

# **Manual de KAtomic**

**Dirk Doerflinger**

**Eugene Trounev**

**Revisor: Mike McBride**

**Traducción: Rocío Gallego**

**Traductor: Rafael Osuna**

**Traductor: Pablo de Vicente**

**Traductor: Pablo Barneo**

**Traductora: Kira J. Fernández**

**Revisión de la traducción: Eloy Cuadra**



## Manual de KAtomic

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>6</b>
<b>2. Cómo jugar</b>	<b>7</b>
<b>3. Reglas del juego, estrategias y consejos</b>	<b>8</b>
3.1. Reglas del juego . . . . .	8
3.2. Estrategias y consejos . . . . .	8
<b>4. Vista general de la interfaz</b>	<b>9</b>
4.1. Opciones del menú . . . . .	9
4.2. Asociaciones de teclas predeterminadas . . . . .	10
<b>5. Preguntas frecuentes</b>	<b>11</b>
<b>6. Créditos y licencia</b>	<b>12</b>

# Índice de cuadros

4.1. Atajos de teclado . . . . .	10
----------------------------------	----

## **Resumen**

Esta documentación describe el juego KAtomic versión 21.08

## Capítulo 1

# Introducción

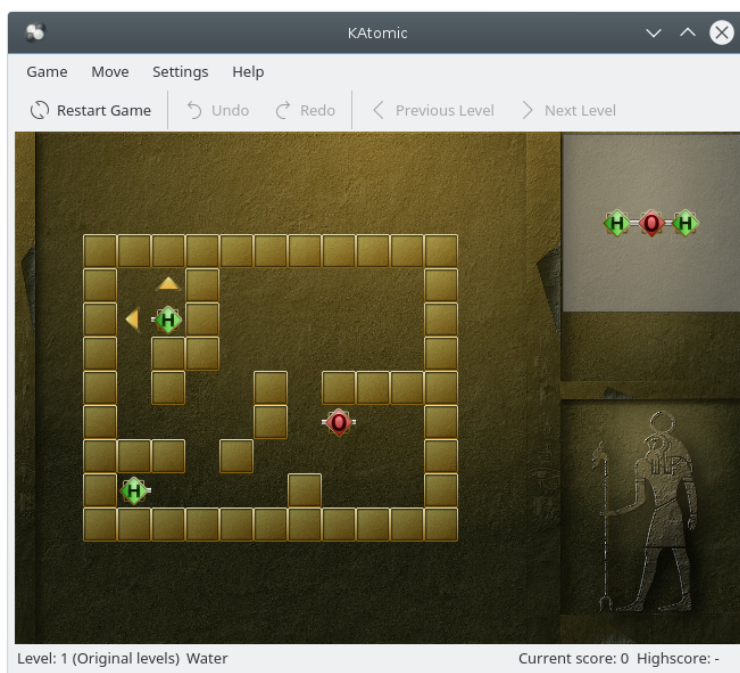
TIPO DE JUEGO:  
Lógica, Recreativo

NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:  
Uno

KAtomic es un divertido juego educativo creado en torno a la geometría molecular. Emplea un aspecto simple en dos dimensiones de los elementos que componen una molécula. Una molécula se descompone en sus átomos y se dispersa por el campo de juego. El jugador debe rearmar la molécula para completar el nivel actual y pasar al siguiente.

## Capítulo 2

# Cómo jugar



**OBJETIVO:**

Ensamblar moléculas deslizando los átomos que las componen.

KAtomic cargará el nivel uno cuando inicies el juego y podrás empezar a jugar enseguida. Para ver el aspecto que tiene la molécula que vas a componer, echa un vistazo a la esquina superior derecha. Para jugar, haz clic en un átomo. Verás flechas verdes que apuntan a las direcciones en las que el átomo se puede mover. Para mover el átomo, haz clic en la flecha que quieras. Cuando el átomo empieza a moverse, no se detendrá hasta que choque contra otro átomo o contra una pared, así que asegúrate de pensar antes de hacer el siguiente movimiento. Puedes componer la molécula en cualquier parte del tablero de juego, pero algunos lugares son más fáciles de acceder que otros. Cuando hayas completado la molécula, pasarás al siguiente nivel.

## Capítulo 3

# Reglas del juego, estrategias y consejos

### 3.1. Reglas del juego

- Las piezas del juego solo se pueden mover en una dirección a la vez.
- Una vez que un átomo comienza a moverse no se detendrá hasta que alcance a otro o a una pared.
- La única forma de avanzar al siguiente nivel del juego es completar el actual. Una vez que el jugador complete un determinado nivel el juego, cambiará automáticamente al siguiente, «descubriéndolo».
- Un jugador solo puede cambiar a los niveles que haya descubierto.
- El avance del juego se guarda automáticamente cada vez que se alcanza un nivel nuevo y se cargará la siguiente vez que se inicie la aplicación.

### 3.2. Estrategias y consejos

- Revisa siempre la molécula completa usando la pantalla de referencia antes de hacer cualquier movimiento.
- A continuación, estudia el campo de juego y planea tus movimientos. Recuerda que, una vez que hayas movido una pieza, no se puede devolver a su posición original.
- Piensa cada movimiento e intenta visualizar la trayectoria que seguirá la pieza una vez que se pulse una flecha de dirección.
- Cuando uses el teclado para mover piezas, asegúrate de que está seleccionada la pieza que quieres. Si está seleccionado un átomo incorrecto, usa la tecla **Tab** para moverte por las piezas hasta que alcances la correcta.

## Capítulo 4

# Vista general de la interfaz

### 4.1. Opciones del menú

**Juego → Cargar... (Ctrl+O)**

Carga una partida guardada anteriormente.

**Juego → Reiniciar juego (F5)**

Reiniciará el nivel actual.

**Juego → Guardar (Ctrl+S)**

Guarda el estado actual de la partida en el disco.

**Juego → Nivel anterior (Ctrl+P)**

Cambia al nivel de juego anterior.

**Juego → Siguiete nivel (Ctrl+N)**

Cambia al siguiente nivel.

**Partida → Seleccionar conjunto de niveles...**

Esto mostrará todos los conjuntos de niveles disponibles y te permitirá descargar conjuntos adicionales cargados por otros usuarios en Internet.

**Juego → Salir (Ctrl+Q)**

Seleccionando esta opción terminarás la partida y saldrás de KAtomic.

**Mover → Deshacer (Ctrl+Z)**

Deshace el último movimiento que hayas hecho.

**Mover → Rehacer (Ctrl+Mayúsculas+Z)**

Si has deshecho anteriormente un movimiento, puedes rehacerlo aquí.

**Mover → Deshacer todo**

Deshace el último movimiento que hayas hecho.

**Mover → Rehacer todo**

Rehace todos los movimientos deshechos.

**Preferencias → Velocidad de animación**

Establece la velocidad de animación a **Lenta**, **Normal** o **Rápida**.

Además, KAtomic tiene las opciones de menú **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el [Menú «Preferencias»](#) y [Menú «Ayuda»](#) de «Aspectos básicos de KDE».

## 4.2. Asociaciones de teclas predeterminadas

Los atajos de teclado predeterminados son:

Cargar	<b>Ctrl+O</b>
Reiniciar juego	<b>F5</b>
Guardar	<b>Ctrl+S</b>
Nivel anterior	<b>Ctrl+P</b>
Siguiente nivel	<b>Ctrl+N</b>
Salir	<b>Ctrl+S</b>
Deshacer	<b>Ctrl+Z</b>
Rehacer	<b>Ctrl+Mayúsculas+Z</b>
Átomo abajo	<b>Flecha Flecha abajo</b>
Átomo a la izquierda	<b>Flecha Flecha izquierda</b>
Átomo a la derecha	<b>Flecha Flecha derecha</b>
Átomo arriba	<b>Flecha Flecha arriba</b>
Átomo siguiente	<b>Tab</b>
Átomo anterior	<b>Mayúsculas+Tab</b>
Ayuda	<b>F1</b>
¿Qué es esto?	<b>Mayúsculas+F1</b>

Cuadro 4.1: Atajos de teclado

## Capítulo 5

# Preguntas frecuentes

1. *¿Cómo puedo saber qué aspecto tiene la molécula?*  
Puedes ver la molécula en la pantalla de referencia situada en la esquina superior derecha de la pantalla de juego.
2. *¿Cómo puedo mover una pieza del juego (átomo)?*  
Para mover una pieza de juego (átomo), usa el puntero del ratón para pulsarla. De esta forma se hará visible un icono direccional. Pulsa en el correspondiente icono direccional para mover una pieza en la dirección que quieras. Además, también puedes usar el teclado para mover las piezas. Usa la tecla **Tab** para moverte entre los elementos y las teclas de cursor para moverlos una vez seleccionados.
3. *¿Puedo usar el teclado para controlar las piezas (átomos)?*  
Sí. Usa la tecla **Tab** para moverte entre los elementos y las teclas de cursor para moverlos una vez seleccionados.
4. *Cuando he movido una pieza (átomo) y se pasa del lugar deseado ¿Cómo puedo detenerla?*  
No se puede. Una vez que un átomo comienza a moverse, no se detendrá hasta que encuentre una pared u otro átomo.
5. *No puedo resolver el nivel. ¿Hay algún sistema de pistas o un solucionador?*  
No. Desafortunadamente, en este momento KAtomic no tiene la funcionalidad de sistema de pistas. Por lo tanto, la única forma de finalizar el nivel es resolverlo tú mismo.

## Capítulo 6

# Créditos y licencia

Entretenimiento atómico Copyright 1999 Stephan Kulow [coolo@kde.org](mailto:coolo@kde.org) y Christian Tibirna [tibirna@kde.org](mailto:tibirna@kde.org).

Copyright atómico. Andreas Wuest [Andreas.Wuest@gmx.de](mailto:Andreas.Wuest@gmx.de).

Copyright de la documentación 2000 Dirk Doerflinger [ddoerflinger@web.de](mailto:ddoerflinger@web.de)

Revisada por Mike McBride [no mail](mailto:no@mail)

Traducido por Rocío Gallego [traducciones@rociogallego.com](mailto:traducciones@rociogallego.com), Rafael Osuna [rosuna@wol.es](mailto:rosuna@wol.es), Pablo de Vicente [pablo.devicente@gmail.com](mailto:pablo.devicente@gmail.com), Pablo Barneo [pablob@nikhef.nl](mailto:pablob@nikhef.nl) y Kira J. Fernández [kirajfdez@gmail.com](mailto:kirajfdez@gmail.com).

Revisado por Eloy Cuadra [ecuadra@eloihr.net](mailto:ecuadra@eloihr.net).

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

Este programa está sujeta a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).