

# **Manual de Konquest**

**Nicholas Robbins**

**Traducción: Rocío Gallego**

**Traductor: Rafael Osuna**

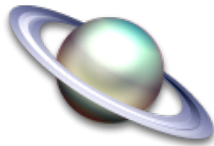
**Traductor: Pablo de Vicente**

**Traductor: Pablo Barneo**

**Traductora: Kira J. Fernández**

**Traductor: David Paul Peña**

**Corrección de la traducción: Eloy Cuadra**



## Manual de Konquest

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>2. Cómo jugar</b>	<b>6</b>
<b>3. Reglas del juego, estrategias y consejos</b>	<b>9</b>
3.1. Reglas . . . . .	9
3.2. Estrategias y consejos . . . . .	9
<b>4. Menús</b>	<b>10</b>
4.1. Opciones del menú . . . . .	10
<b>5. Preguntas frecuentes</b>	<b>11</b>
<b>6. Créditos y licencia</b>	<b>12</b>

## **Resumen**

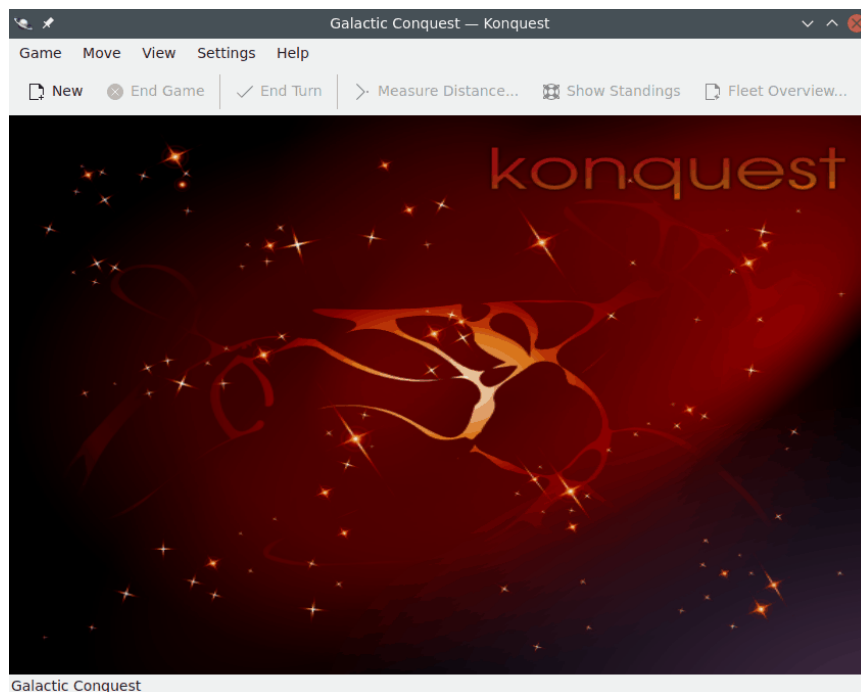
Konquest es un juego de conquista galáctica

## Capítulo 1

# Introducción

TIPO DE JUEGO:  
Estrategia, tablero

NÚMERO DE JUGADORES:  
Multijugador



*Ventana principal de Konquest.*

Konquest es una versión para KDE del juego GNU-Lactic. Los jugadores conquistan otros planetas enviando sus naves. El objetivo es crear un imperio interestelar y, en última instancia, conquistar todos los demás planetas. Konquest puede jugarse contra otras personas o contra una máquina.

## Capítulo 2

# Cómo jugar

Tras lanzar Konquest, pulsa **Nuevo** para empezar un juego nuevo. Verás un diálogo en el que tendrás que introducir información para configurar el juego. A continuación se listan los siguientes parámetros para el nuevo juego:

### Jugadores

- Cantidad de jugadores con **Añadir** o **Eliminar** jugadores
- Número de jugadores
- Tipo de jugadores (Máquina contra Humano)
- Dificultad de los jugadores controlados por la máquina (Baja/Normal/Alta)

Para cambiar el nombre del jugador, haz doble clic en la columna **Nombre** y modifícalo. Para cambiar el tipo de jugador, abre la lista desplegable haciendo doble clic en la columna **Tipo**. También se puede seleccionar el tipo del nuevo jugador usando la lista desplegable del botón **Añadir**.

Hay dos tipos de jugadores humanos en Konquest, llamados **Humano (Jugador)** y **Humano (Espectador)**. La última opción permite observar la partida sin formar parte de ella.

El tipo de jugador de IA se puede escoger entre **Por omisión (débil)** (el jugador no es agresivo atacando ni defendiendo), **Por omisión (ofensivo)** (jugador con un ataque agresivo) y **Por omisión (defensivo)** (un jugador con estrategia defensiva).

Al contrario que el resto de jugadores de IA clásicos, **Becai (equilibrado)** es un jugador balanceado que tiene la mayor parte de Sección 3.2 en cuenta.

Ten en cuenta que la dificultad actual de cada oponente depende de tu propia estrategia. Si juegas de forma agresiva, un jugador de IA agresivo puede ser más fácil de vencer que uno defensivo, y viceversa.

### Mapa

**Planetas neutrales:** Número de planetas neutrales.

**Anchura** y **Altura** del mapa en casillas.

Cambiar el **Propietario**, el **Porcentaje de muertes** y el nivel de **Producción** de un determinado planeta.

Cambiar la distribución de planetas. Pulsa **Al azar** para hacerla aleatoria.

Puedes seleccionar el planeta usando la miniatura del mapa en el centro del panel de **Mapa**. Tan solo tienes que hacer clic en el planeta con el botón izquierdo del ratón y cambiar luego las opciones deseadas.

### Opciones

**Mapa ciego:** Si puedes o no ver información sobre los planetas de tus oponentes.

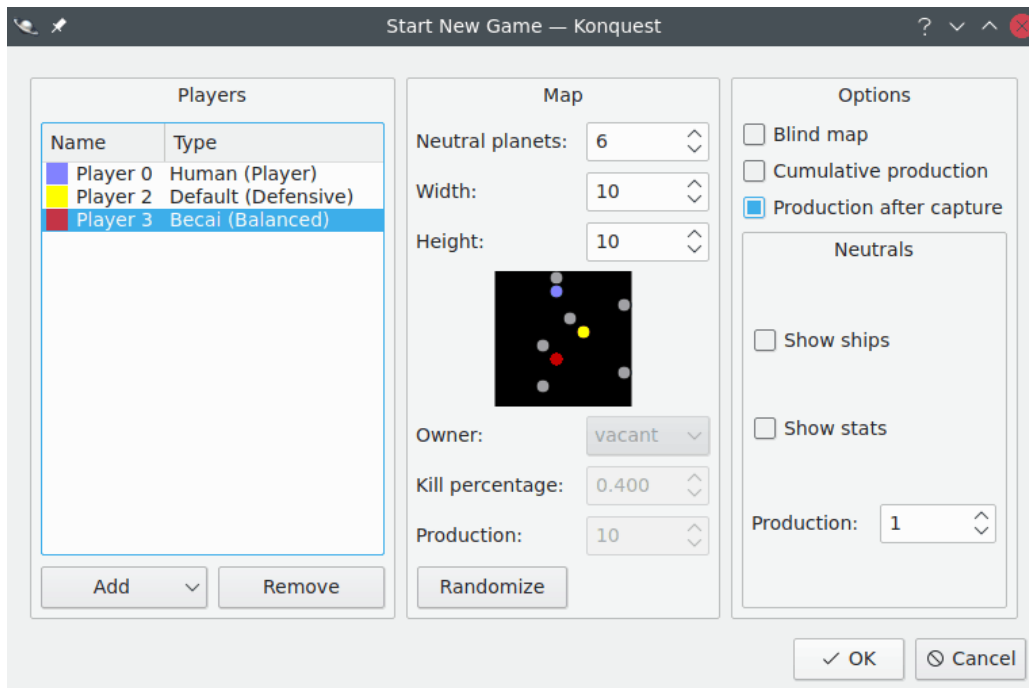
**Producción acumulada:** Si está o no activada.

**Producción tras capturar:** Si está activada inmediatamente.

**Mostrar naves:** Permitir que se muestre la cantidad de naves y otras estadísticas de los planetas neutrales.

**Mostrar estadísticas:** Definir el nivel de producción para los planetas neutrales.

Cuando hayas terminado de cambiar estos ajustes (opcionales), pulsa **Aceptar** para empezar a jugar.



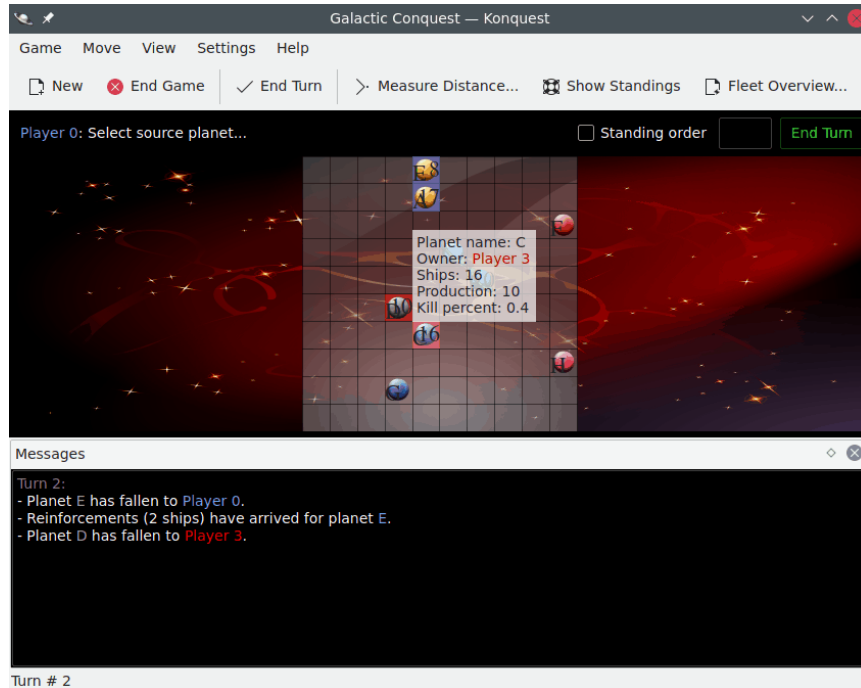
*Diálogo de nuevo juego de Konquest.*

Al iniciar la partida se mostrará el tablero de juego. Los cuadrados en blanco componen el espacio vacío. Al principio, a cada jugador le pertenece un planeta. El fondo del planeta es el color del jugador. Mueve el ratón sobre un planeta para ver información adicional. Si la opción **Mapa ciego** no está marcada al seleccionar un juego, podrás ver información sobre todos los planetas al situar el ratón sobre ellos. Si has seleccionado la opción **Mapa ciego** al empezar el juego, solo podrás ver los nombres de los planetas que han sido conquistados por los oponentes. La información puede incluir:

- **Nombre del planeta:**
- **Propietario:**
- **Naves:**
- **Producción de naves:**
- **Producción:**

## Manual de Konquest

### ■ Porcentaje de muertes:



### *Jugar a Konquest.*

El **Nombre del planeta** sirve para referirse a él en el juego. Los planetas se nombran alfabéticamente con letras mayúsculas. El **Propietario** es quien posee el planeta. Si el planeta es conquistado por otro jugador, este dato cambiará. **Naves** es el número actual de naves en el planeta. La **Producción de naves** es el número de naves que el planeta puede producir en cada turno. La producción varía de planeta a planeta, pero siempre permanece igual. El **Porcentaje de muertes** es una medida de la efectividad de las naves producidas en ese planeta. Las flotas de ataque llevan el porcentaje de muertes de su planeta de origen, y las flotas de defensa utilizan el porcentaje de muertes del planeta que están defendiendo. Puedes ver fácilmente el nombre del planeta, el propietario y el número actual de naves en el cuadrado donde está situado el planeta. El propietario se representa con el color de fondo del planeta, el nombre está en la esquina superior izquierda y el número de naves está en la esquina inferior derecha.

Para enviar naves de un planeta a otro, selecciona el planeta desde el que deseas enviar las naves, introduce el número de naves en el cuadro verde de la parte superior derecha y pulsa **Intro**. Repite este procedimiento hasta que envíes todas las naves que quieras. Si deseas enviar una cantidad constante de naves de un planeta a otro en cada turno, introduce el número, marca la casilla **Envío fijo** y pulsa **Intro**. El número de naves indicado se enviará al final del turno. Cuando hayas terminado, pulsa **Finalizar turno**. Cuando todos los jugadores hayan jugado un turno, aparecerán cuadros de diálogo que te darán las últimas noticias. El juego continuará así hasta que uno de los jugadores se apropie de toda la galaxia.

#### SUGERENCIA

El atajo de teclado para la acción **Terminar turno** se puede configurar con la opción del menú **Preferencias** → **Configurar los atajos de teclado...**

Para más información, consulta la sección [Modificar los atajos de teclado](#) del manual Fundamentos de KDE.

## Capítulo 3

# Reglas del juego, estrategias y consejos

### 3.1. Reglas

- Las naves no se pueden detener hasta que no lleguen al planeta.
- Las naves no pueden atacar a otras naves en medio del aire.
- Las naves no se pueden almacenar en los planetas para usarlas después.
- Un planeta no se puede abandonar.
- Un jugador puede saltarse un turno pulsando **Terminar turno** sin enviar ninguna nave.

### 3.2. Estrategias y consejos

- El juego trata sobre la producción de naves. Trata de conseguir tantos planetas como sea posible tan rápido como puedas para construir más naves que tus adversarios.
- No ataques un planeta con menos de 10 naves, a menos que puedas conquistarlo.
- Ataca planetas neutrales antes que los planetas de los demás jugadores.
- Divide tus naves guardándolas en varios planetas.
- Planea tus ataques con anticipación.
- Usa la regla para averiguar la distancia entre planetas.
- Usa la ventana de información para obtener datos sobre los planetas antes de un ataque.
- Si esta información está disponible para ti, es preferible atacar un planeta con una tasa de muertes baja desde un planeta con una tasa alta.

## Capítulo 4

# Menús

### 4.1. Opciones del menú

**Juego → Nuevo (Ctrl+N)**

Empieza una nueva partida.

**Juego → Terminar partida (Ctrl+Fin)**

Termina la partida actual, sin cerrar Konquest.

**Juego → Medir distancia...**

Permite medir la distancia. Pulsa con el botón izquierdo del ratón en dos planetas para ver la distancia que hay entre ellos.

**Juego → Resumen de la flota...**

Abre una ventana para mostrar información detallada sobre todas la flotas.

**Juego → Salir (Ctrl+Q)**

Termina el juego.

**Mover → Terminar turno**

Permite terminar el turno desde el menú principal.

**Ver → Mostrar mensajes**

Mostrar u ocultar el panel de mensajes.

**Ver → Mostrar posiciones**

Mostrar u ocultar la tabla de clasificación de los jugadores actuales.

Además, Konquest 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. *¿Puedo cambiar la dirección de las naves cuando han dejado un planeta?*  
No. Una vez que las naves dejan un planeta, no se pueden detener ni cambiar su dirección.
2. *¿Significan algo los diferentes colores y formas de los planetas?*  
No, son aleatorios.
3. *¿Cómo puedo saber dónde están mis naves?*  
Pulsa **Mostrar posiciones**. Obtendrás información sobre las flotas en vuelo.
4. *He perdido todos mis planetas, pero todavía continúo en el juego. ¿Por qué?*  
No perderás el juego hasta que hayas perdido todas sus naves.
5. *¿Puedo guardar mis naves en un planeta para usarlas después?*  
Sí. No obstante, deberías guardarlas en varios planetas para poder enviarlas a los planetas cercanos.
6. *¿Es posible cambiar el tema del juego?*  
No, por el momento no es posible.

## Capítulo 6

# Créditos y licencia

Konquest

Proyecto Conquista GNU-Lactic, versión para KDE por Russ Steffen, [rsteffen@bayarea.net](mailto:rsteffen@bayarea.net).

Copyright (c) 1998 por el Proyecto de conquista GNU-Lactic

Copyright de la documentación 2000 Nicholas Robbins [logik9000@chartermi.net](mailto:logik9000@chartermi.net)

Copyright de la documentación 2012 Viktor Chynarov

Documentación traducida por Rocío Gallego [traducciones@rociogallego.com](mailto:traducciones@rociogallego.com), Rafael Osuna [rosuna@wol.es](mailto:rosuna@wol.es), Pablo de Vicente [pvicentea@wanadoo.es](mailto:pvicentea@wanadoo.es), Santiago Fernández Sancho [santi@kde-es.org](mailto:santi@kde-es.org), Kira J. Fernández [kirajfdez@gmail.com](mailto:kirajfdez@gmail.com) David Paul Peña [eodos0@gmail.com](mailto:eodos0@gmail.com).

Corregida por Eloy Cuadra [ecuadra@eloihr.net](mailto: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](#).