

Підручник з Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Підручник з Klicety

Зміст

1	Вступ	6
2	Як грати	7
2.1	Вікно гри	8
3	Режим «Тієї самої гри»	9
4	Огляд інтерфейсу	10
4.1	Типові клавіатурні скорочення	10
4.2	Пункти меню	10
5	Поширені запитання	13
6	Налаштування гри	14
6.1	Загальні параметри	14
6.2	Параметри теми	15
6.3	Параметри тла	15
6.4	Параметри нетипової гри	16
7	Подяки і ліцензія	17

Перелік таблиць

4.1	Клавіатурні скорочення	10
-----	----------------------------------	----

Анотація

Klickety — стратегічна гра у KDE, варіант гри Clickomania («Клікоманія»).

Розділ 1

Вступ

ТИП ГРИ:
Гра на дошці

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:
Один

Klickety — варіант гри «Клікоманія» (Clickomania). Правила подібні до «Тієї самої гри»: вашою метою є спорожнення дошки натисканням груп шматочків для їх вилучення. Мета гри — завершити гру з найменшим рахунком. У гру можуть грати гравці з різним рівнем підготовки, — виклик вашим логічним здібностям полягає у тому, щоб рахунок був найменшим.

Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Спорожнити ігрову дошку від кольорових блоків за найменший проміжок часу.

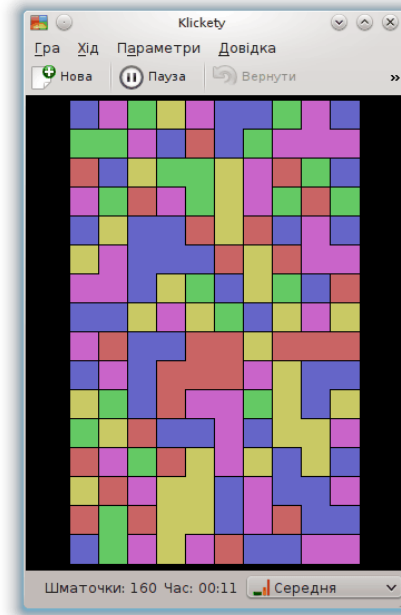
Після запуску програми ви побачите вікно, подібне до наведеного на знімку у попередньому розділі. Ігровий процес полягає у вилученні блоків наведенням на них вказівника миші з наступним клацанням лівою кнопкою миші.

Вилучати блок можна, лише якщо він буде сусіднім з одним або декількома блокам того самого кольору з одного або декількох боків. Діагональні блоки не враховуються. На початку кожної гри ви матимете справу з дошкою, сформованою випадковим чином.

Після клацання на блоці, з'єднаному з іншими блоками описаним вище способом, блок зникне. Всі сусідні блоки одного кольору також зникнуть, разом з усіма сусідніми з *ними* блоками тощо. Всі розташовані вище блоки впадуть, щоб заповнити прогалини, що залишилися після зникнення шматочків. Якщо зникне цілий стовпчик, всі стовпчики буде пересунуто праворуч, щоб заповнити прогалини.

Гра завершується, якщо на дошці не залишиться сусідніх блоків однакового кольору.

2.1 Вікно гри



Короткий опис частин вікна гри.

Вікно гри

Вікно гри перебуває у центрі вікна програми і є його найбільшою частиною.

Смужка стану

Смужку стану розташовано у нижній частині вікна. На смужці стану показано кількість шматочків, які залишилися на дошці, та таймер гри, який буде показувати час, що спливає з початку гри, до завершення гри.

Розділ 3

Режим «Тієї самої гри»

У Klickety передбачено режим обчислення рахунка «Тієї самої гри».

Рахунок обчислюється таким чином:

Від кількості кульок, які вилучено віднімається число 2, а результат підноситься до квадрату.

Наприклад, якщо ви вилучили 7 кульок, ви отримаєте 25 очок ($7 \text{ мінус } 2 = 5$. 5 у квадраті — це 25 очок). Якщо ви вилучите 8 кульок, ви отримаєте 36 очок ($8 \text{ мінус } 2 = 6$. 6 у квадраті — це 36 очок).

Зберіть якомога більше однакових кульок разом, а потім вилучіть їх одним клацанням кнопкою миші, — так ви отримаєте більше очок. Гру буде завершено, коли на дошці не залишиться більше кульок для вилучення.

Після цього ваш результат буде зменшено відповідно до кількості кульок, що залишилися на дошці. Якщо вам поталанить вилучити всі кульки, до вашого остаточного результату буде додано бонус у 1.000 очок.



Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Типові клавіатурні скорочення

Типовими клавіатурними скороченнями є такі:

Нова	Ctrl+N
Завантажити	Ctrl+O
Перезапуск гри	F5
Зберегти	Ctrl+S
Призупинити	P
Показати найкращі результати	Ctrl+H
Вийти	Ctrl+Q
Вернути	Ctrl+Z
Повторити	Ctrl+Shift+Z
Довідка	F1
Що це?	Shift+F1

Табл. 4.1: Клавіатурні скорочення

4.2 Пункти меню

Гра → Нова (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Завантажити... (Ctrl+O) (не у режимі «Тієї самої гри»)

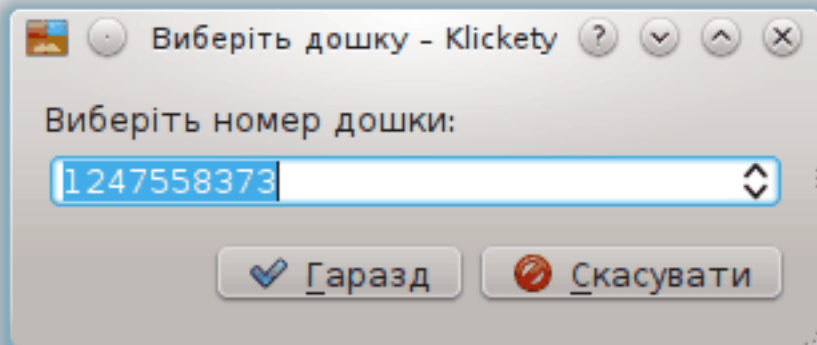
Завантажує збережену раніше гру.

Гра → Перезапустити гру (F5)

Перезапускає поточну гру.

Гра → Нова пронумерована гра...

Починає нову особливо пронумеровану гру.



Гра → Зберегти (Ctrl+S) (не у режимі «Тієї самої гри»)

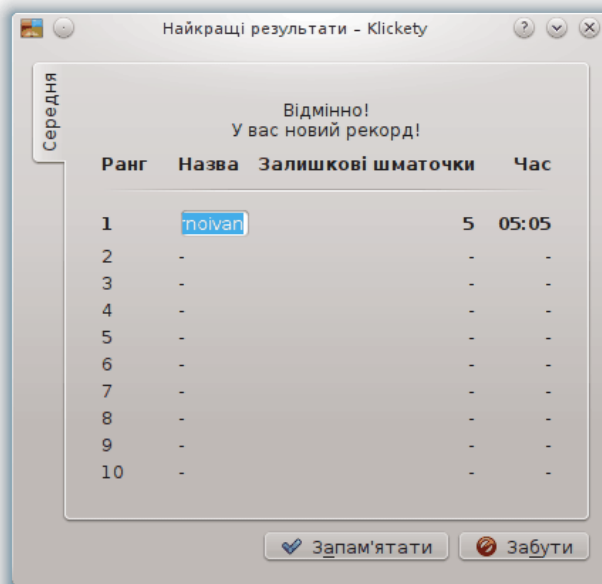
Зберігає поточну позицію у грі на диск.

Гра → Пауза (P)

Призупиняє або поновлює гру. Якщо гру буде призупинено, всі плитку буде приховано.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

Показує список найкращих результатів.



Якщо ваш результат у грі потрапить до десятки найкращих результатів, програма запросить вас до введення вашого імені.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Вибір цього пункту меню призведе до завершення поточної гри і закриття вікна Klickety.

Хід → Вернути (Ctrl+Z)

Скасовує останній зроблений вами хід.

Хід → Повторити (Ctrl+Shift+Z)

Якщо ви перед цим скасовували хід, ви можете його повторити за допомогою цього пункту.

Хід → Скасувати всі дії

Скасовує всі зроблені вами ходи.

Хід → Повторити всі дії

Повторює всі скасовані ходи.

Параметри → Складність

Встановіть рівень складності за допомогою підменю.

Передбачено чотири рівня складності:

- **Дуже простий:** 16 рядків, 10 стовпчиків, 3 типи шматочків.
- **Простий:** 16 рядків, 10 стовпчиків, 4 типи шматочків.
- **Середній:** 16 рядків, 10 стовпчиків, 5 типів шматочків.
- **Складний:** 16 рядків, 10 стовпчиків, 6 типів шматочків.

Крім того, передбачено **Нетипові** параметри рівня.

Якщо ви оберете пункт **Нетиповий**, у грі буде використано параметри, які ви встановили за допомогою діалогового вікна **Налаштувати Klickety**.

Крім того, у Klickety передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо меню «Параметри» та меню «Довідка» підручника з основ роботи у KDE.

Розділ 5

Поширені запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*

Щоб змінити зовнішній вигляд вікна Klickety, скористайтесь пунктом меню, який відкриває [інструмент налаштування](#).

2. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*

Ні. У цій грі ще немає можливості грати за допомогою клавіатури.

3. *Як запустити гру у режимі «Тієї самої гри» (KSame)?*

Запустити klickety можна за допомогою команди `klickety --KSameMode` або пункту головного меню програм «Тієї самої гри».

Розділ 6

Налаштування гри

Пункт меню **Параметри** → **Налаштувати Klickety...** відкриває діалогове вікно **Налаштувати Klickety**.

6.1 Загальні параметри

Показувати лінії меж

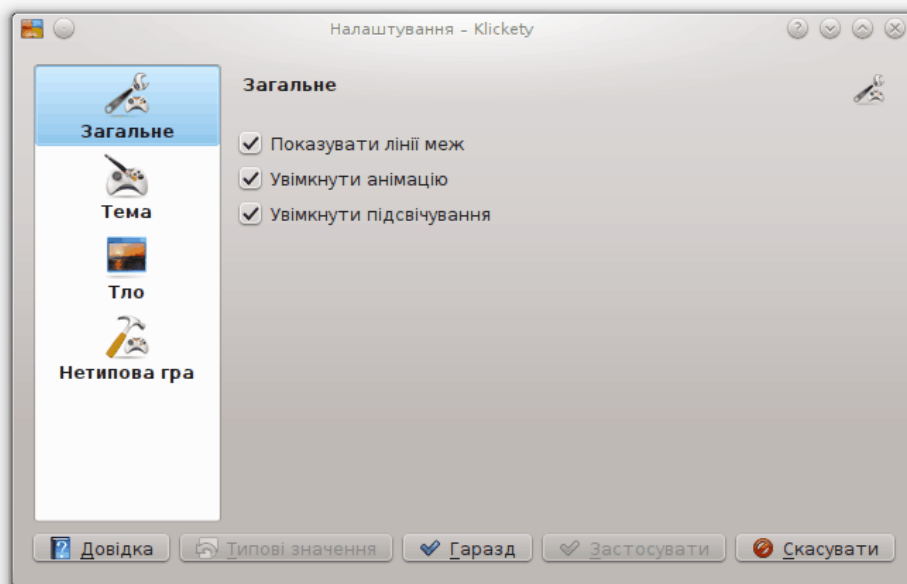
Якщо буде позначено цей пункт, буде показано лінії меж між шматочками різних кольорів.

Увімкнути анімацію

За допомогою цього пункту можна увімкнути анімацію падіння і об'єднання шматочків під час зникання.

Увімкнути підсвічування

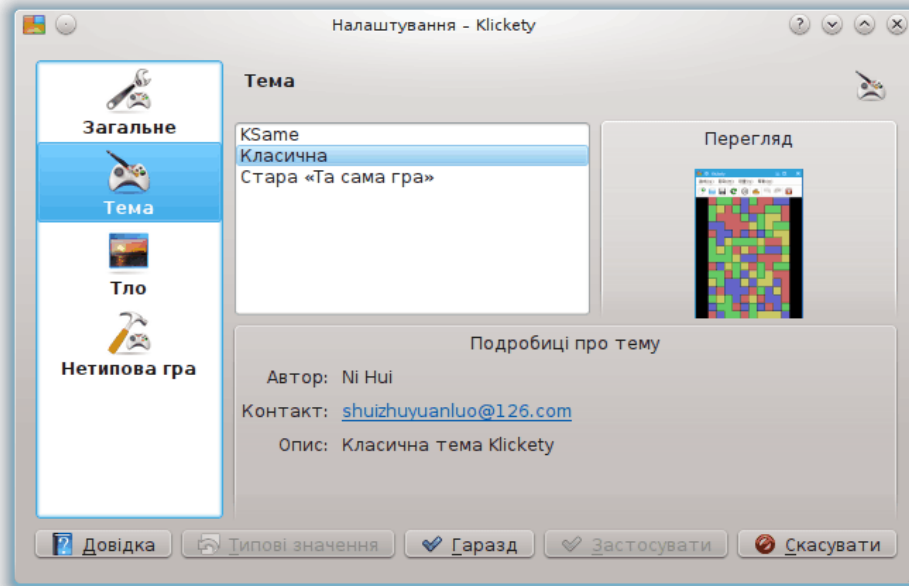
За допомогою цього пункту можна увімкнути підсвічування шматочків блоків, які буде вилучено, якщо ви клацнете лівою кнопкою миші у поточній позиції вказівника.



6.2 Параметри теми

Вибір Тем

Скористайтесь панеллю вибору **Тем**, щоб вказати оформлення вікна гри.



6.3 Параметри тла

Ви можете вибрати графічне тло вікна гри. Передбачено декілька варіантів тла панелі гри.

Тема

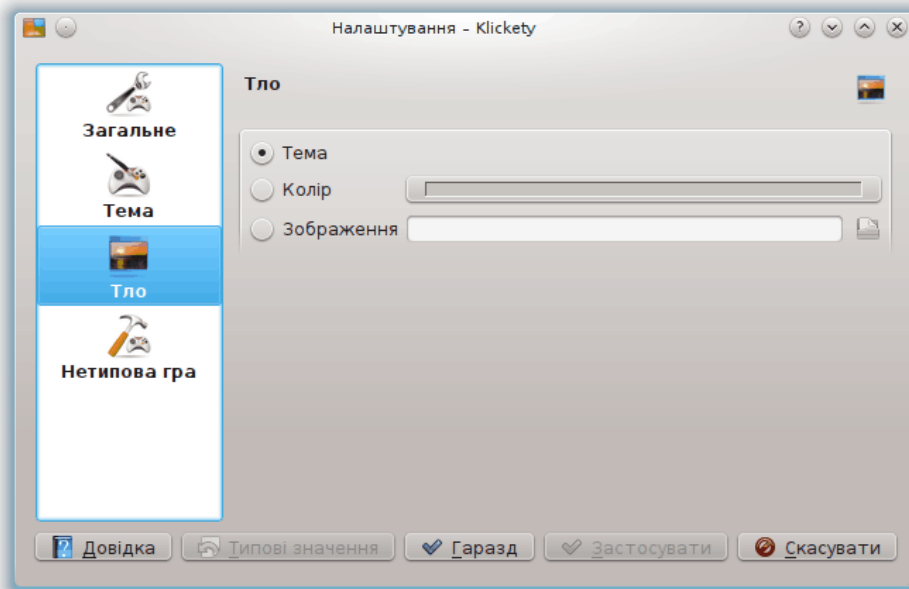
Використовувати тло, що є частиною поточної теми.

Колір

Використовувати суцільний колір тла.

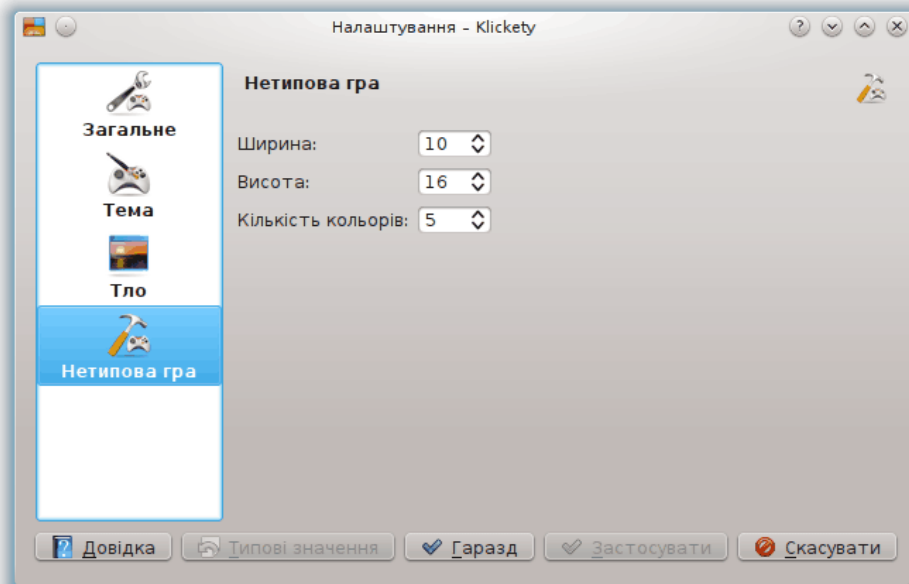
Зображення

Використовувати зображення для графічного тла.



6.4 Параметри нетипової гри

Ви можете встановити **Висоту** і **Ширину** дошки та **Кількість кольорів**, використану на нетиповому рівні.



Розділ 7

Подяки і ліцензія

Klickety

Авторські права на програму належать Eirik Eng, 1995

Авторські права на програму належать Nicolas Hadacek hadacek@kde.org, 1996–2004

Авторські права на програму належать Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com, 2010

Авторські права на документацію до програми належать Thomas Davey, 2005

Авторські права на документацію належать Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com, 2010

Переклад українською: Юрій Черноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).