

## Preguntas generales

### ¿Qué es SuperTuxKart?

SuperTuxKart es un juego gratuito de carreras de karts en 3D. Nuestro objetivo era crear una experiencia que fuera sobre todo divertida, sin preocuparnos tanto por el realismo. Puedes jugar a SuperTuxKart con hasta 4 amigos en un mismo ordenador, ya sea compitiendo entre vosotros o intentando batir a la máquina (el multijugador en línea todavía está en desarrollo).

Contempla el gran faro o conduce por el desierto y visita las pirámides. Compite bajo el agua o hazlo en el espacio mientras ves pasar las estrellas. Si lo prefieres, tómate un respiro en la playa bajo las palmeras (mientras ves cómo el resto de karts te adelantan 😊). ¡Pero no te comas los plátanos!

Puedes competir en una carrera contra otros karts, participar en uno de los numerosos campeonatos que hay o intentar batir el récord en el modo Contrarreloj por tu cuenta.

[Aquí puedes encontrar más información.](#)

### ¿Quién está detrás de SuperTuxKart?

Echa un vistazo al apartado [Equipo](#) para obtener más información sobre las personas que están detrás de SuperTuxKart.

### ¿Cuáles son los requisitos del sistema?

#### Recomendados

- GPU: tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce® 660 GTX, AMD Radeon™ HD 7870 o superior.
- CPU: procesador Intel® Core™ i7 o AMD, 3,07 GHz o superior.
- VRAM (memoria de vídeo): al menos 2 GB.
- RAM: al menos 4 GB.
- Espacio: 700 MB.

**Mínimos** (con esta configuración el juego podría dar algunos problemas)

- GPU: tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce® 470 GTX, AMD Radeon™ 6870 HD o Intel® HD Graphics 3000.
- CPU: procesador Intel® Core™ i5 o AMD, 2,8 GHz o superior.
- VRAM (memoria de vídeo): al menos 1 GB.
- RAM: al menos 3 GB.
- Espacio: 700 MB.

## Opcionales

- En caso de que quieras jugar con mando: un mando con al menos 6 botones.

### Mi ordenador es demasiado antiguo para poder jugar a SuperTuxKart. ¿Qué puedo hacer?

Puedes probar suerte y ejecutar el juego. Si funciona, ¡bravo! Si no, lo sentimos, pero no podemos dar soporte a todos los equipos. Nuestro personal y tiempo es muy limitado para dar soporte a GPU antiguas, y si lo hiciéramos no habría funciones avanzadas ni nuevas. Por eso, te agradecemos que no nos envíes informes de fallos si tu ordenador es demasiado antiguo para ejecutar SuperTuxKart.

### ¿Cuál es la historia de SuperTuxKart?

Todo empezó con [TuxKart](#), cuyo desarrollo se llevó a cabo (más o menos) entre abril de 2000 y marzo de 2004. En junio de 2004, el proyecto Game of the Month de [Linux Game Tome](#) decidió hacerle algunas mejoras a TuxKart, las cuales tuvieron lugar entre junio y diciembre de 2004. La mayoría de enlaces a los hilos del foro antiguo están caídos, no obstante estos sí funcionan: [\[1\]](#) [\[2\]](#) [\[3\]](#) [\[4\]](#) [\[5\]](#) [\[6\]](#). Por desgracia, el proyecto concluyó debido a una gran disputa y, finalmente, se terminó guardando en el estado en el que estaba como "SuperTuxKart". Aunque se realizaron algunas mejoras gráficas, el propio código base era muy inestable y prácticamente injugable. Nadie trabajó en (Super)TuxKart a lo largo de varios años.

En 2006, Joerg Henrichs (alias "Hiker") tomó el relevo de SuperTuxKart y corrigió los errores y problemas de rendimiento pendientes, todo ello sin la participación del creador original del proyecto Game of the Month. Con la ayuda de "Coz", se lanzó la primera versión de STK en septiembre de 2006.

En mayo de 2007, se lanzó la versión 0.3. En ella se añadieron listados de mejores puntuaciones, un circuito nuevo (Isla), la bomba temporal, soporte para Mac OS X y soporte para OpenAL.

En febrero de 2008, se lanzó la versión 0.4. En ella se utilizó motor de físicas *bullet* para mejorar las colisiones. "Auria" se unió al proyecto y empezó a implementar mejoras en los circuitos (Arenas movedizas, Faro).

En mayo de 2008, se lanzó la versión 0.5. En ella se incluyeron varios circuitos mejorados, retos desbloqueables, el modo de juego Sigue al Líder y más traducciones (detección del idioma del SO y coincidencia con la traducción más aproximada).

El 22 de enero de 2009 se lanzó la versión 0.6. Supuso un gran avance en cuanto a la jugabilidad y se añadieron varias mejoras en las físicas en el nitro y el derrape. También se renovó el sistema de sonido, se añadieron músicas más interesantes, y muchos circuitos y karts nuevos. También fue el origen del primer estadio multijugador especial para el modo Batalla a 3 golpes, además de nuevos objetos o mejoras.

El 20 de diciembre de 2010 se lanzó la versión 0.7. En ella se incluyeron numerosas mejoras, como un nuevo motor de renderizado 3D, Irrlicht, una nueva interfaz gráfica

de usuario, nuevas animaciones de karts y circuitos, nuevos circuitos, karts y mejoras, y soporte para caminos alternativos o atajos. Además, poco después llegaron las versiones 0.7.1, 0.7.2 y 0.7.3 con más mejoras.

La versión 0.8 se lanzó en diciembre de 2012, en la que se añadió un modo Historia y nuevos retos, una IA y un derrape mejorados, modo Reverso, nuevos circuitos y nuevas músicas. Los menús también se mejoraron. A esta versión le siguió la 0.8.1, en la que se incluyeron circuitos nuevos y actualizados, el modo Fútbol y el modo La caza del huevo, además de otras mejoras gráficas y de jugabilidad.

En 2015, se lanzó la versión 0.9, una entrega muy innovadora con un motor de videojuegos nuevo llamado Antartica, en la que se añadieron herramientas gráficas avanzadas que no habrían podido darse en las versiones anteriores. Entre estos avances se incluyeron la iluminación dinámica y el renderizado instanciado, lo que permitió un gran incremento de la vegetación, además de otras novedades. Para más información, se puede consultar la siguiente página: [Antarctica: resumen](#). Hasta ahora, a la versión 0.9 le han sucedido dos entregas más, en las que se han incluido características adicionales y nuevos circuitos.

### ¡Quiero ayudar! ¿Cómo puedo hacerlo?

Primero, echa un vistazo al apartado [Colabora](#). Ahí deberías encontrar toda la información necesaria para empezar a picar código, modelar, diseñar o cualquier cosa que te apetezca hacer. Antes de empezar, es mejor que te pongas en contacto con los desarrolladores y artistas actuales a través de nuestro IRC (#supertuxkart en irc.freenode.net) o [foro](#), y les digas qué te gustaría hacer. De esta manera, tu propuesta de colaboración tendrá muchas más opciones de ser aceptada.

### **Preguntas sobre la jugabilidad**

#### Los karts controlados por la CPU disparan hacia atrás. ¿Cómo puedo hacerlo yo también?

La mayoría de objetos (bola de bolos, pastel, desatascador) pueden usarse hacia atrás. Simplemente dispáralos mientras miras hacia atrás.

#### ¿Puedo jugar a STK por internet?

El modo de juego en línea está en desarrollo. El soporte básico se añadió durante el Google Summer of Code de 2013, pero todavía no está terminado. Puedes encontrar más información en el siguiente enlace (y en enlaces de esa misma página): [Charla: multijugador en línea](#).

#### ¿Por qué no funcionan algunas teclas cuando las pulso a la vez?

Al jugar con teclado, es posible que experimentes algunos problemas si pulsas varias teclas al mismo tiempo, como, por ejemplo, al usar nitro mientras aceleras y giras. En

dichas situaciones, las pulsaciones de teclas pueden no ser detectadas. No obstante, esto no es un error de SuperTuxKart, sino una limitación de tu teclado, ya que la mayoría de teclados solo pueden permitir una serie de teclas pulsadas al mismo tiempo (para más información, puedes consultar el siguiente enlace: [http://www.sjbaker.org/wiki/index.php?title=Keyboards\\_Are\\_Evil](http://www.sjbaker.org/wiki/index.php?title=Keyboards_Are_Evil)). Para solucionarlo, puedes usar un dispositivo de entrada de juego (un mando o un teclado de juego) o modificar la configuración de teclas para encontrar una combinación que tu teclado pueda detectar correctamente si se pulsan a la vez.

### De repente me ha salido un círculo grande y rojo en la pantalla. ¿De qué se trata?

Si ves un pingüino en mitad del círculo, significa que alguien te ha tirado un desatascador a la cara. Puedes hacérselo a tus rivales lanzando el desatascador hacia atrás (echa un vistazo a la entrada sobre cómo lanzar objetos hacia atrás en "Preguntas frecuentes").

### ¿Puedo jugar a SuperTuxKart con mi mando de Wii?

¡Claro! Ve al apartado [Mando de Wii](#) para ver más detalles.

## **Preguntas técnicas**

### He encontrado un error. ¿Cómo podría contactar con vosotros?

Primero, echa un vistazo al [Registro de errores de SuperTuxKart](#) y crea un hilo nuevo si no ves a nadie que haya informado de tu problema.

### ¿Dónde se guarda la configuración?

Ten en cuenta que tanto SuperTuxKart 0.8.2 como SuperTuxKart 0.9 guardan su configuración en la carpeta "0.8.2", ya que son compatibles.

- **Windows:** está en %APPDATA%/supertuxkart/0.8.2 (puedes meterlo en el Explorador de archivos y te llevará a la configuración).
- **Linux:** puede estar en \$XDG\_CONFIG\_HOME/supertuxkart/0.8.2 (primera opción), ~/.config/supertuxkart/0.8.2 (segunda opción) o en ~/.supertuxkart/0.8.2 (tercera opción).
- **Mac OS X:** está en ~/Library/Application Support/supertuxkart/0.8.2. Ten en cuenta que el directorio podría estar oculto.

Además, también puedes comprobar la salida en el terminal para ver si hay alguna nota donde se guardan los archivos de configuración o buscar un archivo llamado "config.xml".

### La versión de Git no se compila. ¿Qué puedo hacer?

Esto sucede a veces. Los desarrolladores deberían ser conscientes de ello y se debería solucionar pronto. Si [Travis CI](#) dice que la versión actual de Git se compila, pero a ti no te funciona, puede que se trate de un error en la configuración de tu compilador. Comprueba si tienes todas las dependencias, vuelve a ejecutar CMake...

### ¿Cómo puedo desbloquear todos los circuitos?

El juego está pensado para que completes el modo Historia y superes todos los retos. No obstante, si quieres desbloquearlo todo sin jugar al modo Historia, también puedes trucarlo editando un archivo de configuración. Abre la carpeta mencionada más arriba en la pregunta "¿Dónde se guarda la configuración?". Una vez ahí, métete en la carpeta "0.8.2", abre el archivo "players.xml" y reemplaza todas las veces que aparezca "none" por "hard" (o "easy" o "medium", indicando el nivel más alto en el que hayas superado un reto).

### Comunidad

- [Foro](#)
- [Blog](#)
- [X \(Twitter\)](#)
- [Descargables](#)
- [IRC: #supertuxkart@freenode](#)

### Multimedia

- [YouTube](#)
- [Galería](#)
- [Pósteres](#)

### Desarrollo

- [Modding](#)
- [GitHub](#)
- [Documentación](#)

### Sobre nosotros

- [Preguntas frecuentes](#)
- [Quiénes somos](#)

- [Sobre SuperTuxKart](#)
- [Proyectos en los que se utiliza SuperTuxKart](#)

Página diseñada por Jean-Manuel Cléménçon y Konstin  
Creada en [MediaWiki](#)

SuperTuxKart Team © 2016