



MARBLESOFT

¡Por fin a salvo!

Juego de estrategia activado por computador

Guía del usuario

Copyright © 2007 - 2008 por Marblesoft. Reservados todos los derechos.

Programación: Mark Larson, Christopher Kempke

Ilustraciones: Jeff Felson

Asesores de diseño: Sharon DuCharme, Vicki Larson

Traducción al español: Patricio Rojas

Pruebas: Connor Nelson

Contenidos

Requisitos del sistema.	5
Instalación.	5
Macintosh	5
Windows	5
Cómo ejecutar el programa	5
Macintosh	5
Windows	5
Menús	6
Menú Archivo	6
Menú Opciones	6
Menú Ayuda.	6
Cómo jugar	7
Cómo marcar peligros.	10
Niveles de dificultad	11
Opciones de entrada.	12
Selección directa	12
Rastreo	13
Preferencias	16
Estrategia	18
Juegos de aprendizaje	21
Asistencia técnica	26

Requisitos del sistema

¡Por fin a salvo! para Macintosh requiere MacOS 10.3.9 o superior. ¡Por fin a salvo! para Windows requiere Windows XP o superior.

Se requiere una pantalla a color de 1024 x 768 píxeles o superior.

Instalación

Macintosh

Para instalar ¡Por fin a salvo! en un Macintosh, introduzca el CD en la unidad. Haga doble clic en el icono del instalador para comenzar el proceso. El instalador colocará ¡Por fin a salvo! y la guía del usuario dentro de la carpeta Marblesoft situada en la carpeta Aplicaciones. Creará una carpeta Marblesoft si ésta no existe y agregará un alias en el escritorio. Se puede arrastrar el alias al panel inferior (conocido como “Dock” en computadoras Macintosh) si se prefiere.

Windows

Para instalar ¡Por fin a salvo! en Windows, introduzca el CD en la unidad. El instalador debiera iniciarse en forma automática. Si se ha desactivado la función de inicio automático, haga doble clic en el icono SETUP.EXE para iniciar el proceso. El instalador coloca ¡Por fin a salvo! y la guía del usuario dentro de la carpeta Marblesoft situada en la carpeta Archivos de programa. Creará una carpeta Marblesoft si ésta no existe y agregará ¡Por fin a salvo! y la guía del usuario en el menú Inicio.

Cómo ejecutar el programa

Macintosh

Para iniciar ¡Por fin a salvo! haga doble clic sobre el icono ubicado en el escritorio, o haga clic sobre el icono en el Dock. Si se han eliminado estos alias o se iniciará el programa desde una cuenta de usuario diferente, abra la carpeta Aplicaciones, luego la carpeta Marblesoft y finalmente la carpeta ¡Por fin a salvo! Haga doble clic en el icono ¡Por fin a salvo! para iniciar el programa.

Windows

Para iniciar ¡Por fin a salvo!, seleccione el programa en la carpeta Marblesoft en el menú Inicio. Si se ha eliminado este acceso directo, abra la carpeta Archivos de programa, luego la carpeta Marblesoft y finalmente la carpeta ¡Por fin a salvo! Haga doble clic en el icono ¡Por fin a salvo! para iniciar el programa.

Menús

La barra de menú del programa puede ocultarse o mostrarse en cualquier momento. Pulse la tecla “ESC” para ocultar o mostrar la barra de menú. Todas las configuraciones y funciones del programa pueden controlarse desde la barra de menú. También pueden usarse métodos abreviados de teclado para acceder a la mayoría de los elementos de menú incluso cuando la barra de menú está oculta.

Menú Archivo

Use el menú Archivo para iniciar un nuevo juego o cambiar de nivel antes de anotar puntos.

Menú Opciones

Use el menú Opciones para cambiar el nombre del jugador o modificar la configuración de entrada/rastreo.

Menú Ayuda

Use el menú Ayuda para obtener instrucciones generales sobre el juego o sobre el método de entrada que se está utilizando.

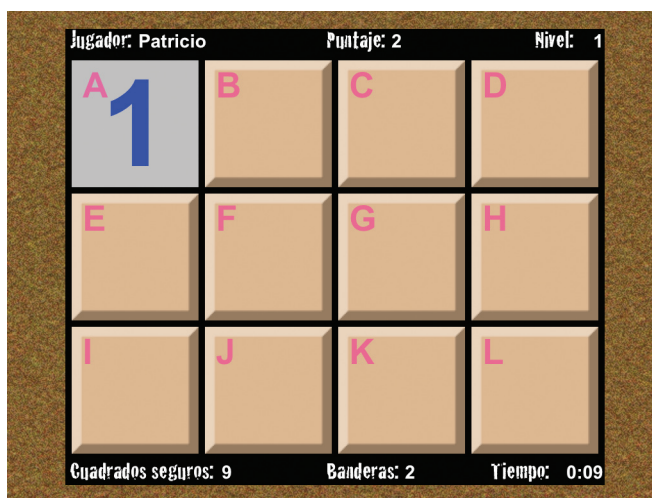
Cómo jugar

¡Por fin a salvo! es un juego de estrategia diseñado para estudiantes con necesidades especiales. Está dirigido a niños mayores y adultos.

El objetivo del juego es revelar con éxito todos los cuadrados seguros en una cuadrícula que también contiene algunos peligros que deben evitarse. El jugador utiliza razonamiento deductivo para determinar qué cuadrados son seguros. El jugador avanza por la cuadrícula revelando un cuadrado a la vez hasta que se hayan descubierto todos los cuadrados seguros. Si se revela un peligro, el juego se acabará.

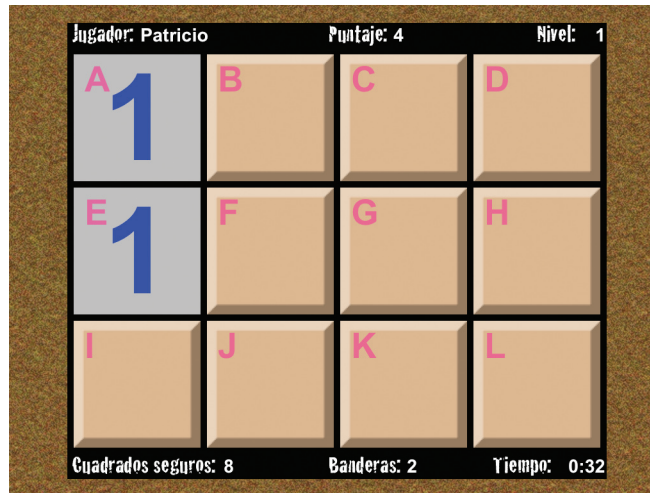
Cuando se revela un cuadrado que no contiene un peligro, aparecerá un número. El número representa la cantidad de cuadrados adyacentes, arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda o en diagonal, que contienen un peligro (un cuadrado en blanco indica que ningún cuadrado adyacente tiene un peligro).

Considere el siguiente ejemplo: (para ver este ejemplo en pantalla, seleccione “Juego de aprendizaje” en el menú Archivo).

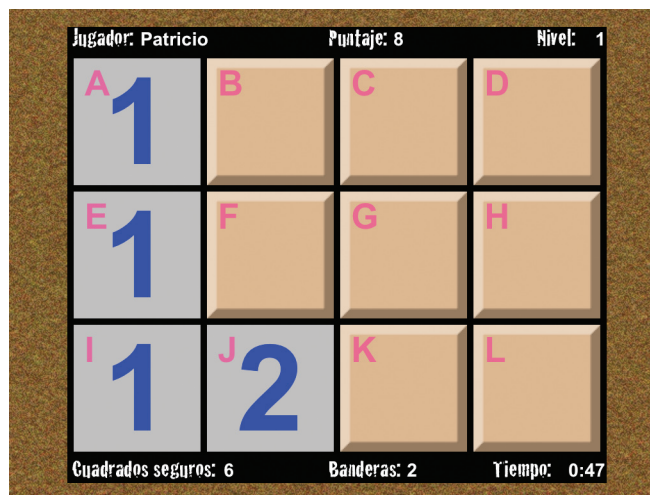


El jugador ha hecho clic sobre el cuadrado A, y ha aparecido el número 1. Esto significa que uno y sólo uno de los cuadrados adyacentes, B, E o F, contiene un peligro. No sabemos nada definitivo todavía, así es debemos volver a adivinar. Hagamos clic en el cuadrado E para ver si es seguro.

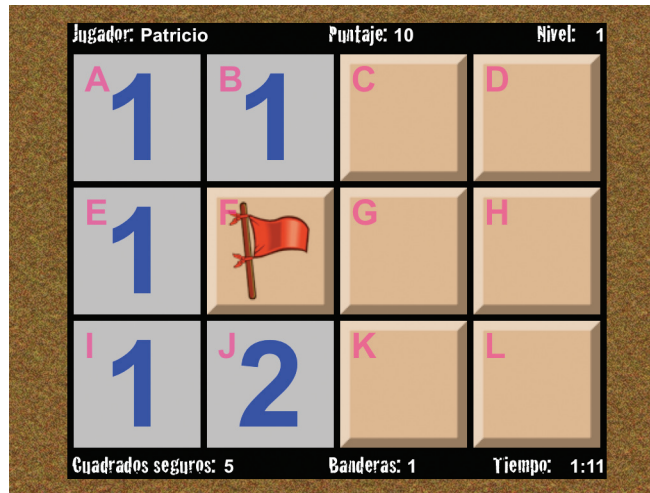
Nota: Una buena estrategia es revelar primero una o más de las cuatro esquinas. Conviene probar primero las esquinas, ya que es más probable descubrir cuadrados que se puedan deducir. En el ejemplo anterior, sería matemáticamente acertado probar una de las otras tres esquinas. Sin embargo, para fines de aprendizaje, probaremos el cuadrado E.



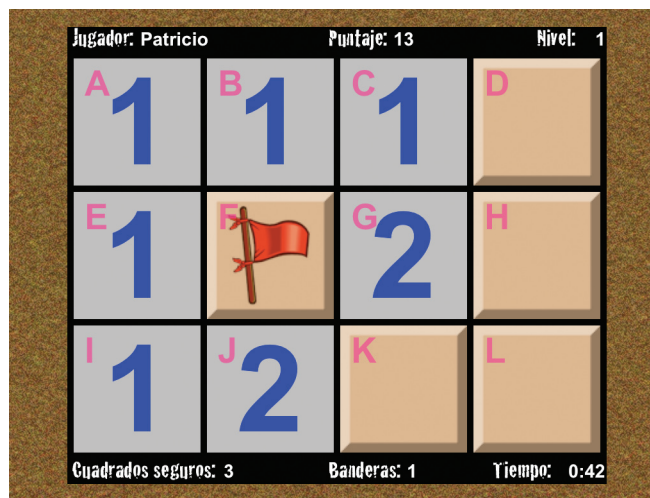
En la siguiente pantalla aparecen los cuadrados A y E revelados, con el número 1 en cada uno. Ahora tenemos suficiente información para hacer nuestra siguiente movida en forma lógica. El 1 en el cuadrado A indica que ya sea el cuadrado B o F contiene un peligro. Como el cuadrado B o F contiene un peligro, y ambos son adyacentes al cuadrado E, sabemos que el peligro que indica el número 1 en el cuadrado E debe estar ya sea en el cuadrado B o F. Esto significa que tanto I como J deben ser seguros. ¿Necesita una comprobación? Si el cuadrado I o J contiene un peligro, E dice que no puede haber uno en B o F, lo que hace imposible que A esté adyacente a un peligro. Ahora debemos revelar los cuadrados seguros I y J.



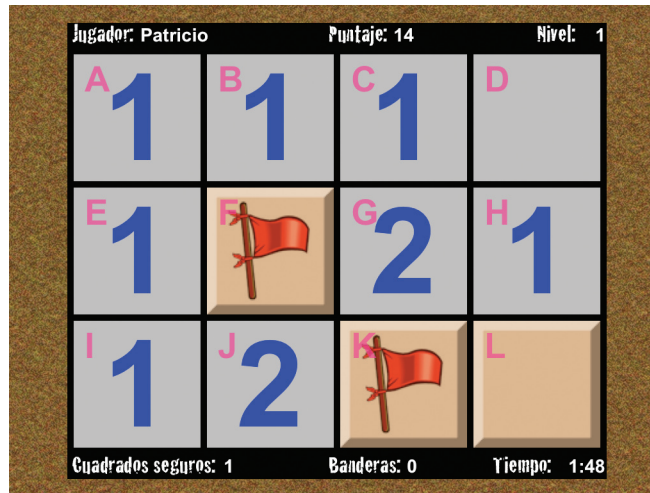
Después de revelar I y J, aparece la siguiente pantalla. Ahora podemos identificar el primer peligro. Como debe haber un peligro adyacente al cuadrado I y el único cuadrado sin revelar adyacente es el cuadrado F, el peligro debe estar allí. Debido a que el peligro en el cuadrado F también satisface lo que indican los cuadrados A y E, sabemos que B es seguro. ¿La comprobación? Si B contiene un peligro, A y E indicarían que F debiera ser seguro, y eso sería imposible debido al peligro indicado por I.



Antes de revelar B, colocaremos una bandera en el cuadrado F para recordar que contiene un peligro. Veremos cómo hacer esto más adelante. En el ejemplo anterior aparece la pantalla después de que se colocó una bandera en F y revelamos B. Ahora sí que estamos progresando. El peligro en el cuadrado F satisface lo indicado por el cuadrado B, por lo que C y G son seguros. Los revelaremos a continuación.



Podemos aprender mucho en esta pantalla. Primero, continuando con el razonamiento que hemos utilizado, podemos ver que F satisface el 1 que indica el cuadrado C, por lo que D y H son seguros. Pero también se puede observar que los 2 peligros que indica J sólo pueden estar en F y K. Marquemos K con otra bandera y revelemos D y H.



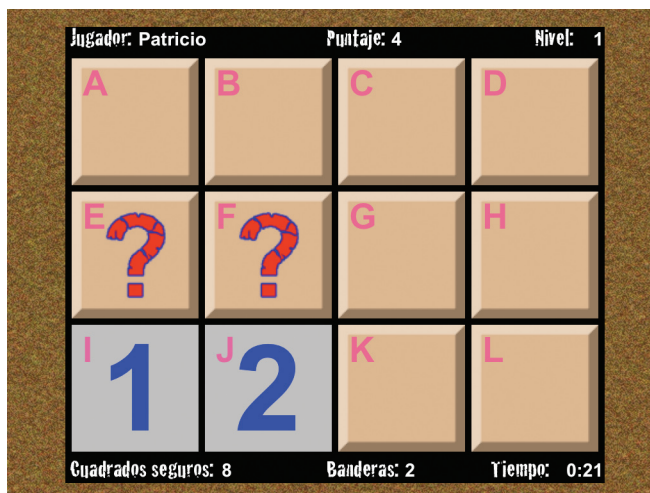
Esto nos deja un solo cuadrado por resolver. Podemos ver que F y K satisfacen la indicación del cuadrado G, por lo que L debe ser seguro. También podemos ver que K satisface la indicación del cuadrado H, lo que refuerza el hecho de que L es seguro. Finalmente, el conteo de cuadrados seguros indica que aún queda un cuadrado sin peligro, el que tiene que ser L.

A propósito, ¿se fijó en el cuadrado en blanco en D? Esto significa que no hay peligros adyacentes, tal cual se aprecia claramente. Pronto hablaremos más al respecto. Por ahora, revelemos L y ganemos el juego.



Cómo marcar peligros

Si sabe que un cuadrado contiene un peligro, puede marcarlo con una bandera, tal como lo hicimos en los cuadrados F y K del ejemplo anterior. Si no está seguro, puede marcar el cuadrado con un signo de interrogación.

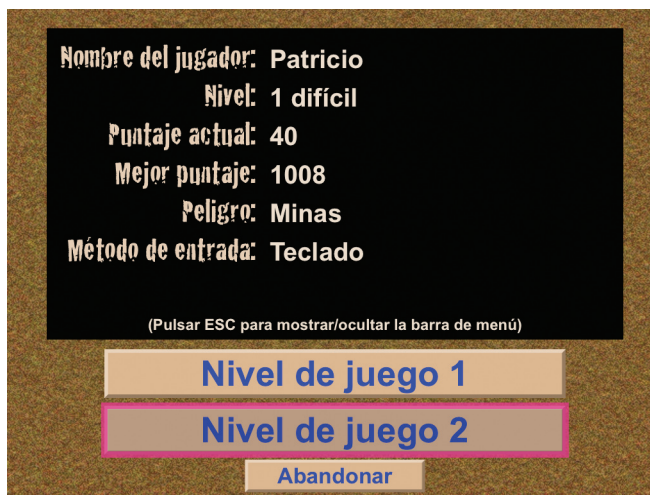


En el ejemplo anterior, sabemos que el cuadrado E o F debe contener un peligro para satisfacer lo que indica el cuadrado I. Podemos marcar estos cuadrados con un signo de interrogación para mostrar que uno de ellos tiene un peligro, aunque no sepamos todavía cual. Veremos cómo marcar cuadrados en un momento.

Es más fácil deducir el contenido de un cuadrado cuando los peligros adyacentes están marcados. Sin embargo, no es necesario marcar peligros para resolver el juego. De hecho, mientras menos peligros se marquen, más puntos se obtendrán.

Niveles de dificultad

Después de cada juego, aparecerá una pantalla como ésta.

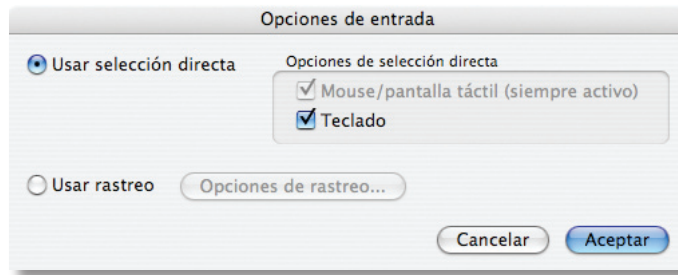


Si el juego anterior se ganó, habrá una opción para jugar un nivel de mayor dificultad. Si el juego anterior se perdió, habrá una opción para jugar un nivel de menor dificultad.

Opciones de entrada

¡Por fin a salvo! ofrece diversas formas para que los jugadores introduzcan sus opciones. La forma más sencilla y rápida es la selección directa mediante un mouse, una pantalla táctil o un teclado. Para los jugadores que no puedan usar un mouse o teclado, el rastreo permite introducir opciones mediante el uso de uno, dos o tres conmutadores.

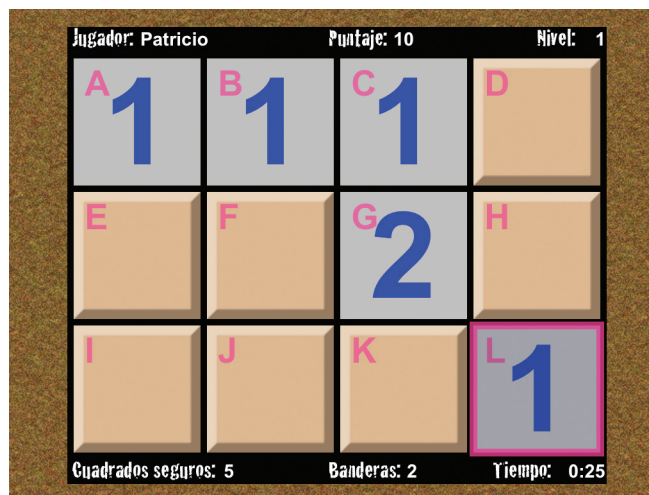
Para cambiar las opciones de entrada, es preciso escoger Opciones de entrada en el menú Opciones o teclear (**Mac:** ⌘E o **Win:** Ctrl+E). Aparecerá un cuadro de diálogo parecido a éste:



Selección directa

La selección directa permite al usuario revelar o marcar directamente un cuadrado mediante el uso de un mouse, teclado u otro dispositivo puntero. Este tipo de selección es la forma más rápida para los jugadores que puedan utilizarlo. Basta con hacer clic en un cuadrado para revelarlo. Para marcar o desmarcar un cuadrado con una bandera o un signo de interrogación, se debe pulsar la tecla CTRL al hacer clic.

Otra opción de selección directa es usar el teclado. Cuando la selección mediante teclado está activa, un rectángulo marca el cuadrado actual. Use las teclas de flecha para mover el rectángulo hacia arriba, abajo, la derecha o la izquierda. Cuando el rectángulo está en el cuadrado que se desea, pulse la tecla de retorno para seleccionarlo, o bien la tecla de tabulación o la barra espaciadora para marcar o desmarcarlo.



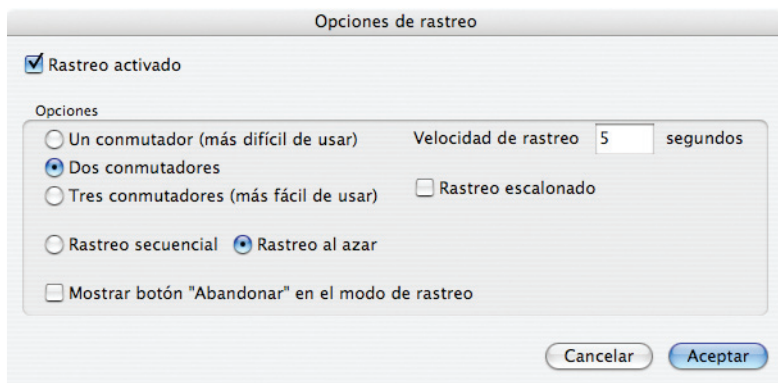
En el ejemplo anterior, el jugador acaba de oprimir la tecla de retorno para revelar el cuadrado L. La flecha ascendente subirá el cursor hasta el cuadrado H y la flecha izquierda lo moverá hacia la izquierda al cuadrado K.

Cuando la selección mediante teclado está activa, también se puede usar el mouse para realizar selecciones directas.

Rastreo

En el modo de rastreo, la computadora rastreará todas las posibles movidas del jugador. El jugador puede avanzar a un cuadrado diferente pulsando un conmutador. Una vez que el jugador ha seleccionado un cuadrado objetivo, la computadora mostrará varios iconos diferentes en dicho cuadrado. Si el jugador oprime el conmutador mientras aparecen flechas verdes, el programa comenzará a rastrear el siguiente cuadrado. Cuando se selecciona “OK”, el programa revelará el cuadrado. Cuando se selecciona una bandera o un signo de interrogación la computadora marcará el cuadrado con el icono correspondiente.

Para cambiar las opciones de rastreo, se debe escoger Opciones de rastreo en el menú Opciones o teclear (**Mac:** ⌘Y o **Win:** Ctrl+Y). Aparecerá un cuadro de diálogo parecido a éste:



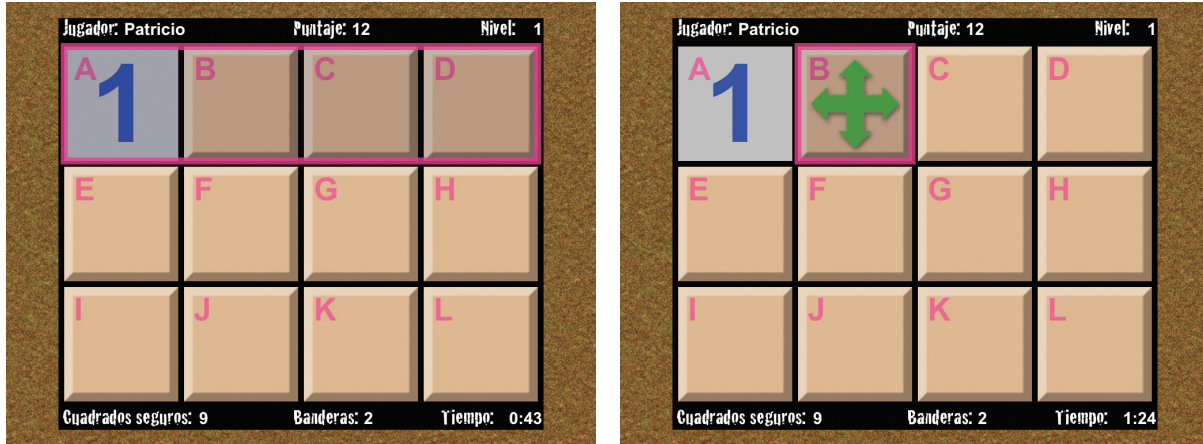
Seleccione la cantidad de conmutadores, el tipo de rastreo y la velocidad de rastreo (para rastreo temporizado). El jugador puede usar uno, dos o tres conmutadores para controlar el programa.

¡Por fin a salvo! ofrece dos métodos básicos de rastreo. - Rastreo temporizado y rastreo escalonado, y dos tipos de rastreo en cada método - rastreo secuencial y rastreo al azar. En el rastreo temporizado, la computadora rastrea las opciones disponibles a la velocidad que se ha seleccionado. En el rastreo escalonado, el estudiante usa dos o más conmutadores para rastrear las opciones y hacer una selección.

Al seleccionarse la opción “Mostrar botón Abandonar”, aparecerá un botón Abandonar en la pantalla previa al juego, para que las personas que usen conmutadores puedan salir del programa.

Rastreo secuencial

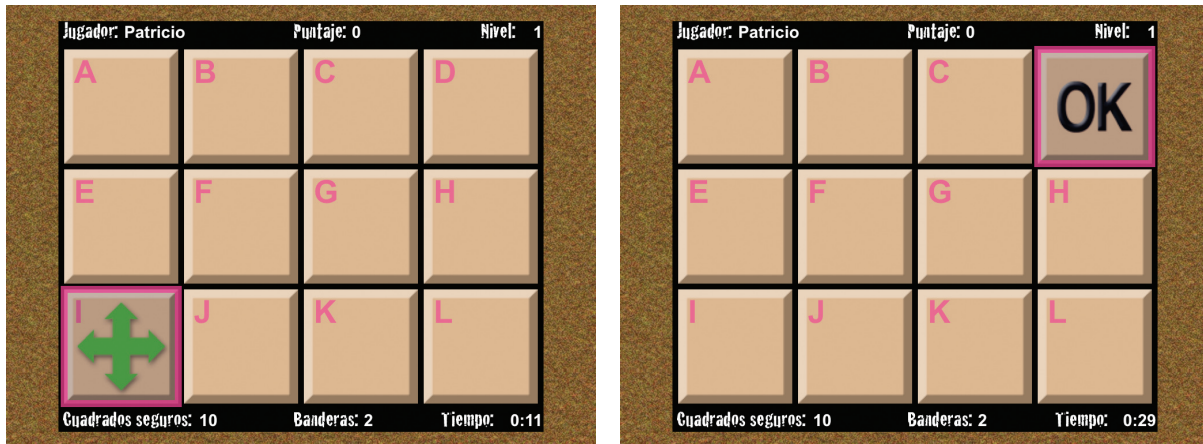
En el rastreo secuencial, la computadora rastreará cada hilera de cuadrados. Cuando el jugador selecciona una hilera, la computadora comenzará a rastrear cada cuadrado en ella. Luego el jugador selecciona el cuadrado que desea.



En el ejemplo de la izquierda aparece el rastreo secuencial de una hilera. A la derecha aparece el rastreo secuencial una vez que la hilera se ha seleccionado. Si se selecciona un cuadrado cuando aparecen flechas verdes, el cursor se moverá. En este caso, al activarse el conmutador de selección el cursor avanzaría al cuadrado C.

Rastreo al azar

En el rastreo al azar, la computadora rastreará aleatoriamente cada cuadrado que pueda seleccionarse. Sin embargo, el programa favorecerá los cuadrados con mayor probabilidad de jugarse.



En el ejemplo de la izquierda, aparece un rastreo al azar en el cuadrado I. Si se activa el conmutador cuando aparecen flechas verdes, el cursor se moverá a otro cuadrado al azar. A la derecha, el programa ha rastreado hasta el cuadrado D. Si se activa el conmutador cuando aparece el icono "OK", el cuadrado se revelará.

Rastreo con un solo conmutador

Cuando se usa un solo conmutador para el rastreo temporizado, la computadora rastreará a la velocidad especificada en el cuadro de diálogo Opciones de rastreo. El estudiante usa el conmutador para seleccionar el icono que desea.

Configure la interfaz del conmutador de modo que envíe un clic del mouse, un espacio, un carácter de retorno, un número “1” o una letra “Y” cuando se pulse el conmutador. Se pueden usar las mismas teclas del teclado como “conmutadores”.

Rastreo con dos conmutadores

Al usar rastreo temporizado con dos conmutadores, el programa funciona igual que con el rastreo con un solo conmutador, pero el jugador también puede utilizar el segundo conmutador para efectuar el rastreo. Cuando se activa la opción de rastreo escalonado, el estudiante debe usar el segundo conmutador para rastrear (no rige la velocidad de rastreo).

Configure la interfaz del conmutador de modo que envíe un clic del mouse, un carácter de retorno, un número “1” o una letra “Y” cuando se pulse el conmutador No. 1. Configure la interfaz del conmutador de modo que envíe un clic con el botón derecho del mouse, un espacio, un carácter de tabulación, un número “2” o una letra “N” cuando se pulse el conmutador No. 2. Se pueden usar las mismas teclas del teclado como “conmutadores”.

Rastreo con tres conmutadores

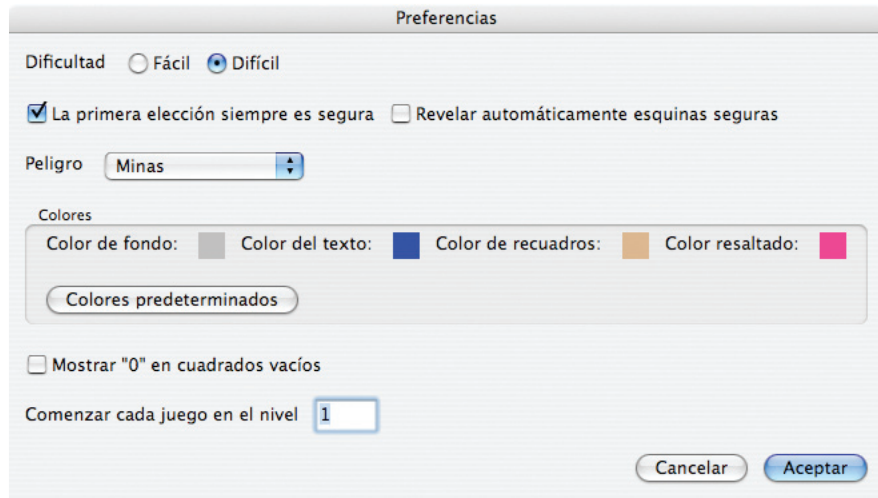
Con el rastreo de tres conmutadores, el estudiante usa un tercer conmutador opcional para cambiar el icono destellante. El conmutador No. 2 mueve el cursor al siguiente cuadrado y el conmutador No. 1 selecciona el cuadrado objetivo. Con el rastreo temporizado, la computadora rastreará automáticamente a la velocidad especificada, funcionando así como un tercer conmutador. El rastreo con tres conmutadores es la forma más fácil y eficaz para los jugadores que usen dos conmutadores - dos conmutadores más rastreo automático temporizado le otorga de hecho tres conmutadores al jugador.

Cuando se activa la opción de rastreo escalonado, el estudiante debe usar el tercer conmutador para rastrear (no rige velocidad de rastreo).

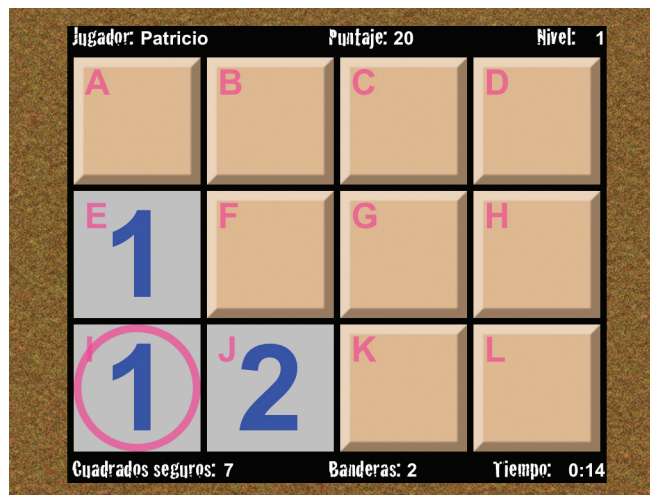
Configure la interfaz del conmutador de modo que envíe un clic del mouse, un carácter de retorno, un número “1” o una letra “Y” cuando se pulse el conmutador No. 1. Configure la interfaz de modo que envíe un carácter de tabulación o número “2” cuando se pulse el conmutador No. 2. Configure la interfaz del conmutador de modo que envíe un clic con el botón derecho del mouse, un espacio, un número “3” o una letra “N” cuando se pulse el conmutador No. 3.

Preferencias

Para cambiar las preferencias generales del juego, se debe escoger “Preferencias” en el menú ¡Por fin a salvo! en un Macintosh, o en el menú Edición en Windows, o teclear (**Mac:** ⌘, o **Win:** Ctrl+.). Aparecerá un cuadro de diálogo parecido a éste:



Dificultad - Fácil o difícil. En el modo fácil, hay menos peligros en cada nivel. Además, aparecerá un círculo alrededor de un número si éste concuerda con la cantidad de cuadrados sin revelar a su alrededor. Por ejemplo, en la siguiente pantalla, el círculo en el cuadrado I indica que su único peligro puede identificarse (en el cuadrado F).



La primera elección siempre es segura - Marque esta casilla para que el primer cuadrado que escoja el jugador siempre sea seguro. Cuando esta casilla no está marcada, la primer elección del jugador podría revelar un peligro, y el juego se acabaría.

Revelar automáticamente esquinas seguras - Marque esta casilla para que la computadora comience automáticamente cada juego revelando algunas esquinas seguras. Esto acelera considerablemente el juego, especialmente para las personas que usan conmutadores.

Peligro - En una lista de animales y otros riesgos puede escoger el peligro que desea evitar. También puede escoger “Animales al azar” para que en cada juego aparezca un nuevo animal como peligro.

Colores - Puede especificar cualquier color para el fondo, el texto, los recuadros y los tonos resaltados de modo que el juego sea más fácil para personas con dificultades a la vista.

Mostrar 0 en cuadrados vacíos - Al marcarse esta casilla, aparecerá un 0 en los cuadrados que no tengan peligros adyacentes.

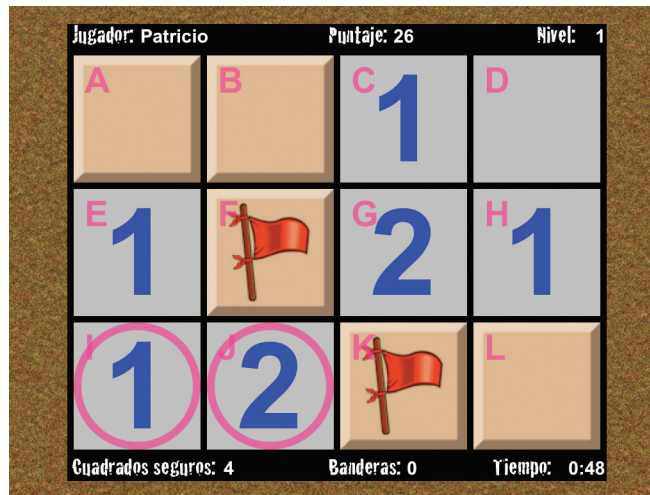
Comenzar cada juego en el nivel - Fije este número en el nivel en que desea que comience cada juego. Use esta opción para los jugadores que se aburran con los niveles inferiores.

Estrategia

Se pueden usar muchas estrategias para resolver ¡Por fin a salvo! He aquí algunas de las más sencillas.

Modo fácil

En el modo fácil, coloque una bandera en cada cuadrado adyacente a un número encerrado en un círculo. En el siguiente ejemplo, los círculos en los cuadrados I y J indican que debemos colocar banderas en los cuadrados F y K.



Esquinas

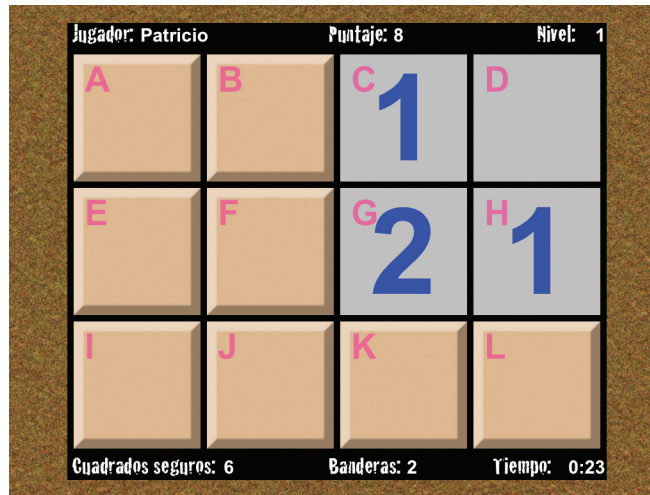
Muchos jugadores prefieren revelar primero todas las esquinas. Muchas veces es más fácil deducir los cuadrados en una esquina pues hay menos posibilidades que considerar.

Cuadrados adyacentes

Siempre es más fácil resolver cuadrados adyacentes que cuadrados dispersos. Si ha llegado a un punto en el que tiene que adivinar, escoja un cuadrado que sea adyacente a uno que ya se ha revelado.

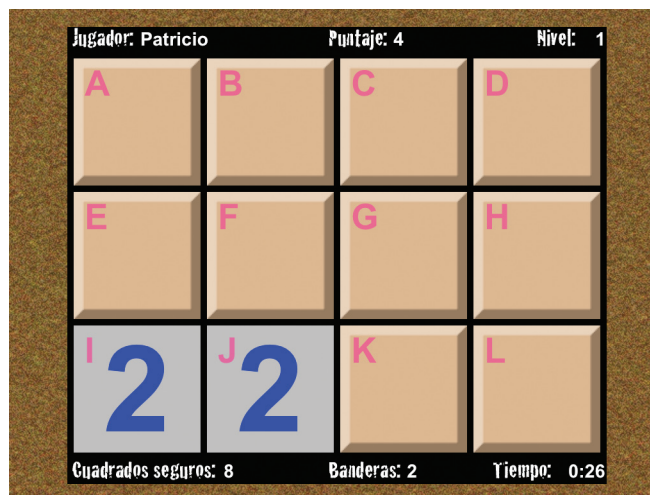
Números 1

Los cuadrados que contienen el número 1 suelen ser los más fáciles de resolver. Fíjese en los números 1 en las esquinas, como el cuadrado I anterior. Además, fíjese en los número 1 al lado de otros números. En el siguiente ejemplo, se observa que C requiere que B o F contenga un peligro, y que H requiere lo mismo de K o L. Como eso le daría a G sus 2 peligros, sabemos que J es seguro.



Bordes

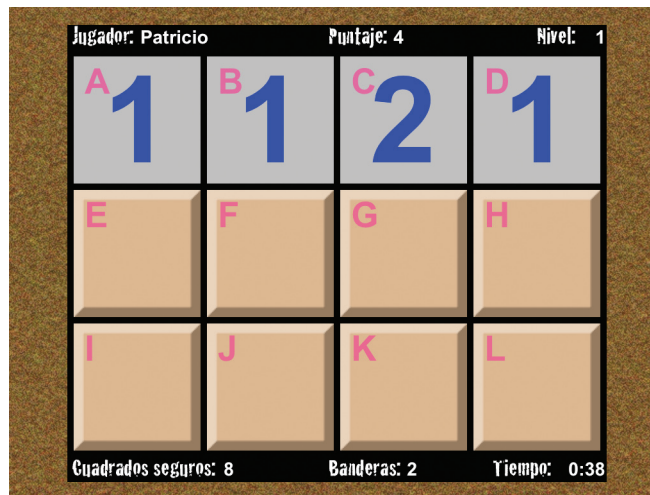
Busque varios cuadrados que rodeen el borde del puzzle, o que formen una línea perpendicular con respecto a otro cuadrado revelado. Nuevamente, en el siguiente ejemplo, se observa que C requiere que B o F contenga un peligro, y que H requiere lo mismo de K o L.



En el ejemplo anterior, los 2 peligros que requiere I tienen que estar en E y F, lo que satisface los 2 cuadrados que requiere J. Por lo tanto los cuadrados G y H son seguros.

Secuencias largas

Busque secuencias largas de cuadrados en una sola columna o hilera. Si puede resolver uno de los extremos de la secuencia, a menudo podrá avanzar bastante.



En el ejemplo anterior, de izquierda a derecha, podemos ver que A requiere que haya un peligro en E o F, lo que satisface la indicación de B y hace que G sea seguro. Si G es seguro, C requiere que F y H tengan peligros y E sea seguro. De derecha a izquierda, D requiere que haya un peligro en G o H, lo que significa que F debe ser el segundo peligro de C. Como F satisface la indicación de B, E y G son seguros. Tanto los cuadrados C como D requieren que haya un peligro en H, lo que completa la hilera.

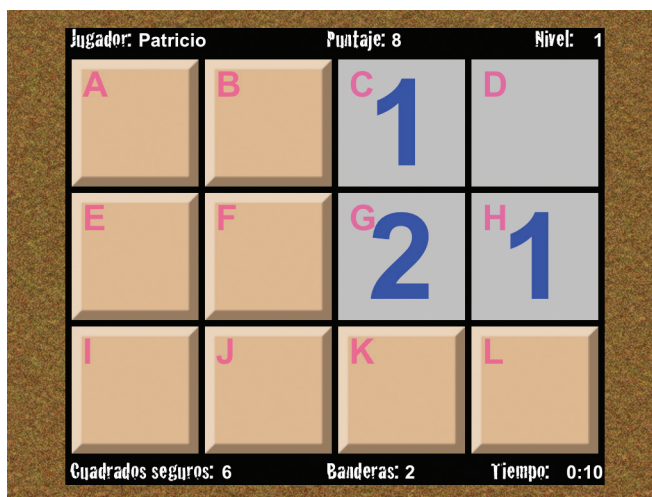
Juegos de aprendizaje

¡Por fin a salvo! incluye un juego de aprendizaje para que pueda practicar. El juego ya se resolvió en la sección “Cómo jugar”. En esta sección practicaremos con el mismo juego y lo resolveremos de diferentes formas.

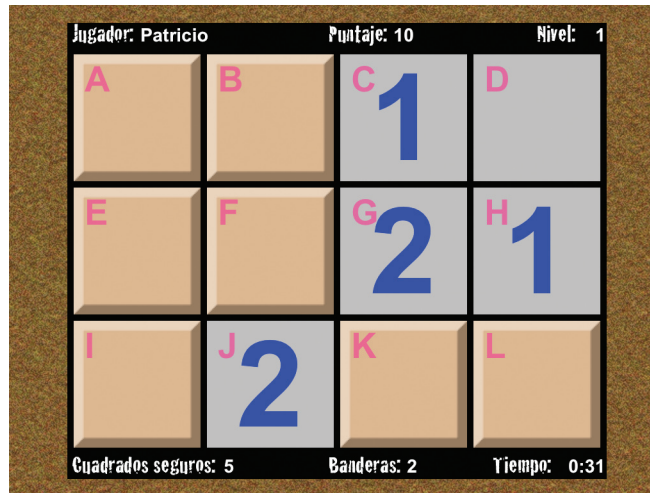
Para practicar con el juego de aprendizaje, seleccione “Juego de aprendizaje” en el menú Archivo, o teclee (**Mac**: ⌘T o **Win**: Ctrl+T).

Juego de aprendizaje 2

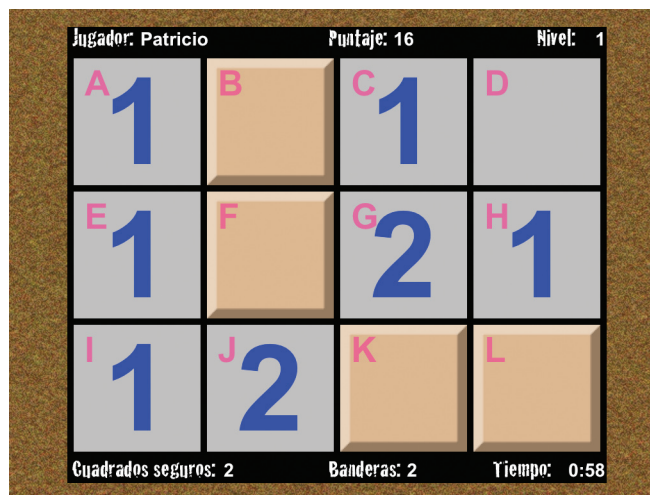
En “Cómo jugar”, comenzamos en el esquina izquierda superior. Esta vez, comenzaremos en la esquina superior derecha.



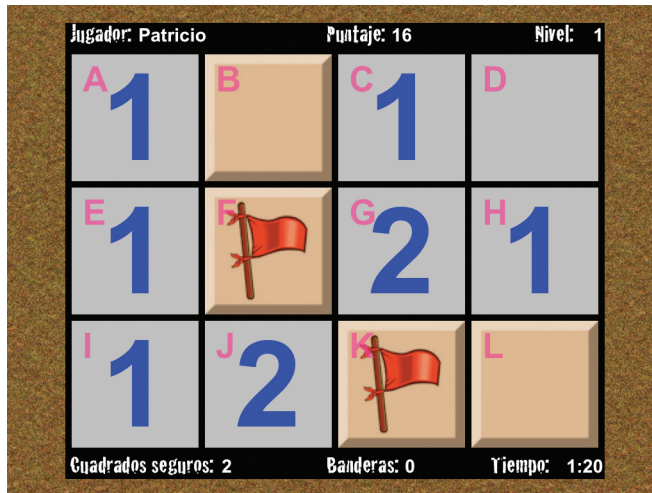
¡Ohh! Como en el cuadrado D hay un “0” (está en blanco), al hacer clic en él también se revelan los 3 cuadrados adyacentes, tal cual se aprecia. Como aprendimos anteriormente, B y F deben contener un peligro para satisfacer C, y K y L deben tener uno para H. Esto satisface G y hace que J sea seguro. Marquémoslo.



Ahora fíjese en el conteo de cuadrados seguros en el ejemplo anterior. Como necesitamos 5 cuadrados seguros y sabemos que dos de ellos están en B, F, K y L, sabemos que A, E e I son seguros. Revelémoslos.



En este ejemplo, podemos ver que J requiere que F y K tengan peligros. Marquémoslos.

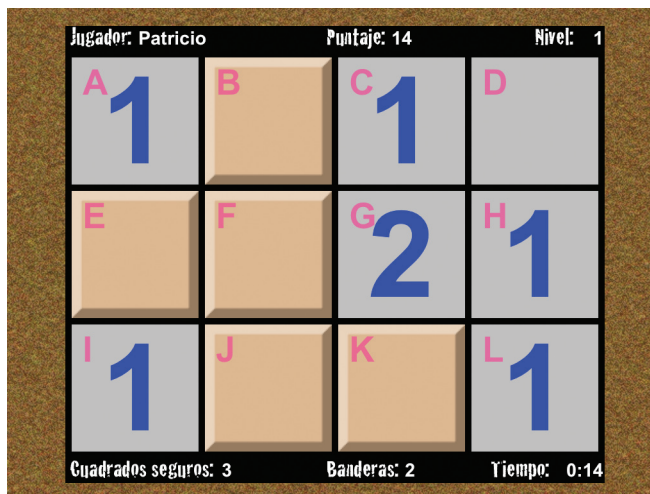


¡Finalmente, podemos ver que B y C son seguros!

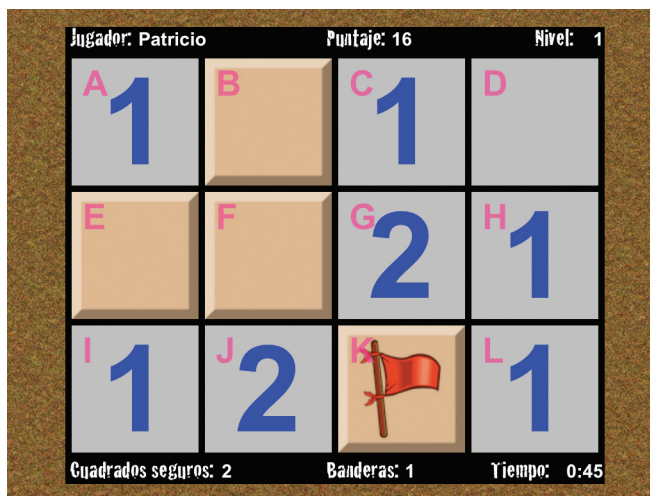


Juego de aprendizaje 3

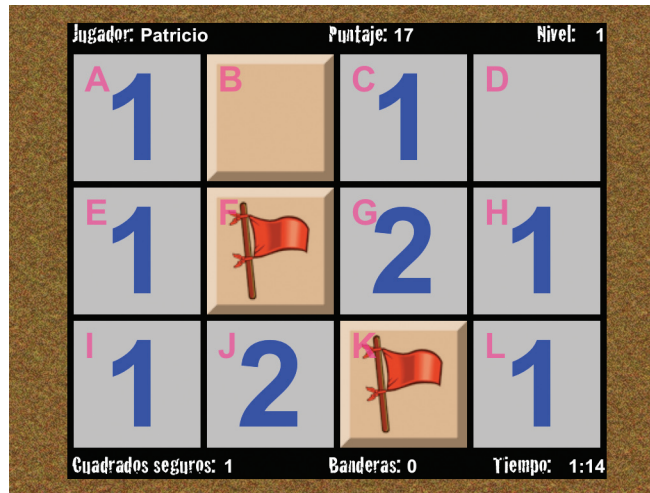
Muchos jugadores prefieren comenzar revelando las cuatro esquinas. Por supuesto que esto no siempre funciona pues pueden toparse con un peligro en alguna de ellas. Pero probemos este método con el juego de aprendizaje para ver qué sucede.



Un buen comienzo. Inmediatamente vemos que tenemos un peligro en K y uno en B o F. Esto significa que J es seguro. Marquemos K y revelemos J.



Como sabemos que B o F contienen un peligro, sabemos que A queda satisfecho, por lo que podemos marcar E como seguro. Eso hace que F sea el peligro que requieren los cuadrados I y J. Marquemos estos dos cuadrados.



Finalmente, observamos que B es seguro.



Para el resto de los juegos de aprendizaje, indicaremos el orden de los cuadrados a revelar. Usted deberá determinar cómo deducir las movidas especificadas en el orden determinado. Puede marcar los peligros conocidos mientras practica en el juego.

Juego de aprendizaje 4

D-B-A-E-I-J-L

Juego de aprendizaje 5

I-E-A-B-C-G-D-J-L

Asistencia técnica

Comuníquese con el Servicio de asistencia técnica de Marblesoft si tiene problemas para instalar o ejecutar ¡Por fin a salvo! (sólo en inglés).

Servicio de asistencia técnica de Marblesoft
12301 Central Ave NE
Suite 205
Blaine, MN 55434

Teléfono

763-502-0440

Correo electrónico

support@marblesoft.com.

