

Manuel de Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Traduction française: Florent Revest

Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard

Traduction française : Xavier Besnard



Manuel de Klickety

Table des matières

1	Introduction	6
2	Comment jouer	7
2.1	L'écran de jeu	8
3	Le mode KSame	9
4	Aperçu de l'interface	10
4.1	Raccourcis clavier	10
4.2	Éléments de menu	10
5	Questions fréquemment posées	13
6	Configuration du jeu	14
6.1	Options générales	14
6.2	Options du thème	15
6.3	Options d'arrière-plan	15
6.4	Options de jeu personnalisées	16
7	Remerciements et licence	17

Liste des tableaux

4.1 Raccourcis clavier	10
----------------------------------	----

Résumé

Klickety est un jeu de stratégie pour KDE, une adaptation du jeu Clickomania.

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Plateau

NOMBRE DE JOUEURS POSSIBLE :
Un

Klickety est une adaptation du jeu Clickomania. Les règles sont similaires à celles de ce jeu : votre but est de nettoyer le plateau en cliquant sur des groupes pour les détruire. Le but général est d'obtenir le plus petit score possible. Ce jeu permet à tous de s'amuser quel que soit votre niveau, mais cela devient un véritable défi si vous voulez vraiment faire de petits scores.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

Nettoyer l'écran de jeu de tous blocs colorés en un temps le plus court possible.

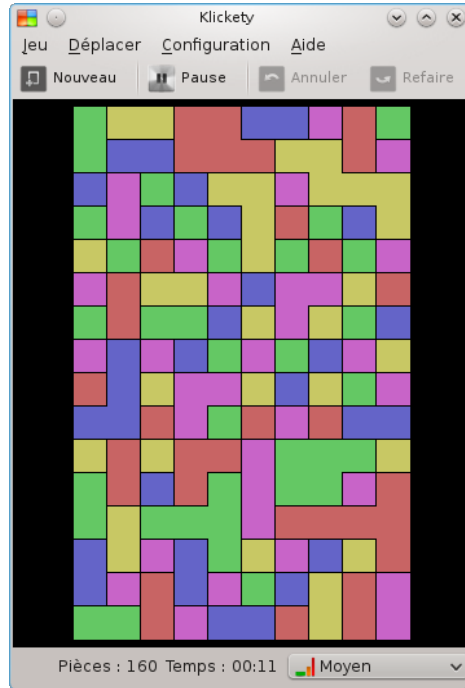
Lorsque vous lancez le programme, vous obtenez un écran qui ressemble à la capture d'écran de la section précédente. L'idée du jeu est de supprimer des blocs, en cliquant dessus.

Cependant, vous ne pouvez supprimer un bloc que s'il est adjacent à un ou plus autres blocs de la même couleur d'un ou plus de ses côtés. Les liens en diagonale ne comptent pas. Vous obtenez un plateau aléatoire à chaque fois que vous lancez une nouvelle partie.

Si vous cliquez sur un bloc qui est connecté comme décrit, il disparaîtra. Tous les blocs adjacents de la même couleur disparaîtront aussi, ainsi que tous ceux de la même couleurs adjacents à *ces derniers*, et ainsi de suite. Tous les blocs se trouvant au dessus tomberont pour remplir les vides laissés par les pièces disparues. Si vous effacez une colonne entière, toute les colonnes à droite vont se déplacer pour combler le décalage.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de blocs adjacents à d'autres blocs de la même couleur.

2.1 L'écran de jeu



Une explication rapide des parties de l'écran de jeu.

Écran de jeu

L'écran de jeu est le centre de la fenêtre et occupe la plus grande partie de la fenêtre.

Barre d'état

La barre d'état est située en bas de l'écran. Elle affiche le nombre de pièces restantes, ainsi que le chronomètre, qui affiche le temps écoulé depuis le début de la partie, jusqu'à ce qu'elle se termine.

Chapitre 3

Le mode KSame

Klickety fournit un mode de notation de type SameGame.

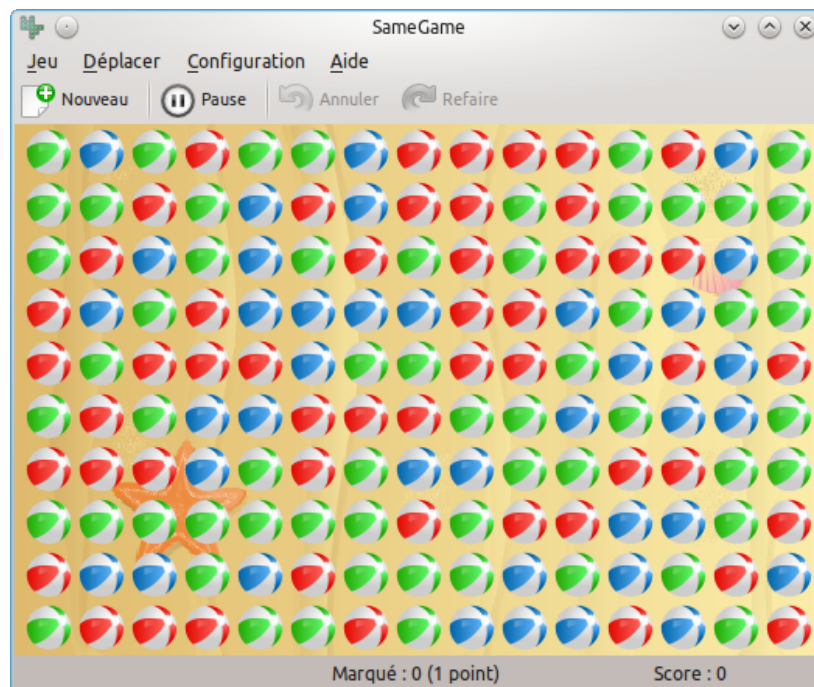
Le score est calculé comme suit :

Soustrayez deux au nombre de billes effacées, et mettez le résultat au carré.

Comme exemple, si vous supprimez 7 billes, alors vous aurez 25 points ($7 - 2 = 5$ soit 5 au carré = 25 points). Si vous supprimez 8 billes, alors vous aurez 36 points ($8 - 2 = 6$, soit 6 au carré = 36 points).

Obtenez autant de pièces de la même couleur que vous pouvez, et après supprimez les en un clic. C'est de cette manière que vous obtiendrez un meilleur score. La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de pièces pouvant être supprimées.

Le score sera diminué en fonction du nombre de pièces restantes. Si vous supprimez toute les pièces, 1 000 points bonus seront ajoutés à votre score final.



Chapitre 4

Aperçu de l'interface

4.1 Raccourcis clavier

Les raccourcis clavier par défaut sont :

Nouveau	Ctrl+N
Ouvrir	Ctrl+O
Recommencer la partie	F5
Enregistrer	Ctrl+S
Pause	P
Afficher les meilleurs scores.	Ctrl+H
Quitter	Ctrl+Q
Annuler	Ctrl+Z
Refaire	Ctrl+Maj+Z
Manuel de Klickety	F1
Qu'est ce que c'est ? Aide	Maj+F1

TABLE 4.1: Raccourcis clavier

4.2 Éléments de menu

Partie → Nouvelle (Ctrl+N)

Commence une nouvelle partie.

Jeu → Charger... (Ctrl+O) (Hors du mode KSame)

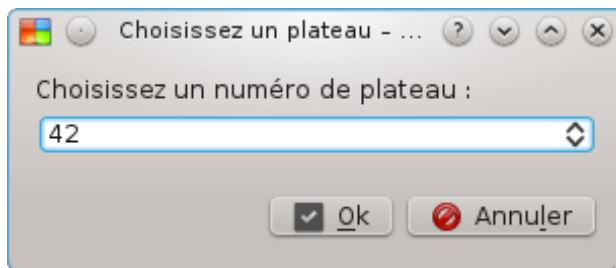
Ouvre une partie précédemment enregistrée.

Jeu → Recommencer la partie (F5)

Ceci va recommencer la partie actuelle.

Jeu → Nouvelle partie numérotée...

Commence une partie spécifiquement numérotée.



Jeu → Enregistrer (Ctrl+S) (hors du mode KSame)

Enregistre l'état actuel de la partie sur le disque.

Jeu → Pause (P)

Met en pause ou reprend la partie. Lorsque la partie est en pause, toutes les tuiles sont cachées.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche la liste des meilleurs scores.



Lorsque votre score se trouve dans le top dix des scores, on vous demandera de saisir votre nom.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Sélectionner cette entrée de menu arrêtera la partie actuelle, et quittera Klickety.

Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)

Annule le dernier déplacement que vous avez fait.

Déplacer → Refaire (Ctrl+Maj+Z)

Si vous avez précédemment annulé un déplacement, vous pouvez le refaire ici.

Déplacer → Tout annuler

Annule toutes les actions que vous avez faites.

Déplacer → Tout recommencer

Refait tout les déplacements annulés.

Configuration → Difficulté

Vous permet de choisir le niveau de difficulté dans un sous-menu.

Il y a quatre niveaux de difficulté :

Manuel de Klickety

- **Très facile** : 16 lignes, 10 colonnes, trois types de pièces.
- **Facile** : 16 lignes, 10 colonnes, quatre types de pièces.
- **Moyen** : 16 lignes, 10 colonnes, cinq types de pièces.
- **Difficile** : 16 lignes, 10 colonnes, six types de pièces.

Il y a aussi un niveau de jeu **Personnalisé**

Si vous sélectionnez **Personnalisé**, alors les options que vous avez configurées dans la boîte de dialogue **Configurer Klickety** seront utilisées.

De plus, cette application possède les éléments standards de menus de KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections concernant le [menu de configuration](#) et le [menu d'aide](#) des fonctions de base de KDE.

Chapitre 5

Questions fréquemment posées

1. *Je veux changer le look de ce jeu. Est ce possible ?*
Oui. Pour changer l'apparence de Klickety, utilisez la [barre de menus](#) pour ouvrir l'[outil de configuration](#).
2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer une partie ?*
Non, ce jeu ne permet pas pour l'instant de jouer dans un mode clavier.
3. *Comment lancer le jeu en mode KSame ?*
Vous pouvez lancer Klickety avec la commande `klickety --KSameMode` ou avec l'entrée SameGame dans le menu K.

Chapitre 6

Configuration du jeu

Configuration → **Configurer Klickety...** ouvre la boîte de dialogue **Configuration - Klickety**.

6.1 Options générales

Afficher les lignes de démarcation

Cette option affichera les lignes de démarcation entre pièces de différentes couleurs.

Activer l'animation

Cette option activera les animations de chute et de fusion lorsque des pièces sont supprimées.

Activer le surlignage

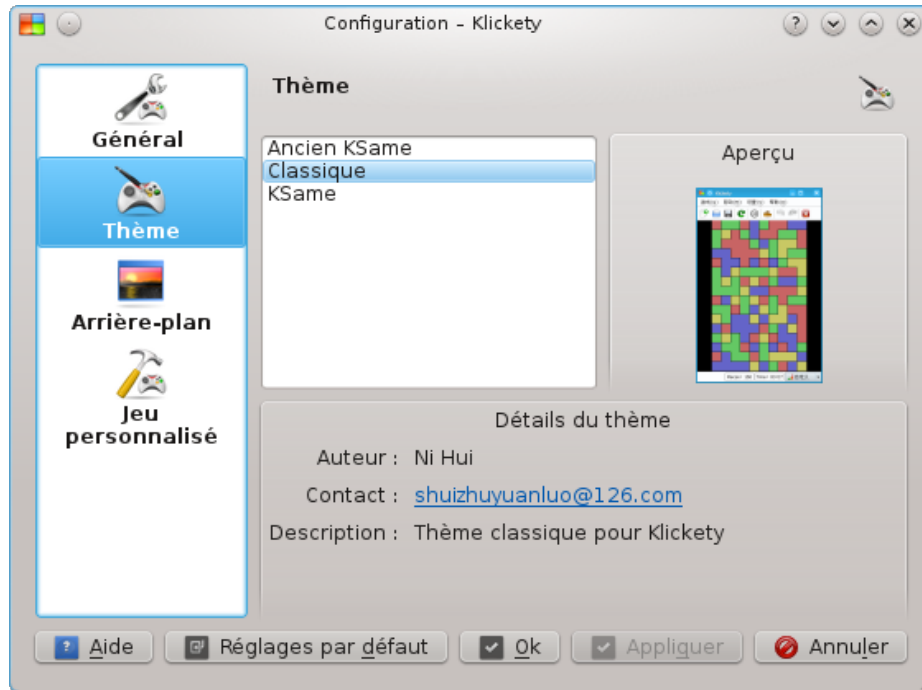
Cette option activera le surlignage des pièces sous la souris si elles peuvent être supprimées.



6.2 Options du thème

Sélecteur de Thème

Utilisez le sélecteur de **Thème** pour choisir un thème au jeu.



6.3 Options d'arrière-plan

Vous pouvez choisir un arrière-plan pour le jeu. Il existe trois types d'arrière plan que vous pouvez utiliser.

Thème

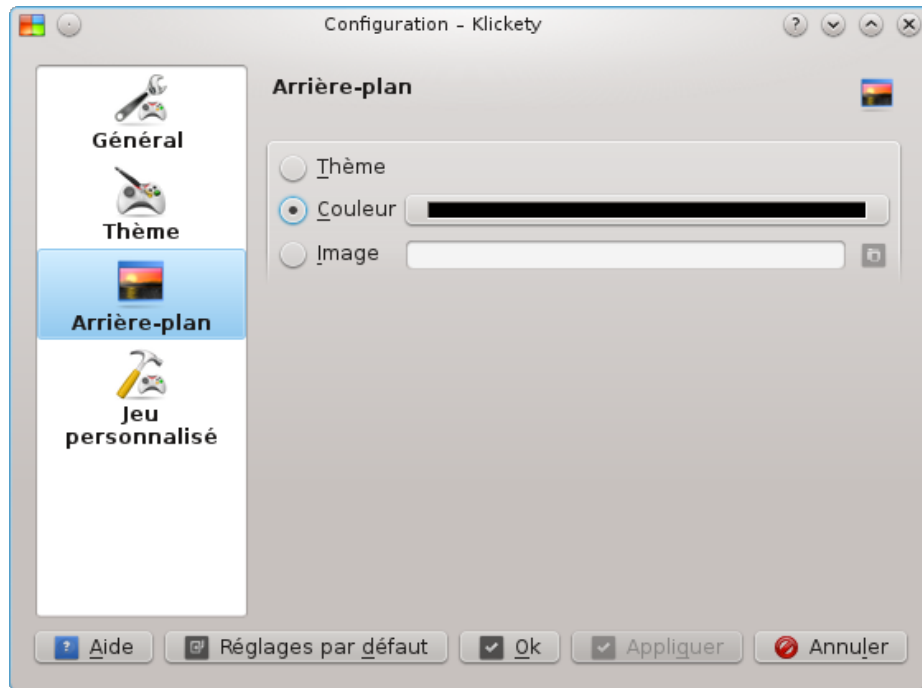
Utilise l'arrière-plan fourni avec le thème.

Couleur

Utilise une couleur pour l'arrière-plan.

Image

Utilise une image pour l'arrière-plan du jeu.



6.4 Options de jeu personnalisées

Vous pouvez changer la **Hauteur** : et la **Largeur** : du plateau et le **Nombre de couleurs** : utilisées dans votre niveau personnalisé.



Chapitre 7

Remerciements et licence

Klickety

Copyright du programme (c) 1995, Eirik Eng

Program Copyright (c) 1996–2004, Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Copyright du programme (c) 2010, Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com

Copyright de la documentation (c) 2005, Thomas Davey

Copyright de la documentation (c) 2010, Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com

Traduction française par Florent Revest. Relecture par Ludovic Grossard grossard@kde.org

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).