

Εγχειρίδιο Τέσσερα στη σειρά

Copyright © 2001-2002 Timothy Musson

Copyright © επισκεφθείτε την σελίδα <http://www.gnome.gr/> Για περισσότερες πληροφορίες

Χορηγείται άδεια αντιγραφής, διανομής και/ή τροποποίησης του παρόντος εγγράφου υπό τους όρους της έκδοσης 1.1 της Ελεύθερης Άδειας Τεκμηρίωσης GNU (GFDL), ή οποιασδήποτε μεταγενέστερης έκδοσής αυτής από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού (FSF), χωρίς αμετάβλητα τμήματα, κείμενα εξωφύλλου και κείμενα οπισθοφύλλου. Αντίγραφο της άδειας GFDL είναι διαθέσιμο στον ακόλουθο [σύνδεσμο](#), ή στο αρχείο COPYING-DOCS που διανέμεται μαζί με το παρόν εγχειρίδιο.

Αυτό το εγχειρίδιο αποτελεί μέρος της συλλογής εγχειριδίων του GNOME που διανέμονται υπό τους όρους της GFDL. Αν επιθυμείτε να διανείμετε το παρόν εγχειρίδιο ξεχωριστά από τη συλλογή, οφείλετε να προσθέσετε στο εγχειρίδιο αντίγραφο της άδειας χρήσης, όπως προβλέπεται στο άρθρο 6 της άδειας.

Πολλές από τις ονομασίες που χρησιμοποιούνται από εταιρείες για την διαφοροποίηση των προϊόντων και υπηρεσιών τους έχουν καταχωρισθεί ως εμπορικά σήματα. Σε όποιο σημείο της τεκμηρίωσης GNOME τυχόν εμφανίζονται αυτές οι ονομασίες, και εφόσον τα μέλη του Έργου τεκμηρίωσης GNOME έχουν λάβει γνώση αυτών των εμπορικών σημάτων, οι ονομασίες ή τα αρχικά αυτών θα γράφονται με κεφαλαίους χαρακτήρες.

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΓΓΡΑΦΟ ΚΑΙ ΟΙ ΤΡΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΥΤΟΥ ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΥΠΟ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΑΔΕΙΑΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ GNU (GFDL) ΚΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΟΤΙ:

1. ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΓΓΡΑΦΟ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ "ΩΣ ΕΧΕΙ", ΧΩΡΙΣ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΑΛΛΗ ΕΓΓΥΗΣΗ, ΕΙΤΕ ΡΗΤΗ ΕΙΤΕ ΣΙΩΠΗΡΗ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΗΣ, ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟ, ΤΗΣ ΕΓΓΥΗΣΗΣ ΟΤΙ ΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ, Ή Η ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ ΑΥΤΟΥ, ΕΙΝΑΙ ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟ, ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΕΙΔΙΚΟ ΣΚΟΠΟ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΡΟΣΒΑΛΛΕΙ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΡΙΤΩΝ. Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΞ ΟΛΟΚΛΗΡΟΥ ΤΗΝ ΕΘΥΝΗ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΤΗΝ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ Ή ΤΗΣ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ ΑΥΤΟΥ. ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΕΓΓΡΑΦΟ Ή ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ ΑΥΤΟΥ ΑΠΟΔΕΙΧΘΟΥΝ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΙΚΑ ΚΑΘ' ΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΤΡΟΠΟ, Ο ΧΡΗΣΤΗΣ (ΚΑΙ ΟΧΙ Ο ΑΡΧΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ Ή ΟΠΟΙΟΣΔΗΠΟΤΕ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΗΣ) ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΤΟ ΚΟΣΤΟΣ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΑΝΑΓΚΑΙΑΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ, ΕΠΙΣΚΕΥΗΣ Ή ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ. Η ΠΑΡΟΥΣΑ ΑΠΟΠΟΙΗΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗΣ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΑΝΑΠΟΣΠΑΣΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ. ΔΕΝ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΟΥΔΕΜΙΑ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ Ή ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΑΥΤΟΥ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ, ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΕΑΝ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΟΠΟΙΗΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗΣ, ΚΑΙ
2. Ο ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ, Ο ΑΡΧΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ, ΟΙ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ Ή ΟΙ ΔΙΑΝΟΜΕΙΣ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ Ή ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ ΑΥΤΟΥ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΕΣ ΟΠΟΙΩΝΔΗΠΟΤΕ ΕΚ ΤΩΝ ΠΡΟΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΩΝ ΜΕΡΩΝ, ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΕΝΑΝΤΙ ΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ, ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΙ ΥΠΟ ΚΑΜΙΑ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΝΟΜΟΥ, ΕΙΤΕ ΕΞ ΑΔΙΚΟΠΡΑΞΙΑΣ (ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΗΣ ΤΗΣ ΑΜΕΛΕΙΑΣ) ΕΙΤΕ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΥΜΒΑΤΙΚΗΣ Ή ΑΛΛΗΣ ΥΠΟΧΡΕΩΣΗΣ, ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΑΜΕΣΕΣ, ΕΜΜΕΣΕΣ, ΕΙΔΙΚΕΣ, ΤΥΧΑΙΕΣ Ή ΣΥΝΕΠΑΚΟΛΟΥΘΕΣ ΖΗΜΙΕΣ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΜΟΡΦΗΣ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΩΝ, ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟ, ΖΗΜΙΩΝ ΛΟΓΩ ΑΠΩΛΕΙΑΣ ΦΗΜΗΣ ΚΑΙ ΠΕΛΑΤΕΙΑΣ, ΔΙΑΚΟΠΗΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ, ΔΥΣΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ Ή ΒΛΑΒΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, Ή ΚΑΘΕ ΑΛΛΗΣ ΖΗΜΙΑΣ Ή ΑΠΩΛΕΙΑΣ ΠΟΥ ΟΦΕΙΛΕΤΑΙ Ή ΣΧΕΤΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΑΥΤΟΥ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΤΑ ΩΣ ΑΝΩ ΜΕΡΗ ΕΙΧΑΝ ΛΑΒΕΙ ΓΝΩΣΗ ΤΗΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ ΤΕΤΟΙΩΝ ΖΗΜΙΩΝ.

Ανάδραση

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με την εφαρμογή Τέσσερα στη σειρά, ή αυτό το εγχειρίδιο, ακολουθήστε τις οδηγίες στη [Σελίδα ανάδρασης GNOME](#).

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Εγχειρίδιο Τέσσερα στη σειρά		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Timothy Musson	May 27, 2009	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
Εγχειρίδιο Τέσσερα στη σειρά V2.8	September 2004	Timothy Musson trmusson@ihug.co.nz	

Contents

1	Εισαγωγή	1
2	Βασική χρήση	1
2.1	Παίζοντας το Τέσσερα στη σειρά	1
2.2	Εντολές	2
2.3	Προτιμήσεις	3
3	Δημιουργία νέων θεμάτων	3
3.1	Εικόνες	3
3.2	Τοποθετώντας τα μαζί	4
4	Δικτυακά παιχνίδια	4
5	Γνωστά προβλήματα και περιορισμοί	5
6	Δημιουργοί	5
7	Άδεια χρήσης	5

List of Figures

1	Ένα παράδειγμα συνόλου πλακιδίων	3
---	--	---

Abstract

Ο στόχος του Τέσσερα στη σειρά είναι να τοποθετήσετε τέσσερα κομμάτια σε κάθετη, οριζόντια, ή διαγώνια γραμμή καθώς ο αντίπαλός σας προσπαθεί να μπλοκάρει και να κάνει την δική του/της γραμμή των τεσσάρων. Μπορείτε να παίξετε το Τέσσερα στη σειρά με αντίπαλο έναν άλλον άνθρωπο ή τον υπολογιστή.

1 Εισαγωγή

Το Τέσσερα στη σειρά είναι ένα παιχνίδι του τύπου τέσσερα-στη-σειρά για το έργο GNOME. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτιάξετε μια γραμμή με τέσσερις από τους βώλους σας ενώ προσπαθείτε να σταματήσετε τον αντίπαλό σας (άνθρωπος ή υπολογιστής) να φτιάξει μια γραμμή από τους δικούς του/της. Η γραμμή μπορεί να είναι οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια.

Για να εκκινήσετε το Τέσσερα στη σειρά, επιλέξτε Τέσσερα στη σειρά από το μενού Παιχνίδια του Κύριου μενού, ή πληκτρολογήστε **gnect** στη γραμμή εντολών.

Το Τέσσερα στη σειρά συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο GNOME-games, το οποίο είναι μέρος του γραφικού περιβάλλοντος GNOME. Αυτό το έγγραφο περιγράφει την έκδοση 2.8 του Τέσσερα στη σειρά

Το Τέσσερα στη σειρά υποστηρίζει επίσης **πολλούς παίχτες**, με δύο πραγματικούς παίχτες που παίζουν στον ίδιο υπολογιστή είτε με σειρά, ή μέσω δικτύου.

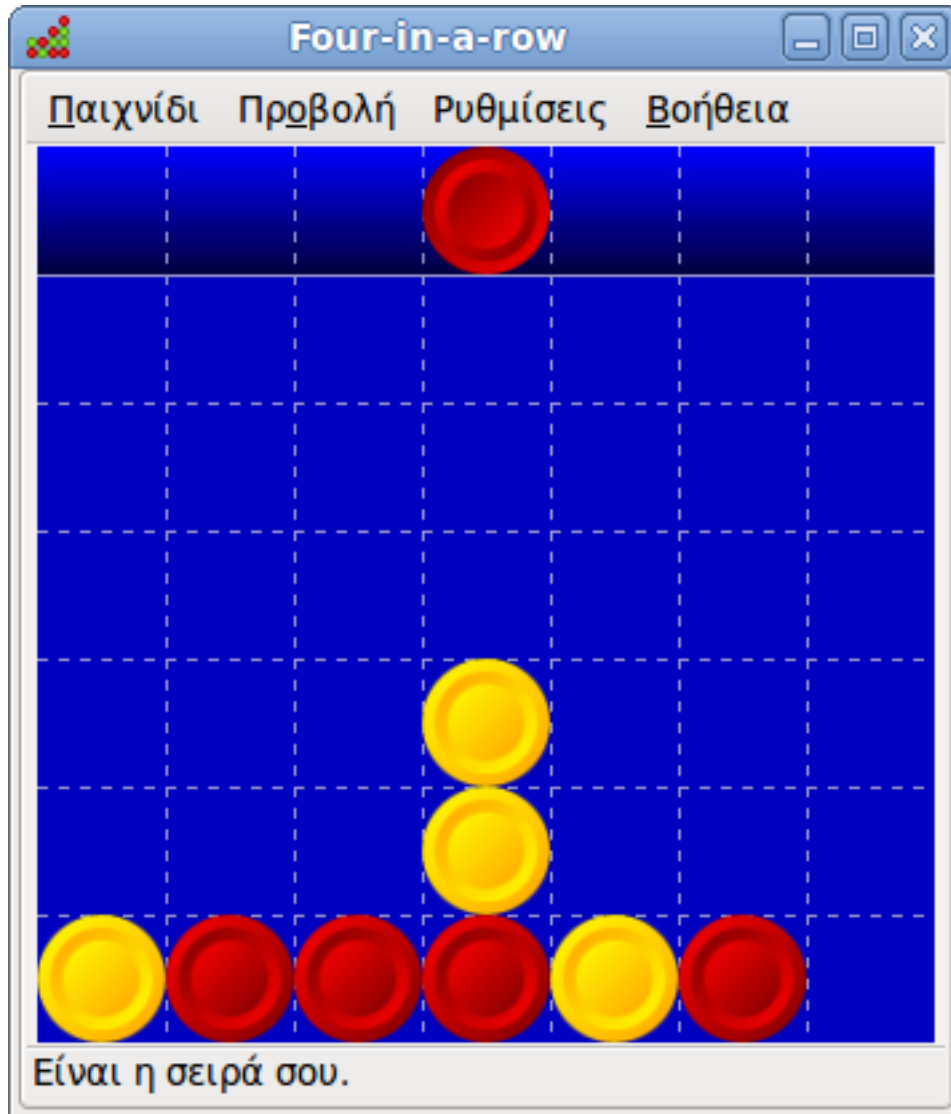
2 Βασική χρήση

2.1 Παίζοντας το Τέσσερα στη σειρά

Για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι του Τέσσερα στη σειρά επιλέξτε Παιχνίδι → Νέο παιχνίδι.

Το ταμπλό παιχνιδιού αποτελείται από επτά στήλες και έξι σειρές. Πάνω από αυτές, μια ειδική σειρά δείχνει τον τρέχων παίχτη και τον επόμενο βώλο. Κάθε κίνηση αποτελείται από την ρίψη ενός βώλου σε μια από τις στήλες. Ο βώλος πάει στην πρώτη κενή σειρά της επιλεγμένης στήλης.

Για να κάνετε μια κίνηση, κάντε κλικ σε μια στήλη με το ποντίκι. Για να παίξετε με το πληκτρολόγιο, μετακινήστε τον βώλο στην πρώτη γραμμή με το αριστερό και το δεξί βέλος, και ρίξτε το με το κάτω βέλος. Ο βώλος σας θα πέσει στην πρώτη κενή σειρά αυτής της στήλης.



Το κεντρικό παράθυρο του Τέσσερα στη σειρά

Το παιχνίδι κερδίζεται όταν ένας από τους δύο παίκτες καταφέρει να ευθυγραμμίσει τέσσερις από τους βώλους του οριζοντίως, καθέτως ή διαγωνίως. Αν το ταμπλό γεμίσει χωρίς κάποιον νικητή, το παιχνίδι τελειώνει με ισοπαλία.

2.2 Εντολές

Για να πάρετε πίσω μια κίνηση, επιλέξτε Αναίρεση κίνησης (**Ctrl-Z**). Αν παίζετε εναντίον κάποιου φίλου, αυτό θα αναιρέσει μια κίνηση, Αν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή, αυτό θα αναιρέσει την τελευταία κίνηση του υπολογιστή και μετά την δική σας. Η επανάληψη του θα επαναφέρει το ταμπλό στην αρχική του κατάσταση.

Επιλέξτε Υπόδειξη (**Ctrl-H**) για να πάρετε μια πρόταση από τον υπολογιστή για την επόμενη σας κίνηση. Αυτό εμφανίζεται στην γραμμή κατάστασης.

Επιλέξτε Βαθμολογίες για να εμφανίσετε ένα πίνακα με τις νίκες και τις ισοπαλίες για την τρέχουσα συνεδρία παιχνιδιού. Οι βαθμολογίες θα επαναφερθούν σε μηδέν αν η Επιλογή παίχτη αλλαχτεί στις Προτιμήσεις.

2.3 Προτιμήσεις

Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού, επιλέξτε Προτιμήσεις από το μενού Ρυθμίσεις. Αυτό ανοίγει τον Διάλογο προτιμήσεων.

Οι διαθέσιμες ρυθμίσεις στην καρτέλα Παιχνίδι είναι:

Πρώτος παίχτης και Δεύτερος παίχτης Αυτές οι δύο στήλες λένε στο Τέσσερα στη σειρά ποιον παίζουν και, αν παίζει ο υπολογιστής, πόσο δύσκολα παίζει. Για να παίξετε ενάντια σε έναν φίλο σας, επιλέξτε Άνθρωπος και για τον πρώτο παίχτη και για τον δεύτερο.

Θέμα Το μενού Θέμα εμφανίζει τα διαθέσιμα θέματα και σας επιτρέπει να επιλέξετε το αγαπημένο σας.

Ενεργοποίηση κίνησης εικόνων Εδώ μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε την κίνηση των εικόνων του παιχνιδιού

Τέλος υπάρχει η καρτέλα Ελέγχοι πληκτρολογίου για να αλλάξετε τους τα πλήκτρα χειρισμού του πληκτρολογίου. Για να αλλάξετε έναν χειρισμό, κάντε διπλό κλικ στην κατάλληλη καταχώρηση και μετά πιάστε το νέο πλήκτρο.

3 Δημιουργία νέων θεμάτων

Αυτή η ενότητα συμπεριλήφθηκε για την περίπτωση που θα θέλατε να φτιάξετε τα δικά σας θέματα για το Τέσσερα στη σειρά. Προϋποθέτει πως είστε εξοικειωμένος με την βασική επεξεργασία κειμένου, με λογισμικό γραφικών και με την γραμμή εντολών.

3.1 Εικόνες

Τα σύνολα πλακιδίων του Τέσσερα στη σειρά περιέχουν έξι πλακίδια ίδιου μεγέθους, ευθυγραμμισμένα οριζοντίως. Από αριστερά προς δεξιά:

1. Ο βώλος του πρώτου παίχτη όπως εμφανίζεται στο ταμπλό παιχνιδιού
2. Ο βώλος του δεύτερου παίχτη όπως εμφανίζεται στο ταμπλό παιχνιδιού
3. Το παρασκήνιο του ταμπλό παιχνιδιού
4. Το παρασκήνιο της πρώτης σειράς
5. Ο βώλος του πρώτου παίχτη όπως εμφανίζεται στην πρώτη σειρά
6. Ο βώλος του δεύτερου παίχτη όπως εμφανίζεται στην πρώτη σειρά



Figure 1: Ένα παράδειγμα συνόλου πλακιδίων

Τα πλακίδια τρία και τέσσερα θα επαναλαμβάνονται στο ταμπλό του παιχνιδιού και στην πρώτη σειρά εκτός αν μια εικόνα παρασκηνίου πλήρους παραθύρου έχει οριστεί στο αρχείο θέματος.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Η μορφή PNG προτείνεται για σύνολα πλακιδίων. Το πρώτο, δεύτερο, πέμπτο και έκτο πλακίδιο πρέπει να περιέχει διαφάνεια αν θέλετε να φαίνεται μέσα από αυτό το παρασκήνιο. Το τρίτο και τέταρτο πλακίδιο πρέπει να είναι συμπαγές, χωρίς διαφάνεια, ακόμη και αν χρησιμοποιείτε μια εικόνα παρασκηνίου πλήρους παραθύρου με το θέμα σας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Τα πλακίδια μπορεί να είναι κυκλικά ή ορθογώνια, και σε όποιο μέγεθος θέλετε. Τα περισσότερα σύνολα πλακιδίων που έρχονται με το Τέσσερα στη σειρά χρησιμοποιούν ορθογώνια πλακίδια με διαστάσεις 50 pixels επί 50 pixels.

Για μια εικόνα παρασκηνίου πλήρους παραθύρου, πρέπει να γίνει λίγη περισσότερη δουλειά. Ας πούμε πως τα πλακίδια σας έχουν διαστάσεις 50 επί 50 pixels έκαστο. Η περιοχή εμφάνισης του παιχνιδιού έχει διαστάσεις 7 επί 7 πλακίδια, συμπεριλαμβανομένης της πρώτης σειράς, οπότε η ιδανική εικόνα παρασκηνίου για το σύνολο πλακιδίων σας, έχει διαστάσεις 350 επί 350 pixels.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Το Τέσσερα στη σειρά θα κλιμακώσει αυτόματα την εικόνα παρασκηνίου αν δεν ταιριάζει με το σύνολο πλακιδίων. Αυτό σημαίνει πως μπορείτε να κάνετε "μεγάλη" και "μικρή" έκδοση του θέματος σας, χρησιμοποιώντας και οι δύο την ίδια εικόνα παρασκηνίου, απλώς έχοντας μια μεγάλη και μια μικρή έκδοση του συνόλου πλακιδίων σας.

Λοιπόν, τώρα έχετε ένα σύνολο πλακιδίων και ίσως και μια εικόνα παρασκηνίου για να πάει με αυτό. Το επόμενο βήμα είναι να τα βάλετε στο σωστό μέρος.

3.2 Τοποθετώντας τα μαζί

Το τελευταίο βήμα είναι να βάλετε τις εικόνες σας κάπου ώστε το Τέσσερα στη σειρά να μπορεί να τις βρει. Θα μπορούσατε να τις βάλετε στον κατάλογο εγκατάστασης του Τέσσερα στη σειρά (που αλλάζει από σύστημα σε σύστημα), αλλά ο αρχικός σας κατάλογος είναι καλύτερη ιδέα.

Δημιουργήστε τον κατάλογο `~/gnect`, και έναν κατάλογο `~/gnect/pixmaps`. Αυτά τα ονόματα είναι σημαντικά, αφού το Τέσσερα στη σειρά δεν θα ψάξει πουθενά αλλού.

Αντιγράψτε τις εικόνες σας στον κατάλογο `pixmaps`.

Αν εκκινήσετε το Τέσσερα στη σειρά από την γραμμή εντολών, θα σας δώσει ενδείξεις για κάθε τυχόν πρόβλημα που έχει με το νέο σας θέμα. Αν δεν έχει κανένα, θα δείτε το νέο σας θέμα να εμφανίζεται στον Διάλογο προτιμήσεων.

Διασκεδάστε!

4 Δικτυακά παιχνίδια

support networked multiplayer games which is provided by GGZ Gaming Zone. By connecting to a server on the Internet, you can challenge other players in multiplayer games. For news, updates and a list of servers to connect to, see the `gnome-games` website. To start the multiplayer game of , select Game Network Game on the menu. Connecting to a network server The connection dialog is shown initially when starting a new network game. This dialog allows you to select a server to connect to, and the username that you will have while connected to that server. It is possible to connect to a server with either a guest account or a normal registered account. Guest accounts allows you to

anonymously login, while a normal login account allows you to reserve your own username which is protected by the password that you choose. The Guest Login option should be selected if you want an anonymous guest account. If you want to create a new login account, then select the First-time Login option, with the username, password and email of your choice. If you have already created your account, you can connect by selecting the Normal Login option, and enter the username and password that you have chosen. To connect to a server, click on the Connect button. The network connection dialog. The network connection dialog. Joining a game room Once you have successfully connected to a server, you can choose which game room to join. To play a multiplayer game of , select the room. If you want to host your own game, then click on the Launch button. This creates a new table where other players can participate in a game against you. If there are any other games already started, then you can double-click on an existing game table to join it. The list of game tables on the right shows you the number of available seats, which means the number of players that can join the game table. This network dialog allows you to join a game room to find other players. This network dialog allows you to join a game room to find other players. When creating a new table for games, a preference dialog is displayed which allows you to customize the game, such as set the minimum number of players for the game. Once the total number of seats have been taken, then no more players are allowed to join that game table. It is possible to chat with other players in network games. Ask for advice or help playing the games, but please be polite against other players. Waiting for other players to join the game Once you have successfully joined a game table, then you have to wait until enough players have joined the table. The Players List menu item allows you to see a list of the players who have joined the game. The game will begin immediately when the total number of players in the the game have been reached. Playing multiplayer games Multiplayer games have pretty much the same rules as normal games, except that you are now playing against human players. This means that other strategies might possibly be better than when playing against AI players. Once a player has won, the game ends and you can return to the initial network game screen. Then you can play yet another game of addictive multiplayer!

5 Γνωστά προβλήματα και περιορισμοί

Περιστασιακά η κινούμενη εικόνα της ρίψης των βόλων δεν εμφανίζεται τόσο ομαλή όσο θα έπρεπε

6 Δημιουργοί

Το Τέσσερα στη σειρά γράφτηκε από τον Timothy Musson (trmusson@ihug.co.nz) και τον David Neary (bolsh@gimp.org). Διάφοροι άλλοι έχουν αφιερώσει χρόνο για να βοηθήσουν με αρκετούς τρόπους από τότε που η δουλειά στο Τέσσερα στη σειρά άρχισε.

Το **Velena Engine**, Ο κύριος υπολογιστής-παίχτης του Τέσσερα στη σειρά, γράφτηκε από τον Giuliano Bertoletti. Του είμαστε ευγνώμονες που μας αφήνει να συμπεριλαμβάνουμε την δουλειά του, χωρίς την οποία, το Τέσσερα στη σειρά δεν θα ήταν τόσο σημαντικό.

Αυτό το εγχειρίδιο γράφτηκε από τον Timothy Musson.

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με αυτήν την εφαρμογή ή αυτό το εγχειρίδιο, ακολουθήστε τις οδηγίες σε αυτό το [έγγραφο](#).

7 Άδεια χρήσης

Αυτό το πρόγραμμα είναι ελεύθερο λογισμικό. Μπορείτε να το αναδιανέμετε ή/και να το τροποποιείτε μέσω των όρων της *GNU General Public License* όπως αυτή δημοσιεύτηκε από το Free Software Foundation, έκδοση 2, ή (προαιρετικά) οποιαδήποτε νεότερη έκδοση.

Το πρόγραμμα αυτό διανέμεται με την ελπίδα ότι θα αποδειχθεί χρήσιμο, παρόλα αυτά ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ — χωρίς ούτε και την σιωπηρή εγγύηση ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑΣ ή ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΕΙΔΙΚΟ ΣΚΟΠΟ. Για περισσότερες λεπτομέρειες ανατρέξτε στη *Γενική Άδεια Δημόσιας Χρήσης GNU (GPL)*.

Ένα αντίγραφο της Γενικής Δημόσιας Άδειας Χρήσης (*GNU General Public License*) συμπεριλαμβάνεται ως παράρτημα στον *Οδηγό Χρηστών GNOME*. Μπορείτε επίσης να αποκτήσετε ένα αντίγραφο της Γενικής Δημόσιας Άδειας Χρήσης (*GNU General Public License*) από το Free Software Foundation επισκεπτόμενοι [την ιστοσελίδα τους](#) ή γράφοντας τους στο

Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330 Boston, MA02111-1307USA
