

Klientmanual

Age of KTH är ett realtidsstrategispel där upp mot 8 spelare ska utplåna varandra genom att samla resurser och skapa enheter för att attackera varandra. I den här manualen finns installationsanvisningar för klienten till Windows och Linux samt en användarmanual för att lära sig spelets olika delar såväl som vanliga strategier för att vinna i spelet.

Installationsanvisningar Windows:

Starta en webbläsare och ladda ner client_windows.tar.gz från <http://sthd4.no-ip.org>

Packa upp client_windows.tar.gz till valfri mapp.

Installationsanvisningar Linux:

Installera följande bibliotek: SDL, SDL Net, SDL image, SDL mixer, OpenGL och freeglut i Ubunut/Debian:

```
sudo apt-get install libsdl1.2-dev
sudo apt-get install libsdl-net1.2-dev
sudo apt-get install libsdl-image1.2-dev
sudo apt-get install libsdl-mixer1.2-dev
sudo apt-get install freeglut3-dev
```

Ladda ner client_linux.tar.gz från <http://sthd4.no-ip.org>

Packa upp client_linux.tar.gz:

```
tar -xzf aok_client_linux.tar.gz
```

Kompilera genom att skriva:

```
cd aok/
make
```

Inställningar och spelstart Windows & Linux

1. Öppna: aokth/cfg/settings.cfg i valfri texteditorare.
2. Skriv in valfritt username: (username: emillundmark).
3. Skriv in adressen till den server du vill spela på: (server: sthd4.no-ip.org).
4. Ställ in port. Default på servern är: (port: 6001).
5. Ställ in vilken bana som skall laddas, här är det viktigt att alla klienter och servern laddar och använder samma: (mapname: map).
6. Ställ in valfri upplösning: (resolution: 1600 900). Och framerate: (framrate: 60).
7. Välj om du vill ha fullscreen: (fullscreen: 0 eller 1).
8. Interpolation och textures av: 0 eller på: 1.
9. Volymen kan ställas mellan 0(av) och 128(max): (volume: 128).
10. Exekvera sedan age_client.exe (Windows), eller age_client (Linux).

1. Användarmanual

När du kommer in i spelets startmeny trycker du med tangentbordet på enter på Start för att ansluta till den servern du valt i settings.cfg. När du kommer in i spelet befinner sig spelet i "Warmup mode", i det här läget kan du se hela kartan och skapa enheter utan kostnad. När du är redo att börja spela skriver du "/ready" i chatten för att visa att du är redo. När alla spelare som är anslutna till servern är redo startar spelet. Nu kommer en nedräkning starta och spelet nollställas. När räknaren når noll är spelet igång.

1.1 Tangentbordskommandon

- Alt: När alt-tangenten hålls nere visas extra information om enheter. För alla enheter visas den aktuella hälsan, och för dina egna enheter visas dessutom status och enhetens target.
- Shift: När shift hålls nere avmarkeras inte enheter när vänster musknapp används på spelplanen, och tillåter därför att du markerar flera enheter efter varandra.
- Caps Lock: När Caps Lock är påslagen har den samma effekt som alt-tangenten.
- Tab: Visar vilka klienter som är anslutna.
- F10: Öppnar in-gamemenyn.
- M: Slår av och på musiken.
- Escape: Avslutar klienten.
- Chat – Enter för att börja skriva, tryck sedan Enter igen för att skicka meddelandet.

Här ser du en bild över hur spelet kan se ut, och förklaringar till vad du kan göra för att interagera med spelet.



Nr 1. Spelplanen

Det är i spelplanen du kan markera enheter och ge dem angivelser, till exempel att flytta sig till en position på kartan eller att attackera en enhet. Det är även här du får tillgång till information om vilka enheter som finns på spelplanen, vilken hälsa dessa enheter har, och vad de håller på med.

Nr 2. HUD – Heads Up Display

Under HUD-delen av användarinterfacet kan du köpa nya enheter för resurser du införskaffat såväl som att chatta med motspelare.

Nr 3. Resursmätare

Resursmätaren högst upp i spelet visar din nuvarande resurser. Det är med dessa resurser du kan köpa nya enheter i HUD:en.

Nr 4. Chat

Genom att trycka på *enter* kan du skriva in ett meddelande till dina motspelare. När du trycker på *enter* igen skickas meddelandet och blir synligt för dina motspelare. Du kan även se dina motspelarens meddelanden längst till vänster i HUD-fältet

Nr 5. Enhet på spelplanen

Enheter på spelplanen visar olika mycket information beroende på om de är markerade eller ej, och vilka knappar du håller in. De kan bland annat visa sin aktuella hälsa, sin status och vilken enhet de siktar på.

Nr 6. Fog of War

Platser på kartan dina enheter inte har inom sitt synfält kan inte du heller se. De kommer att vara mindre upplysta, och du kommer inte kunna se fientliga enheter som rör sig inom området.

Nr 7. Enheter i HUD

Enhetsikonerna i HUD-fältet avslöjar vilken typ av enhet det handlar om och hur mycket resurser de kostar.

2. Vanliga åtgärder

Här kommer du att lära dig utföra vanliga åtgärder i spelet, såsom att bygga, flytta och attackera enheter.


2.1 Skapa enheter

För att skapa enheter klickar du på någon av enhetsikonerna nere till höger. Klickar du på en av dessa ikoner då du har tillräckligt med resurser kommer en sådan enhet skapas på din startplats och enhetens pris kommer att dras av från din resursmätare.



2.2 Markera enheter

För att markera enheter på spelplanen finns det flera metoder. Det enklaste är att med vänster musknapp klicka på enheten, så markeras den. Du kan markera flera enheter genom att hålla ner shift-tangenten samtidigt som du markerar fler enheter. Du ser att en enhet är markerad då dess healthbar är synlig.



2.3 Flytta enheter

För att flytta enheter behöver du först ha dem markerade, se kap. 2.2. För att sedan flytta dem högerklickar du på en ledig tile på spelplanen. Enheten kommer då att svara med ett ljud som förklarar om en kan eller inte kan flytta sig till den positionen. När enheten är i rörelse kommer du även se en ikon över enheten som  visar detta.

2.4 Attackera eller följ efter enheter

För att attackera eller följa efter enheter behöver du först ha dem markerade, se kap. 2.2. För att sedan attackera eller följa efter en enhet högerklickar du bara på den enhet du vill följa efter/attackera. Spelet kommer automatiskt identifiera den valda enheten som fiende eller vän och antingen sätta enhetens status till att följa efter eller attackera. Du kan se enhetens status i form av en ikon över enheten, antingen attackerar  eller följer efter.  Håller du nere alt-tangenten ser du även en linje från enheten till dess mål där färgen identifierar typen av interaktion; blå för följer efter och röd för attackerar.

2.5 Inhämta resurser

För att inhämta ytterligare resurser som du behöver för att skapa fler enheter behöver du arbetarenheter. Arbetarenheten i spelet är vagnen som är placerad längst till höger i HUD-fältet. Skapa en Worker (se: kap. 2.1) och förflytta den till en plats bredvid en resurstile.  Enheten kommer då automatiskt börja inhämta resurser, visualiserat av statusikonen. 

3. Enheter i spelet

I det här kapitlet kommer du att få information om vilka enheter som finns tillgängliga i spelet, hur dessa fungerar och vad de är bra för.

Worker

Arbetarenheten i spelet kan inte attackera fiender, utan har endast möjlighet att inhämta resurser från resurstiles. Enheten kostar 300 resurser.



Ballista

Ballistan är spelets huvudkrigsenhet. Syftet med enheten är att utgöra huvuddelen av spelarens attackstyrka. Enheten kostar 500 resurser.



Scout

Scouten är spelets utforskningsenhet. Syftet med enheten är att undersöka hur fienden spelar, men även för att attackera motståndarens arbetarenheter. Enheten är betydligt snabbare än andra enheter i spelet, ser längre och kostar 200 resurser.



Tower

Tornet är spelets försvarsenhet. Syftet med enheten är att skydda andra enheter, exempelvis workers. Den har väldigt mycket hälsa och skadar mycket, men den attackerar och rör sig väldigt långsamt.



4. Vanliga strategier

Här kommer du att lära dig några vanliga strategier i Age of KTH och hur du utför dessa. Du kommer också få en insikt i hur ett vanligt spel kan gå till.

4.1 Defensiv

Den defensiva strategin är enkel att utföra och ofta ett säkert kort. Den går ut på att använda torn och arbetarenheter för att så snabbt som möjligt få upp många arbetarenheter som hämtar resurser, samtidigt som tornen skyddar dessa från fientliga scouts som försöker ta ut arbetarna. När spelaren fått tillräckligt många arbetarenheter som inhämtar resurser ska denna börja satsa på scouts för att ta ut oskyddade fientliga arbetare, och ballistas för att bygga upp en attackstyrka för att ta ut fiendernas baser.

4.2 Agressiv

Den aggressiva strategin är svårare att utföra, men väldigt effektiv mot oanade fiender. Strategin går ut på att snabbt få ut några scouts att använda till att ta ut fientliga arbetare som ofta står oskyddade tidigt i spelet. Samtidigt som dessa scouts attackerar fienderna ska spelaren få upp tillräckligt många arbetarenheter som inhämtar resurser för att kunna bygga upp en större attackstyrka med ballistas. Så snabbt som möjligt ska spelaren ha några ballistas och använda dessa för att eliminera de fiender som spelaren redan skadat.

5. Kända fel