

NÁZOV

wesnoth – Bitka o Wesnoth, ahová strategická fantasy hra

ZHRNUTIE

wesnoth [MOŽNOSTI] [CESTA_K_DÁTAM]

POPIS

Bitka o **Wesnoth** je ahová strategická fantasy hra.

Poraz všetkých nepriateľských veliteľov pomocou dobre zostavenej skupiny bojových jednotiek; dávaj pritom pozor na svoje zásoby zlata a dediny. Každá jednotka má svoje silné a slabé stránky; aby si vyhral, uplatni výhody svojich jednotiek a neumožni súperovi urobiť to isté. Ke jednotky získavajú skúsenosti, dostávajú nové schopnosti a stávajú sa silnejšími. Hraj vo svojom vlastnom jazyku, otestuj svoje schopnosti proti počítačovému súperovi alebo sa pripoj k rozsiahlej komunite internetových hráčov Wesnothu. Vytvor si vlastné jednotky, scény alebo príbehy, a vymieaj si ich s ostatnými hrámi.

MOŽNOSTI

--bpp *íslo*

nastaví počet bitov na obrazový bod (BitsPerPixel). Napríklad: **--bpp 32**

--compress *vstupný_súbor* *výstupný_súbor*

zbalí uloženú hru v textovom formáte WML (*vstupný_súbor*) do binárneho formátu WML (*výstupný_súbor*).

-d, --debug

zobrazí dodatočné ladiace informácie a umožní ďalšie možnosti príkazového riadku hry (ďalšie informácie o príkazovom riadku hry vi webová stránka <http://www.wesnoth.org/wiki/CommandMode>).

--decompress *vstupný_súbor* *výstupný_súbor*

rozbalí uloženú hru v binárnom formáte WML (*vstupný_súbor*) do textového formátu WML (*výstupný_súbor*).

-f, --fullscreen

spustí hru na ploche celej obrazovky.

--fps zobrazí momentálnu rýchlosť hry, počet snímkov za sekundu, v rohu obrazovky.

--gunzip *vstupný_súbor.gz*

rozbalí súbor, ktorý by mal byť vo formáte gzip, a uloží ho bez prípony .gz. Súbor *vstupný_súbor.gz* sa vymaže.

--gzip *vstupný_súbor*

zbalí uloženú hru do formátu gzip, uloží ju ako *vstupný_súbor.gz* a vymaže *vstupný_súbor*.

-h, --help

vypíše súhrn možností príkazového riadku do štandardného výstupu, a skoní.

--load *uložená_hra*

načíta uloženú hru z daného súboru v štandardnom adresári uložených hier

--log-level=doména1,doména2,...

nastaví úroveň závažnosti zapisovacích domén. **all** znamená všetky zapisovacie domény. Možné úrovne: **error**, **warning**, **info**, **debug**. Štandardne sa používa úroveň **error**.

--logdomains

Vypíše zoznam všetkých domén logu a vypne sa.

--max-fps

počet snímkov za sekundu, ktoré môže hra zobraziť; hodnota by mala byť medzi 1 a 1000, štandardne je **50**.

--multiplayer

spustí hru pre viacerých hráčov. ďalšie možnosti použité v kombinácii s **--multiplayer** sú vysvetlené nižšie.

--nocache

vypne ukladanie herných dát do cache.



- nosound**
spustí hru bez zvukov a hudby.
- path** vypíše názov dátového adresára hry a skoní.
- r XxY, --resolution XxY**
nastaví rozlíšenie obrazovky. Napríklad: **-r 800x600**
- t, --test**
spustí hru s malou testovacou scénou.
- v, --version**
zobrazí číslo verzie a skoní.
- w, --windowed**
spustí hru v grafickom okne.
- no-delay**
spustí hru bez akýchkoľvek páuz, kvôli meraniu rýchlosti grafiky. Toto je automaticky zahrnuté v **--nogui**.
- nogui**
spustí hru bez grafického užívateľského rozhrania. Musí by uvedené pred **--multiplayer**, ak má správne fungovať.
- exit-at-end**
vypne sa po skončení scény, bez zobrazenia dialógu o víazstve alebo porážke, ktorý by od používateľa vyžadoval kliknutie OK. Toto sa tiež používa na automatizované meranie rýchlosti.

Možnosti pre **--multiplayer**

Pri možnostiach ovplyvujúcich konkrétnu bojovú stranu je uvedené *íslo*. Za *íslo* treba dosadiť číslo bojovej strany. Zvyčajne je to 1 alebo 2, ale záleží to na možnom pote hráčov vo vybranej scéne.

- algorithm***íslo=hodnota*
nastaví neštandardný algoritmus počítaovému hrávi za danú stranu. Možné hodnoty: **idle_ai** a **sample_ai**.
 - controller***íslo=hodnota*
nastaví ovládanie pre danú stranu. Možné hodnoty: **human** (lovek) a **ai** (poíta).
 - era**=*hodnota*
táto možnosť umožňuje hrať v inej ako štandardnej (**Default**) ére. Éra sa zadáva pomocou id. Éry sú definované v súbore **data/multiplayer/eras.cfg**.
 - parm***íslo=názov:hodnota*
nastaví tejto strane dodatočné parametre. Tento parameter závisí na možnostiach uvedených pri **--controller** a **--algorithm**. Je to užitočné iba pri dizajnovaní vlastnej umelej inteligencie. (nie je zatiaľ celkom zdokumentované)
 - scenario**=*hodnota*
nastaví scénu pre viacerých hráčov pomocou id. Štandardná scéna má id **multiplayer_The_Freelands**.
 - side***íslo=hodnota*
nastaví frakciu danej éry pre túto stranu. Frakcia sa vyberá pomocou id. Frakcie sú popísané v súbore **data/multiplayer.cfg**.
 - turns**=*hodnota*
nastaví počet ahov pre danú scénu. Štandardná hodnota je **50**.
- Napríklad aby ste otestovali svoju AI proti štandardnej AI bez spustenia GUI:
- ```
wesnoth --nogui --multiplayer --controller1=ai --controller2=ai --algorithm2=python_ai --parm2=python_script:py/my_own_python_ai.py
```

### AUTOR

Napísal David White <davidnwhite AT verizon DOT net>.

Editovali Nils Kneuper <crazy-ivanovic AT gmx DOT net>, ott <ott AT gaon DOT net> a Soliton <soliton AT gmail DOT com>. Preložil Viliam Búr <viliam AT bur DOT sk>.

Túto stránku manuálu pôvodne napísal Cyril Bouthors <cyril AT bouthors DOT org>.



Navštívte oficiálnu stránku: <http://www.wesnoth.org/>

**COPYRIGHT**

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

Toto je slobodný softvér; tento softvér je zverejnená pod Všeobecnou verejnou licenciou (GPL) verzia 2, ako ju zverejnila Nadácia slobodného softvéru (Free Software Foundation). Nie je na ŽIADNA záruka; dokonca ani PREDATENOSTI i VHODNOSTI NA DANÝ ÚEL.

**VI AJ**

**wesnoth\_editor(6), wesnothd(6)**

