

2048

SPANISH

Sobre una idea original de Gabriele Cirulli.
Música Spectrum Dmitriy Zhemkov
Los gráficos y la programación por les Crackers Velus.

2048 es jugado en una cuadrícula negro simple de 4x4 con baldosas de distintos colores y con un número en su centro. Se utilizan las teclas de dirección izquierda, derecha, arriba y abajo para mover las baldosas, las cuales se deslizan en su totalidad por el tablero. Si dos baldosas con el mismo número "colisionan" durante un movimiento, se combinarán en una nueva baldosa, cuyo número será el equivalente a la suma de los números de las dos baldosas originales (es decir, si dos baldosas con el número 4 colisionan, se combinarán en una baldosa con el número 8). Sin embargo, la baldosa resultante no podrá combinarse con otra baldosa nuevamente en una misma jugada. Las baldosas con numeración alta emiten un brillo suave. Después de realizar una jugada, aparecerá una baldosa nueva en un lugar vacío del tablero, la cual tendrá o bien el número 2 o el número 4.

El juego registra el puntaje del usuario con un marcador en el margen derecho. El puntaje comienza en cero y, cuando dos baldosas se combinan, este se incrementa por el valor de la baldosa resultante. Al lado del puntaje actual, se muestra el mejor puntaje del usuario, al estilo de los juegos de Arcade.

2048 acaba en victoria cuando se logra obtener la baldosa con el número 2048 (de allí el nombre del juego). Es decir, ya no quedan espacios vacíos y no existen baldosas adyacentes con el mismo valor, el juego termina.

ENGLISH

On an original idea by Gabriele Cirulli.
Music Spectrum Dmitriy Zhemkov
The graphics and programing by les Crackers Velus.

2048 is a single-player puzzle game, in which the objective is to slide numbered tiles on a grid to combine them and create a tile with the number 2048

2048 is played on a simple black 4x4 grid, with numbered tiles that slide smoothly when a player moves them using the four arrow keys. Every turn, a new tile will randomly appear in an empty spot on the board with a value of either 2 or 4. Tiles slide as far as possible in the chosen direction until they are stopped by either another tile or the edge of the grid. If two tiles of the same number collide while moving, they will merge into a tile with the total value of the two tiles that collided. The resulting tile cannot merge with another tile again in the same move. Higher-scoring tiles emit a soft glow.

A scoreboard on the right keeps track of the user's score. The user's score starts at zero, and is incremented whenever two tiles combine, by the value of the new tile. As with many arcade games, the user's best score is shown alongside the current score.

The game is won when a tile with a value of 2048 appears on the board, hence the name of the game. When the player has no legal moves (there are no empty spaces and no adjacent tiles with the same value), the game ends.

FRANCAIS

Sur une idée originale de Gabriele Cirulli.

Musique Spectrum Dmitriy Zhemkov

Les graphiques et la programmation par les Crackers Velus.

2048 se joue sur une grille de 4x4 cases, avec des tuiles de couleurs et de valeurs variées (mais toujours des puissances de deux) qui peuvent être déplacées avec une animation par scrolling quand le joueur appuie sur les touches fléchées de son clavier. Les tuiles fusionnées portant une valeur élevée luisent légèrement au moment de la fusion.

Le gameplay du jeu repose sur l'utilisation des touches fléchées du clavier pour déplacer les tuiles vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Si deux tuiles, ayant le même nombre, entrent en collision durant un mouvement, elles fusionnent en une nouvelle tuile de valeur double (par ex., deux tuiles de valeur « 2 » donnent une tuile de valeur « 4 »). À chaque mouvement, une tuile portant un 2 ou un 4 apparaît dans une case vide de manière aléatoire.

Le jeu, simple au début, se complexifie de plus en plus, du fait du manque de place pour faire bouger les tuiles, et des erreurs de manipulation possibles pouvant entraîner un blocage des tuiles et donc la fin du jeu à plus ou moins long terme, selon l'habileté du joueur. Pourtant, et bien que très chronophage, 2048 possède la particularité de ne jamais rendre l'échec frustrant, au contraire : le fait de recommencer pour tenter une nouvelle stratégie fait partie du plaisir.

Le caractère particulièrement addictif du jeu ainsi que le faible taux de victoire – estimé à seulement 1 % des parties jouées – a conduit à l'apparition d'un grand nombre d'astuces sur Internet et notamment sur YouTube. Parmi elles, celle du créateur du jeu consiste à « utiliser seulement trois directions à la fois, et essayer d'isoler la case avec le nombre le plus grand dans un des angles du carré ». Pour cela, il est notamment conseillé de remplir la colonne où apparaît la plus grande valeur avec des nombres croissants du haut vers le bas, d'attendre jusqu'à deux tours pour additionner deux carrés identiques ou encore de faire en sorte que le contour de la grille reste vide.