буквы указывается манипулятором мышью. Требуемую букву можно ввести с помощью манипулятора мышью. Нужная вам буква, находящаяся на одной из двух горизонтальных линеек, расположенных под игровым полем, отмечается курсором манипулятора мышью и перетаскивается на выбранную клетку игрового поля. Далее необходимо сообщить компьютеру, какое слово вы придумали. Все буквы слова, начиная с первой, последовательно указываются курсором мыши, а последняя дважды указывается.

Может случиться, что компьютер еще не знаком с введенным вами словом. В этом случае компьютер спрашивает вас: действительно ли придуманное вами слово существует. Если вы уверены в его существовании, то нажмите кнопку "Да" в появившемся диалоговом окне, и придуманное слово автоматически помещается в словарь. Если вы ошиблись и ввели несуществующее слово, то еще не поздно отказаться, нажав кнопку "Нет". *Если вы ввели несуществующее слово умышленно*, то рано или поздно компьютерный игрок предложит его вам в качестве своего решения. Тогда уж пеняйте на себя.

Смотрите также

[Правила игры](#)

[Настройка параметров](#)

[Терминология](#)



Работа с клавиатурой



Вы не можете выбирать клетки, работая с клавиатурой. Но действуют функциональные клавиши:

F1 - вызвать Справочник;

F5 - выбрать уровень сложности (четыре стадии);

F6 - включить/выключить анимацию;

F7 - включить/выключить звуковое сопровождение;

F8 - пропустить ход;

Alt+F4 - завершить игру и выйти из программы.

Пользуясь клавишами, Вы можете вызывать команды меню. Нажимая кнопки с соответствующими буквами, помните о состоянии переключателя клавиатуры программы-русификатора. Работают также клавиши: Пробел, Ввод, Доп+Забой и системные клавиши MS Windows™.



Начисление Очков



Очки после каждого хода начисляются игроку согласно количеству букв в придуманном им слове. Ясно, что чем длиннее придуманное слово, тем больше очков добавляется.

Если по окончании игры Ваш результат окажется среди восьми лучших, то программа запросит Ваше имя и занесет его в турнирную таблицу. Таблицу можно просмотреть по ходу игры, вызвав соответствующую команду меню.

Смотрите также

[Правила игры](#)

[Команды меню](#)



Команды Меню



Для вызова меню нажмите правую кнопку мыши в любом месте игровой панели. Некоторые команды меню дублируются клавишами на игровой панели. Остальные команды предоставляют дополнительный сервис.

Меню верхнего уровня **"Игра"** состоит из следующих команд:

"Снова" - начать новую партию.

"Лучшие Результаты..." - показать таблицу с восемью лучшими результатами.

"Отменить" - отменить сделанный ход.

Меню верхнего уровня **"Опции"** состоит из следующих команд:

"Заставка" - при действии этой опции во время загрузки игры появляется заставка с анимацией и не исчезает, пока Вы не нажмете кнопку ОК. Когда опция не действует, заставка также появляется, но по завершении загрузки исчезает сама.

"Звук" - если опция включена, то игра сопровождается звуковыми эффектами. Команда дублируется клавишей на панели управления.

"Анимация" - при действии этой опции Вы можете наблюдать как компьютер пытается подобрать самое длинное слово. Команда дублируется клавишей на панели управления.

"Сохранить Установку" - при завершении программы состояние опций запоминается и восстанавливается при повторном запуске игры.

"Подтверждение Выхода" - если опция задействована, то каждый раз при выходе из программы у Вас будут спрашивать о серьезности Ваших намерений.

"Форма курсора..." - позволяет выбрать форму курсора мыши для полного счастья. В настоящий момент не работает.

Смотрите также

[Настройка параметров](#)



Настройка параметров



Программа предоставляет возможность настраивать интерфейс и запоминать его состояние. Текущее состояние запоминается, если Вы выберете опцию "Сохранить Установку" в меню. Сказанное относится к опциям меню и клавишам на панели. Запоминается также положение окна на экране монитора и, само собой, результаты. Файл с записанными результатами так же, как и в DOS версии, называется RECORDS и имеет тот же формат. Так что Вы можете использовать старый файл. Все параметры сохраняются в текстовом файле BALDA.INI .

Несколько слов о звуке. Все звуковые эффекты записаны в формате WAVE и проигрываются стандартными средствами MS Windows™. Разумеется, наилучший результат получается, если у Вас установлена специальная звуковая плата с цифро-аналоговым преобразователем. В крайнем случае можно обойтись драйвером SPEAKER.DRV, который распространяется shareware компанией Microsoft. Последний драйвер имеет некоторые специфические особенности. Дело в том, что при проигрывании .wav файлов, драйвер может работать в синхронном режиме и, запрещая все другие процессы, вывешивает на экране курсор в виде часов. Такой режим несколько затрудняет игру в "Балду", поэтому можно либо отключить звук, либо настроить драйвер SPEAKER таким образом, чтобы разрешалась работа других процессов. Правда при этом качество звука несколько ухудшится. Для настройки драйвера запустите приложение Контрольная Панель из Главной группы, Выберите Драйверы/Speaker и кнопку Установка параметров. Впрочем, последнее можно не делать, так как режим работы драйвера SPEAKER.DRV все равно останется синхронным.

Смотрите также

[Команды меню](#)



Загрузка/Запись партии

Вы можете отложить данную партию, записав ее на диск и позже загрузить снова. Все партии записываются в файлы с расширением .sav . Если Вы выберете файл или введете его имя с другим расширением, то это расширение отбрасывается и добавляется .sav . Если строка ввода пуста, то кнопка ОК не работает. За одну партию Вы можете записать ее на диск только один раз.

Ну а как пользоваться кнопочками, менять диски и каталоги, надеемся, Вы разберетесь и без нашей помощи.



Терминология



Некоторые термины, которые, возможно, потребуют некоторого разъяснения.

Указать: Передвигая манипулятор мышь, помещают курсор мыши на нужный объект на экране и быстро нажимают и отпускают левую кнопку манипулятора мышь.

Дважды Указать: Смотрите **Указать** два раза.

Перетащить: Передвигая манипулятор мышь, помещают курсор мыши на нужный объект на экране и нажимают левую кнопку манипулятора мышь. Затем, не отпуская левой кнопки, двигают манипулятор таким образом, что курсор помещается в нужную точку экрана и отпускают левую кнопку.

Системное меню: Появляется если указать на квадратик, находящийся слева на титульной полосе окна.

Развернуть: Указать на иконку и выбрать в раскрывшемся меню строку Восстановить/Развернуть, либо дважды указать. Раскроется Основное окно Вашего приложения.

Свернуть: Указать на кнопку со стрелкой вниз, находящейся справа на титульной полосе окна. Окно закроется и вместо него появится иконка. Также можно выбрать команду Свернуть в Системном меню.

• • • • •



Проблемы



Ниже приведены ошибки, с которыми мы не сталкивались, но которые теоретически могут возникнуть.

Не найден файл BWCC.DLL . Вообще-то таковой на дистрибутивном диске имелся и при инсталляции должен был быть скопирован в системный каталог MS Windows™. Иногда MS Windows™ может выражаться не столь прямолинейно, а сообщить, что Диспетчер Программ не может найти приложение или его компоненты.

Не хватает памяти. Решения могут быть следующими: во-первых, завершите ненужные приложения; во-вторых, если Вы работаете в режиме отображения 256 цветов и более, то перейдите в 16-ти цветный режим, так как графические ресурсы для этого режима требуют меньше памяти; в-третьих, добавьте память. Прилично, также, потребляют память большие красивые обои, кои некоторые любят вывешивать в качестве фона.

При появлении шариков звук прихрюкивает. Такое бывает на 16-ти битных цифро-аналоговых преобразователях. К сожалению, ничем помочь не можем, так как это проблема Микрософта.

Могут возникнуть проблемы с **интернационализацией** и русскими шрифтами, но если Вы читаете это, то у Вас все в порядке.



Состав



Эту игру для вас делали:

Евгений Сотников - ведущий проекта.

Теймураз Хохобая, Вадим Кадыров - программирование.

Группа АНИКОМ - графический дизайн и персонажи.

Константин Миронович - звуковые эффекты, составление справочника.

Панель Управления. Уровень сложности.

Нажимая на эту кнопку, Вы можете последовательно изменять уровень сложности игры. Всего существует четыре уровня сложности, которые представлены картинками, появляющимися на кнопке. Изображенные ниже картинки соответствуют уровням сложности в порядке ее возрастания.



легкий

сложнее

еще сложнее

самый сложный

Панель Управления. Анимация.

Нажимая на эту кнопку, Вы можете включить режим отслеживания работы компьютерного игрока. Повторное нажатие отключает этот режим.



режим выключен режим включен

Панель Управления. Пропуск хода.

Нажимайте на эту кнопку всякий раз, когда точно не можете придумать очередного слова.

Панель Управления. Выход из Игры.

Нажмите на эту кнопку если хотите завершить игру и выйти из программы.

Панель Управления. Звук.

Нажимая на эту кнопку, Вы можете включать или выключать звуковое сопровождение.



звук включен

звук выключен

