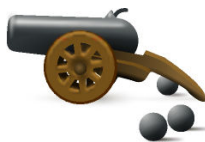


Handbok KsirK

Gaël Kleag de Chalendar

Nemanja Hirsl

Översättare: Stefan Asserhäll



Innehåll

1	Inledning	6
2	Använda KsirK	7
2.1	Spela KsirK	7
2.1.1	Att starta ett spel	7
2.1.2	Fördelning	11
2.1.3	Strid	12
2.1.4	Stridens upplösning	13
2.1.5	Turens slut	14
3	Kommandoreferens	16
3.1	Huvudfönstret i KsirK	16
3.1.1	Knapparna	16
4	Utvecklingsguide för KsirK	17
5	Skapa nya skal	18
6	Vanliga frågor	19
7	Tack till och licens	20
A	Installation	21
A.1	Inställning	21

Tabeller

2.1 Bonus på grund av kontinenter	15
---	----

Sammanfattning

KsirK är en datorversion av ett välkänt strategispel.

Kapitel 1

Inledning

KsirK är en datorversion av ett välkänt strategispel. Det finns kommersiella och andra versioner med fri programvara, men jag (Gaël de Chalendar) skapade ursprungligen spelet som en övning för att lära mig C++, och utvecklade det till nuvarande status (se README för detaljinformation).



I sin nuvarande version är KsirK ett nätverksspel för flera spelare med en Artificiell Intelligens. (Se TODO för detaljinformation).

Dokumentationen ger bara den huvudsakliga informationen du behöver för att börja spela. Läs verktygstipsen och statusradens meddelanden för att komplettera informationen här.

Spelets mål är helt enkelt att erövra världen ... Det görs genom att anfälla grannländer med arméer. Fredligt, inte sant?

Kapitel 2

Använda KsirK

2.1 Spela KsirK

Preliminär anmärkning: kartan kan panoreras med tre metoder:

- Du kan placera muspekaren nära kanten av ett fönster så panoreras kartan i den riktningen
- Du kan använda mushjulet: utan väljartangent panorerar det vertikalt, när **Alt**-tangenten hålls nere panorerar det horisontellt
- Du kan använda tangentbordets piltangenter

2.1.1 Att starta ett spel

När KsirK startas, presenteras en huvudmeny.



Nytt lokalt spel

Startar ett nytt spel.

Nytt vanligt TCP/IP nätverksspel

Starta ett nytt spel genom att använda [TCP/IP](#).

Gå med i vanligt TCP/IP nätverksspel

Gå till spelet skapat av en annan användare genom att använda [TCP/IP](#).

Läs in...

Använd det här för att läsa in ett tidigare sparat spel.

Avsluta

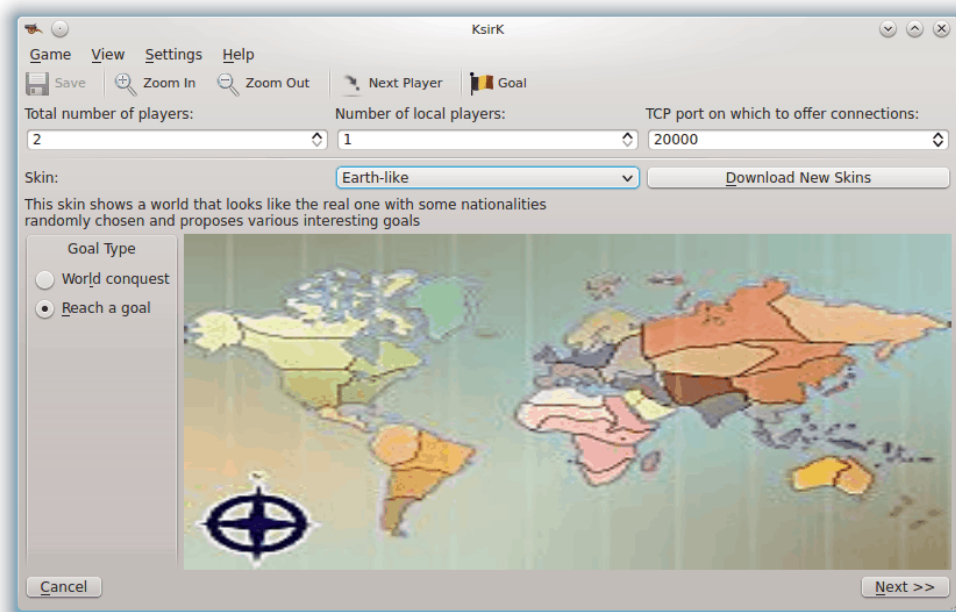
Kanske du till sist inte vill spela mer?

Om du klickar på **Nytt lokalt spel**, visas dialogrutan **Nytt spel** där du kan välja antal spelare, skalet (eller temat) att använda, speltypen (erövra målet eller ha ett specifikt mål), och slutligen om spelet kommer att spelas med nätspelare eller om det är helt lokalt. Nya skal kan laddas ner med knappen **Ladda ner nya skal....**

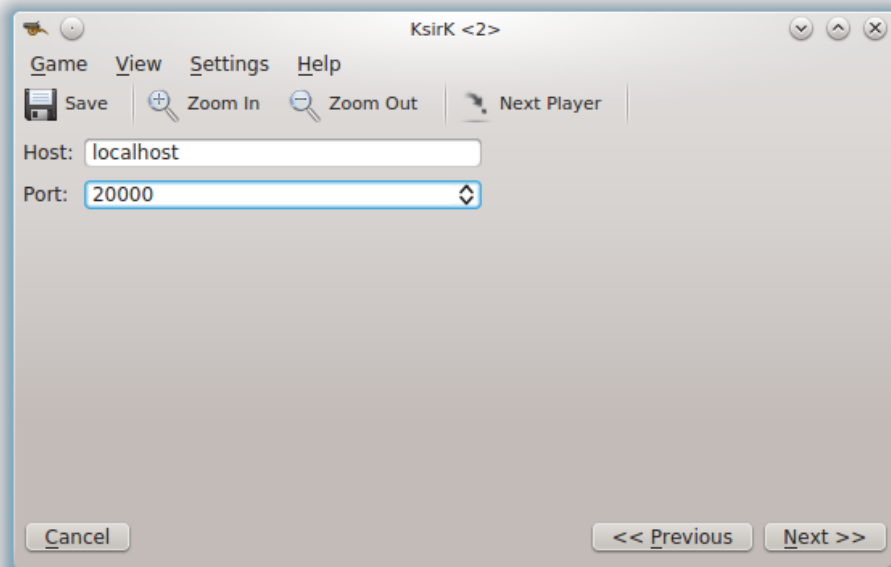


Markera kryssrutan **Nytt vanligt TCP/IP nätverksspel** på inledningsskärmen. Efter att ha klickat på knappen, kommer du att kunna välja nätverksparametrar: antal lokala spelare och TCP-port att använda för att vänta på anslutningar.

Handbok KsirK



Därefter kommer nätverksspelare att kunna ansluta genom att välja **Nytt vanligt TCP/IP nätverksspel** på inledningsskärmen och ange värddatorns IP-adress eller värddatornamn och portnummer du just ställde in.

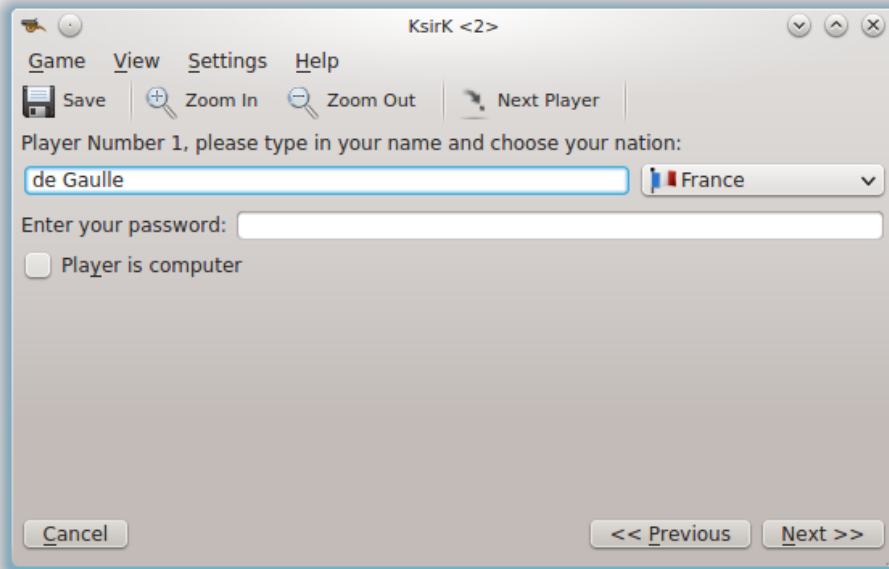


Varje anslutning indikeras av en ny rad i tabellen **Spelare** under miniatyrbilden av kartan.

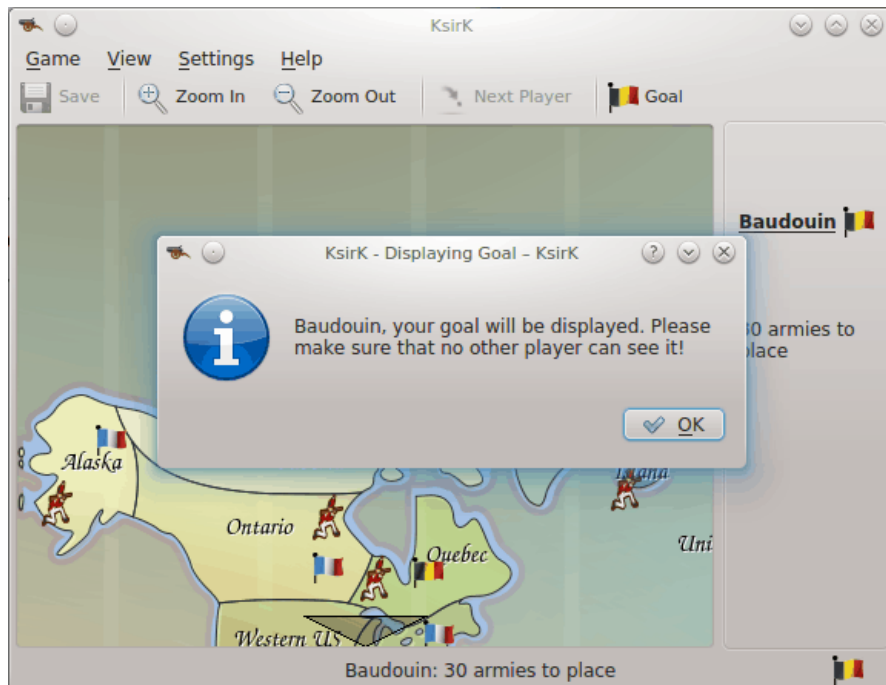
Players				Goal type: Reach a goal
	Name	Nationality	Computer	Network
1	Baudouin	Belgium	No	No
2	de Gaulle	France	No	Yes

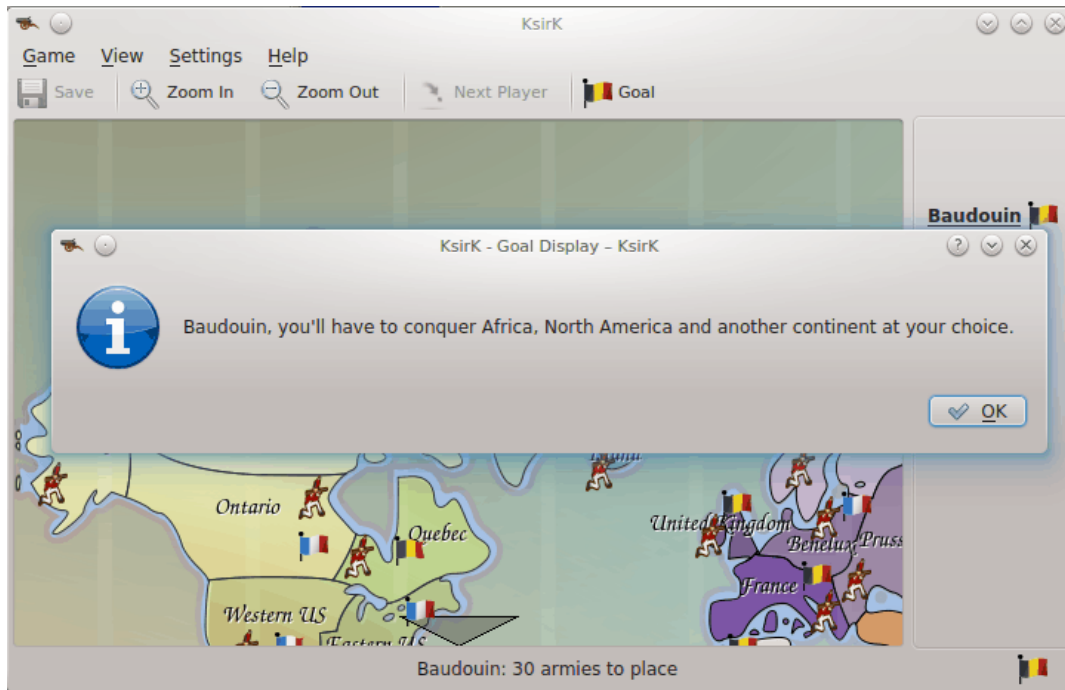
Handbok KsirK

Låt oss anta att du behåller förvalda inställningar, och klickar på **Nästa**. Då ställer du in två spelare, en i taget. För var och en väljer du namn, nationalitet, och om du vill kan du ställa in ett lösenord så att ingen annan än du kan återanvända spelaren när det sparade spelet laddas igen. Till sist anger du här om spelaren är datorn eller en människa.



Efter att ha klickat på **Starta**, och därefter väljer att spela med ett mål, visas målet för varje lokal spelare, föregånget av en varning så att andra spelare som tittar på samma dator kan diskret titta bort medan målet visas.

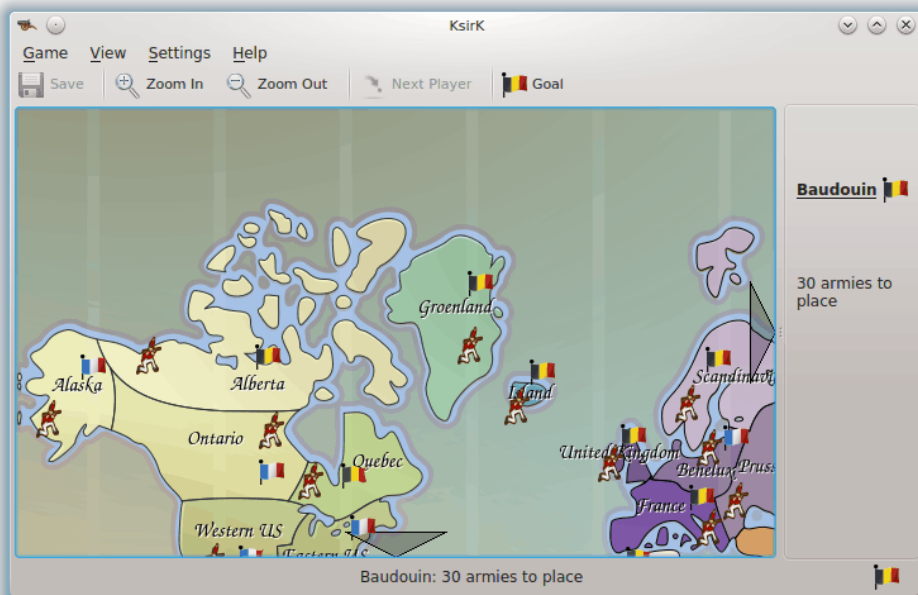




2.1.2 Fördelning

När spelet börjar fördelas länder till alla spelare. Varje land innehåller från början en armé (representerad av en infanterist). Varje spelare har ett antal arméer att fördela mellan sina länder när det är deras tur (vilket anges av att deras namn och flagga visas i statusraden). Observera att fem arméer representeras av en kavallerist och tio av en kanon.

Klicka på ett av dina länder med vänster musknapp för att placera en armé i det. Klicka med höger musknapp för att ta bort en armé. Observera, som en allmän regel, kommer du aldrig att kunna ta bort fler arméer än du redan har placerat ut.



När en spelare har fördelat alla sina arméer, får nästa spelare automatiskt fortsätta att göra samma sak. När alla spelare är klara med att fördela sina arméer, finns två möjligheter som kan väljas med två knappar som visas i rutan till höger:



Återanvänd

En spelare vill ändra några av sina val. Den första spelaren kan då ta bort en armé som just placerades i ett land med höger musknapp, och placera den i ett annat med vänster musknapp. När spelaren är klar, överlämnar han kontrollen till nästa spelare med knappen **Validera**. När alla spelare är klara med sin omfördelning, visas de två knapparna igen.



Klar

Omfördelningen är slut och spelet kan fortsätta.

2.1.3 Strid

Efter omfördelningen startar en omgång. Varje spelare spelar när det är hans tur. Han har då möjlighet att välja:



Nästa spelare

Den nuvarande spelarens tur avslutas, och det är nästa spelares tur.



Anfall med en, två eller tre arméer



Automatiskt anfall

Dra med musen från det anfallande landet och släpp på det anfallna, för att göra ett anfall. Då visas en sammanhangsberoende meny med ovanstående alternativ.



För att landet X ska kunna anfalla landet Y med x arméer, måste två villkor vara uppfyllda:

- de två länderna måste vara grannar,
- land X måste ha minst $x+1$ arméer innan anfallet.

Handbok KsirK

Om anfallet är riktigt, visas en dialogruta om det är nödvändigt för försvararen att välja om han vill försvara med en eller två arméer, eller vill låta datorn bestämma.

När försvararens val är gjort, sker striden till den är genomförd. Det beskrivs nedan.



Flytta arméer från ett land till ett annat

Detta är den sista åtgärden under en spelares tur. Den ger möjlighet att flytta vissa arméer från ett land till ett annat, som är grannland till det första. För att välja länderna, drag och släpp precis som vid ett anfall. När båda länder har valts, visas ett skjutreglage där man kan välja hur många arméer ska finnas i land efteråt.

2.1.4 Stridens upplösning

För varje armé inblandad i striden kastas en motsvarande tärning. Spelaren som slår högst nummer på tärningen, vare sig han anfaller eller försvarar, vinner och den som slår ett lägre nummer på tärningen förlorar arméer enligt antal kastade tärningar.

Handbok KsirK



Om antalet arméer i försvararens land når 0, byter landet ägare till angriparen: Hans flagga hissas, och en av hans anfallande arméer installeras i det nya landet. Skjutreglaget för att flytta arméer visas liksom vid förflyttningarna i slutet på omgången.



2.1.5 Turens slut

För att avsluta din nuvarande tur, om du inte vill flytta arméer, kan du klicka på knappen **Nästa spelare** i verktygsraden.

När alla har spelat, är omgången slut. Vissa arméer fördelas till spelarna, i förhållande till antal

länder de äger; 1 för varje grupp med tre länder, med minimalt tre. En bonus lämnas också för spelare som äger en hel kontinent, olika för var och en. För standardskalet är denna bonus:

Kontinent	Bonus
Nordamerika	5
Sydamerika	2
Europa	5
Afrika	3
Asien	7
Stilla havsområdet	2

Tabell 2.1: Bonus på grund av kontinenter

När en spelare är klar med att fördela sina arméer, klickar han på knappen **Validera** för att låta nästa spelare fördela sina bonusarméer. Liksom vid den ursprungliga fördelningen, när alla spelare har placerat sina arméer kan de påbörja en ny omfördelningscykel eller börja en ny omgång ...

Kapitel 3

Kommandoreferens

3.1 Huvudfönstret i KsirK

3.1.1 Knapparna



Avsluta

Gör att programmet avslutas.



Nytt spel

Startar ett nytt spel. Det gör att en dialogruta som frågar efter antal spelare visas. Därefter blir varje spelare tillfrågad om sitt namn med en annan dialogruta.

Kapitel 4

Utvecklingsguide för KsirK

Titta på <https://api.kde.org/> för att se programmeringsgränssnittets dokumentation. Den var ganska fullständig, men är för närvarande lite föråldrad. Det finns inga kommentarer i .cpp-implementeringsfilerna.

Observera att spelet utvecklades ursprungligen under Windows® med Borland C++ och WinG. Jag överförde det till Java™ innan det konverterades tillbaka till C++ och KDE. Från början använde jag franska eller en blandning av franska och engelska för att namnge identifierare (klassnamn, metoder, medlemmar, etc.). Jag använde också franska för kommentarerna. När jag bestämde mig för att distribuera spelet, bestämde jag mig också för att översätta allt till engelska ... men det är uppenbart att engelska inte är mitt modersmål: föreslå eller utför gärna in förbättringar av kommentarerna i koden eller av den här dokumentationen.

Kapitel 5

Skapa nya skal

KsirK levereras med en skaleditor, kallad **ksirkskineditor**, som gör det möjligt att redigera all skaldata, så fort grafiken (karta, figurer, etc.) är tillgängliga i en SVG-fil. Se handboken för KsirK skaleditor för ytterligare detaljinformation.

Kapitel 6

Vanliga frågor

Dokumentet kan ha uppdaterats efter din installation gjordes. Du hittar den senaste versionen på <http://docs.kde.org/> .

Kapitel 7

Tack till och licens

KsirK

Program copyright 2002-2012 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Program copyright 2013 Nemanja Hirsl nemhirsl@gmail.com

Bidragsgivare: Robin Doer, Albert Astals, Michal Golunski (översättning till Polska).

Dokumentation copyright 2002-2008 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Översättning Stefan Asserhäll stefan.asserhall@bredband.net

Den här dokumentationen licensieras under villkoren i [GNU Free Documentation License](#).

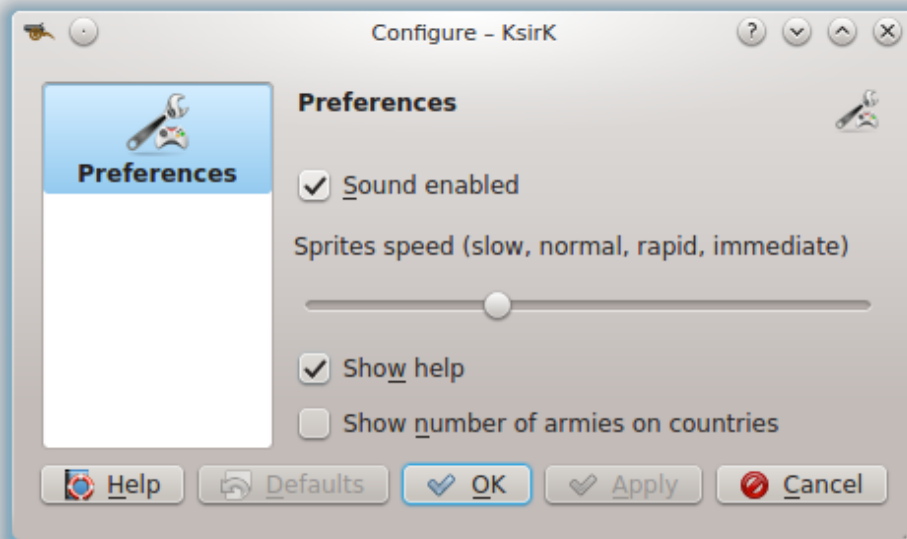
Det här programmet licensieras under villkoren i [GNU General Public License](#).

Bilaga A

Installation

A.1 Inställning

Menyalternativet **Inställningar** → **Anpassa KsirK...** visar en dialogruta som låter dig:



- aktivera eller inaktivera ljud,
- ställa in figurernas hastighet (från långsamt till omedelbart),
- aktivera eller inaktivera sammanhangsberoende hjälp som visas i meddelanderutor,
- visa eller dölja antal arméer i varje land. Följande skärmbild visar kartan när antal arméer visas.

Handbok KsirK

