

Manuel de KsirK

Gael Kleag de Chalendar
Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel de KsirK

Table des matières

1	Introduction	6
2	Utilisation de KsirK	7
2.1	Jouer à KsirK	7
2.1.1	Démarrer une partie	7
2.1.2	Distribution	11
2.1.3	Combat	12
2.1.4	Conséquence de la bataille	14
2.1.5	Fin du tour	15
2.1.6	Envoi de messages aux autres joueurs	15
3	Référence de commande	17
3.1	La fenêtre principale de KsirK	17
3.1.1	Les boutons	17
4	Guide des développeurs de KsirK	18
5	Création de nouveaux thèmes	19
6	Foire aux questions	20
7	Remerciements et licence	21
A	Installation	22
A.1	Comment obtenir KsirK	22
A.2	Compilation et Installation	22
A.3	Configuration	22

Liste des tableaux

2.1 Bonus gagnés par continents 15

Résumé

KsirK est la version informatique d'un jeu de stratégie bien connu. Une version commerciale et d'autres versions libres existent mais moi (Gaël de Chalendar) a créé initialement ce jeu comme un exercice d'apprentissage de C++ et, donc, développé à ce point (se référer au README pour plus de détails).

Dans cette version, KsirK est un jeu en réseau multi-joueurs avec une IA (se référer au fichier TODO pour plus de détails).

Cette documentation donne les informations nécessaires dont vous avez besoin pour démarrer une partie. Veuillez lire les astuces et les messages de la barre d'état pour compléter ces informations. Un chapitre explique comment créer de nouveaux thèmes pour KsirK.

Le but de ce jeu est simplement de conquérir le monde... En attaquant ses voisins avec vos armées. Paisible, n'est-ce pas :-)

Chapitre 1

Introduction

KsirK est la version informatique d'un jeu de stratégie bien connu. Une version commerciale et d'autres versions libres existent mais moi (Gaël de Chalendar) a créé initialement ce jeu comme un exercice d'apprentissage de C++ et, donc, développé à ce point (se référer au README pour plus de détails).



Dans cette version, KsirK est un jeu en réseau multi-joueurs avec une IA (se référer au fichier TODO pour plus de détails).

Cette documentation donne les informations nécessaires dont vous avez besoin pour démarrer une partie. Veuillez lire les astuces et les messages de la barre d'état pour compléter ces informations.

Le but de ce jeu est simplement de conquérir le monde... En attaquant ses voisins avec vos armées. Paisible, n'est-ce pas :-)

Chapitre 2

Utilisation de KsirK

2.1 Jouer à KsirK

Remarque préliminaire ; la carte peut être parcourue avec trois méthodes :

- Vous pouvez mettre le pointeur de souris près du bord de la fenêtre et la carte va bouger dans cette direction.
- Vous pouvez utiliser la molette de la souris : sans modifications, la carte va bouger verticalement, la touche **Alt** va bouger la carte horizontalement.
- Vous pouvez utiliser les flèches du clavier.

2.1.1 Démarrer une partie

Quand KsirK démarre, un menu principal s'affiche.



Nouveau jeu

Démarre une nouvelle partie

Rejoindre

Permet de rejoindre un jeu en réseau comme client

Charger

Utilise une partie précédemment enregistrée

Quitter

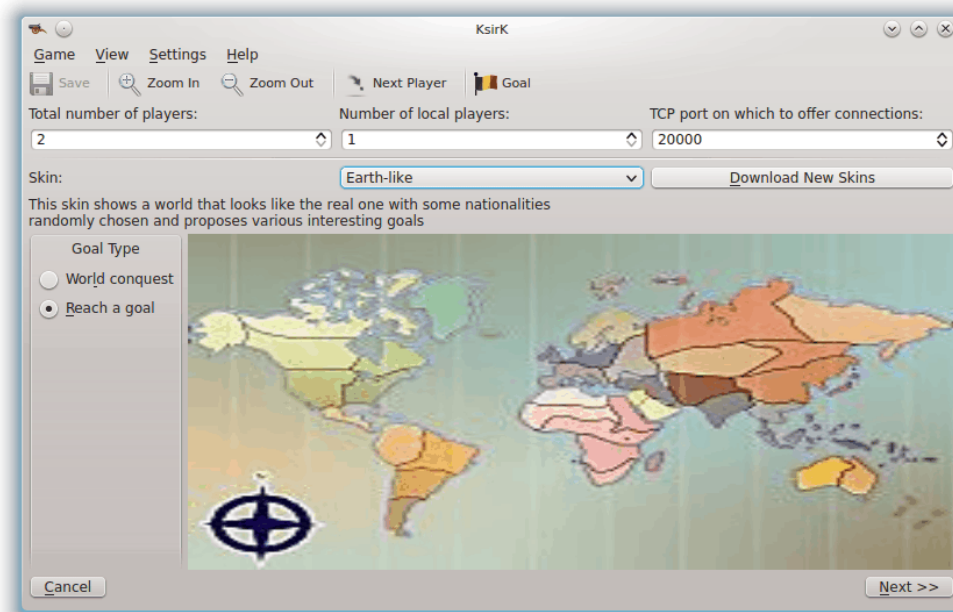
Peut-être que finalement vous ne voulez plus jouer ?

Le bouton **Nouveau jeu** va afficher une boîte de dialogue **Propriétés du nouveau jeu** où vous pourrez choisir le nombre de joueurs, le thème à utiliser, le type de jeu (conquérir l'objectif ou avoir un objectif spécial) et finalement si la partie doit être jouée en réseau ou en local.

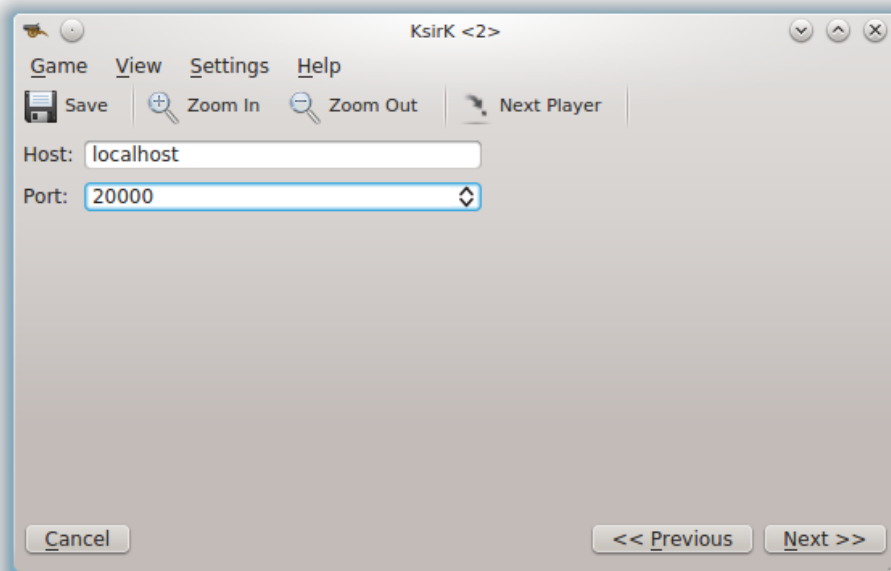


Pour démarrer une partie en réseau, cochez **Jeu en réseau** sur la droite sur la boîte fléchée du nombre de joueurs. Après avoir cliqué sur **Ok**, vous pourrez choisir la configuration réseau : le nombre de joueurs en réseau et le port TCP où les connexions seront attendues.

Manuel de KsirK



Ensuite, les joueurs en réseau peuvent se connecter en choisissant **Rejoindre** sur l'écran d'introduction et en indiquant leur IP ou le nom d'hôte de leur hôte et le numéro de port qu'ils viennent de configurer.

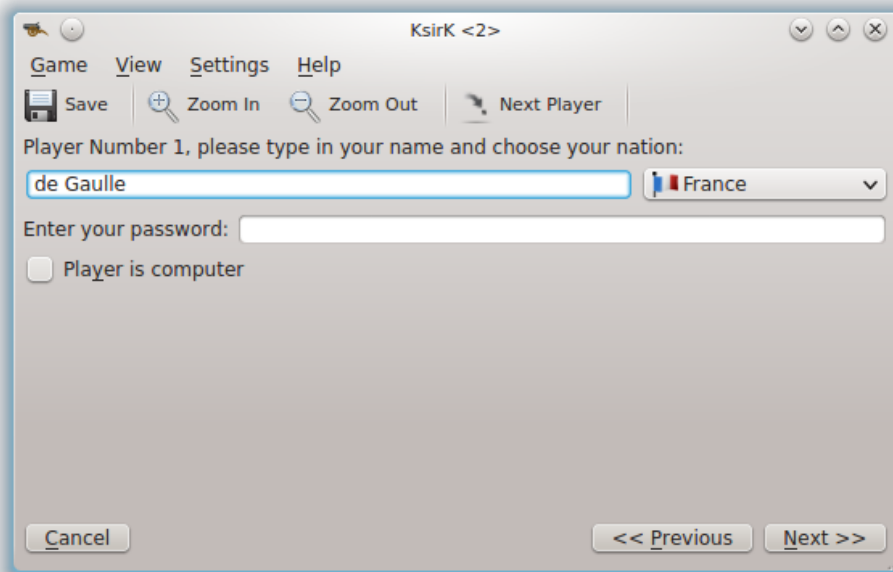


Chaque connexion est indiquée par un message en dessous dans la barre d'état.

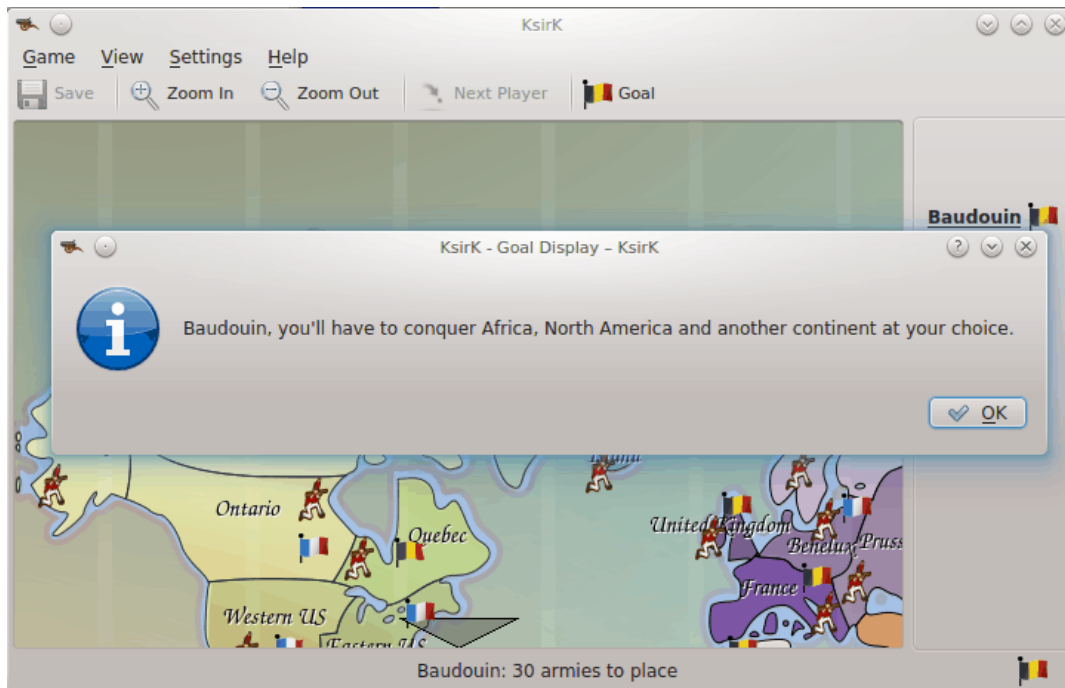
Players				Goal type: Reach a goal
	Name	Nationality	Computer	Network
1	Baudouin	Belgium	No	No
2	de Gaulle	France	No	Yes

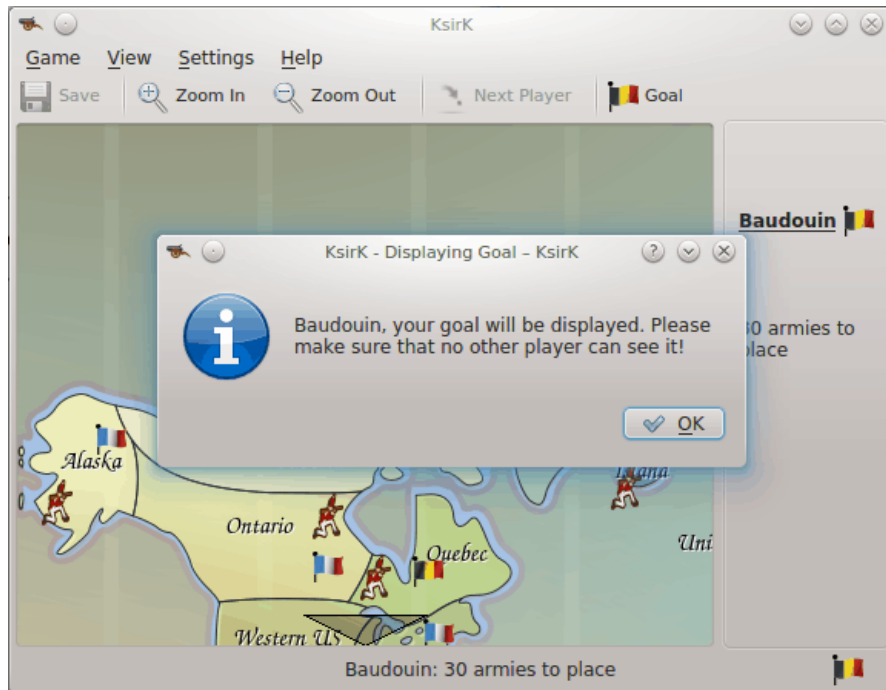
Manuel de KsirK

Supposons que vous laissez tous les paramètres par défaut et cliquez sur **Ok**. Vous devrez ensuite configurer deux joueurs, l'un après l'autre. Pour chacun d'eux, vous allez choisir un nom, une nationalité, et si vous le voulez, un mot de passe que personne ne pourra réutiliser pour ce joueur quand la partie enregistrée sera chargée. Enfin, vous allez spécifier si le joueur est dirigé par l'ordinateur ou par un joueur humain.



Ensuite, si vous choisissez de jouer avec un objectif, l'objectif de chaque joueur local est affiché, précédé par un avertissement que les autres joueurs regardant le même ordinateur peuvent discrètement fermer après que l'objectif a été lu.

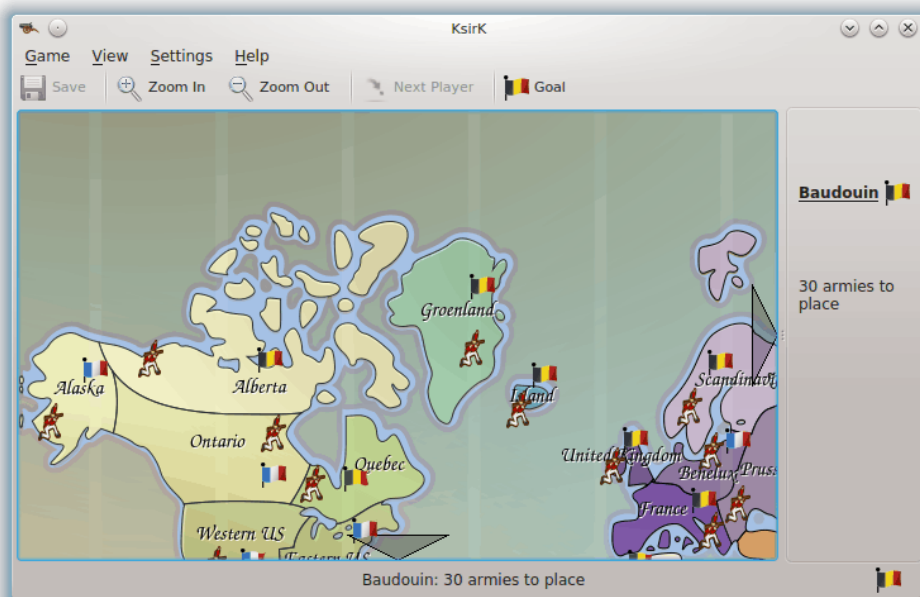




2.1.2 Distribution

Au démarrage de la partie, les pays sont distribués à tous les joueurs. Chaque pays contient au départ une armée (représentée par une unité d'infanterie). Chaque joueur a des armées à redistribuer à ces pays quand vient leur tour (indiqué par la présence de leur nom et leur drapeau dans la barre d'état). Remarquez que cinq armées sont représentées par un régiment de cavalerie et dix par un canon.

Pour placer une armée sur un de vos pays, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour supprimer une armée, cliquez avec le bouton droit. Remarquez, qu'en règle générale, vous ne pouvez pas supprimer plus d'armées que le nombre à placer.



Quand un joueur a distribué toutes ses armées, le joueur suivant est automatiquement sélectionné et réalise la même tâche. Quand tous les joueurs ont terminé la distribution de leurs armées, il y a deux possibilités qui peuvent être sélectionnées avec deux boutons affichés sur le panneau de droite :



Modifier

Un joueur veut modifier quelque uns de ses choix. Le premier joueur peut ensuite supprimer une armée qu'il vient juste de placer sur un pays avec le bouton droit de la souris, et la placer dans un autre pays avec le bouton gauche. Quand il a terminé, il donne le contrôle au joueur suivant avec le bouton **Ok**. Quand tous les joueurs ont terminé leur redistribution, les deux boutons sont encore une fois affichés.



Ok

La redistribution est terminée et la partie peut continuer.

2.1.3 Combat

Après la redistribution, un tour démarre. Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur a le choix de :



Joueur suivant

Le tour du joueur courant se termine et c'est au tour du joueur suivant.



Attaque avec une, deux ou trois armées



Attaque auto

Pour attaquer, cliquez avec la souris sur le pays attaquant et glissez le sur le pays que vous attaquez. Un menu contextuel va vous être présenté affichant les entrées ci dessus.

Manuel de KsirK



Pour qu'un pays X attaque un pays Y avec x armées, deux conditions doivent être remplies :

- Les deux pays doivent être voisins ;
- Le pays X doit avoir au moins X+1 armées avant d'attaquer.

Si l'attaque est valable, une boîte de dialogue est affichée si nécessaire pour que le défenseur puisse choisir si il veut défendre avec une ou deux armées ou s'il laisse l'ordinateur décider.

Quand le choix de défense est effectué, la bataille commence et se termine. Le processus est décrit ci dessous.



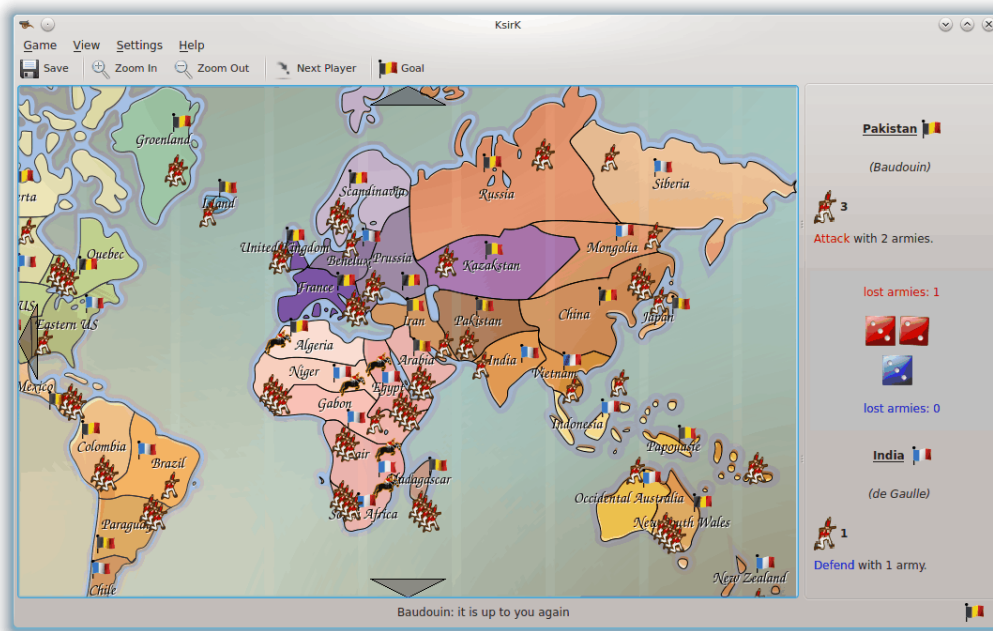
Déplacer les armées d'un pays à un autre

Ceci est la dernière action du tour d'un joueur. Cela lui donne la possibilité de déplacer des armées d'un de ces pays vers un pays voisin. Pour choisir deux pays, veuillez sélectionner

et déplacer de la même manière qu'une attaque. Quand les deux pays sont sélectionnés, un curseur est affiché avec laquelle vous pouvez choisir combien d'armées seront envoyées sur chaque pays.

2.1.4 Conséquence de la bataille

Pour chaque armée dans la bataille correspond un quota de pertes. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé sur le dé, qu'il soit attaquant ou défenseur, remporte le tour et celui qui a le chiffre le plus faible sur le dé perd des armées selon le chiffre affiché.



Si le nombre d'armées dans le pays attaqué atteint 0, le propriétaire de ce pays change pour le pays attaquant : son drapeau est ajouté et une de ses armées d'attaque est installé sur son nouveau pays. Le curseur « Déplacer les armées » est affiché comme pour les déplacements à la fin du tour.



2.1.5 Fin du tour

Pour terminer le tour courant, si vous ne voulez pas déplacer des armées, vous pouvez cliquer sur le bouton **Joueur suivant** sur la barre d'outils.

Quand tous le monde a joué, le tour prend fin. Des armées sont distribuées aux joueurs, en fonction des pays leur appartenant : 1 armée pour chaque groupe de trois pays, avec un minimum de 3. Il y a aussi un bonus pour les joueurs qui détiennent un continent complet, différent pour chaque continent. Les valeurs de ces bonus pour le thème par défaut sont :

Continent	Bonus
Amérique du Nord	5
Amérique du Sud	2
Europe	5
Afrique	3
Asie	7
Zone Pacifique	2

TABLE 2.1: Bonus gagnés par continents

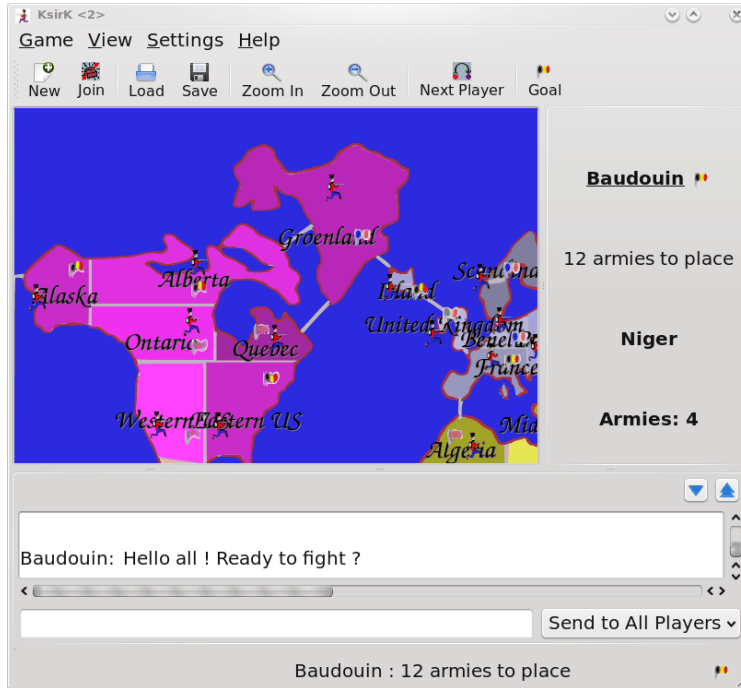
Quand un joueur a fini de distribuer ses armées, il clique sur le bouton **Ok** pour permettre au joueur suivant de distribuer à son tour ses armées. Comme pour la distribution initiale, quand tous les joueurs ont placé leurs armées, ils peuvent démarrer une nouveau cycle de distribution ou démarrer un nouveau tour.

2.1.6 Envoi de messages aux autres joueurs

Si vous jouez en mode local et voulez communiquer avec les autres joueurs, et bien, parlez (en supposant que vous n'avez pas de problèmes d'accessibilité)... Mais si vous jouez en mode ré-

Manuel de KsirK

seau, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue de discussion en bas de la fenêtre (elle peut être cachée ou affichée en utilisant les flèches). Saisissez simplement votre message et utilisez la touche **Entrée**.



Chapitre 3

Référence de commande

3.1 La fenêtre principale de KsirK

3.1.1 Les boutons

Quitter la partie **Quitter**

Permet de sortir du programme

Nouveau jeu **Nouveau jeu**

Démarre une nouvelle partie. Une boîte de dialogue apparaît vous demandant le nombre de joueurs. À l'étape suivante, chaque joueur doit saisir un nom.

Chapitre 4

Guide des développeurs de KsirK

Veillez consulter <http://api.kde.org/> pour la documentation de l'API. Elle est assez complète mais n'est actuellement pas très à jour. Les commentaires sont inexistant dans les fichiers d'implantations .cpp.

Remarquez que j'ai à l'origine développé ce jeu sous Windows® avec Borland C++ et WinG. Je l'ai porté sous Java™ avant de le convertir en C++ pour KDE. Au commencement, j'ai utilisé le français et un mixte de français et d'anglais pour nommer mes identifiants (noms de classe, méthodes, membres, etc.). J'ai aussi utilisé le français pour les commentaires. Quand j'ai décidé de distribuer ce jeu, j'ai tout converti en anglais... Mais je ne suis clairement pas un orateur natif anglais. Veuillez suggérer ou corriger et soumettre vos corrections aux commentaires de ce code ou à cette documentation.

Chapitre 5

Création de nouveaux thèmes

KsirK est fourni avec un éditeur de thèmes, appelé `ksirkskineditor`, qui vous permet de modifier toutes les données du thème, aussitôt que les fichiers graphiques (cartes, spirites, etc.) sont disponibles dans le fichier SVG. Veuillez lire le manuel de `ksirkskineditor` pour plus d'informations.

Chapitre 6

Foire aux questions

Ce document a peut-être été mis à jour depuis son installation sur votre ordinateur. Vous trouverez la dernière version sur <http://docs.kde.org/current/kdegames/>.

Chapitre 7

Remerciements et licence

KsirK

Copyright du programme 2002-2008 Gael de Chalendar kleag@free.fr

Contributeurs Robin Doer, Albert Astals Cid, Michal Golunski (traduction polonaise)

Copyright de la documentation 2002-2008 Gael de Chalendar kleag@free.fr

Traduction française par Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).

Annexe A

Installation

A.1 Comment obtenir KsirK

KsirK fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

KsirK se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

A.2 Compilation et Installation

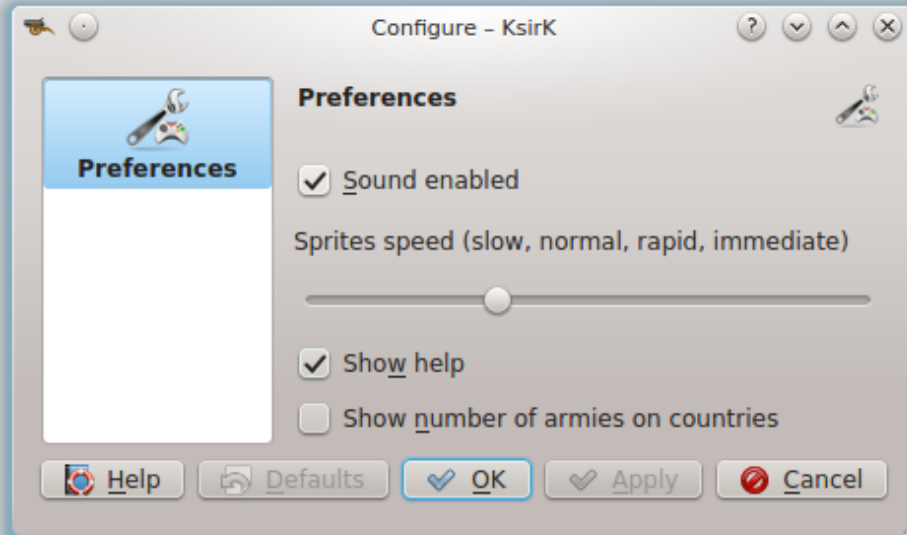
Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.

A.3 Configuration

L'entrée du menu de configuration ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de :

Manuel de KsirK



- Active ou désactive les sons :
- configure la vitesse des images animées (de lent à immédiat) :
- Active ou désactive les aides contextuelles affichées :
- Affiche ou cache le nombre d'armées de chaque pays. La capture d'écran suivante affiche un plan quand le nombre d'armées sont affichées.

