Manual de Picmi

Jakob Gruber
Traducción: Rocío Gallego
Traductora: Kira J. Fernández
Traductor: Javier Viñal
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Manual de Picmi

Índice general

1. Introducción **6**

2. Cómo jugar **7**

3. Reglas del juego, estrategias y consejos **8**

3.1. Reglas 8

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

4.1. Opciones del menú 9

4.2. Atajos de teclado 10

5. Créditos y licencia **11**

Índice de cuadros

4.1. Atajos de teclado 10
4.2. Controles del teclado 10

Resumen

Picmi, un juego de rompecabezas con nonogramas.

Capítulo 1

Introducción

Picmi es un juego de rompecabezas para un jugador.

El objetivo del juego es colorear casillas según los números que se dan al lado del tablero.

Capítulo 2

Cómo jugar

Se muestra un tablero en blanco y una lista de números para cada fila y columna. Estos números representan cómo se organizan las piezas dentro de una determinada fila o columna. Por ejemplo, una secuencia numérica de '4 8 3' significaría que hay conjuntos de cuatro, ocho y tres casillas rellenadas, en ese orden, con al menos una casilla en blanco entre grupos consecutivos. El objetivo del juego es usar estas pistas para descubrir la solución y hacerlo lo más rápido posible.

Un clic izquierdo (des)marca la casilla como ocupada, mientras que un clic derecho (des)marca la casilla como vacía. Se puede arrastrar para marcar varias casillas seguidas a la vez en una fila o columna. El tiempo transcurrido se muestra en la barra de estado y una vista global del tablero se ubica en la esquina superior izquierda. La partida se completa una vez que todas las casillas ocupadas se han marcado correctamente.

La ubicación actual de las cajas y cruces (referenciadas como «estados» a partir de ahora) puede guardarse en cualquier momento. Al guardar un nuevo estado no se sobrescriben los estados guardados previamente. Al restaurar un estado siempre se vuelve al estado guardado más recientemente. Esto puede repetirse hasta que no queden más estados guardados. El número de acciones desde el último estado guardado se muestra en la barra de estado.

Picmi incluye dos modos de juego. Los puzles aleatorios (generados seleccionando la opción del menú **Juego** → **Nuevo** (**Ctrl+N**)) se generan según el nivel de dificultad seleccionado. De forma alternativa, se puede jugar con los puzles preestablecidos que se incluyen seleccionando la opción del menú **Juego** → **Cargar...** (**Ctrl+O**).

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Reglas

La secuencia de números de una fila o columna proporciona cierta información sobre el recuento de casillas ocupadas y su distribución dentro de una fila o columna.

- Un número representa la longitud de un conjunto conectado de casillas ocupadas sobre el tablero. Este conjunto tiene al menos una casilla vacía a cada lado o está situado directamente en el borde del tablero.
- De forma adicional, una secuencia de números muestra el orden de estos conjuntos en una fila o columna.
- La opción **Impedir errores:** se aplica solo a las partidas con la dificultad **Personalizada**.
- Cuando la opción **Evitar equivocaciones** está activada, no es posible marcar una casilla como ocupada. En su lugar, se añade tiempo de penalización al temporizador. La penalización aumenta con cada equivocación cometida.
- Si la opción **Evitar equivocaciones** está desactivada, no hay sugerencias sobre si una casilla se ha marcado correctamente y no hay penalización por cometer equivocaciones.
- El juego se detendrá una vez que se hayan marcado correctamente todas las casillas ocupadas.

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. Opciones del menú

Juego → Nuevo (Ctrl+N)

Inicia un nuevo juego. Crea un tablero aleatorio usando el nivel de dificultad actual.

Juego → Cargar... (Ctrl+O)

Carga un puzle predefinido. Los nombres de los puzles están ocultos hasta que se resuelven. Las listas de puntuaciones más altas y preferencias de dificultad están desactivadas.

Juego → Reiniciar el juego (F5)

Esto reiniciará el juego actual.

Juego → Pausa (P)

Detiene el tiempo de juego. Haz clic en la opción del menú otra vez para reanudar el juego. Ten en cuenta que el tablero desaparece cuando el juego está en pausa, ya que sería injusto que pudieras buscar movimientos buenos sin la presión del tiempo.

Juego → Mostrar mejores puntuaciones (Ctrl+H)

Muestra un diálogo que contiene las puntuaciones más altas para los distintos niveles de dificultad.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Sale de Picmi.

Mover → Deshacer (Ctrl+Z)

Deshace el movimiento anterior, si existe.

Movimiento → Pista (Ctrl+I)

Marca una casilla como ocupada o como vacía.

Movimiento → Resolver

Iniciar un juego de demostración.

Movimiento → Cargar posición (Ctrl+L)

Carga la posición guardada anteriormente.

Movimiento → Guardar posición (Ctrl+S)

Guarda la posición actual del tablero.

Ver → Modo de pantalla completa (Ctrl+Mayúsculas+F)

Cambia la interfaz gráfica al modo de pantalla completa o vuelve al modo normal.

Preferencias → Dificultad

Permite establecer el nivel de dificultad usando un submenú.
Existen cuatro niveles de dificultad:

- **Fácil**: 10 filas, 10 columnas, el 55 % de las casillas están ocupadas, la opción **Evitar equivocaciones** está desactivada.
- **Medio**: 10 filas, 15 columnas, el 55 % de las casillas están ocupadas, la opción **Evitar equivocaciones** está desactivada.
- **Difícil**: 15 filas, 15 columnas, el 55 % de las casillas están ocupadas, la opción **Evitar equivocaciones** está desactivada.
- **Personalizado**: Dimensiones del tablero y preferencias personalizadas.

Preferencias → Configurar Picmi...

Escoger la imagen de fondo del juego, la dimensiones del tablero y las preferencias para el nivel de dificultad personalizado.

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

4.2. Atajos de teclado

Los atajos de teclado predeterminados son:

Iniciar un nuevo juego	**Ctrl+N**
Cargar un juego prefijado	**Ctrl+O**
Pausa	**P**
Mostrar puntuaciones más altas	**Ctrl+H**
Modo de pantalla completa	**Ctrl+Mayúsculas+F**
Salir	**Ctrl+Q**
Ayuda	**F1**
Ayuda «¿Qué es esto?»	**Mayúsculas+F1**

Cuadro 4.1: Atajos de teclado

Mover a la izquierda	**Flecha izquierda** o **H**
Mover a la derecha	**Flecha derecha** o **L**
Mover hacia arriba	**Flecha arriba** o **K**
Mover hacia abajo	**Flecha abajo** o **J**
(Des)marcar casilla ocupada	**X**
(Des)marcar casilla libre	**Espacio**

Cuadro 4.2: Controles del teclado

Capítulo 5

Créditos y licencia

Picmi
Copyright del programa 2012 Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

Copyright de la documentación 2012 Jakob Gruber jakob.gruber@gmail.com

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com y Javier Viñal fjvinal@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.