



Manual de usuario

Todo lo que necesitas para jugar tu primer partido,
levantar copas y dejar la mesa a tu pinta.



Índice

Puedes leerlo de corrido o saltar directo a lo que te interesa. Las imágenes están tomadas de la app en español: si juegas en otro idioma verás los mismos botones en el mismo lugar, con otros textos.

1	Bienvenido a Taca Taca	3
	¿Qué es este juego?	3
	Dónde puedes jugar	3
	Lo que no vas a encontrar	4
2	Primeros pasos	5
	La pantalla de bienvenida	5
	El tutorial: cinco pasos y a jugar	6
	El menú principal, botón por botón	6
3	Tu primer partido	8
	Cómo se mueven las barras	8
	La pantalla de partido	9
	Las reglas de la mesa	9
	El final: resultado y estadísticas	10
4	Modos de juego	11
	Contra la IA	12
	Dos jugadores en el mismo aparato	13
	Torneo entre amigos	14
	En la misma red Wi-Fi	16
5	Modo Copa	17
	Las seis copas	17
	Cómo se juega una copa	18
	Conoce a tus rivales	19
6	Tu progreso: XP, niveles y desbloques	21
7	Desafíos diarios, racha y recompensas	23
8	Los 23 logros	25
9	Equipos y personalización	26
10	Tu perfil y el ranking	28
11	Repeticiones de gol y compartir	30
12	Configuración al detalle	31
13	En el computador: ventana, menús y atajos	33
14	Preguntas frecuentes	35
15	Si algo no funciona	36
16	Privacidad, datos y contacto	38

Bienvenido a Taca Taca

El fútbolín de toda la vida, en tu bolsillo y en tu escritorio.

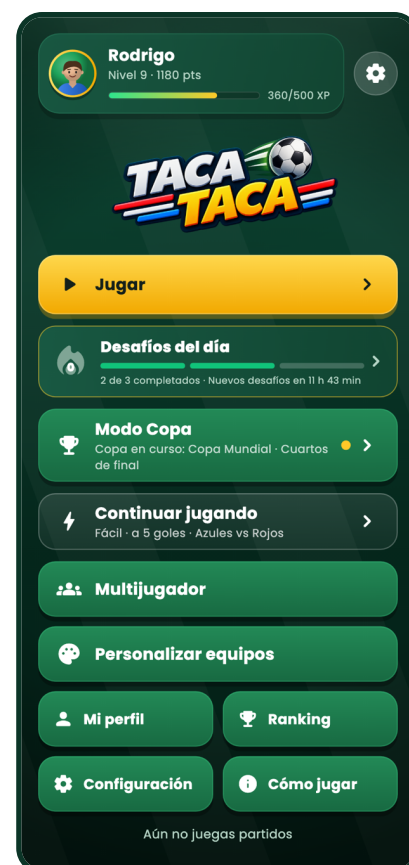
■ ¿Qué es este juego?

Taca Taca es un juego de fútbolín (también conocido como taca taca, metegol o futbolito de mesa). Tienes ocho barras con muñecos, una pelota que rebota en las paredes y un arco rival que espera al otro lado. Nada más. Nada menos.

La gracia es que la mesa se comporta como una mesa de verdad: los muñecos pegan con el pie, los tiros al borde salen con ángulo, la pelota toma efecto si mueves la barra mientras chutas y el suelo tiene pequeñas pendientes invisibles para que la pelota nunca quede muerta en una esquina.

Puedes jugar solo contra la máquina, de a dos en el mismo teléfono, con alguien más en la misma red Wi-Fi, armar un torneo con hasta ocho amigos o meterte en el **Modo Copa** y pelear seis torneos hasta levantar la Copa Mundial.

Una partida dura lo que tú quieras: un partido rápido a 3 goles son un par de minutos; una copa entera puede ser la tarde completa.



El menú principal. Desde aquí sale todo: partido rápido, copas, desafíos del día, equipos y tu perfil.

■ Dónde puedes jugar

La misma app funciona en cinco sistemas y se adapta sola al tamaño de la pantalla: en el teléfono todo queda a la mano del pulgar, y en tablet o computador el juego reparte el contenido en columnas y dibuja los cuadros de copa como un árbol completo.

Sistema	Qué puedes hacer
Android	Teléfonos y tablets, vertical y horizontal. Incluye ranking mundial y logros con Google Play Juegos, y respaldo del progreso en la nube.
iPhone y iPad	Vertical y horizontal; en iPad también en multitarea y ventanas.
Mac, Windows y Linux	Ventana redimensionable, pantalla completa con F11 , menús y atajos de teclado.
Navegador	Versión extra para probar el juego; el partido en red Wi-Fi no está disponible ahí.



En pantalla grande no es el móvil estirado: el título y los botones se alinean con la columna de contenido y el menú se compacta si la ventana es baja, para que quepa entero sin desplazarse.

■ Lo que no vas a encontrar

Vale la pena decirlo de entrada, porque es raro: el juego **no tiene anuncios**, **no tiene compras dentro de la app** y **no necesita internet**. Puedes jugarlo en avión, en el metro o en el campo sin señal, y funciona exactamente igual.

Sin conexión

Todo pasa en tu aparato

Los partidos, las copas, tus estadísticas y tus equipos se guardan en el propio teléfono o computador.

Sin cuentas

No hay registro

No te pedimos correo ni contraseña. Solo un apodo para tu perfil, y puedes cambiarlo cuando quieras.

Primeros pasos

De abrir la app por primera vez a tener tu perfil listo, en menos de un minuto.

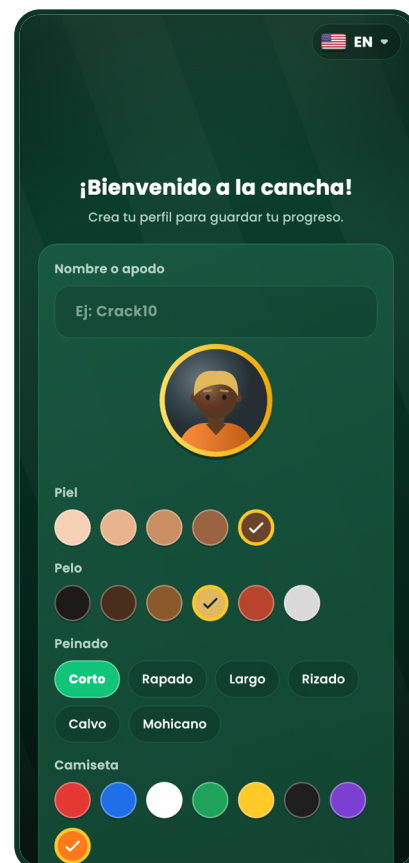
■ La pantalla de bienvenida

La primera vez que abres el juego verás el logo y una tarjeta para crear tu perfil. Son dos cosas y nada más:

- **Tu apodo.** Hasta 16 caracteres. Es el nombre que aparecerá en el marcador, en el ranking y en las repeticiones que compartas.
- **Tu avatar.** Un muñequito que armas eligiendo tono de piel, pelo, color de camiseta y fondo. Se puede cambiar después las veces que quieras.

Arriba, en la misma pantalla, está el selector de **idioma**. El juego arranca en el idioma de tu dispositivo y puedes cambiarlo ahí mismo o más tarde en Configuración. Están disponibles español, inglés, portugués, francés, italiano y alemán.

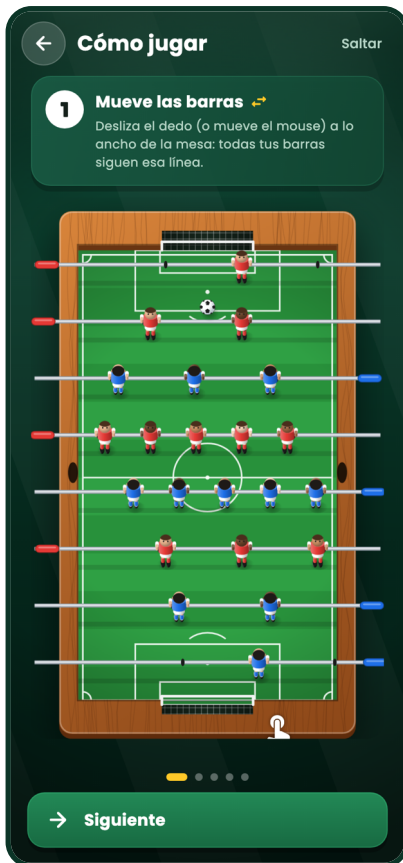
Cuando toques **Empezar a jugar**, el perfil queda creado y entras al menú principal.



Bienvenida. Apodo, avatar e idioma: lo único que se pide antes de jugar.

TRUCO Si juegas en Android con sesión de Google Play Juegos iniciada, el juego te propone tu propio **gamertag** como apodo y deja el perfil unido a esa cuenta, para que tu puntuación viaje al ranking mundial.

■ El tutorial: cinco pasos y a jugar



Antes del primer partido aparece **Cómo jugar**, un recorrido de cinco pasos con una mesa viva debajo de cada explicación. No es un video: es el mismo motor del juego, así que lo que ves ahí es exactamente lo que va a pasar en el partido.

Los cinco pasos cubren lo esencial: mover las barras, chutar, el ángulo de los tiros, la defensa y el saque.

Puedes saltarlo con el botón **Saltar** de la esquina y volver cuando quieras desde el menú principal, en **Cómo jugar**. Nunca te va a obligar a verlo de nuevo.

Si te da lata leer, hay un atajo aún más corto: toca **Jugar**, elige **Fácil** y aprende chutando. La IA en **Fácil** reacciona lento y comete errores a propósito.

Cómo jugar. Cinco tarjetas con la mesa en movimiento debajo, para probar mientras lees.

■ El menú principal, botón por botón

Todo el juego cuelga de esta pantalla. De arriba abajo:

Botón	Para qué sirve
Tu tarjeta de perfil	Arriba del todo: tu avatar, tu nivel, tu puntuación y cuánta experiencia te falta para el próximo nivel. Al tocarla entras a tu perfil; el engranaje de al lado abre la configuración.
Jugar	El botón grande amarillo. Abre la pantalla donde eliges cómo quieres jugar.
Desafíos del día	Los tres retos de hoy, tu racha y el tiempo que queda para que se renueven.
Modo Copa	Los seis torneos. Si tienes una copa a medias, aquí te dice en qué ronda vas.
Continuar jugando	Repite el último partido con la misma configuración, sin pasar por los menús.
Multijugador	Dos jugadores en el mismo aparato, torneo entre amigos o partido por Wi-Fi.
Personalizar equipos	Los equipos clásicos y los que tú crees: colores, camiseta y estilo.
Mi perfil · Ranking	Tus estadísticas y logros; y la tabla de posiciones de los perfiles del aparato.
Configuración · Cómo jugar	Ajustes del juego y el tutorial, siempre a mano.

Tu primer partido

Cómo se mueve, cómo se chuta y qué significa cada cosa en la pantalla.

■ Cómo se mueven las barras

En una mesa real agarras los mangos y los mueves de lado a lado. Aquí es igual de simple, con el control que tengas a mano.

Con el dedo (teléfono y tablet)

- **Mover:** desliza el dedo a lo ancho de la mesa. Todas tus barras se alinean con esa línea, como si movieras los mangos con las dos manos.
- **Chutar:** toca la pantalla, haz un gesto rápido hacia el arco rival, o apoya un segundo dedo mientras mueves.
- Siempre chuta **la barra más cercana a la pelota**, así que no tienes que elegir cuál.

Con mouse o trackpad

- **Mover:** pasea el cursor sobre la mesa; las barras lo siguen.
- **Chutar:** cualquier botón del mouse.

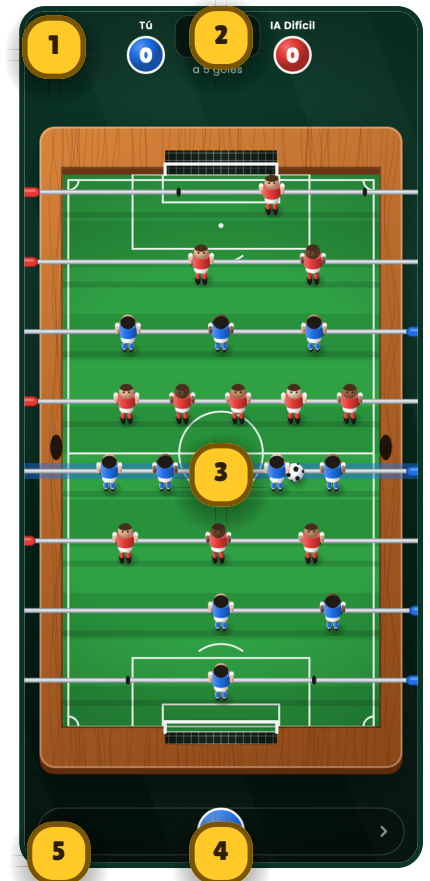
Con teclado

Acción	Jugador 1	Jugador 2
Mover las barras	A D o W S	← → o ↑ ↓
Chutar	Espacio	Enter
Pausar	Esc o P	
Pantalla completa	F11	

TRUCO ¿Recién empiezas? En **Configuración** → **Juego** activa el **tiro automático**: los muñecos chutan solos cuando la pelota pasa cerca y tú solo te preocupas de moverlos. Y si te incomoda que las barras salten a donde tocas, cambia el **modo táctil** a **Relativo**: entonces arrastras desde cualquier parte de la pantalla, como en un trackpad.

■ La pantalla de partido

- 1 Pausa.** Detiene el partido y abre el menú: reanudar, reiniciar, ajustes o abandonar. En el computador también con **Esc**.
- 2 Marcador y reloj.** Tu nombre y el del rival, los goles de cada uno, el tiempo corrido y, debajo, a cuántos goles se juega.
- 3 La mesa.** Tus barras son las de tu color; el arco rival queda siempre arriba. Al girar el teléfono la mesa se acuesta y el marcador pasa a un costado.
- 4 Botón de chute.** El círculo azul. Es opcional: tocar la mesa o deslizar hacia arriba hace lo mismo.
- 5 Flechas.** Un empujón fino a las barras, útil para acomodar la pelota antes de chutar.



Un partido en marcha. La mesa ocupa casi toda la pantalla; los controles se quedan en los bordes para no tapan el juego.

■ Las reglas de la mesa

Son las mismas de un futbolín de bar, traducidas a la pantalla:

- **Gana el primero que llegue** a los goles acordados (3, 5 o 10). Si pusiste tiempo límite y se acaba, gana quien vaya arriba.
- **El saque** va al medio después de cada gol, para el que lo recibió.
- **Bola muerta:** si la pelota se queda quieta donde nadie la alcanza, se saca de nuevo. Aun así, la mesa tiene pendientes invisibles para que casi nunca pase.
- **Tus propios muñecos no te estorban:** cuando tu tiro pasa por detrás de una de tus barras, esos muñecos levantan los pies solos, igual que haría un jugador de verdad.
- **El ángulo importa:** pegarle con el borde del pie o mover la barra en el momento del golpe manda la pelota cruzada. Así se hacen los mejores goles.

OJO La máquina juega con tus mismas reglas: ve la pelota con retardo, no mueve las barras más rápido que una persona y no sabe dónde va a terminar la pelota. No hace trampa; en Exerto simplemente es muy buena.

■ El final: resultado y estadísticas



Cuando cae el último gol aparece la pantalla de resultado, con confeti si ganaste. Ahí ves:

- El **marcador** y quién ganó.
- La **experiencia ganada** (XP), cuánto avanzó tu barra de nivel y cómo cambió tu puntuación.
- Las **estadísticas** del partido, enfrentadas: tiros, tiros al arco, atajadas, posesión y el tiro más potente de cada lado.
- La **lista de goles**, para verlos en cámara lenta o compartirlos (capítulo 11).

Abajo quedan los dos botones de siempre: **Volver a jugar**, que repite el mismo partido al tiro, y **Menú principal**.

Si subiste de nivel o desbloqueaste algo, el juego te lo avisa aquí mismo con una tarjeta de premio.

Fin del partido. El marcador, la experiencia ganada y la comparación tiro a tiro con el rival.

Modos de juego

Solo, de a dos en el mismo aparato, con amigos por Wi-Fi o torneo completo.

El botón **Jugar** del menú abre esta pantalla, con las cuatro maneras de jugar:

- **Modo Copa:** torneos de eliminación directa contra equipos de la máquina. Tiene su propio capítulo (el 5).
- **Contra la IA:** un partido suelto contra el computador, en la dificultad que elijas.
- **Multijugador local:** dos personas en la misma pantalla.
- **Multijugador:** torneo entre amigos o partido contra otro aparato de la misma red Wi-Fi.

Ninguno necesita internet. El de Wi-Fi solo necesita que los dos aparatos estén en la misma red de la casa.



Elige cómo jugar. Cuatro caminos, todos disponibles desde el primer día.

■ Contra la IA



Antes de empezar eliges tres cosas: contra quién, hasta cuántos goles y con cuánto tiempo.

Hay **cuatro dificultades** y cada una multiplica la experiencia que ganas. Mientras más duro el rival, más rinde cada victoria:

Dificultad	Cómo juega	XP
Fácil	Reacciona lento y comete errores	×1,0
Normal	Un rival equilibrado	×1,5
Difícil	Anticipa y busca los huecos	×2,2
Experto	Solo para los mejores	×3,0

Antes del pitazo. Dificultad, goles para ganar y tiempo límite, todo en una pantalla.

Después eliges **goles para ganar** (3, 5 o 10) y **tiempo límite** (sin límite, 3 o 5 minutos). Un partido a 3 goles sin límite se juega en un par de minutos; uno a 10 es una batalla larga. Cuando esté todo listo, **Iniciar partido**.

TRUCO Para medir cuánto has mejorado, juega siempre a 5 goles contra **Normal**. Es el mismo rival de referencia con el que se equilibra el juego: un jugador promedio le gana más o menos 3 de cada 8 partidos.

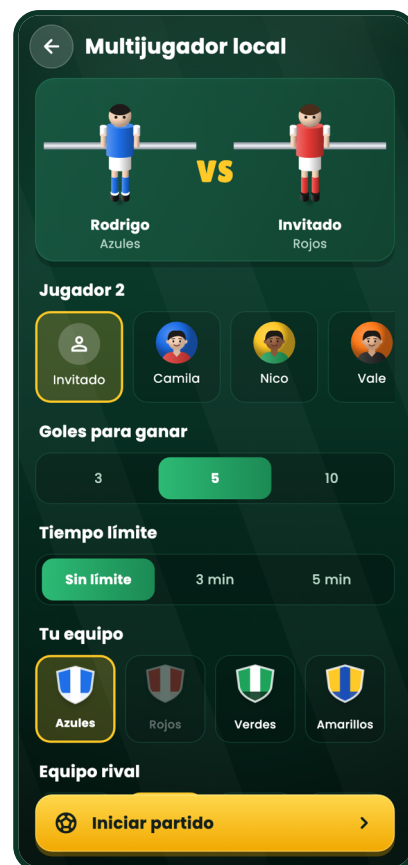
■ Dos jugadores en el mismo aparato

El clásico de la mesa de verdad: dos personas, un solo aparato.

- **En teléfono o tablet:** cada jugador controla su mitad de la pantalla. Uno se sienta a cada lado y a jugar.
- **En computador:** Jugador 1 usa **A** **D** y **Espacio**; Jugador 2, las flechas y **Enter**.

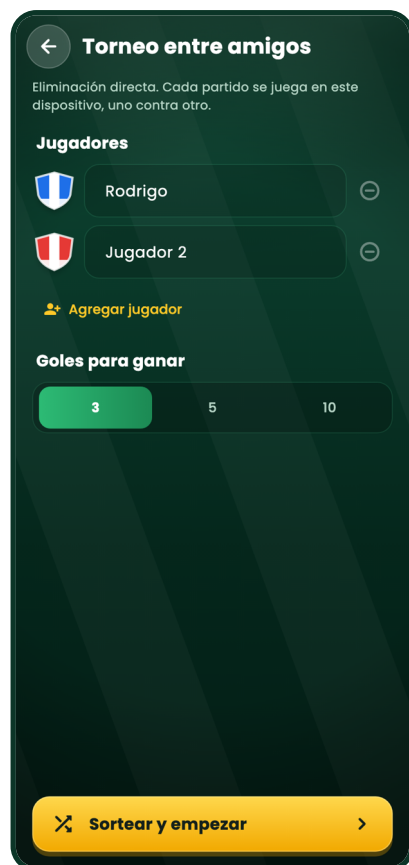
Antes de empezar cada uno elige su equipo. Si las dos camisetas se parecen demasiado, el segundo equipo usa automáticamente su camiseta alternativa para que no haya confusión.

Estos partidos **no cuentan** para la dificultad máxima vencida, pero sí suman experiencia (con un pequeño bonus) y mueven la puntuación de los perfiles que jueguen.



Dos jugadores. Cada uno con su equipo y su lado de la pantalla.

■ Torneo entre amigos



Arma el torneo. De 2 a 8 jugadores, cada uno con su nombre y su equipo.

Si son más de dos, esto es lo tuyo. Un **torneo de eliminación directa para 2 a 8 personas** en el mismo aparato: escribes los nombres, cada uno elige equipo, el juego hace el sorteo y reparte los descansos si el número es impar.

Los partidos son de dos jugadores locales, a 3, 5 o 10 goles, y no hay empates: si se acaba el tiempo igualados, se sigue hasta el gol de oro.

El cuadro se guarda. Pueden cerrar la app, irse a comer y seguir el torneo más tarde: al volver, sigue exactamente donde lo dejaron.

Ganar un torneo entre amigos desbloquea un logro. Eso sí, no mueve el XP ni el ranking de los perfiles: es puro honor.



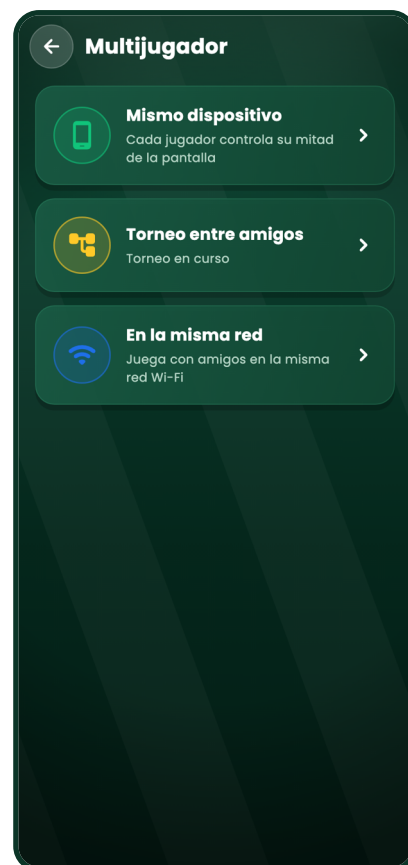
El cuadro del torneo muestra quién juega, quién pasó y quién quedó eliminado. En pantallas anchas se dibuja como árbol, con cada partido centrado entre los dos de los que viene.

■ En la misma red Wi-Fi

Dos aparatos, dos pantallas, un solo partido. No hace falta internet ni cuenta: basta con que ambos estén conectados **a la misma red Wi-Fi**.

1. Los dos abren **Multijugador** → **En la misma red**.
2. Uno toca **Crear partida** y queda esperando.
3. El otro la ve aparecer sola en la lista y la toca. Si la red no deja que se descubran, se puede escribir la **dirección IP** del anfitrión, que aparece en su pantalla.

El que crea la partida es el que simula el juego y le manda el estado al otro sesenta veces por segundo; el invitado ve la mesa desde su propio lado. Las reglas y la física son las mismas que jugando solo.



Multijugador. Mismo aparato, torneo entre amigos o partido por Wi-Fi.

OJO Algunas redes de oficinas, hoteles y universidades separan los dispositivos entre sí por seguridad; ahí los aparatos no se van a encontrar. En una red de casa normal funciona sin configurar nada. En la versión web del juego este modo no está disponible.

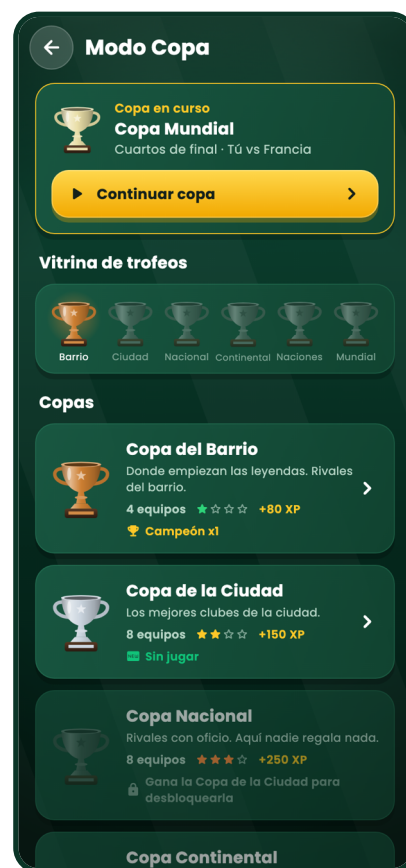
Modo Copa

Seis torneos, de la cancha del barrio a la final del Mundial.

El Modo Copa es el corazón del juego para un jugador solo. Son **seis torneos de eliminación directa** contra equipos de la máquina, cada uno con su nombre, su camiseta y su manera de jugar.

Se desbloquean **en orden**: para entrar a la Copa de la Ciudad hay que ganar la del Barrio, y así hasta el Mundial. Cada copa que levantas queda en tu **vitrina de trofeos**, que se ve tanto aquí como en tu perfil.

Si dejas una copa a medias, el menú principal y esta pantalla te recuerdan en qué ronda ibas y contra quién te toca.



Modo Copa. La copa en curso arriba, la vitrina en el medio y la lista de torneos abajo.

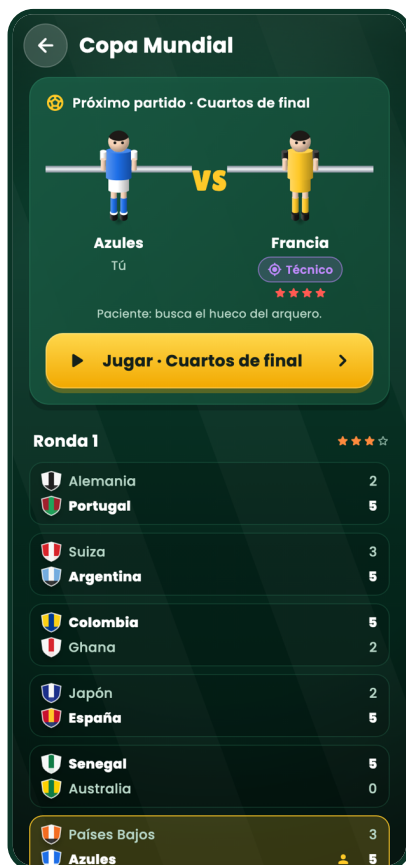
■ Las seis copas

De arriba abajo, en el orden en que se desbloquean.

Copa	Equipos	Dificultad	Premio
Copa del Barrio	4	Fácil · partidos a 3 goles	+80 XP
Copa de la Ciudad	8	Fácil → Normal	+150 XP
Copa Nacional	8	Normal → Difícil	+250 XP
Copa Continental	8	Difícil → Experto	+400 XP
Copa de Naciones	8	Difícil → Experto	+600 XP
Copa Mundial	32	Difícil → Experto · cinco rondas	+1000 XP

La dificultad sube **dentro** de cada copa: los primeros rivales son más blandos y la final es lo más duro que ofrece ese torneo. La Copa Mundial es la más larga de todas: 32 equipos, cinco rondas y 31 partidos, de los cuales cinco son tuyos.

■ Cómo se juega una copa



El cuadro. Tu próximo partido arriba y los resultados de la ronda debajo, incluidos los de los otros equipos.

1. **Eliges tu equipo** y el juego hace el sorteo.
2. **Juegas tu partido** de la ronda. Los demás cruces se resuelven según la fuerza de cada equipo, así que el cuadro avanza contigo.
3. **Si ganas, pasas.** Si pierdes o abandonas, quedas eliminado y la copa termina ahí.
4. **La final se juega en la mesa dorada**, aunque no la tengas desbloqueada.

El campeón se lleva el premio completo en experiencia. El **subcampeón** no se va con las manos vacías: recibe el 40 % del premio.

Puedes dejar una copa a medias y seguirla otro día: el cuadro queda guardado con tu progreso.



En tablet o computador el cuadro se dibuja como un árbol completo, con una columna por ronda, para ver de un vistazo el camino hasta la final.

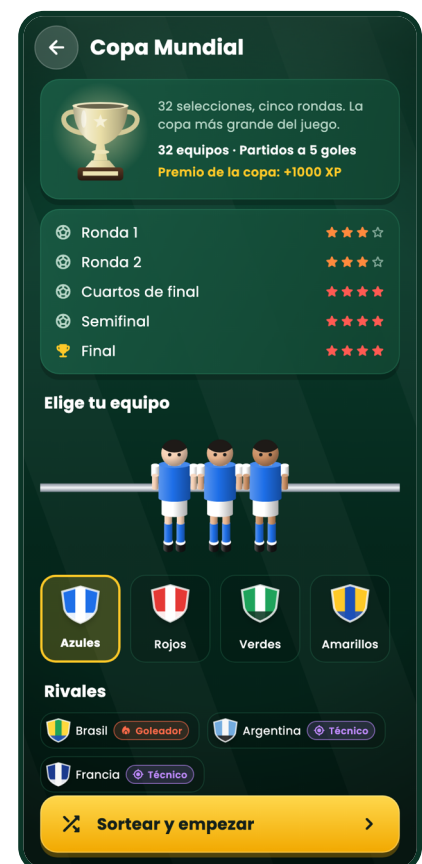
■ Conoce a tus rivales

Antes de cada partido de copa, la ficha del rival te dice su **estilo de juego** y sus estrellas de dificultad. Hay cinco estilos y cada uno refuerza algo a costa de otra cosa:

- **Equilibrado:** sin puntos flacos evidentes.
- **Defensivo:** difícil de perforar, poco peligro arriba.
- **Goleador:** ataca sin parar y deja espacios atrás.
- **Técnico:** paciente, busca el hueco del arquero.
- **Veloz:** reacciona rapidísimo, pero es menos preciso.

En la Copa de Naciones y en la Copa Mundial los rivales son selecciones: solo nombres de países y colores. Hay 32 en el catálogo, así que cada sorteo del Mundial deja a alguna fuera.

Y si un rival se confunde con tu camiseta, saca automáticamente la alternativa.



Antes de entrar. Cada copa se presenta con sus equipos, sus rondas y el premio en juego.



Ganar la final tiene su celebración: trofeo, confeti y el resumen de lo que te llevas. Si era tu primer título, o si con esa copa se abre la siguiente, el juego te lo dice ahí mismo.

A partir de ese momento el trofeo queda brillando en tu vitrina, y el contador de títulos de esa copa sube en uno. Puedes volver a jugar cualquier copa ya ganada las veces que quieras, para subir el contador o simplemente por gusto.

¡Campeón! El trofeo, el premio en experiencia y la copa que se desbloquea a continuación.

Tu progreso: XP, niveles y desbloques

Cada partido suma, incluso los que pierdes.

■ Cómo se gana experiencia

Al terminar un partido recibes **XP** (experiencia). La cuenta es simple:

Concepto	Cuánto suma
Ganar	60 puntos base
Empatar	25 puntos base
Perder	10 puntos base (jugar siempre suma algo)
Dificultad	La base se multiplica: $\times 1,0$ Fácil · $\times 1,5$ Normal · $\times 2,2$ Difícil · $\times 3,0$ Experto. En multijugador, $\times 1,2$
Cada gol tuyo	+5 puntos
Valla invicta	+20 puntos si ganas sin recibir goles
Abandonar	0 puntos (y en copa, quedas eliminado)

A eso se suman los premios de las copas (de 80 a 1000 XP) y los de los desafíos diarios (capítulo 7).

■ Los niveles

La experiencia se convierte en niveles, del 1 al 99. Cada nivel pide un poco más que el anterior: **100 XP para el nivel 2**, 150 para el 3, 200 para el 4 y así sucesivamente. Tu barra de progreso está siempre visible en la tarjeta del menú principal y en tu perfil.

■ Qué se desbloquea al subir

Subir de nivel abre **mesas** y **pelotas** nuevas, que luego eliges en **Configuración** → **Gráficos**. Son puramente estéticas: no cambian cómo se juega, solo cómo se ve.

Mesas

Cinco acabados por nivel

Clásica desde el comienzo · **Nocturna** en el nivel 3 · **Retro** en el 5 · **Hielo** en el 7 · **Dorada** en el 10.

Las mesas **Playa** y **Carbón** no se compran con niveles: son premios de los desafíos diarios.

Pelotas

Cinco diseños

Clásica desde el comienzo · **Cuero** en el nivel 2 · **Naranja** en el 4 · **Neón** en el 6 · **Dorada** en el 8.

La pelota elegida se usa en todos los partidos, también en las copas.

■ La puntuación (y por qué no es lo mismo que el nivel)

Además del nivel, cada perfil tiene una **puntuación** que empieza en 1000 y sube o baja según a quién le ganes. Es del tipo que se usa en ajedrez: ganarle a alguien mucho mejor que tú suma mucho; ganarle a alguien más débil, poquito. Abandonar un partido resta 8 puntos.

La diferencia con el nivel es esta: **el nivel solo sube** (mide cuánto has jugado) y **la puntuación mide cuán bien juegas** hoy. El ranking ordena por puntuación.

Desafíos diarios, racha y recompensas

Tres retos nuevos cada día y premios que no se consiguen de otra forma.

Cada día aparecen **tres desafíos**: uno fácil, uno medio y uno difícil. Se sortean a partir de la fecha, así que son **los mismos para todo el mundo** ese día — si juegas con amigos, pueden compararse.

Son cosas concretas: ganar un partido, atajar cierto número de veces, marcar con el arquero, remontar dos goles, ganar teniendo la pelota más tiempo, pegarle un tiro con más del 80 % de potencia, ganar una copa...

Se completan solos mientras juegas, en cualquier modo. No hay que activarlos.

- Desafío fácil: **+30 XP**
- Desafío medio: **+50 XP**
- Desafío difícil: **+80 XP**
- Los tres el mismo día: **+60 XP extra**



Desafíos del día. Tu racha arriba, los tres retos en el medio y las recompensas abajo.

■ La racha

Completar **los tres desafíos** de un día suma un día a tu **racha**. Si un día no los terminas, la racha vuelve a cero (tu mejor racha histórica se guarda igual). Es la única parte del juego que premia la constancia más que la habilidad.

■ Las ocho recompensas

La racha y los desafíos completados desbloquean cosméticos que no se consiguen subiendo de nivel:

Recompensa	Qué es	Cómo se gana
Fuegos artificiales	Celebración de gol	Racha de 3 días
Chevrón	Diseño de camiseta	10 desafíos completados
Playa	Mesa	Racha de 7 días
Estrellas	Celebración de gol	25 desafíos completados
Cuadros	Diseño de camiseta	Racha de 14 días
Rayos	Celebración de gol	40 desafíos completados
Carbono	Mesa	60 desafíos completados
Lluvia de oro	Celebración de gol	Racha de 30 días

Las celebraciones se eligen en **Configuración** → **Gráficos** → **Celebración de gol** y los diseños de camiseta, en el editor de equipos.

■ El recordatorio diario

Si quieres, el juego puede avisarte **una vez al día** cuando todavía te queden desafíos pendientes: a las 18:00, o a las 20:00 si tu racha está en riesgo. Se ofrece en la pantalla de desafíos y se enciende o apaga en **Configuración** → **Juego** → **Recordatorios**.



Es una notificación que programa tu propio aparato, no un mensaje enviado desde un servidor: no hay cuenta, no hay envío de datos y funciona sin internet. Está disponible en Android, iPhone y Mac. La primera vez, el sistema te pedirá permiso para mostrar notificaciones.

Los 23 logros

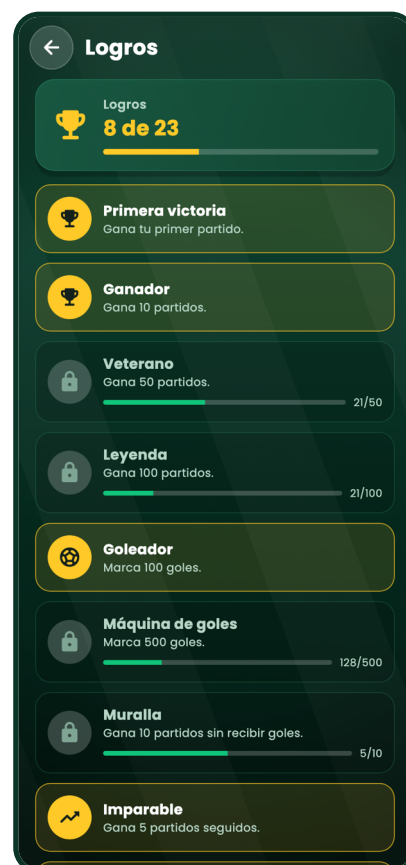
Metas de largo aliento para los que quieren exprimir el juego.

Los logros son medallas permanentes. Se ven en **Mi perfil** → **Logros** y los que aún no tienes muestran una barra con lo que llevas avanzado, así sabes cuánto te falta.

Están repartidos entre varias cosas:

- **Victorias:** tu primera, 10, 50 y 100 partidos ganados.
- **Goles:** 100 y 500 goles marcados.
- **Vallas invictas:** ganar sin recibir goles, una y muchas veces.
- **Rachas:** ganar varios partidos seguidos.
- **Dificultad:** vencer a la IA en Experto.
- **Copas:** tu primer título y las copas grandes.
- **Niveles:** llegar al nivel 10 y al 25.
- **Sociales:** ganar un torneo entre amigos, compartir una repetición...

Se desbloquean solos mientras juegas. Si ya cumpliste las condiciones antes de que existieran, al abrir la pantalla de Logros el juego revisa tus estadísticas y te los entrega.



Logros. Los conseguidos brillan en amarillo; los demás muestran cuánto te falta.

TRUCO En Android, con sesión de Google Play Juegos, los mismos 23 logros se desbloquean también en tu cuenta de Google y quedan en tu perfil de jugador, junto a los de todos los demás juegos.

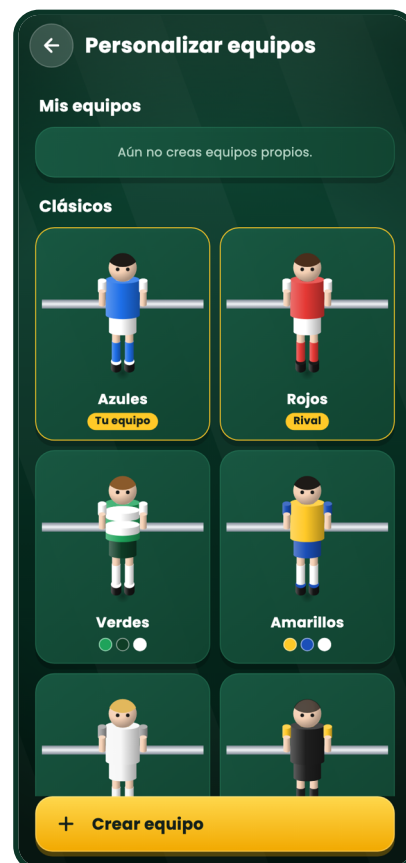
Equipos y personalización

Los colores con los que sales a la mesa.

En **Personalizar equipos** están los **equipos clásicos** — Azules, Rojos, Verdes, Amarillos, Blancos, Negros y varios más — y los que tú crees.

Toca un equipo para elegirlo como **tu equipo** (el que usas por defecto) o como **rival** preferido. La etiqueta amarilla te muestra cuál es cuál.

Los equipos se usan en todos los modos: partidos sueltos, copas, torneos entre amigos y partidos por Wi-Fi.



Personalizar equipos. Tus equipos arriba, los clásicos abajo y el botón para crear uno nuevo.

■ Crear tu propio equipo



El botón **Crear equipo** abre el editor, con una vista previa en vivo del muñeco. Puedes elegir:

- **El nombre** del equipo.
- **Los colores:** camiseta, detalle y pantalón.
- **El diseño de la camiseta:** lisa, con franjas, y los diseños que hayas ganado como recompensa (chevrón y cuadros).

También puedes **duplicar** un equipo existente para partir de algo parecido y cambiarle un par de cosas, o borrar los que ya no uses.

Si tu equipo se parece mucho al del rival, el juego pone automáticamente la camiseta alternativa del otro para que se distingan en la mesa.

El editor. Cambias un color y el muñeco de arriba se actualiza al instante.

■ Mesas, pelotas y celebraciones

El resto de la personalización está en **Configuración** → **Gráficos**: el acabado de la **mesa**, el diseño de la **pelota** y la **celebración de gol** (confeti, fuegos artificiales, estrellas, rayos o lluvia de oro). Lo que todavía no has desbloqueado aparece con un candado y te dice qué falta para conseguirlo.

Tu perfil y el ranking

Tus números, tus récords y la tabla de la casa.

Mi perfil reúne todo lo que has hecho con ese apodo:

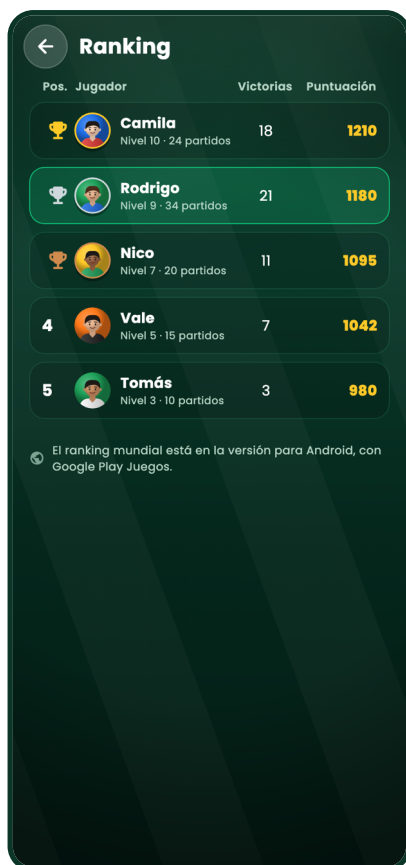
- **Nivel y puntuación**, con la barra de lo que falta para subir.
- **Estadísticas**: partidos, victorias, derrotas, empates, goles a favor y en contra, racha actual, mejor racha y porcentaje de victorias.
- **Récords personales**: máxima dificultad vencida, mayor goleada, más goles en un partido, victoria más rápida, tiro más potente y vallas invictas.
- **Historial** de los últimos partidos, con el resultado y el rival.
- **Logros**, con el contador de cuántos llevas de 23.

Con el lápiz de arriba a la derecha cambias tu apodo y tu avatar cuando quieras.



Mi perfil. Todo lo que has jugado, en una sola pantalla.

■ Varios jugadores en el mismo aparato



Si en tu casa juegan varias personas, cada una puede tener **su propio perfil** en el mismo aparato, con sus estadísticas, sus copas y sus desafíos por separado. Se crean y se cambian desde **Mi perfil**.

El **Ranking** los ordena por puntuación, con el podio arriba y el número de partidos de cada uno. Es la tabla de la casa: perfecta para las picadas entre hermanos.

En Android, la pestaña **Global** abre además el ranking mundial de Google Play Juegos. En Windows y Linux no existe un servicio así, por lo que ahí manda el ranking local.

Ranking. Los perfiles del aparato ordenados por puntuación; el tuyo va resaltado.

■ Progreso en la nube

En Android, con sesión de Google Play Juegos, tu progreso se guarda también **en tu cuenta**: perfiles, equipos, copas, desafíos y los últimos 300 partidos. Si cambias de teléfono o reinstalas el juego, se restaura solo. En **Configuración** → **Progreso en la nube** hay botones para guardar y restaurar a mano, siempre con una confirmación antes de reemplazar nada.

OJO Lo que es de este aparato se queda aquí: el torneo entre amigos en curso y los informes de error no viajan a la nube.

Repeticiones de gol y compartir

Ese golazo de rebote merece verse otra vez. Y mandárselo a alguien.

■ Cámara lenta

Mientras juegas, el juego **graba todos tus goles** sin que tengas que hacer nada: desde 3,2 segundos antes hasta 1,1 después. La grabación vive en la memoria del aparato mientras dura el partido y no afecta el rendimiento.

Al terminar, en la pantalla de resultado aparece **la lista de goles**. Tocas uno y se abre en **cámara lenta**, con la jugada completa: de dónde salió el tiro, en qué rebotó y cómo entró.

■ Compartir el golazo

Desde esa misma ventana puedes **compartir el gol como GIF**, con el marcador y la marca del juego incrustados. Se abre el panel de compartir de tu sistema, así que puedes mandarlo por WhatsApp, Telegram, correo o guardarlo en la galería.

Además

Compartir el resultado

También puedes compartir la pantalla de resultado como imagen, con el marcador y las estadísticas del partido.

Logro

Compartir suma

Compartir tu primera repetición desbloquea uno de los 23 logros del juego.

TRUCO

La conversión a GIF tarda unos segundos porque se hace en segundo plano, sin trabar el juego. Si el gol fue muy largo, la repetición recorta automáticamente lo más interesante.

Configuración al detalle

Qué hace cada interruptor, de arriba abajo.

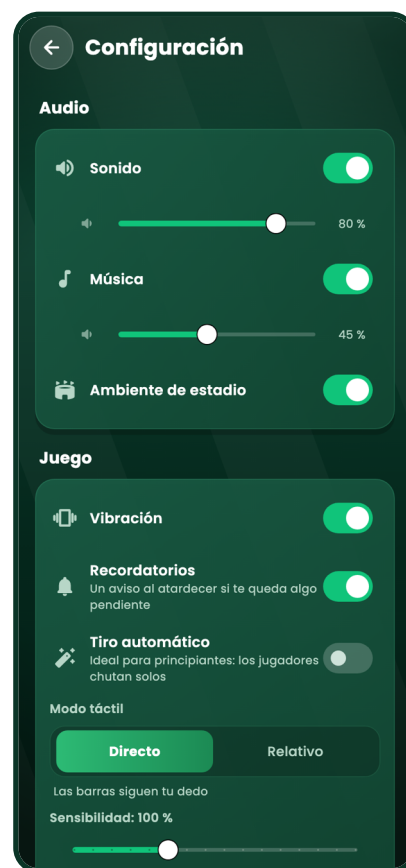
Se llega desde el engranaje del menú principal, o desde el menú de pausa durante un partido. Todo lo que cambies se guarda solo y se aplica al instante.

Audio

- **Sonido:** los efectos (chutes, rebotes, silbato) y su volumen.
- **Música:** la música del menú y del partido, con su propio volumen.
- **Ambiente de estadio:** el murmullo del público, que sube cuando la jugada se pone tensa.

Juego

- **Vibración:** el golpe que sientes al chutar o recibir un gol.
- **Recordatorios:** el aviso diario de los desafíos pendientes.
- **Tiro automático:** los muñecos chutan solos. Ideal para empezar o para jugar con niños.



Configuración. Audio, juego, gráficos, idioma, nube y datos, en ese orden.

Controles táctiles

Opción	Qué hace
Modo táctil: Directo	Las barras se colocan justo donde pones el dedo sobre la mesa. Es el modo por defecto y el más intuitivo.
Modo táctil: Relativo	Arrastras desde cualquier parte de la pantalla y las barras se mueven en proporción, como un trackpad. Útil si tu dedo tapa la jugada.
Sensibilidad	De 50 % a 200 %. Más alta, menos recorrido de dedo para cruzar la mesa.

Gráficos

- **Calidad gráfica:** baja, media o alta. Bájala si tu aparato es antiguo y notas tirones.

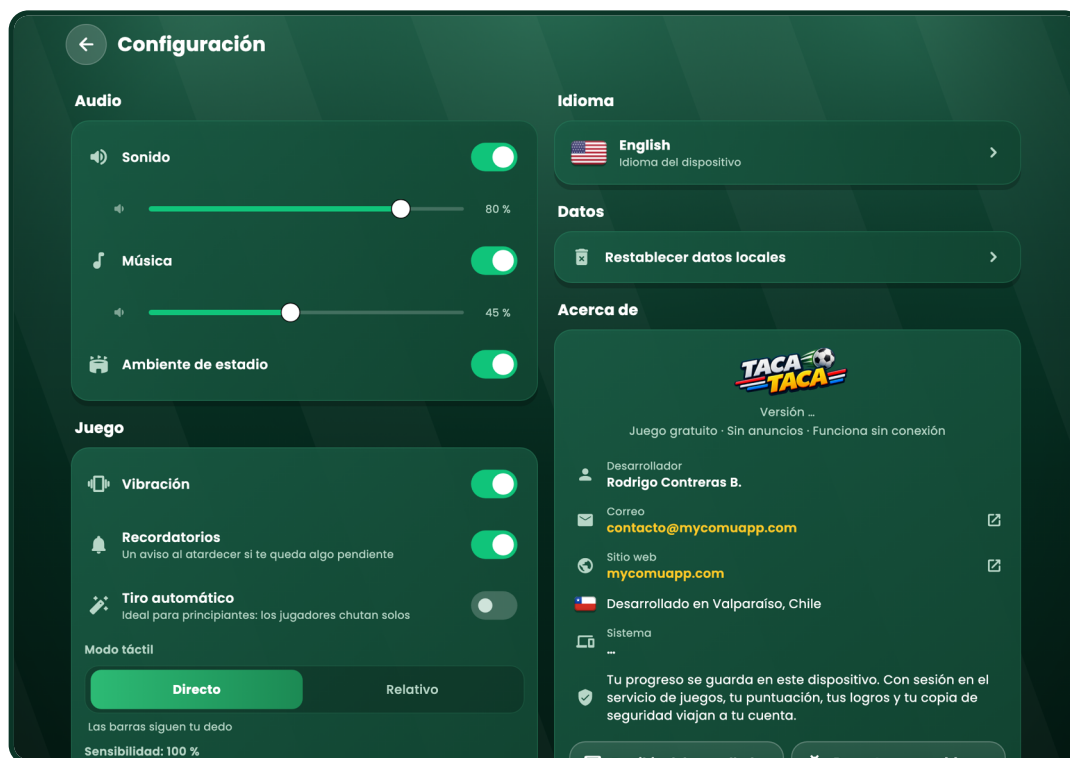
- **Animaciones:** apágalas para una imagen más sobria (y un pelín más rápida).
- **Pantalla completa** (solo en computador), equivalente a **F11**.
- **Mesa, pelota y celebración de gol:** lo que hayas desbloqueado por nivel o por desafíos.

Idioma

Español, English, Português, Français, Italiano y Deutsch. El cambio es inmediato: no hay que reiniciar el juego. En Android 13 y superior el idioma también se puede cambiar desde los ajustes del sistema.

Progreso en la nube, datos y Acerca de

- **Progreso en la nube:** guardar y restaurar a mano (Android con Play Juegos).
- **Borrar datos:** deja el juego como recién instalado. Pide confirmación, porque no se puede deshacer.
- **Acerca de:** versión, desarrollador, sitio web, correo de contacto, el sistema de tu aparato y la nota de privacidad, con botones para escribir al desarrollador o reportar un problema.



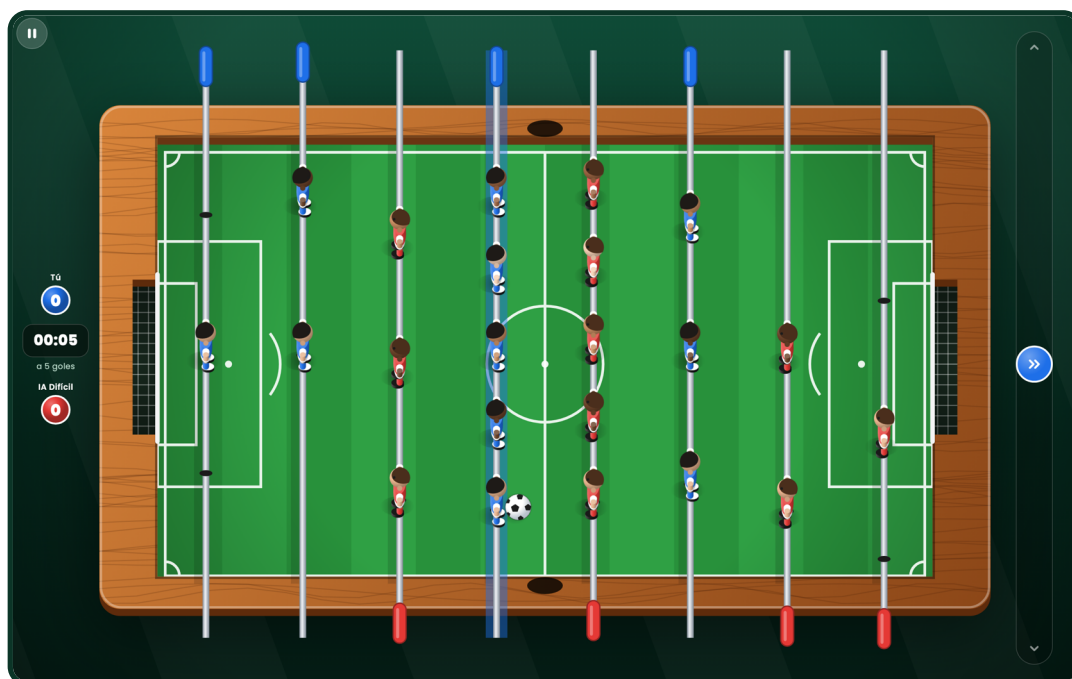
En **tablet y computador** la configuración se reparte en dos columnas, para no dejar media pantalla vacía.

En el computador: ventana, menús y atajos

Mac, Windows y Linux tienen un par de comodidades extra.

■ La ventana

La ventana se puede redimensionar libremente y el juego se reacomoda en el momento: si la haces angosta se ve como en un teléfono, y si la estiras aparecen las dos columnas y los cuadros de copa como árbol. **F11** entra y sale de pantalla completa.



Partido en horizontal. La mesa se acuesta y el marcador pasa a una columna lateral; en ventanas casi cuadradas el juego elige la disposición que deja la mesa más grande.

■ Los menús

En **Mac** los menús están en la barra de arriba, junto a la manzana: **Taca Taca**, **Juego**, **Edición**, **Ver**, **Ir**, **Ventana** y **Ayuda**. En **Windows** y **Linux** son una barra dentro de la ventana, bajo el título (se esconde en pantalla completa): **Juego**, **Ver**, **Ir** y **Ayuda**.

Las opciones de partido solo se activan cuando hay un partido en curso, y el menú **Ir** lleva directo a cualquier sección. Todo aparece en el idioma que elegiste dentro del juego.

■ Atajos de teclado

Acción	Mac	Windows y Linux
Jugar... / Continuar jugando	⌘N / ⇧ ⌘N	Ctrl+N / Ctrl+Mayús+N
Modo Copa / Multijugador	⌘K / ⇧ ⌘M	Ctrl+K / Ctrl+Mayús+M
Pausar o reanudar / Reiniciar	⌘P / ⌘R	Ctrl+P / Ctrl+R
Abandonar el partido	⌘.	—
Menú principal	⇧ ⌘H	Ctrl+Mayús+H
Perfil / Ranking / Equipos	⌘1 ⌘2 ⌘3	Ctrl+1 Ctrl+2 Ctrl+3
Configuración	⌘,	Ctrl+,
Pantalla completa	⇧ ⌘F o F11	F11
Cómo jugar / Atajos de teclado	⌘? / ⌘/	F1 / Ctrl+/
Salir	⌘Q	Alt+F4 · Ctrl+Q

Dentro del partido siguen funcionando **Esc** y **P** para pausar. La lista completa está siempre disponible en **Ayuda** → **Atajos de teclado**.

Preguntas frecuentes

Lo que más nos preguntan, respondido de una.

? ¿Necesito internet para jugar?

No. Todo el juego funciona sin conexión. Internet solo hace falta para el ranking mundial y el respaldo en la nube de Android, que son opcionales.

? ¿Tiene anuncios o compras?

Ninguna de las dos cosas. No hay publicidad, no hay compras dentro de la app y no hay nada que se desbloquee pagando: todo se gana jugando.

? ¿Puedo jugar con un amigo que está lejos?

Por ahora el juego entre dos aparatos funciona en la misma red Wi-Fi. Jugar por internet está preparado en el código, pero todavía no activado.

? La IA en Experto me gana siempre. ¿Es normal?

Sí. Experto está calibrado para que un jugador promedio no le gane casi nunca; Difícil ya es un rival serio. Sube de a poco: Fácil para aprender, Normal para entrenar y Difícil para pelear.

? ¿Cómo desbloqueo la mesa dorada?

Llegando al nivel 10. Igual la vas a ver antes: todas las finales de copa se juegan en ella, tengas el nivel que tengas.

? ¿Puedo tener varios jugadores en el mismo teléfono?

Sí, tantos perfiles como quieras, cada uno con sus estadísticas, copas y desafíos. Se cambian desde **Mi perfil**.

? ¿Se pierde mi progreso si cambio de teléfono?

En Android, si jugabas con sesión de Google Play Juegos, se restaura solo al instalar el juego en el nuevo aparato. En los demás sistemas el progreso vive en el dispositivo.

? Deje una copa a medias, ¿la pierdo?

No. El cuadro queda guardado y puedes seguir cuando quieras. Lo que sí elimina es perder un partido o abandonarlo.

? ¿Los desafíos son iguales para todos?

Sí. Se sortean a partir de la fecha, así que el mismo día todo el mundo tiene los mismos tres. Se renuevan a medianoche.

? ¿El juego me espía o manda datos?

No. No hay analítica, ni publicidad, ni envío automático de nada. Lo único que sale de tu aparato es lo que tú decidas compartir, o el correo que envíes tú mismo si reportas un problema.

Si algo no funciona

Las soluciones a los tropiezos más comunes.

Qué pasa	Qué hacer
No se escucha nada	Revisa que Sonido y Música estén encendidos en Configuración y que el volumen del aparato no esté en silencio. En iPhone, el interruptor lateral de silencio también apaga el juego.
El juego se ve a tirones	Baja la Calidad gráfica a media o baja y apaga las Animaciones en Configuración → Gráficos. Cerrar otras apps en segundo plano también ayuda.
Las barras no van donde quiero	Prueba el otro Modo táctil (Directo o Relativo) y ajusta la Sensibilidad . Si recién empiezas, enciende el Tiro automático .
Los dos aparatos no se encuentran por Wi-Fi	Comprueba que estén en la misma red (no uno en Wi-Fi y otro en datos móviles). Si la red aísla los dispositivos, escribe a mano la dirección IP que muestra el anfitrión.
No llegan los recordatorios	Revisa que el juego tenga permiso de notificaciones en los ajustes del sistema y que Recordatorios esté encendido. Recuerda que llega uno al día, y solo si te quedan desafíos pendientes.
El ranking mundial no aparece	Solo está en Android con Google Play Juegos. En Windows y Linux no existe ese servicio, así que se usa el ranking local.
Quiero empezar de cero	Configuración → Datos → Borrar datos . Deja el juego como recién instalado; no se puede deshacer, así que pide confirmación.

■ Reportar un problema

Si el juego se cierra solo o hace algo raro, lo anota en el propio aparato (los cinco últimos errores). La próxima vez que entres a **Configuración** → **Acerca de** verás una tarjeta ofreciéndote **enviarlo por correo** o descartarlo.

El correo se arma solo con la versión del juego, tu sistema y el detalle técnico del error. Tú decides si lo mandas: nada sale del aparato sin que lo apruebes.

TRUCO Si el problema es algo que puedes describir (una regla que te parece injusta, un texto mal traducido, una idea), usa el botón **Escribir al desarrollador** de esa misma pantalla. Se leen todos los correos.

Privacidad, datos y contacto

Qué se guarda, dónde y quién hizo esto.

■ Qué guarda el juego

Todo lo que ves en la app vive **en tu propio aparato**: perfiles, estadísticas, historial de partidos, equipos, copas, desafíos, logros y tu configuración. No hay servidores del juego, no hay cuentas y no hay registro.

No hay

Publicidad ni analítica

El juego no incluye anuncios, ni rastreadores, ni herramientas de medición de terceros.

Opcional

Google Play Juegos

Solo en Android y solo si inicias sesión: sirve para el ranking mundial, los logros en tu cuenta y el respaldo del progreso.

■ Lo único que sale del aparato

- Lo que tú decidas **compartir** (una repetición en GIF o una imagen de resultado), por la app que tú elijas.
- El **correo** que envíes al desarrollador, si decides reportar un problema.
- Tu **puntuación y logros** en Google Play Juegos, si iniciaste sesión en Android.

■ Créditos

El juego está hecho con Flutter y Flame. Los gráficos de la mesa están dibujados por código, los sonidos y la música se generan por síntesis (no hay archivos de terceros) y las tipografías son Poppins y Lilita One, ambas con licencia SIL Open Font.



¡Nos vemos en la mesa!

Gracias por jugar Taca Taca.

Si tienes una idea, un problema o simplemente quieres contar que le ganaste a la IA en Experto, escríbenos.

Correo	contacto@mycomuapp.com
Sitio web	mycomuapp.com
Desarrollo	MyComuApp
Versión	2026