

Menú

- [Descubre](#)
- [Descarga](#)
- [FAQ](#)
- [Participa](#)
- [Blog](#)
- [Dona](#)
-

Herramientas

- [Historia](#)
- [Enlaces de la página](#)
- [Enlace permanente](#)
- [Información de la página](#)
- [Páginas especiales](#)
- [Iniciar sesión](#)

Preguntas generales

¿Qué es SuperTuxKart?

SuperTuxKart es un juego de carreras 3D gratis; priorizamos la diversión antes que el realismo del juego. Puedes jugar con hasta 4 personas en un PC, compitiendo unos contra otros o simplemente intentando vencer al ordenador (se está desarrollando una red de multijugador).

Contempla el gran faro, conduce sobre arena y visita las pirámides. Compite bajo el agua o en el espacio mientras ves pasar las estrellas. Tómate un descanso en la playa bajo las palmeras (mientras ves otros karts adelantarte :)). ¡Pero no te comas los plátanos!

Puedes hacer una carrera individual contra otros karts, competir en uno de los muchos Gran Prix, o intentar superar la máxima puntuación del modo Contrarreloj.

¡[Leer más!](#)

¿Quién está detrás de SuperTuxKart?

¡Consulta la página de nuestro [Equipo](#) para obtener información sobre las personas detrás de SuperTuxKart!

¿Cuáles son los requisitos de hardware?

Recomendado

- GPU: Tarjeta de las series NVIDIA GeForce 660 GTX o AMD Radeon HD 7870 o superior.
- CPU: Procesador Intel Core i7 o AMD con una velocidad de 3,07 GHz o superior.
- Al menos 2 GB de VRAM (memoria de vídeo).
- Al menos 4 GB de RAM.
- Capacidad del disco: 700 MB

Mínimo (con esta configuración el juego puede ser de mala calidad)

- GPU: Tarjeta de las series NVIDIA GeForce 470 GTX, AMD Radeon 6870 HD o de Intel HD Graphics 3000.
- CPU: Procesador Intel Core i5 o AMD con una velocidad de 2,8 GHz o superior.
- Al menos 1 GB de VRAM (memoria de vídeo).
- Al menos 3 GB de RAM.
- Capacidad del disco: 700 MB

Opcional

- (Si prefieres jugar con un joystick) Necesitas un joystick con al menos 6 botones.

Mi ordenador es demasiado viejo para ejecutar SuperTuxKart. ¿Qué debo hacer?

Puedes probar suerte y ejecutar el juego. Si funciona, ¡genial! Si no, lo sentimos, pero el juego no es compatible con todo. Tenemos un número limitado de mano de obra y tiempo como para admitir GPU antiguas. Si intentáramos admitir antiguas GPU, esto supondría que haya características nuevas y avanzadas. ¡No abras informes de bugs, ya que tu ordenador es demasiado viejo para ejecutar SuperTuxKart!

¿Cuál es la historia de SuperTuxKart?

Primero surgió [TuxKart](#). Trabajamos en el proyecto entre abril del 2000 y marzo del 2004, aproximadamente. En junio de 2004, el proyecto del "Juego del mes" del [Linux Game Tome](#) decidió mejorar TuxKart. Esto se llevó a cabo entre junio y diciembre del 2004. (La mayoría de los enlaces a las páginas de los temas del foro antiguo están rotos. Sin embargo, estos aún funcionan: [\[1\]](#) [\[2\]](#) [\[3\]](#) [\[4\]](#) [\[5\]](#) [\[6\]](#).) Por desgracia, este proyecto acabó en un gran desacuerdo y al final se decidió guardar el estado actual como "SuperTuxKart". Aunque se introdujeron algunas mejoras gráficas, el código base era muy inestable y era prácticamente imposible jugar. Nadie trabajó en (Super)TuxKart durante varios años.

En 2006, Joerg Henrichs (alias "Excursionista") retomó SuperTuxKart, resolvió los bugs pendientes y los problemas de rendimiento sin ninguna participación del diseñador original del juego o del proyecto Juego del mes. Con la ayuda de "Coz" se realizó un primer lanzamiento de STK en septiembre del 2006.

En mayo de 2007 se lanzó la versión 0.3. Añadió listas de las mejores puntuaciones, un nuevo circuito (Isla), la bomba de tiempo y compatibilidad con MacOSX y OpenAL.

En febrero de 2008 se lanzó la versión 0.4. Esta versión usaba Bullet Physics para mejorar la gestión de las colisiones. "Auria" se incorporó y empezó a mejorar los circuitos (Arenas movedizas, Faro).

La versión 0.5 se lanzó en mayo de 2008. Incluía muchos circuitos mejorados, retos para desbloquear, el modo Sigue al líder y más traducciones (detector de idioma del sistema operativo y búsqueda de la traducción más próxima).

La versión 0.6 se lanzó el 22 de enero de 2009. Había mejorado considerablemente la jugabilidad; mejor física con la nitro y los derrapes. El sistema de sonido también tuvo mejoras, se añadió música más interesante además de circuitos y karts nuevos. También se presentó la primera arena multijugador especial para batallas a 3 golpes y nuevos objetos y potenciadores.

La versión 0.7 se lanzó el 20 de diciembre de 2010. Tenía varias mejoras considerables que incluían un nuevo motor de renderización 3D, Irrlicht, una nueva Guía de Interfaz de usuario (GUI, por sus siglas en inglés), animaciones nuevas para los karts y los circuitos, circuitos nuevos, karts, objetos y potenciadores y atajos y rutas alternativas compatibles. Poco después se lanzaron 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, se añadieron un modo Historia, nuevos retos, mejoras en la IA, derrapes, modo Inverso, nuevos circuitos y música. También se añadieron mejoras a los menús. A esta versión le siguió la 0.8.1, que añadió y mejoró los circuitos, los modos Fútbol y En busca de los huevos perdidos y otras mejoras gráficas y de jugabilidad.

En 2015, lanzamos la versión 0.9, un lanzamiento revolucionario alimentado por un motor de juego completamente nuevo llamado Antartica, que añadió características gráficas avanzadas que habrían sido imposibles en versiones anteriores. Estas características incluyen iluminación dinámica, renderizado instanciado (que permite un mayor aumento de la vegetación), y más. Más información disponible en la página [Antartica:Resumen](#). Hasta ahora a 0.9 le han seguido dos actualizaciones puntuales, que han incorporado características adicionales y nuevos circuitos.

¡Quiero ayudar! ¿Qué puedo hacer?

Primero, echa un vistazo a la página [Participa](#). Contiene toda la información que necesitas para empezar a codificar, modelar, diseñar o lo que quieras hacer. Antes de empezar deberías contactar a los desarrolladores y artista actuales a través de IRC (#supertuxkart on irc.freenode.net) o el [foro](#) y decirles lo que quieres conseguir. Esto aumentará considerablemente la probabilidad de que acepten tu contribución.

Preguntas del juego

Los IA (karts controlados por el ordenador) disparan hacia atrás, ¿cómo puedo hacer eso?

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

¿Puedo jugar a STK en Internet?

La compatibilidad con la red aún se está desarrollando. La compatibilidad básica se añadió en el programa "Google summer of code" de 2013, pero aún no está terminado. Consulta [Talk:Networked Multiplayer](#) (y las páginas vinculadas desde ahí) para obtener más información.

¿Por qué algunas teclas del teclado no funcionan al pulsarlas a la vez?

Al jugar con un teclado puede que tengas problemas cuando pulses varias teclas a la vez, por ejemplo, al intentar usar la nitro al acelerar y girar. En esas situaciones, no se detectan algunas pulsaciones de teclas. Sin embargo, esto no es un bug de SuperTuxKart, sino una limitación física de tu teclado, la mayoría de teclados solo puede controlar un número limitado de teclas pulsadas al mismo tiempo (para información más detallada, consulta http://www.sjbaker.org/wiki/index.php?title=Keyboards_Are_Evil). La solución es usar un dispositivo de entrada de juego (mando de juego o teclado de juego), o modificar la configuración de las teclas para encontrar teclas que tu teclado pueda reconocer al pulsarlas simultáneamente.

De repente ha aparecido un gran círculo rojo en la pantalla, ¿qué es?

Si hay un pingüino en medio del círculo, significa que alguien te ha lanzado un desatascador a la cara. Puedes hacérselo a otros disparando el desatascador hacia atrás (consulta la entrada FAQ sobre cómo lanzar objetos hacia atrás).

¿Puedo usar el mando de la Wii con SuperTuxKart?

Sí Consulta la página [Wiimote](#) para más detalles.

Preguntas técnicas

He encontrado un bug, ¿cómo puedo contactaros?

Primero, consulta el [SuperTuxKart bug tracker](#) y abre un problema nuevo si tu problema aún no se ha notificado.

¿Dónde se almacena la configuración?

Ten en cuenta que ambos SuperTuxKart 0.8.2 y SuperTuxKart 0.9 almacenan la configuración en la carpeta "0.8.2" porque ambas configuraciones son compatibles.

- En **Windows**: Está en %APPDATA%/supertuxkart/0.8.2 (puedes introducir esa dirección en el Explorador y te llevará allí).
- En **Linux**: Está en \$XDG_CONFIG_HOME/supertuxkart/0.8.2 (primera opción), en ~/.config/supertuxkart/0.8.2 (segunda opción) o en ~/.supertuxkart/0.8.2 (tercera opción).

- En **MacOSX**: Está en ~/Library/Application Support/supertuxkart/0.8.2. Ten en cuenta que este directorio puede estar oculto.

También puedes mirar el terminal de salida para ver si hay alguna nota sobre dónde se guardan los archivos de configuración o buscar un archivo llamado "config.xml".

La versión de Git no se compila ¿Qué debo hacer?

Esto pasa a veces. Los desarrolladores deberían estar al corriente de ello y debería solucionarse pronto. Si [Travis CI](#) dice que la versión actual de git compila, pero a ti no te funciona, probablemente haya algún error en tu configuración del compilador. (Comprueba que tienes todas las dependencias, vuelve a ejecutar cmake,...)

¿Cómo desbloqueo todos los circuitos?

La forma prevista en el juego es jugar el modo Historia y completar todos los retos. Sin embargo, si quieres desbloquearlo todo sin jugar el modo Historia, también puedes hacer trampas editando el archivo de configuración. Abre la carpeta mencionada anteriormente en la pregunta "¿Dónde almacena SuperTuxKart el archivo de configuración de usuario?". Después, abre la carpeta "0.8.2" y luego el archivo "jugadores.xml". Sustituye todas las veces que aparezca "ninguno" por "difícil" (o "fácil" o "medio", para indicar el nivel más alto en el que hayas completado un reto).

Recuperado de "<https://supertuxkart.net/index.php?title=FAQ&oldid=5437>"

Comunidad

- [Foro](#)
- [Blog](#)
- [Twitter](#)
- [Extensiones](#)
- [irc: #supertuxkart@freenode](#)

Multimedia

- [YouTube](#)
- [Fotos](#)
- [Pósters](#)

Desarrollo

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

Sobre nosotros

- [FAQ](#)
- [Quiénes somos](#)
- [Sobre SuperTuxKart](#)
- [Proyectos que usan SuperTuxKart](#)

Página web diseñada por Jean-Manuel Cléménçon & Konstin
Basado en [MediaWiki](#)
Equipo de SuperTuxKart © 2016