

Руководство пользователя KsirK Skin Editor

Gaël Kleag de Chalendar

Перевод на русский язык: Мария Шикунова



Руководство пользователя KsirK Skin Editor

Оглавление

1	Введение	6
2	Создание игрового поля KsirK	7
2.1	Структура папок и файлов	7
2.1.1	Папка с данными	7
2.1.1.1	Группа opn	8
2.1.1.2	Группы описания спрайтов	8
2.1.1.3	Группы описания стран	9
2.1.1.4	Группы описания наций	9
2.1.1.5	Группы описания континентов	9
2.1.1.6	Группы описания целей	10
2.1.2	Папка с изображениями	10
2.1.2.1	Файл pool.svg	10
2.1.2.2	Файл map-mask.png	12
2.1.2.3	Изображения кнопок	13
2.1.3	Папка со звуковыми файлами	14
2.2	Использование KsirK Skin Editor	14
3	Список команд	15
3.1	Главное окно KsirK Skin Editor	15
3.1.1	Кнопки	15
4	Руководство разработчика KsirK Skin Editor	16
5	Вопросы и ответы	17
6	Авторские права и лицензия	18

Список таблиц

2.1	Записи группы опи	8
2.2	Записи группы описания спрайтов	9
2.3	Записи стран	9
2.4	Записи наций	9
2.5	Записи континентов	10
2.6	Записи целей	10
2.7	Элементы пула	12
2.8	Кнопки графического интерфейса	14

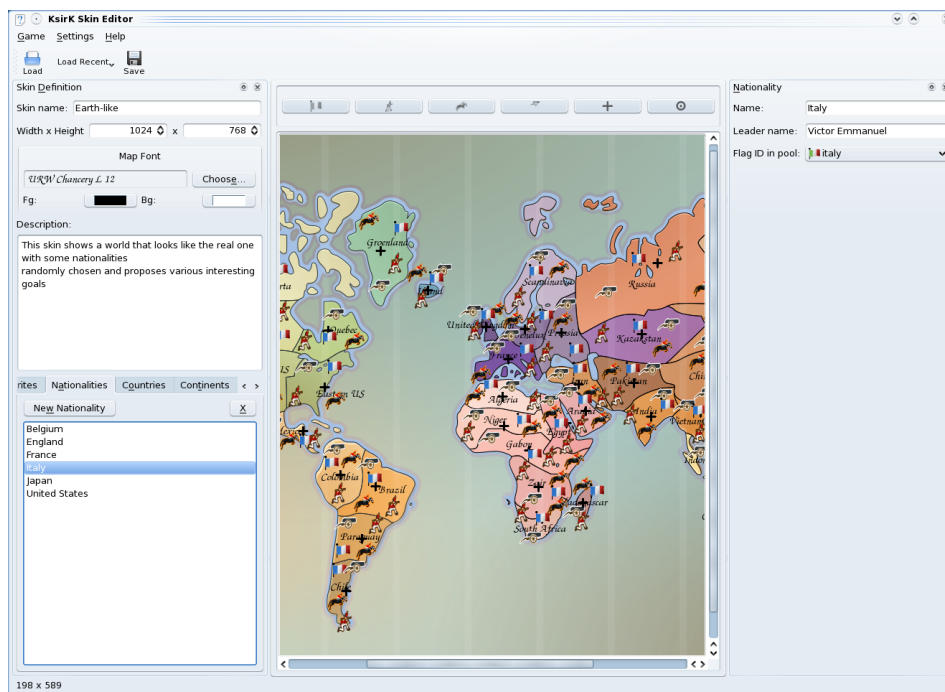
Аннотация

KsirK — это компьютерная версия широко известной стратегии. В неё возможно добавлять своё игровое поле. В этом руководстве содержится инструкция, как создать собственное игровое поле с нуля с помощью диспетчера файлов, редактора SVG-изображений и KsirK Skin Editor.

Глава 1

Введение

KsirK — это компьютерная версия широко известной стратегии. В неё возможно добавлять своё игровое поле. В этом руководстве содержится инструкция, как создать собственное игровое поле с нуля с помощью диспетчера файлов, редактора SVG-изображений и KsirK Skin Editor.



Чтобы создать новое игровое поле, необходимо пройти через три этапа: создание графики, встраивание её в SVG-файл и размещение спрайтов, присваивая им названия с помощью KsirK Skin Editor.

Глава 2

Создание игрового поля KsirK

KsirK позволяет добавлять собственные игровые поля. Для тех, кто может работать с графикой, создание новых игровых полей — это так же просто, как копирование существующего игрового поля и изменение его данных в конфигурационном файле `.desktop` через KsirK Skin Editor. Последний шаг — это редактирование файла, описывающего, что требуется установить.

Все примеры (текст и изображения) взяты из стандартного игрового поля KsirK.

2.1 Структура папок и файлов

- `Data/` : данные, используемые программой для обработки изображений игрового поля.
 - `CMakeLists.txt` : описывает, что нужно установить.
 - `onu.desktop` : основной файл для описания игрового поля. Ознакомьтесь с его описанием ниже.
- `Images/` : изображения для игрового поля (карта, спрайты и так далее).
 - `CMakeLists.txt` : описывает, что нужно установить.
 - `pool.svg` : карта и все спрайты, используемые в этом игровом поле.
 - `map-mask.png` : изображение, позволяющее программе определять, на какой стране находится курсор мыши во время игры.
 - `*.png` : остальные изображения — это изображения кнопок.
- `CMakeLists.txt` : описывает, что нужно установить.
- `Sounds/` : звуковые файлы для игрового поля.

2.1.1 Папка с данными

Эта папка содержит только один файл, `world.desktop`. Этот файл — это описание содержимого игрового поля. Он используется для описания организации мира и объяснения, как его отображать. Его не нужно заполнять вручную, это автоматически сделает KsirK Skin Editor. Но в справочных целях ниже будет рассмотрена его структура.

Группа `onu` содержит количество стран, количество наций и количество континентов. Различные группы содержат описание различных спрайтов, описание разных стран, континентов, наций и целей.

Следующие разделы описывают содержимое каждой группы.

2.1.1.1 Группа `опи`

Имя записи	Значение
<code>width</code>	Ширина карты игрового поля.
<code>height</code>	Высота карты игрового поля.
<code>skinpath</code>	Путь игрового поля относительно пути к данным приложения (например, <code>skins/default</code>).
<code>nb-countries</code>	Количество стран (42 в стандартном игровом поле). Ниже должно быть указано такое же количество групп стран.
<code>nb-nationalities</code>	Количество наций (6 в стандартном игровом поле). Ниже должно быть указано такое же количество групп наций.
<code>nb-continentes</code>	Количество континентов (6 в стандартном игровом поле). Ниже должно быть указано такое же количество групп континентов.
<code>pool</code>	Путь и имя пула файлов относительно пути к игровому полю (например <code>Images/pool.svg</code>).
<code>map-mask</code>	Путь и имя файла маски карты относительно пути игрового поля (например, <code>Images/map-mask.png</code>).
<code>format-version</code>	Версия формата файла игрового поля (2.0).
<code>name</code>	Отображаемое имя игрового поля.
<code>desc</code>	Длинное описание игрового поля.
<code>fighters-flag-y-diff</code>	Разница высоты между спрайтами флагов и пушек.
<code>width-between-flag-and-fighter</code>	Количество пикселей между самым левым пикселем флага и самым правым пикселем простой пушки (когда она не стреляет и не взрывается).

Таблица 2.1: Записи группы `опи`

2.1.1.2 Группы описания спрайтов

Каждый тип спрайта (флаг, пехота, кавалерия, пушка, стреляющая пушка и взрывающаяся пушка) определён группой. Запись ширины имеют только некоторые спрайты. Эта запись используется для относительного позиционирования во время анимации: стреляющие или взрывающиеся пушки не должны «двигаться» вокруг флага страны во время боя.

Имя записи	Значение
<code>width</code>	Эталонная ширина фреймов спрайта флага.
<code>height</code>	Эталонная высота фреймов спрайта флага.
<code>frames</code>	Количество фреймов в спрайте.

versions	Количество версий спрайтов флагов.
----------	------------------------------------

Таблица 2.2: Записи группы описания спрайтов

2.1.1.3 Группы описания стран

Каждая страна, указанная в группе `опи`, имеет свою собственную группу, ярлыком которой является название страны. В таблице ниже перечислены записи этих групп.

Имя записи	Значение
id	Целочисленный уникальный идентификатор, должен начинаться с нуля (0).
name	Отображаемое название страны.
<sprite>-point	Каждый тип спрайта (флаг, пехота и им подобные) отображается на определённой позиции, указанной в этой записи с помощью двух целых чисел, разделённых запятой.
neighbours	Список идентификаторов соседних стран.

Таблица 2.3: Записи стран

2.1.1.4 Группы описания наций

Каждая нация, указанная в группе `опи`, имеет свою собственную группу, ярлыком которой является название нации. В таблице ниже перечислены записи этих групп.

Имя записи	Значение
name	Название нации (например, Япония).
leader	Имя, которое будет предложено игроку при выборе нации.
flag	Название элемента спрайта флага страны в SVG-файле <code>опи</code> .

Таблица 2.4: Записи наций

2.1.1.5 Группы описания континентов

Каждый континент, указанный в группе `опи`, имеет свою собственную группу, ярлыком которой является название континента. В таблице ниже перечислены записи этих групп.

Имя записи	Значение
name	Название континентов (например, Африка).
id	Целочисленный уникальный идентификационный номер континента.
bonus	Количество армий, полученных в конце хода игроком, владеющим всеми странами континента.
continent-countries	Список идентификаторов стран внутри текущего континента.

Таблица 2.5: Записи континентов

2.1.1.6 Группы описания целей

Каждая цель, указанная в группе `опц`, имеет свою собственную группу, ярлыком которой является название цели. В таблице ниже перечислены записи этих групп.

Имя записи	Значение
type	Тип цели. Целью могут быть континенты, страны или игрок.
nbArmiesByCountry	Установка минимального количества армий, которые необходимо разместить в каждой стране.
nbCountries	Установка количества стран, которыми игрок должен владеть.
nbCountriesFallback	Если при типе цели «игрок» целевой игрок убит другим пользователем, этот параметр устанавливает количество стран, которые игрок должен будет завоевать вместо этого.
desc	Полное текстовое описание цели с соответствующими заменителями (здесь необходимо больше документации).
continents	Список идентификаторов континентов, которые нужно будет захватить.

Таблица 2.6: Записи целей

2.1.2 Папка с изображениями

Эта папка содержит кнопки, относящиеся к KsirK, и пул SVG-файлов, содержащий карту и все спрайты.

2.1.2.1 Файл `pool.svg`

Этот SVG-файл содержит карту и все спрайты игры. Каждый элемент назван так, что игра может выделять определённый элемент и обрабатывать их отдельно друг от друга.

В стандартном игровом поле спрайтами являются флаги, пехота, кавалерия и пушки. Пехота представляет одну армию, кавалерия — пять, а пушки — десять. Пушки также используются для отображения сражающихся армий. Именно поэтому есть три типа спрайтов пушек: обычные статичные или движущиеся пушки, стреляющие и взрывающиеся.

Каждое изображение спрайта представляет собой взаимосвязь различных видов объектов, а для каждого вида — его фреймы. Режимы просмотра организованы вертикально, а фреймы — горизонтально. Чтобы понять, где следует обрезать изображение, необходимо разделить высоту изображения на количество режимов просмотра и ширину на количество фреймов. Эти данные находятся в файле `opu.desktop`.



Пример изображения спрайта: `cannon.png`




Для спрайтов армии предусмотрено три режима просмотра, сверху вниз:

- направленная вправо
- направленная влево и
- направленная прямо

Для флагов есть только один режим просмотра. Все фоны спрайтов должны быть прозрачными.



Пример спрайта изображения флага: `italy.png`

Название элемента	Пример	Значение
map		Карта мира игрового поля. Страны могут иметь произвольную форму, но они должны быть сгруппированы в узнаваемые континенты по местоположению или по цвету.
italy		Флаг итальянской нации. Каждой нации должен быть присвоен только один флаг.
infantry		Значок, представляющий одну армию.

cavalry		Значок, представляющий пять армий.
cannon		Значок, представляющий десять армий.
firing		Значок, представляющий армии во время сражения.
exploding		Значок, представляющий армии во время проигрыша сражения.
alaska		Форма страны Аляски. Эта функция используется для выделения страны. Для каждой страны есть одна такая форма. Его цвет не используется. Таким образом, цвет свободен.
reddices		Красные кубики используются для отображения результатов сражений.
bluedices		Синие кубики используются для отображения результатов сражений.
mark1		Эта метка добавлена к сражающимся спрайтам для отображения количества армий, которые они представляют, в данном примере, 1. Также присутствуют элементы mark2 и mark3.

Таблица 2.7: Элементы пула

2.1.2.2 Файл map-mask.png

Это PNG-файл, представляющий также карту мира игровых полей с закодированными цветами, что позволяет однозначно идентифицировать каждую страну. Формы этих стран должны








совпадать с формами стран, указанных в файле `map.png`, чтобы пользователи могли щёлкнуть левой кнопкой мыши в любом месте в просматриваемой стране и выбрать самую подходящую. Маленькие острова наподобие Индонезии могут быть больше в стандартной карте, чем в файле `map.png`, это позволит облегчить выбор страны.



Синий компонент (в модели RGB) в цвете страны определяет страну. Индекс 0 — это страна 0 в файле `opi.xml`, индекс 1 — страна 1, и так далее. Белый (0xFFFFFF в RGB) определяет отсутствие страны.

2.1.2.3 Изображения кнопок

Имена файлов строго прописаны в коде, поэтому их нельзя изменять. В таблице ниже представлены все кнопки, которые следует учесть.

Изображение	Имя файла	Значение
	<code>newNetGame.png</code>	Пытается присоединиться к сетевой игре.
	<code>recycling.png</code>	После того, как игроки расставят свои армии, их возможно перераспределить. Эта кнопка предлагает сделать это перераспределение.
	<code>recyclingFinished.png</code>	Вариант «не перераспределять». Для фактического завершения распределения эту кнопку должны нажать все игроки.
	<code>nextPlayer.png</code>	Завершает текущий ход игрока и переключается на следующего, либо на следующий ход, если игрок остался один.
	<code>attackOne.png</code>	Начинает атаку с одной армией.
	<code>attackTwo.png</code>	Начинает атаку двумя армиями.
	<code>attackThree.png</code>	Начинает атаку тремя армиями.




	defendOne.png	Защищает атакованную страну одной армией.
	defendTwo.png	Защищает атакованную страну двумя армиями.
	moveArmies.png	Начинает перемещение армий между двумя странами (последнее действие в ходу).

Таблица 2.8: Кнопки графического интерфейса

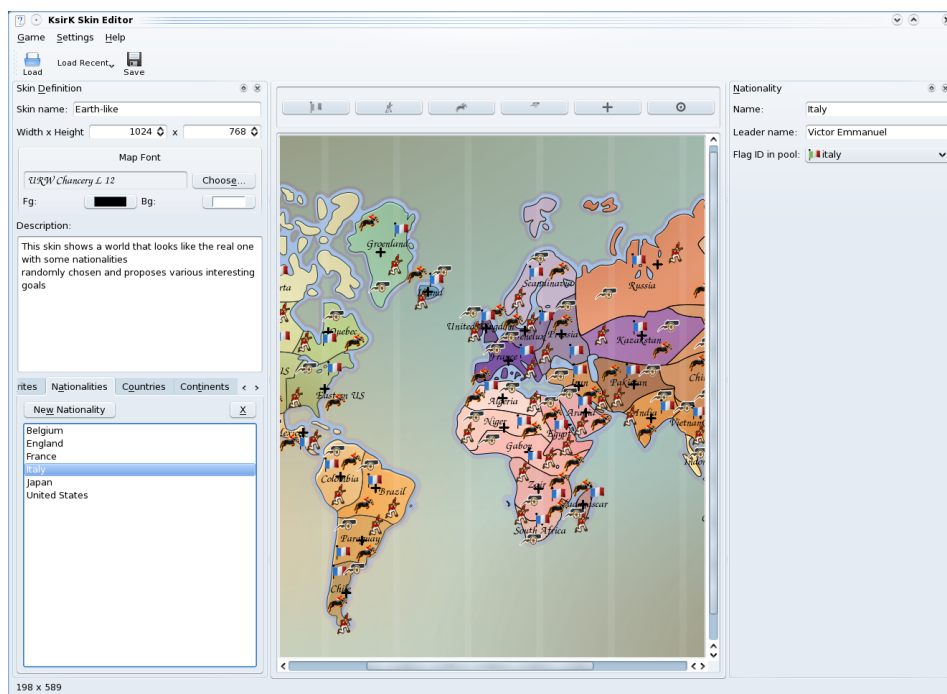
2.1.3 Папка со звуковыми файлами

Эта папка содержит три звуковых файла:

- roll.wav проигрывается при перемещении армий
- cannon.wav проигрывается при выстреле и
- crash.wav проигрывается при взрыве пушки

2.2 Использование KsirK Skin Editor

После создания графики в правильной папке и файле SVG необходимо создать страны, игроков и так далее и связать их с соответствующим элементом SVG в пуле. Это возможно сделать с помощью KsirK Skin Editor. Обратите внимание, что каждая часть этого приложения автоматически описывается во всплывающих подсказках, а контекстная справка доступна с помощью комбинации клавиш Ctrl+F1.



Глава 3

Список команд

3.1 Главное окно KsirK Skin Editor

3.1.1 Кнопки



Загрузить...

Программа загружает существующее игровое поле.



Сохранить

Сохраняет текущее изменённое игровое поле.

Глава 4

Руководство разработчика KsirK Skin Editor

Для получения документации об API обратитесь к <https://api.kde.org/> .

Глава 5

Вопросы и ответы

Возможно, была выпущена обновлённая версия этого документа. С последней версией документа можно ознакомиться по адресу <http://docs.kde.org/>.

Глава 6

Авторские права и лицензия

KsirK Skin Editor

Авторские права на программу: Gaël de Chalendar kleag@free.fr, 2009 г.

Авторские права на документацию: Gaël de Chalendar kleag@free.fr, 2009 г.

Перевод на русский язык: Мария Шикунова translation-team@basealt.ru

Этот документ распространяется на условиях [GNU Free Documentation License](#).

Программа распространяется на условиях лицензии [GNU General Public License](#).