

# **Manuale di KsirK**

**Gaël Kleag de Chalendar**

**Nemanja HirsI**

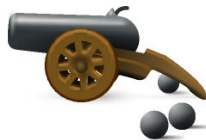
**Manutenzione della traduzione: Valter Mura**

**Traduzione: Vincenzo Reale**

**Manutenzione della traduzione: Federico Zenith**

**Traduzione: Dario Panico**

**Traduzione: Martino Barbon**



## Manuale di KsirK

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Usare KsirK</b>	<b>7</b>
2.1	Giocare a KsirK . . . . .	7
2.1.1	Iniziare una partita . . . . .	7
2.1.2	Distribuzione . . . . .	11
2.1.3	Combatti . . . . .	12
2.1.4	Esito del combattimento . . . . .	13
2.1.5	Fine del turno . . . . .	14
<b>3</b>	<b>Guida ai Comandi</b>	<b>16</b>
3.1	La finestra principale di KsirK . . . . .	16
3.1.1	I pulsanti . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Guida degli sviluppatori di KsirK</b>	<b>17</b>
<b>5</b>	<b>Creare nuovi temi</b>	<b>18</b>
<b>6</b>	<b>Domande e Risposte</b>	<b>19</b>
<b>7</b>	<b>Riconoscimenti e licenza</b>	<b>20</b>
<b>A</b>	<b>Installazione</b>	<b>21</b>
A.1	Configurazione . . . . .	21

# Elenco delle tabelle

2.1 Bonus per i continenti . . . . .	15
--------------------------------------	----

## **Sommario**

KsirK è la versione per computer di un conosciuto gioco di strategia.

# Capitolo 1

## Introduzione

KsirK è la versione computerizzata di un famoso gioco di strategia. Esistono una versione commerciale e una libera ma io (Gaël de Chalendar) ho creato questo gioco inizialmente come esercizio per imparare il C++ e poi l'ho sviluppato fino a questo punto (vedi README per i dettagli).



Alla versione attuale, KsirK è un gioco con funzionalità di rete per più di un giocatore, con una IA di base. (vedi TODO per i dettagli)

Questa documentazione fornisce le principali informazioni necessarie per iniziare a giocare. Leggi i suggerimenti e i messaggi della barra di stato per completare le informazioni.

Lo scopo del gioco è semplicemente conquistare il mondo... Lo otterrai attaccando i tuoi vicini con i tuoi eserciti. Pacifista, no? :-)

## Capitolo 2

# Usare KsirK

### 2.1 Giocare a KsirK

Nota preliminare - si può navigare la mappa in tre modi:

- puoi portare il puntatore del mouse vicino a uno dei bordi della finestra e la mappa si muoverà in quella direzione;
- puoi usare la rotella del mouse: senza modificatori, muoverà la mappa verticalmente; se premi il tasto **Alt**, si muoverà orizzontalmente;
- puoi usare le frecce della tastiera.

#### 2.1.1 Iniziare una partita

Quando KsirK si avvia, ti accoglie con il menu principale.



### Nuova partita locale

Avvia una nuova partita.

### Nuova partita su rete standard TCP/IP

Avvia una nuova partita con [i protocolli di Internet](#).

### Partecipa a partita su rete standard TCP/IP

Entra in una nuova partita creata da un altro utente con [i protocolli di Internet](#).

### Carica...

Usa questo comando per caricare una partita precedentemente salvata.

### Esci

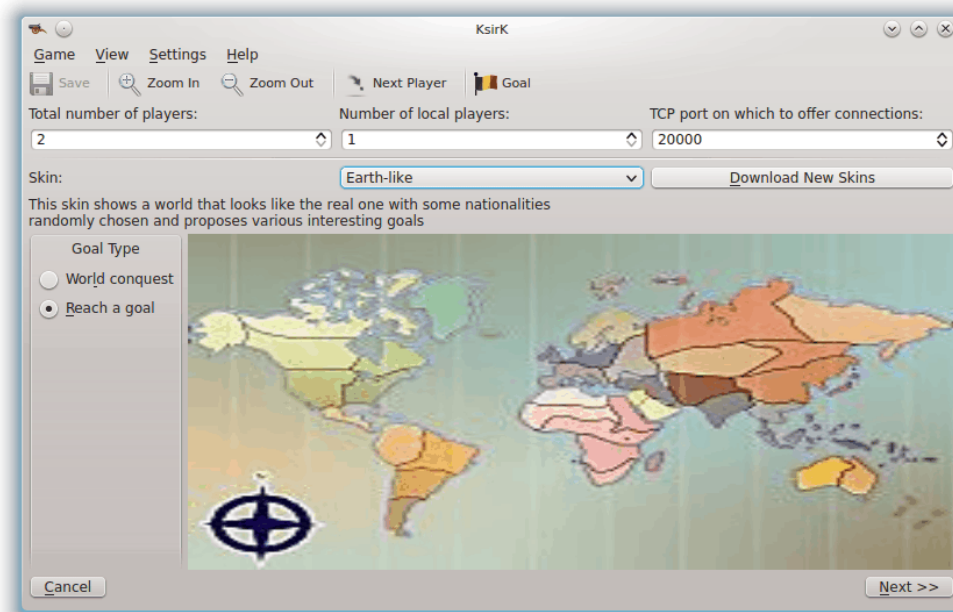
Magari alla fine non vuoi giocare?

Se fai clic su **Nuova partita locale**, si aprirà la finestra **Proprietà della nuova partita** dove potrai scegliere il numero di giocatori, il tema da usare, il tipo di partita (conquista o per obiettivi) e infine se giocare la partita in rete o localmente. I nuovi temi si possono scaricare con il pulsante **Scarica nuovi temi...**

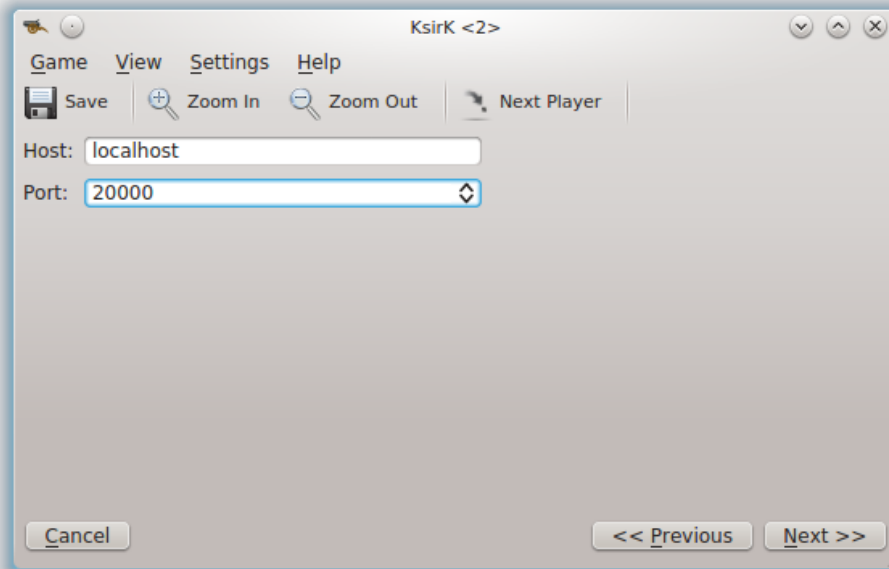


Per avviare una partita in rete TCP/IP, seleziona l'opzione **Nuova partita su rete standard TCP/IP** sullo schermo introduttivo. Dopo aver premuto questo pulsante, potrai impostare i parametri di rete: numero di giocatori locali e porta TCP su cui aspettare connessioni.

## Manuale di KsirK



A quel punto i giocatori in rete potranno connettersi selezionando **Partecipa a partita su rete standard TCP/IP** nel menu principale e indicando l'IP o l'hostname dell'ospite e il numero della porta che hai precedentemente selezionato.

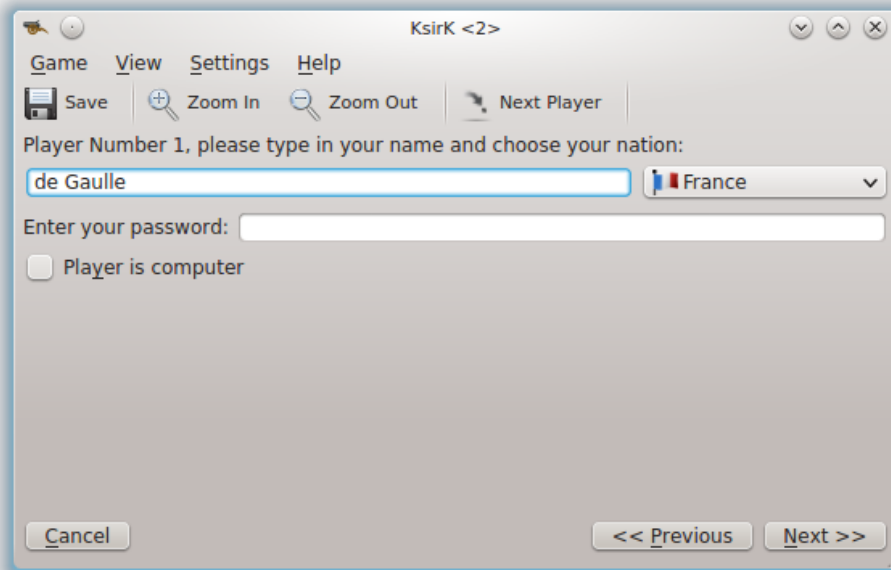


Ogni connessione è indicata da una nuova riga nella tabella **Giocatori** sotto la miniatura della mappa.

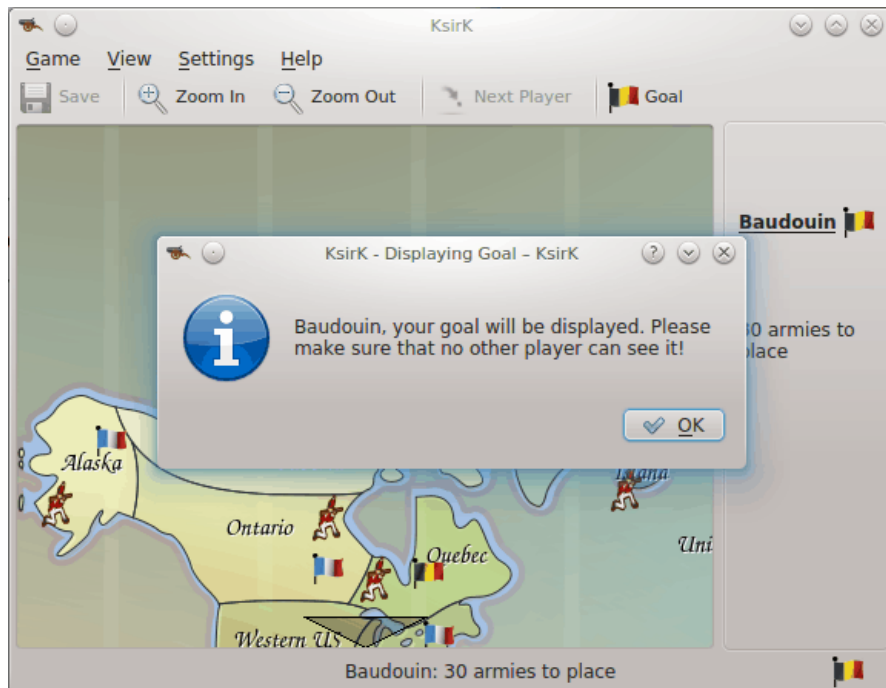
Players				Goal type: Reach a goal
	Name	Nationality	Computer	Network
1	Baudouin	Belgium	No	No
2	de Gaulle	France	No	Yes

## Manuale di KsirK

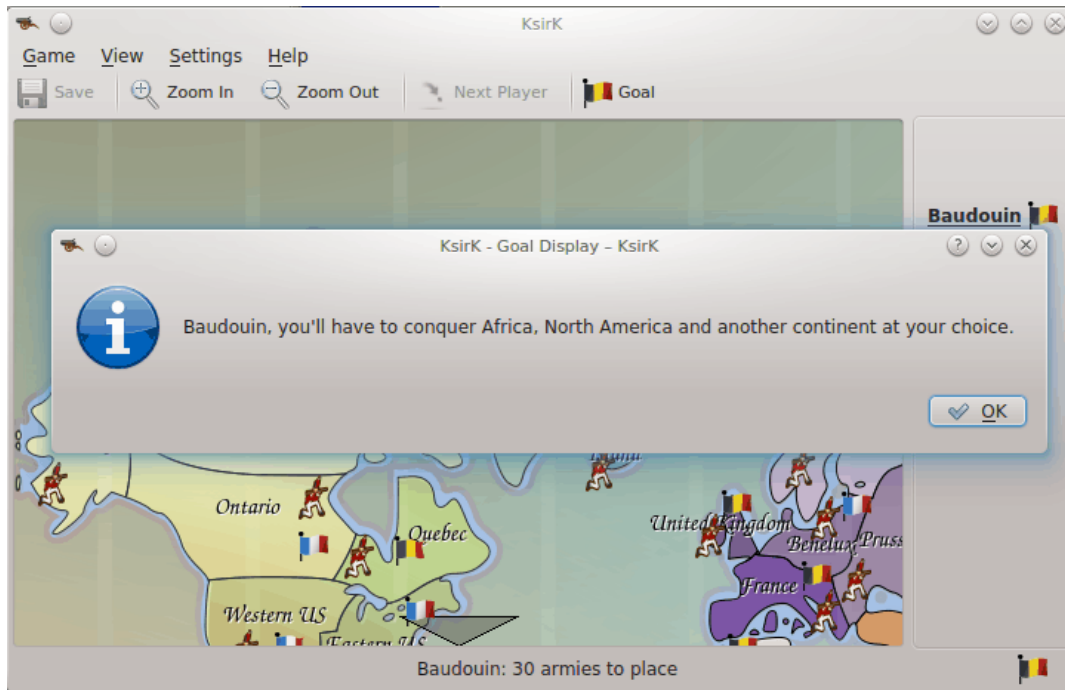
Immaginiamo tu mantenga tutte le impostazioni predefinite e selezioni **Successivo**. Allora imposterai due giocatori, uno dopo l'altro. Per ciascuno dovrai scegliere un nome, una nazionalità e, se vuoi, impostare una password in modo che nessun altro possa utilizzare questo giocatore caricando il salvataggio della partita. Infine puoi scegliere se questo giocatore sarà guidato dal computer o da un essere umano.



Quindi, dopo premuto **Avvia**, se scegli di giocare per obiettivi, l'obiettivo di ogni giocatore locale sarà mostrato preceduto da un messaggio di avviso che consiglia di non far vedere l'obiettivo agli altri giocatori vicino al computer.



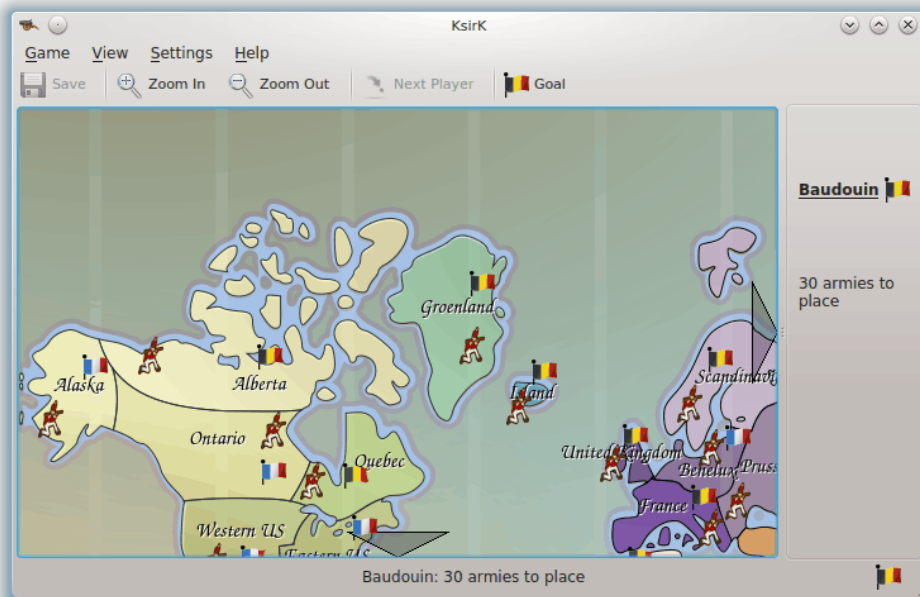
## Manuale di KsirK



### 2.1.2 Distribuzione

All'inizio del gioco, gli stati sono distribuiti a tutti i giocatori. All'inizio ogni stato contiene un'armata (rappresentata da un soldato di fanteria). Ogni giocatore possiede alcune armate da distribuire ai suoi stati nel suo turno (indicato dalla presenza del suo nome e della sua bandiera nella barra di stato). Nota che cinque armate sono rappresentate da un soldato di cavalleria, e dieci da un cannone.

Per mettere un'armata in uno dei tuoi stati, fai clic col tasto sinistro del mouse. Per rimuovere un'armata, fai clic col tasto destro del mouse. Nota, come regola generale, che non potrai mai rimuovere un numero di armate superiore a quelle che hai già disposto.



Quando un giocatore ha distribuito tutte le proprie armate, il giocatore successivo è selezionato automaticamente per svolgere la stessa procedura. Quando tutti i giocatori avranno finito di distribuire le proprie armate, si potrà scegliere tra due possibilità tramite due pulsanti nel pannello di destra:



### Ricicla

Un giocatore vuole cambiare alcune delle sue scelte. Il primo giocatore può quindi rimuovere un'armata che ha messo in uno stato col tasto destro del mouse, e metterla in un altro col tasto sinistro del mouse. Quando termina, passa il controllo al giocatore successivo con il pulsante **Convalida**. Quando tutti i giocatori hanno finito la redistribuzione, i due pulsanti sono visualizzati di nuovo.



### Fatto

La redistribuzione è terminata e il gioco può continuare.

## 2.1.3 Combatti

Dopo la redistribuzione, inizia il turno. Ogni giocatore gioca a turno. Può scegliere di:



### Prossimo giocatore

Finisce il turno dell'attuale giocatore e tocca al successivo.



### Attacca con una, due o tre armate



### Attacco automatico

Per attaccare trascina le armate dallo stato che attacca a quello attaccato. Ti sarà mostrato un menu contestuale con le seguenti voci.



Affinché lo stato X possa attaccare lo stato Y con x armate, devono essere soddisfatte due condizioni:

- i due stati devono confinare;

## Manuale di KsirK

- lo stato X deve avere almeno  $x+1$  armate prima dell'attacco.

Se l'attacco è valido, viene mostrata al difensore una finestra che chiede se vuole difendere con una o due armate o lasciar decidere al computer.

Dopo la scelta del difensore avrà luogo la battaglia. Quest'ultimo è descritto in seguito.



### Muove le armate da uno stato ad un altro

Questa è l'ultima azione del turno di un giocatore. Dà la possibilità di muovere alcune armate da uno dei propri stati a un altro, confinante con il primo. Per scegliere i due paesi, fai clic e trascina come per un attacco. Quando entrambe le nazioni sono selezionate, appare un cursore con cui scegliere quante armate vorrai avere in ogni stato.

### 2.1.4 Esito del combattimento

Per ogni armata coinvolta si lancerà un dado. Il giocatore che otterrà il numero maggiore sul dado, sia esso l'attaccante o il difensore, vince e quello con il numero più basso perde un numero di armate basato sul numero di dadi lanciati.

## Manuale di KsirK



Se il numero delle armate nello stato del difensore raggiunge lo 0, lo stato diventa di proprietà dell'attaccante: viene impostata la sua bandiera e una delle sue armate si installa nel suo nuovo stato. Viene allora mostrato il cursore «Muovi armate» come alla fine del turno.



### 2.1.5 Fine del turno

Per concludere il turno attuale, se non vuoi muovere armate, puoi fare clic sul pulsante **Prossimo giocatore** nella barra degli strumenti.

Quando tutti hanno giocato, la mano finisce. Vengono distribuite alcune armate ai giocatori, a seconda degli stati che possiedono: 1 per ogni gruppo di stati, con un minimo di tre. Inoltre

## Manuale di KsirK

c'è un bonus per i giocatori che possiedono un intero continente, ognuno differente. I valori dei bonus per il tema attuale sono:

<b>Continente</b>	<b>Bonus</b>
Nord America	5
Sud America	2
Europa	5
Africa	3
Asia	7
Area del Pacifico	2

Tabella 2.1: Bonus per i continenti

Quando un giocatore termina di distribuire le proprie armate, fa clic su **Convalida** per permettere al giocatore seguente di distribuire le sue armate bonus. Come per la distribuzione iniziale, quando tutti i giocatori hanno disposto tutte le loro armate, possono iniziare un ulteriore giro di redistribuzione o iniziare una nuova mano...

## Capitolo 3

# Guida ai Comandi

### 3.1 La finestra principale di KsirK

#### 3.1.1 I pulsanti



**Esci**

Fa terminare il programma.



**Nuova partita**

Inizia un nuovo gioco. Verrà visualizzata una finestra dove inserire il numero di giocatori. Dopodiché, verrà chiesto il nome di ogni giocatore in un'altra finestra.

## Capitolo 4

# Guida degli sviluppatori di KsirK

Si prega di fare riferimento a <https://api.kde.org/> , la documentazione di KDoc per le API. Era piuttosto completa, ma è attualmente un po' datata. Non ci sono commenti nei file di implementazione .cpp.

Nota che ho sviluppato originariamente questo gioco in Windows® con Borland C++ e WinG. L'ho portato in Java™ per poi riconvertirlo in C++ e KDE. All'inizio ho usato il francese o un misto di francese e inglese per nominare gli identificatori (classi, metodi, membri, ecc.). Ho anche usato il francese per i commenti. Quando ho deciso di distribuire questo gioco, ho scelto di convertirlo tutto in inglese... ma chiaramente non sono un madrelingua: per piacere suggeriscimi oppure fai e invia le correzioni, ai commenti del codice o a questa documentazione.

## Capitolo 5

# Creare nuovi temi

KsirK include un editor di temi, chiamato **ksirkskineditor**, che permette di modificare tutti i dati dei temi, basta che la grafica (mappa, sprite, ecc.) sia disponibile in formato SVG. Vedi il manuale di Editor dei temi di KsirK per maggiori dettagli.

## Capitolo 6

# Domande e Risposte

Questo documento potrebbe essere stato aggiornato dal momento dell'installazione. Puoi trovarne l'ultima versione su <https://docs.kde.org/>.

## Capitolo 7

# Riconoscimenti e licenza

KsirK

Copyright del programma 2002-2012 di Gaël de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Copyright del programma 2013 di Nemanja Hirsl [nemhirsl@gmail.com](mailto:nemhirsl@gmail.com)

Contributi di: Robin Doer, Albert Astals, Michal Golunski (traduzione in polacco).

Copyright della documentazione 2002-2008 Gaël de Chalendar [kleag@free.fr](mailto:kleag@free.fr)

Traduzione: Valter Mura [valtermura@gmail.com](mailto:valtermura@gmail.com)

Traduzione: Vincenzo Reale [smart2128vr@gmail.com](mailto:smart2128vr@gmail.com)

Traduzione: Federico Zenith [federico.zenith@member.fsf.org](mailto:federico.zenith@member.fsf.org), Dario Panico e Martino Barbon

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

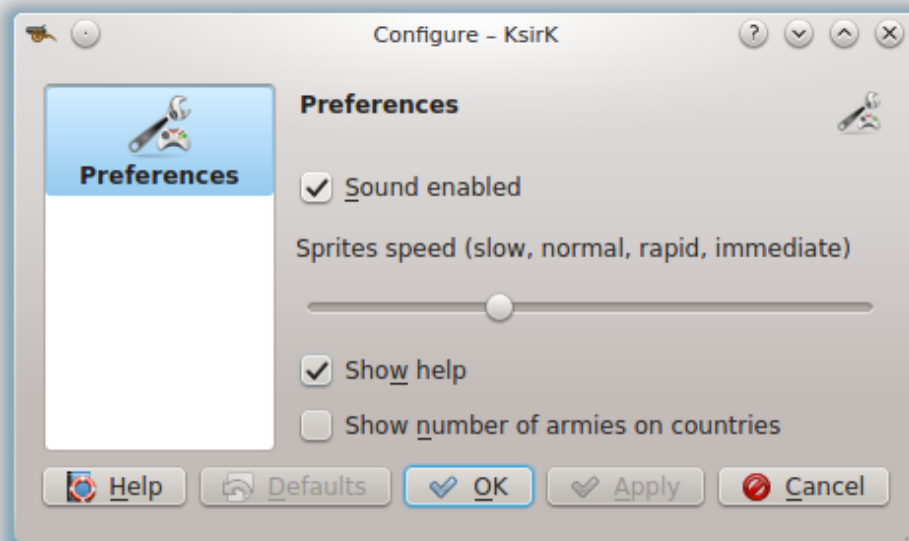
Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).

## Appendice A

# Installazione

### A.1 Configurazione

L'elemento di menu **Impostazioni** → **Configura KsirK...** apre una finestra che permette di:



- abilita o disabilita i suoni:
- imposta la velocità delle entità (da lenta a immediata):
- abilita o disabilita l'aiuto contestuale mostrato nelle finestre a comparsa:
- mostra o nasconde il numero di armate per stato. La schermata seguente mostra la mappa quando il numero di armate è visualizzato.

# Manuale di KsirK

