



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Dice World Challenge

Бросок принимает вашу форму: сила, направление и вращение идут от вашего пальца.

Русский



Добро пожаловать

Dice World Challenge — игра в кости, не похожая на другие. Здесь не нажимают кнопку, чтобы получить случайное число: кости бросаете вы сами, движением пальца по экрану. Скорость движения, его направление и изгиб в конце решают, как две кости полетят, отскочат и покатаются по столу.

В приложении четыре вида игры: **гонка** на длинном столе, с очками и мировым рейтингом каждый день; **просто кости** — чтобы бросить от одной до десяти костей, когда вы играете в настольную игру; **«Пять кубиков»** — игра с листом для очков; и **«Не сердись»**. Последние две можно играть и против телефона, и с друзьями, передавая телефон или с телефонами поблизости.

Это руководство проведёт вас шаг за шагом. Если у вас мало времени, прочитайте хотя бы главу 3: она объясняет, как сделать хороший бросок, а это самое важное во всей игре.

Как читать это руководство

Не нужно быть специалистом. Каждая глава объясняет одну вещь, шаг за шагом, с картинками экрана — такими, какими вы увидите их на своём телефоне. Можно читать руководство от начала до конца или сразу открыть нужную главу.

Знаки на этих страницах

Настройки

Слово, написанное так, — это кнопка или пункт на экране: коснитесь его.



Совет. Приём, чтобы сделать быстрее или лучше.

1

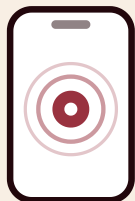
Цифры на картинках соответствуют пояснениям рядом.



Внимание. То, что нужно знать, прежде чем продолжить.

Жесты на экране

Телефоном управляют пальцами. Вот жесты, о которых говорится в руководстве.



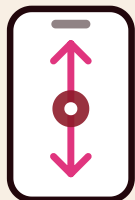
Касание

Коснитесь экрана одним пальцем и сразу уберите его, как лёгкий стук.



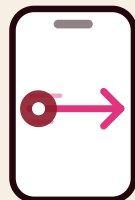
Долгое нажатие

Положите палец и держите его неподвижно секунду, пока что-то не появится.



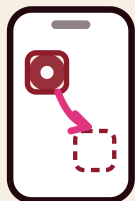
Прокрутка

Положите палец и ведите его вверх или вниз, чтобы увидеть остальную часть страницы.



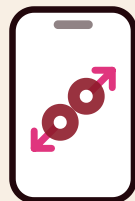
Смахивание

Быстрое движение пальцем влево, вправо, вверх или вниз, как при перелистывании.



Перетаскивание

Держите палец на объекте, переместите его куда нужно и уберите палец.



Раздвигание и сведение

Двумя пальцами: раздвиньте, чтобы увеличить, сведите, чтобы уменьшить.

На картинках приложение показано на iPhone. На iPad экран шире, но кнопки и пункты те же.

Содержание

1	Первые шаги	6
	Загрузить приложение, открыть его и узнать стол	
2	Меню вкратце	8
	Где находятся игры, гонка и настройки	
3	Бросок: как делать свайп	10
	Жест, которым бросают кости, — спокойно и по порядку	
4	Фильм броска и результат	15
	Планы, замедление, повтор и табло очков	
5	Очки и советы для хорошего броска	17
	Как считаются очки и как набрать больше	
6	Ежедневная мировая гонка	18
	World Challenge: рейтинг через Game Center	
7	Сертификат	20
	Диплом вашего броска — и диплом чемпиона	
8	Ваше имя, ваши 10 лучших и сообщения	22
	Ваши личные вещи, которые остаются на телефоне	
9	Просто кости	24
	От одной до десяти костей для настольных игр	
10	Пять кубиков	25
	Тринадцать граф, три броска за ход и лист для записи	
11	«Не сердись»	29
	По четыре фишки, выходят с шестёрки и съедают	

12	Игра с телефонами поблизости	31
	Каждый на своём телефоне, в одной комнате	
13	Кости, сукно, звук и след	33
	Ваш стол в ваших цветах	
14	Универсальный доступ	35
	Играть и без точных жестов	
15	Бесплатная версия, Premium и пакет	36
	Что бесплатно, что покупается и сколько стоит	
16	Информация, конфиденциальность и поддержка	41
	Что приложение знает о вас (почти ничего) и как с нами связаться	
?	Частые вопросы	42
	Ответы на самые частые сомнения	

Первые шаги

Загрузить приложение, открыть его и узнать стол

В этой главе вы установите игру и научитесь узнавать главный экран. Это займёт две минуты, после чего вы готовы к первому броску.

Как загрузить приложение

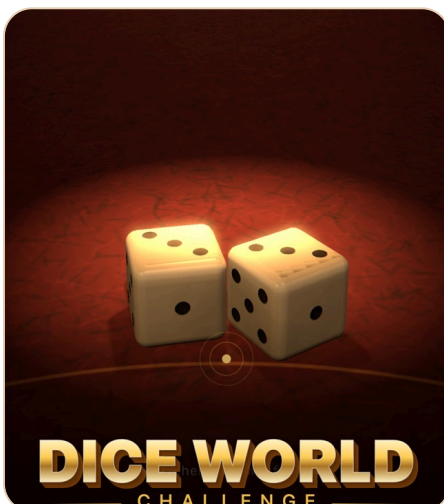
- 1 На iPhone откройте **App Store** — синюю иконку с белой буквой A.
- 2 Внизу коснитесь **Поиск** (лупа) и введите **Dice World Challenge**.
- 3 Приложение легко узнать по иконке: две кости цвета слоновой кости на тёмно-красном сукне и золотая надпись DICE WORLD.
- 4 Коснитесь **Загрузить**. Приложение бесплатное. Если телефон попросит, подтвердите через Face ID, боковой кнопкой или кодом-паролем.
- 5 Когда загрузка закончится, коснитесь **Открыть** или найдите иконку на экране «Домой» и коснитесь её.



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Приложение работает на iPhone и iPad. Для игры не нужно создавать учётную запись и не нужен интернет. Интернет нужен только для мирового рейтинга и для покупок.

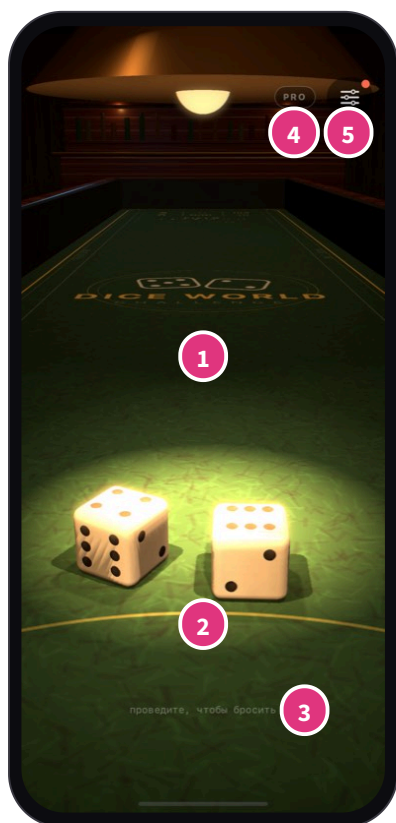
Первый запуск



Как только вы откроете приложение, на мгновение появится картинка с двумя костями и надписью **DICE WORLD CHALLENGE**. За эту секунду телефон строит трёхмерный стол: зал, дерево, сукно и кости. Потом картинка исчезает, и вы за столом.

Самый первый бросок после установки может быть чуть менее плавным, чем следующие: телефон ещё готовит изображения. Со второго броска всё идёт гладко.

Экран со столом



- 1 **Длинный стол** для гонки, вид со стороны бросающего. Две кости ждут внизу, перед вами.
- 2 **Золотой круг**: отсюда палец начинает бросок.
- 3 Надпись **проведите, чтобы бросить** напоминает, что делать.
- 4 Печать **PRO**: серая в бесплатной версии, золотая, если вы купили Premium. Коснитесь её, чтобы узнать, что он даёт.
- 5 Кнопка **меню** (три ползунка): здесь вы выбираете игру, цвета, гонку и всё остальное.

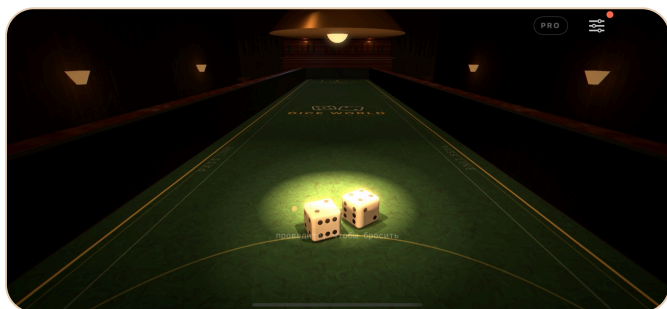
Всё остальное на экране — это стол: других кнопок нет. Играют пальцем по сукну и с помощью меню вверху справа.

Язык

Приложение говорит на языке вашего телефона, если это один из пятнадцати языков, которые оно знает. Язык можно сменить в любой момент, даже посреди партии: откройте меню, прокрутите до раздела **Вы** и коснитесь **Язык**. Смена происходит сразу, закрывать приложение не нужно.

Вертикально или горизонтально

Телефон можно держать вертикально или повернуть набок. В горизонтальном положении стол выглядит шире, а бросают так же: палец идёт снизу к дальнему концу стола.



Стол, когда телефон повернут набок.

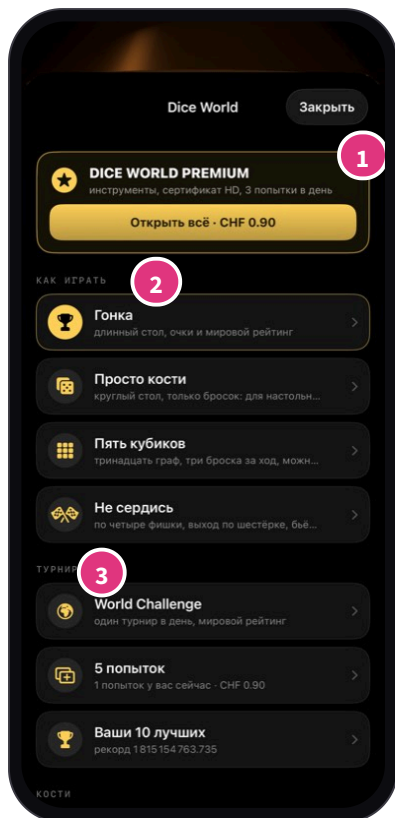
Если экран не поворачивается, проверьте, включена ли блокировка ориентации: смахните вниз от правого верхнего угла и посмотрите на замок с круглой стрелкой.

2

Меню вкратце

Где находятся игры, гонка и настройки

Меню — это пульт управления игрой. Оно открывается кнопкой с тремя ползунками вверху справа и закрывается кнопкой **Заккрыть**, тоже вверху справа. Каждый пункт — большая плашка: коснитесь её один раз.

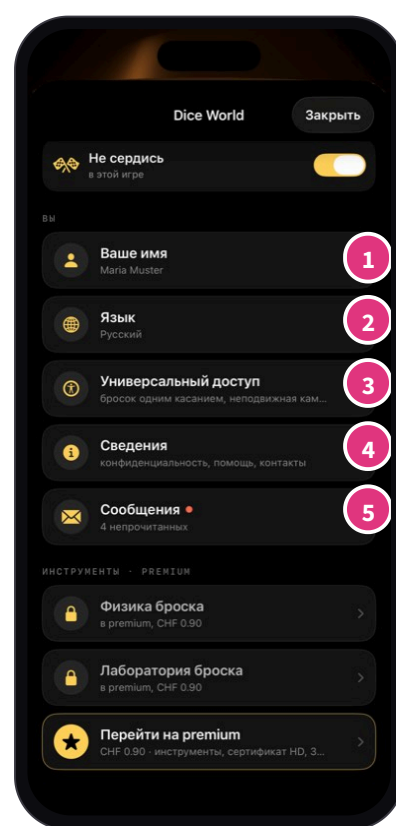


- 1 **Карточка Premium** с золотой рамкой. Она видна, только пока вы его не купили.
- 2 **КАК ИГРАТЬ:** **Гонка**, **Просто кости**, **Пять кубиков** и **Не сердись**. У выбранного режима золотой кружок.
- 3 **ТУРНИР:** мировой рейтинг, дополнительные попытки и ваши десять лучших бросков. Виден только в режиме гонки.

Прокрутив меню вниз, вы найдёте остальные разделы:

Раздел	Для чего он
КОСТИ	Цвет костей: все одинаковые или каждая своя (глава 13).
СУКНО	Десять цветов сукна (глава 13).
ЗВУК	Шорох пальца и вибрация при броске (глава 13).
СЛЕД ОТ СВАЙПА	Светящийся след за пальцем (глава 13).
Вы	Ваше имя, язык, универсальный доступ, информация и сообщения.
ИНСТРУМЕНТЫ	Два инструмента для любопытных, входят в Premium (глава 15).

- 1 **Ваше имя** : имя, которое стоит на сертификате.
- 2 **Язык** : пятнадцать языков, можно менять когда угодно.
- 3 **Универсальный доступ** : чтобы играть без точных жестов (глава 14).
- 4 **Сведения** : версия, контакты, конфиденциальность, восстановление покупок.
- 5 **Сообщения** : новости игры. Оранжевая точка означает, что есть новые.



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

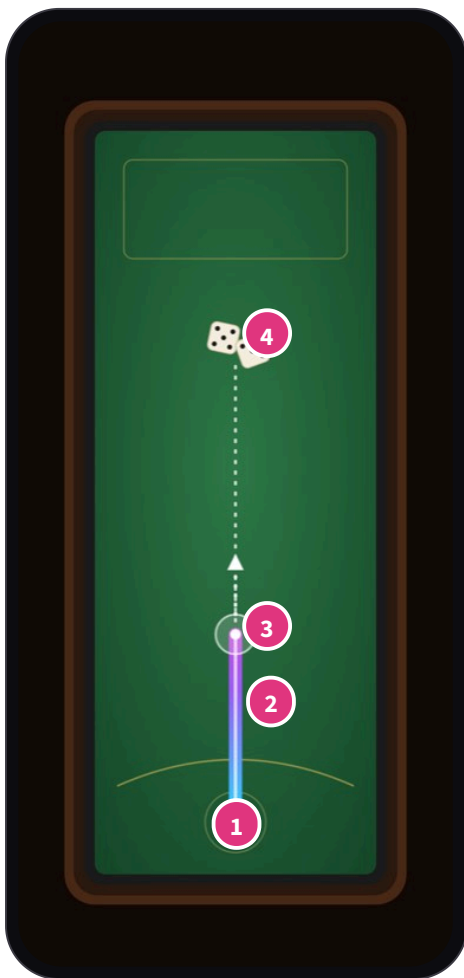
Когда приходит новое сообщение, маленькая оранжевая точка появляется и на кнопке меню над столом. Так вы видите её, ничего не открывая.

Бросок: как делать свайп

Жест, которым бросают кости, — спокойно и по порядку

Это самая важная глава. В Dice World кости бросает не телефон, а вы — движением пальца, которое называется **свайп**: палец скользит по стеклу и отрывается на ходу. Это как бросать кости рукой, только рука — это ваш палец.

Жест в четыре шага



Стол сверху: палец поднимается от золотого круга, а кости продолжают его путь.

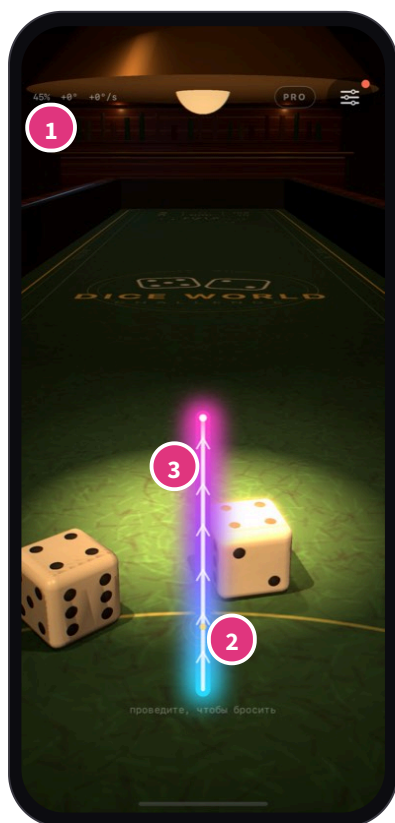
- 1 **Поставьте** подушечку пальца на золотой круг внизу по центру.
- 2 **Ведите** палец вверх, то есть к дальнему концу стола, **ускоряясь**: сначала медленно, в конце быстрее.
- 3 **Оторвите** палец от стекла, пока он ещё движется быстро, не останавливаясь перед этим.
- 4 Кости **летят** в направлении вашего жеста со скоростью, которая была у пальца в момент отрыва.



ВНИМАНИЕ

Самая частая ошибка — остановить палец на стекле и только потом поднять его. Тогда кости едут медленно или не едут вовсе, потому что в момент отрыва палец стоял на месте. Вспомните настоящий бросок: кисть раскрывается, пока рука ещё движется.

Во время броска: след и три числа



- 1 Вверху слева, пока палец скользит, появляются **три числа**: **сила** в процентах, **направление** в градусах (0° — прямо) и **вращение** (насколько поворачивается запястье).
- 2 **Светящийся след** идёт за пальцем: он начинается голубым и становится розовым. Чем быстрее вы движетесь, тем он шире и ярче.
- 3 **Белые стрелки** внутри следа показывают, куда вы ведёте палец.

Три числа помогают учиться. После нескольких бросков вы сами поймёте, какой жест даёт 30 %, какой 60 %, а какой уходит в сторону. Если след мешает, его можно выключить в меню (глава 13).



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

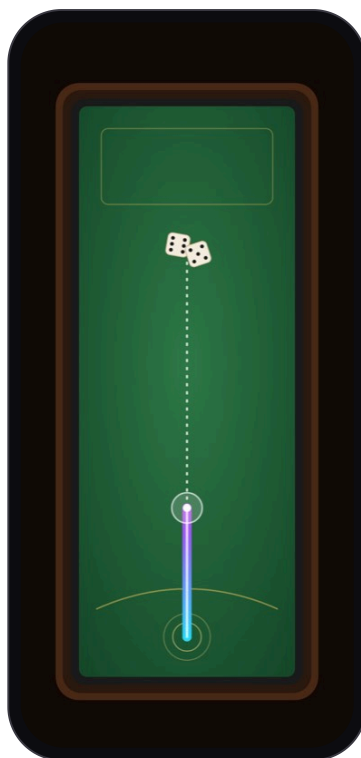
Результат не решён заранее: его решают физика, столкновения и борта, как за настоящим столом. Два одинаковых жеста не дают одного и того же числа, потому что каждый раз кости лежат в руке по-другому.

1. Сила: важна скорость, а не длина

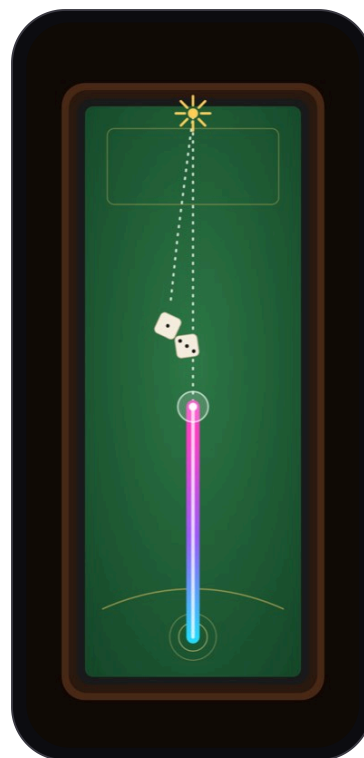
Сила — это **скорость пальца в момент, когда вы его отрываете**. Длинный, но медленный свайп даёт мало силы; короткий, но быстрый может дать много. При 100 % кости летят до самого конца и сильно бьются о борт.



Слишком слабо: кости останавливаются на середине стола.



В самый раз: проходят длинный путь и останавливаются до конца.



Слишком сильно: бьются о дальний борт и возвращаются.

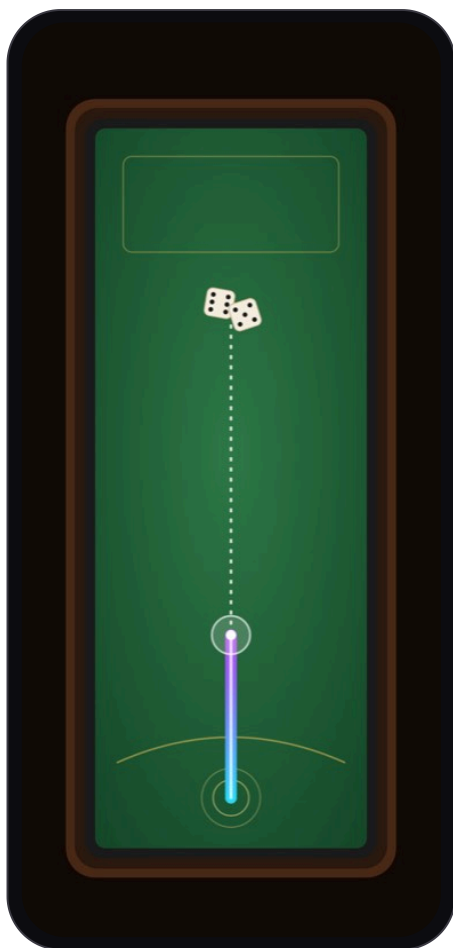


СОВЕТ

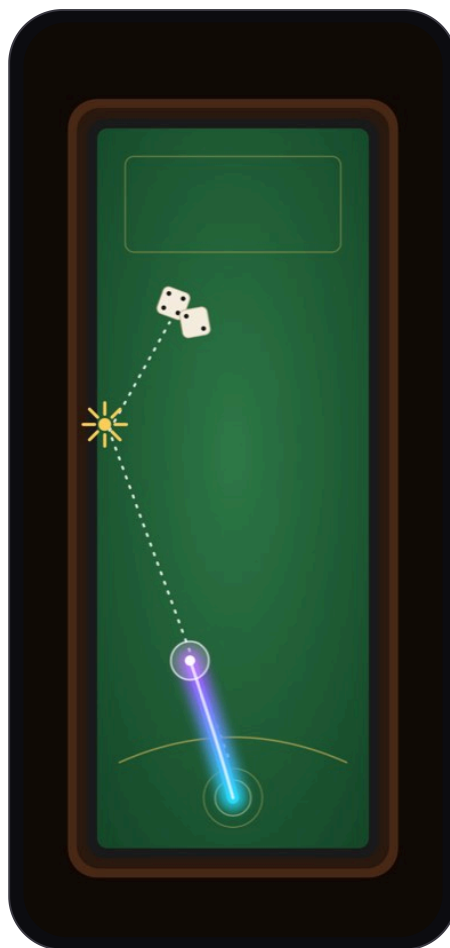
Для начала старайтесь держаться между **35 % и 50 %** силы. В этом диапазоне кости долго бегут по сукну и не разбиваются о дальний борт. Потом понемногу добавляйте.

2. Направление: бросайте прямо

Направление — это линия от точки, где вы поставили палец, до точки, где он двигался быстрее всего. Если жест уходит влево или вправо, кости летят к боковому борту, отскакивают и теряют очки. Число градусов помогает: около 0° — значит прямо.



Прямо (около 0°): кости остаются посередине стола.



Криво (например -20°): кости бьются о боковой борт.

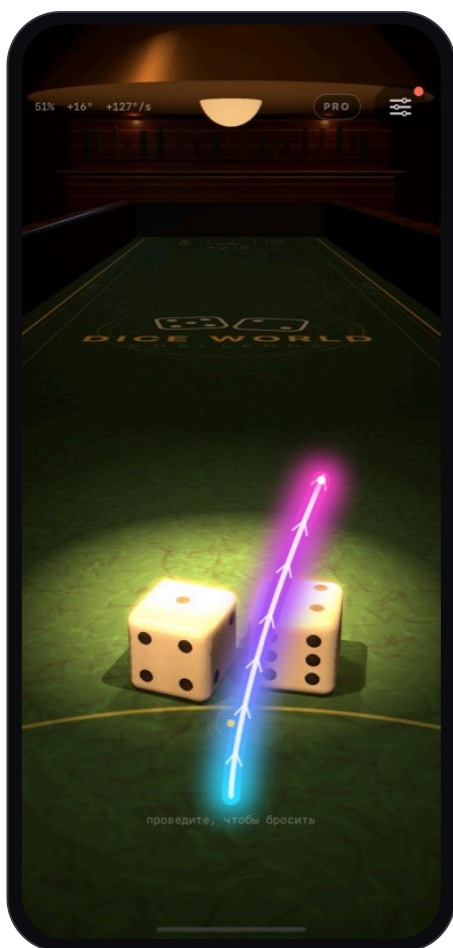


СОВЕТ

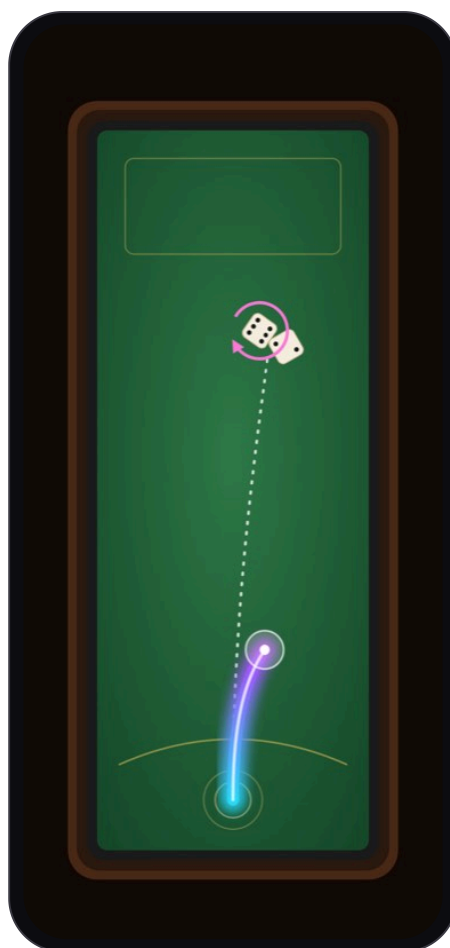
Держите телефон ровно перед собой и ведите палец к середине верхнего края экрана. Большим пальцем жест обычно загибается наружу: если бросаете большим пальцем, цельтесь чуть внутрь.

3. Вращение: поворот запястья в конце

Вращение — это закрутка, которую вы даёте костям. Оно рождается из **изгиба жеста**, особенно на последнем отрезке перед отрывом пальца, как когда при броске поворачиваешь запястье. Изгиб вправо закручивает кости по часовой стрелке, изгиб влево — против. Немного вращения заставляет кости крутиться и приносит очки; слишком много уводит их в сторону.



Свайп, который в конце уходит вправо: вращение растёт.



Кости летят, вращаясь.

Если бросок не получается

Что происходит	Почему	Что делать
Палец двигается, а кости не летят	Жест был слишком коротким (меньше примерно 1,5 см) или слишком медленным	Сделайте движение длиннее и решительнее и отрывайте палец на ходу
Кости едут медленно	Палец остановился перед отрывом	Не тормозите в конце: отпускайте, ускоряясь
Кости всегда уходят в сторону	Жест наклонён в одну сторону	Следите за градусами вверху слева и держитесь около 0°
Кости всегда бьются о дальний борт	Слишком много силы	Немного замедлите жест и держитесь ниже 55 %
Не получается бросить снова	На экране ещё результат прошлого броска	Коснитесь ЕЩЁ РАЗ внизу: кости вернутся к вам

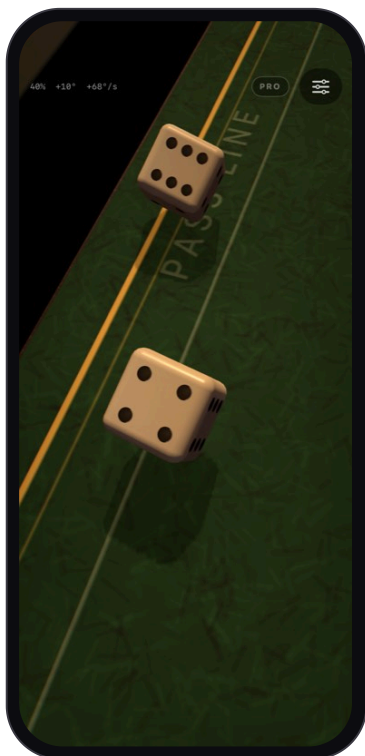
Фильм броска и результат

Планы, замедление, повтор и табло очков

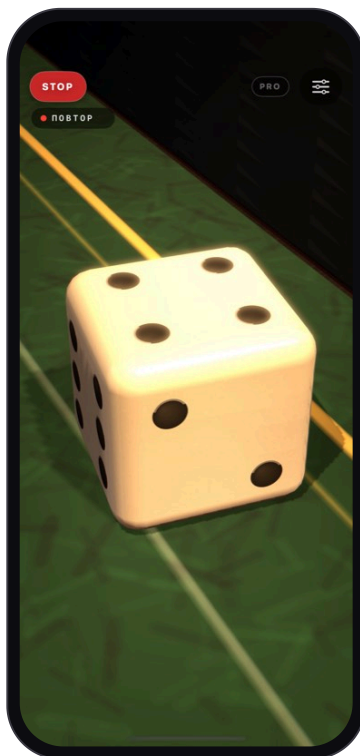
В гонке каждый бросок превращается в маленькую киносцену длиной пять–восемь секунд. Несколько камер следят за костями, меняют ракурс через затемнение и в конце крупно показывают, как кости остановились. Вам ничего не нужно делать: смотрите и наслаждайтесь броском.

Что вы видите, по порядку

- 1 **Старт:** на мгновение взгляд остаётся позади костей, вдоль вашего следа.
- 2 **Съёмка в движении:** сзади, сбоку, у самого сукна в замедлении, сверху. Каждая смена проходит через короткое затемнение.
- 3 **Повтор:** самый сильный удар броска показывается ещё раз в замедлении с другой точки. Вверху слева появляется слово **ПОВТОР** с красной точкой.
- 4 **Крупные планы:** сначала одна кость, потом другая, пока они ложатся и показывают грань.
- 5 **Результат:** камера приближается к двум лежащим костям, и вскоре появляется табло очков.



Кости летят над сукном.



Повтор: самый сильный удар, медленно.



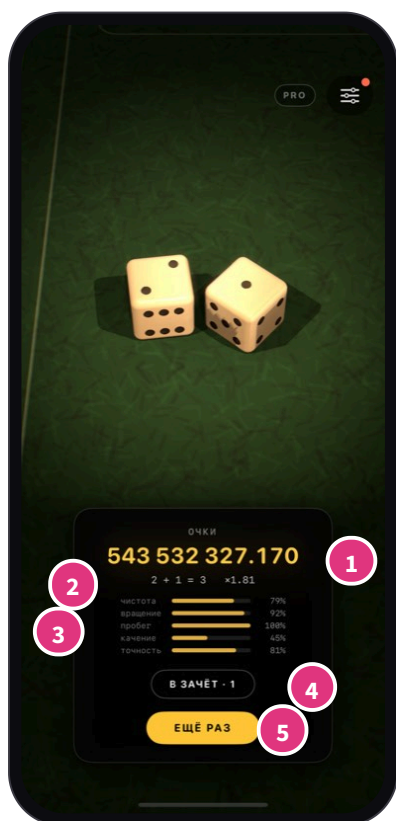
STOP вверху слева: сразу к концу.

Торопитесь? Кнопка STOP

Через три секунды после броска вверху слева появляется красная капсула **STOP**. Коснитесь её, и игра сразу перейдёт к результату, без повтора и крупных планов.

Результат тот же: STOP только сокращает фильм, он не меняет ни кости, ни очки. Кнопка есть только в гонке; в других играх бросок и так длится несколько секунд.

Табло результата



Пока результат на экране, кости можно рассмотреть вблизи: разведите два пальца на столе, чтобы увеличить, и ведите одним пальцем, чтобы сдвинуть вид.

- 1 ОЧКИ:** ваш счёт, длинное число с тремя знаками после точки (почему — объясняет глава 5).
- 2 Грани костей,** их сумма и **множитель** (от $\times 1.00$ до $\times 2.00$), который награждает за то, как вы бросили.
- 3 Пять полосок:** чистота, вращение, пробег, качение, точность. Они показывают, что получилось хорошо, а что нет.
- 4 В ЗАЧЁТ** : отправляет этот бросок в сегодняшний мировой рейтинг (глава 6). Число после точки — сколько попыток у вас осталось.
- 5 ЕЩЁ РАЗ** : кости возвращаются к вам для следующего броска.

Очки и советы для хорошего броска

Как считаются очки и как набрать больше

В гонке побеждает не просто тот, у кого выпало самое большое число. Важно и то, **как** вы бросили: чистый бросок, который идёт прямо и хорошо закручивает кости, стоит больше, чем бросок, бьющийся обо всё подряд, даже если выпало то же число.

Формула простыми словами

Очки = сумма двух костей × множитель. Сумма — от 2 до 12. Множитель — от ×1.00 (беспорядочный бросок) до ×2.00 (идеальный бросок, которого на практике никогда полностью не достичь). Число, которое вы видите, затем увеличивается и записывается десятью цифрами и тремя знаками после точки: так даже при миллионах игроков два броска почти никогда не совпадают.

Полос-ка	Что измеряет	Вес	Как поднять
чистота	Сколько раз кости касались бортов и сталкивались	самый важный	Бросайте прямо и не слишком сильно: каждый борт отнимает очки
вращение	Насколько кости вращались вокруг себя	высокий	Лёгкий изгиб пальца в конце жеста
пробег	Какой путь они прошли по сукну	средний	Достаточно силы, чтобы уйти далеко
качение	Катились ли кости, а не скользили	средний	Свободный, решительный бросок, не слишком медленный
точность	Легли ли две кости рядом	небольшой	Чистый жест, без рывков

Бросок чемпиона коротко

- **Прямо:** градусы вверх слева около 0°.
- **Средняя сила:** от 35 % до 50 %, чтобы кости бежали долго, но не бились о дальний борт.
- **Чуть-чуть изгиба** на последнем отрезке, чтобы кости закрутились.
- **Отпускайте на ходу:** палец никогда не останавливается, пока не оторвётся от стекла.
- **Всегда один и тот же жест:** найдите движение, которое работает, и повторяйте его, исправляя по одной вещи.

Ежедневная мировая гонка

World Challenge: рейтинг через Game Center

Каждый день проходит одна гонка для всего мира. Тот, у кого самый высокий бросок дня, становится **Чемпионом мира дня** — только один в день. Рейтинг работает через **Game Center**, бесплатный игровой сервис Apple.

Как вступить в гонку

- 1 Откройте меню (вверху справа) и проверьте, что в разделе **КАК ИГРАТЬ** выбрана **Гонка**.
- 2 В разделе **ТУРНИР** коснитесь **World Challenge**.
- 3 Коснитесь золотой кнопки **Участвовать: включить Game Center**.
- 4 Если на телефоне вы ещё не вошли в Game Center, появится окно Apple: войдите со своим Аккаунтом Apple. Если уже вошли, вверху появится только короткое приветствие.
- 5 Готово: в строке **Game Center** написано «вход выполнен как» и ваше имя в Game Center.



Без Game Center игра работает так же: можно бросать, видеть очки и хранить десять лучших бросков. Просто ваши броски не попадают в рейтинг.

- 1 **КТО ВЫИГРАЛ ДЕНЬ:** золотая рамка напоминает о награде — титуле чемпиона мира дня.
- 2 **День гонки, время закрытия и сколько осталось.**
- 3 Ваш **лучший бросок сегодня**, ваше **место** в рейтинге и сколько у вас осталось **попыток** и **тренировочных бросков**.
- 4 **Мировой рейтинг** открывает рейтинг Game Center; **Отправить сегодняшний бросок** отправляет ваш лучший бросок дня.

Как отправить бросок в рейтинг

Рейтинг получает не каждый бросок: выбираете вы. Когда на табло результата счёт, который вам нравится, коснитесь **В ЗАЧЁТ**. Ниже появится **засчитано**, и бросок отправлен. Бросок засчитывается, только если он лучше того, что вы уже отправили сегодня.

	Попытки в гонке
Бесплатная версия	1 в день
C Premium	3 в день
Пакет «5 попыток»	ещё 5, которые не сгорают в полночь

Когда попытки дня закончились, вместо кнопки появится **ПОПЫТКИ КОНЧИЛИСЬ**: коснитесь, если хотите пакет из пяти. Попытки дня снова доступны с полуночи.

Когда закрывается гонка

Гонка одна на весь мир и закрывается для всех в один и тот же момент — в **полночь по швейцарскому времени**. В окне гонки приложение показывает время закрытия в вашем часовом поясе и по швейцарскому времени, например «01:00 · 00:00 CH» в Москве летом, а также обратный отсчёт.

До полуночи первое место ещё может измениться: кто-то на другом конце света может бросить лучше. Поэтому титул чемпиона присуждается **только после закрытия гонки**. На следующий день, если Game Center подтвердит, что вы были первым, в окне гонки появится золотая кнопка

Чемпион мира вчерашнего дня: ваш сертификат.

Уведомления

Когда вы впервые отправите бросок в гонку, телефон спросит, можно ли приложению присылать уведомления. Если ответить **Разрешить**, вскоре после закрытия гонки вы получите уведомление («Сегодняшнее состязание завершено»), а если выиграли — уведомление «Вы чемпион мира!». Уведомления создаются на вашем телефоне: мы ничего не присылаем извне.

Как выйти из гонки

В окне World Challenge, пока гонка включена, есть **Больше не участвовать**. После подтверждения ваши броски больше не попадают в рейтинг; уже отправленные остаются. Вернуться можно в любой момент кнопкой **Участвовать: включить Game Center**.

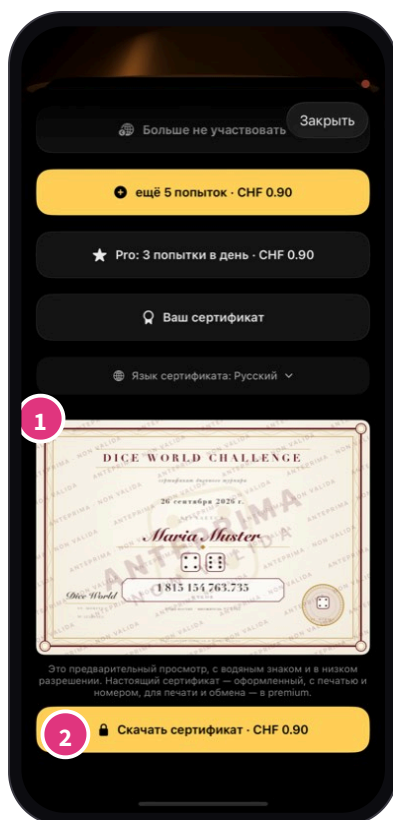
Сертификат

Диплом вашего броска — и диплом чемпиона

В каждый день, когда вы бросаете, можно посмотреть сертификат вашего лучшего броска: лист, оформленный как диплом, с рамкой, двумя костями, счётом и вашим именем. Победитель дня получает особый сертификат **Чемпиона мира дня** с лавровыми ветвями.

Как посмотреть сертификат

- 1 Сделайте хотя бы один бросок в гонке, чтобы у вас был лучший бросок сегодня.
- 2 Откройте меню и коснитесь **World Challenge**.
- 3 Прокрутите вниз и коснитесь **Ваш сертификат**. Лист появится ниже.
- 4 Если нужен сертификат на другом языке, например в подарок, коснитесь **Язык сертификата** и выберите.



- 1 Сертификат. В бесплатной версии это **предпросмотр**, перечёркнутый по диагонали надписью о том, что он недействителен.
- 2 **Скачать сертификат** ведёт к Premium, который даёт настоящий сертификат.

Настоящий сертификат

С Premium сертификат выходит **чистовым и в высоком разрешении**, с печатью и серийным номером. Под ним появляются **Скачать** (чтобы сохранить его или отправить кому-то) и **Печать** (на принтер, подключённый к телефону).



ВНИМАНИЕ

Сертификат **чемпиона мира** можно скачать и напечатать только после того, как Game Center подтвердит титул, то есть на следующий день после выигранной гонки. Никто не может изготовить его сам: так титул сохраняет свою ценность.



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Предпросмотр защищён: если сделать снимок экрана, на месте сертификата останется белый прямоугольник. Имя на листе — то, что указано в **Ваше имя** (глава 8).

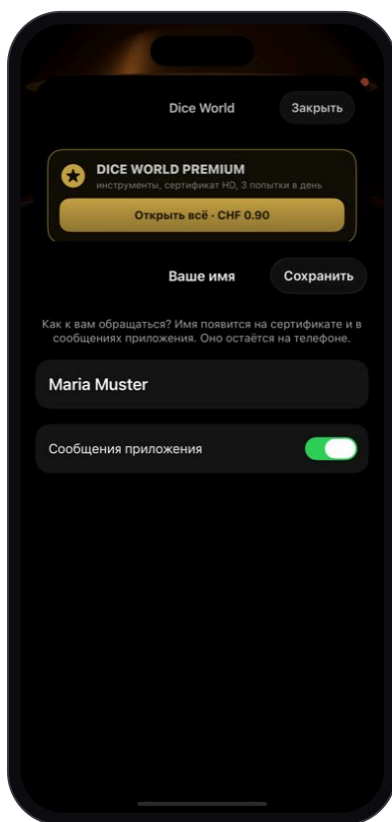
8

Ваше имя, ваши 10 лучших и сообщения

Ваши личные вещи, которые остаются на телефоне

В разделе меню **ВЫ** и в разделе **ТУРНИР** есть три личные страницы. Всё, что на них, остаётся на вашем телефоне.

Ваше имя

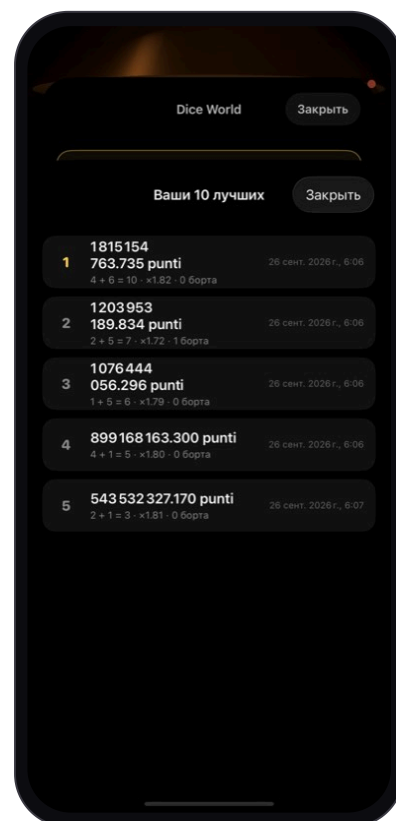


Коснитесь **Ваше имя**, напишите имя так, как оно должно стоять на сертификате и в сообщениях, затем **Сохранить**. Ниже — переключатель **Сообщения приложения**: если его выключить, приложение перестанет писать вам сообщения о рекордах.

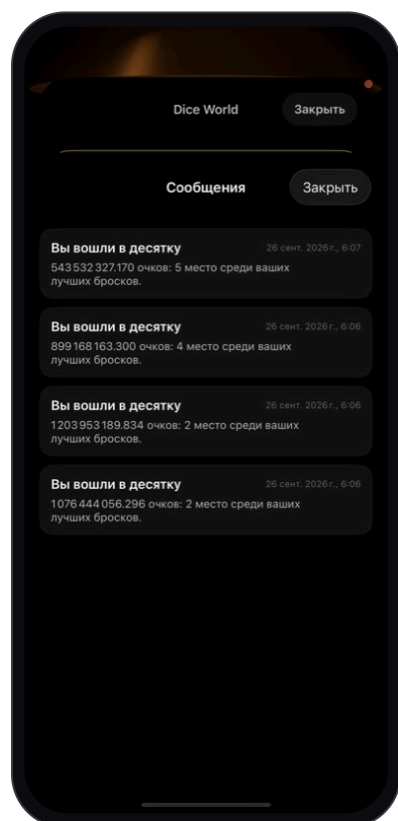
Если вы войдёте в Game Center, пока имя ещё пустое, приложение возьмёт ваше имя из Game Center.

Ваши 10 лучших

В меню, раздел **ТУРНИР**, коснитесь **Ваши 10 лучших**. Здесь ваши десять самых высоких бросков за всё время: счёт, грани костей, множитель, сколько бортов они задели, и день. Это ваш личный дневник, даже без гонки.



Сообщения



Коснитесь **Сообщения** в разделе **Вы**. Сюда приходят маленькие новости и игры: побитый рекорд, бросок, попавший в ваши десять лучших, вступление в гонку, покупки. Оранжевая точка исчезает, когда вы их прочитаете.

9

Просто кости

От одной до десяти костей для настольных игр

Вы играете в настольную игру, а кости пропали? Их заменит режим **Просто кости**. Стол круглый, камера неподвижна, а бросок длится не больше четырёх секунд: выпадает число — и всё, без очков и без гонки.

- 1 Откройте меню и коснитесь **Просто кости**.
- 2 В рамке, которая откроется ниже, **Сколько костей**, коснитесь нужного числа — от 1 до 10.
- 3 Закройте меню кнопкой **Заккрыть**: кости лежат перед вами на круглом столе.
- 4 Бросайте тем же свайпом, что и в гонке: снизу вверх. На круглом столе нужно меньше силы, чем в гонке: даже спокойный свайп доносит кости до другой стороны.



Выбираем, сколько костей
бросить.

Круглый стол готов.

Грани и сумма крупно.

В бесплатной версии у вас **десять бросков в день**, вместе с бросками гонки. С Premium ограничений нет. В полночь счёт начинается заново.

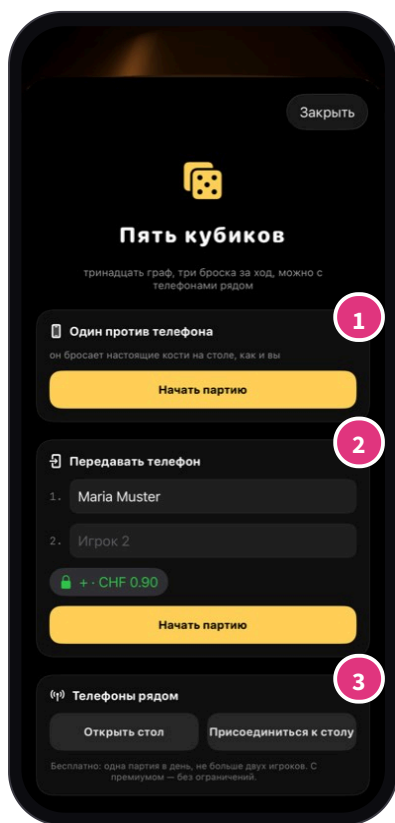
10 Пять кубиков

Тринадцать граф, три броска за ход и лист для записи

Это классическая игра с пятью костями и листом для очков: за каждый ход вы бросаете до трёх раз, оставляете нужные кости и в конце записываете результат в одну из тринадцати граф. Побеждает тот, у кого в конце самая большая сумма. В меню игра находится в разделе **КАК ИГРАТЬ**, под

Просто кости: это плашка **Пять кубиков** с маленькой сеткой из квадратиков.

Как начать партию



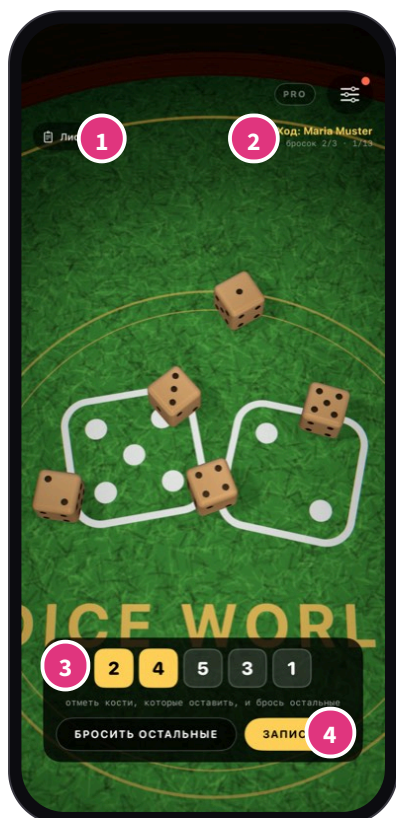
- 1 **Один против телефона**: телефон играет против вас и бросает настоящие кости на стол, как и вы.
- 2 **Передавать телефон**: впишите имена игроков и передавайте телефон на каждом ходу. Кнопка **+** добавляет игрока.
- 3 **Телефоны рядом**: каждый играет на своём телефоне (глава 12).

Выберите вариант и коснитесь **Начать партию**. Лист закроется, и вы за круглым столом с пятью костями.

Один ход шаг за шагом

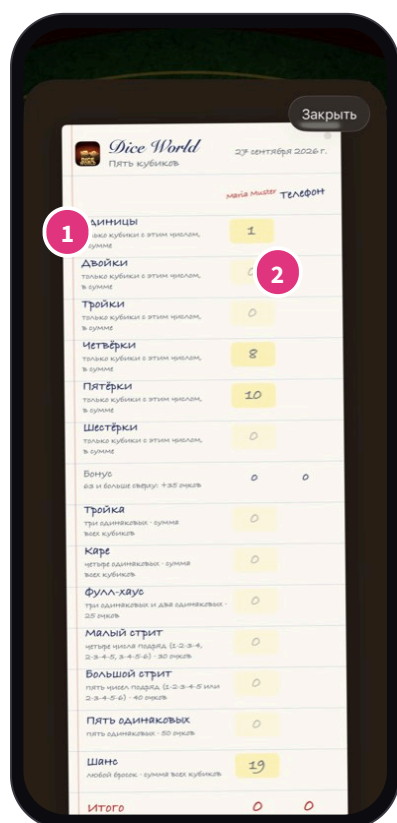
- 1 Вверху справа видно, чей ход, номер броска (1/3, 2/3, 3/3) и круг партии (например 4/13).
- 2 Бросьте пять костей свайпом.

- 3 Ниже появятся пять выпавших чисел. **Коснитесь костей, которые хотите оставить**: они станут золотыми. Коснитесь ещё раз, если передумали.
- 4 Коснитесь **БРОСИТЬ ОСТАЛЬНЫЕ**: оставленные кости отодвинутся влево, а в руке останутся остальные. Бросьте их свайпом.
- 5 После третьего броска или раньше, если вы довольны, коснитесь **ЗАПИСАТЬ** и выберите графу на листе.



- 1 **Лист**: открывает лист с очками в любой момент.
- 2 Чей ход, какой бросок и какой круг.
- 3 Пять выпавших костей: золотые вы оставляете.
- 4 **БРОСИТЬ ОСТАЛЬНЫЕ** и **ЗАПИСАТЬ**.

Лист с очками



- 1 Название каждой графы, а под ним карандашом — краткое правило.
- 2 Столбец того, кто сейчас ходит: числа карандашом на жёлтом фоне показывают, **сколько стоила бы** каждая графа с нынешними костями. Коснитесь выбранного числа, чтобы записать его.

Лист двигается как настоящий лист бумаги: перетаскивайте его одним пальцем, разводите два пальца, чтобы увеличить, поворачивайте их, чтобы повернуть лист. Кнопка **Исходный размер** вверху слева возвращает его на место.

Графа	Что нужно	Очки
Единицы ... Шестёрки	Кости с этим числом	их сумма
Бонус	63 очка или больше в шести верхних графах	+35
Тройка	Три одинаковые кости	сумма всех костей
Каре	Четыре одинаковые кости	сумма всех костей
Фулл-хаус	Три одинаковые и две одинаковые	25
Малый стрит	Четыре числа подряд	30
Большой стрит	Пять чисел подряд	40
Пять одинаковых	Все пять костей одинаковые (графа под большим стритом)	50
Шанс	Любой бросок	сумма всех костей



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Каждая графа используется только один раз. Если ни одна графа не даёт очков, всё равно нужно выбрать одну и записать ноль. Если снова выпадут пять одинаковых, когда в этой графе уже 50 очков, вы получите ещё 100 очков.

Конец партии

После тринадцати кругов лист заполнен. На столе появится **Партия окончена** с именем победителя и его суммой. Коснитесь **Лист**, чтобы снова посмотреть все очки, или **Выйти из партии**. Чтобы выйти из партии на середине, откройте меню и выберите другой вид игры.



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Бесплатная версия: **одна партия в день**, не больше **двух игроков**. С Premium партии не ограничены и играть могут до шести человек.

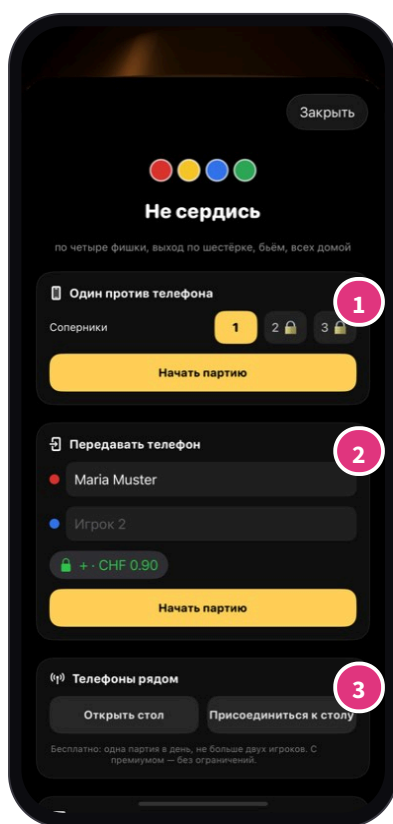
11

«Не сердись»

По четыре фишки, выходят с шестёрки и съедают

Всем знакомая игра-гонялка с крестообразным полем, нарисованным в приложении, и настоящим кубиком, который катится по столу. Играют от двух до четырёх человек, против телефона или с друзьями.

Как начать



Откройте меню и коснитесь **Не сердись**. Ниже на той же странице есть рамка **Правила вкратце**.

- 1 **Один против телефона**: выберите число **Соперники** (1, 2 или 3 телефона, которые играют сами), затем **Начать партию**.
- 2 **Передавать телефон**: впишите имена и передавайте телефон.
- 3 **Телефоны рядом**: каждый на своём телефоне (глава 12).

Правила коротко

- Из двора выходят с **шестёркой**. Пока у вас нет фишек на дорожке, на это даётся **три броска**.
- После **шестёрки** бросают ещё раз.
- Кто встаёт на занятую клетку, **отправляет чужую фишку обратно в её двор**.
- На **золотых скамейках** вы в безопасности: там вас никто не отправит домой.
- Пройдя круг, фишки заходят на клетки финиша своего цвета: нужно **точное число**.
- Побеждает тот, кто первым приведёт на финиш **все четыре** фишки.

Поле и кубик



- 1 Таблички игроков:** цвет, сколько фишек дошло (например 1/4) и имя того, чей ход. **x** рядом нужен, чтобы выйти из партии.
- 2 Поле:** дворы по углам, дорожка, четыре клетки финиша каждого цвета и **золотые скамейки**.
- 3 Строка хода:** выпавшее число, что происходит сейчас, и кнопка **БРОСИТЬ**.
- 4 Стол с кубиком:** можно коснуться **БРОСИТЬ** или бросить кубик свайпом.

Как ходить фишкой

- 1** Когда ваш ход, коснитесь **БРОСИТЬ** или бросьте кубик свайпом.
- 2** Фишки, которые могут ходить, обведены **пульсирующим золотым кольцом**. Клетка, куда они придут, отмечена пунктирным кольцом.
- 3** Коснитесь фишки (или пунктирной клетки): фишка пойдёт клетка за клеткой.
- 4** Если ход только один, фишка пойдёт сама. Если ходов нет, ход переходит к следующему.

Строка хода всегда подсказывает, что происходит: «для выхода нужна 6 · попытка 2/3», «выпала 6: бросай ещё», «ходов нет: ход переходит». В конце партии появятся победитель и кнопка **НОВАЯ ИГРА**.



СОВЕТ

Если повернуть телефон набок, поле будет слева, а стол с кубиком справа: всё видно крупнее.



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

И здесь бесплатная версия позволяет **одну партию в день** на **двух игроков** (красные против синих). С Premium партии не ограничены и играть могут до четырёх человек.

Игра с телефонами поблизости

Каждый на своём телефоне, в одной комнате

В «Пять кубиков» и в «Не сердись» можно играть на двух и более телефонах в одной комнате **без интернета**: телефоны общаются напрямую, как при отправке фото через AirDrop. Каждый бросает на своём телефоне и видит на своём столе броски остальных.

Перед началом

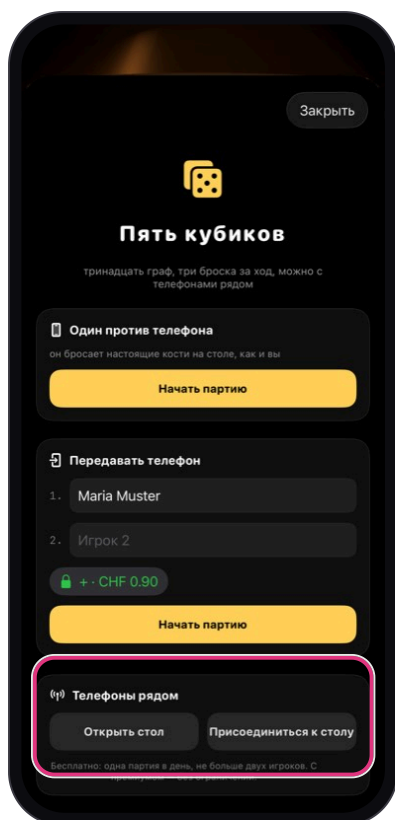
- На всех телефонах должно быть установлено **Dice World Challenge** последней версии.
- Включите **Wi-Fi** и **Bluetooth** (подключаться к сети не нужно).
- Держите телефоны рядом, включёнными и с открытым приложением.

Кто открывает стол

- 1 Откройте игру через меню и в рамке **Телефоны рядом** коснитесь **Открыть стол**.
- 2 В первый раз телефон попросит разрешение **находить устройства в локальной сети**: коснитесь **Разрешить**.
- 3 В разделе **Поблизости** появятся телефоны друзей, которые ищут стол. Коснитесь **Пригласить** рядом с каждым.
- 4 Когда все будут в разделе **За столом**, коснитесь **Начать партию**.

Кто присоединяется

- 1 Откройте ту же игру и коснитесь **Присоединиться к столу**. Разрешите доступ к локальной сети, если телефон спросит.
- 2 Подождите: появится «ждём хозяина стола...». Когда хозяин стола пригласит вас, примите приглашение.
- 3 Когда хозяин начнёт партию, ваш телефон сам перейдёт к столу.



Рамка **Телефоны рядом** находится внизу стартовой страницы игры. Если приглашение застряло на полпути или что-то заело, коснитесь **Отменить и начать заново** : оба телефона вернутся к двум начальным кнопкам.

Если связь пропала

Если телефон удалится или заблокируется, появится красная рамка **Связь потеряна: пробую снова....** Приложение само пробует снова, и сделанные ходы не теряются: поднесите телефоны ближе и снова откройте приложение. Если связь не восстанавливается, коснитесь **Выйти из партии** .

Если кажется, что партия давно стоит на месте, появится **Игра будто замерла** с кнопкой **Синхронизировать** : коснитесь её, и телефоны снова синхронизируются.



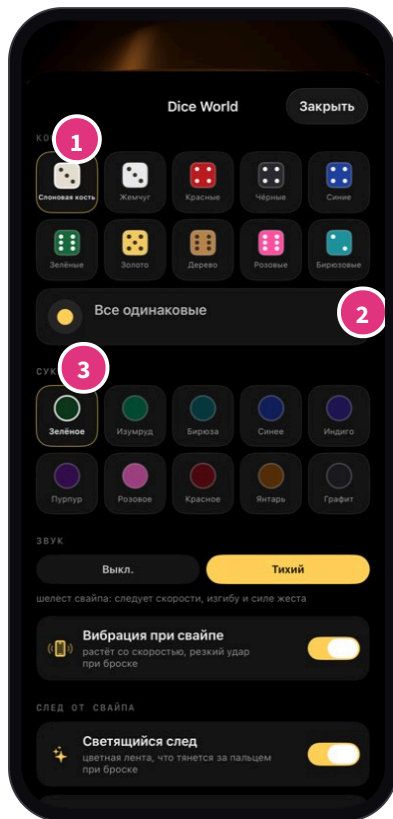
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Во время игры с телефонами поблизости экран сам не гаснет, чтобы связь не прервалась, пока вы ждёте своего хода. В бесплатной версии за столом могут быть не больше **двух игроков**: чтобы пригласить больше, нужен Premium.

Кости, сукно, звук и след

Ваш стол в ваших цветах

Стол можно оформить по своему вкусу. Цвета ничего не меняют ни в игре, ни в очках: они только для удовольствия глаз.



- 1 **КОСТИ:** десять стилей — от слоновой кости до золота и дерева. Коснитесь нужного.
- 2 **Все одинаковые** / **Каждая своя** : если кости разные, сначала коснитесь сверху кости, которую оформляете, потом её цвета.
- 3 **СУКНО:** десять цветов — от классического зелёного до красного, синего и графитового.

Изменение видно сразу: экран на мгновение темнеет, и стол возвращается в новых цветах. Приложение запоминает выбор и после закрытия.

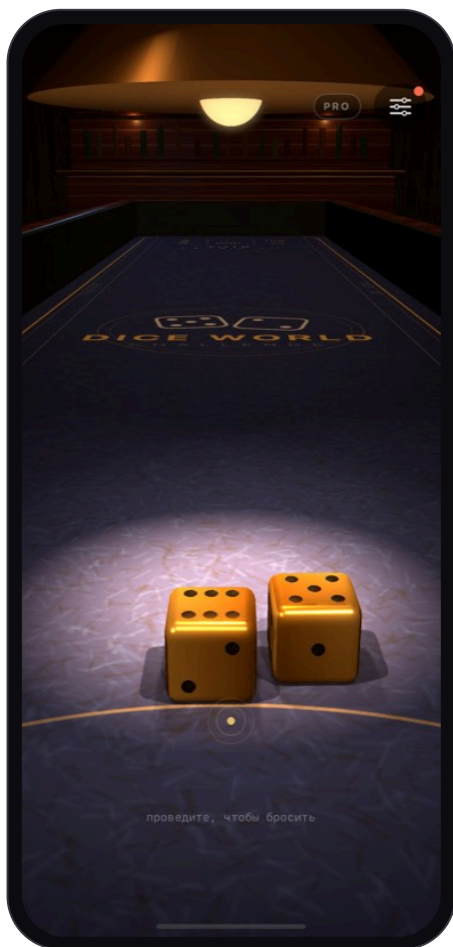
Звук и вибрация

В разделе **ЗВУК** вы выбираете, слышать ли во время свайпа тихий шорох, который следует за скоростью пальца: **Тихий** включает его, **Выкл.** выключает. Переключатель **Вибрация при свайпе** заставляет телефон вибрировать, пока палец скользит, с лёгким толчком при броске.

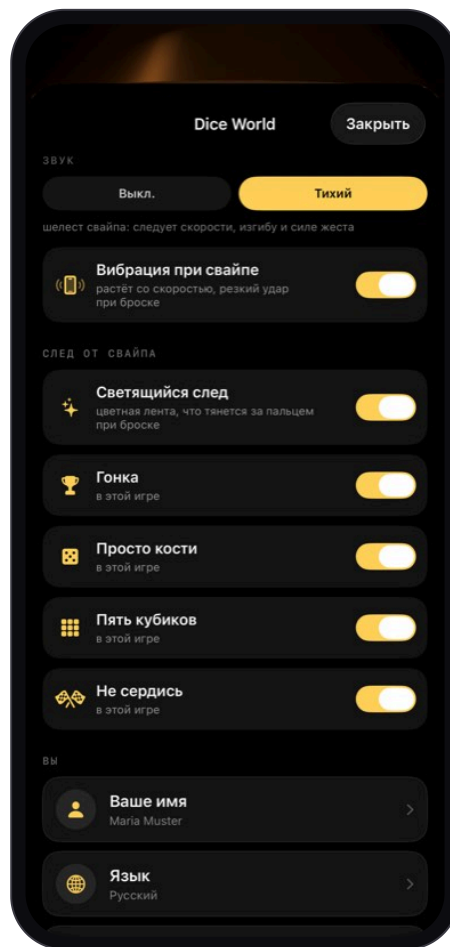
Шорох учитывает бесшумный режим телефона. Если вы слушаете музыку в другом приложении, музыка продолжает играть.

Светящийся след

В разделе **СЛЕД ОТ СВАЙПА** переключатель **Светящийся след** включает или выключает цветной след за пальцем. Когда он включён, ниже его можно выбрать отдельно для каждой игры: например, в гонке да, а в «Не сердись» нет.



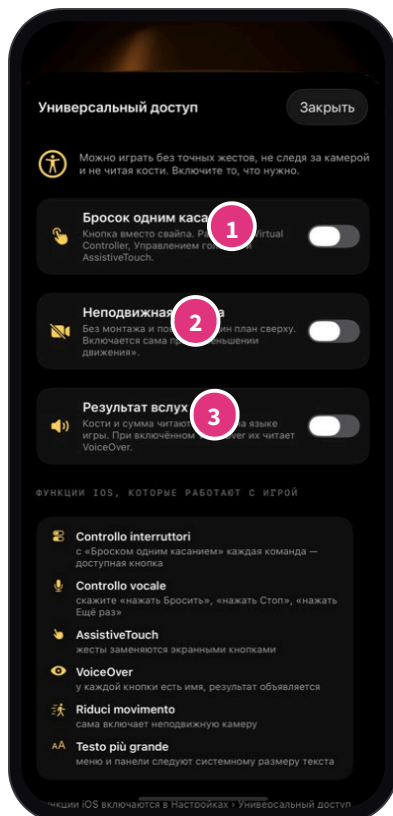
Синее сукно и золотые кости.



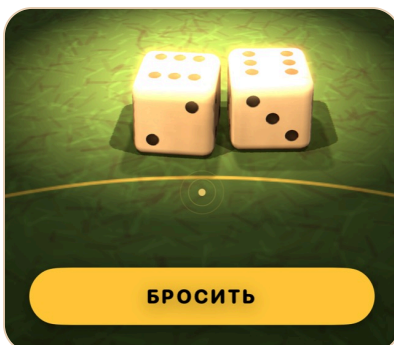
Разделы ЗВУК и СЛЕД ОТ СВАЙПА.

Игрои могут пользоваться и те, кому трудно сделать точный свайп, кто предпочитает не следить за движущимися планами или плохо видит кости. Откройте меню, раздел **Вы**, и коснитесь

Универсальный доступ



- 1 **Бросок одним касанием** : вместо свайпа появляется большая кнопка **БРОСИТЬ**. Она работает и с «Виртуальным контроллером», «Управлением голосом» и AssistiveTouch.
- 2 **Неподвижная камера** : без смены планов и без повтора, один вид сверху. Включается сама, если на телефоне включено «Уменьшение движения».
- 3 **Результат вслух** : кости и сумма читаются вслух на языке игры. Если включён VoiceOver, их читает VoiceOver.



Когда включён режим **Бросок одним касанием**, внизу стола видна кнопка **БРОСИТЬ**. Бросок получает обычную силу и направление, выбранные игрой, как когда бросает телефон.

Функции универсального доступа телефона включаются в **Настройки > Универсальный доступ**. С «Управлением голосом» можно сказать скажите «нажать Бросить», «нажать Стоп», «нажать Ещё раз».

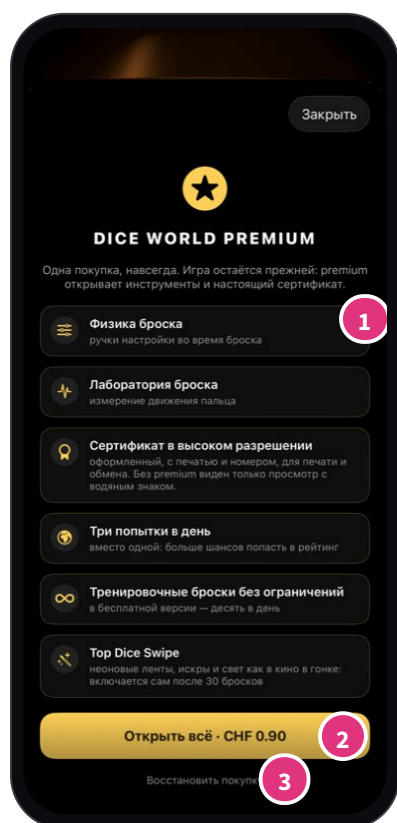
Бесплатная версия, Premium и пакет

Что бесплатно, что покупается и сколько стоит

Dice World Challenge бесплатно загружается и бесплатно играется, без рекламы. Есть две необязательные покупки: **Premium**, который оплачивается один раз, и пакет **5 попыток**, который можно покупать сколько угодно раз.

	Бесплатно	Premium
Броски в гонке и в «Просто кости»	10 в день	без ограничений
Попытки в рейтинге	1 в день	3 в день
«Пять кубиков», «Не сердись»	1 партия в день в каждой игре, 2 игрока	партии без ограничений, до 6 игроков («Пять кубиков») и 4 («Не сердись»)
Сертификат	помеченный предпросмотр	чистовой, для скачивания и печати
Инструменты: физика и лаборатория броска	нет	да
Top Dice Swipe (неоновые ленты и свет как в кино в гонке)	нет	да, после 30 бросков

Как купить Premium



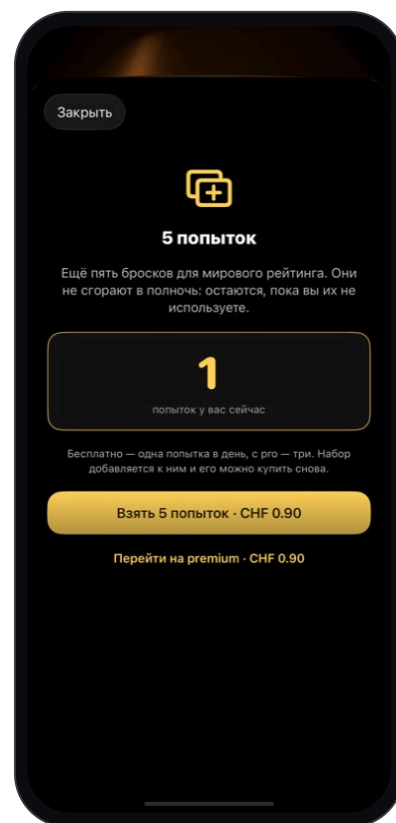
- 1 Что входит в Premium, по пунктам.
- 2 **Открыть всё** с ценой: коснитесь, чтобы купить.
- 3 **Восстановить покупку**: если вы уже покупали его, например на другом телефоне или до переустановки приложения.

- 1 Коснитесь печати **PRO** вверху над столом или золотой карточки в начале меню.
- 2 Коснитесь **Открыть всё**. Цена написана на кнопке: в Швейцарии **CHF 0.90**, в других странах — соответствующая сумма в вашей валюте.
- 3 Подтвердите через Face ID, боковой кнопкой или паролем своего Аккаунта Apple.
- 4 Печать PRO становится золотой. Готово, навсегда.

Пакет «5 попыток»

Он открывается из меню (раздел **ТУРНИР**, **5 попыток**), из окна гонки или с табло результата, когда попытки закончились. Крупно видно, сколько попыток у вас сейчас. Коснитесь

Взять 5 попыток: он тоже стоит **CHF 0.90** и даёт пять дополнительных бросков для рейтинга. Они не сгорают в полночь: остаются, пока вы их не используете.



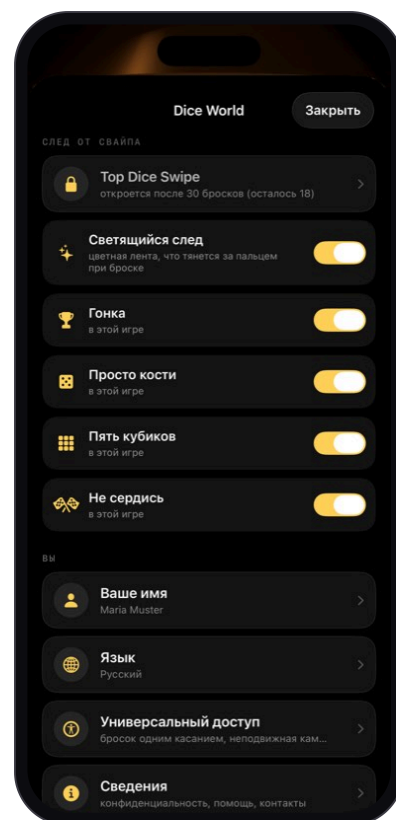
Инструменты Premium

В разделе меню **ИНСТРУМЕНТЫ** есть два инструмента для любопытных. **Физика броска** открывает ползунки, которые меняют поведение костей (например гравитацию и отскоки) прямо во время игры. **Лаборатория броска** показывает на чёрном экране замеры вашего свайпа: скорость, изгиб и силу, точка за точкой. Для игры они не нужны: они для тех, кто хочет заглянуть внутрь игры. Подписи в них технические и на итальянском языке.

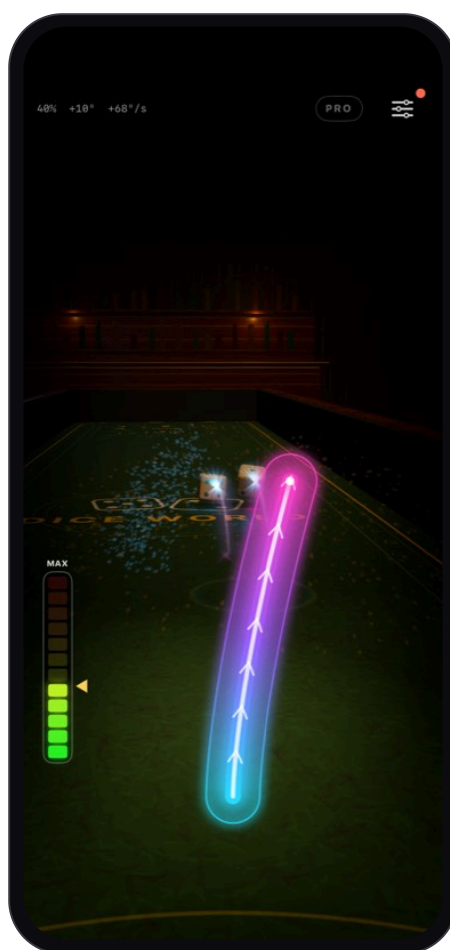
Top Dice Swipe

Top Dice Swipe — особое оформление гонки, входит в Premium: за кубиками тянутся неоновые ленты, при каждом ударе летят искры, картинка получает свет как в кино, а в конце выигрышная грань загорается золотом. Очки и физика не меняются: это только для глаз.

Открывается само, когда вы сделаете **30 бросков** в приложении, в любой игре (считаются и броски до покупки Premium). До тех пор в меню, в разделе **СЛЕД ОТ СВАЙПА**, пункт Top Dice Swipe с замком и показывает, сколько бросков осталось. Без Premium там написано «в premium».



На 30-м броске появляется сообщение, только один раз.



Бросок в гонке с Top Dice: неоновая лента, шкала силы, искры.

С этого момента Top Dice включён. Если вам больше нравится обычная гонка, выключите его переключателем **Top Dice Swipe** в разделе **СЛЕД ОТ СВАЙПА** меню; включить снова можно в любой момент.



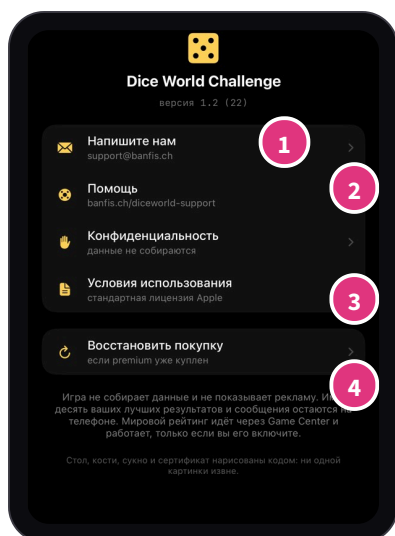
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Покупки проходят через App Store компании Apple: приложение никогда не видит данные вашей карты. Premium привязан к вашему Аккаунту Apple: на новом телефоне достаточно коснуться **Восстановить покупку**. Пакет же действует на том телефоне, где вы его купили.

Информация, конфиденциальность и поддержка

Что приложение знает о вас (почти ничего) и как с нами связаться

В меню, раздел **Вы**, коснитесь **Сведения**. Здесь номер версии приложения, контакты и правила конфиденциальности.



- 1 **Версия** приложения: пригодится, если вы нам напишете.
- 2 **Напишите нам** открывает письмо нам; **Помощь** открывает страницу помощи на сайте.
- 3 **Конфиденциальность** и **Условия использования**.
- 4 **Восстановить покупку**.

Конфиденциальность простыми словами

- Приложение **не собирает данные** и **не показывает рекламу**.
- Ваше имя, ваши десять лучших бросков и сообщения остаются **на вашем телефоне**.
- Мировой рейтинг работает через **Game Center** от Apple и включается **только если вы сами его включите**. В рейтинге видны ваше имя в Game Center и ваш счёт.
- Уведомления создаются на самом телефоне: никто не присылает вам сообщений извне.
- Игра с телефонами поблизости идёт напрямую с телефона на телефон, без интернета и без серверов.

Обновление приложения

Время от времени мы выпускаем новую версию с улучшениями. Обычно телефон устанавливает её сам. Чтобы проверить: откройте **App Store**, коснитесь своего фото вверху справа и прокрутите до обновлений: если там есть Dice World, коснитесь **Обновить**.



ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Частые вопросы

Ответы на самые частые сомнения

? Телефон выбирает результат случайно?

Нет. Ни одно число не решено заранее: кости летят, сталкиваются и катятся по законам физики, начиная с вашего жеста. Число — это грань, которая остаётся сверху, когда кость останавливается.

? Почему два одинаковых броска дают разные результаты?

Потому что каждый раз кости выходят из руки повернутыми по-другому, как в жизни. Ваш жест решает путь, удача — остальное.

? Я сделал свайп, но кости не полетели.

Жест был слишком коротким или слишком медленным. Начните с золотого круга, проведите пальцем вверх на несколько сантиметров и оторвите его, пока он ещё быстро движется. Проверьте также, не остался ли на экране результат прошлого броска: тогда коснитесь ЕЩЁ РАЗ.

? Больше не могу бросать: пишет, что тренировочные броски закончились.

В бесплатной версии у вас десять бросков в день — в гонке и в «Просто кости» вместе. В полночь они возвращаются. С Premium ограничений нет.

? Нужен ли интернет для игры?

Нет. Интернет нужен только чтобы отправлять броски в рейтинг, смотреть рейтинг и делать покупки. Телефоны поблизости соединяются и без интернета.

? Гонка закрывается в полночь — но где?

В полночь в Швейцарии, для всего мира в один и тот же момент. Приложение показывает и время в вашем часовом поясе.

? Я был первым, но сертификата чемпиона нет.

Титул присуждается только после закрытия гонки, на следующий день, когда Game Center подтверждает окончательный рейтинг. Откройте окно World Challenge на следующий день: если вы победили, там будет золотая кнопка вчерашнего чемпиона.

? Я не вижу время закрытия гонки или не получаю уведомлений.

Проверьте, что у вас последняя версия приложения из App Store. Для уведомлений проверьте в Настройки > Dice World > Уведомления, что они разрешены.

? Кнопка участия выдаёт ошибку.

Нужна учётная запись Game Center. Откройте Настройки телефона, коснитесь Game Center и войдите со своим Аккаунтом Apple, затем попробуйте снова. Также нужен интернет.

? Я сменил телефон: Premium пропал?

Нет. На новом телефоне откройте Сведения и коснитесь Восстановить покупку с тем же Аккаунтом Apple. А вот ваши десять лучших и сообщения остались на старом телефоне.

? Можно убрать след или шорох?

Да: в меню, раздел ЗВУК, выберите Выкл.; в разделе СЛЕД ОТ СВАЙПА выключите Светящийся след.

? Фильм броска слишком длинный.

Коснитесь STOP сверху слева: вы сразу перейдёте к результату. Если всегда хотите спокойный вид сверху, включите Неподвижная камера в разделе Универсальный доступ.

? Телефон нагревается во время игры.

Стол трёхмерный, с настоящим светом и тенями, и это нагружает телефон. Лёгкий нагрев — это нормально. Если он мешает, сделайте перерыв или уменьшите яркость экрана.

| Если что-то не работает

- 1 Полностью закройте приложение: смахните от нижнего края вверх и задержитесь в середине экрана, затем смахните карточку Dice World вверх. Откройте приложение снова через иконку.
- 2 Проверьте, что у вас последняя версия из App Store.
- 3 Перезагрузите телефон.
- 4 Если проблема осталась, напишите нам на **support@banfis.ch**: расскажите, что вы делали, и по возможности приложите снимок экрана. Номер версии находится в **Сведения**.

Нужна помощь?

Если что-то непонятно или работает не так, как описано, напишите нам: ответит живой человек.



НАПИШИТЕ НАМ

support@banfis.ch

САЙТ ПРИЛОЖЕНИЯ

lb26.ch/diceworld-support

Наведите камеру телефона на код, чтобы открыть страницу приложения.



Dice World Challenge

Руководство пользователя · Издание: сентябрь 2026