

NIMI

wesnoth â Taistelu Wesnothista, vuoropohjainen fantasiastrategiapeli

TIIVISTELMÄ

wesnoth [VALITSIMET] [DATAHAKEMISTO]

KUVAUS

Taistelu **Wesnothista** on vuoropohjainen fantasiastrategiapeli.

Kukista kaikki vihollisjohtajat kÃ¶yttÃ¶en tarkoin valittua ydinjoukkoa ja huolehdi samalla kulta- ja kylÃ¶resursseistasi. Kaikilla yksikÃ¶illÃ¶ on omat vahvuutensa ja heikkoutensa; jÃ¶rjestÃ¶ joukkosi mahdollisimman edullisiin aseisiin estÃ¶en samalla vastustajia tekemÃ¶stÃ¶ samoin. KerÃ¶tessÃ¶Ã¶n kokemusta yksikÃ¶it oppivat uusia taitoja ja kehittyvÃ¶t voimakkaammiksi. Pelaa omalla kielellÃ¶si ja testaa taitojasi Ã¶lykÃ¶stÃ¶ tietokonevastustajaa vastaan tai liity Wesnothin suureen nettipelaajien yhteisÃ¶Ã¶n. Luo omia, uudenlaisia yksikÃ¶itÃ¶, skenaarioita tai kampanjoitasi ja jaa ne muiden pelaajien kanssa.

VALITSIMET

--bpp luku

Asettaa vÃ¶risyvyyden (bits per pixel). Esimerkki: --bpp 32

-c, --campaign [<kampanjan_tunniste>]

aloittaa suoraan kampanjasta, jonka tunniste on <kampanjan_tunniste>. Kampanjavalikko nÃ¶ytetÃ¶Ã¶n, jos tunnistetta ei ole mÃ¶Ã¶ritetty. **Huom:** KÃ¶yttÃ¶essÃ¶si tÃ¶tÃ¶ kytÃ¶ntÃ¶, varmista, ettÃ¶ datahakemiston polku on viimeisenÃ¶ argumenttina. Muuten peli olettaa, ettÃ¶ kampanjan/ skenaarion tunniste on myÃ¶s datahakemisto.

--campaign-difficulty [<difficulty>]

Annetun kampanjan vaikeustaso (1:stÃ¶ maksimiin). Jos vaikeustasoa ei ole annettu, nÃ¶ytetÃ¶Ã¶n vaikeustason valikko.

--campaign-scenario <skenaarion_tunniste>

Skenaarion tunniste annetussa kampanjassa. Oletusarvo on ensimmäinen kampanja.

--data-dir <hakemisto>

korvaa datahakemiston annetulla polulla

--data-path

path the path of the data directory and exits.

-d, --debug

Mahdollistaa ylimÃ¶Ã¶isiÃ¶ komentotila-asetuksia pelissÃ¶. (Katso wiki-sivulta <http://www.wesnoth.org/wiki/CommandMode> lisÃ¶tietoja komentotilasta.)

-e, --editor tiedosto

KÃ¶ynnistÃ¶Ã¶ pelinsisÃ¶isen karttaeditorin suoraan. Jos tiedosto on syÃ¶tetty, komento vastaa komentoa -e --load

--fps NÃ¶yttÃ¶Ã¶ pelin kuvanÃ¶ivitysnopeuden (frames per second, pÃ¶ivityksiÃ¶ sekunnissa) ruudun kulmassa.

-f, --fullscreen

KÃ¶ynnistÃ¶Ã¶ pelin kokoruututilassa.

--gunzip syÃ¶tetiedosto.gz

Purkaa tiedoston, jonka tulisi olla gzip-muodossa, ja tallentaa sen ilman .gz-pÃ¶Ã¶tettÃ¶. Poistaa syÃ¶tetiedosto.gz:n.

--gzip syÃ¶tetiedosto

Pakkaa tiedoston gzip-muodossa, tallentaa sen nimellÃ¶ syÃ¶tetiedosto.gz ja poistaa syÃ¶tetiedoston.

-h, --help

NÃ¶yttÃ¶Ã¶ koosteen komentorivalitsimista ja lopettaa.

-l, --load tiedosto

Lataa tallennuksen tiedosto normaalista tallennushakemistosta. Jos valitsinta -e tai --editor kÃ¶ytetÃ¶Ã¶n myÃ¶s, kÃ¶ynnistÃ¶Ã¶ editorin tiedostossa oleva kartta avattuna. Jos



- kyseessä on hakemisto, kynnistää editorin kartanlatausdialogi avoinna.
- log-taso=aihealue1,aihealue2,...**
Asettaa vakavuusasteen lokin aihealueille. Sana **all** vastaa kaikkia aihealueita. Käytettävissä olevat tasot: **error**, **warning**, **info**, **debug**. Oletuksena käytetään tasoa **error**.
- logdomains**
listaa määritetyt lokit (vain sellaiset, jotka sisältävät **filter**, jos sitä käytetään) ja sulkee ohjelman
- max-fps**
Asettaa enimmäisarvon kuvanpäävitysten määrälle sekunnissa. Arvon tulee olla välillä 1-1000. Oletus on **50**.
- m, --multiplayer**
Kynnistää moninpelin. Joitakin valitsimia voi yhdistää valitsimen **--multiplayer** kanssa, kuten alla selitetään. Vain nämä valinnaiset valitsimet voivat olla täsmälleen valitsimen jälkeen.
- no-delay**
Kynnistää pelin ilman viiveitä graafisen suorituskyvyn mittausta varten. Tämä on automaattisesti päälle käytettävissä valitsinta **--nogui**.
- nocache**
Estää välimuistin luomisen pelidatasta.
- nomusic**
Kynnistää pelin ilman musiikkia.
- nosound**
Kynnistää pelin ilman ääniä ja musiikkia.
- path** Näyttää pelidatihakemiston nimen ja lopettaa.
- p, --preprocess <source file/folder> <target directory>**
preprocesses a specified file/folder. For each file(s) a plain .cfg file and a processed .cfg file will be written in specified target directory. If a folder is specified, it will be preprocessed recursively based on the known preprocessor rules. The common macroses from the "data/core/macros" directory will be preprocessed before the specified resources. Example: **-p ~/wesnoth/data/campaigns/tutorial ~/result**. For details regarding the preprocessor visit: http://wiki.wesnoth.org/PreprocessorRef#Command-line_preprocessor
- preprocess-defines=DEFINE1,DEFINE2,etc**
comma separated list of defines to be used by the '--preprocess' command. If **SKIP_CORE** is in the define list the "data/core" directory won't be preprocessed.
- preprocess-input-macros <kohdetiedosto>**
vain '--preprocess' komento käyttää. Määrittää [preproc_define]:it sisältäviin tiedostoon, joka lisätään ennen esikäsittelyä.
- preprocess-output-macros [<kohdetiedosto>]**
vain '--preprocess' komento käyttää. Tulostaa kaikki esikäsittelyt makrot kohdetiedostoon. Jos tiedostonimeä ei ole annettu, sen nimeksi annetaan '_MACROS.cfg', joka sijoitetaan esikäsittelykomennon kohdekansioon. Tämä kytkintä kannattaa käyttää ennen --preprocess komentoa.
- r XxY, --resolution XxY**
Asettaa kuvatarkkuuden. Esimerkki: **-r 800x600**
- s, --server [kone]**
Ottaa yhteyden valittuun koneeseen, muutoin ottaa yhteyden ensimmäiseen palvelimeen asetuksissa. Esimerkki: **--server server.wesnoth.org**
- username <username>**
uses <username> when connecting to a server, ignoring other preferences.



- password** <password>
uses <password> when connecting to a server, ignoring other preferences. Unsafe.
- strict-validation**
kelpoisuusvirheittä kääsitellään vakavina virheinä.
- t, --test**
Käynnistää pelin pienessä testiskenaariossa.
- userconfig-dir** *name*
sets the user configuration directory to *name* under \$HOME or "My Documents\My Games" for windows. You can also specify an absolute path for the configuration directory outside the \$HOME or "My Documents\My Games". Under X11 this defaults to \$XDG_CONFIG_HOME or \$HOME/.config/wesnoth, on other systems to the userdata path.
- userconfig-path**
Näyttää kääjät asetushakemiston polun ja lopettaa.
- userdata-dir** *name*
sets the userdata directory to *name* under \$HOME or "My Documents\My Games" for windows. You can also specify an absolute path for the userdata directory outside the \$HOME or "My Documents\My Games".
- userdata-path**
prints the path of the userdata directory and exits.
- validcache**
Olettaa, että välimuisti on validi. (Vaarallista.)
- v, --version**
Näyttää versionumeron ja lopettaa.
- w, --windowed**
Käynnistää pelin ikkunoidussa tilassa.
- with-replay**
Toistaa uusinnan pelistä, joka ladataan valitsimella **--load**.

Valitsimen **--multiplayer** kanssa käytettävät valitsimet

Osapuolikohtaisissa moninpelivalitsimissa on *numero*-kenttä. Se täytyy korvata puolen numerolla. Yleensä *numero* on 1 tai 2, mutta voi olla suurempikin riippuen valitun skenaarion mahdollisesta pelaajamäärästä.

- ai_config** *numero=arvo*
Valitsee asetustiedoston tekoälyn lataamiseksi tälle puolelle.
- algorithm** *numero=arvo*
Valitsee puolta kontrolloivalle tekoälylle tavallisesta poikkeavan algoritmin. Mahdollisia arvoja: **idle_ai**, **sample_ai**.
- controller** *numero=arvo*
Valitsee puolen kontrolloijan. Mahdolliset arvot ovat **human** ja **ai**.
- era=arvo**
Tällä valitsimella voi valita pelattavan aikakauden oletusaikakauden sijaan. Aikakausi valitaan tunnisteen (id) perusteella. Aikakaudet on kuvattu tiedostossa **data/multiplayer/eras.cfg**.
- exit-at-end**
Lopettaa skenaarion päätyttyä näyttämättä voittoa tai häviöikkunaa, joka täytyisi sulkea klikkaamalla OK:ta. Tästä käytetään myöskin skriptatussa suorituskäytöissä.
- ignore-map-settings**
do not use map settings, use default values instead.
- multiplayer-repeat=***value*
repeats a multiplayer game *value* times. Best to use with **--nogui** for scriptable benchmarking.



--nogui

Käynnistää pelin ilman graafista näyttöä. Toimiakseen tässä on valittava --**multiplayer** edellä.

--parmnúmero=nimi:arvo

Asettaa puolelle lisäparametreja. Nämä parametrit riippuvat valitsimien --**controller** ja --**algorithm** arvoista. Tämä valitsin on todennäköisesti hyödyllinen vain oman tekniikan kehittäjille. (Ei vielä dokumentoitu täydellisesti.)

--scenario=arvo

Valitsee monipeliskenaarion tunnisteen (id) perusteella. Oletustunniste on **multiplayer_The_Freelands**.

--sidenúmero=arvo

Valitsee liittouman tälle puolelle käytettävältä aikakaudelta. Liittouma valitaan tunnisteen (id) perusteella. Liittoumat on kuvattu tiedostossa **data/multiplayer.cfg**.

--turns=arvo

Asettaa vuorojen määrän valittuun skenaarioon. Oletus on 50.

PALUUKOODI

Normaali paluukoodi on 0. paluukoodi 1 tarkoittaa (SDL, video, fonttien, jne.) aloitusvirhettä. Paluukoodi 2 tarkoittaa virhettä komentorivillä annetussa komennossa.

TEKIJÄT

Kirjoittanut David White <davidnwhite AT verizon DOT net>.

Muokannut Nils Kneuper <crazy-ivanovic AT gmx DOT net>, ott <ott AT gaon DOT net> ja Soliton <soliton DOT de AT gmail DOT com>. Suomentanut Wesnothin suomenosryhmä (<http://www.wesnoth.org/wiki/FinnishTranslation>).

Tämän manuaalin alkuperäisversion kirjoitti Cyril Bouthors <cyril AT bouthors DOT org>.

Käy virallisella kotisivulla: <http://www.wesnoth.org/>

TEKIJÄNOIKEUS

Copyright © 2003–2013 David White <davidnwhite AT verizon DOT net>

This is Free Software; this software is licensed under the GPL version 2, as published by the Free Software Foundation. There is NO warranty; not even for MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

KATSO MYÄS

wesnothd(6).

