

Manual do Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Tradução: Marcus Gama



Manual do Klickety

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como Jogar	7
2.1	A Tela do Jogo	8
3	O Modo do KSame	9
4	Apresentação da interface	10
4.1	Atalhos de teclado padrão	10
4.2	Itens dos menus	10
5	Perguntas 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 Klickey é um jogo de estratégia do 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 objetivo é limpar o tabuleiro do jogo de todos os blocos coloridos, clicando nos grupos para destruí-los. O intuito global é obter a menor pontuação possível. Ele irá oferecer entretenimento para todas as aptidões, mas é um desafio de raciocínio lógico se você quiser obter uma pontuação realmente baixa.

Capítulo 2

Como Jogar

OBJETIVO:

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

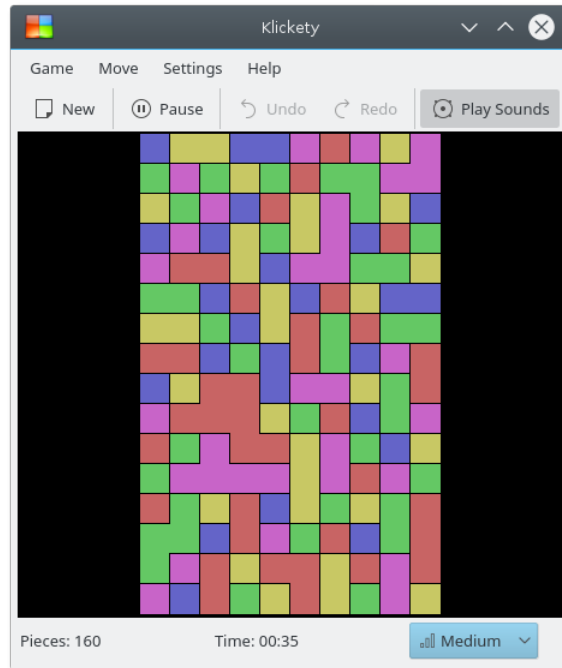
Quando você inicia o programa, irá obter um tela semelhante à imagem da seção anterior. A ideia do jogo é remover blocos, o que você consegue fazer clicando-se neles.

Contudo, você 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. Você irá obter um tabuleiro aleatório cada vez que iniciar um jogo.

Se você clicar 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 A Tela do Jogo



Uma explicação rápida dos componentes da tela de jogo.

Tela do Jogo

A tela do jogo encontra-se no centro do tela e é a seção maior da janela.

Barra de estado

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

Capítulo 3

O Modo do KSame

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

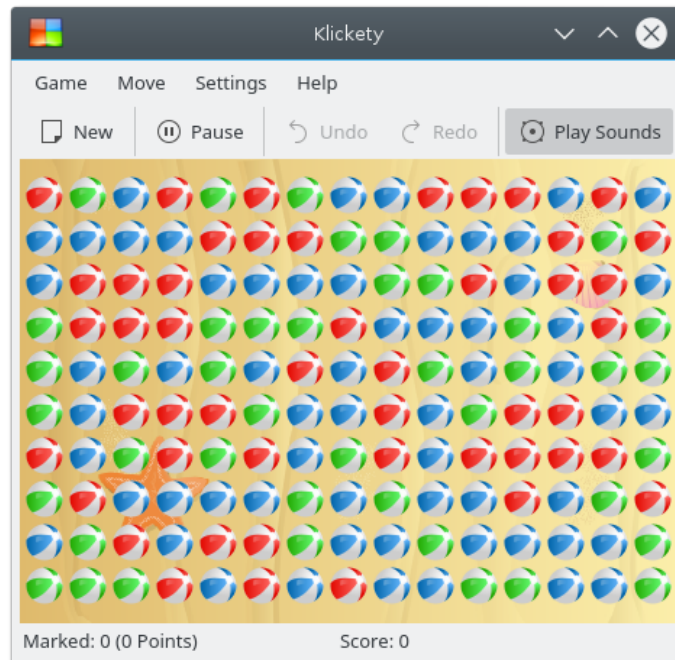
A pontuação é calculada da seguinte forma:

Subtraia 2 do número de peças retiradas e eleve ao quadrado o resultado.

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

Junte 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 você apagar todas as peças recebe um bônus de 1000 pontos.



Capítulo 4

Apresentação da interface

4.1 Atalhos de teclado padrão

Os atalhos padrão são:

Novo	Ctrl+N
Carregar	Ctrl+O
Reiniciar o jogo	F5
Salvar	Ctrl+S
Pausa	P
Mostrar 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 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

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

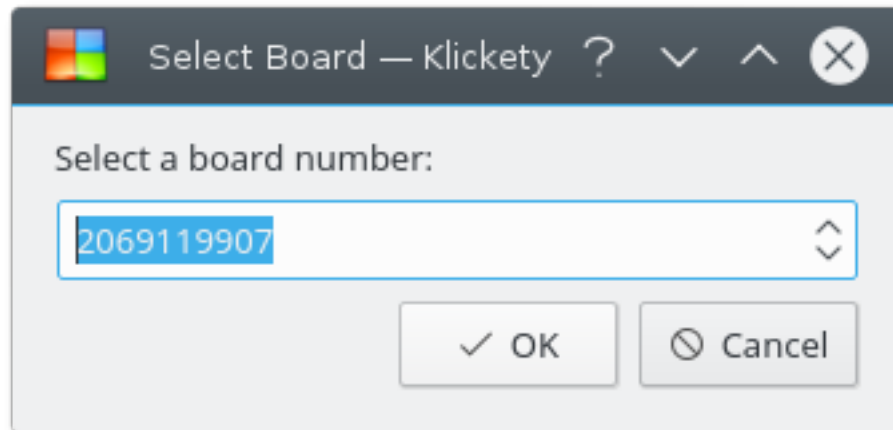
Carrega um jogo previamente salvo.

Jogo → Reiniciar o Jogo (F5)

Isto irá reiniciar o jogo atual.

Jogo → Novo jogo numerado...

Inicia um jogo numerado específico.



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

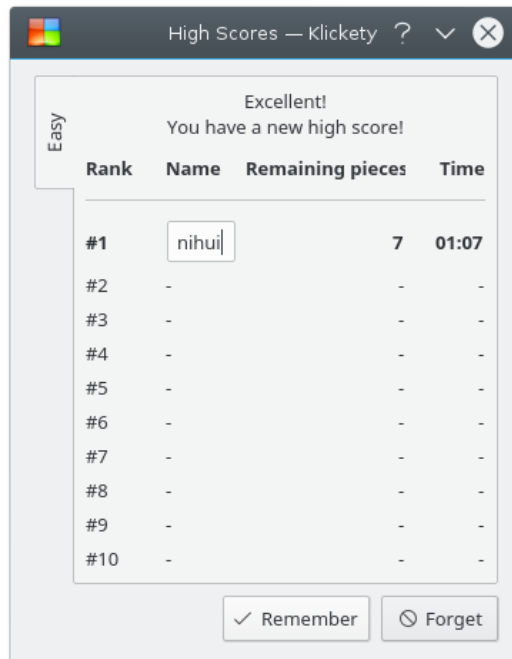
Salva o estado atual do jogo no disco.

Jogo → Pausa (P)

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

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra a lista de recordes.



Quando a sua pontuação do jogo exceder uma das dez melhores pontuações indicadas, será solicitado o seu nome.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Selecionar este item, irá terminar o seu jogo atual e sair do Klickety.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última jogada que fez.

Mover → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Se tiver anulado previamente uma jogada, você poderá refazê-la aqui.

Mover → Desfazer tudo

Desfaz todas as jogadas realizadas.

Mover → Refazer tudo

Refaz todas as jogadas anuladas.

Configurações → Dificuldade

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

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**.

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

O Klickety possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Quero alterar o visual do jogo. É possível?*
Sim. Para mudar o visual do Klickety, use a barra de menus para abrir o [utilitário de configuração](#).
2. *Posso usar o teclado para jogar?*
Não. Este jogo não tem um modo de funcionamento com o teclado.
3. *Como iniciar o jogo no modo do KSame?*
Você pode iniciar o Klickety com o comando `klickety --KSameMode` ou com o item do menu SameGame no menu K.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

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

6.1 Opções gerais

Mostrar as linhas envolventes

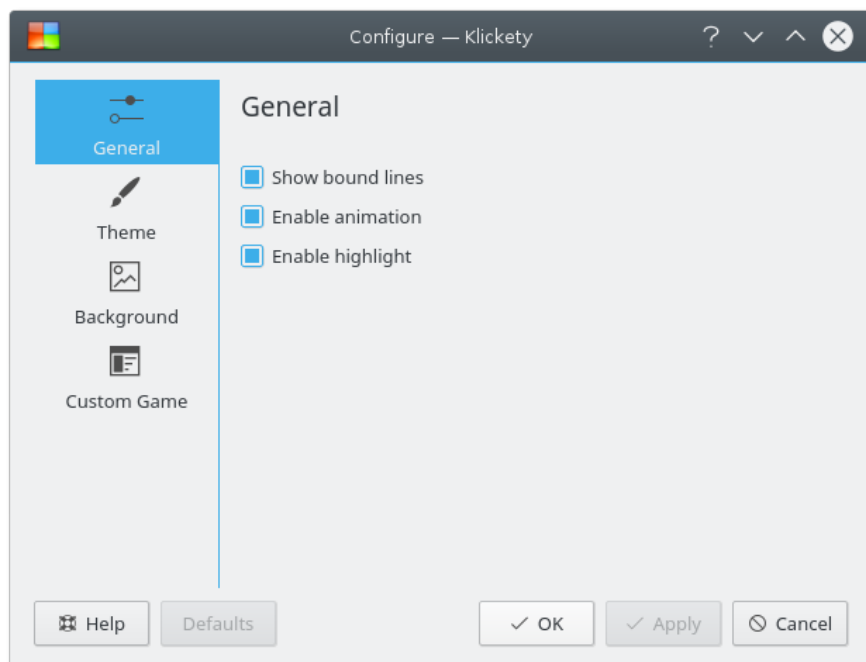
Esta opção irá mostrar as linhas de fronteira entre as peças com uma cor diferente.

Ativar a animação

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

Ativar o realce

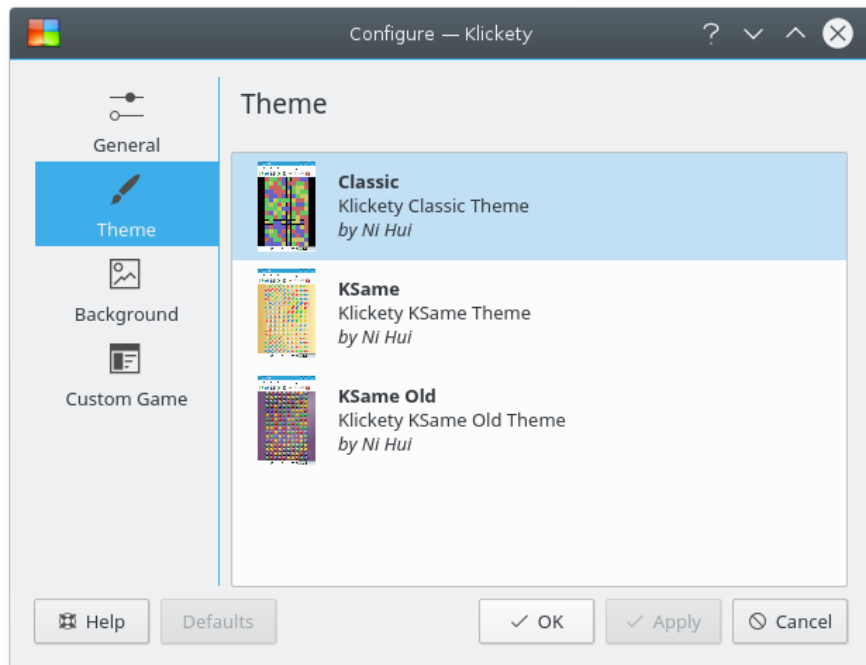
Esta opção irá ativar o realce das peças, se puderem ser removidas.



6.2 Opções do tema

Seletor do Tema

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



6.3 Opções do fundo

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

Tema

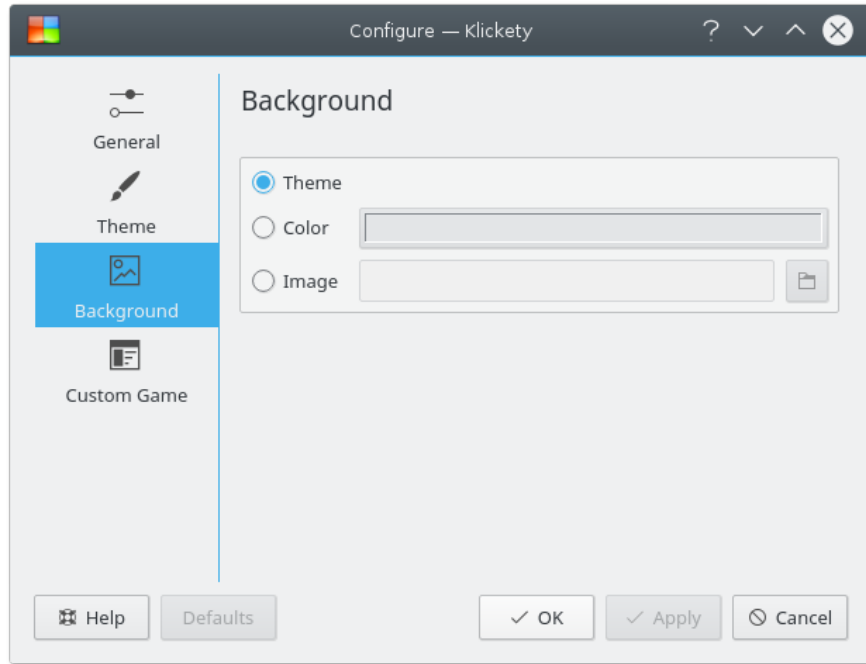
Usa o fundo enviado com o tema atual.

Cor

Usa uma cor única personalizada para o fundo.

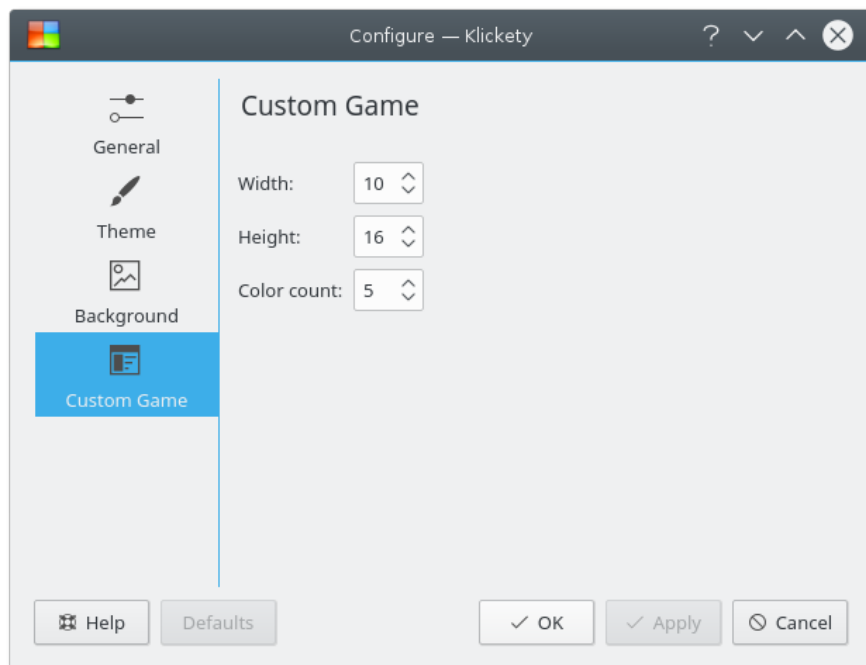
Imagem

Usa uma imagem para o fundo.



6.4 Opções personalizadas do jogo

Você 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 Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).