

O Manual do Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Tradução: José Pires



O Manual do Klickety

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como Jogar	7
2.1	O Ecrã do Jogo	8
3	O Modo do KSame	9
4	Apresentação à Interface	10
4.1	Atalhos de Teclado por Omissão	10
4.2	Opções do Menu	10
5	Perguntas mais frequentes	13
6	Configuração do Jogo	14
6.1	Opções gerais	14
6.2	Opções do tema	15
6.3	Opções do fundo	15
6.4	Opções personalizadas do jogo	16
7	Créditos e Licença	17

Lista de Tabelas

4.1	Atalhos	10
-----	-------------------	----

Resumo

O Klickety é um jogo de estratégia para o KDE, uma adaptação do jogo Clickomania.

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO: Tabuleiro

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS: Um

O Klickety é uma adaptação do jogo Clickomania. As regras são semelhantes às do jogo Same: o seu objectivo é limpar o tabuleiro do jogo de todos os blocos coloridos, carregando nos grupos para os destruir. O intuito global é obter a menor pontuação possível. Irá oferecer entretenimento para todas as aptidões, mas é um desafio de raciocínio lógico se quiser obter uma pontuação realmente baixa.

Capítulo 2

Como Jogar

OBJECTIVO:

Limpar o tabuleiro de todas as peças coloridas, no tempo mínimo possível.

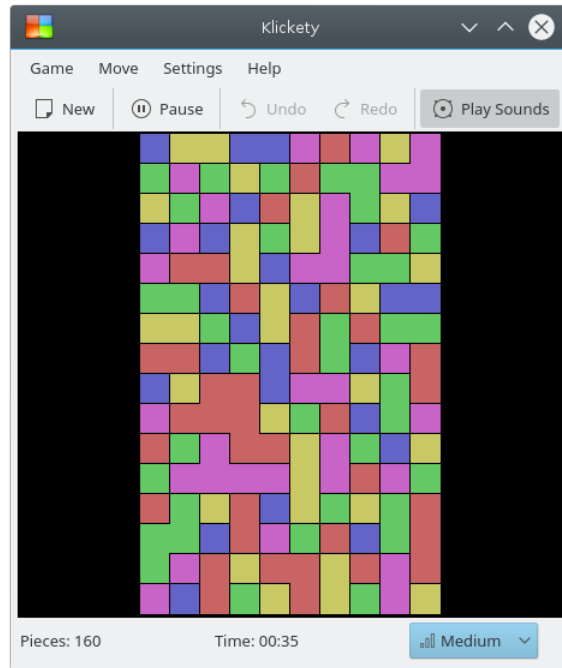
Quando inicia o programa, irá obter um ecrã semelhante à imagem da secção anterior. A ideia do jogo é remover blocos, o que consegue fazer se carregar neles.

Contudo, só poderá remover um bloco se estiver adjacente a um ou mais blocos da mesma cor numa ou mais faces dele. As ligações diagonais não contam. Irá obter um tabuleiro aleatório de cada vez que inicia um jogo.

Se carregar num bloco que esteja ligado da forma descrita, ele irá desaparecer. Todos os blocos adjacentes da mesma cor, assim como todos os da mesma cor adjacentes a *estes* e assim por diante. Todos os blocos acima irão cair para preencher os buracos deixados pelas peças que desaparecem. Se limpar uma coluna inteira, todas as colunas à direita deslocar-se-ão também para preencher as lacunas.

O jogo termina quando não houver mais blocos adjacentes a outros blocos da mesma cor.

2.1 O Ecrã do Jogo



Uma explicação rápida dos componentes do ecrã de jogo.

Ecrã do Jogo

O ecrã do jogo encontra-se no centro do ecrã e é a secção maior da janela.

Barra de Estado

A barra de estado encontra-se no fundo do ecrã. Mostra o número de peças que existem ainda em jogo e o tempo do mesmo, mantendo um registo do tempo decorrido desde o início do jogo até ao fim do mesmo.

Capítulo 3

O Modo do KSame

O Klickety oferece um modo de pontuação igual ao do SameGame.

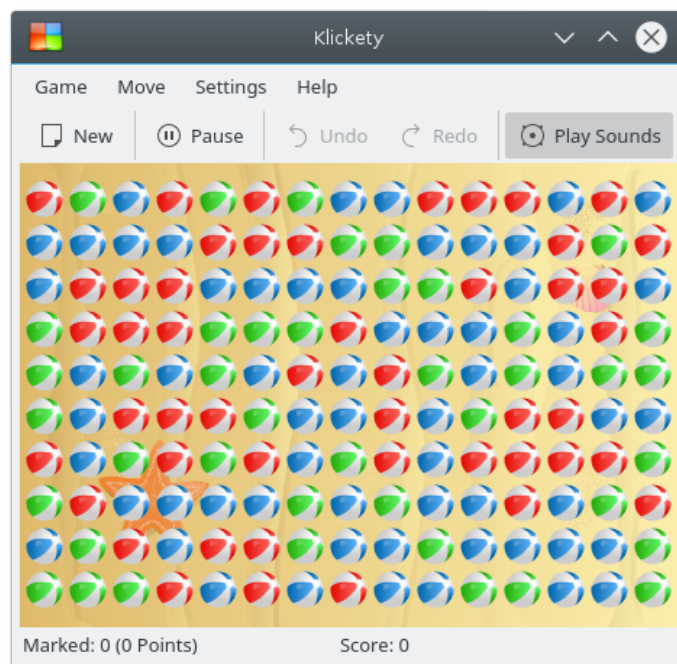
A pontuação é calculada da seguinte forma:

Subtraia 2 do número de berlindes retirados e eleve ao quadrado o resultado.

Por exemplo, se apagar 7 bolas, recebe 25 pontos (7 menos 2 = 5. 5 ao quadrado são 25 pontos).
Se apagar 8 bolas, recebe 36 pontos (8 menos 2 = 6. 6 ao quadrado são 36 pontos).

Junta tantas peças iguais quanto possível e depois apague-as de uma só vez. Assim irá obter uma melhor pontuação. O jogo termina quando não é possível apagar mais peças.

A pontuação é penalizada de acordo com o número de peças que sobram. Se apagar todas as peças recebe um bônus de 1000 pontos.



Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 Atalhos de Teclado por Omissão

Os atalhos por omissão são:

Novo	Ctrl+N
Carregar	Ctrl+O
Reiniciar o Jogo	F5
Gravar	Ctrl+S
Pausa	P
Mostrar os Recordes	Ctrl+H
Sair	Ctrl+Q
Desfazer	Ctrl+Z
Refazer	Ctrl+Shift+Z
Ajuda	F1
O que é isto?	Shift+F1

Tabela 4.1: Atalhos

4.2 Opções do Menu

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Carregar... (Ctrl+O) (não no KSameMode)

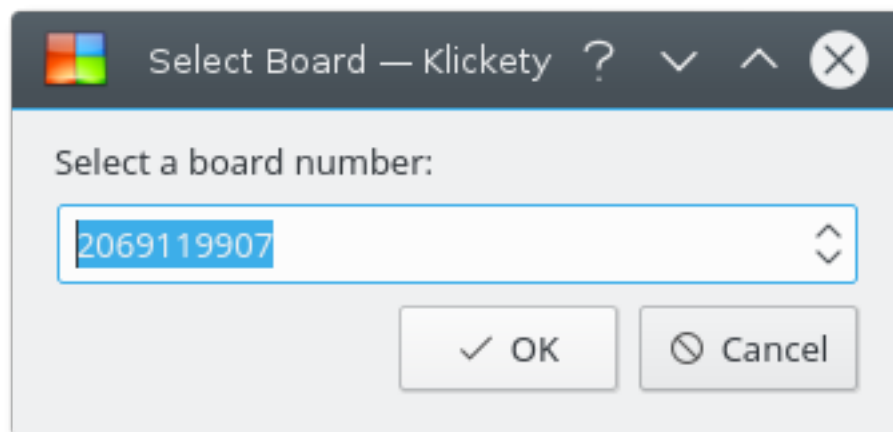
Carrega um jogo previamente gravado.

Jogo → Reiniciar o Jogo (F5)

Isto irá reiniciar o jogo actual.

Jogo → Novo Jogo Numerado...

Inicia um jogo numerado específico.



Jogo → Gravar (Ctrl+S) (não no KSameMode)

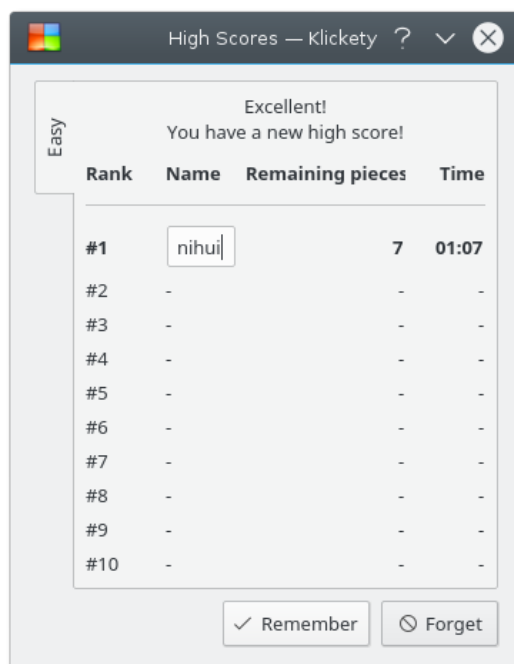
Grava o estado actual do jogo no disco.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o jogo em pausa ou prossegue com ele. Enquanto o jogo está em pausa, as peças são escondidas.

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Mostra a lista de recordes.



Quando a sua pontuação do jogo exceder uma das dez melhores pontuações indicadas, é-lhe pedido o seu nome.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Se seleccionar este item, irá terminar o seu jogo actual e sair do Klickety.

Movimento → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última jogada que fez.

Movimento → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Se tiver anulado previamente uma jogada, podê-la-á repetir aqui.

Mover → Desfazer Tudo

Desfaz todas as jogadas que fez.

Mover → Refazer Tudo

Repete todas as jogadas anuladas.

Configuração → Dificuldade

Permite-lhe definir o nível de dificuldade a partir de um sub-menu.

Existem quatro níveis de dificuldade:

- **Muito fácil:** 16 linhas, 10 colunas, 3 tipos de peças.
- **Fácil:** 16 linhas, 10 colunas, 4 tipos de peças.
- **Médio:** 16 linhas, 10 colunas, 5 tipos de peças.
- **Difícil:** 16 linhas, 10 colunas, 6 tipos de peças.

Existe também uma configuração do nível **Personalizada**.

Se seleccionar o **Personalizado**, então serão usadas as opções que tiver configurado na janela **Configurar o Klickety**.

Para além disso, o Klickety tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções acerca dos menus de [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*

Sim. Para mudar a forma como aparece o Klickety, use o menu para abrir o [utilitário de configuração](#).

2. *Posso usar o teclado para jogar este jogo?*

Não. Este jogo não tem um modo de funcionamento com o teclado.

3. *Como iniciar o jogo no modo do KSame?*

Poderá invocar o Klickety com o comando **klickety --KSameMode** ou com o item do menu SameGame no menu K.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

O **Configuração** → **Configurar o Klickety...** abre a janela para **Configuração - Klickety**.

6.1 Opções gerais

Mostrar as linhas envolventes

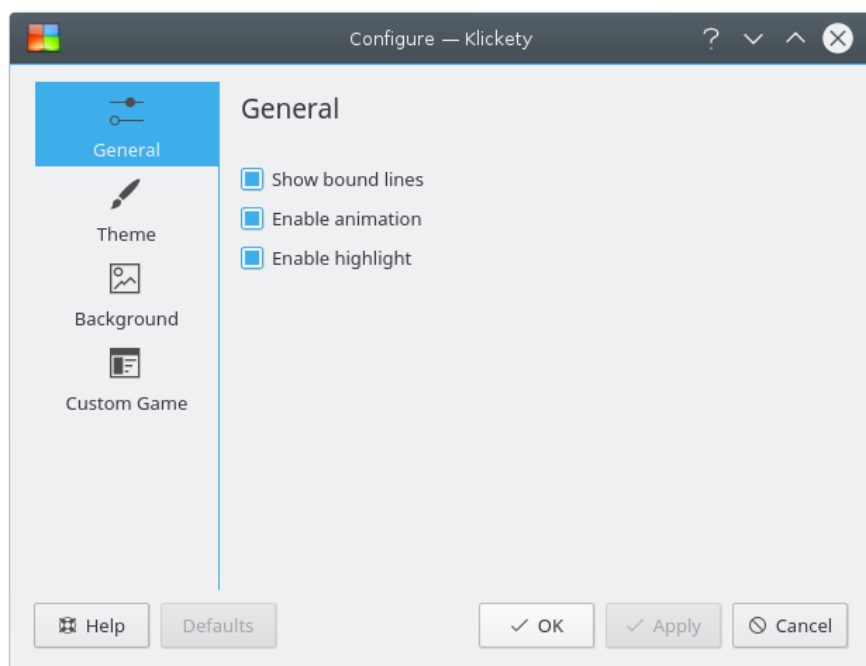
Esta opção irá mostrar as linhas de fronteira entre as peças com uma cor diferente.

Activar a animação

Esta opção irá activar a animação da queda e da junção das peças, quando estas são removidas.

Activar o realce

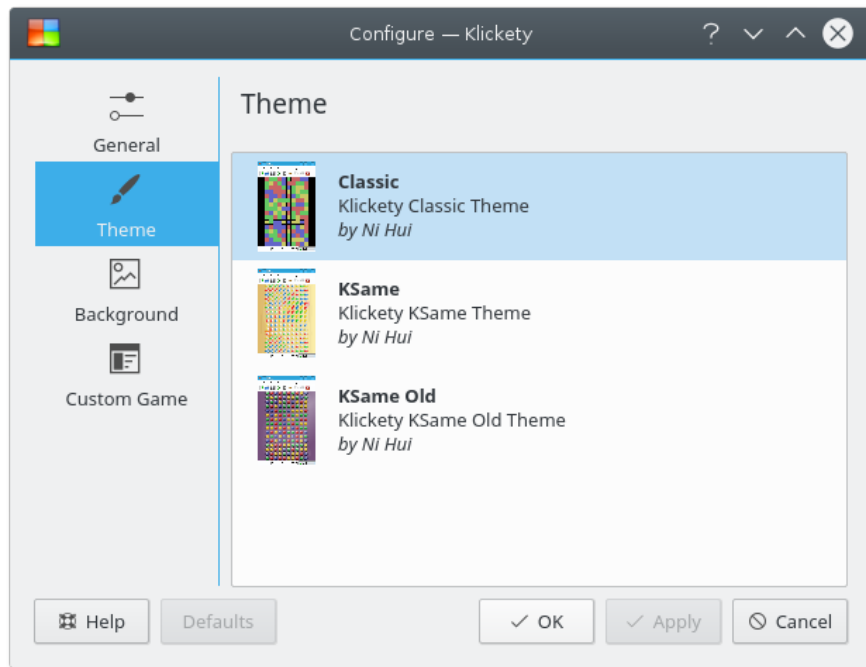
Esta opção irá activar o realce das peças, se puderem ser removidas.



6.2 Opções do tema

Selector do Tema

Use o selector do **Tema** para definir um tema para o jogo.



6.3 Opções do fundo

Poderá escolher um fundo gráfico para o jogo. Existem três tipos de fundos que poderá usar.

Tema

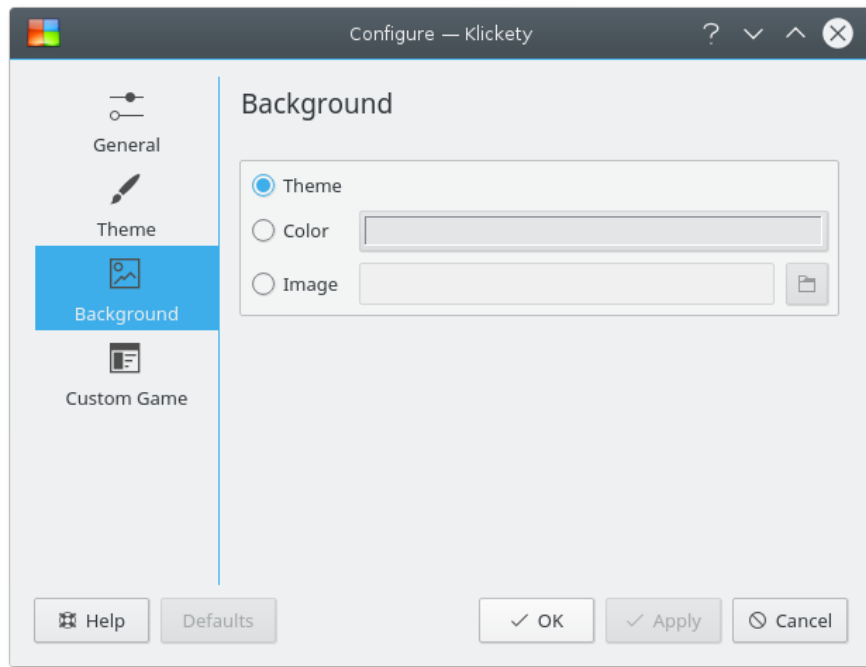
Usa o fundo enviado com o tema actual.

Cor

Usa uma cor única personalizada para o fundo.

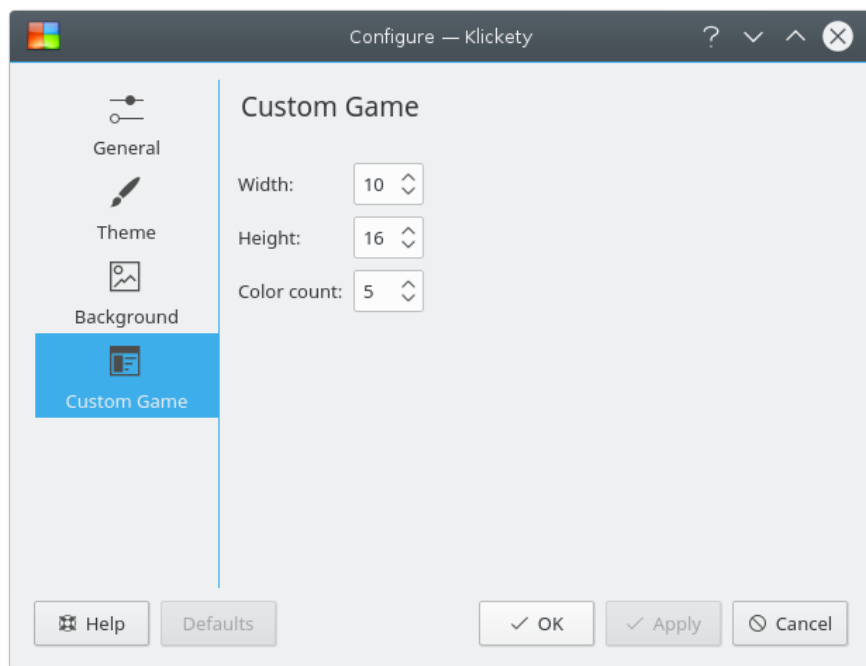
Imagem

Usa uma imagem para o fundo.



6.4 Opções personalizadas do jogo

Poderá definir a **Altura** e **Largura** do tabuleiro e o **Número de cores** usado no seu nível personalizado.



Capítulo 7

Créditos e Licença

Klickety

Programa com 'Copyright' (c) 1995 de Eirik Eng

Programa com 'copyright' (c) 1996–2004 de Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Programa com 'Copyright' (c) 2010 de Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com

Documentação com 'Copyright' (c) 2005 de Thomas Davey

Documentação com 'Copyright' (c) 2010 de Ni Hui shuizhuyuanluo@126.com

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).