

NOM

wesnoth – La batalla per Wesnoth, un joc d'estrategia fantàstica per tandes

SINOPSIS

wesnoth [*OPCIONES*] [*RUTA_ALS_DATOS*]

DESCRIPCIÓ

La batalla per **Wesnoth** es un joc d'estrategia fantàstica per tandes.

Derrote a tots els líders enemics usant un conjunt equilibrat de tropes, tenint cuitat d'administrar els seus recursos d'or i aldees. Cada unitat té els seus propis punts forts i débils; per a guanyar, desplegue les seues forces de la millor manera possible, mentres evita que el seu enemic faça lo mateix. Segon les unitats van guanyant experiència, adquirixen noves habilitats i se tornen més poderoses. Jogue en la seua propia llengua i prove la seua habilitat contra un sabut adversari controlat pel ordinador, o úna's a la gran comunitat de jugadors en línea de Wesnoth. Cree les seues propies unitats personalisades, escenaris o campanyas i compartix-les ab atres.

OPCIONES

--bpp *número*

estableix el valor de BitsPerPixel. Per eixemple: **--bpp 32**

--compress *archiu d'entrada archiu d'eixida*

comprimix un archiu de partida guardada (*archiu d'entrada*) que està en format WML de texto a un format WML binari (*archiu d'eixida*).

-d, --debug

mostra informació extra de depuració i activa opcions adicionals en la línea de ordens dins del joc (veja el wiki en <http://www.wesnoth.org/wiki/CommandMode> per a més informació sobre la línea d'ordens).

--decompress *archiu_d'entrada archiu_d'eixida*

descomprimix un archiu de partida guardada (*archiu d'entrada*) que està en format WML binari a un format WML de texto (*archiu d'eixida*).

-f, --fullscreen

eixecuta el joc en modo de pantalla completa.

--fps mostra el número de quadres per segon als que s'està eixecutant el joc actualment, en un racó de la pantalla.

--gunzip *archiu_d'entrada.gz*

Descomprimix un archiu que deuría estar en format gzip i ho almacena sense el sufix *.gz*. El *infile.gz* serà eliminat.

--gzip *archiu_d'entrada*

comprimix un archiu en format gzip, ho guarda com *archiu_d'entrada.gz* i elimina *archiu_d'entrada*.

-h, --help

mostra un resum de les opcions de línea d'ordens en la eixida estàndart, i finalisa.

--load *partida_guardada*

carrega un archiu de partida guardada des del directori estàndart de jocs guardats.

--log-level=domain1,domain2,...

estableix el nivell de gravetat dels dominis de depuració. **all** pot usar-se per a seleccionar tots els dominis. Nivells disponibles: **error**, **warning**, **info**, **debug**. Per defecte s'usarà el nivell **error**.

--logdomains

Bolca una llista de tots els dominis de registre i finalisa.

--max-fps

el número de quadres per segon que el joc pot mostrar, el valor deuría estar entre 1 i 1000, per defecte és **50**.



- multiplayer**
eixecuta un joc multijugador. Existixen opcions addicionals que poden usar-se junt ab **--multiplayer** com s'explica més avall.
- nocache**
deshabilita el cache de datos de joc.
- nosound**
eixecuta el joc sense sons ni música.
- path** mostra el nom del directori de datos de joc i finalisa.
- r XxY, --resolution XxY**
estableix la resolució de la pantalla. Per exemple: **-r 800x600**
- t, --test**
eixecuta el joc en un escenari de prova chicotet.
- v, --version**
mostra el número de versió i finalisa.
- w, --windowed**
eixecuta el joc en una finestra.
- no-delay**
eixecuta el joc sense retarts per a fer una prova de rendiment gràfic. Açò s'activa automàticament ab **--nogui**.
- nogui**
eixecuta el joc sense l'interfaç gràfic. Ha d'aparèixer abans de **--multiplayer** per a que tinga l'efecte desijat.
- exit-at-end**
finalisa una volta que s'ha completat l'escenari, sense mostrar un diàlec de victòria o derrota que requerix que l'usuari pulse en Aceptar. Açò s'usa també per a proves de rendiment automatizadas.

Opcions per a **--multiplayer**

Les opcions multijugador específiques de bando esten marcades ab *number*. *number* ha de reemplaçar-se per un número de bando. Habitualment és 1 ó 2 pero depend del número de jugadors possibles en l'escenari triat.

- algorithm***número=valor*
selecciona un algoritme distint de l'habitual per a ser usat pel controlador d'IA d'este bando. Els valors disponibles son: **idle_ai** i **sample_ai**.
- controller***número=valor*
selecciona el controlador per a este bando. Els valors disponibles son: **humà** i **ai**.
- era=valor**
use esta opció per a jugar en la era seleccionada en conte de la era per defecte (denominada **Per defecte**). La era se selecciona usant un número de identificació (id). Les eres se describen en l'archiu **data/multiplayer/eras.cfg**.
- parm***número=nom:valor*
estableix paràmetros addicionals per a este bando. Este paràmetro depend de les opcions usades ab **--controller** i **--algorithm**. Només deuría ser útil a la gent que esta disenyant la seua propia IA. (no esta encara documentat completament)
- scenario=valor**
selecciona un escenari multijugador per id. El id d'escenari per defecte és **multiplayer_Les_Terres_Lliures**.
- side***número=valor*
selecciona una facció de la era actual per a este bando. La facció se selecciona usant un identificador numéric (id). Les faccions se describixen en l'archiu **data/multiplayer.cfg**.



--turns=valor

estableix el número de tandes per al escenari triat. Per defecte és 50.

Eixemple per a posar a prova la teua propia IA contra la IA per defecte sense iniciar l'Interfaç Gràfic d'Usuari:

wesnoth --nogui --multiplayer --controller1=ai --controller2=ai --algorithm2=python_ai --parm2=python_script:py/my_own_python_ai.py

AUTOR

Escrit per David White <davidnwhite AT verizon DOT net>.

Editat per Nils Kneuper <crazy-ivanovic AT gmx DOT net>, ott <ott AT gaon DOT net> i Soliton <soliton DOT de AT gmail DOT com>.

Esta pàgina de manual va ser escrita inicialment per Cyril Bouthors <cyril AT bouthors DOT org>.

Visite la pàgina web oficial: <http://www.wesnoth.org/>

COPYRIGHT

Copyright © 2003–2007 David White <davidnwhite AT verizon DOT net>

Açò és Software Lliure; este software está llicenciat baix la GPL versió 2, segon ha segut publicada per la Free Software Foundation. No existix CAP garantia; ni inclús per al SEU ÚS COMERCIAL o ADECUACIÓ A UN PROPÓSIT PARTICULAR.

VEJA'S TAMBÉ

wesnoth_editor(6), **wesnothd(6)**

