

El manual del KJumpingCube

**Ian Wadham
Eugene Trounev
Matthias Kiefer
Traductor: Antoni Bella**



El manual del KJumpingCube

Índex

1	Introducció	5
2	Com jugar	6
3	Les regles del joc, estratègies i consells	7
3.1	Regles	7
3.2	Les estratègies i consells	8
4	Resum de la interfície	9
4.1	La barra d'eines	9
4.1.1	El botó Inicia/Atura	9
4.1.2	Botons de la barra d'eines estàndard	9
4.2	Elements de menú	10
4.2.1	El menú Joc	10
4.2.2	El menú Mou	10
4.2.3	Altres menús	11
5	Preguntes més freqüents	12
6	Configuració del joc	13
6.1	Detalls de la configuració	14
7	Crèdits i llicència	15

Resum

Aquesta documentació descriu el joc KJumpingCube versió 2.1

Capítol 1

Introducció

TIPUS DE JOC:
Estratègia, daus

NOMBRE DE POSSIBLES JUGADORS:
Dos

El KJumpingCube és un joc tàctic senzill. Podeu jugar-lo contra l'ordinador o amb un amic, o podeu configurar una partida entre dos jugadors d'ordinador i senzillament mirar.

Pot ser una bona idea si no heu jugat abans al KJumpingCube. Vegeu les [Preguntes més freqüents](#), «Com començo en aquest joc?».

L'àrea de joc és un quadre de cubs que contenen punts. Quan es comença la partida, cada cub té un punt, sense propietari i un color neutre. Si feu clic sobre un cub neutre, aquest es convertirà en vostre, canviarà de color i augmentarà en un punt. El vostre objectiu és capturar tots els cubs, però ara és el torn del vostre oponent.

Els jugadors mouen i sumen punts fent clic sobre els cubs neutrals o en els seus propis cubs.

L'única manera de capturar els cubs de l'oponent és fer augmentar el valor d'un cub fins que s'arribi a un màxim i s'expandeixi als cubs veïns. Després, aquests cubs es tornaran vostres, fins i tot si abans pertanyien al vostre oponent.

De vegades, un veí també arribarà a un valor màxim i s'expandirà, i s'estendrà per tot el tauler en una cascada de moviments. Un gran nombre de cubs pot canviar sobtadament de mans i aquí és on el KJumpingCube es torna interessant i desafiant.

Capítol 2

Com jugar

OBJECTIU:

Prendre el control de tots els cubs en el tauler de joc.

El KJumpingCube es carrega directament en el mode de joc, de manera que podreu començar a jugar immediatament. Si el jugador 1 és un jugador d'ordinador, haureu de fer clic per a començar.

Si no heu jugat abans al KJumpingCube, proveu veient una o dues partides on l'ordinador jugui contra si mateix. Vegeu les [Preguntes més freqüents](#), «Com començo en aquest joc?».

Moveu fent clic sobre un cub neutral o sobre un que ja teniu. Si feu clic sobre un cub neutral, us n'apropriareu i el seu color canviarà al vostre color de joc. Cada vegada que feu clic sobre un cub, el seu valor augmentarà en un. Si el valor del cub arriba a un màxim, alguns dels seus punts es mouran als seus veïns immediats (els punts «salten»). Si un cub veí és propietat de l'altre jugador, es capturarà, juntament amb tots els seus punts, i canviarà al vostre color de joc.

EXEMPLE:

Si un cub en el centre arriba a cinc punts, quatre dels seus punts aniran als seus quatre veïns, deixant el cub d'origen amb un punt. És possible que s'iniciï una cascada de moviments automàtics si algun dels cubs veïns també arriba a un màxim.

NOTA:

Grans parts de l'àrea de joc poden canviar de mans molt ràpidament. Podeu utilitzar les opcions de configuració de l'animació per a seguir el que està succeint en aquest moment. Per a més detalls, vegeu [Configuració del joc](#).

El guanyador serà el jugador que acabi sent el propietari de tots els cubs en el tauler.

Capítol 3

Les regles del joc, estratègies i consells

3.1 Regles

1. Un moviment consisteix a fer clic sobre un cub que no pertany a l'oponent.
2. El moviment fa augmentar en un els punts en el cub.
3. Al començament de la partida, cada cub té un punt, està pintat d'un color neutre i no té propietari.
4. Cada jugador té un color per a marcar la propietat dels cubs.
5. En fer clic sobre un cub que no té propietari, el jugador es convertirà en el propietari d'aquest i canviarà el seu color al color del jugador. Simultàniament, el seu valor augmentarà en un.
6. Si un cub té més punts que veïns, saltarà un punt a cadascun dels veïns.
7. Durant aquest moviment, tots els cubs veïns passaran a ser propietat del jugador que ha mogut, així com tots els seus punts, fins i tot si els veïns eren neutrals o eren propietat de l'altre jugador.
8. Els veïns són els cubs situats a dalt, a baix, a l'esquerra o a la dreta, però no en diagonal. Els cubs de les cantonades només tenen dos veïns, els de la vora en tenen tres i els de centre en tenen quatre.
9. Si un moviment deixa a un veí amb un nombre màxim de punts, el moviment continuarà automàticament cap als veïns del veí i així successivament, en cascada. Durant un moviment d'aquest tipus, poden canviar de propietari una gran quantitat de cubs.
10. El guanyador serà el jugador que acabi sent el propietari de tots els cubs.
11. Utilitzeu les opcions de configuració per a seleccionar la mida del tauler, els jugadors d'ordinador, les animacions dels moviments i els colors dels jugadors. Cada jugador d'ordinador pot tenir el seu propi estil i nivell de destresa. Si no està jugant, pot proporcionar pistes al jugador humà corresponent. També podreu enfrontar un jugador d'ordinador contra un altre i veure el resultat. Per a més detalls, vegeu la secció [Configuració del joc](#).

3.2 Les estratègies i consells

- Pot ser útil configurar una partida d'ordinador contra ordinador i seleccionar les caselles de selecció en el diàleg de configuració que permeten fer anar els moviments i les animacions al vostre propi ritme. Vegeu les [Preguntes freqüents](#), «Com començo en aquest joc?» i «És massa ràpid per a mi, com puc frenar-lo?».
- Si teniu un cub que està just al costat del cub d'un oponent, intenteu mantenir-lo per davant fent-lo augmentar abans que el vostre oponent.
- Si els punts en aquest cub són menors o iguals que els de l'oponent, intenteu evitar fer-los augmentar: no podreu guanyar aquesta carrera armamentista.
- Cerqueu oportunitats per a fer augmentar i capturar, però aneu amb compte que l'oponent pugui respondre iniciant una cascada.
- Primer, intenteu controlar els cubs de les cantonades i després els de les vores. Necessitareu menys moviments perquè arribin a un màxim i s'expandeixin.
- Intenteu no jugar massa a prop del vostre oponent, especialment durant els moviments d'obertura. Deixeu caure un cub o dos, o trieu un cub a la diagonal del vostre oponent.
- Esteu atent a les llargues cadenes de cubs que estan gairebé al màxim. Si són vostres, haureu de protegir-los dels moviments en cascada. Si són del vostre oponent, es poden fer madurar per a capturar-los mitjançant un moviment en cascada, tan aviat com estiguin prou a prop del vostre territori.

Capítol 4

Resum de la interfície

4.1 La barra d'eines

4.1.1 El botó Inicia/Atura

Aquest botó gran apareix a la part superior esquerra de la barra d'eines i s'utilitza per a proporcionar el control sobre les animacions i els moviments de l'ordinador, especialment si l'ordinador té el primer moviment, juga contra si mateix o triga massa a moure. El botó també es pot utilitzar per a fer anar una partida o un moviment, per a permetre que els jugadors principiants vegin cada pas al seu propi ritme. Les caselles de selecció que hi ha en el diàleg de configuració activen o desactiven el mode per passos (per a més detalls, vegeu [Configuració del joc](#)).

El botó té tres estats:

Vermell

És possible aturar o interrompre un càlcul de l'ordinador, una animació o una partida d'ordinador contra ordinador.

Verd

És possible iniciar o continuar un moviment de l'ordinador, una animació o una partida d'ordinador contra ordinador.

Blau

El botó està inhabilitat i s'espera una acció humana, com fer el moviment següent.

En cada cas, el botó conté una mica de text per a indicar quina acció es pot realitzar o s'espera, com **Atura l'animació** o **El teu torn**.

Si atureu el càlcul d'un moviment de l'ordinador, l'ordinador triarà el millor moviment que tingui fins al moment. Si interrompeu una animació (p. ex., una cascada que està trigant massa), el moviment procedirà immediatament amb la seva conclusió.

4.1.2 Botons de la barra d'eines estàndard

Arranjament

Una drecera per a entrar en el diàleg de configuració i canviar les condicions de joc. Per a més detalls, vegeu [Configuració del joc](#).

Nova

Inicia una partida nova.

Carrega...

Carrega una partida desada anteriorment.

Desa

Desa la partida actual.

Consell

S'obté una pista sobre el millor moviment següent. La pista la calcula el jugador d'ordinador 1 o 2, depenent de si sou el jugador humà 1 o 2. Per a més detalls, vegeu la secció [Configuració del joc](#).

Desfés

Desfà un moviment anterior, repetidament si cal. Nota: és possible desfer els moviments finals de tota una partida i d'aquesta manera investigar els finals alternatius.

Refés

Torna a fer una jugada que s'ha desfet, repetidament si cal.

4.2 Elements de menú

4.2.1 El menú Joc

Joc → Nova (Ctrl+N)

Inicia una partida nova.

Joc → Carrega... (Ctrl+O)

Carrega una partida desada anteriorment.

Joc → Desa (Ctrl+S)

Desa la partida actual.

Joc → Desa com a...

Desa la partida actual amb un nom diferent.

Joc → Surt (Ctrl+Q)

Surt del KJumpingCube.

4.2.2 El menú Mou

Mou → Desfés (Ctrl+Z)

Desfà un moviment anterior, repetidament si cal. Nota: és possible desfer els moviments finals de tota una partida i d'aquesta manera investigar els finals alternatius.

Mou → Refés (Ctrl+Maj+Z)

Torna a fer una jugada que s'ha desfet, repetidament si cal.

Mou → Consell (H)

S'obté una pista sobre el millor moviment següent. La pista la calcula el jugador d'ordinador 1 o 2, depenent de si sou el jugador humà 1 o 2. Per a més detalls, vegeu la secció [Configuració del joc](#).

4.2.3 Altres menús

De manera addicional, el KJumpingCube té la configuració comuna al KDE i els elements dels menús **Arranjament** i **Ajuda**. Per a obtenir més informació, llegiu les seccions sobre [El menú Arranjament](#) i [El menú Ajuda](#) en els Fonaments del KDE.

Capítol 5

Preguntes més freqüents

1. *Vull canviar l'aparença d'aquest joc. Puc fer-ho?*

Actualment només podreu canviar els colors del jugador, però no el tema del joc. Per a canviar els colors del jugador, utilitzeu el diàleg [Configuració del joc](#).

2. *Com començo en aquest joc?*

Els moviments del KJumpingCube poden ser difícils de seguir al començament. Una manera d'aprendre és mirar partides on l'ordinador juga contra si mateix. Utilitzeu el diàleg [Configuració del joc](#) per a configurar-ho. Marqueu ambdues caselles de selecció **Juga ara**, trieu una mida del tauler en l'interval de 3x3 fins a 5x5, establiu l'animació a **Dispersió dels punts** i el temps dels moviments a **Llarg**, després feu clic a **D'acord**. Ara feu clic en el gran botó verd de la barra d'eines per a iniciar la partida.

3. *És massa ràpid per a mi, com puc frenar-lo?*

Torneu a utilitzar el diàleg [Configuració del joc](#). A la part inferior hi ha dues caselles de selecció. Marqueu-ne una per a aturar la partida entre moviments. Marqueu l'altra per a fer una pausa entre els passos dels moviments en cascada que s'estenen pel tauler, especialment a prop del final de la partida. De tornada a la partida, ara podreu utilitzar el botó gran de la barra d'eines (sempre que es posi verd) per a activar cada moviment o avançar pas a pas dins un moviment, al ritme que trieu.

4. *Què fa el botó gran en la barra d'eines?*

Aquest botó s'utilitza per a aturar quelcom que està fent l'ordinador (color vermell), iniciar o continuar una acció de l'ordinador quan esteu llest (color verd) o demanar-vos que feu quelcom, com fer un moviment (color blau, botó inhabilitat). Per a obtenir una descripció completa, vegeu [El botó Inicia/Atura](#).

5. *Puc utilitzar el teclat per a jugar a aquest joc?*

No. El KJumpingCube no es pot jugar amb el teclat.

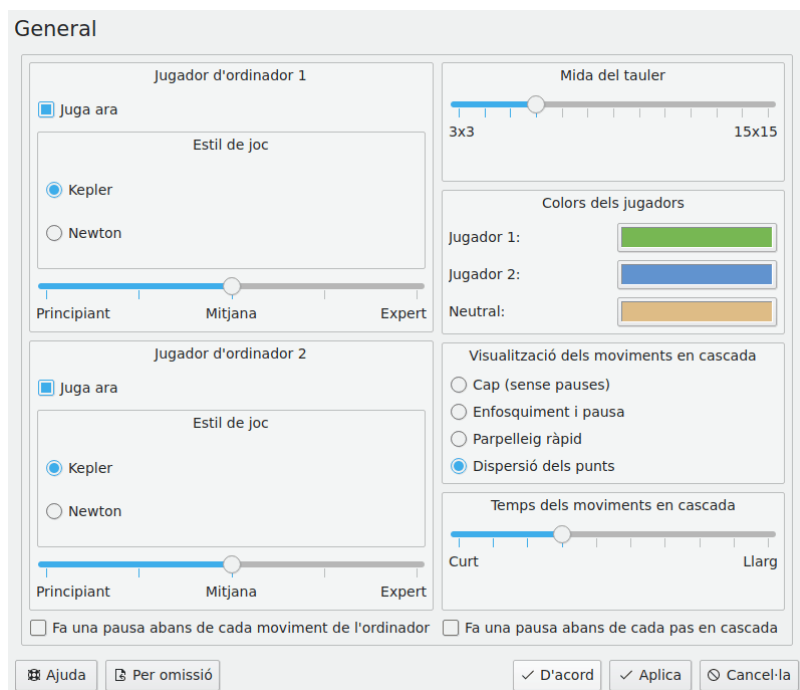
6. *On es troben les puntuacions més altes?*

El KJumpingCube no té aquesta característica.

Capítol 6

Configuració del joc

Per a obrir el diàleg de configuració utilitzeu l'element de menú **Arranjament** → **Configura el KJumpingCube...**, en el Mac OS X d'Apple empreu l'element de menú **KJumpingCube** → **Preferències** o podeu utilitzar el botó **Arranjament** a la barra d'eines.



Els plafons **Visualització dels moviments en cascada** i **Temps dels moviments en cascada** controlen la visualització de les animacions opcionals quan un cub aconsegueix el seu màxim i es desborda en els cubs veïns, possiblement iniciant una cascada estesa de moviments. Al començament, és més fàcil utilitzar l'animació «Dispersió dels punts» i un temps llarg de moviment. Aquesta és la millor manera de seguir el progrés dels moviments en cascada. Les dues caselles de selecció **Pausa** permeten fer anar les animacions i els moviments de l'ordinador al vostre propi ritme.

Els plafons Jugador d'ordinador 1 i 2 controlen l'estil i el nivell de joc de cada jugador d'ordinador i si aquest jugador realment hauria de jugar o senzillament proporcionar consells al jugador humà 1 o 2.

6.1 Detalls de la configuració

Juga ara

Estableix al Jugador d'ordinador 1 o 2 perquè jugui activament o senzillament ajudi a un jugador humà amb consells. Normalment, configuraríeu l'ordinador perquè jugués amb un jugador i jugaríeu amb l'altre, però podeu tenir dos jugadors humans o dos jugadors d'ordinador i senzillament mirar. El jugador 1 sempre començarà primer.

Estil de joc

Configura el Jugador d'ordinador 1 o 2 perquè jugui com Kepler o Newton. Kepler tria els moviments pel mateix mètode que les versions anteriors del KJumpingCube. Newton emprà un mètode diferent.

Destresa de l'ordinador

Permet escollir la destresa en el joc d'un jugador d'ordinador des d'un control lliscant. Això decidirà com serà d'intel·ligent l'oponent d'ordinador.

Podreu triar qualsevol dels cinc nivells de dificultat, que van des de **Principiant**, passant per **Mitjana** fins a **Expert**.

Mida del tauler

Permet triar la mida de l'àrea de joc.

Utilitzeu el control lliscant per a seleccionar un valor entre cubs de 3x3 i cubs de 15x15. L'interval de 5x5 a 9x9 és el més adequat. Per sota de 5x5 és molt difícil superar a l'ordinador. Els jocs per sobre de 9x9 poden ser força llargs.

Colors dels jugadors

Tria un color per a cada jugador i per als cubs neutrals.

Visualització dels moviments en cascada

Tria un estil d'animació per a quan un cub aconsegueix el seu màxim i s'expandeix en els cubs veïns, possiblement iniciant una cascada de moviments i cobrint una gran àrea de tauler.

Utilitzeu els botons d'opció per a seleccionar **Cap (sense pauses)**, on es mostrarà tot el moviment instantàniament, **Enfosquiment i pausa**, on cada cub sobrecarregat s'enfosquirà fins que arribi el moment d'expandir, **Parpelleig ràpid**, on cada cub sobrecarregat s'enfosquirà al començament i després parpellejarà ràpidament quan arribi el moment d'expandir i **Dispersió dels punts**, on cada cub sobrecarregat s'enfosquirà al començament i després dispararà els punts cap als cubs veïns quan sigui el moment d'expandir.

Temps dels moviments en cascada

Utilitzeu el control lliscant per a seleccionar un interval de temps (des de **Curt** a **Llarg**) per a gastar en les animacions. El temps dependrà una mica del tipus d'animació, però pot oscil·lar entre 0,15 segons i 1,5 segons per a cada etapa d'un moviment en cascada.

Fa una pausa abans de cada moviment de l'ordinador

Si està seleccionada, els jugadors d'ordinador faran una pausa abans de començar un moviment, fins que feu clic per a reprendre. Això és per a ajudar-vos a seguir l'acció, especialment si sou un jugador novell o esteu estudiant una partida d'ordinador contra ordinador.

Fa una pausa abans de cada pas en cascada

Si està seleccionada, l'animació dels moviments en cascada s'aturarà entre els passos, fins que feu clic per a reprendre. Això és per a ajudar-vos a observar aquests moviments a mesura que s'estenen pel tauler.

Capítol 7

Crèdits i llicència

KJumpingCube és Copyright 2012, 2013 Ian Wadham i Copyright 1998, 1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

El KJumpingCube es va inspirar en un joc que va sortir per al Commodore 64 i d'altres primers ordinadors personals. Malauradament, es desconeix el nom de l'autor original.

El 2007, en Ian Wadham es va fer càrrec del manteniment del KJumpingCube per al KDE 4 i n'Eugene Trounev va pintar el primer tema SVG.

El 2012 i 2013, en Ian va desenvolupar les versions 2.0 i 2.1 del KJumpingCube, afegint els estils d'animació, permetent mides de tauler de fins a 3x3 o fins a 15x15 i escrivint mòduls d'intel·ligència artificial completament nous que ofereixen més desafiaments per a un jugador humà. Aquestes versions calculen més de pressa els moviments, afegixen desfer/refer multinivell (anteriorment només un moviment), afegixen una opció de dos oponents d'IA i proporcionen opcions perquè els jugadors principiants passin per les animacions i els moviments d'ordinador.

Copyright de la documentació 2012, 2013 Ian Wadham i Copyright 1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Documentació actualitzada per al KDE 2 i 3 per en Lauri Watts lauri@kde.org

Traductor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada d'acord amb les clàusules de la [Llicència de Documentació Lliure de GNU](#).

Aquest programa està llicenciat d'acord amb les clàusules de la [Llicència Pública General de GNU](#).