

Manual do KsirK

Gaël Kleag de Chalendar

Nemanja Hirs1

Tradução: Marcus Gama



Manual do KsirK

Índice

1	Introdução	6
2	Usando o KsirK	7
2.1	Jogando o KsirK	7
2.1.1	Iniciando um jogo	7
2.1.2	Distribuição	11
2.1.3	Combate	12
2.1.4	Resultado do combate	14
2.1.5	Fim da jogada	15
3	Referência de comandos	16
3.1	Janela principal do KsirK	16
3.1.1	Os botões	16
4	Guia de Programação do KsirK	17
5	Criar novos visuais	18
6	Perguntas e respostas	19
7	Créditos e licença	20
A	Instalação	21
A.1	Configuração	21

Lista de Tabelas

2.1 Bônus pelos continentes	15
---------------------------------------	----

Resumo

O KsirK é uma versão computadorizada de um jogo de estratégia bastante conhecido.

Capítulo 1

Introdução

O KsirK é uma versão computadorizada de um conhecido jogo de estratégia. Existe uma versão comercial, bem como outro clone em GPL, mas o autor criou este jogo como um exercício de aprendizagem de C++, sendo o responsável pelo seu desenvolvimento até agora (veja o arquivo README para mais detalhes).



Na versão atual, o KsirK é um jogo multi-jogador com suporte para rede, tendo uma IA básica. (veja o arquivo TODO para mais detalhes)

Esta documentação fornece apenas as informações básicas que você precisa para começar a jogar. Leia por favor as dicas e as mensagens da barra de estado para complementar essas informações.

O objetivo do jogo é simplesmente conquistar o Mundo... Para isso, é preciso atacar os seus vizinhos com os seus exércitos. Pacífico, não é ? :-)

Capítulo 2

Usando o KsirK

2.1 Jogando o KsirK

Nota preliminar : o mapa poderá ser deslocado através de três métodos:

- Você poderá colocar o seu cursor perto de uma borda da janela, para que o mapa se desloque nessa direção
- Você poderá usar a roda do seu mouse: sem modificadores, deslocar-se-á na vertical; se pressionar a tecla **Alt**, deslocar-se-á na horizontal
- Você poderá usar as teclas de cursores

2.1.1 Iniciando um jogo

Quando o KsirK é iniciado aparece um menu principal.



Novo jogo local

Inicia um novo jogo.

Novo jogo usando a rede TCP/IP

Inicia um novo jogo usando o [conjunto de protocolos da Internet](#).

Entrar em jogo em rede TCP/IP

Entrar em um jogo criado por outro usuário usando o [conjunto de protocolos da Internet](#).

Carregar...

Use isto para carregar um jogo salvo anteriormente.

Sair

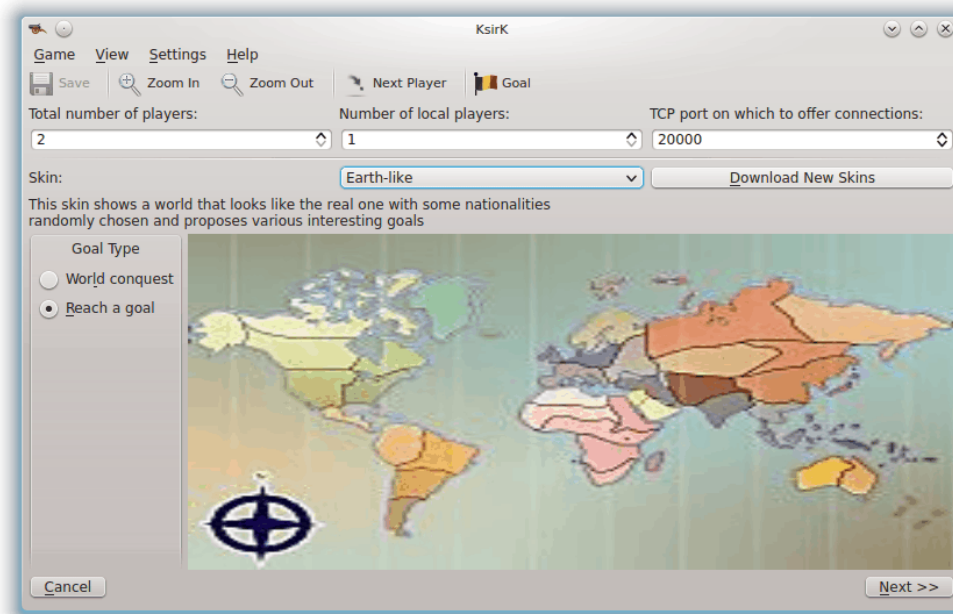
Talvez você finalmente não queira mais jogar?

Se você selecionar o **Novo jogo local**, aparecerá a janela de **Propriedades do novo jogo**, onde poderá escolher o número de jogadores, o tema a usar, o tipo de jogo (atingir o objetivo conquistado ou específico) e, finalmente, se este jogo será jogado em rede ou se será completamente local. Novos visuais para o jogo podem ser obtidos usando o botão **Baixar novos visuais...**

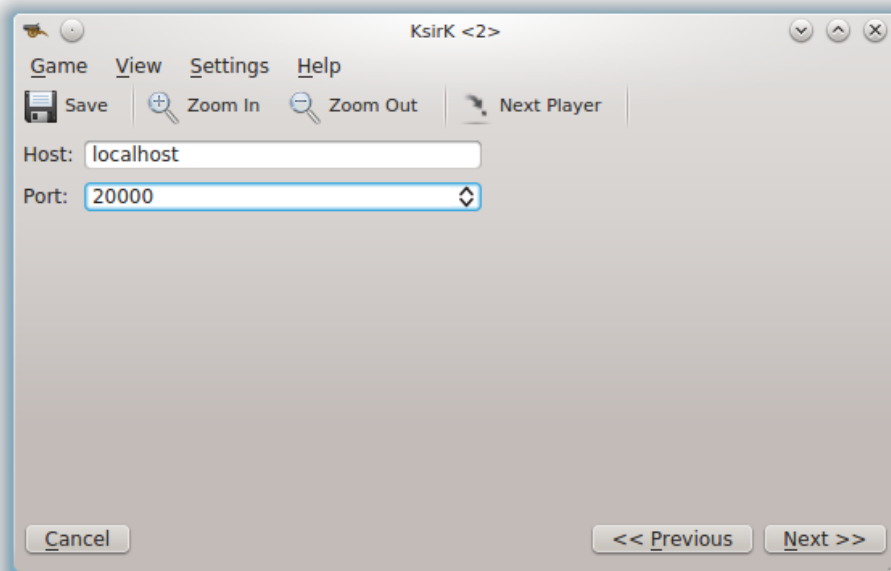


Para iniciar um jogo em rede por TCP/IP, escolha a opção **Novo jogo usando a rede TCP/IP** na tela de introdução. Depois de pressionar este botão, você poderá escolher as opções de rede: número de jogadores locais e a porta TCP onde esperar por conexões.

Manual do KsirK



Depois, os jogadores em rede poderão conectar-se, escolhendo a opção **Entrar em um jogo usando a rede TCP/IP** na janela inicial e indicando o IP ou o nome da máquina e número da porta que tiver definido.

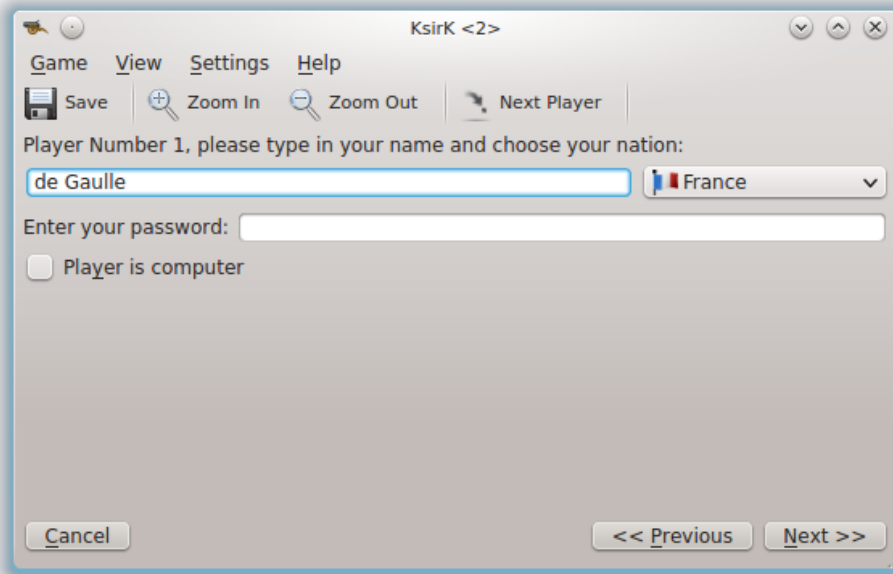


Cada conexão é indicada por uma nova linha da tabela **Jogadores**, abaixo da miniatura do mapa.

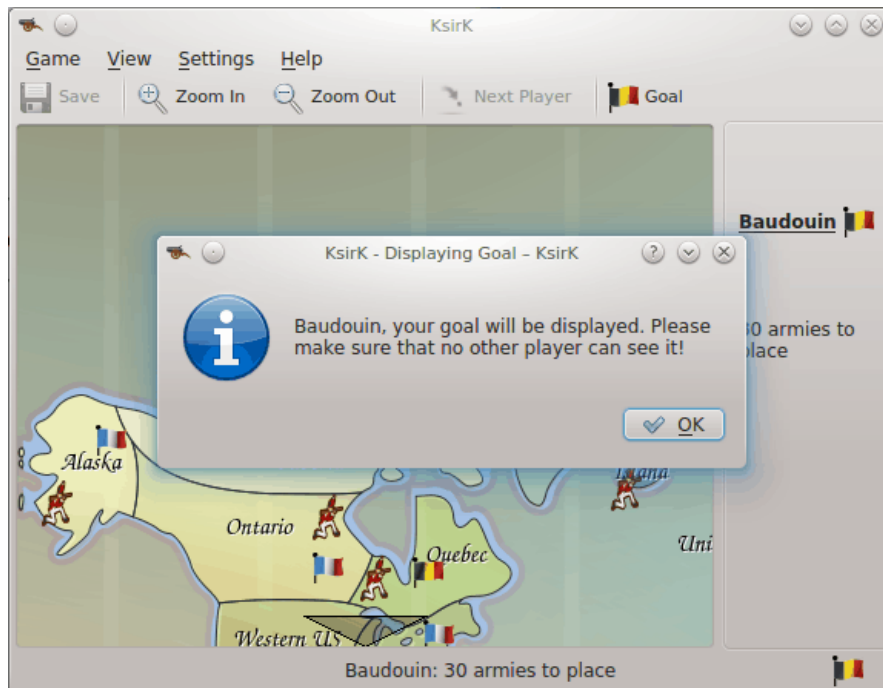
Players				Goal type: Reach a goal
	Name	Nationality	Computer	Network
1	Baudouin	Belgium	No	No
2	de Gaulle	France	No	Yes

Manual do KsirK

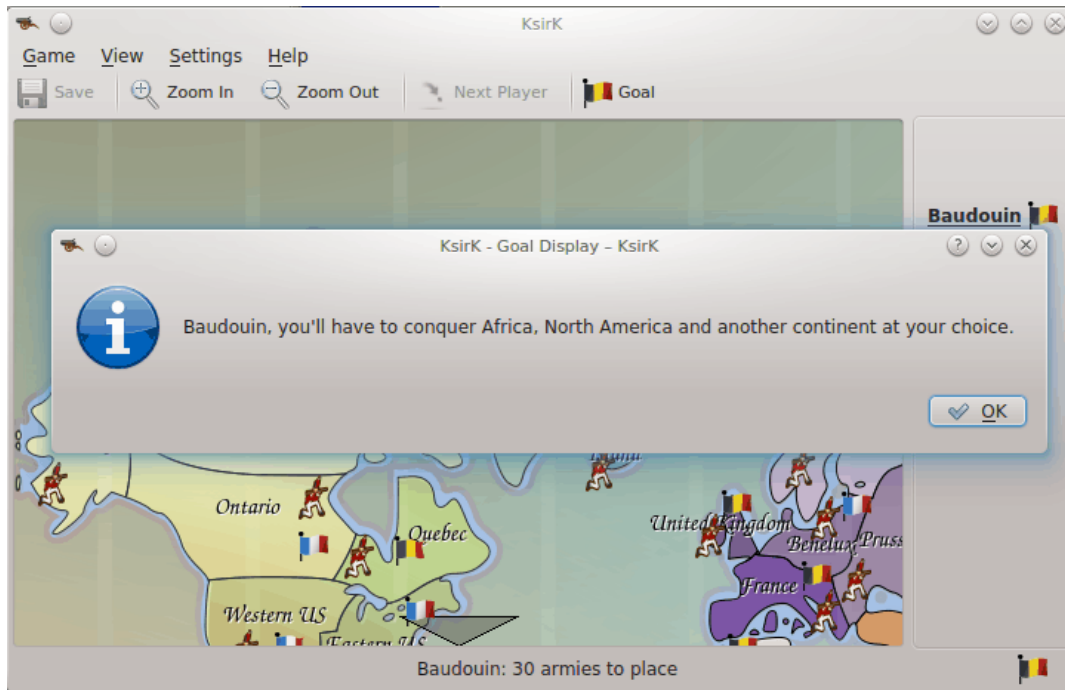
Vamos supor que você deseja manter a configuração atual e pressionar **Próximo**. Você irá então configurar dois jogadores, um após o outro. Para cada um, irá escolher o seu nome, a sua nacionalidade e, se preferir, definir uma senha para que mais ninguém possa reutilizar este jogador ao carregar este jogo. Por último, você poderá definir aqui se este jogador é o computador ou uma pessoa.



Depois, após pressionar **Iniciar**, se optar jogar por objetivos, aparecerá o objetivo de cada jogador local seguido de um aviso para os jogadores adversários que possam ver a mensagem no mesmo computador.



Manual do KsirK

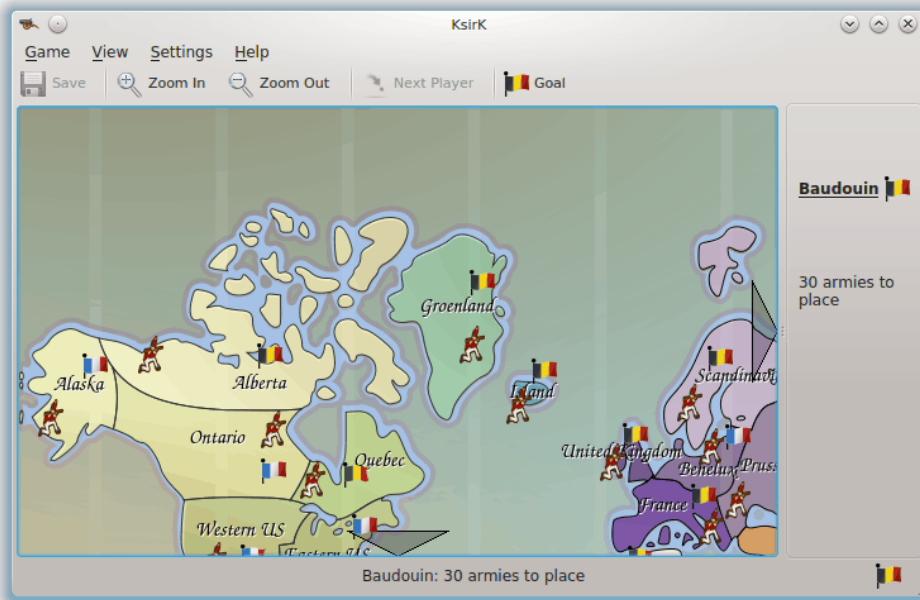


2.1.2 Distribuição

No início do jogo, os países são distribuídos por todos os jogadores. Cada país contém um exército (representado por um soldado de infantaria) neste momento. Cada jogador ainda possui alguns exércitos para distribuir nos seus países, quando chegar a sua vez (indicado pela presença do seu nome e bandeira na barra de estado). Repare que cinco exércitos são representados por um soldado de cavalaria e 10 por um canhão.

Para colocar um exército num dos seus países, clique nele com o botão esquerdo do mouse. Para remover um exército, clique com o botão direito do mouse. Repare, como regra geral, que nunca será capaz de remover mais exércitos do que os que lá estiverem postos.

Manual do KsirK



Quando um jogador já tiver distribuído todos os seus exércitos, o jogador seguinte fica automaticamente selecionado para fazer a mesma coisa. Quando todos os jogadores tiverem terminado de distribuir os seus exércitos, existem duas possibilidades que poderão ser escolhidas com dois botões no painel direito:



Reciclar

Um jogador poderá querer alterar alguma das suas escolhas. O primeiro jogador poderá então remover um exército que tenha colocado num país com o botão direito do mouse e colocá-lo noutra com o botão esquerdo do mouse. Quando terminar, passa o controle ao jogador seguinte com o botão **Válido**. Quando todos tiverem terminado, aparecem os dois botões novamente.



Pronto

A redistribuição está terminada e o jogo pode prosseguir.

2.1.3 Combate

Depois da distribuição inicia uma jogada. Cada jogador joga na sua vez. Aí, terá a opção de:



Próximo Jogador

A vez do jogador atual termina e passa a ser a vez para o jogador seguinte.



Atacar com um, dois ou três exércitos



Ataque automático

Para atacar, arraste com o mouse do país atacante até o país atacado. Você verá então um menu de contexto mostrando as opções acima.

Manual do KsirK



Para que um país X ataque um país Y com x exércitos, duas condições devem ser satisfatórias:

- os dois países deverão ser vizinhos;
- o país X deverá ter pelo menos $(Z + 1)$ exércitos antes do ataque.

Se o ataque for válido, aparece uma janela - caso seja necessária - para o adversário saber se quer defender-se com um ou dois exércitos ou se deixa o computador decidir.

Depois da defesa terminar, o combate irá acontecer e ser resolvido. Isto será descrito abaixo.



Mover os exércitos de um país para outro

Manual do KsirK

Esta é a última ação da rodada de um jogador. Fornece a possibilidade de mover alguns exércitos de um dos seus países para outro vizinho deste. Para escolher os dois países, arraste e solte, como faria num ataque. Quando tiver escolhido ambos os países, o grupo de botões para "Mover os exércitos" irá aparecer uma barra onde poderá escolher o número de exércitos em cada país.

2.1.4 Resultado do combate

Para cada exército na batalha, existe um lançamento de dados correspondente. O jogador que obtiver um número maior nos dados, quer no ataque quer na defesa, ganha do outro, ganhando (ou, no caso inverso, perdendo) exércitos de acordo com o número dos dados lançados.



Se o número de exércitos da defesa ficar igual a 0, a propriedade desse país muda para o atacante: é colocada a sua bandeira e instala-se um dos seus exércitos atacantes no seu novo país. Os botões para "Mover os exércitos" ficam disponíveis na barra de ferramentas, de modo a permitir ao atacante mover outros exércitos do país de origem para o país adquirido.

Manual do KsirK



2.1.5 Fim da jogada

Para terminar a sua jogada atual, se você não deseja mover exércitos, poderá clicar o botão de **Próximo Jogador** da barra de ferramentas.

Quando todos tiverem jogado, terminou a jogada. São distribuídos alguns exércitos pelos jogadores, em função dos países que possuem: 1 por cada grupo de três países, com um mínimo de 3. Existe também um bônus para os jogadores que possuam um continente inteiro, que é diferente para cada um. Este bônus é igual a (no visual padrão):

Continente	Bônus
América do Norte	5
América do Sul	2
Europa	5
África	3
Ásia	7
Área do Pacífico	2

Tabela 2.1: Bônus pelos continentes

Quando um jogador terminar a distribuição dos seus exércitos, ele pode clicar no botão **Válido**, de modo a permitir ao jogador seguinte a distribuição dos seus exércitos de bônus. Como na distribuição inicial, quando todos tiverem terminado, poderão iniciar um novo ciclo de redistribuição ou uma nova jogada...

Capítulo 3

Referência de comandos

3.1 Janela principal do KsirK

3.1.1 Os botões



Sair

Faz com que o programa saia.



Novo Jogo

Inicia um jogo novo. Faz com que apareça uma janela perguntando o número de jogadores. Depois disso, cada jogador terá que preencher o seu nome noutra janela.

Capítulo 4

Guia de Programação do KsirK

Por favor, veja a documentação da API em <https://api.kde.org/> . Está bastante completa, mas está atualmente um pouco desatualizada. Praticamente não existem comentários nos arquivos de implementação em .cpp.

O autor desenvolveu originalmente este jogo no Windows[®], com o Borland C++ e WinG. Foi convertido para Java[™] antes de o converter para C++ e KDE. No início, foi usado o Francês ou uma mistura de Francês e Inglês para nomear os identificadores (nomes de classes, métodos, membros, etc.). Foi também usado o Francês nos comentários. Quando optou por distribuir este jogo, foi tudo convertido para Inglês... contudo, o autor não fala Inglês nativamente: sugira quaisquer alterações ou envie-as, seja para os comentários ou para esta documentação

Capítulo 5

Criar novos visuais

O KsirK vem com um editor de visuais, chamado **ksirskineditor**, que lhe permite editar todos os dados do visual, assim como a parte gráfica (imagens, mapa, etc.), que estão disponíveis em um arquivo SVG. Veja o manual do Editor de Skin KsirK para mais detalhes.

Capítulo 6

Perguntas e respostas

Este documento pode ter sido atualizado depois da sua instalação. Você pode encontrar a última versão em <http://docs.kde.org/>.

Capítulo 7

Créditos e licença

KsirK

Direitos autorais do programa 2002-2012 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Direitos autorais do programa 2013 Nemanja Hirsl nemhirsl@gmail.com

Contribuidores: Robin Doer, Albert Astals, Michal Golunski (Polish translation).

Direitos autorais da documentação 2002-2008 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

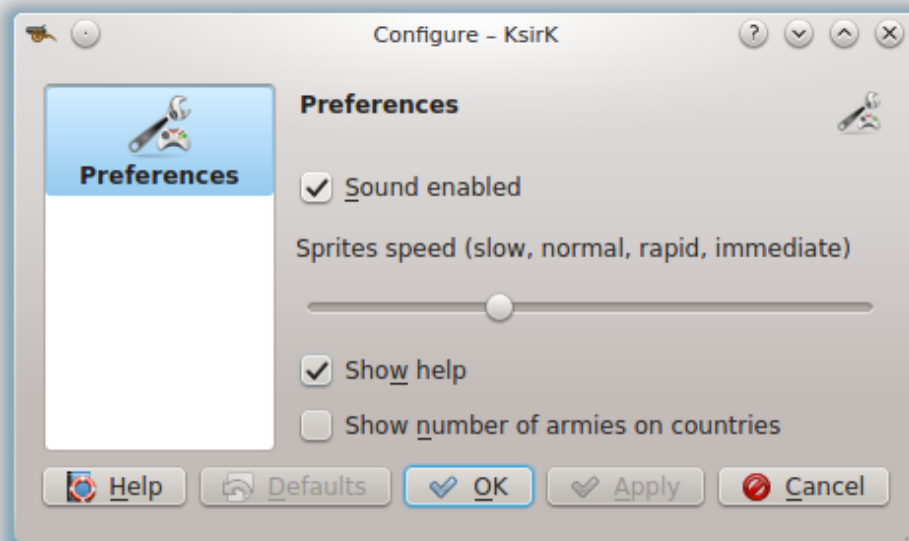
Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).

Apêndice A

Instalação

A.1 Configuração

O item de menu **Configurações** → **Configurar KsirK...** abre uma caixa de diálogo que permite:



- ativar ou desativar os sons ;
- definir a velocidade das imagens (de lento para imediato) ;
- ativar ou desativar as ajudas de contexto que aparecem nos menus ;
- mostrar ou ocultar o número de exércitos em cada país. A imagem seguinte apresenta o mapa, quando for apresentado o número de exércitos.

Manual do KsirK

