

Manual de KsirK

Gaël Kleag de Chalendar

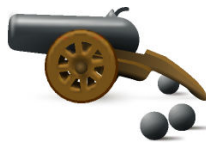
Nemanja Hirsl

Traductor: Rocío Gallego

Traductor: Santiago Fernández Sancho

Traductora: Kira J. Fernández

Corrección de la traducción: Eloy Cuadra



Manual de KsirK

Índice general

1. Introducción	6
2. Uso de KsirK	7
2.1. Jugar a KsirK	7
2.1.1. Inicio de una partida	7
2.1.2. Distribución	11
2.1.3. Luchar	12
2.1.4. Resultado de la lucha	14
2.1.5. Fin del turno	15
3. Referencia de órdenes	16
3.1. Ventana principal de KsirK	16
3.1.1. Los botones	16
4. Guía para el desarrollador de KsirK	17
5. Crear pieles nuevas	18
6. Preguntas y respuestas	19
7. Créditos y licencia	20
A. Instalación	21
A.1. Configuración	21

Índice de cuadros

2.1. Bonificaciones debidas a los continentes	15
---	----

Resumen

KsirK es una versión digital de un juego de estrategia muy conocido.

Capítulo 1

Introducción

KsirK es una versión digital de un conocido juego de estrategia. Existen versiones comerciales y de software libre, pero yo (Gaël de Chalendar) creé este juego como un ejercicio de aprendizaje de C++ y por eso lo he desarrollado hasta este punto (consulta el archivo README para más detalles).



En la versión actual, KsirK es un juego para varios jugadores que se puede jugar en red y que cuenta con IA (consulta el archivo TODO para más detalles).

Esta documentación proporciona la información más importante para empezar a jugar. Lee las ayudas emergentes y los mensajes de la barra de estado para completar la información.

El objetivo de este juego es tan simple como... ¡conquistar el mundo! Puedes conseguirlo atacando a tus enemigos con tus ejércitos. Es pacífico, ¿no? :-)

Capítulo 2

Uso de KsirK

2.1. Jugar a KsirK

Nota preliminar: el mapa se puede desplazar de tres formas:

- Puedes situar el ratón cerca del borde de la ventana para que el mapa se desplace en esa dirección.
- Puedes usar la rueda del ratón: sin modificador, el mapa se desplazará verticalmente; si pulsas la tecla **Alt**, lo hará horizontalmente.
- Puedes usar las flechas del teclado.

2.1.1. Inicio de una partida

Tras lanzar KsirK, se mostrará un menú principal.



Nueva partida local

Inicia una partida nueva.

Nueva partida de red TCP/IP estándar

Empezar una nueva partida usando la [Familia de protocolos de internet](#).

Unirse a una partida de red TCP/IP estándar

Unirse a una partida creada por otro usuario mediante la [Familia de protocolos de internet](#).

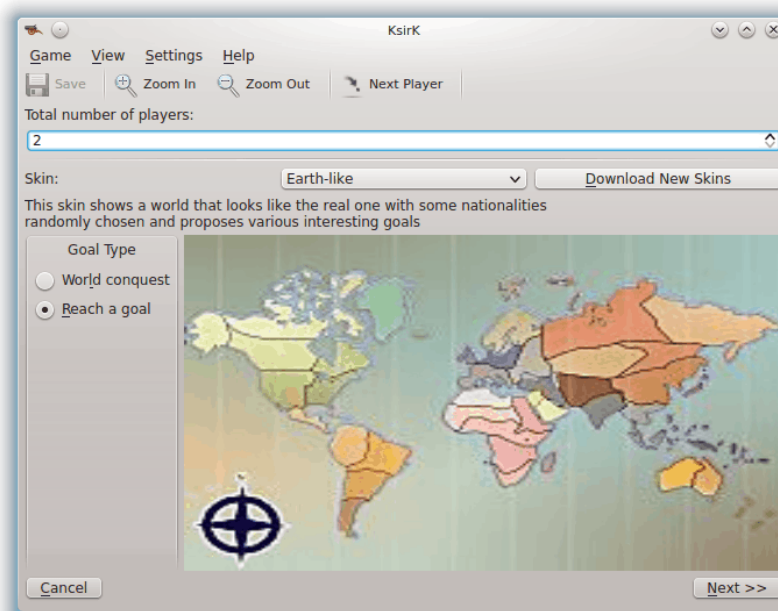
Cargar...

Carga una partida guardada con anterioridad.

Salir

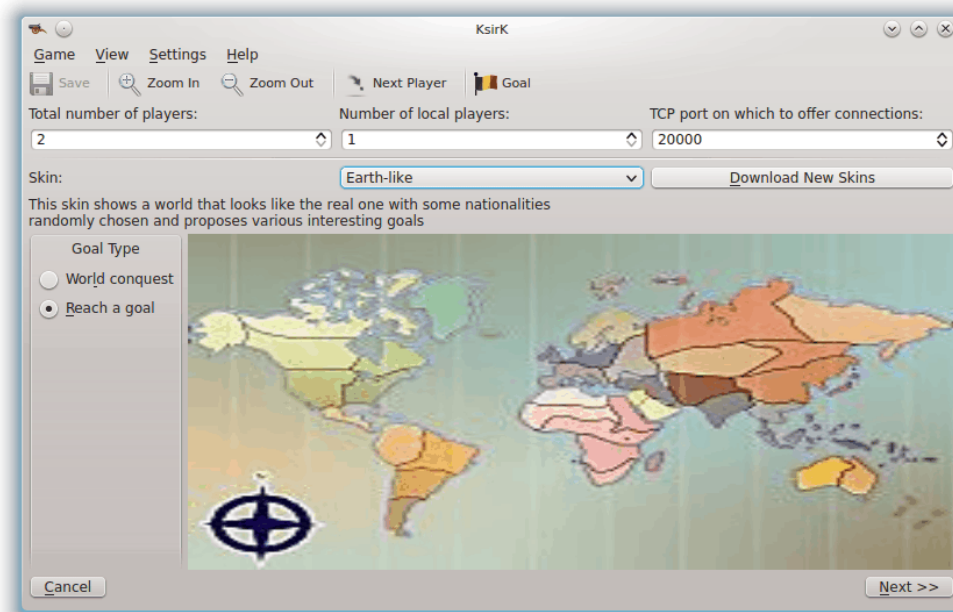
Al final, ¿tal vez no quieres jugar?

Si pulsas **Nueva partida local**, se mostrará el diálogo **Propiedades de la nueva partida**, donde podrás elegir el número de jugadores, la piel (o tema), el tipo de juego (conquistar el objetivo o un objetivo específico) y, finalmente, si esta partida se jugará con jugadores en línea o si será local. Se pueden descargar nuevos temas pulsando el botón **Descargar nuevos temas...**

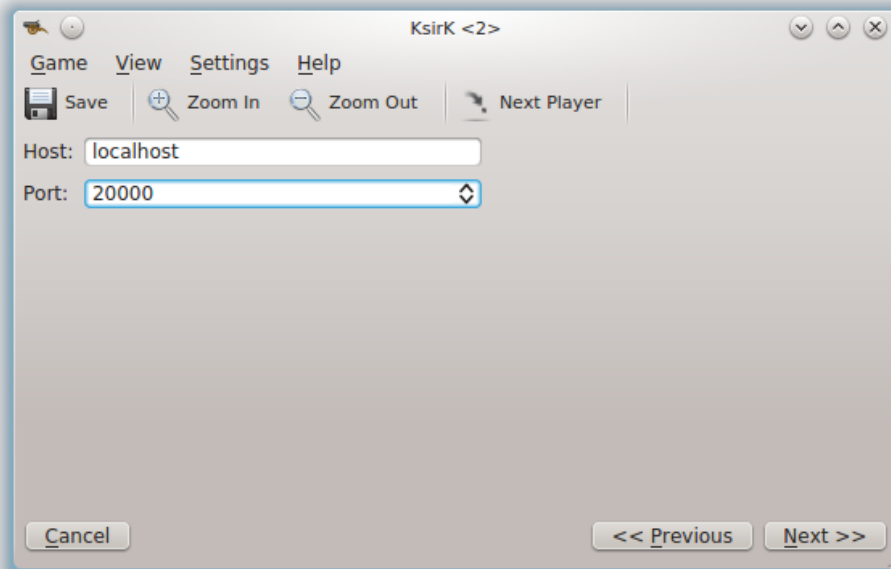


Para empezar una nueva partida en red TCP/IP, selecciona la opción **Nueva partida en red TCP/IP estándar** en la pantalla de introducción. Después de pulsar dicho botón, podrás elegir los parámetros de la red: el número de jugadores locales y el puerto TCP en el que se esperan las conexiones.

Manual de KsirK



A continuación, los jugadores en red podrán conectarse eligiendo **Unirse a la partida en red TCP/IP estándar** en la pantalla de introducción e indicar la IP o el nombre del servidor y el número de puerto que acabas de definir.

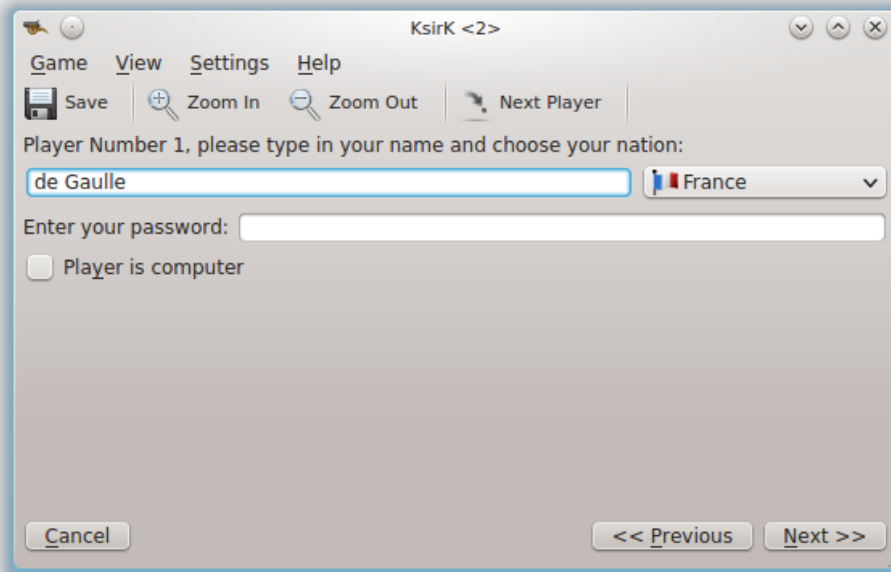


Cada conexión se indica mediante una nueva fila en la tabla **Jugadores** situada debajo del mapa en miniatura.

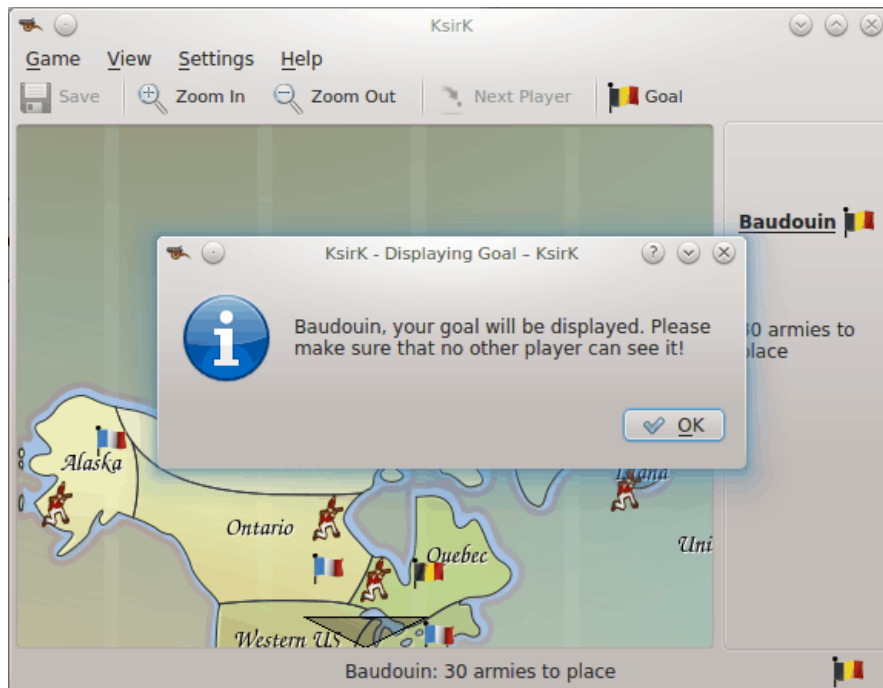
Players				Goal type: Reach a goal
	Name	Nationality	Computer	Network
1	Baudouin	Belgium	No	No
2	de Gaulle	France	No	Yes

Manual de KsirK

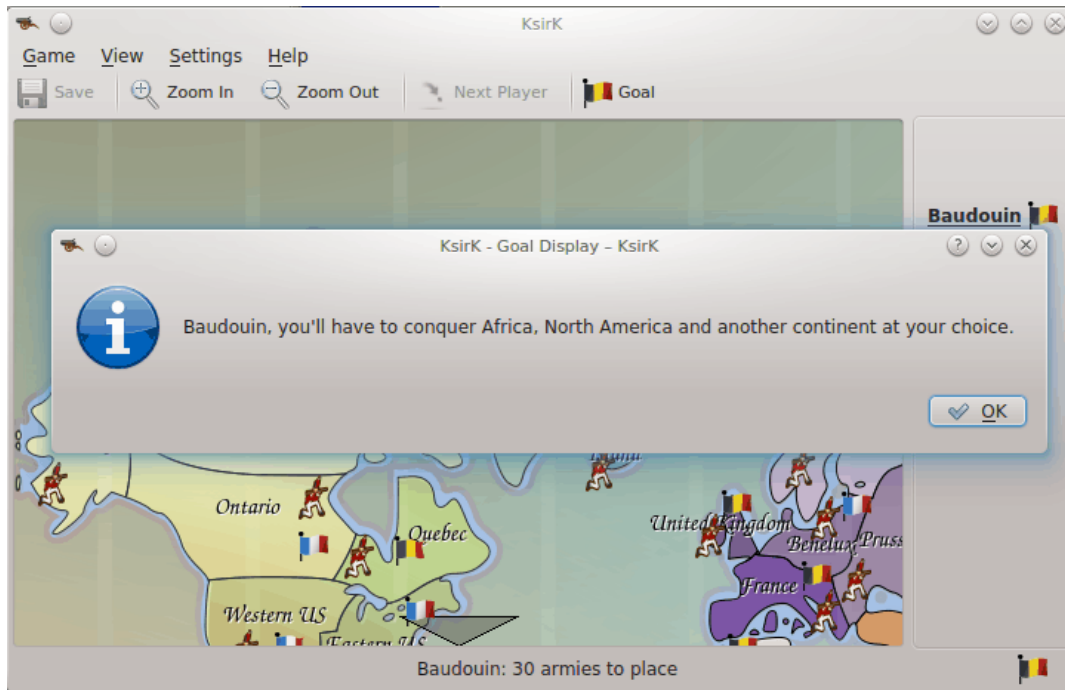
Supongamos que mantienes todas las preferencias predeterminadas y pulsas **Siguiente**. Entonces configurarás dos jugadores, uno tras otro. Para cada uno, elegirás un nombre, una nacionalidad y, si lo deseas, podrás definir una contraseña de forma que nadie más pueda usar este jugador cuando vuelvas a cargar esta partida, si la guardas. Por último, indicarás si este jugador lo controla la máquina o una persona.



A continuación, tras pulsar **Iniciar**, si eliges jugar con objetivo, se mostrará el objetivo para cada jugador local, precedido de un aviso que indica a los demás jugadores que estén usando la misma máquina que aparten la vista discretamente mientras se muestra el objetivo.



Manual de KsirK

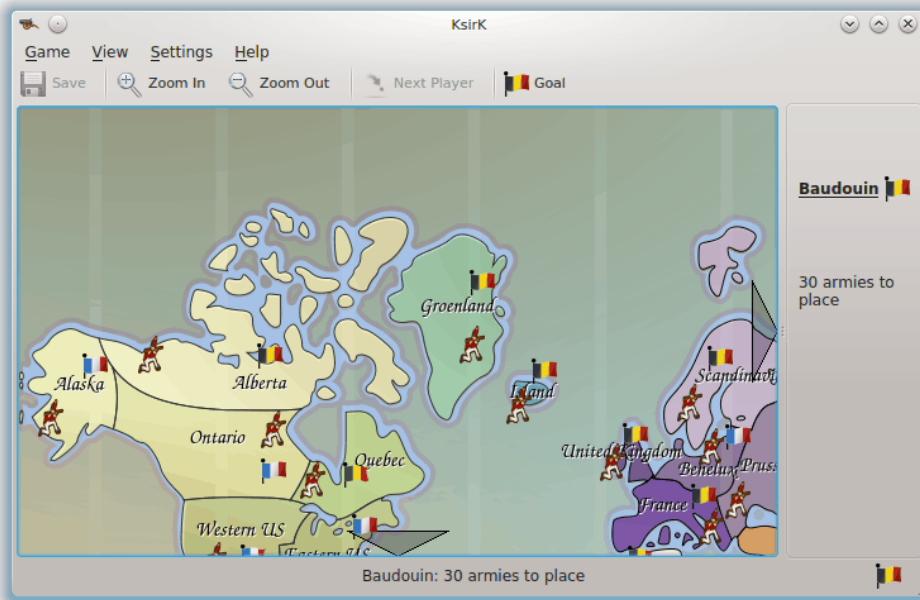


2.1.2. Distribución

Al principio de la partida se distribuyen los países entre todos los jugadores. Cada país contiene un ejército (representado por un soldado) al principio. Cada jugador posee varios ejércitos para distribuir entre sus países cuando sea su turno (indicado por la presencia de su nombre y su bandera en la barra de estado). Ten en cuenta que cinco ejércitos se representan con un hombre a caballo y diez con un cañón.

Para situar un ejército en uno de tus países, pulsa sobre él con el botón izquierdo del ratón. Para eliminar un ejército, pulsa con el botón derecho del ratón. Ten en cuenta que, por regla general, no podrás eliminar más ejércitos que los que tengas situados.

Manual de KsirK



Cuando un jugador haya distribuido todos sus ejércitos, se seleccionará automáticamente el siguiente jugador para que haga lo mismo. Cuando todos los jugadores hayan terminado de distribuir sus ejércitos, habrá dos posibilidades, que se podrán seleccionar con dos botones del panel derecho:



Reciclar

Un jugador desea cambiar alguna de sus elecciones. El primer jugador puede eliminar uno de los ejércitos que acaba de colocar con el botón derecho del ratón y situar otro con el botón izquierdo del ratón. Cuando haya terminado, cederá el control al siguiente jugador con el botón **Validar**. Cuando todos los jugadores hayan terminado sus redistribuciones, se volverán a mostrar los dos botones.



Hecho

Finaliza la redistribución y puede continuar la partida.

2.1.3. Luchar

Después de la redistribución, comienza un turno de juego. Cada jugador juega en su turno. Puede elegir entre:



Siguiente jugador

El turno del jugador termina y comienza el turno del siguiente.



Atacar con uno, dos o tres ejércitos



Ataque automático

Para atacar, arrastra con el ratón desde el país atacante hasta el país que quieres atacar. Se mostrará un menú de contexto que muestra las entradas anteriores.

Manual de KsirK



Para que el país X pueda atacar al país Y con x ejércitos, se deben cumplir dos condiciones:

- los dos países deben ser vecinos;
- el país X debe tener al menos $x+1$ ejércitos antes del ataque.

Si el ataque es válido, se muestra un diálogo (si es necesario) para que el defensor elija si quiere defenderse con uno o dos ejércitos, o dejar que decida la máquina.

Cuando finaliza la elección del defensor, se producirá la lucha. Este punto se describe a continuación.



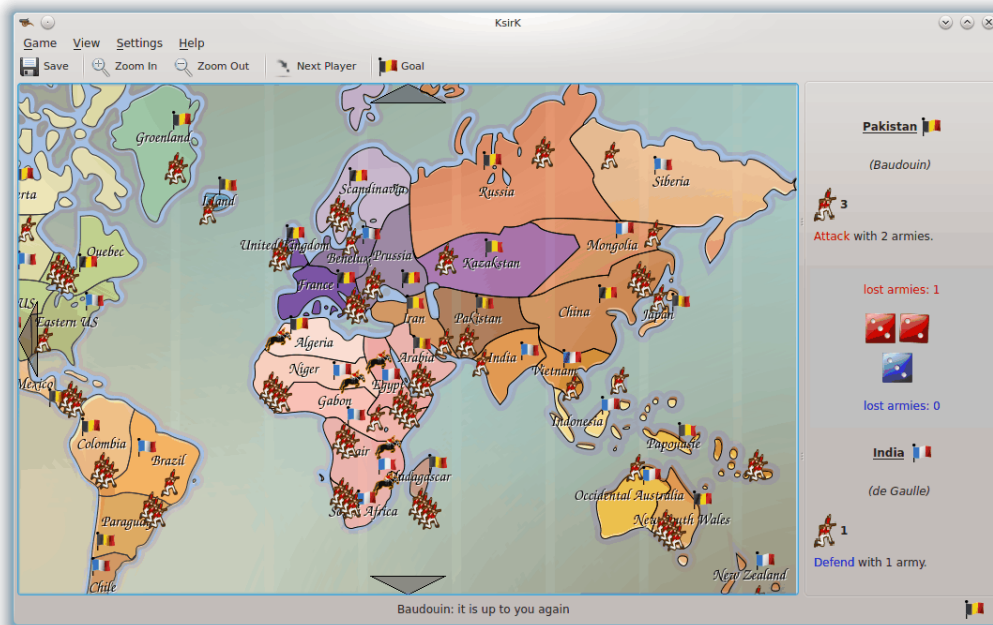
Mover ejércitos de un país a otro

Manual de KsirK

Esta es la última acción del turno de un jugador. Proporciona la posibilidad de mover algunos ejércitos de uno de sus países a otro, vecino del primero. Para elegir los dos países, arrastra y suelta de la misma forma que para atacar. Cuando se hayan elegido ambos países, aparecerá el grupo de botones «Mover ejércitos» (sigue leyendo para obtener una descripción de su uso). Ten en cuenta que antes de que un jugador termine su movimiento, siempre puede cancelar pulsando el botón «Cancelar».

2.1.4. Resultado de la lucha

Para cada ejército de la contienda hay una tasa de muerte. El jugador que consiga el número más alto en el dado, ya sea el atacante o el defensor, gana y el que consiga el número más bajo con los dados pierde ejércitos de acuerdo con el número obtenido con los dados.



Si el número de ejércitos del defensor llega a ser 0, la propiedad de este país cambiará para pasar al atacante: se plantará su bandera y uno de los ejércitos atacantes se instalará en este país. El deslizador «Mover ejércitos» se mostrará de la misma forma que los movimientos hasta el final del turno.

Manual de KsirK



2.1.5. Fin del turno

Para terminar tu turno, si no quieres mover ejércitos, puedes pulsar el botón **Siguiente jugador** en la barra de herramientas.

Cuando han jugado todos, el turno finaliza. Se distribuyen algunos ejércitos entre los jugadores, en función de los países que posea: 1 por cada grupo de tres países, con un mínimo de 3. También existen bonificaciones para los jugadores que poseen un continente completo, diferentes para cada uno de ellos. El valor de las bonificaciones del tema predeterminado es:

Continente	Bonificaciones
Norteamérica	5
Sudamérica	2
Europa	5
África	3
Asia	7
Área del Pacífico	2

Cuadro 2.1: Bonificaciones debidas a los continentes

Cuando un jugador haya terminado de distribuir sus ejércitos, pulsará el botón **Validar** para que el siguiente jugador pueda distribuir sus bonificaciones. Como en el caso de la distribución inicial, cuando todos los jugadores hayan situado sus ejércitos, pueden volver a distribuirlos de forma cíclica o iniciar un turno nuevo...

Capítulo 3

Referencia de órdenes

3.1. Ventana principal de KsirK

3.1.1. Los botones



Salir

Permite salir del programa.



Nueva partida

Inicia una nueva partida. Se mostrará un diálogo que pregunta el número de jugadores. Después, se preguntará el nombre de cada jugador con otro diálogo.

Capítulo 4

Guía para el desarrollador de KsirK

Consulta la documentación de <https://api.kde.org/> para ver la documentación de la API. Era muy completa, aunque actualmente se ha quedado un poco anticuada. No hay comentarios en los archivos de implementación .cpp.

Ten en cuenta que originalmente desarrollé este juego bajo Windows® con Borland C++ y WinG. Lo porté a Java™ antes de volver a convertirlo a C++ y KDE. Al principio usé el francés o una mezcla de francés e inglés para dar nombre a los identificadores (nombres de clases, métodos, miembros, etc.). También usé el francés para los comentarios. Cuando decidí distribuir este juego, lo traduje todo al inglés pero, como se puede ver, no soy angloparlante nativo: puedes hacer las sugerencias o correcciones que estimes oportunas en lo que respecta tanto a los comentarios del código como a esta documentación.

Capítulo 5

Crear pieles nuevas

KsirK contiene un editor de temas, llamado **ksirkskineditor**, que permite editar todos los datos del tema en cuanto los gráficos (mapas, imágenes, etc.) estén disponibles en un archivo SVG. Consulta el manual de Editor de temas de KsirK para obtener más información.

Capítulo 6

Preguntas y respuestas

Es posible que este documento haya sido actualizado desde su instalación. Puede encontrar la última versión en <http://docs.kde.org>.

Capítulo 7

Créditos y licencia

KsirK

Copyright del programa 2002-2012 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Copyright del programa 2013 Nemanja Hirsl nemhirsl@gmail.com

Colaboradores: Robin Doer, Albert Astals, Michal Golunski (traducción al polaco).

Copyright de la documentación 2002-2008 Gaël de Chalendar kleag@free.fr

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Santiago Fernández Sancho santi@kde-es.org y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com.

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

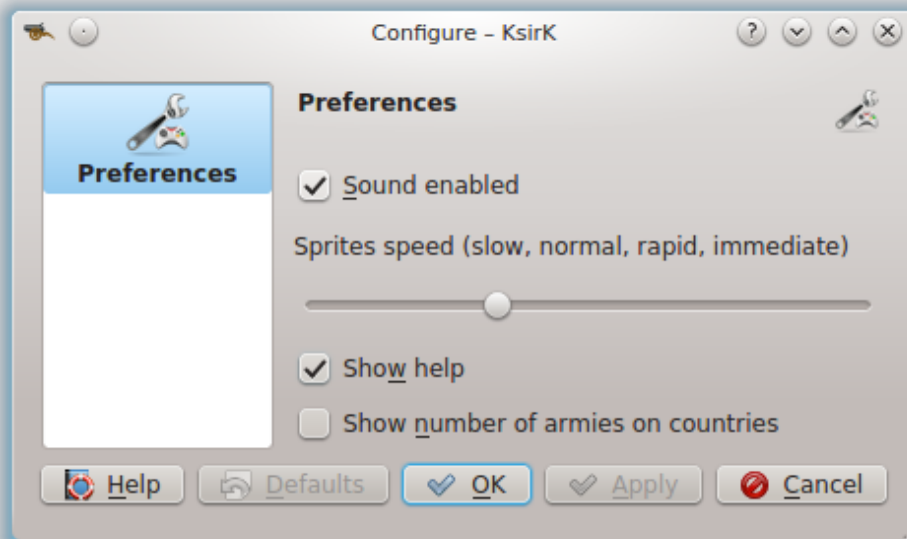
Este programa está sujeto a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).

Apéndice A

Instalación

A.1. Configuración

La opción del menú **Preferencias** → **Configurar KsirK...** abre un diálogo que permite:



- activar o desactivar los sonidos,
- establecer la velocidad de la animación (desde lenta hasta inmediata),
- activar o desactivar la ayuda de contexto que se muestra en los menús emergentes,
- Mostrar u ocultar el número de ejércitos de cada país. La siguiente captura de pantalla es del mapa donde se muestra el número de ejércitos.

Manual de KsirK

