

# **Manual de KBounce**

**Tomasz Boczkowski**

**Revisor: Eugene Trounev**

**Traducción: Rocío Gallego**

**Traductor: Rafael Osuna**

**Traductor: Pablo de Vicente**

**Traductor: Pablo Barneo**

**Traductora: Kira J. Fernández**

**Corrección de la traducción: Eloy Cuadra**



## Manual de KBounce

# 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>10</b>
4.1. La barra de herramientas . . . . .	10
4.2. Elementos del menú . . . . .	10
4.2.1. El menú Juego . . . . .	10
4.2.2. El menú Preferencias . . . . .	11
<b>5. Preguntas frecuentes</b>	<b>12</b>
<b>6. Configuración del juego</b>	<b>13</b>
<b>7. Créditos y licencia</b>	<b>14</b>

# Índice de cuadros

4.1. Botones de la barra de herramientas . . . . . 10

## **Resumen**

Esta documentación describe el juego KBounce versión 21.04

## Capítulo 1

# Introducción

<b>TIPO DE JUEGO:</b> Rompecabezas, Recreativo
---

<b>NÚMERO DE JUGADORES POSIBLES:</b> Uno
---

KBounce es un juego recreativo para un solo jugador con los elementos de un rompecabezas.

Se juega en un campo, rodeado de paredes, con dos o más bolas que se mueven en el campo rebotando en las paredes. El jugador puede construir paredes nuevas para reducir el tamaño del campo activo.

El objetivo del juego es rellenar al menos el 75% del campo y avanzar al siguiente nivel.

## Capítulo 2

# Cómo jugar

Al jugador se le muestra un campo con una cuadrícula rectangular rodeado de paredes. Dos o más bolas se mueven por el campo y rebotan en las paredes. El objeto del juego es limitar el tamaño de espacio disponible para las bolas.

El tamaño del área activa del campo disminuye al crear nuevas paredes que encierran áreas sin bolas en ellas. Para completar un nivel, el jugador debe disminuir el tamaño del campo activo al menos un 75% en el tiempo disponible.

Se pueden construir nuevas paredes pulsando con el botón izquierdo del ratón del ratón en una zona activa del campo, donde comenzará a crecer una pared en direcciones opuestas desde el cuadrado en el que se pulsó con el ratón. Solo puede crecer una pared en cada dirección en la pantalla en un momento dado.

Cuando el ratón está en el campo, el cursor se muestra como un par de flechas que apuntan en direcciones opuestas, horizontal o verticalmente. Las flechas apuntan en la dirección en la que crecerán las paredes cuando se pulse el botón izquierdo del ratón del ratón. La dirección se puede cambiar pulsando el botón derecho del ratón.

Una pared nueva tiene una «cabeza», que se aleja del punto en el que se ha pulsado el ratón. Una pared no será permanente hasta que su «cabeza» haga contacto con otra pared. Si una bola colisiona con cualquier parte de la pared, excepto la cabeza, antes de que esta se junte con otra pared, la nueva pared desaparecerá completamente y se perderá una vida. Si la bola colisiona con la cabeza en la dirección de crecimiento de la pared, la pared dejará de crecer y se quedará allí permanentemente, sin que se pierda ninguna vida. Si una bola colisiona con la cabeza desde cualquier otro lado, la bola rebotará y la pared seguirá creciendo normalmente.

## Capítulo 3

# Reglas del juego, estrategias y consejos

### 3.1. Reglas del juego

El juego se inicia en el nivel 1 en el que dos bolas se mueven por el campo. El jugador tiene dos vidas y 90 segundos para completar correctamente el nivel.

En el nivel  $n$  hay  $n + 1$  bolas. El jugador tendrá  $n + 1$  vidas. Tendrá  $30 * (n + 2)$  segundos para completarlo.

Cuando una bola colisione con una pared que esté creciendo, el jugador perderá una vida. Como excepción, si la colisión se produce en la «cabeza», no perderá ninguna vida.

El objetivo de cada nivel es cubrir al menos el 75% del campo con una pared.

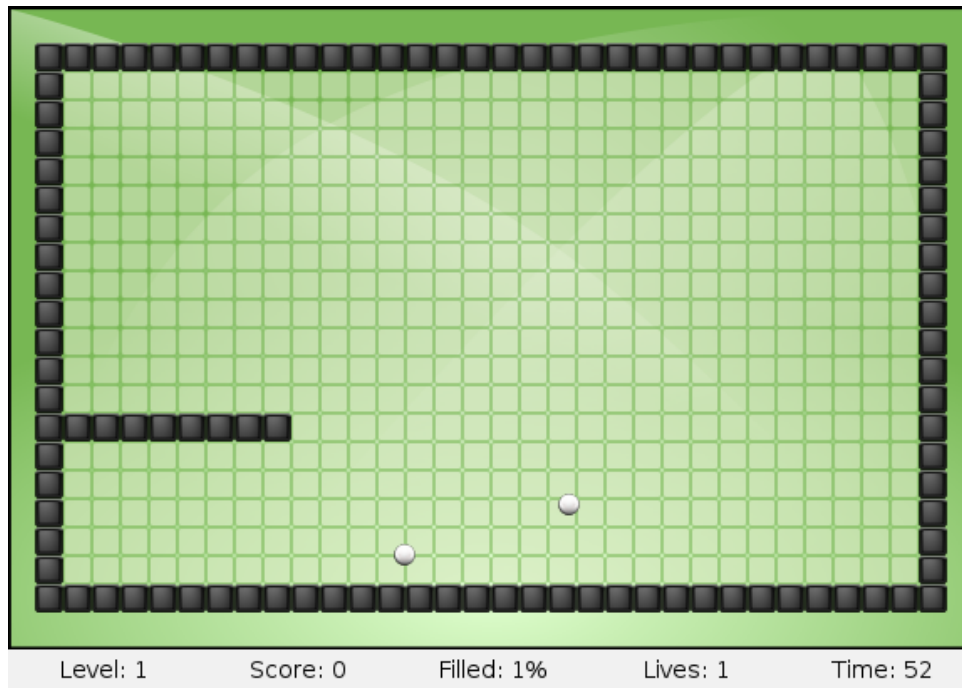
La pérdida de todas las vidas y excederse de tiempo da como resultado el final de la partida.

Si un jugador completa un nivel recibe 15 puntos por cada vida que tenga, y un bono dependiendo del número de bolas y del número de baldosas rellenas por encima del 75%. También avanza al siguiente nivel.

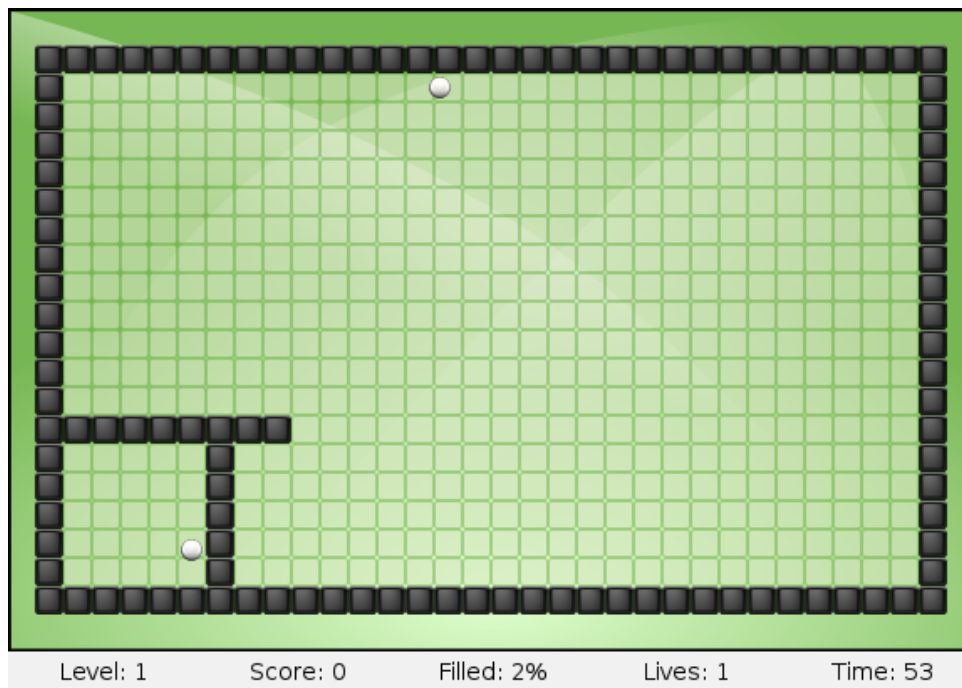
### 3.2. Estrategias y consejos

- Muchos jugadores encuentran el juego muy difícil al llegar al tercer o cuarto nivel, debido al número de bolas que hay simultáneamente en el campo.
- El truco para jugar a KBounce con éxito es construir «pasillos». Para construir un pasillo, empieza con un par de paredes que crezcan cerca de otra pared. Lo más probable es que una de las paredes sea alcanzada por una bola, mientras que la otra no, con lo que se hará permanente.

## Manual de KBounce



Esto dejará un estrecho pasillo de solo unos pocos cuadros de alto en el campo, rodeado de paredes por tres lados. Espera a que las bolas reboten en el extremo abierto del pasillo y cierra el pasillo por detrás de las bolas con un pared nueva. Aunque lo más probable es que pierdas una vida por cada pasillo creado, puedes atrapar varias bolas en un único pasillo.





- Un último consejo: ¡ten paciencia! Hay mucho tiempo, como se muestra en el indicador de **Tiempo** que se encuentra a la derecha de la pantalla. ¡Las prisas solo te traerán problemas!

## Capítulo 4

# Vista general de la interfaz

### 4.1. La barra de herramientas

La barra de herramientas proporciona botones para las funciones más usadas.

Botón	Nombre	Menú equivalente	Acción
	Nueva	<b>Juego → Nuevo</b>	Inicia una partida nueva. Si se está jugando una partida, se limpia el campo y se define el nivel a 1.
	Pausar	<b>Juego → Pausa</b>	Pone en pausa o continúa el juego actual.

Cuadro 4.1: Botones de la barra de herramientas

### 4.2. Elementos del menú

#### 4.2.1. El menú Juego

##### **Juego → Nuevo (Ctrl+N)**

Inicia una partida nueva.

##### **Juego → Terminar partida (Ctrl+Fin)**

Finaliza la partida actual.

##### **Juego → Pausa (P)**

Pone en pausa o continúa la partida.

##### **Juego → Mostrar mejores puntuaciones (Ctrl+H)**

Abre un diálogo que muestra diferentes tablas de mejores puntuaciones.

##### **Juego → Salir (Ctrl+Q)**

Sale y cierra KBounce. Si se estás jugando una partida, se pierde su estado

### 4.2.2. El menú Preferencias

#### **Preferencias → Reproducir sonidos**

Si está seleccionado, se reproducen los sonidos de KBounce.

#### **Preferencias → Dificultad**

Seleccionar una dificultad para la partida. En los niveles más altos de dificultad, las paredes se construyen más lentamente mientras que las bolas se mueven más deprisa. Esto hace más difícil cercar una zona en el tablero.

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

## Capítulo 5

# Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego ¿Puedo?*

Sí. Para cambiar el tema visual de KBounce puedes usar la opción **Preferencias** → **Configurar KBounce...** en la barra de menú.

2. *He cometido un error. ¿Puedo deshacerlo?*

KBounce no tiene la funcionalidad de «Deshacer».

3. *¿Puedo usar el teclado para jugar a este juego?*

No. No se puede usar el teclado para jugar a KBounce.

4. *Debo abandonar la partida, pero todavía no he finalizado ¿Puedo guardar mi progreso?*

KBounce no tiene por ahora la funcionalidad «Guardar».

## Capítulo 6

# Configuración del juego

El diálogo de configuración de KBounce permite seleccionar temas visuales para KBounce.

Para seleccionar un nuevo tema, basta con elegirlo en la lista de selección. Cada uno de los elementos de la lista tiene una pequeña vista previa a la izquierda del nombre del tema. El tema seleccionado se aplica inmediatamente.

Puedes seleccionar imágenes de fondo aleatorias de una carpeta definida por el usuario que contenga imágenes.

Cuando estés conforme con el tema que has seleccionado, pulsa el botón **Aceptar** situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.

## Capítulo 7

# Créditos y licencia

KBounce.

- Stefan Schimanski [schimmi@kde.org](mailto:schimmi@kde.org). Autor original.
- Sandro Sigala [ssigala@globalnet.it](mailto:ssigala@globalnet.it) - Mejores puntuaciones.
- Benjamin Meyer [ben+kbounce@meyerhome.net](mailto:ben+kbounce@meyerhome.net). Colaboraciones.
- Dmitry Suzdalev [dimsuz@gmail.com](mailto:dimsuz@gmail.com).
- Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl). Portado a KDE4 y KGameCavas

Copyright de la documentación. 2002. Aaron J. Seigo [aseigo@kde.org](mailto:aseigo@kde.org).

Copyright de la documentación 2007, Tomasz Boczkowski [tboczkowski@onet.pl](mailto:tboczkowski@onet.pl).

Este manual está dedicado a Dennis E. Powell.

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

Corregida 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 sujeto a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).