FLASHBOSS

MANUAL DEL JUGADOR

El cinco es avanzar. El nueve es volver. Lo demás está en la línea de abajo.



PARA LA PANTALLA COMPLETA · NOVIEMBRE DE 2026 · ODIIN DEVELOPMENT

ANTES DE EMPEZAR

Para qué sirve este manual

FlashBoss te enseña un idioma con tarjetas que vuelves a ver a intervalos cada vez más largos, y con combates contra jefes que marcan tu avance. Está pensado para jugarse con una mano en el teclado numérico, y casi cada pantalla es una lista corta de opciones numeradas.

Ese diseño es rápido cuando lo conoces y desconcertante hasta entonces: no hay puntero que seguir, y una tecla equivocada puede dejarte sin rumbo. Si te pasa, presiona `9`. Este manual te da unas pocas reglas que valen en todas las pantallas y luego recorre la única rutina que importa: el estudio diario. Todo lo demás en el juego es opcional, y se describe después.

Si solo lees tres páginas

Lee **Cinco cosas y ya puedes jugar**, **Tu estudio diario** y **Cómo calificar una tarjeta**. Ese es todo el ciclo del juego. La última página, **Todas las teclas en una página**, es una referencia rápida para tener al lado.

Cómo se escriben las cosas aquí

`5` `Enter`	Una tecla del teclado o del teclado numérico. `5` en amarillo es el camino hacia delante, `9` en rojo es el camino de vuelta.
A B	Un botón del control.
`clic`	Algo que haces con el mouse.
EL SANTUARIO	El título de una pantalla, tal como aparece arriba del marco.

Las imágenes muestran la interfaz en español y el curso de alemán que viene con el juego. Los demás cursos funcionan igual. Tu maestro y tu héroe pueden ser otros animales que los de las imágenes.

Contenido

EMPIEZA AQUÍ

Cinco cosas y ya puedes jugar 3
Tres maneras de jugar 4
Tu primer inicio 5
Elegir un maestro 6
El mapa 7

ESTUDIO DIARIO

Tu estudio diario 8
Una tarjeta, cinco toques 9
Cómo calificar una tarjeta 10
Días, rachas y el grimorio 11
Lecciones, notas y sonido 12

JEFES

Conoce a tu enemigo 13
El combate 14
Niveles: el camino largo 15

EXTRAS

Repaso: mantener vivas las palabras 16
Desafíos y entrenamiento por grupos 17

REFERENCIA

Cursos, héroes y guardado 18
¿Te perdiste? Empieza aquí 19
Todas las teclas en una página 20

EMPIEZA AQUÍ

Cinco cosas y ya puedes jugar

Cada pantalla es el mismo tipo de marco. Aprende a leer uno y podrás leerlos todos.



1. **Título.** Dónde estás.
2. **Novedades.** Qué ha cambiado.
3. **Opciones.** Cada una con su número.
4. **Línea de abajo.** Las teclas que sirven aquí.

1. **La línea de arriba te dice dónde estás.** Cada lugar tiene su título: `EL SANTUARIO`, `CONOCE A TU ENEMIGO`, `OPCIONES DE REPASO`. ¿Te perdiste? Lee el título y búscalo en el mapa de la página 7.
2. **La línea de abajo te dice qué puedes presionar.** Las teclas que hacen algo aquí. Las demás se ignoran, así que un toque perdido casi nunca hace daño.
3. **`5` te lleva adelante, `9` te lleva atrás.** En un menú, 5 es el paso siguiente habitual y 9 te devuelve un lugar hacia el inicio. Presiona 9 unas cuantas veces desde cualquier sitio y llegas a la selección de perfil.
4. **«Presiona cualquier tecla» significa cualquier tecla.** Acostúmbrate a usar `Enter` ahí: nunca elige nada por accidente.
5. **Lo que terminas se guarda.** Cada tarjeta se guarda al calificarla. Sal a mitad de sesión, deja el juego abierto toda la noche, que tiemble la tierra: solo queda sin calificar la tarjeta en pantalla.

TECLAZOS QUE CONVIENE CONOCER

Al calificar una tarjeta: las teclas `0`–`5` califican tu tarjeta. No las uses como «cualquier tecla».
En un combate: `9` pregunta antes, pero un doble toque es una retirada, y una retirada cuenta como derrota por hoy.
En una sesión del grimorio: salir con `9` cuesta un día de racha.
En la selección de perfil: `9` cierra el juego.

El teclado numérico es todo el control



`1`–`8`	Elige la fila con ese número. En un combate, elige esa respuesta.
`0`–`5`	Solo en el último paso de una tarjeta: qué tan bien sabías la palabra.
`4` `6`	Página anterior y siguiente de una lista larga. Las flechas `←` `→` hacen lo mismo.
`7` `8`	Ayudas sobre lo que tienes delante: la guía de calificación, las notas, otra vista.

¿Sin teclado numérico? La fila de dígitos sobre las letras funciona igual. Control y mouse: página 4.

EMPIEZA AQUÍ

Tres maneras de jugar

Teclado numérico, control y mouse llegan a todas las pantallas. El teclado numérico es lo más rápido, el control lo más cómodo y el mouse no necesita aprendizaje.



1. **El marco** es el juego.
2. **Tu maestro**, o la palabra *consejo*. Haz clic para un pequeño menú propio del lugar donde estás.
3. **Tu héroe.**
4. Señala al héroe y **las teclas de esta pantalla aparecen como botones**.
5. **Atajos.** Señala aquí, o presiona `F2`.

Teclado numérico o teclado

Este manual está escrito para él. Los dígitos eligen, `5` avanza, `9` vuelve, `Enter` pasa página. Las letras solo sirven para el nombre del héroe, la letra del avatar y algunos juegos de repaso. `Esc` no es volver: cierra paneles laterales y poco más.

Control

`D-pad`	Mueve el resaltado entre las opciones.
`A` `×`	Activa la opción resaltada. En «cualquier tecla»: sigue.
`B` `○`	Volver: el 9 del juego.
`Y` `△`	El 5 del juego, desde cualquier sitio.
`L1` `R1`	En una tarjeta: oír la frase, oír la palabra.
`Start`	La lista de atajos. Al escribir: listo.

En un menú, el primer `A` solo muestra el resaltado. Para escribir aparece una rueda de letras: arriba y abajo la giran, `A` toma la letra, `B` borra, `Start` termina.

Mouse

`clic` en una fila	La elige.
`clic` abajo	Cada indicación es un botón: «9 para volver» vuelve.
`clic` donde sea	En «cualquier tecla»: sigue.
`señalar` al héroe	Las teclas, como botones grandes.
`clic` en el maestro	Un menú para este lugar.

En una tarjeta, un clic en `0-5 califica` abre la guía, y cada una de sus seis líneas es un botón.

> **LAS TECLAS PROPIAS DE LA VENTANA**
>
> `F11` pantalla completa · `F8` oculta o muestra los animales (la línea dice «Terminar tutorial»; nada más cambia) · `F9` marco al centro o a la izquierda · `F2` la lista completa, y `F2` otra vez la cierra. Nada de esto toca tus tarjetas. En una ventana estrecha los animales se apartan.

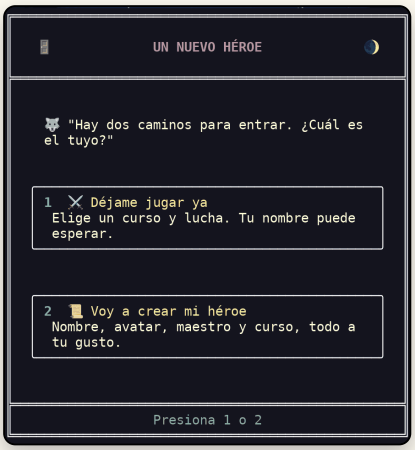
EMPIEZA AQUÍ

Tu primer inicio

Los primeros minutos te piden un idioma, una entrada y un curso. Para aprender con constancia, toma la puerta 2. Para probar primero un combate, toma la puerta 1.



1. El idioma del juego. Presiona 1–7. Es el idioma de los menús, y tus tarjetas empiezan traducidas a él. No es el idioma que vas a aprender. Los menús se cambian luego con Ctrl+L.



2. Dos entradas. Tras la portada (Enter), UN NUEVO HÉROE ofrece dos puertas. Ambas llevan al mismo juego. Cambia lo que encuentras primero.



3. El curso. ELIGE TU CAMINO muestra tres cursos por página. 6 pasa la página y la lista vuelve a empezar. Presiona el número junto al curso que quieras.

1 Déjame jugar ya

Eliges un curso y en un minuto estás jugando. El juego te llama **Escudero**, te asigna a la maestra más amable, Luna, y te deja en el DESAFÍO SEMANAL: tres jefes de práctica de trece palabras cada uno.

- 1 **Entrenar** muestra las palabras de la semana, grupo a grupo. En la hoja de un grupo, 4 practica sus tarjetas y 5 entrena contra su jefe.
- 2 **Luchar** enfrenta a los tres jefes de una vez, con tres oportunidades.
- Nada de esto toca tus propias tarjetas ni tu racha. Es un terreno de pruebas.

> **LA SALIDA DEL TERRENO DE PRUEBAS**
>
> La página semanal no lo dice, pero el juego diario está a una tecla: 9 en DESAFÍO SEMANAL te lleva a las Puertas, y 5 ahí entra al Santuario. Podrás elegir un nombre tras tu primera victoria de verdad.

2 Voy a crear mi héroe

Cuatro elecciones breves y luego las Puertas. Esta puerta necesita un momento el teclado principal, porque dos de los pasos piden letras.

1. **Nombre.** Escríbelo, Enter, y otra vez Enter para confirmar (9 para reescribirlo).
2. **Avatar.** Presiona la letra junto a un animal. Será el pequeño emblema de tu barra de título.
3. **Maestro.** 1–6 abre la página de un maestro, 5 lo elige, 9 vuelve a la lista. Mira la página siguiente.
4. **Curso.** Como en la imagen 3.

En el muro de avatares, 9 vuelve hasta las dos puertas y hay que escribir el nombre otra vez. Elige un animal y sigue: puede quedarse.

EMPIEZA AQUÍ

Elegir un maestro

Tu maestro fija el tamaño de tu día, y poco más. Elige según los minutos que quieras dar, y cambia de idea cuando quieras.

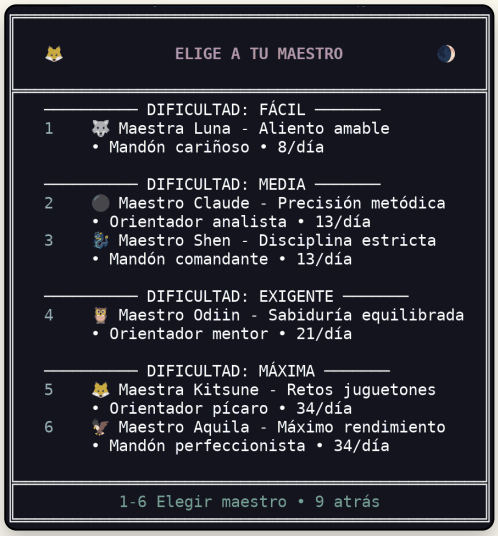
MAESTRO	EN PALABRAS DEL JUEGO	TARJETAS AL DÍA	NUEVAS AL DÍA	PARA QUIÉN
🐺 **Luna**	aliento amable	**8**	3	Niños, un ritmo tranquilo, o quien empieza.
⚫ **Claude**	precisión metódica	**13**	5	La mayoría. Lo recomendado.
🐉 **Shen**	disciplina estricta	**13**	5	
🦉 **Odiin**	sabiduría equilibrada	**21**	8	El más duro para estudio regular.
🦊 **Kitsune**	retos juguetones	**34**	13	Intensivo. No para el uso normal.
🦅 **Aquila**	máximo rendimiento	**34**	13	

Tarjetas al día es el número de tarjetas, viejas y nuevas juntas, que gana el día para tu racha. **Nuevas al día** es cuántas palabras inéditas se suman a tus tarjetas cada día. Son números de Fibonacci, como tantas cosas en el juego.

Los maestros también difieren en la voz y en una regla. Luna, Shen y Aquila son «mandones»: como mucho tres sesiones extra del grimorio al día (página 11). Claude, Odiin y Kitsune son «consejeros» y no ponen límite.

Un buen comienzo

Empieza con Luna o con Claude. Un número pequeño que cumples cada día da más vocabulario que uno grande que cumples dos veces por semana, y la racha premia el hábito, no el volumen. Sube cuando el número diario te haya parecido fácil durante una semana.



Los seis maestros, del más amable al más duro.

CAMBIAR DE MAESTRO MÁS TARDE

Es gratis y vale al instante: en el Santuario presiona 6 `Tus registros`, luego 8 `Conoce a los maestros`. Tus tarjetas y tu progreso no cambian. La racha de hoy se mide con el nuevo número: pasa a uno que pide trece tras hacer ocho, y el Santuario dirá `Racha incompleta: faltan 5 tarjetas` hasta que las hagas.

Tras las elecciones: las Puertas

Cada vez que eliges tu héroe llegas a las Puertas, con el título `INICIANDO SESIÓN DE` y tu nombre. Ofrecen cuatro caminos: 5 el Santuario, para el estudio diario y los jefes; 6 juegos de repaso; 7 otro curso; 8 desafíos. Las Puertas son la única bifurcación del juego: mira el mapa de la página 7.

El mapa

Todo el juego cuelga de tres lugares. Busca el título de tu pantalla y sabrás dónde estás y qué hará 9.

La selección de perfil
FLASHBOSS SELECCIÓN DE PERFIL

- **1–5** Un héroe, o `Crear nuevo héroe`
- **6** Archivo de héroes — héroes apartados para liberar un lugar
- **7** Acerca de y enlaces
- **8** Ayuda y opciones — 1 lecciones · 2 caché de audio · 3 Preferencias: cursos, maestro, nivel, notas, idiomas, voces
- **9** Salir. Cierra el juego al instante.

1–5 →

Las Puertas
INICIANDO SESIÓN DE …

- **5** Al Santuario
- **6** Modo repaso — `OPCIONES DE REPASO` — 3 prueba de fuego · 4 repetición espaciada · 5–7 juegos · 8 pool
- **7** Cambiar rumbo — `CAMBIA TU CAMINO` — otro curso
- **8** Desafíos — `DESAFÍOS` — 1 salto de nivel · 2 semanal
- **9** vuelve a la selección de perfil

5 →

El Santuario
EL SANTUARIO ~ …

- **4** Conoce al enemigo — `CONOCE A TU ENEMIGO` — grupo → lista de palabras → 5 `COMBATE`
- **5** Repasar tarjetas — `NIVEL n — REPETICIÓN ESPACIADA` — 5 tarjetas de hoy · 8 un grupo. Día hecho: el grimorio
- **6** Tus registros — `DATOS DEL PERFIL` — 6 logros · 7 archivar héroe · 8 cambiar maestro
- **9** vuelve a la **selección de perfil**, no a las Puertas

Volver a casa

Desde donde sea, 9 te lleva hacia la selección de perfil. Para en `EL SANTUARIO` si quieres estudiar, o `SELECCIÓN DE PERFIL` para las Puertas: ahí, el número de tu héroe.

Sorpresa: el 9 del Santuario se salta las Puertas. De ahí al repaso, a otro curso o a los desafíos: 9, el número de tu héroe, y luego 6, 7 u 8.

UN 9 DE MÁS

En la selección de perfil, 9 es `Salir`, y el juego se cierra sin preguntar. No se pierde nada: todo se guardó sobre la marcha. Abre el juego y elige tu héroe.

Reconoce el lugar por su título

TÍTULO ARRIBA	ESTÁS	9 TE LLEVA
`REPETICIÓN ESPACIADA FIBONACCI 3/21`	en una tarjeta del estudio de hoy	al Santuario. Las calificadas se guardan.
`ACTUALIZANDO ESTADO`	entre dos tarjetas	a la tarjeta siguiente, como cualquier tecla
`LECCIÓN 8: … (1/2)`	en una lección traída por una tarjeta	al Santuario. `Enter` sigue, `0` salta a la tarjeta.
`ENTRENAMIENTO DIARIO COMPLETO`	a la puerta del grimorio	al Santuario
`COMBATE`	en un combate	a `¿HUYENDO, EH?` Ahí 5 sigue.

Tu estudio diario

En FlashBoss se avanza con una rutina: repasar las tarjetas de hoy. Lleva de cinco a veinte minutos, y al abrir el juego está a cinco teclas.

Del inicio a tu primera tarjeta

`Enter` tras la portada → `1` tu héroe → `5` Al Santuario → `5` Repasar tarjetas → `5` Completar la racha de hoy

Enter, uno, cinco, cinco, cinco.

Elige cuánto

`5` en el Santuario abre el selector de sesión. El título nombra tu nivel; la primera línea, cuántas tarjetas espera tu maestro al día.

`3`	**Prueba rápida.** Unas pocas, para un minuto libre.
`4`	**Media sesión.** La mitad ahora, el resto luego.
`5` ⭐	**Completar la racha de hoy.** Justo lo que al día le falta. La opción normal.
`6` `7`	**Ambición** y **Todas las pendientes.** Más de lo que pide el día. Antes de cumplir la meta, igual que 5.
`8`	**Entrenamiento por grupos.** Un solo grupo de palabras. Otro ejercicio: página 17.
`9`	Vuelve al Santuario.

Las sesiones pequeñas suman, y los números bajan al avanzar. Una fila gris no tiene nada que dar ahora.



El selector de sesión. La estrella marca la opción normal.

> **¿DE DÓNDE SALEN LAS TARJETAS?**
>
> El montón de cada día se arma solo: primero las tarjetas que vuelven a tocar, luego unas pocas palabras nuevas (tu maestro decide cuántas). Si no alcanza para un día, el juego adelanta algunos repasos. Nunca eliges tarjetas tú.

Lo que el Santuario te dice antes de empezar

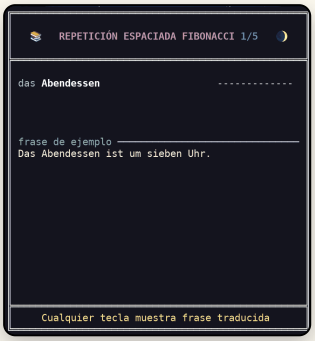
🎯 `Racha diaria: 6/21 tarjetas`	La cuenta de hoy frente al número diario de tu maestro.
🏆 `¡Racha diaria completada!`	Hoy está a salvo. Lo que hagas de más es extra.
`Racha de estudio: 8 días`	Días seguidos cumpliendo el número diario en este curso.
`Jefes vencidos en nivel 2: 0/10`	Cuánto llevas del nivel actual (página 13).

Una tarjeta, cinco toques

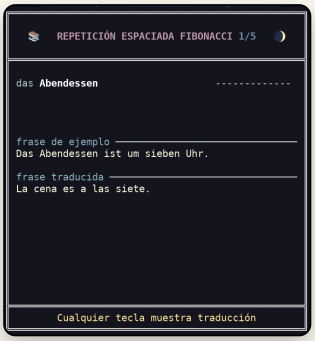
Una tarjeta se muestra por pasos para que te pongas a prueba antes de ver la respuesta. Cada `Enter` revela una línea más, y al final las notas.



1 La palabra. Se dice en voz alta. ¿La sabes?



2 La palabra en una frase. Una pista justa.



3 Qué significa la frase.



4 La respuesta. Califica ya, o sigue para ver las notas.

El paso de calificar

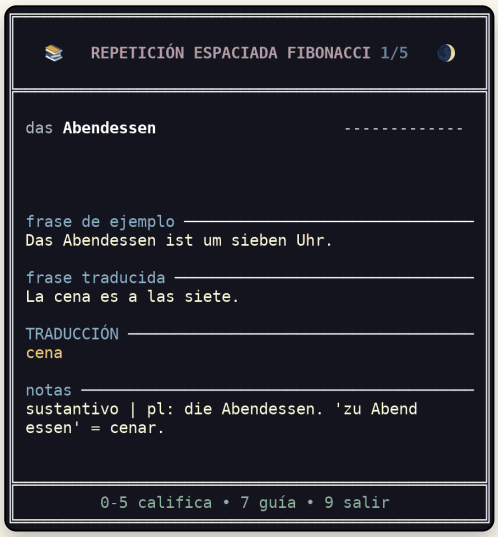
En el cuarto paso la línea de abajo cambia a `0-5 califica • 7 guía • 8 notas • 9 salir`. Ahora toda tecla que no califique abre las **notas** (gramática, plural, uso): `Enter`, `8`, `Space`, un clic, cualquier botón. Es el camino normal. Calificar se salta las notas, para días con prisa.

`0`–`5`	**Califica la tarjeta** y sigue, con o sin notas. La página siguiente explica los números.
`7`	**Guía de calificación:** qué significa cada número, antes o después de las notas. 7 la oculta.
`Enter`	Vuelve a oír la **palabra** (con las notas abiertas).
`6`	Vuelve a oír la **frase** (con las notas abiertas).
`S`	Sonido sí o no. Un recuadro pregunta: `5` sí, `9` no.
`9`	**Sal de la sesión.** Las calificadas se guardan; las demás esperan.

Tras calificar

`ACTUALIZANDO ESTADO` muestra cuándo volverás a ver la tarjeta, y tus cuatro insignias. `Enter` trae la siguiente. El título lleva la cuenta: `3/21` es la tercera tarjeta de veintiuna.

Tras la última vuelves al selector de sesión o, si acabas de cumplir la meta, a `META DIARIA LOGRADA`. Tu día está hecho.



La misma tarjeta con sus notas abiertas.

CUIDADO CON EL 5

En los pasos 1 a 3 cualquier tecla avanza, así que `5` ahí no hace daño. En el paso 4 es una calificación: la más alta. Si pasas las tarjetas tocando 5, cada una queda marcada como «la sé perfectamente». Usa `Enter` para pasar los pasos.

Cómo calificar una tarjeta

Tu calificación es lo único que le dices al juego, y decide dos cosas: cuándo vuelve la tarjeta y qué tan pronto puedes enfrentarte a un jefe.

	EN PALABRAS DEL JUEGO	QUÉ LE HACE A LA TARJETA
0	¡Jamás en mi vida escuché esta palabra!	Vuelve al inicio: mañana.
1	La escuché... pero no, no la conozco.	Baja tres peldaños.
2	Fallé, pero al menos estuve cerca.	Baja dos peldaños.
3	Lo adiviné, y acerté.	Baja un peldaño.
4	Correcta. No sabría escribirla.	Se queda donde está.
5	Esta palabra es parte de mi ser.	**Sube un peldaño.**

```
guía de notas
0  ¡Jamás en mi vida escuché esta palabra!
1  La escuché... pero no, no la conozco.
2  Fallé, pero al menos estuve cerca.
3  Lo adiviné, y acerté.
4  Correcta. No sabría escribirla.
5  Esta palabra es parte de mi ser.
```

Presiona 7 en una tarjeta para ver esta guía.

La escalera

Cada tarjeta está en un peldaño de una escalera. El peldaño es el número de días hasta que vuelves a verla. Los peldaños siguen los números de Fibonacci, así que los saltos crecen rápido:



Una tarjeta nueva se coloca según su primera calificación: 0 o 1 mañana, 2 en dos días, 3 en tres, 4 en cinco, 5 en ocho. Después solo un 5 sube. Un segundo 5 la lleva a trece días, y el juego la llama **dominada**.

La fila de estrellas arriba a la derecha de una tarjeta muestra su peldaño: una estrella por día, llena a los trece.

Lo que el juego no dice en voz alta

A un jefe se le puede enfrentar cuando cuatro quintos de sus palabras están dominadas, y **solo los 5 dominan una palabra**. Una tarjeta que calificas siempre con 4 vuelve cada cinco días para siempre. Es la respuesta correcta mientras sea verdad, y cuando la palabra salga sin pensar, dilo con un 5.

> **CALIFICA CON HONESTIDAD, Y RÁPIDO**
>
> Decide antes de que aparezca el paso 4: ¿el significado te llegó en el paso 1, o solo con la frase? Una nota baja no cuesta nada más que una repetición antes, y eso es justo lo que necesita una palabra débil.

Días, rachas y el grimorio

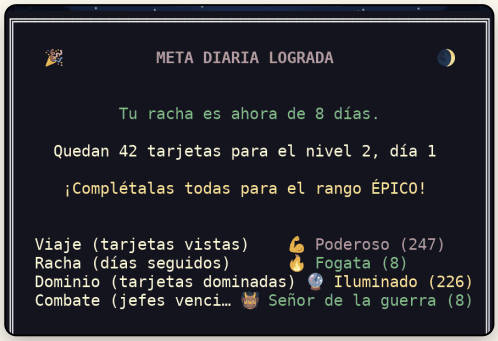
FlashBoss cuenta en días. Cumple hoy el número de tu maestro y el día es tuyo. Hazlo otra vez mañana y tienes una racha.

Qué cuenta para hoy

La primera línea del Santuario, `Racha diaria: 6/13 tarjetas`, cuenta las distintas tarjetas que has trabajado hoy en este curso.

CUENTA	NO CUENTA
Cada tarjeta que calificas en el estudio diario, por pequeña que sea la sesión	Los juegos de repaso
Las tarjetas calificadas en el entrenamiento por grupos y en el grimorio	El desafío semanal
Una victoria sobre un jefe: todas las tarjetas de ese grupo de golpe	La prueba de fuego

El día cambia a medianoche según el reloj de tu computadora. Si el juego está abierto en ese momento, dice `HA LLEGADO LA MEDIANOCHE` y vuelve a la selección de perfil. Todo lo que habías terminado está a salvo.



La página que cierra el deber del día.

> **ÉPICO**
>
> Tras la meta diaria el juego puede ofrecer más: `42 tarjetas más para ÉPICO`. Terminar todas las tarjetas que puede dar el día te gana el rango ÉPICO. Es un honor, nunca una obligación.

Si te saltas un día

Un día perdido se paga con un **impulso**, si tienes alguno, y la racha sigue en pie. Sin impulsos la racha vuelve a cero. Tu mejor racha queda registrada, y tus tarjetas simplemente esperan.

El grimorio: ahorrar días libres

Cuando las tarjetas de hoy están hechas, 5 en el Santuario ya no abre el selector de sesión. Abre `ENTRENAMIENTO DIARIO COMPLETO`, donde brilla un libro de hechizos. El grimorio trae las tarjetas de mañana a hoy. Termina esa sesión extra y ganas **+1 impulso**: un día libre de reserva.

5	Abre el grimorio y empieza la sesión extra.
8	Lee primero qué es el grimorio. Vale la pena una vez.
9	Vuelve al Santuario. No pasa nada.

El primer hechizo en un curso es grande: reparte todas las tarjetas que has repasado hasta ahora. Puedes abandonarlo sin castigo.

> **TERMINA LO QUE ABRES**
>
> Una sesión del grimorio es el único estudio donde salir antes tiene precio. 9 en una tarjeta del grimorio rompe el ritual: **pierdes un día de racha** y el libro queda sellado hasta medianoche. Cerrar el juego a mitad cuenta igual.
>
> Si solo tienes unos minutos, no lo abras. El día normal ya está completo.

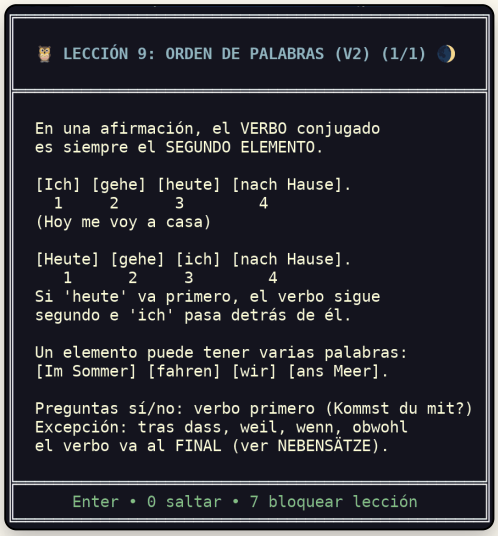
Lecciones, notas y sonido

Algunas cosas facilitan las tarjetas diarias cuando ya te acomodas. Ninguna hace falta el primer día.

Lecciones

De vez en cuando una tarjeta trae una lección corta: gramática, orden de las palabras, pronunciación. El título cambia a `LECCIÓN 8: LA NEGACIÓN (1/1)` y la lección aparece antes de la palabra.

`Enter`	Sigue leyendo. Tras la última página aparece tu tarjeta.
`0`	Sáltala esta vez. Se ofrecerá de nuevo.
`7`	Bloquéala: no volver a mostrar esta lección.
`9`	Sal de la sesión hacia el Santuario.



Una lección llega en medio de una sesión.

Una lección vuelve con su tarjeta hasta que vences al jefe del grupo o la bloqueas. Toda lección se puede releer con calma: selección de perfil, `8` Ayuda y opciones, `1` `Todas las lecciones`. Las lecciones bloqueadas se reactivan en Preferencias, `5` `Ajustes de lecciones`.



Haz clic en tu maestro durante una tarjeta para estos interruptores. «Teclas de esta tarjeta» enumera todas las teclas que sirven en ese momento.

> **FUERA DE UNA SESIÓN**
>
> Los mismos interruptores están en Preferencias: selección de perfil, `8`, `3`. Si las tarjetas tardan en hablar, el `Gestor de caché de audio` (Ayuda y opciones, `2`) prepara antes la voz de un curso.

Notas siempre visibles

Si te ves presionando `8` en cada tarjeta, deja que las notas se abran solas con la respuesta. En una tarjeta presiona `Ctrl`+`N`, o haz clic en tu maestro y activa `Notas siempre visibles`. Lo mismo para desactivarlo.

Sonido y voces

Cada palabra se dice al abrirse su tarjeta, y cada frase en el paso 2.

`Enter` `6`	En el paso de calificar: oír la palabra, oír la frase.
`S`	En una tarjeta: sonido sí o no, con una pregunta antes.
`Ctrl`+`A`	En el paso de calificar: el mismo interruptor, sin la pregunta.
`Ctrl`+`O`	Donde sea: elegir entre las voces de un idioma.
`Ctrl`+`P`	Donde sea: un panel lateral que lee el texto que escribas o pegues, a la velocidad que quieras.

Conoce a tu enemigo

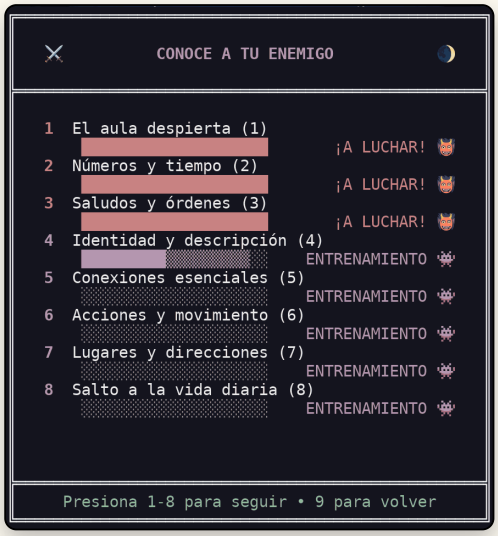
Las palabras vienen en grupos de una docena, más o menos. Cada grupo tiene un jefe. Vence al jefe y el grupo queda terminado para siempre.

Desde el Santuario, 4 abre CONOCE A TU ENEMIGO: los grupos del nivel en que estás, cada uno con una barra y un estado.

👾 ENTRENAMIENTO	Aún aprendes estas palabras. La barra se llena: sólida para las dominadas, tenue para las ya vistas.
👹 ¡A LUCHAR!	Cuatro quintos de las palabras dominadas. El jefe te espera.
🏆 JEFE VENCIDO	Hecho. Estas palabras dejaron tus tarjetas diarias.

El número de una fila abre ese grupo. ← → pasan la página si hay más de ocho grupos. 9 vuelve al Santuario.

> **NO HACE FALTA VENIR AQUÍ**
> Las barras se llenan solo con el estudio diario. Asómate si quieres ver cuánto falta: una barra necesita dieciséis de sus veinte celdas sólidas.



Tres jefes listos, un grupo a medio aprender, cuatro sin tocar.

Dentro de un grupo



La lista de palabras de un grupo, las más débiles primero.

Un grupo en entrenamiento abre en su **lista de palabras**. Cada palabra lleva ↘ Débil, ↗ Fuerte (8 días o más) o ★ Dominada (13 días o más).

8	Alterna entre las palabras y sus significados.
4 6	Página anterior y siguiente de la lista.
5	**¡Luchar!** Solo aparece cuando el jefe está listo.
9	Vuelve a la lista de grupos.

Un grupo listo abre en ¡COMBATE LISTO!: 4 para ver antes la lista, 5 para empezar la batalla. Ahí tus cuatro palabras más débiles aparecen como C E N S U R A D O. El jefe te preguntará por ellas.

> **5 EMPIEZA EL COMBATE AL INSTANTE**
> No hay otro «¿seguro?». Si solo querías mirar, presiona 4 y sal de la lista con 9.

El combate

Un combate contra un jefe es un examen corto sobre una cornisa estrecha. Ves un significado y ocho palabras. Cuatro aciertos seguidos lo ganan.



Dos aciertos. El búho está en el escalón 3, el jefe en el 4.

El recuadro de arriba da el significado y una frase que lo usa. Presiona el número de la palabra que corresponde, de `1` a `8`. No hay reloj: tómate tu tiempo.

1	2	3	4	⚔
fallo = caída	fallo = caída	fallo = al 1	fallo = al 2	victoria

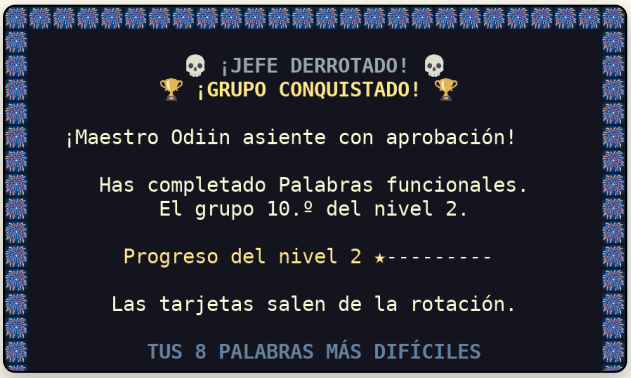
- **Acierto:** un escalón adelante. Acertar en el escalón 4 es el golpe mortal.
- **Fallo en el escalón 3 o 4:** dos escalones atrás, y se repite la misma palabra.
- **Fallo en el escalón 1 o 2:** no hay adónde retroceder. Caes, y pierdes el combate.
- Los escalones 1 y 2 preguntan tus palabras **más fuertes** del grupo; el 3 y el 4, las **más débiles**.

No hay una página aparte para acierto y fallo. La pregunta siguiente aparece con una línea bajo la cornisa, `¡Correcto! Avanzando...` o `¡Error! ¡Uno más y caes!`, y tu maestro muestra una marca o una cruz.

Si ganas

`V I C T O R I A`, luego `¡JEFE DERROTADO!` con las ocho palabras más difíciles, que ya no volverás a ver. `Enter` te devuelve al Santuario.

- Cada palabra del grupo queda dominada para siempre y sale de tus tarjetas diarias.
- Todas cuentan como repasadas hoy, así que una victoria puede completar tu día por sí sola.
- Las palabras pasan al repaso (página 16), donde puedes mantenerlas frescas.



Si caes

`¡GANA EL JEFE! EL JEFE TE VENCIÓ`. La palabra que fallaste se muestra en rojo. `Enter` te devuelve al Santuario.

- Ese jefe queda bloqueado hasta mañana. Los demás jefes listos se pueden enfrentar hoy.
- Tus tarjetas no cambian. Una derrota no cuesta progreso.
- El estudio sigue como siempre. La palabra fallada merece una mirada en la lista de palabras.

> **`9` EN UN COMBATE ES UNA RETIRADA**
>
> `9` durante una pregunta abre `¿HUYENDO, EH?`. Ahí, `5` vuelve al combate y un segundo `9` se rinde. Una retirada cuenta igual que una caída: el jefe queda bloqueado hasta mañana. Si presionaste 9 sin querer, presiona 5.

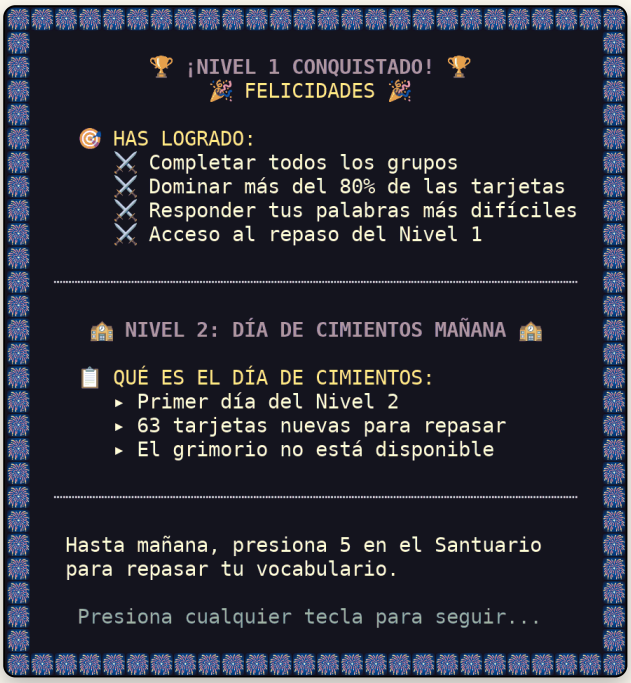
Niveles: el camino largo

Los grupos se apilan en niveles. Un curso completo son quince niveles y 3.000 palabras: Core son los niveles 1 a 5, Pareto 1 los niveles 6 a 10, Pareto 2 los niveles 11 a 15.

El primer día de un nivel

La primera vez que presionas `5` en el Santuario en un nivel nuevo, el juego reparte el nivel entero: un desfile de nombres de grupos, luego `NIVEL 2 IMPORTACIÓN COMPLETA` y luego una página de consejos. Pásalas con `Enter`. En la página de importación un dígito te deja echar antes un vistazo a un grupo.

Ese primer día es el **Día de Cimientos**. Tu maestro permite hasta el triple de tarjetas de lo normal, para que el nivel arranque con impulso. Para tu racha solo necesitas el número de siempre. Si terminas todas las tarjetas que ofrece el día, el juego te declara **ÉPICO**, su mayor honor diario.



Cae un nivel. Descansa, o repasa, hasta mañana.

Superar un nivel

Cuando cae el último jefe de un nivel ves `¡NIVEL 1 CONQUISTADO!`. El Día de Cimientos del nivel siguiente empieza mañana. Por lo que queda de hoy, `5` en el Santuario lleva al repaso.

Las palabras nuevas llegan siempre en orden, unas pocas al día, grupo a grupo. Vencer a un jefe no desbloquea tarjetas nuevas: todas las del nivel se repartieron el primer día, y tu estudio diario ya las está trabajando.

¿Ya sabes algo del idioma?

No tienes que empezar por la primera palabra. El **salto de nivel** te deja enfrentar a todos los jefes de un nivel de una vez y, si ganas, saltarlo (página 17). O viaja directamente: desde la selección de perfil, `8` Ayuda y opciones, `3` Preferencias, luego `4` `Elegir tu nivel`. Escribe el número del nivel y presiona `Enter`. El nivel que dejas descansa, sin borrar nada, hasta que vuelvas.

> **UNA PANTALLA DONDE 9 NO ES «VOLVER»**
>
> En `ELIGE TU NIVEL` los dígitos son números de nivel, así que 9 significa nivel 9. Sal de esa pantalla con `Enter` en una línea vacía. Y `0` ahí reinicia un nivel, lo que borra: antes te pide escribir el nombre de tu héroe.

EXTRAS · TODO OPCIONAL

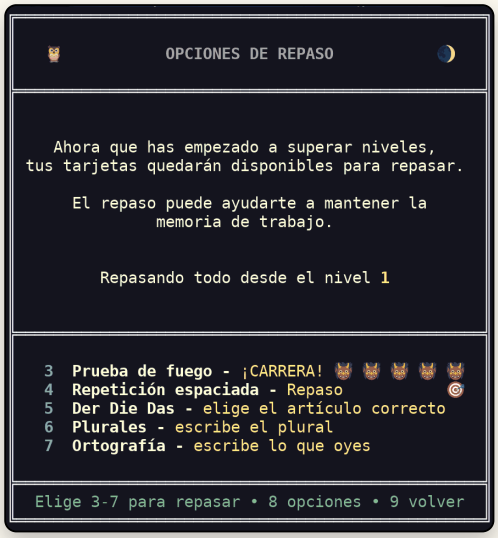
Repaso: mantener vivas las palabras

Cuando cae un jefe, sus palabras dejan tus tarjetas diarias. En el repaso siguen vivas: juegos para jugar tanto o tan poco como quieras.

Desde las Puertas, 6 `Modo repaso` abre `OPCIONES DE REPASO`. Gris hasta tu primer jefe vencido. El curso de alemán ofrece:

3	**La prueba de fuego.** Todos los jefes de un nivel terminado, seguidos. Una caída acaba la partida.
4	**Repetición espaciada.** Tus tarjetas vencidas, con su propio calendario, de 0 a 5 como en el estudio diario. La forma tranquila de conservarlo todo.
5	**Der Die Das.** Elige el artículo. Tres rondas; los fallos vuelven.
6	**Plurales.** Escribe la forma plural.
7	**Ortografía.** Escribe lo que oyes. Necesita sonido.
8	**Opciones: el pool de repaso.** + deja fuera los primeros niveles, - los devuelve.
9	Vuelve a las Puertas.

Otros cursos traen sus juegos en las filas 5 a 7: opuestos y constructor en esperanto, clases nominales en suajili, huecos en muchos. Un juego aparece cuando tienes bastantes palabras que le sirvan. Una fila gris dice en qué nivel se abre.



Aquí nada hace daño

El repaso no toca tus tarjetas diarias, tu racha ni tus jefes. Tampoco cuenta para hoy. Juégalo por gusto.

Los juegos de escribir



Plurales. La primera letra viene dada.

- Solo escribe. Sin Enter ni Backspace: cada letra correcta aparece, cada error se pone rojo y cuesta una oportunidad.
- Las letras especiales salen solas: escribe a e para ä, o e para ö, u e para ü, s s para ß.
- En Ortografía, Space repite la palabra.
- 9 sale y guarda tu lugar. Aquí Esc también sirve.

Con un control, la rueda de letras escribe por ti.

> **DOS NOMBRES PARECIDOS**
>
> `Repasar tarjetas` (Santuario 5) es tu estudio diario, y el único de los dos que alimenta la racha. `Modo repaso` (Puertas 6) es este menú, titulado `OPCIONES DE REPASO`.

Desafíos y entrenamiento por grupos

Tres cosas más que puedes probar cuando el estudio del día está hecho. Dos están en las Puertas bajo 8 **Desafíos**, la tercera en el selector de sesión.

El desafío semanal

Tres jefes de trece palabras de tu nivel actual, los mismos para todos, nuevos con cada fase de la luna. Tus propias tarjetas quedan como están.

1	**Entrenar.** Lee las palabras de la semana grupo a grupo. En la hoja de un grupo 4 practica sus tarjetas y 5 entrena contra su jefe.
2	**Luchar.** Los tres jefes de una vez, con tres oportunidades. La partida empieza al instante.
9	Vuelve a Desafíos.

La primera partida de cada semana es el intento oficial y las siguientes son práctica. Tras una caída, **EL BALANCE** ofrece 4 entrenar, 5 seguir luchando, 6 reiniciar, 9 salir. Tu mejor resultado queda en la portada.



El salto de nivel

Una prueba de nivel para quien ya sabe algo del idioma. Vence a todos los jefes de tu nivel actual de una vez y el nivel es tuyo sin estudiarlo.

- Tres vidas por intento. Una caída o una retirada cuesta una. Los jefes vencidos siguen vencidos.
- Tantos intentos como quieras. Perder no cuesta más que el intento.
- Primero vienen dos páginas de explicación. El segundo 5 empieza el primer combate.
- Una victoria completa el nivel, cuenta para la racha de hoy, y el estudio sigue mañana con el Día de Cimientos del nivel siguiente.

> **UN INTENTO SE ADUEÑA DEL DÍA**
>
> Mientras haya un intento abierto, 5 en el Santuario vuelve al intento, no a tus tarjetas. Para recuperarlas, termina el intento o ríndete: en la página del salto de nivel presiona 8 y luego 5. Un intento sin terminar se borra a medianoche.
>
> Y una victoria no se puede deshacer. Salta un nivel solo si de verdad sabes sus palabras.

Entrenamiento por grupos

En el selector de sesión (Santuario 5), 8 abre **ENTRENAMIENTO POR GRUPOS**. Elige un grupo y practica todas sus tarjetas, toquen o no.

Útil antes de un jefe, para mirar a fondo un grupo de palabras. El juego avisa que rinde menos, y es cierto: aquí un 5 sube una tarjeta un solo día, así que se domina mucho más despacio que en el estudio diario. Las tarjetas sí cuentan para hoy. 9 pausa; luego 5 retoma o 9 sale.

Cursos, héroes y guardado

Un héroe puede estudiar varios idiomas, y una computadora puede tener varios héroes. Cada uno guarda su progreso.

Otro curso

En las Puertas, 7 `Cambiar rumbo` lista tus cursos, tres por página (6 pasa). Elige uno, lee el resumen y confirma con `Enter`: aquí el sí es `Enter`, no 5.

- Cada curso tiene sus tarjetas, nivel, racha, impulso y maestro. Nada se comparte ni se pierde al cambiar.
- Core, Pareto 1 y Pareto 2 de un idioma son un solo curso de quince niveles.
- El curso del idioma de tu interfaz sale en gris. Elígelo y el juego ofrece cambiar antes la interfaz: 5 sí, 9 no.

Dos ajustes de idioma

Idioma de la interfaz, los menús: `Ctrl`+`L` en cualquier sitio. **Texto de las tarjetas**, el idioma de traducciones y notas: Preferencias, 7 `Preferencias de idioma`. Ahí cada tecla pasa una fila a su siguiente valor: un 3 perdido pone los menús en alemán. `Ctrl`+`L` lo arregla.

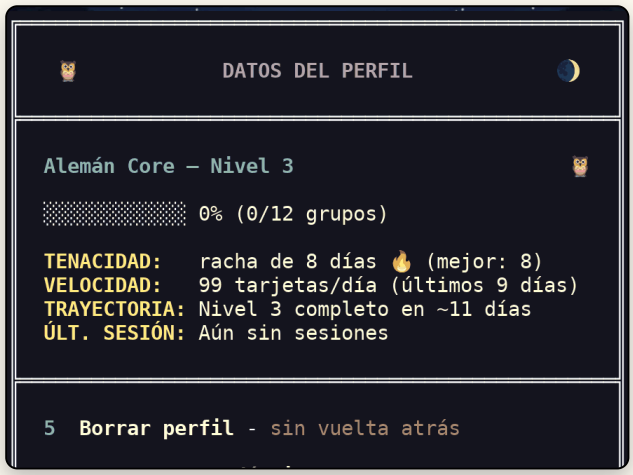
Tus registros

Santuario 6 abre `DATOS DEL PERFIL`: racha y mejor racha, tarjetas al día y cuándo terminarás el nivel, más o menos.

6	Logros y estadísticas; ahí 5 detalla las escaleras.
7	`Exportar progreso`: lleva el héroe al archivo.
8	Conoce a los maestros: cambia de maestro.
`Tab`	Los otros cursos del héroe.
9	Vuelve al Santuario.

EN ESTA PÁGINA, 5 NO ES «SEGUIR»

En Tus registros, 5 es `Borrar perfil`. Luego pide el nombre del héroe, así que un desliz no es fatal: `Enter` en la línea vacía y no se borra nada.



Héroes y el archivo

La selección de perfil tiene cinco lugares. Uno vacío dice `Crear nuevo héroe`. Para liberar uno sin perder nada, archiva un héroe: Tus registros, 7, luego 5. Para traerlo: selección de perfil, 6 `Archivo de héroes`, el número del héroe, luego 7 `Restaurar este perfil`. (En esa página 5 borra para siempre.)

Un héroe archivado lo conserva todo: tarjetas, jefes, racha y cursos. Si archivas a tu único héroe, la lista muestra los lugares vacíos y el archivo, lista para restaurar.

Guardar

No hay tecla de guardar. Cada tarjeta, cada jefe y cada ajuste se escribe en disco al momento. Con Steam Cloud, tus héroes te siguen a otra computadora. Sal con 9 `Salir` y dale un momento a Steam antes de apagar, para que viaje la última copia.

Dos cosas son permanentes, y ambas piden antes un nombre: `Borrar perfil`, y recortar un curso en Preferencias, 1 `Tus cursos`.

¿Te perdiste? Empieza aquí

Casi todo momento de confusión es uno de estos. Busca lo que ves y haz lo que dice la columna de la derecha.

LO QUE VES	QUÉ PASÓ, Y LA SALIDA
Una pantalla que nunca vi, y no sé cómo llegué aquí.	Lee el título de arriba y la línea de abajo. Luego presiona `9` hasta que el título sea `EL SANTUARIO` o `FLASHBOSS SELECCIÓN DE PERFIL`. Ambas están en el mapa, página 7.
El juego se cerró solo.	Presionaste `9` en la selección de perfil, donde significa Salir. No se pierde nada. Vuelve a abrir el juego.
Presioné 9 durante mis tarjetas y la sesión desapareció.	9 en una tarjeta sale de la sesión. Las tarjetas calificadas están guardadas y las demás esperan: Santuario, `5`, `5`.
Una tarjeta avanzó antes de que la mirara.	En el paso de calificar, un dígito de 0 a 5 es la calificación. La tarjeta volverá sola, antes si la nota fue baja. Pasa los pasos anteriores con `Enter`.
`¿HUYENDO, EH?`	Presionaste 9 en un combate. `5` vuelve al combate. Un segundo 9 lo abandona por hoy.
`COMBATE BLOQUEADO` / «Vuelve mañana»	Caíste ante este jefe, o te retiraste, hoy. Se abre otra vez pasada la medianoche. Los demás jefes y tus tarjetas no cambian.
Santuario 5 muestra `SALTO DE NIVEL`, no mis tarjetas.	Hay un intento de salto de nivel abierto. Termínalo, o ríndete con `8` y luego `5`. Tus tarjetas vuelven al instante.
Santuario 5 muestra `ENTRENAMIENTO DIARIO COMPLETO` y un libro que brilla.	Las tarjetas de hoy están hechas. Es el grimorio, una sesión extra opcional (página 11). `9` vuelve y no cuesta nada.
Santuario 5 muestra `OPCIONES DE REPASO`.	Terminaste un nivel hoy. El siguiente empieza mañana, y hasta entonces el juego ofrece repaso. `9` vuelve.
El Santuario dice `Racha incompleta` aunque terminé hoy.	Cambiaste a un maestro que pide más tarjetas al día. Haz la diferencia, o vuelve al anterior.
No encuentro el repaso, los desafíos ni mi otro curso desde el Santuario.	Están en las Puertas: `9`, luego el número de tu héroe, luego `6`, `8` o `7`.
No encuentro los ajustes.	Selección de perfil, `8` Ayuda y opciones, `3` Preferencias. Solo para las voces, `Ctrl`+`0` en cualquier sitio.
De pronto todos los menús están en otro idioma.	`Ctrl`+`L`, y elige el tuyo.
No hay sonido.	En una tarjeta presiona `S`, luego `5`. Las lecciones siempre hablan.
Los animales desaparecieron, o una lista tapa la esquina.	`F8` muestra y oculta los animales. `F2` cierra la lista de atajos. Una ventana estrecha oculta los animales sola: ensánchala o presiona `F11`.
9 no hace nada en una pantalla donde estoy escribiendo.	Al escribir, 9 es solo un carácter. Borra la línea y presiona `Enter` con ella vacía para volver.
Mi héroe ya no está en la selección de perfil.	Se pasó al archivo (Tus registros, `7`). Selección de perfil, `6` Archivo de héroes, el número del héroe, `7` Restaurar.

Todas las teclas en una página

En todas partes

1–8	Elegir la fila con ese número	D-pad + A
5	Avanzar, sí, la opción habitual	Y
9	Volver un lugar	B
Enter	«Cualquier tecla»: pasar página	A
4 6 ← →	Página anterior y siguiente de una lista	← →

En una tarjeta

Enter	Paso siguiente: frase, su significado, la respuesta	A
0–5	En el último paso: calificar y seguir	D-pad + A
8	Notas	A
7	Guía de calificación sí y no	
Enter / 6	Oír otra vez la palabra / la frase	R1 / L1
S	Sonido sí o no (luego 5)	
Ctrl + N	Notas siempre visibles	
9	Salir de la sesión; las calificadas se guardan	B
0 7	En una lección: saltar esta vez · no mostrar más	

En un combate

1–8	Tu respuesta. Cuatro aciertos seguidos ganan.
9	Pedir la retirada. Luego 5 sigue luchando, 9 se rinde por hoy.

La ventana

F2	Lista de atajos (otra vez para cerrar)	Start
F11 F8 F9	Pantalla completa · animales · posición del marco	
Ctrl + L	Idioma de la interfaz	
Ctrl + O	Audio y voz	
Ctrl + P	Texto a voz	
Ctrl + E	Analizador de palabras en esperanto	

El camino a cada lugar

Tarjetas de hoy	Enter 1 5 5 5
Grupos y jefes	Santuario 4
Registros, logros, maestro	Santuario 6
Entrenamiento por grupos	Santuario 5 8
Juegos de repaso	Puertas 6
Otro curso	Puertas 7
Salto de nivel, desafío semanal	Puertas 8
Todas las lecciones	Héroes 8 1
Preferencias	Héroes 8 3
Archivo de héroes	Héroes 6

Del Santuario a las Puertas: 9, luego el número de tu héroe.

Las seis calificaciones

0	Nunca la escuché	vuelve a 1 día
1	La escuché, no la sabía	baja 3 peldaños
2	Mal, pero cerca	baja 2 peldaños
3	Adiviné, y acerté	baja 1 peldaño
4	Bien, no sabría escribirla	se queda
5	La sé perfectamente	**sube 1 peldaño**

Peldaños, en días: 1 · 2 · 3 · 5 · 8 · **13** ★ · 21 · 34 · 55 · 89 · 144 · 233 · 377. Dos 5 dominan una palabra nueva. Un jefe está listo con el 80 % dominado.

DONDE NO VALEN LOS SIGNIFICADOS DE SIEMPRE

Selección de perfil: 9 cierra el juego.
Santuario: 9 va a la selección de perfil, saltándose las Puertas.
Tarjeta, último paso: 5 es la calificación más alta.
Combate: 9 9 es una derrota.
Tarjeta del grimorio: 9 cuesta un día de racha.
Tus registros: 5 es Borrar perfil (pide el nombre).
Elegir tu nivel: los dígitos son niveles; Enter vacío vuelve.
Cambiar de curso: Enter confirma.
Pantallas de escritura: 9 es un carácter; Enter vacío vuelve.