

Manual de usuario 'Konquest'

1. Introducción

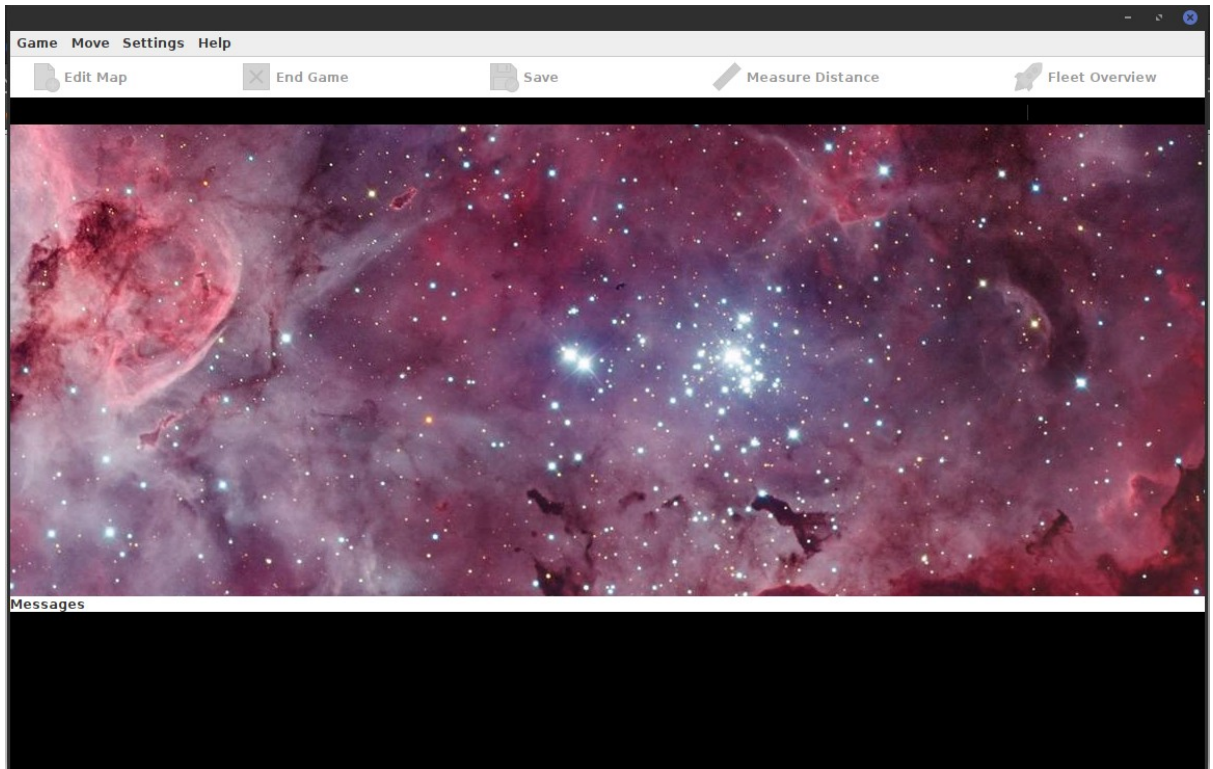
Tipo de juego:

Estrategia, tablero.

Número de jugadores:

Multijugador.

Pantalla principal:



Descripción:

Konquest es un juego basado en la versión para KDE de GNU-Lactic. Se basa en la conquista de planetas enviando naves por cada uno de los jugadores, el objetivo es conquistar todos los planetas o en su caso conquistar la mayor cantidad de planetas en cierta cantidad de turnos.

Konquest puede jugarse localmente con otros jugadores o con la maquina, asi mismo tambien se puede jugar via online con otros jugadores.

2. Como jugar?

Cuando inicie Konquest, presione **New** para iniciar un juego nuevo. Verá un diálogo en el que necesitará introducir información para configurar su juego, en otro caso podrá seleccionar un archivo JSON con las configuraciones del mapa.

Se listan los siguientes parámetros para el nuevo juego:

→ Jugadores:

- ★ Cantidad de jugadores con **Add** o **Remove** jugadores
- ★ Número de jugadores
- ★ Tipo de jugadores (IA o Humano)
- ★ Dificultad de los jugadores controlados por el ordenador (**Easy/Hard**)
- Mapa:
 - ★ Número de planetas neutrales
 - ★ Ancho (número de **columnas**)
 - ★ Alto (número de **filas**)
 - ★ Opción **al azar** (Crea planetas de manera aleatoria)
- Neutrales:
 - ★ Mostrar naves (Muestra cantidad de naves que un planeta ha producido)
 - ★ Mostrar estadísticas (Muestra toda la información de un planeta)
 - ★ Producción de naves (Cantidad de naves producidas en cada ronda de turnos)
- Opcionales:
 - ★ Mapa ciego (El jugador en turno no podrá ver la información de los planetas conquistados por otros jugadores)
 - ★ Producción acumulativa (Suma uno en la producción de naves en cada ronda de turnos)
 - ★ Cantidad de turnos de finalización de juego

Existen dos opciones para darle un valor a cada uno de los atributos anteriormente mencionados.

- Mediante la selección de archivo con extensión **.json**:

Debe presionar **Select file** para 'seleccionar el archivo' con la extensión anteriormente mencionada, esto desplegará todos los valores en nuestro modal de edición de mapa.

Si desea cambiar ciertos atributos, puede hacerlo.

Al finalizar debe presionar **Ok**.

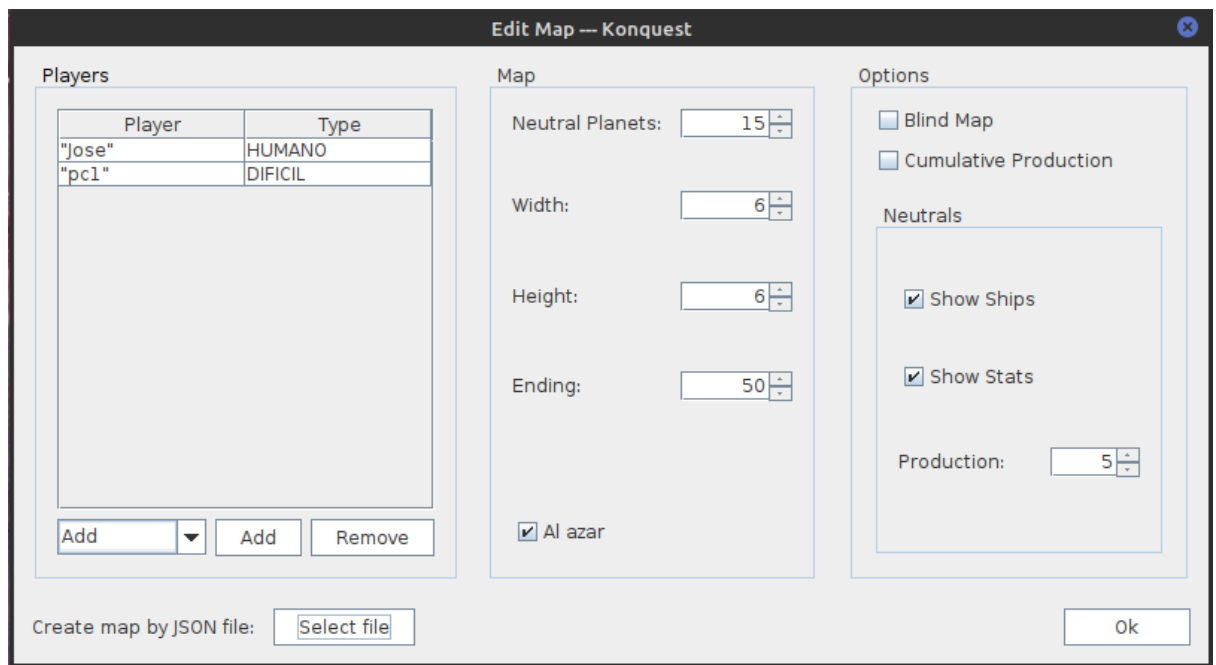
- Seleccionando y dando valor a cada uno de los atributos anteriormente mencionados:

Para entender cómo llenar de los atributos es necesario conocer para qué sirven los más importantes de ellos

Para cambiar el tipo de jugador abra la lista desplegable, seleccione al jugador del tipo que desea, hay tres tipos de jugadores Humano, IA facil e IA difícil, una vez seleccionada la opción que desea presione el botón **Add**.

Para remover un jugador, seleccione la opción en la tabla de jugadores que desea eliminar y presione el botón **Remove**.

Cuando haya terminado de cambiar estos el resto de ajustes (opcional), haga clic en Aceptar para empezar el juego.

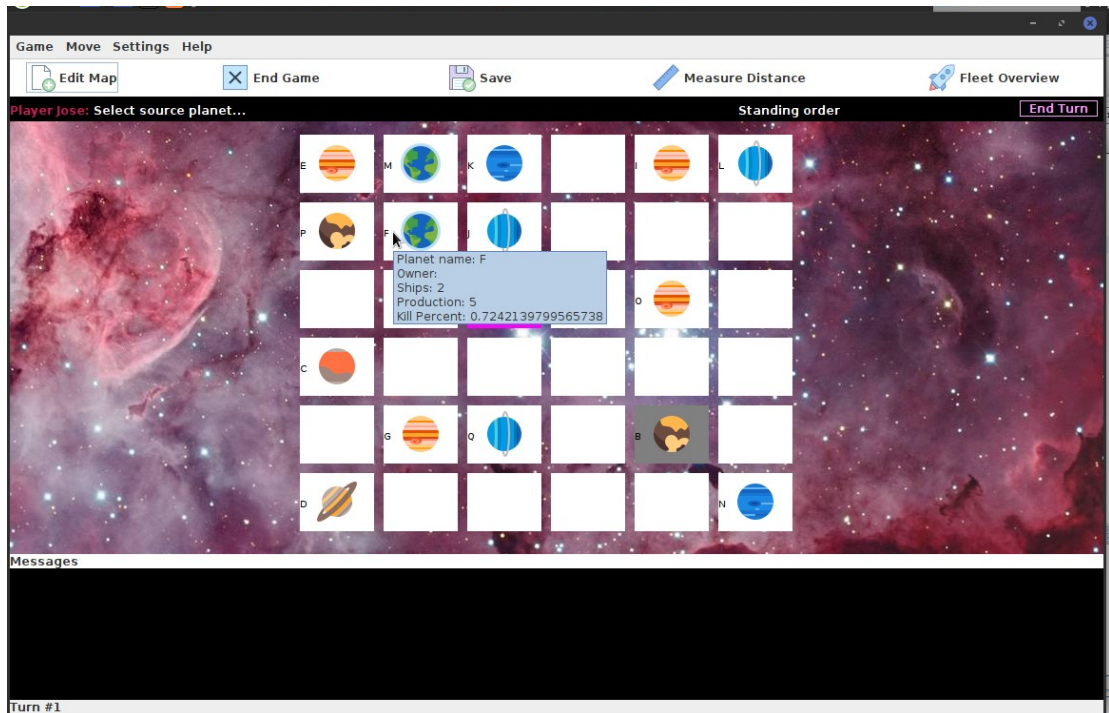


Modal de creacion/edicion de mapas.

Una vez que inicie la partida, aparecerá el tablero de juego. Los cuadrados en blanco componen el espacio vacío. Al principio, a cada jugador le pertenece un planeta, aunque si el juego fue configurado a través de un archivo con extensión .JSON pueden iniciar con más de un planeta.

El fondo del planeta es el color del jugador. Si mueve su ratón sobre un planeta, podrá ver información adicional. Si la opción Mapa ciego se encuentra **deshabilitada** al seleccionar un juego, puede ver cualquier información sobre todos los planetas si mueve el ratón por encima de ellos. En caso contrario al empezar el juego, solo podrá ver el nombre del planeta en los que han sido conquistados por los oponentes. La información puede incluir:

- Nombre del planeta (Se refiere al nombre del planeta)
- Propietario (Poseedor del planeta, puede cambiar si es conquistado por otro jugador)
- Naves (Número actual de naves en el planeta)
- Producción de naves (Número de naves que el planeta puede producir en cada turno)
- Porcentaje de muerte (Efectividad para destruir naves enemigas)



Información de planetas.

Para enviar naves de un planeta a otro, haga clic en el planeta desde el que desea enviar las naves, y seleccione el planeta que desea conquistar, introduzca el número de naves en el recuadro rosa de la parte superior derecha y pulse la tecla **Enter**. Repita este procedimiento hasta que envíe todas las naves que desee. Cuando haya terminado, presione **End turn**. Cuando todos los jugadores hayan jugado un turno, aparecerán mensajes en el apartado **Messages** que le darán las últimas noticias. El juego continuará así hasta que uno de los jugadores conquiste todos los planetas, en caso de no haber **habilitado** un número de turnos de finalización, en caso contrario al llegar a la cantidad de turnos seleccionada con anterioridad, gana el jugador que haya logrado conquistar la mayor cantidad de planetas.

3. Otras opciones

→ Terminar juego

Esta opción nos permite cerrar un juego que se estuviese llevando a cabo, sin guardado previo.

→ Guardar juego

Nos permite realizar un guardado del juego que se esté llevando a cabo, para que el usuario pueda seguir jugando en otra ocasión.

→ Carga de juego

Nos permite cargar un juego anteriormente guardado.

→ Medición de distancias

Nos permite medir la distancia en años luz (cantidad de turnos que nos

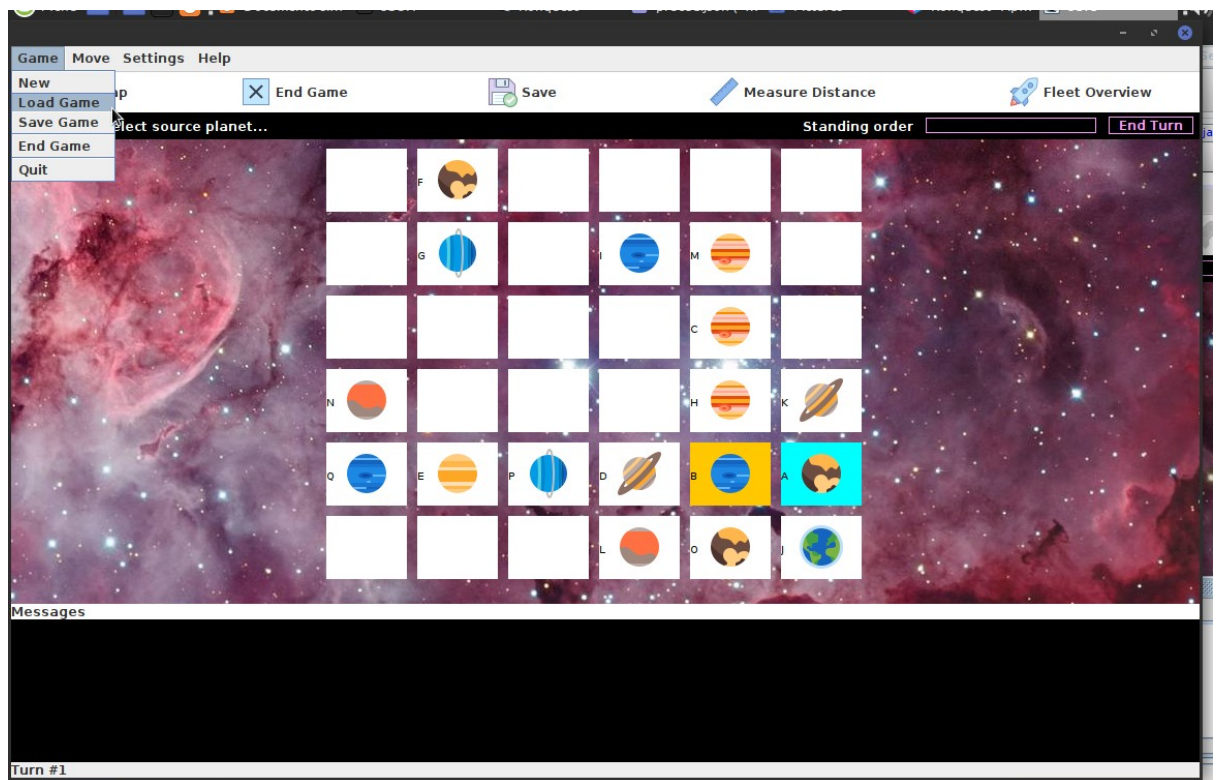
llevará conquistar un planeta) que hay entre dos planetas seleccionados.

→ Consulta de flota

Nos permite realizar la consulta de los ataques que se estén llevando a cabo, es decir la cantidad de turnos que restan para que las naves de un planeta origen lleguen al destino.



Barra de herramientas.



Otras opciones.

4. Informacion extra

Desarrolladora: Sofia Alejandra Quintana Gutierrez