

Klickety käsiraamat

Thomas Davey

Hui Ni

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Klickety käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	6
2	Kuidas mängida	7
2.1	Mänguväli	8
3	KSAME'i režiim	9
4	Liidese tutvustus	10
4.1	Vaikimisi kiirklahvid	10
4.2	Menüükirjed	10
5	Korduma kippuvad küsimused	13
6	Mängu seadistamine	14
6.1	Üldised valikud	14
6.2	Teemavalikud	15
6.3	Tausta valikud	15
6.4	Kohandatud mängu valikud	16
7	Autorid ja litsents	17
A	Paigaldamine	18
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	18

Tabelid

4.1	Kiirklahvid	10
-----	-----------------------	----

Kokkuvõte

Klickety on KDE strateegiamäng, mängu Clickomania mugandus.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
lauamäng

MÄNGIJATE ARV:
üks

Klickety on mängu Clickomania mugandus. Reeglis sarnanevad "Sama mängu" omadega: eesmärk on puhastada mänguväli, klõpsates kivide kombinatsioonile, millega kombinatsiooni kuuluvad kivid hävitatakse. Üldine eesmärk on saavutada võimalikult väike tulemus. See pakub meelelahutust igas mõttes, aga kui soovid saavutada tõeliselt väikest tulemust, siis on see tõsine loogikaülesanne.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

mängulaua puhastamine kõigist värvilistest plokkidest võimalikult kiiresti.

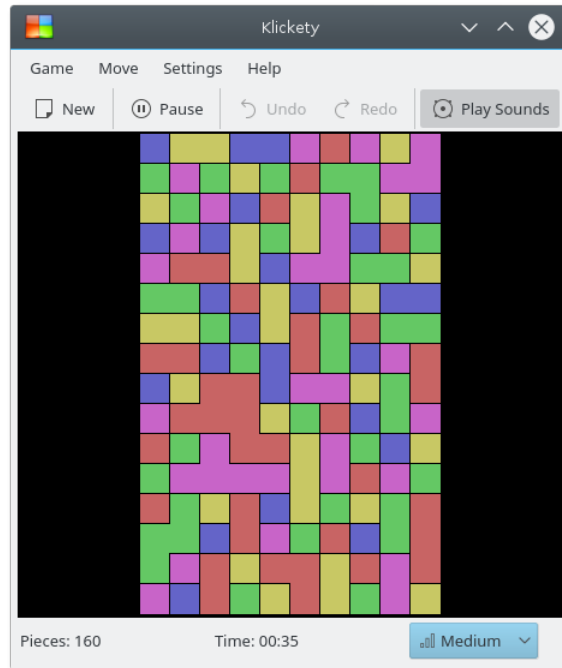
Rakendust käivitades näed umbes sellist pilti, mida nägime eelmises osas. Mängu eesmärk on eemaldada plokid, milleks tuleb neile klõpsata.

Plokki saab aga eemaldada ainult siis, kui sellega liitub veel vähemalt üks sama värvi plokk. Diagonaalis ühendusi ei arvestata, plokid peavad olema külje külje kõrval. Uut mängu käivitades valitakse mänguväli juhuslikult.

Kui klõpsad vajalikul moel teistega ühendatud plokile, see kaob. Kaovad ka kõik selle kõrval asunud sama värvi plokid, samuti plokid, mis olid *viimastega* samal moel ühendatud ja nii edasi. Kõik eemaldatud plokkide kohal asetsenud muud värvi plokid langevad allapoole ja täidavad tühikud. Kui eemaldad terve tulba, nihkuvad sellest paremal pool asuvad tulbad vasakule ja täidavad tühiku.

Mäng saab läbi, kui pole enam ühtegi plokki, mis oleks seotud teise sama värvi plokiga.

2.1 Mänguväli



Mänguvälja osade lühike selgitus.

Mänguväli

Mänguväli asub akna keskel ja on selle suurim osa.

Olekuriba

Olekuriba asub mänguvälja all. See näitab, kui palju kive on parajasti alles, samuti taimerit, mis hoiab silma peal mängu algusest selle lõpuni kuluval ajal.

Peatükk 3

KSame'i režiim

Klickety pakub SameGame'i tulemuste arvestamise režiimi.

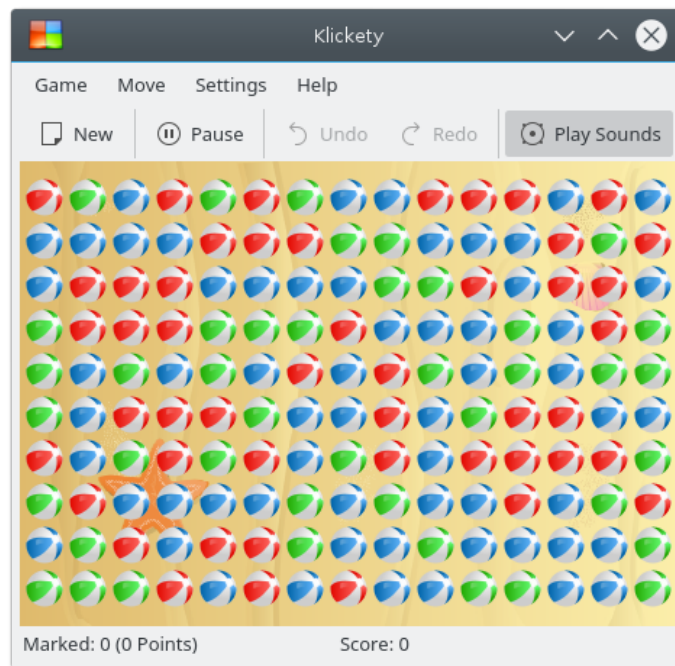
Tulemust arvutatakse nii:

Eemaldatud nuppude arvust lahutatakse 2 ja tulemus võetakse ruutu.

Kui näiteks eemaldad seitse nuppu, saad 25 punkti (7 miinus 2 võrdub 5 ja 5 ruudus on 25). Kui eemaldad 8 nuppu, saad 36 punkti (8 miinus 2 võrdub 6 ja 6 ruudus on 36).

Vaata, kuidas sul õnnestuks kokku saada võimalikult suur ühesuguste nuppude kogum - selle eemaldamisega teenid rohkem punkte. Mäng on läbi, kui enam ei ole võimalik ühtegi nupuühendit eemaldada.

Seejärel väheneb tulemus lauale jäänud nuppude võrra. Kui oled eemaldanud kõik nupud, saad boonuseks 1000 punkti juurde.



Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Vaikimisi kiirklahvid

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

Uus	Ctrl+N
Ava	Ctrl+O
Käivita mäng uuesti	F5
Salvesta	Ctrl+S
Paus	P
Rekordite näitamine	Ctrl+H
Välju	Ctrl+Q
Võta tagasi	Ctrl+Z
Tee uuesti	Ctrl+Shift+Z
Abi	F1
Mis see on?	Shift+F1

Tabel 4.1: Kiirklahvid

4.2 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

Avab varem salvestatud mängu.

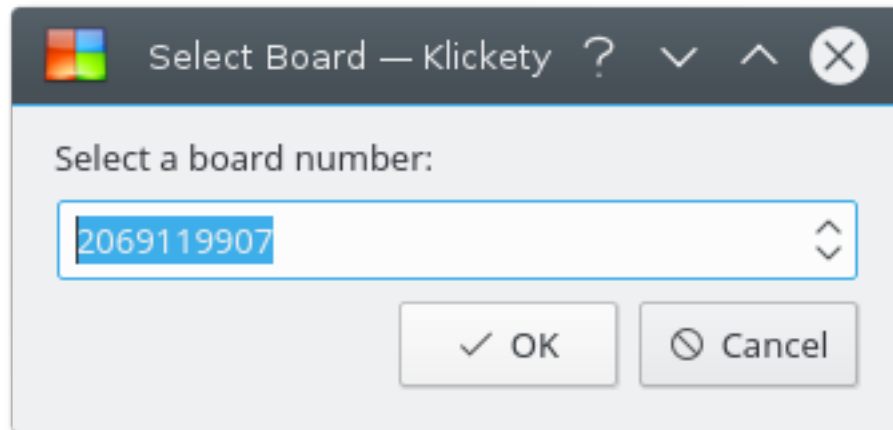
Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)

Käivitab uuesti aktiivse mängu.

Mäng → Uus mäng numbriga...

Käivitab numbriga määratud mängu.

Klickety käsiraamat



Mäng → Salvesta (Ctrl+S)

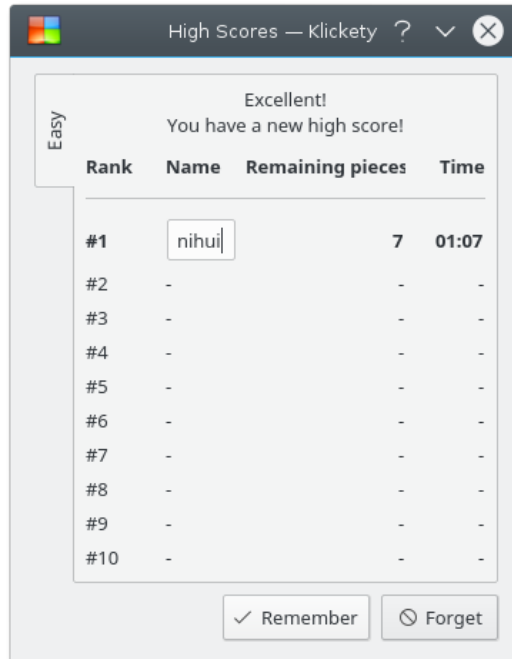
Salvestab mängu oleku kettale.

Mäng → Paus (P)

Peatab või taasalustab mängu. Pausi ajal on kivid peidetud.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab rekordite tabelit.



Kui sinu mängu tulemus mahub esikümnesse, palutakse sul sisestada oma nimi.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Selle valimine lõpetab aktiivse mängu ja sulgeb Klickety.

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase käigu.

Klickety käsiraamat

Liikumine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Kui oled käigu tagasi võtnud, saad selle käsuga selle uuesti sooritada.

Liikumine → Võta kõik tagasi

Tühistab kõik sooritatud käigud.

Liikumine → Tee kõik uuesti

Sooritab uuesti kõik tagasi võetud käigud.

Seadistused → Raskusaste

Võimaldab alammenüüst valida mängu raskusastme.

Raskusastmeid on neli:

- **Väga kerge:** 12 rida, 10 veergu, 3 tüüpi kivid.
- **Kerge:** 16 rida, 10 veergu, 4 tüüpi kivid.
- **Keskmine:** 16 rida, 10 veergu, 5 tüüpi kivid.
- **Raske:** 16 rida, 10 veergu, 6 tüüpi kivid.

Lisaks on olemas ka **Kohandatud** tase.

Kui valid võimaluse **Kohandatud**, kasutatakse väärtusi, mille oled määranud dialoogis **Klickety seadistamine**.

Lisaks on Klicketyl tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu väälimust. On see võimalik?*
Jah. Klickety väälimuse muutmiseks kasuta [seadistustediaalooi](#).
2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Ei, seda mängu ei saa veel klaviatuuri abil mängida.
3. *Kuidas käivitada mäng KSame'i režiimis?*
Selleks tuleb Klickety käivitada käsuga **klickety --KSameMode** või kasutada SameGame'i kirjet K-menüüs.

Peatükk 6

Mängu seadistamine

Menüükäsk **Seadistused** → **Klickety seadistamine...** avab **Klickety seadistustediaal**ogi.

6.1 Üldised valikud

Piirjoonte näitamine

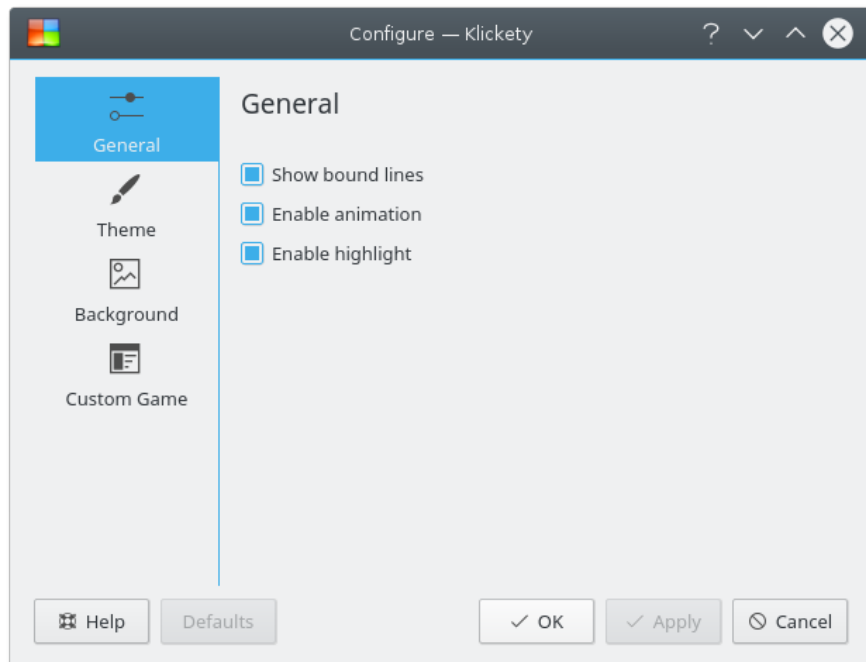
Kividevahelisi piirjooni näidatakse eri värviga.

Animatsiooni lubamine

Kivide eemaldamisel näidatakse langemise ja liitmise animatsiooni.

Esiletõstmise lubamine

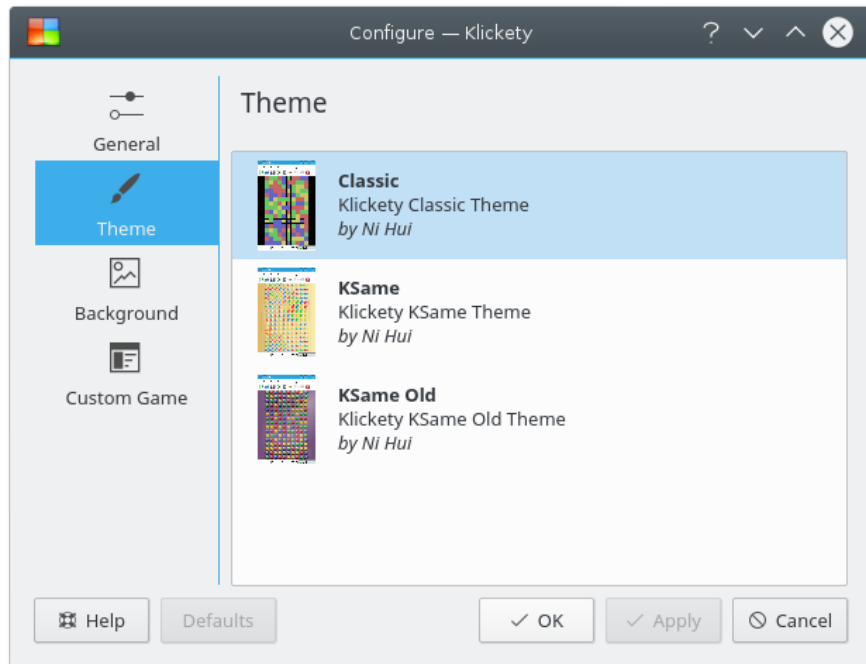
Kui kive saab eemaldada, tõstetakse nad kursori nende kohale viimisel esile.



6.2 Teemavalikud

Teema valija

Teema valijaga saab määrata mängus kasutatava teema.



6.3 Tausta valikud

Mängule on võimalik valida taustagraafika. Taustatüüpe on kolm.

Teema

Aktiivse teemaga kaasa pandud tausta kasutamine.

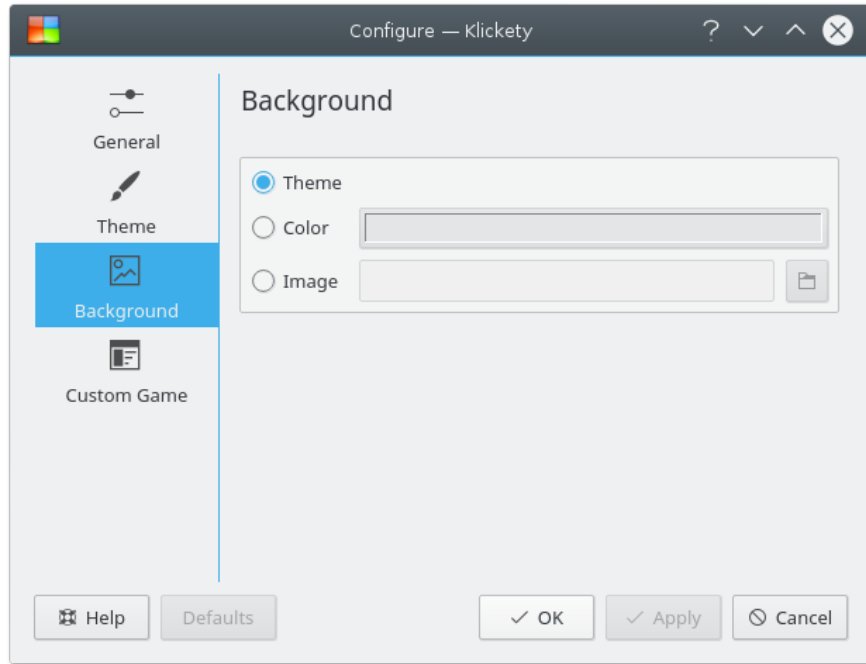
Värv

Valitud ühtlase värvi kasutamine taustana.

Pilt

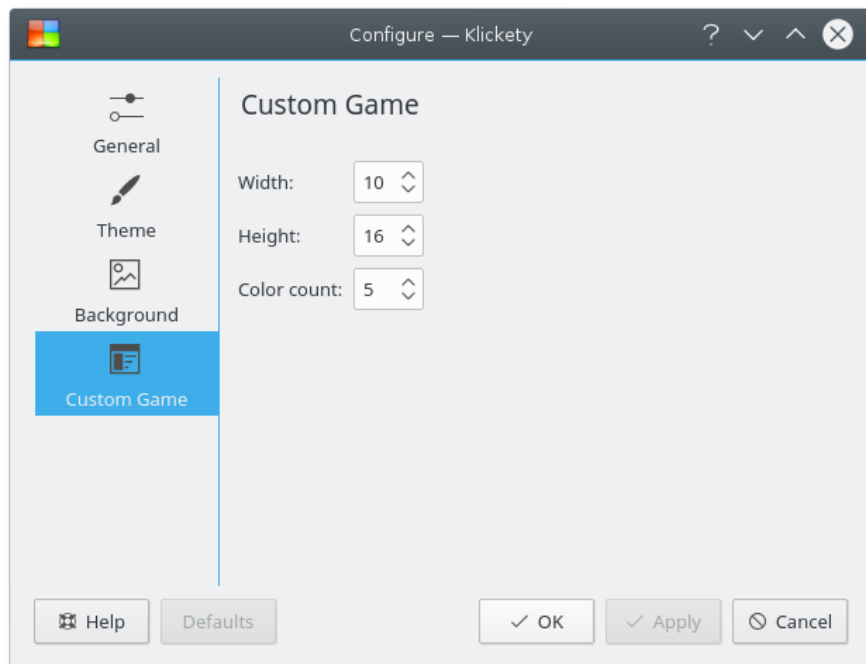
Pildi kasutamine taustana.

Klickety käsiraamat



6.4 Kohandatud mängu valikud

Võimalik on kindlaks määrata mänguvälja **kõrgus** ja **laius**, samuti kohandatud tasemel kasutatavate **värvide arv**.



Peatükk 7

Autorid ja litsents

Klickety

Rakenduse autoriõigus (c) 1995: Eirik Eng

Rakenduse autoriõigus (c) 1996–2004: Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Rakenduse autoriõigus (c) 2010: Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com

Dokumentatsiooni autoriõigus (c) 2005: Thomas Davey

Dokumentatsiooni autoriõigus (c) 2010: Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

Klickety on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Klickety asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Klickety oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Klickety baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna Klickety kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.