Manual de KJumpingCube

Ian Wadham
Eugene Trounev
Matthias Kiefer
Traductora: Rocío Gallego
Traductor: Santiago Fernández Sancho
Traductora: Kira J. Fernández
Traductor: David Paul Peña
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Manual de KJumpingCube

Índice general

1. Introducción **5**

2. Cómo jugar **6**

3. Reglas del juego, estrategias y consejos **7**

3.1. Reglas 7

3.2. Estrategias y consejos 8

4. Vista general de la interfaz **9**

4.1. Barra de herramientas 9

4.1.1. Botón Detener/iniciar 9

4.1.2. Botones de la barra de herramientas estándar 9

4.2. Opciones del menú 10

4.2.1. El menú Juego 10

4.2.2. El menú Mover 10

4.2.3. Otros menús 11

5. Preguntas frecuentes **12**

6. Configuración del juego **13**

6.1. Detalles de las preferencias 14

7. Créditos y licencia **15**

Resumen

Esta documentación describe el juego KJumpingCube versión 2.1

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Estrategia, Dados

NÚMERO DE JUGADORES POSIBLES:
Dos

KJumpingCube es un juego de estrategia sencillo. Puedes jugar contra la máquina o contra un amigo; o puedes configurar una partida en la que la máquina juegue contra sí misma y simplemente observar.

Puede ser una buena idea si nunca has jugado a KJumpingCube. Consulta '¿Cómo aprendo a jugar a este juego?' en las Preguntas frecuentes.

El área de juego es una caja de cubos que contienen puntos. Cuando comienza la partida, cada cubo tiene un punto, ningún propietario y un color neutro. Si se pulsa en un cubo neutral, se toma posesión de él, cambia al color del propietario y se aumenta en un punto. El objetivo es capturar todos los cuadrados, pero ahora es el turno del oponente.

Los jugadores mueven y suman puntos haciendo clic en cubos neutrales o en sus propios cubos.

La única forma de capturar los cubos de tu oponente es aumentar el valor de un cubo hasta que alcance un máximo y se expanda a los cubos adyacentes. Entonces, dichos cubos pasan a ser tuyos, incluso si antes pertenecían a tu oponente.

A veces, un cubo adyacente también alcanza un valor máximo y se expande, con lo que se produce un movimiento en cascada a través del tablero. En un instante, un gran número de cubos puede cambiar de propietario y entonces es cuando KJumpingCube se vuelve interesante y difícil.

Capítulo 2

Cómo jugar

> OBJETIVO:
> Hacerse con todos los cubos del tablero de juego.

KJumpingCube arranca directamente en el modo de juego, de forma que puedes empezar a jugar inmediatamente. Si el jugador 1 es una máquina, tendrás que hacer clic para empezar.

Si nunca has jugado a KJumpingCube, prueba a ver una o dos partidas en las que la máquina juega contra sí misma. Consulta '¿Cómo aprendo a jugar a este juego?' en las Preguntas frecuentes.

Debes mover pulsando en los cubos neutrales o en uno de los propios. Si pulsas sobre un cubo vacío, pasará a ser tuyo y cambiará a tu color de juego. Cada vez que pulses sobre un cubo, su valor se incrementará en uno. Si el valor del cubo alcanza un máximo, algunos de sus puntos se distribuirán entre los cubos adyacentes (los puntos «saltan» alrededor). Si un cubo adyacente pertenece a otro jugador, se captura junto con todos sus puntos y cambiará a tu color de juego.

> EJEMPLO:
> Si un cubo del centro alcanza cinco puntos, cuatro de sus puntos irán a parar a los cuatro vecinos, dejando el cubo original con un punto. Es posible que se produzca una cascada de movimientos automáticos si alguno de los vecinos también alcanza un máximo.

> NOTA:
> Un gran número de cubos puede cambiar rápidamente de manos. Puedes usar los ajustes de animación para que sea más fácil seguir lo que pasa en esos casos. Consulta la sección Configuración del juego para obtener más información.

El ganador es el jugador que acaba teniendo todos los cubos del tablero.

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Reglas

1. Un movimiento consiste en un clic sobre un cubo que no pertenezca a tu oponente.
2. El movimiento aumenta en uno los puntos del cubo.
3. Al inicio del juego, cada cubo tiene un punto, está pintado con un color neutral y no tiene propietario.
4. Cada jugador tiene un color para identificar al propietario de los cubos.
5. Al pulsar en un cubo que no tenga propietario, el jugador se convierte en propietario del mismo y hace que cambie el color por el suyo. Al mismo tiempo, el valor del cubo aumentará en uno.
6. Si un cubo tiene más puntos de los que puede y tiene vecinos, saltará un punto a cada uno de los vecinos, dejando solo un punto en el cubo original.
7. Durante este movimiento, todos los cubos vecinos serán propiedad del jugador que ha movido y por tanto obtendrá todos sus puntos, independientemente de si los vecinos eran neutrales o propiedad de otro jugador.
8. Los vecinos son los cubos superior, inferior, izquierdo y derecho, pero no los cuadrados en diagonal. Los cuadrados de las esquinas tienen dos vecinos, los cuadrados de los bordes tres y los del centro tienen cuatro.
9. Si un movimiento deja a un vecino con un número máximo de puntos, el movimiento continúa automáticamente hacia los vecinos de los vecinos, y así sucesivamente, en cascada. Durante cada movimiento, es posible que cambien de propietario gran número de cubos.
10. El ganador es el jugador que acaba siendo propietario de todos los cubos.
11. Puedes usar los ajustes para seleccionar los colores, los oponentes máquina, las animaciones de movimiento y el tamaño del tablero. Cada uno de los oponentes máquina puede tener su propio estilo y nivel de habilidad. Si no está jugando, puede dar consejos al correspondiente jugador humano. También puedes enfrentar un oponente máquina contra otro y observar el resultado. Consulta la sección Configuración del juego para obtener más información.

3.2. Estrategias y consejos

- Puede ser de ayuda empezar una partida de máquina contra máquina y activar las opciones que te permitan ver los movimientos y las animaciones a tu ritmo. Consulta '¿Cómo puedo jugar a este juego?' y 'Eso ha sido muy rápido, ¿cómo puedo ralentizarlo?' en las Preguntas frecuentes.
- Si tienes un cubo justo al lado de uno de tu oponente, intenta adelantarte incrementando su valor antes de que lo haga tu oponente.
- Si dicho cubo tiene menos o los mismos puntos que los del oponente, intenta evitar que aumente su valor: no puedes ganar esa carrera armamentística.
- Busca oportunidades de aumentar y capturar, pero ten en cuenta que tu oponente puede responder iniciando una cascada.
- Intenta obtener primero el control de los cubos de las esquinas y, a continuación, los de los bordes. Necesitarás menos movimientos para alcanzar un máximo y que se propaguen.
- Intenta no jugar demasiado cerca de tu oponente, especialmente durante los movimientos de apertura. Retrocede uno o dos cubos o elige uno situado en diagonal a tu oponente.
- Ten cuidado con las cadenas largas de cubos que estén cerca del máximo. Si son tuyos, debes protegerlos contra los movimientos en cascada. Si son de tu oponente, puedes intentar capturarlos con un movimiento en cascada en cuanto estén lo suficientemente cerca de tu territorio.

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. Barra de herramientas

4.1.1. Botón Detener/iniciar

Este gran botón aparece en la parte superior izquierda de la barra de herramientas y sirve para tener control sobre las animaciones y los movimientos de la máquina, especialmente si la máquina juega en primer lugar, está jugando contra otra máquina o tarda mucho en mover. El botón también puede servir para desplazarse por la partida, permitiendo a los principiantes ver cada paso a su propio ritmo. Las casillas del diálogo de preferencias activan o desactivan el modo paso a paso (consulta la sección Configuración del juego para más información).

El botón tiene tres estados:

Rojo
: Se puede detener o interrumpir el cálculo de la máquina, una animación o una partida de máquina contra máquina.

Verde
: Se puede iniciar o continuar un movimiento de la máquina, una animación o una partida de máquina contra máquina.

Azul
: El botón aparece desactivado y se espera una acción del jugador, como realizar el siguiente movimiento.

En cada caso, el botón contiene un texto que indica la acción que se debe realizar a continuación o que se espera, como **Detener animación** o **Tu turno**.

Si detienes el cálculo de un movimiento de la máquina, se escogerá el mejor movimiento que haya calculado hasta ese momento. Si interrumpes una animación (por ejemplo, una cascada que tarda demasiado en terminar), el movimiento continuará hasta su conclusión de forma inmediata.

4.1.2. Botones de la barra de herramientas estándar

Preferencias
: Atajo de teclado para abrir el diálogo de configuración y modificar las condiciones juego. Consulta la sección Configuración del juego para más detalles.

Nueva
Empezar una partida nueva.

Cargar...
Cargar una partida guardada previamente.

Guardar
Guardar la partida actual.

Pista
Obtener una pista sobre cuál es el próximo mejor movimiento. La pista la calcula el jugador de la máquina 1 o 2, dependiendo de si eres el jugador humano 1 o 2. Consulta la sección Configuración del juego para más detalles.

Deshacer
Deshace el movimiento anterior, de forma repetida si es necesario. Nota: es posible deshacer movimientos de una partida finalizada para investigar finales alternativos.

Rehacer
Volver a realizar un movimiento que se había deshecho; se puede repetir, si es necesario.

4.2. Opciones del menú

4.2.1. El menú Juego

Juego → Nuevo (Ctrl+N)
Empezar una partida nueva.

Juego → Cargar... (Ctrl+O)
Cargar una partida guardada previamente.

Juego → Guardar (Ctrl+S)
Guardar la partida actual.

Juego → Guardar como...
Guardar la partida actual con un nombre diferente.

Juego → Salir (Ctrl+Q)
Sale de KJumpingCube.

4.2.2. El menú Mover

Mover → Deshacer (Ctrl+Z)
Deshace el movimiento anterior, de forma repetida si es necesario. Nota: es posible deshacer movimientos de una partida finalizada para investigar finales alternativos.

Mover → Rehacer (Ctrl+Mayúsculas+Z)
Volver a realizar un movimiento que se había deshecho; se puede repetir, si es necesario.

Mover → Pista (H)
Obtener una pista sobre cuál es el próximo mejor movimiento. La pista la calcula el jugador de la máquina 1 o 2, dependiendo de si eres el jugador humano 1 o 2. Consulta la sección Configuración del juego para más detalles.

4.2.3. Otros menús

Además, KJumpingCube tiene las opciones de los menús **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el Menú «Preferencias» y el Menú «Ayuda» de los «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Puedo?*

   En estos momentos solo puedes cambiar los colores de los jugadores, pero no el tema del juego. Para cambiar los colores de los jugadores, usa el diálogo de Configuración del juego.

2. *¿Cómo aprendo a jugar este juego?*

   Los movimientos de KJumpingCube pueden ser difíciles de seguir al principio. Una manera de aprender es observar partidas en las que la máquina juegue contra sí misma. Usa el diálogo Configurar para activarlo. Activa las casillas **Jugar ahora**, escoge un tamaño de tablero entre 3x3 y 5x5, define la animación para **Propagar puntos** y el tiempo de movimiento en**Grande**. A continuación, pulsa **Aceptar** y después el botón verde de la barra de herramientas para empezar a jugar.

3. *Eso ha sido demasiado rápido para mí. ¿Cómo puedo hacer que vaya más lento?*

   Usa el diálogo Configuración de nuevo. En la parte inferior hay dos casillas. Marque una para pausar el juego entre movimientos. Marque la otra para pausar el juego entre dos movimientos de la animación en cascada, especialmente si estás cerca del final de la partida. De vuelta al juego, puedes usar el gran botón de la barra de herramientas (cuando esté verde) para activar cada movimiento o proceder paso a paso dentro de un movimiento, al ritmo que elijas.

4. *¿Qué hace el gran botón de la barra de herramientas?*

   Puedes usar este botón para detener lo que esté haciendo la máquina (color rojo), empezar o continuar la acción de la máquina cuando estés preparado (color verde) o para que te indique algo, como que debes hacer un movimiento (color azul, botón desactivado). Para una descripción completa, consulta El botón de Parada/inicio..

5. *¿Puedo usar el teclado para jugar?*

   No. No se puede usar el teclado para jugar a KJumpingCube.

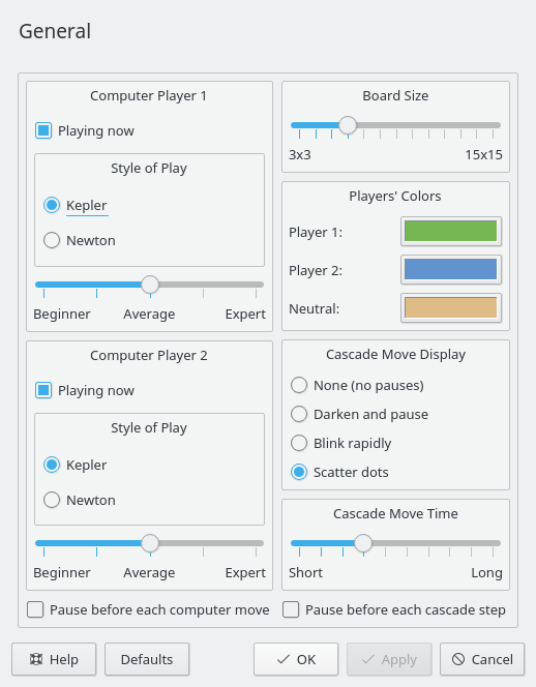
6. *¿Dónde están las mejores puntuaciones?*

   KJumpingCube no tiene esta funcionalidad.

Capítulo 6

Configuración del juego

Para abrir el diálogo de configuración, usa la opción del menú **Preferencias** → **Configurar KJumpingCube...**. En Apple Mac OS X, usa la opción del menú **KJumpingCube** → **Preferencias**. También puedes usar el botón **Preferencias** de la barra de herramientas.



Los paneles «Apariencia del movimiento en cascada» y «Tiempo del movimiento en cascada» controlan la animación opcional que se muestra cuando un cubo alcanza su máximo y se propaga a los cubos adyacentes, posiblemente desencadenando una cascada extendida de movimientos. Al principio, lo más fácil es usar la animación 'Propagar puntos' y un tiempo de movimiento grande. Esta es la mejor forma se seguir los movimientos en cascada. Las dos casillas de pausa te permiten saltar entre las animaciones y los movimientos de la máquina a tu ritmo.

Los paneles «Jugador de la máquina» 1 y 2 controlan el estilo y el nivel de juego de cada jugador de la máquina y si ese jugador realmente debe jugar o simplemente ofrecer pistas al jugador humano 1 o 2.

6.1. Detalles de las preferencias

Jugar ahora

Configura al jugador de la máquina 1 o 2 para que juegue activamente o solo ayude a un jugador humano con pistas. Normalmente configurarías a la máquina para que juegue con un jugador y tú jugarías con el otro, aunque puedes tener dos jugadores humanos o dos jugadores de la máquina y simplemente mirar. El jugador 1 siempre empieza primero.

Estilo de juego

Define que el jugador 1 o 2 juegue como Kepler o Newton. Kepler elige movimientos por el mismo método que las versiones anteriores de KJumpingCube. Newton usa un método diferente.

Habilidad de la máquina

Permite elegir la habilidad de juego de un oponente máquina mediante un deslizador. Esto decide la inteligencia que tendrá el oponente de la máquina.

Puedes elegir entre cinco niveles, desde **Principiante**, pasando por **Iniciado** hasta **Experto**.

Tamaño del tablero

Permite elegir el tamaño del área de juego.

Usa el deslizador para seleccionar un valor entre **3x3** y **15x15** cubos. El intervalo entre 5x5 y 9x9 es el más recomendado. Por debajo de 5x5 es muy difícil vencer a la máquina, y por encima de 9x9 las partidas son muy largas.

Colores de los jugadores

Elige un color para cada jugador y para los cubos neutrales.

Visualización del movimiento en cascada

Elige una animación para cuando un cubo alcance su máximo y se propague a los cubos adyacentes, provocando posiblemente una cascada de movimientos y cubriendo una extensa zona del tablero.

Usa las casillas **Ninguno (sin pausas)**, donde todo el movimiento se muestra instantáneamente; **Oscurecer y pausar** , donde cada cubo sobrecargado se oscurece hasta que le llega el momento de propagarse; **Parpadear rápidamente**, donde cada cubo sobrecargado se oscurece al principio y después parpadea rápidamente cuando llega el momento de propagarse; y **Propagar puntos**, donde cada cubo sobrecargado se oscurece al principio y después dispara puntos a los cuadrados adyacentes cuando llega el momento de propagarse.

Duración del movimiento en cascada

Usa el deslizador para seleccionar de entre un intervalo de tiempos (que varía desde **Corto** hasta **Largo**) que se refiere a lo que durará la animación. Los tiempos dependen un poco del tipo de animación, pero pueden variar desde 0,15 segundos hasta 1,5 segundos para cada fase de un movimiento en cascada.

Pausa antes de cada movimiento de la máquina

Si esta casilla está marcada, la máquina hará una pausa antes de iniciar un movimiento, hasta que pulses para continuar. Esto ayuda a seguir el movimiento, especialmente si eres un jugador principiante o si estás estudiando una partida de máquina contra máquina.

Pausa antes de cada movimiento en cascada

Si esta casilla está seleccionada, la animación en cascada hará una pausa entre movimientos, hasta que pulses para continuar. Esto ayuda a observar cómo se propaga un movimiento por el tablero.

Capítulo 7

Créditos y licencia

El copyright de KJumpingCube durante los años 2012 y 2013 pertenece a Ian Wadham, y a Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de durante los años 1998 y 1999.

KJumpingCube está inspirado en un juego que incluía el Commodore 64 y otras máquinas antiguas. Desafortunadamente, el nombre del autor original es desconocido.

En 2007, Ian Wadham se hizo cargo del mantenimiento de KJumpingCube para KDE 4 y Eugene Trounev dibujó el primer tema SVG.

En 2012 y 2013, Ian desarrolló las versiones 2.0 y 2.1 de KJumpingCube, añadiendo estilos de animación y tamaños de tablero entre 3x3 y 15x15 y para la que escribió módulos de inteligencia artificial completamente nuevos que ofrecen más que un desafío a un jugador humano. Esta versión calcula los movimientos más rápido, permite deshacer y rehacer jugadas multinivel (antes solo podía hacerse con una jugada), y permite escoger partidas entre dos máquinas y opciones para que los jugadores principiantes salten sobre las jugadas y animaciones de la máquina.

El copyright de la documentación pertenece a Ian Wadham durante los años 2012 y 2013, y a Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de durante el año 1999.

Documentación actualizada para KDE 2 and 3 by Lauri Watts lauri@kde.org

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Santiago Fernández Sanchosanti@kde-es.org, Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com y David Paul Peñaeodos0@gmail.com

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU.

Este programa está sujeto a los términos de la Licencia Pública General GNU.