

Das Handbuch zu Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Übersetzung: Johannes Obermayr



Das Handbuch zu Klickety

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
2	Spielanleitung	7
2.1	Programmfenster	8
3	KSAME-Modus	9
4	Die Benutzeroberfläche	10
4.1	Standard-Tastenkürzel	10
4.2	Menüeinträge	10
5	Häufig gestellte Fragen	13
6	Spieleinstellungen	14
6.1	Allgemeine Einstellungen	14
6.2	DesignEinstellungen	15
6.3	Einstellungen für den Hintergrund	15
6.4	Benutzerdefinierte Spieleinstellungen	16
7	Danksagungen und Lizenz	17

Tabellenverzeichnis

4.1	Kurzbefehle	10
-----	-----------------------	----

Zusammenfassung

Klickety ist eine angepasste Version des Clickomania-Strategiespiels von KDE.

Kapitel 1

Einleitung

SPIELART:
Brettspiel

ANZAHL DER SPIELER:
Einer

Klickety ist eine angepasste Version des Spiels *Clickomania*. Die Spielregeln sind mit denen des Spiels *Same* vergleichbar: Das Spielfeld muss durch Anklicken von gruppierten Stücken geleert werden. Das grundsätzliche Ziel besteht im Erreichen einer möglichst niedrigen Punktzahl. Es bietet Unterhaltung für alle Fähigkeiten und eine Herausforderung hinsichtlich des logischen Denkvermögens sofern eine möglichst niedrige Punktzahl erreicht werden soll.

Kapitel 2

Spielanleitung

SPIELZIEL:

Das Spielfeld von allen Stücken in möglichst kurzer Zeit zu befreien.

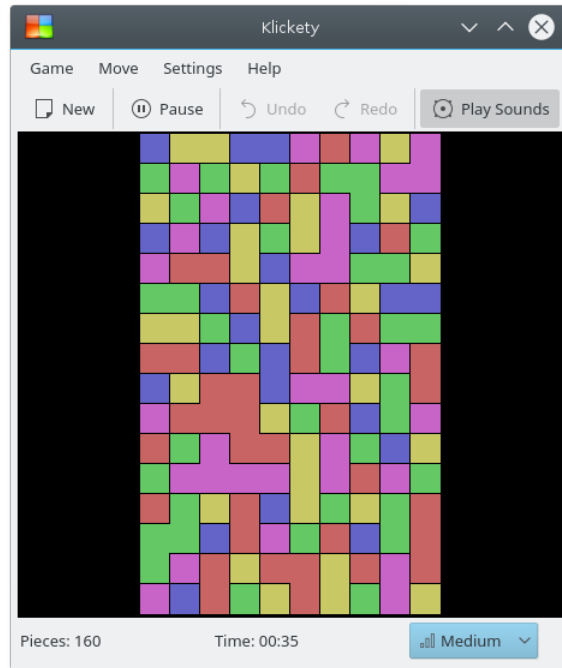
Sobald Klickety aufgerufen wurde, wird ein Fenster angezeigt, das dem Bildschirmfoto im nächsten Abschnitt ähnlich ist. Die Idee des Spiels ist das Entfernen der Stücke vom Spielfeld indem auf diese geklickt wird.

Jedoch können jeweils nur zwei oder mehr zusammenhängende Stücke derselben Farbe entfernt werden, wobei diagonale Verbindungen nicht berücksichtigt werden. Bei jedem Start eines neuen Spiels wird ein zufälliges Spielfeld gewählt.

Wenn Sie auf einen Block klicken, der, wie beschrieben, andere gleichfarbige Blöcke als Nachbarn hat, verschwindet er. Genauso verschwinden die direkt benachbarten gleichfarbigen Blöcke und ebenso neben *diesen* gelegene gleichfarbige Blöcke und so weiter. Alle Blöcke oberhalb der entfernten Blöcke rutschen nach unten in die entstandenen Lücken. Wenn Sie eine ganze Spalte entfernt haben, werden alle vorhandenen Spalten von rechts in diese Lücke geschoben.

Das Spiel ist beendet sobald keine zusammenhängende Stücke derselben Farbe mehr verfügbar sind.

2.1 Programmfenster



Eine kurze Beschreibung aller Teile des Programmfensters.

Spielfeld

Das Spielfeld in der Mitte belegt den größten Teil des Programmfensters.

Statusleiste

Die Statusleiste befindet sich im unteren Teil des Programmfensters. Es zeigt die aktuell verbleibenden Stücke und die Spielzeit vom Beginn bis zum Ende des jeweiligen Spiels an.

Kapitel 3

KSame-Modus

Klickety stellt auch das Punktemodell von *SameGame* zur Verfügung.

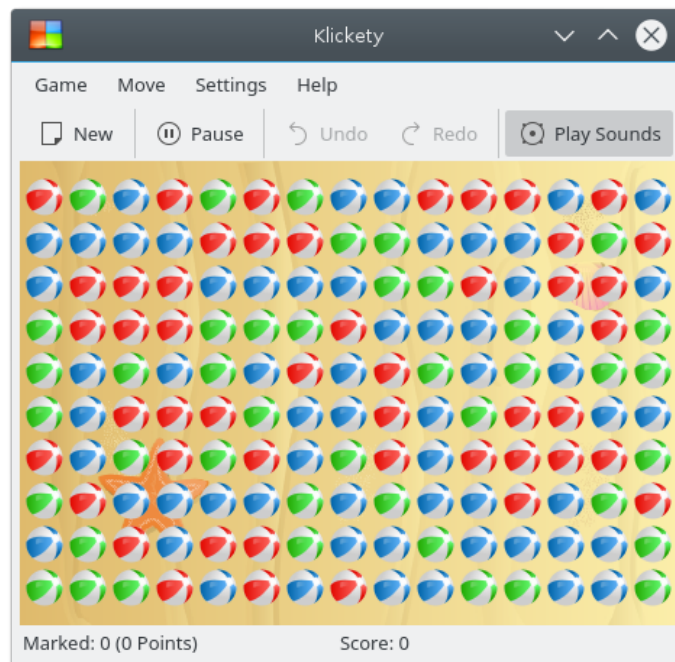
Die Punkte werden dabei wie folgt berechnet:

Zunächst ist die Anzahl der Stücke des zusammenhängenden Blocks um zwei zu vermindern und dieses Ergebnis zu Quadrieren ($(\text{Stückanzahl} - 2)^2$).

Beispielsweise werden beim Entfernen von 7 Stücken 25 Punkte erreicht ($(7-2)^2 = 5^2 = 25$). Beim Entfernen von 8 Stücken ergeben sich folglich 36 Punkte ($(8-2)^2 = 6^2 = 36$).

Versuchen Sie, so viele zusammenhängende Kugeln wie möglich zu erhalten und sie mit einem Klick zu entfernen. Auf diese Weise erhalten Sie eine höhere Punktzahl. Das Spiel ist beendet, wenn Sie keine Kugeln mehr entfernen können.

Die Punktzahl wird um die Anzahl der übrig gebliebenen Kugeln verringert. Wenn Sie alle Kugeln entfernen, werden 1000 Punkte zu Ihrer Endpunktzahl addiert.



Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Standard-Tastenkürzel

Folgende Kurzbefehle sind als Standard eingestellt:

Neu	Strg+N
Laden	Strg+O
Spiel neu starten	F5
Speichern	Strg+S
Pause	P
Bestenliste anzeigen	Strg+H
Beenden	Strg+Q
Rückgängig	Strg+Z
Wiederherstellen	Strg+Umschalt+Z
Hilfe	F1
„Was ist das?“-Hilfe	Umschalt+F1

Tabelle 4.1: Kurzbefehle

4.2 Menüeinträge

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

Spiel → **Laden ... (Strg+O) (nicht im KSame-Modus)**

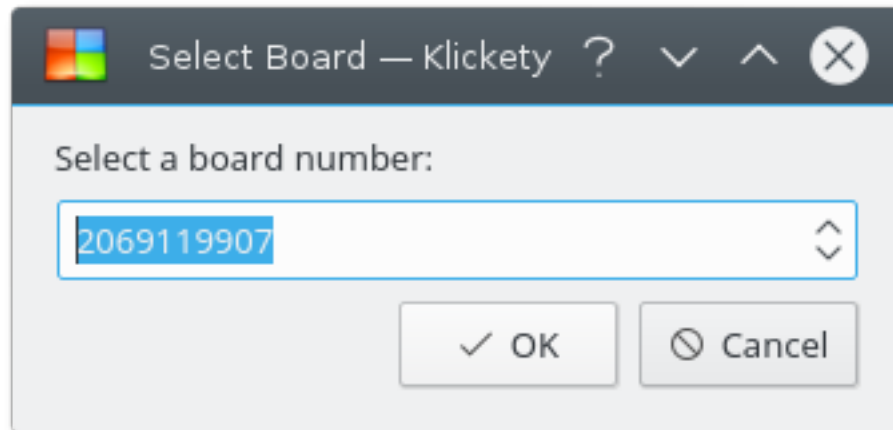
Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

Spiel → **Spiel neu starten (F5)**

Startet das aktuelle Spiel erneut.

Spiel → **Neue Spielnummer ...**

Startet ein Spiel mit einer bestimmten Nummer.



Spiel → Speichern (Strg+S) (nicht im KSame-Modus)

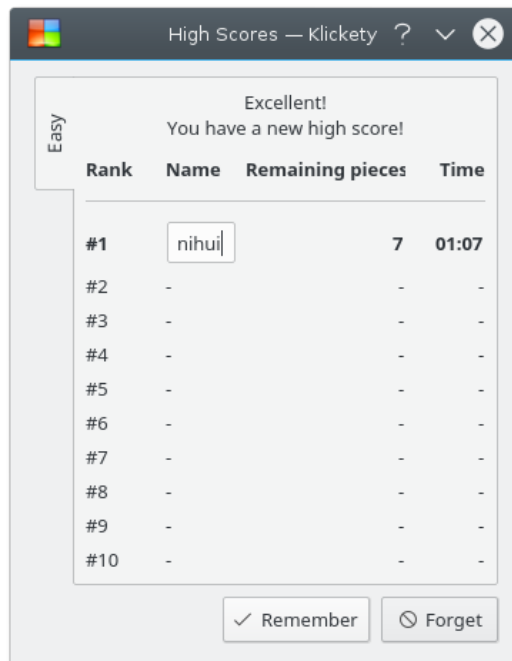
Speichert den aktuellen Spielstand auf die Festplatte.

Spiel → Pause (P)

Hält das Spiel an bzw. setzt es fort. Wenn das Spiel angehalten ist, werden alle Spielsteine ausgeblendet.

Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)

Zeigt die Bestenliste an.



Sobald die Punktzahl im Bereich der zehn besten liegt, erfolgt die Aufforderung zur Eingabe des Namens.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Durch Auswahl dieser Funktion werden das aktuelle Spiel und Klickety beendet.

Zug → Zurücknehmen (Strg+Z)

Nimmt den zuletzt ausgeführten Spielzug zurück.

Zug → Wiederherstellen (Strg+Umschalt+Z)

Stellt einen vorher zurückgenommenen Spielzug wieder her.

Zug → Alles zurücknehmen

Nimmt alle ausgeführten Züge zurück.

Zug → Alles wiederherstellen

Stellt alle zurückgenommenen Züge wieder her.

Einstellungen → Schwierigkeitsgrad

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad aus einem Untermenü wählen.

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade:

- **Sehr einfach:** 16 Zeilen, 10 Spalten, 3 Arten von Steinen.
- **Einfach:** 16 Zeilen, 10 Spalten, 4 Arten von Steinen.
- **Mittel:** 16 Zeilen, 10 Spalten, 5 Arten von Steinen.
- **Schwierig:** 16 Zeilen, 10 Spalten, 6 Arten von Steinen.

Es gibt ausserdem Einstellungen für **Benutzerdefinierte** Schwierigkeitsgrade.

Falls Sie **Benutzerdefiniert** auswählen, werden die im Dialog **Klickety einrichten** eingestellten Werte verwendet.

Zusätzlich hat Klickety die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*

Ja. Um das Design für Klickety zu ändern, verwenden Sie das Menü, um den [Einrichtungsdialog](#) zu öffnen.

2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*

Nein, dieses Spiel kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.

3. *Wie starte ich ein Spiel im KSame-Modus?*

Starten Sie Klickety mit dem Befehl `klickety --KSameMode` in einer Konsole oder wählen Sie den Menüeintrag SameGame aus dem K-Menü.

Kapitel 6

Spieleinstellungen

Einstellungen → **Klickety einrichten ...** öffnet den Einrichtungsdialog für Klickety.

6.1 Allgemeine Einstellungen

Umrisse der zusammengehörenden Teile anzeigen

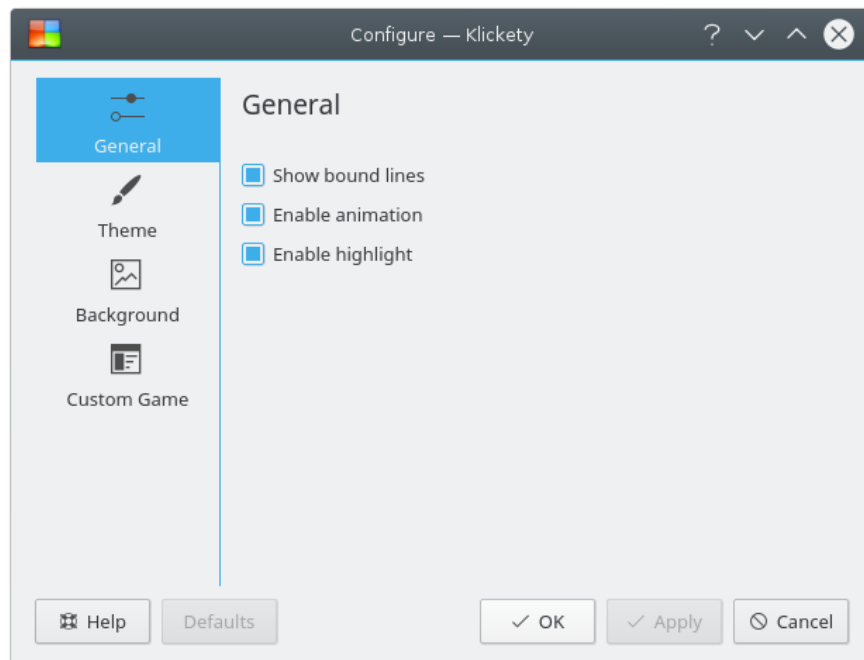
Mit dieser Einstellung werden Umrisse der zusammengehörenden Teile in verschiedenen Farben angezeigt.

Animationen aktivieren

Mit dieser Einstellung wird das Fallen und Zusammenfügen von Steinen animiert, wenn Steine entfernt werden.

Hervorheben aktivieren

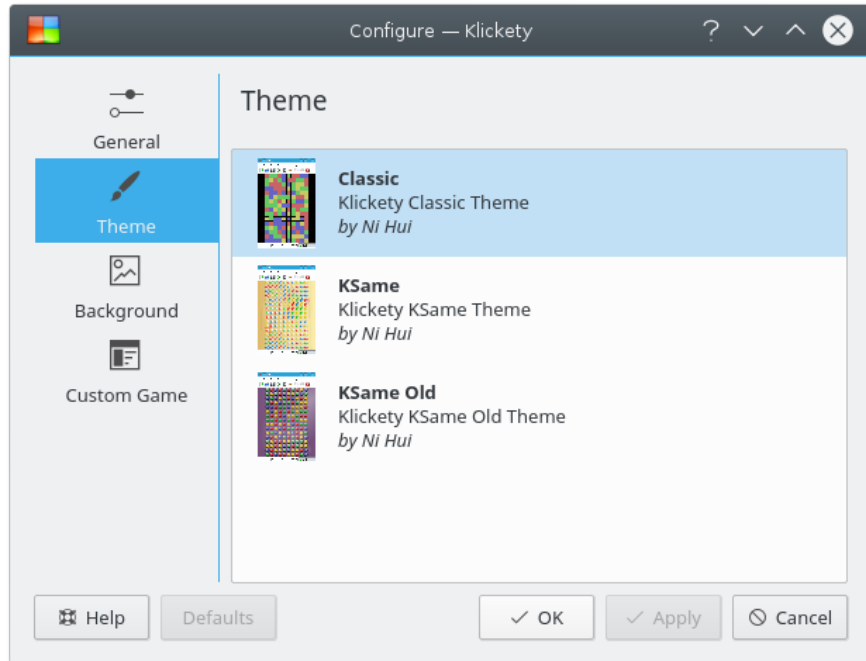
Mit dieser Einstellung werden Steine hervorgehoben, wenn Sie den Mauszeiger darüber führen und sie entfernt werden können.



6.2 Designeinstellungen

Auswahl von Designs

Verwenden Sie die **Designauswahl**, um ein anderes Design für das Spiel einzustellen.



6.3 Einstellungen für den Hintergrund

Als Hintergrundgrafik für das Spiel können drei verschiedene Arten ausgewählt werden:

Design

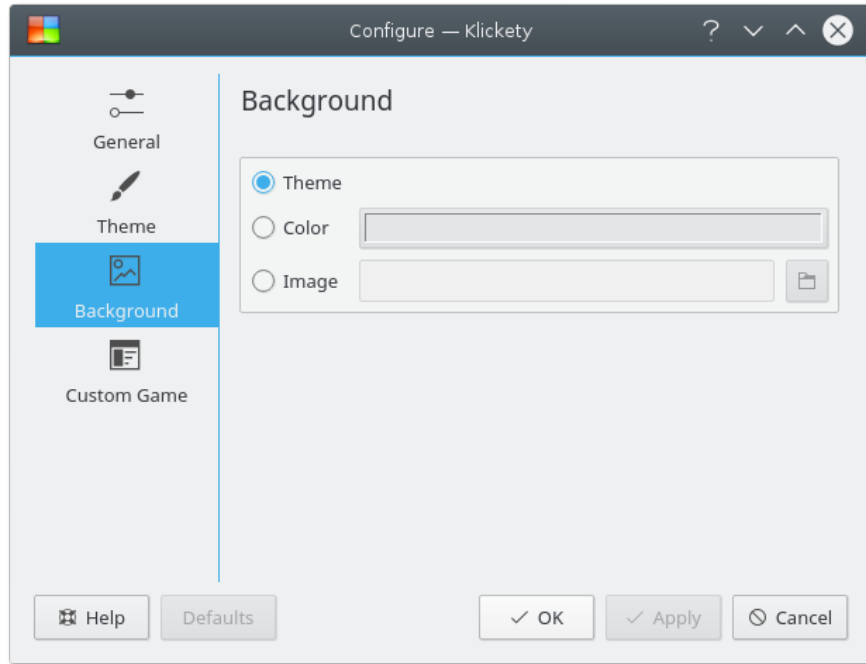
Verwendet den Hintergrund des aktuell ausgewählten Designs.

Farbe

Verwendet einen einfarbigen Hintergrund.

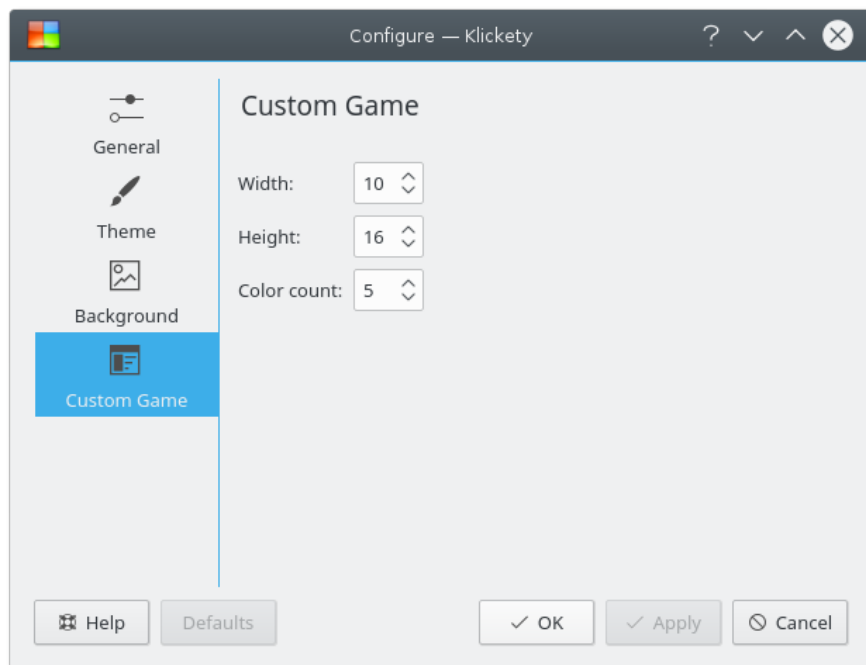
Bild

Verwendet ein Bild für als Hintergrundgrafik.



6.4 Benutzerdefinierte Spieleinstellungen

Hier kann die **Höhe** und **Breite** des Spielfelds sowie die **Anzahl an Farben** des benutzerdefinierten Spiels eingestellt werden.



Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

Klickety

Copyright für das Programm (c) 1995, Eirik Eng

Copyright für das Programm (c) 1996–2004, Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

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

Copyright für die Dokumentation (c) 2005, Thomas Davey

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

Übersetzung: Johannes Obermayr johannesobermayr@gmx.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.