

# **Das Handbuch zu KsirK-Design-Editor**

**Gael Kleag de Chalendar**  
**Übersetzung: Johannes Obermayr**





# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Neues KsirK-Design erstellen</b>	<b>7</b>
2.1	Struktur der Ordner und Dateien . . . . .	7
2.1.1	Data/ . . . . .	7
2.1.1.1	[onu] . . . . .	8
2.1.1.2	Animationen . . . . .	8
2.1.1.3	Länder . . . . .	9
2.1.1.4	Nationen . . . . .	9
2.1.1.5	Kontinente . . . . .	9
2.1.1.6	Spielziele . . . . .	10
2.1.2	Images/ . . . . .	10
2.1.2.1	pool.svg . . . . .	11
2.1.2.2	map-mask.png . . . . .	13
2.1.2.3	Die Knopfbilder . . . . .	13
2.1.3	Sounds/ . . . . .	14
2.2	KsirK-Design-Editor verwenden . . . . .	14
<b>3</b>	<b>Befehle</b>	<b>16</b>
3.1	Der Hauptbildschirm von KsirK-Design-Editor . . . . .	16
3.1.1	Die Knöpfe . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Entwicklerhandbuch zu KsirK-Design-Editor</b>	<b>17</b>
<b>5</b>	<b>Fragen und Antworten</b>	<b>18</b>
<b>6</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>19</b>

# Tabellenverzeichnis

2.1	Aufbau von [onu] . . . . .	8
2.2	Aufbau der Animationsbeschreibungen . . . . .	9
2.3	Definition der Länder . . . . .	9
2.4	Definition der Nationen . . . . .	9
2.5	Definition der Kontinente . . . . .	10
2.6	Definition der Spielziele . . . . .	10
2.7	Die Elemente der Zusammenfassung . . . . .	12
2.8	Die Knöpfe der GUI . . . . .	14

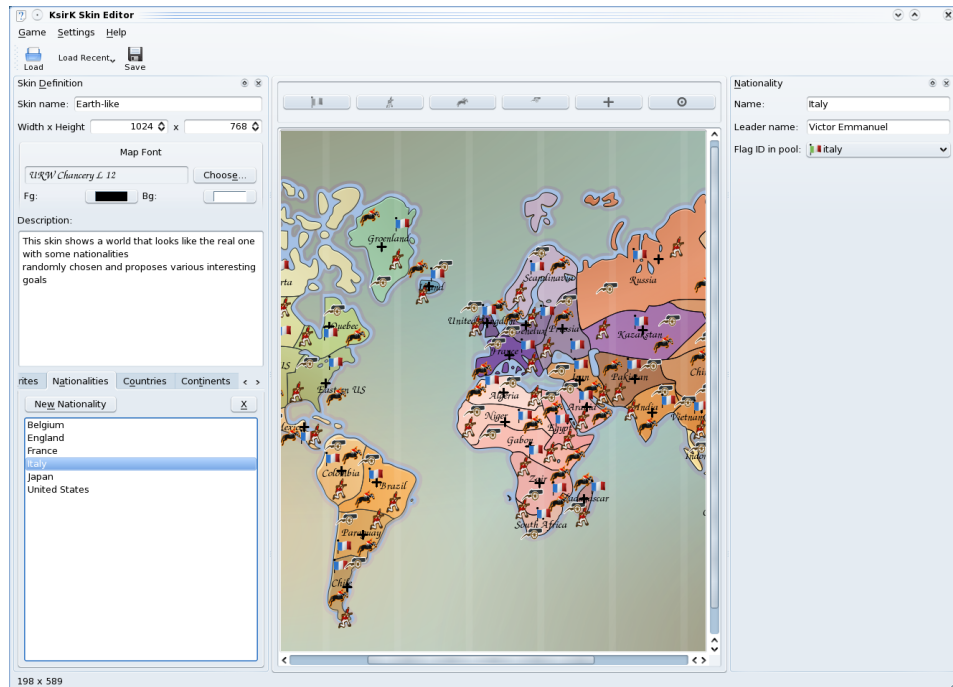
## **Zusammenfassung**

KsirK ist eine computergestützte Version eines sehr bekannten Strategiespiels und kann vollständig neue Designs erhalten. Dieses Handbuch beschreibt die Erstellung neuer Designs von Grund auf (unter Verwendung einer Dateiverwaltung, .svg-Bearbeitungsprogramms und KsirK-Design-Editor).

# Kapitel 1

## Einführung

KsirK ist eine computergestützte Version eines sehr bekannten Strategiespiels und kann vollständig neue Designs erhalten. Dieses Handbuch beschreibt die Erstellung neuer Designs von Grund auf (unter Verwendung einer Dateiverwaltung, .svg-Bearbeitungsprogramms und KsirK-Design-Editor).



Es sind drei Schritte für die Erstellung eines neuen Designs notwendig: Erstellen der Ordnerstruktur, Erstellung der Grafiken (zusammengefasst in einer .svg-Datei) und schließlich das Platzieren der Animationen und Benennen der Elemente mit KsirK-Design-Editor.

## Kapitel 2

# Neues KsirK-Design erstellen

Für KsirK können komplett neue Designs erstellt werden. Für künstlerisch Veranlagte ist das Erstellen neuer Designs so einfach wie das Kopieren, Bearbeiten oder Austauschen bestehender Grafiken und das Aktualisieren der Daten in der `.desktop`-Einrichtungsdatei, wozu KsirK-Design-Editor dient. Ein letzter Schritt ist das Bearbeiten der Installationsdatei.

Alle Beispiele (Text und Bilder) sind vom Standard-Design von KsirK.

### 2.1 Struktur der Ordner und Dateien

- `Data/`: Daten zur Einbindung der Bilder des Designs.
  - `CMakeLists.txt`: Beschreibung der Installationsabläufe.
  - `world.desktop`: Die Beschreibung des Designs. Der Aufbau wird später geschildert.
- `Images/`: Die Bilder des Designs (Karte, Animationen, ...)
  - `CMakeLists.txt`: Beschreibung der Installationsabläufe.
  - `pool.svg`: Die Karte und Animationen des Designs.
  - `map-mask.png`: Dieses Bild ermöglicht es dem Programm während es Spiels das richtige Land zu finden, wenn sich der Mauszeiger darüber befindet (Erklärung erfolgt später).
  - `*.png`: Diese Bilder sind für die Knöpfe.
- `CMakeLists.txt/` : Beschreibung der Installationsabläufe.
- `Sounds/`: Die Klänge des Designs.

#### 2.1.1 `Data/`

Dieser Ordner enthält nur eine Datei (`world.desktop`). Sie ist eine Beschreibung für den Inhalt des Designs und wird zur Beschreibung des Aufbaus und der Anzeige der Welt verwendet. Sie muss nicht eigenhändig aufgebaut werden, sondern wird von KsirK-Design-Editor automatisch erstellt. Für die Vollständigkeit wird der folgende Strukturaufbau vorgestellt:

Unter `[onu]` sind die grundsätzlichen Einträge für die Länder, Nationen und Kontinente definiert. Die verschiedenen anderen Gruppen enthalten die Beschreibung der Animationen, Länder, Kontinente, Nationen und Spielziele.

Die folgenden Abschnitte beschreiben den Inhalt jeder Gruppe.

### 2.1.1.1 [onu]

Eintrag	Bedeutung
width	Die Breite der Karte (in px).
height	Die Höhe der Karte (in px).
skinpath	Der Pfad zum Design - relativ zum Programm - (z. B. skins/default).
nb-countries	Die Anzahl der Länder (42 im standardmäßigen Design). Es müssen alle Länder definiert werden.
nb-nationalities	Die Anzahl der Nationen (6 im standardmäßigen Design). Es müssen alle Nationen definiert werden.
nb-continents	Die Anzahl der Kontinente (6 im standardmäßigen Design). Es müssen gleich viele continent-Gruppen erstellt werden.
pool	Der Pfad und Name der zusammengefassten Datei - relativ zum Design (z. B. Images/pool.svg).
map-mask	Der Pfad und Name der Datei map-mask - relativ zum Design (z. B. Images/map-mask.png).
format-version	Die Version der Design-Datei (2.0)
name	Der angezeigte Name für das Design.
desc	Die ausführliche Beschreibung des Designs.
fighters-flag-y-diff	Der Höhenunterschied zwischen den Animationen der Flaggen und Kanonen.
width-between-flag-and-fighter	Die Anzahl der Pixel zwischen den letzten linken Pixel der Flagge und den letzten rechten Pixel der einfachen Kanone (weder schießend noch explodierend).

Tabelle 2.1: Aufbau von [onu]

### 2.1.1.2 Animationen

Jede Animation (Flagge, Infanterist, Kallavarist, Kanone, Schuss und Explosion) wird durch eine eigene Gruppe ([flag], [infantry], [cavalry], [cannon], [firing] und [exploding]) definiert. Die Option „width“ wird zur relativen Positionierung während der Animation genutzt. D. h., dass sich die Kanonen, Schüsse und Explosionen während des Kampfes nicht um die Flagge des Landes „bewegen“.

Eintrag	Bedeutung
width	Die Bezugsbreite für die Bilder der Flaggenanimation.
height	Die Bezugshöhe der Bilder für die Flaggenanimation.
frames	Die Anzahl der Bilder für die Animation.



versions	Die Anzahl der Darstellungen für die Flaggenanimation.
----------	--

Tabelle 2.2: Aufbau der Animationsbeschreibungen

### 2.1.1.3 Länder

Jedes in [onu] aufgeführte Land ist eigens definiert ([Land]). Die Tabelle zeigt die entsprechenden Einträge.

Eintrag	Bedeutung
id	Die einzigartige Identifikationsnummer (Ganzzahl) für das Land (beginnend mit 0)
name	Der angezeigte Ländername.
<sprite>-point	Jede Animation (Flagge, Infanterist, usw.) wird an einer bestimmten Stelle des Landes angezeigt. Diese wird durch zwei Ganzzahlen definiert (getrennt durch Komma).
neighbours	Die benachbarten Länder (Identifikationsnummern oder [Land] mit Komma getrennt).

Tabelle 2.3: Definition der Länder

### 2.1.1.4 Nationen

Jede in [onu] aufgeführte Nation ist eigens definiert ([Nation]). Die Tabelle zeigt die entsprechenden Einträge.

Eintrag	Bedeutung
name	Der Name der Nation (z. B. Japan)
leader	Der voreingestellte Name des Staatsechfs.
flag	Der Name der Flaggenanimation für das jeweilige Land in der Datei pool.svg.

Tabelle 2.4: Definition der Nationen

### 2.1.1.5 Kontinente

Jeder in [onu] aufgeführter Kontinent ist eigens definiert ([Kontinent]). Die Tabelle zeigt die entsprechenden Einträge.

Eintrag	Bedeutung
name	Der Name des Kontinents (z. B. Afrika)
id	Die einzigartige Identifikationsnummer (Ganzzahl) für den Kontinent (beginnend mit 1)
bonus	Die Anzahl der Zusatzeinheiten am Rundenende für das Eigentum an allen Ländern des Kontinents.
continents-countries	Die Länder des Kontinents (Identifikationsnummern oder [Land] mit Komma getrennt).

Tabelle 2.5: Definition der Kontinente

#### 2.1.1.6 Spielziele

Jedes in [onu] aufgeführte Spielziel ist eigens definiert ([Ziel]). Die Tabelle zeigt die entsprechenden Einträge.

Eintrag	Bedeutung
type	Die Art des Spielziels. Es kann sich hierbei um Kontinente, Länder oder Spieler handeln (continents, countries oder player).
nbArmiesByCountry	Die minimale Anzahl an Einheiten, die sich auf jedem Land befinden muss.
nbCountries	Die Anzahl der Länder, die erobert werden müssen.
nbCountriesFallback	Für Spieler-Ziele: Sollte der genannte Spieler von einem anderen vernichtet werden, muss der Spieler mit diesem Spielziel stattdessen so viele Länder erobern.
desc	Die Beschreibung des Spielziels mit Platzhaltern in einem ganzen Satz (weitere Ausführungen folgen).
continents	Für Kontinent-Ziele: Die zu erobernden Kontinente ([Identifikationsnummer] oder [Land] mit Komma getrennt).

Tabelle 2.6: Definition der Spielziele

#### 2.1.2 Images/

Dieser Ordner enthält die spezifischen Knöpfe für KsirK und die zusammengefasste .svg-Datei mit der Karte und den Animationen.

### 2.1.2.1 pool.svg

Diese .svg-Datei enthält die Karte und alle Animationen des Spiels. Jedes Element ist eigens bezeichnet, damit die Animationen richtig ausgewählt und wiedergegeben werden können.

Im Standard-Design bilden die Flaggen, Infanteristen, Kavallerie und Kanone die Animationen. Der Infanterist repräsentiert eine Einheit (Kavallerie fünf und Kanonen zehn Einheiten). Die Kanonen werden ebenfalls zur Anzeige der kämpfenden Einheiten verwendet. Das ist der Grund, dass für die Kanonen drei Animationen existieren (stehende oder bewegende, schießende und explodierende).

Jedes Animationsbild ist die Zusammenfassung der unterschiedlichen Ansichten des Objekts und für jede Ansicht die der Einzelbilder. Die Ansichten sind vertikal und die Einzelbilder horizontal angeordnet. An welchen Stellen das Gesamtbild die individuellen Einzelbilder enthält, wird durch Division der Bildhöhe durch die Anzahl der Ansichten und die Bildbreite durch die Anzahl der Einzelbilder ermittelt. Diese Daten werden in der world.desktop-Datei festgelegt.



Beispiel für ein Animationsbild: *cannon.png*



Für die Animation der Einheiten gibt es drei verschiedene Ansichten (von oben nach unten):

- nach rechts
- nach links
- zum Betrachter

Für die Flaggen gibt es nur eine Ansicht. Der Hintergrund für die Animationen muss transparent sein.



Beispiel für ein Animationsbild einer Flagge: *italy.png*

Name des Elements	Beispielbild	Bedeutung
map		Die Karte für das Design. Die Länder können beliebige Formen aufweisen, sollten aber durch den Standort oder die Farbe für das Auge erkennbare Kontinente ergeben.
italy		Die Flagge der italienischen Nation. Für jede Nation gibt es ein solches Bild.





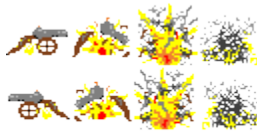




infantry		Das Bild für eine Einheit.
cavalry		Das Bild für fünf Einheiten.
cannon		Das Bild für zehn Einheiten.
firing		Das Bild für kämpfende Einheiten.
exploding		Das Bild für verlorene Einheiten.
Alaska		Dies ist die Form von Alaska. Sie wird zum Hervorheben des Landes verwendet. Für jedes Land gibt es eine solche Form, bei der keine Farben verwendet werden (damit ist die Farbauswahl egal).
reddices		Der rote Würfel für die Anzeige des Würfelergebnisses.
bluedices		Der blaue Würfel für die Anzeige des Würfelergebnisses.
mark1		Dieses Bild wird zur Anzeige der Anzahl der kämpfenden Einheiten verwendet (hier: 1). Es werden auch die Elemente „mark2“ und „mark3“ benötigt.

Tabelle 2.7: Die Elemente der Zusammenfassung

### 2.1.2.2 map-mask.png




Es handelt sich hierbei um eine .png-Datei, die ebenfalls die Karte des Designs darstellt. Jedoch wird hierbei die Identifizierung des einzelnen Landes mit festgelegten Farben ermöglicht. Die Länder müssen mindestens die Größe der selbigen in der Datei map.png vorweisen, damit die Auswahl des Landes durch einen Klick irgendwo innerhalb des Landes erfolgen kann. Um die Auswahl von kleineren Ländern zu vereinfachen, kann es größer sein als in der Datei map.png (z. B. Indonesien im standardmäßigen Design).



Der Blauanteil (im RGB-Farbspektrum) gibt das jeweilige Land an (0x000000 = Land[0], 0x000001 = Land[1] usw. in der Datei world.desktop). Mit Weiß (0xFFFFFFFF) werden die übrigen Flächen definiert.

### 2.1.2.3 Die Knopfbilder

Die Dateinamen sind fest im Quellcode verankert und sollten daher nicht verändert werden. Die folgende Tabelle zeigt alle verwendeten Knöpfe.

Symbol	Dateiname	Bedeutung
	newNetGame.png	Teilnahme an einem Netzwerkspiel.
	recycling.png	Nachdem alle Spieler ihre Einheiten verteilt haben, kann die Verteilung nochmals verändert werden (Umverteilung). Dieser Knopf ist für die entsprechende Abfrage.
	recyclingFinished.png	Die Umverteilung wird nicht gewählt. Der Knopf muss von allen Spielern gedrückt worden sein, damit die Verteilung abgeschlossen ist.








	nextPlayer.png	Der Zug des aktuellen Spielers endet und der nächste Spieler ist am Zug oder die nächste Runde beginnt, wenn der aktuelle Spieler der letzte ist.
	attackOne.png	Das Land wird mit einer Einheit angegriffen.
	attackTwo.png	Das Land wird mit zwei Einheiten angegriffen.
	attackThree.png	Das Land wird mit drei Einheiten angegriffen.
	defendOne.png	Das angegriffene Land wird mit einer Einheit verteidigt.
	defendTwo.png	Das angegriffene Land wird mit zwei Einheiten verteidigt.
	moveArmies.png	Einheiten werden in ein benachbartes Land verlegt (letzte Aktion eines Spielzugs).

Tabelle 2.8: Die Knöpfe der GUI

### 2.1.3 Sounds/

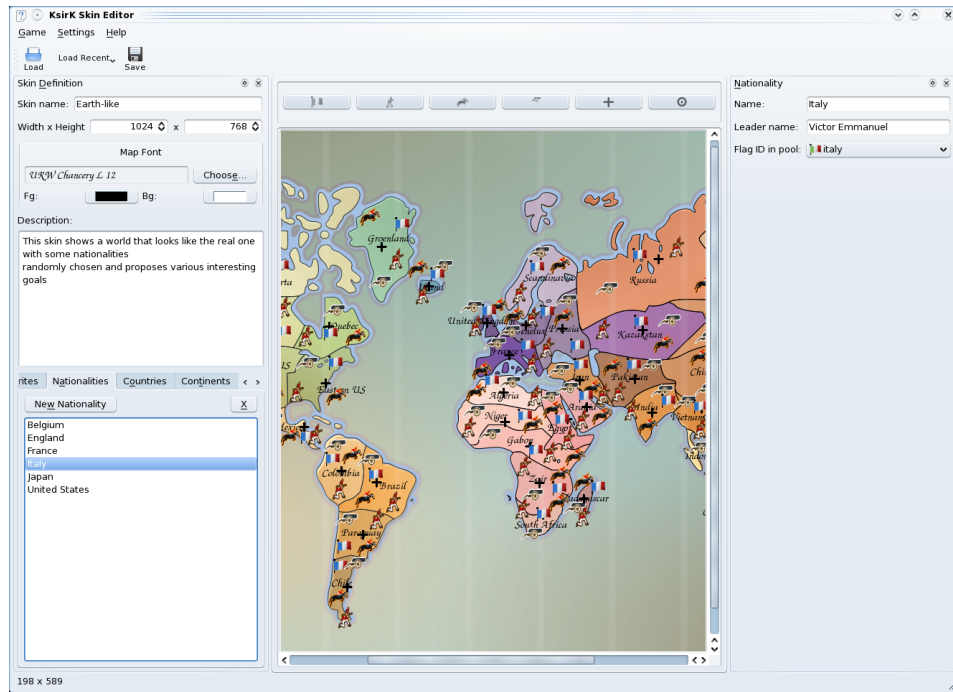
Dieser Ordner enthält drei Audio-Dateien:

- roll.wav wird bei Bewegung der Einheiten,
- cannon.wav wird beim Schusswechsel und
- crash.wav wird beim Schuss einer Kanone abgespielt

## 2.2 KsirK-Design-Editor verwenden

Nachdem die Grafiken und die .svg-Datei im richtigen Ordner erstellt wurden, müssen die Länder, Spieler, usw. erstellt und mit dem richtigen Element in der .svg-Datei verknüpft werden. Dies kann mit KsirK-Design-Editor geschehen. Zu Beachten ist, dass alle Teile dieses Programms durch Kurzinfos und Kontexthilfe automatisch beschrieben werden (Tastenkürzel: **Strg + F1**).

## Das Handbuch zu KsirK-Design-Editor



## Kapitel 3

# Befehle

### 3.1 Der Hauptbildschirm von KsirK-Design-Editor

#### 3.1.1 Die Knöpfe

##### **Laden Laden**

Das Programm lädt ein bestehendes Design.

##### **Speichern Speichern**

Speichert das in Bearbeitung befindliche Design.



## Kapitel 4

# Entwicklerhandbuch zu KsirK-Design-Editor

Die Dokumentation für die API (Programmierschnittstelle) ist auf <http://api.kde.org/> verfügbar.

## Kapitel 5

# Fragen und Antworten

Dieses Dokument wurde seit der Installation möglicherweise bearbeitet. Etwaige neuere Versionen dieser Dokumentation finden Sie unter <http://docs.kde.org/>.

## Kapitel 6

# Danksagungen und Lizenz

KsirK-Design-Editor

Programm © 2009 Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Dokumentation © 2009 Gael de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Übersetzung: Johannes Obermayr [johannesobermayr@gmx.de](mailto:johannesobermayr@gmx.de)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.