

KBall

Manual del jugador

Copyright © 2004, Kronoman

"En memoria de mi querido padre"

Website oficial

<http://kball.sf.net/>

Ultima modificación el viernes, 20 de agosto de 2004

Licencia

This program is distributed under The MIT License

Copyright (c) 2003, 2004, Kronoman

In loving memory of my father

Made in Argentina

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Requerimientos del sistema

Para utilizar el juego, se recomienda una computadora con un procesador de al menos 400 mhz, 64 MB de RAM, placa de vídeo SVGA capaz de graficar a 640x480x16bpp, y placa de sonido Sound Blaster o compatible.

Sistemas operativos soportados

- Windows 95, 98, XP
- Unix (GNU/Linux, FreeBSD, Irix, Solaris, Darwin) (*)
- BeOS (*)
- QNX (*)
- MacOS X (*)
- DOS (FreeDOS, MS-DOS, DR-DOS, etc) (*)

() Requieren realizar la compilación del juego por parte del usuario.*

Hardware recomendado

Un joystick, gamepad o mouse puede ser utilizado para controlar el juego.

Se recomienda una placa de sonido stereo, y placa de vídeo capaz de realizar gráficos a 640x480x16bpp.

Parámetros de la línea de comando opcionales

Usted puede pasarle comandos al juego antes de iniciarlo, para modificar su comportamiento.

Ejemplo: `kball_w32.exe -w`

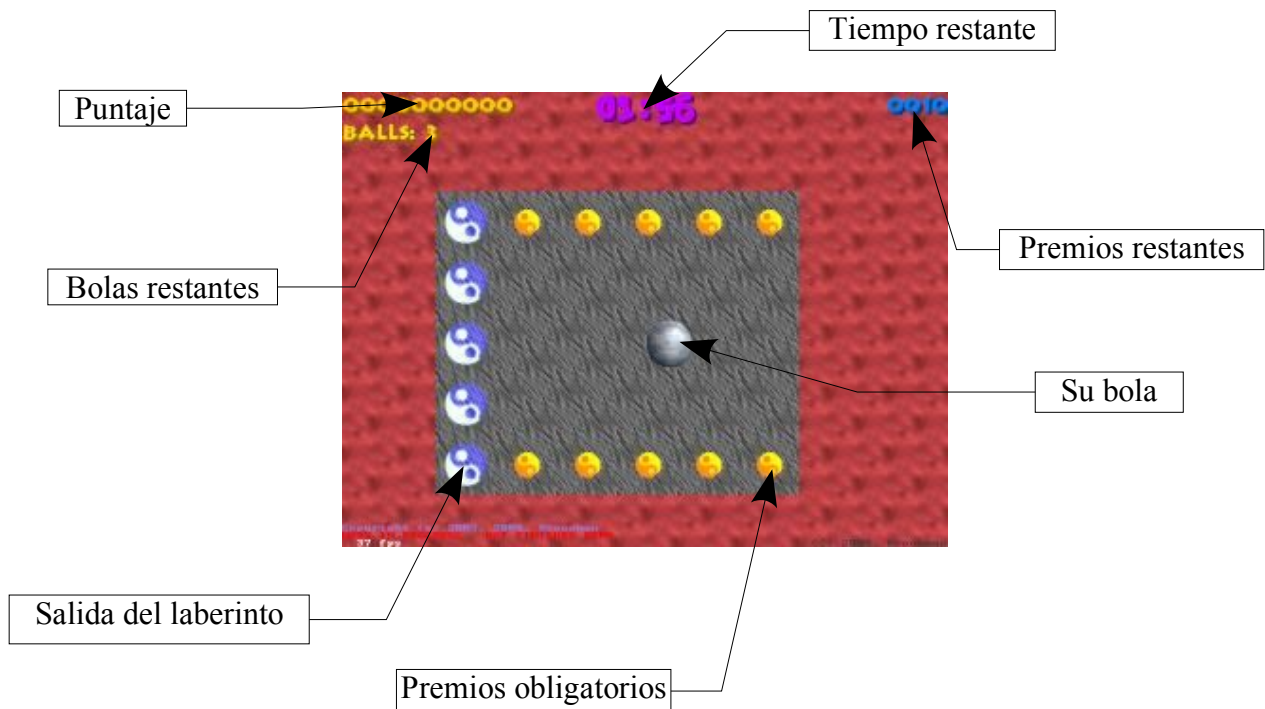
Parámetro	Efecto
-w	Ejecuta el juego en una ventana en vez de pantalla completa (si el sistema operativo lo permite)
-nosound	Desactiva el sistema de música y sonido.
-bpp16	Selecciona profundidad de color de 16 bits. (recomendado)
-bpp15	Selecciona profundidad de color de 15 bits.
-bpp32	Selecciona profundidad de color de 32 bits.
-bpp24	Selecciona profundidad de color de 24 bits.
-mapeditor	Activa el editor de mapas solamente.
-trace	Activa el trazado de depuración, útil solo para el desarrollador del proyecto.

Modo de juego

Usted debe guiar la bola de cristal en el laberinto, sin caer del mismo, sin quedarse sin tiempo, y recogiendo los premios **ying-yang**, para luego salir del laberinto posicionándose en el piso marcado con el **ying-yang**.

Aparte de los premios **ying-yang**, existen otros premios que sumaran o restaran puntos.

Pantalla del juego



Otras teclas disponibles durante el juego

Tecla	Efecto
ESC	Finalizar el juego
P PAUSE	Pausar el juego
F12	Tomar una captura de pantalla

Consejos útiles que le servirán durante el juego

- Usted no necesita recoger todos los premios, solamente los ying-yang; si usted ve que un premio es difícil de alcanzar, o se esta quedando sin tiempo, simplemente no lo recoja.
- Mantenga siempre un ojo en el tiempo restante.
- Existen zonas secretas en algunos niveles, donde usted puede aumentar su puntuación.
- En algunos niveles, existen atajos secretos, que le permitirán llegar mas rápido a la salida o los premios.
- En algunos pocos lugares, existen paredes falsas, que permiten avanzar a su bola, para alcanzar atajos o lugares secretos.
- Usted puede controlar la bola en el aire, utilice esto para direccionar sus saltos.
- Es mejor realizar los saltos múltiples de un solo enviñon, regulando la velocidad de la bola en el aire.
- Usted puede utilizar una combinación de controladores para manejar la bola (ejemplo: mouse + teclado).
- Cuando usted este listo para salir del nivel, el conteo de premios indispensables restantes cambiara a la palabra "EXIT" ; es inútil intentar salir del nivel si esa palabra no esta impresa en la parte superior derecha de la pantalla.
- Aproveche el editor de mapas incorporado, y diseñe sus propios niveles, ideal para compartir con sus amigos, y entrenar.
- Los nuevos niveles deben ser salvados dentro del directorio "**levels**" ubicado en el directorio donde esta instalado Kball.
- Presionando <F1> en el editor de niveles, vera todos los comandos disponibles.