

Оглавление

[Оглавление](#)

[Игровой процесс](#)

[Создать Тренировку. Матчи на очки](#)

[Выбор типа нард.](#)

[Выбор количества очков](#)

[Выбор времени на ход](#)

[Выбор режима удвоения](#)

[Окно готовности](#)

[Таймбанк и время на ход](#)

[Компенсация таймбанка](#)

[Пипскаунт](#)

[Включение и отключение подтверждения хода/пипсов/смайликов](#)

[Турнир](#)

[Как зарегистрироваться на турнир](#)

[Проведение матчей](#)

[Матчи с просвещением](#)

[Особенности режима "С просвещением"](#)

[Как активировать режим "С просвещением"](#)

[Система рейтинга](#)

[Glicko](#)

[Glicko-2](#)

Игровой процесс

Создать Тренировку. Матчи на очки

[К оглавлению](#)

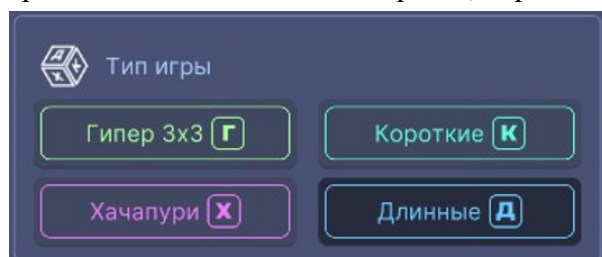
Для каждого игрока в ФНР доступен режим тренировки. Вы можете создать тренировку, изменив параметры предстоящей игры в окне создания тренировки.



Окно создания тренировки

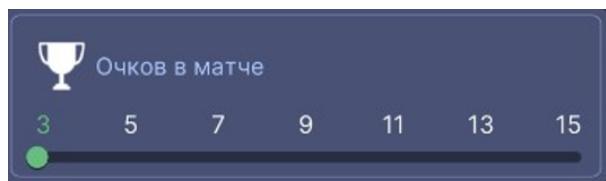
Выбор типа нард.

В окне создания тренировки Вы можете выбрать один из 4 типов нард, которые представлены на доске: гипер 3x3, короткие, хачапури и длинные.



Выбор количества очков

При создании выбирается определенное значение очков, которое необходимо набрать одному из игроков для победы в матче.



Матч состоит из нескольких партий, каждая из которых завершается победой одного из игроков (1-0, 1-3, 3-3 и т.д. до необходимого значения очков).

Игрок, который первым наберет необходимое число очков, объявляется победителем всего матча и забирает себе банк.

В отдельной партии матча игроки могут одержать победу как в одиночных играх: оин, марс и/или кокс. Принцип присуждения типа победы такой же, как и в одиночных играх, но влияет не на выигрыш, а на количество выигранных очков в партии (1, 2 или 3).

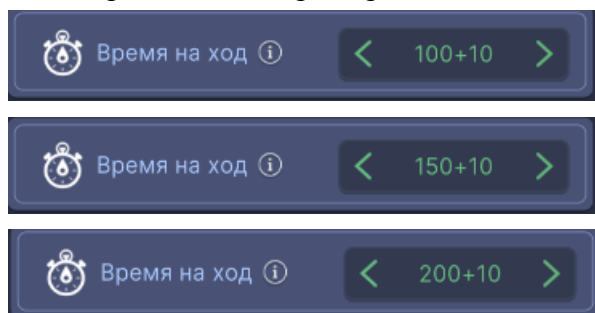
Игроки могут сдаться в матче до N очков, как в отдельной партии, и проиграть количество очков согласно текущей раскладке, так и во всей партии сразу, тем самым потеряв свою ставку и проиграв весь матч.

Если после завершения одного матча одному из игроков остается одно очко до победы, то следующая партия играется с правилом Кроуфорда.

Выбор времени на ход

В окне создания тренировки Вы можете изменить параметр "время на ход", сделав таким образом игру быстрее (с меньшим запасом времени на ход) или быстрее (с большим запасом времени).

Всего представлено три варианта:



Имейте в виду, что размер времени на ход и таймбанка могут регулироваться руководством клуба

Выбор режима удвоения

С помощью ползунка в окне "удвоение" Вы можете включить удвоение или выключить.





Тренировка запустится автоматически после нажатия кнопки "Создать" и начнётся ожидание подключения соперника. До начала игры перед Вами будет окно ожидания, на котором будут отображены основные параметры тренировки.



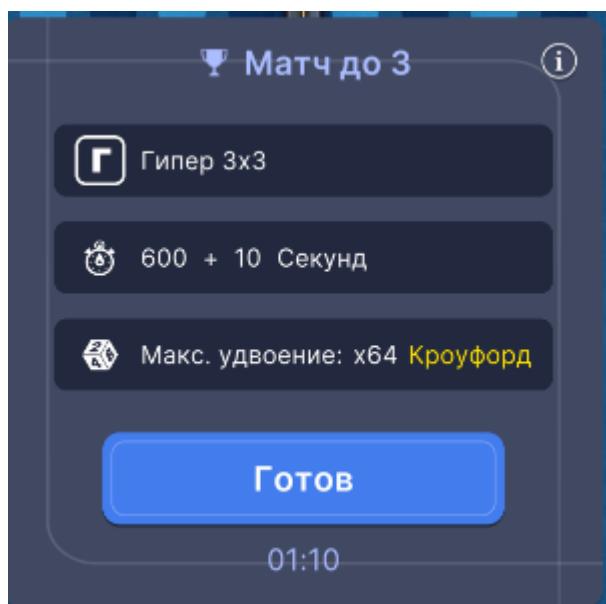
Окно тренировки в ожидании соперника

Окно готовности

[К оглавлению](#)

Перед началом игры появляется окно готовности. Окно состоит из панели с информацией об игре и кнопки готовности под ней.

Изучив панель информации, Вы можете принять решение об участии, например, Вы не хотите играть матч с удвоением, в таком случае, увидев, что в предстоящей игре оно включено - Вы выходите из игры ещё до её начала.

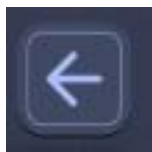


Пример окна готовности

На нём можно увидеть следующую информацию:

1. Матч до 3 - игра относится к категории "Матч до N очков" и играется до трёх очков. Если Вы не помните особенности этой категории - рядом есть кнопка "i", нажав на которую Вы получите необходимую справочную информацию.
2. Длинные - в этой строчке указывается тип нард.
3. 600 + 10 - первое и второе число обозначают, соответственно, количество секунд, дающихся на ход и объём таймбанка.
4. Без удвоения - информация о действии в игре удвоения и его максимальном объёме расположена на нижней строчке информационной панели.
5. Ниже расположена кнопка "Готов" с таймером, показывающим количество времени, которое осталось на принятие решения об участии (по истечению которого Вы автоматически выйдете со страницы игры). Когда оба игрока нажмут эту кнопку, Вы соглашаетесь на игру и далее выйти из неё можно будет только сдавшись.

Если Вы приняли решение не участвовать - нажмите на значок двери в верхнем левом углу экрана до старта матча:



Значок выхода из игры

Таймбанк и время на ход

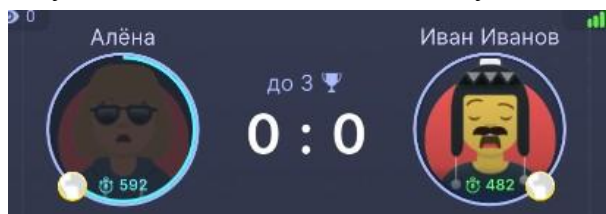
[К оглавлению](#)

Таймбанк - фиксированная величина времени, которая даётся каждому игроку на время всего матча и зависит от выбранного режима скорости в игре (Медленная/Быстрая/Блиц) и (если это матч до N очков) количества необходимых для победы очков.

Таймбанк расходуется тогда, когда истекло основное время на ход/на принятие удвоения и не восстанавливается до изначального значения до самого конца игры, например:

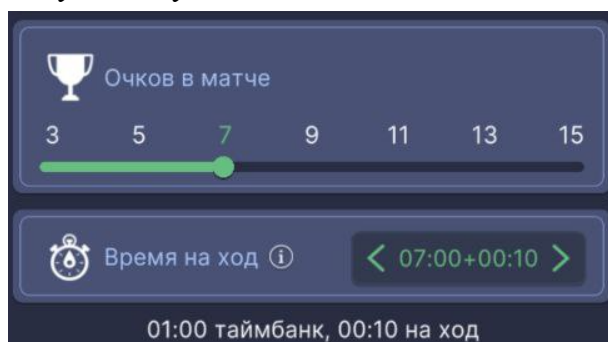
1. Игрок1 израсходовал время на ход (60 секунд). Начался обратный отсчет его таймбанка (всего 180 секунд).
2. Игрок1 завершил ход, потратив 20 секунд таймбанка (осталось в запасе 160 дополнительных секунд), сходил Игрок2.
3. После хода Игрока2, Игроку1 снова дается 60 секунд на ход, но таймбанк сохраняет уменьшенное на 20 секунд значение (то есть 160, а не 180 секунд) до самого конца матча или до момента, пока игроку снова не хватит основного времени на ход/на принятие удвоения

Текущий объём таймбанка можно увидеть внизу аватара игрока:



Пример визуализации таймбанка

В версии приложения 1.0.10 и выше таймбанк отображается в вариантах минуты/секунды



Окно создания тренировки



Пример отображения таймбанка в минутном формате

Компенсация таймбанка

[К оглавлению](#)

Каждый игрок во время матча имеет время на ход и определенный запас таймбанка.

Эти параметры определяют доступное для игрока время на ход.

Случаются ситуации, когда у игрока временно может пропасть интернет-соединение.

В том случае, если игрок отключился на некоторое время и после переподключился, ему будет начислена компенсация за время отключения.

Компенсация имеет ограничения: она дается одному игроку не более трех раз за матч и общая сумма компенсации за все три раза не может быть больше значения - "общий таймбанк/количество очков в матче".

Примеры:

- в матче на очки до 3х очков таймбанк равен 180 секунд. Значит общая сумма компенсации за все партии в матче не будет превышать 60 секунд ($180/3=60$);
- в турнирном матче до 5 очков таймбанк равен 300 очков. Значит общая сумма компенсации за все партии в матче не будет превышать 60 секунд ($300/5=60$).

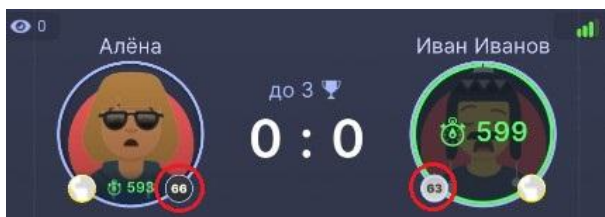
После переподключения у всех участников матча обновится значение таймбанка отключившегося игрока в режиме реального времени.

Пипскаунт

[К оглавлению](#)

Пипскаунт - это сумма пунктов (пипсов), на которые игрок должен передвинуть свои шашки до полного вывода с доски. На экране игры расположены счётчики пипсов обоих противников, значения на которых меняются после каждого хода, в соответствии с новым положением шашек на доске.

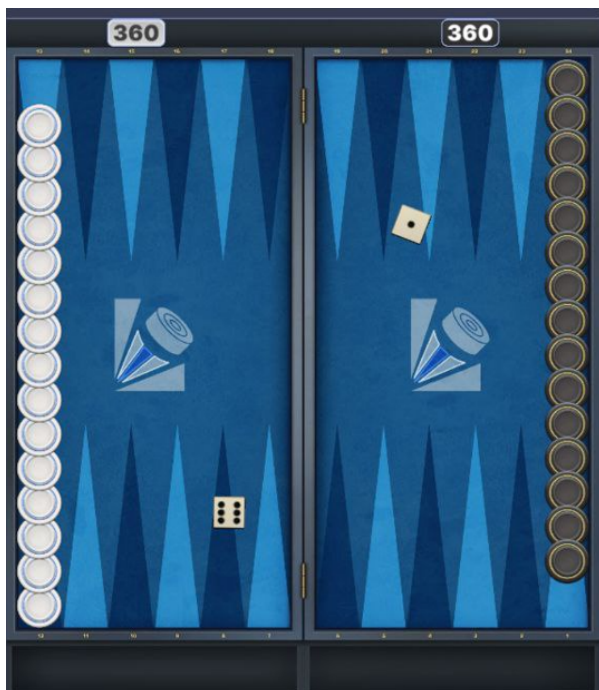
Счётчик пипсов игрока расположен около его аватара, под флагом:



Пример визуализации пипсов под аватаром

Число пипсов (пипскаунт) изменяется по ходу игры согласно ходам игроков и перемещению шашек в ходе матча.

В версии приложения 1.0.10 и выше пипсы располагаются непосредственно на игровой доске в её верхней части:



Включение и отключение подтверждения хода/пипсов/смайликов

[К оглавлению](#)

В процессе игры Вы можете включать и отключать использование смайликов и счётчика пипсов, а также запрос подтверждения хода. Для этого Вам необходимо:

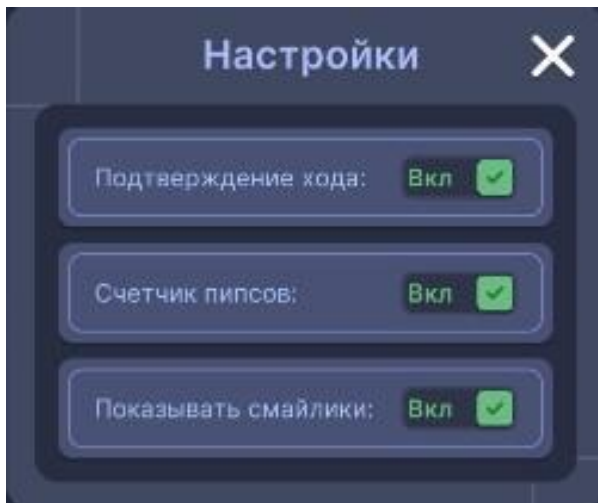
Шаг 1. Нажмите кнопку настроек в правом верхнем углу экрана



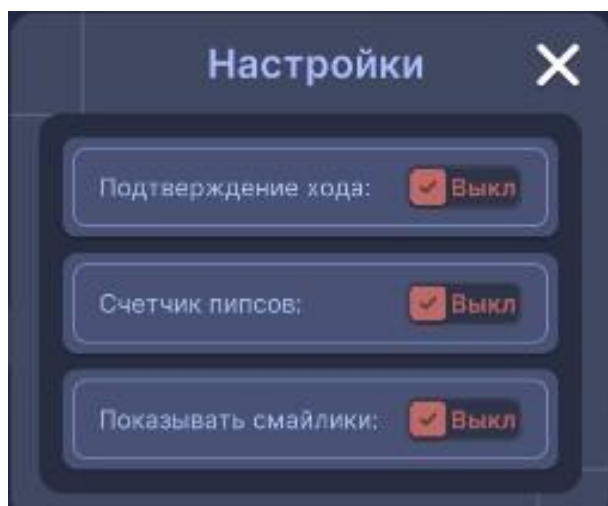
Кнопка настроек

Шаг 2. Отключите нужные параметры

Нажатием на тумблер "вкл/выкл" можно включить или отключить нужные Вам параметры: подтверждение хода, счётчик пипсов, показывать смайлики.



Все параметры включены



Все параметры выключены

Шаг 3. Вернитесь в игру

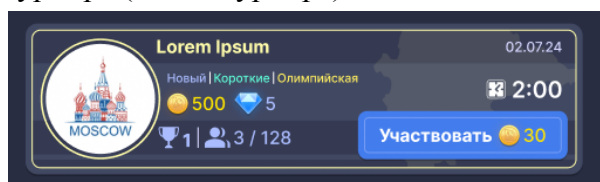
После, нажмите на любую часть экрана, чтобы скрыть окно и вернуться к игре.

Турнир

[К оглавлению](#)

В приложении вы можете принять участие в турнирах. Для некоторых турниров требуется заполненная Анкета спортсмена. Если вы хотите принять участие в турнирах с обязательной анкетой, при нажатии на кнопку Участвовать откроется форма заполнения анкеты. Вы можете заполнить её, воспользовавшись инструкцией.

Нажав на плашку турнира (не кнопку участвовать), Вы окажетесь в главном меню турнира (лобби турнира).



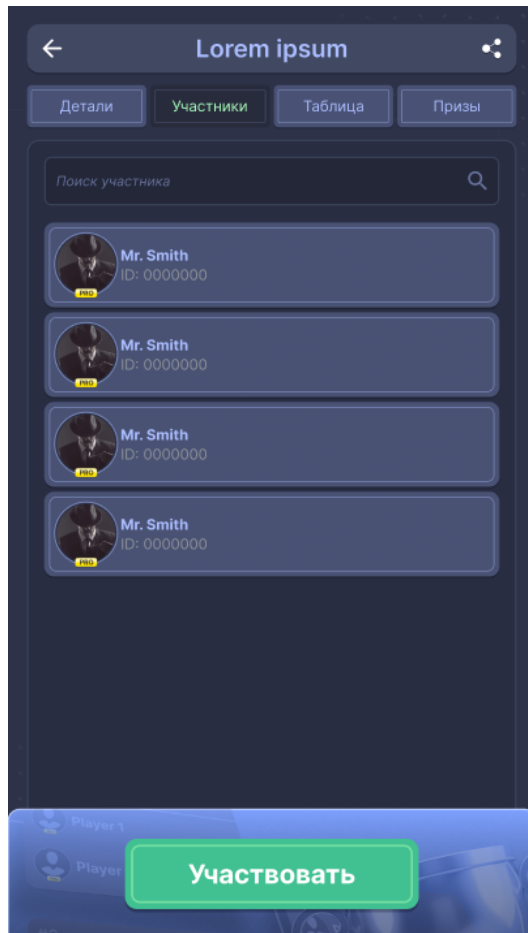
Плашка турнира

В лобби турнира описаны все условия предстоящего турнира. Вы можете внимательно ознакомиться с ними перед тем, как согласиться принять в нём участие. При открытии лобби турнира вас встретит вкладка "Детали":



Вкладка "Детали"

Во вкладке "Детали" содержится следующая информация: время и дата старта (или необходимое число участников для старта), название, размер вноса, призовой фонд, минимальное и максимальное число участников, тип игры, вид турнирной сетки, тайм-банк, наличие удвоения, режима "С просвещением" и описание турнира, а также нормативные документы.



Вкладка "Участники"

На вкладке "Участники" вы можете ознакомиться со списком игроков, принимающих участие в турнире.



Вкладка "Таблица"

На вкладке "Таблица" расположена информация о расположении столов в турнире. Вы можете увидеть свое положение в турнирной таблице, а также расположение ваших соперников. Кроме того, нажав на один из активных столов, вы можете наблюдать за матчами других участников турнира.



Вкладка "Призы"

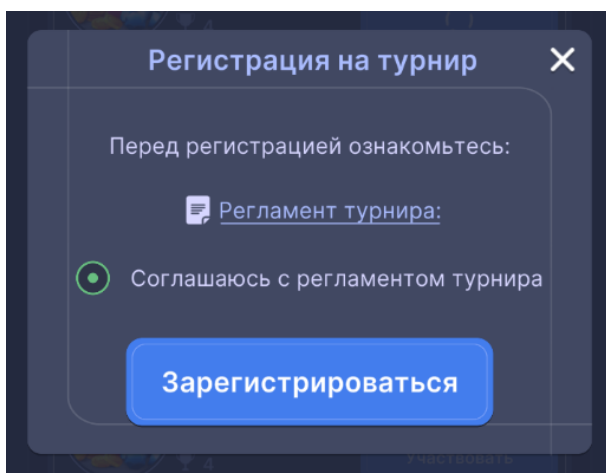
На вкладке "Призы" вы можете ознакомиться с информацией о том, какое место заняли вы в турнире, какое место заняли другие участники турнира, а также какие призы получили за участие в нём.

Как зарегистрироваться на турнир

Для того, чтобы зарегистрироваться в турнире, нужно нажать на кнопку "Участвовать" на плашке турнира или внутри его лобби на любой из вкладок.

Для турнира может быть необходима Анкета спортсмена. Если она у вас не заполнена, приложение откроет форму для заполнения.

У турнира может быть официальный регламент и иные нормативные документы, ознакомление и согласие с которыми обязательны для участия в турнире. Если эти документы есть, то при нажатии кнопки "Участвовать" откроется окно, в котором вы сможете ознакомиться с содержанием всех нормативных документов и подтвердить ознакомление:



Турниры стартуют: по времени и по числу участников. Когда настанет момент старта турнира, вы получите push-уведомление на свое устройство (если у Вас включены уведомления в настройках устройства) и, если Вы находитесь в приложении, получите всплывающее уведомление внутри приложения.

Проведение матчей

В момент турнира, система распределяет участников по сетке, дополняя список участников буйками, при необходимости.

1. Все участники турнира получают push-уведомление об этом и, нажав на него, окажутся на экране турнира (параметры турнира, список участников, турнирная таблица, призовая таблица).
2. С этого экрана участник может перейти в текущий матч и сыграть его.
3. На подключение к матчу дается несколько минут.

Имейте в виду: для того, чтобы подтвердить готовность или присоединиться к турнирному матчу, вы не должны находиться в ином матче в статусе "идет" или "ожидает соперника".

1. В случае, если оба игрока не успевают подключиться за это время, оба игрока дисквалифицируются.
2. Игрок считается явившимся на матч в случае, если он подтвердил готовность в начале матча.
3. Если матч предполагается с буйком, то после подтверждения готовности игроку сразу засчитывается победа в этом матче
4. Результаты автоматически появляются в турнирной таблице.
5. С правилами проведения турнирных матчей можно ознакомиться в разделе Правила игры в нарды.

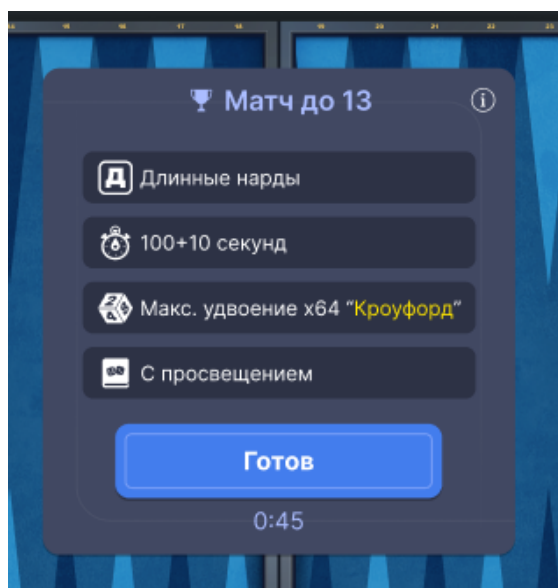
Матчи с просвещением

[К оглавлению](#)

В данный момент режим недоступен

В приложении есть режим "С просвещением". Данный режим позволяет игрокам получить профессиональные подсказки во время игры в Короткие нарды.

Проверить активность режима "С просвещением" можно на окне готовности или в описании, если речь идёт о турнире.



Окно готовности при включённом режиме "С просвещением"

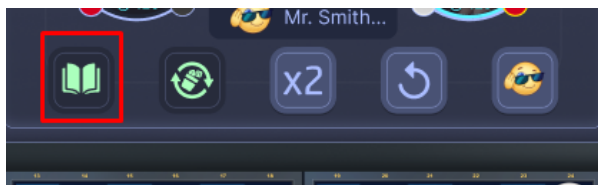
Особенности режима "С просвещением"

Игра при подключении "Просвещения" будет иметь следующие особенности:

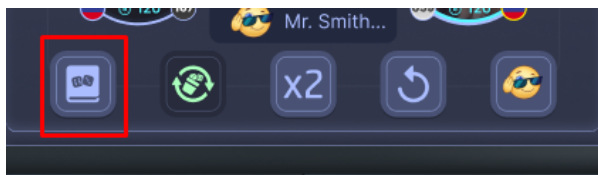
1. При использовании подсказки ваш противник будет об этом уведомлён - около аватара игрока, который использовал подсказку появится значок в виде открытой книги:



2. Чтобы вам предлагались подсказки значок над игровым полем должен выглядеть, как открытая книга. Если в следующие ходы вы не хотите получать предложения о подсказках - нажмите на значок и книга закроется:

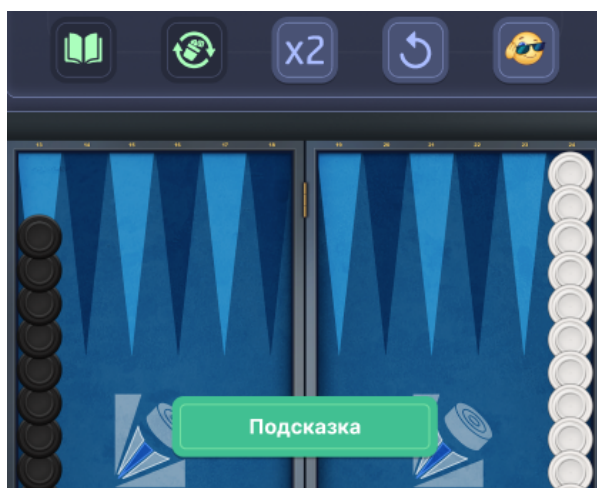


Подсказки активированы - вы будете получать предложение подсказок

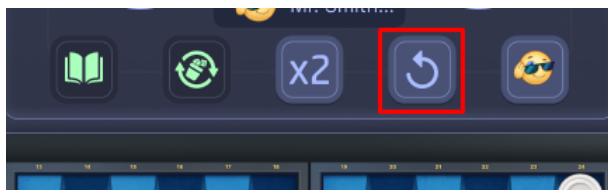


Подсказки деактивированы - вы не будете получать предложение подсказок

3. Если книга открыта - после броска кубиков вы увидите плашку "Подсказка", после нажатия на которую будет автоматически осуществлено движение фишек:



Игрок не обязан ходить в соответствии с полученными подсказками. Поэтому в матчах "С просвещением" по умолчанию включено Подтверждение хода. Если ход с "Подсказкой" вас устраивает - нажмите "Ок", если хотите сходить иначе отмените движение фишек нажатием по стрелочке над игровой доской:



Как активировать режим "С просвещением"

Для активации режима "С просвещением" вы можете обратиться к администрации вашего клуба.

Система рейтинга

[К оглавлению](#)

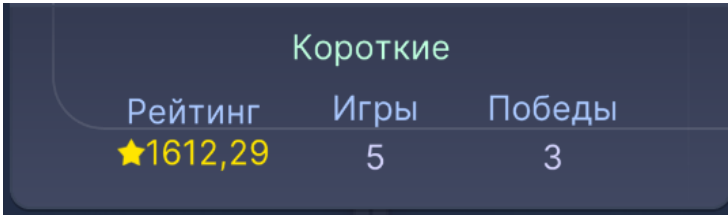
В соревновательных многопользовательских играх часто встает вопрос о создании системы, которая распределяет игроков по матчам в зависимости от их навыков.

Это очень важная часть системы взаимодействия игроков. Основная концепция таких систем — **рейтинг**.

Система, использующаяся в ФНР для вычисления рейтинга - **Glicko-2**, основанная на Glicko-1. Учитываются турнирные и тренировочные матчи внутри Лиги/Федерации/Клуба.

Узнать свой рейтинг и рейтинг соперников вы можете в разделе [Лидерборды](#).

Рейтинг соперника вы также можете посмотреть во время матча, нажав на его аватарку.



Короткие		
Рейтинг	Игры	Победы
★1612,29	5	3

Glicko

Эта система позволяет рассчитывать отклонение рейтинга (RD) для каждого игрока в зависимости от частоты его участия в игре. В данном случае рейтинг — это не просто число, а диапазон значений (доверительный интервал).

Пример:

Пусть рейтинг игрока равен R , а отклонение рейтинга — RD . Тогда, с вероятностью 0.95, реальный рейтинг игрока находится в интервале $(R - 2RD, R + 2RD)$.

Чем дольше игрок не играет, тем шире становится этот интервал. Также начисление очков зависит от интервалов обоих игроков: чем меньше ваш интервал или больше интервал соперника, тем меньше очков вы получаете.

Glicko-2

Glicko-2 работает схожим образом с оригинальным алгоритмом Glicko, но добавляет учет изменчивости рейтинга (rating volatility), которая измеряет степень ожидаемого

колебания рейтинга игрока в зависимости от нестабильности его результатов. Например, изменчивость рейтинга будет низкой, если игрок демонстрирует стабильные результаты, и увеличится, если после стабильного периода он покажет неожиданно сильные результаты.

Пример:

Если игрок А внезапно начал играть сильнее, его доверительный интервал расширится, и он будет попадать в матчи с более сильными соперниками. В случае положительного исхода таких игр игрок А получит много рейтинговых очков.

Подробнее о системе вы можете узнать по [ссылке](#).