

El manual del Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Traductor: Antoni Bella



El manual del Klickety

Índex

1	Introducció	6
2	Com jugar	7
2.1	La pantalla de joc	8
3	El mode SameGame	9
4	Resum de la interfície	10
4.1	Dreceres predeterminades	10
4.2	Elements de menú	10
5	Preguntes més freqüents	13
6	Configuració del joc	14
6.1	Opcions generals	14
6.2	Opcions del tema	15
6.3	Opcions del fons	15
6.4	Opcions personalitzades per al joc	16
7	Crèdits i llicència	17

Índex de taules

4.1 Dreceres	10
--------------------	----

Resum

El Klickety és un joc d'estratègia, creat per la comunitat KDE, una adaptació del joc Clickomania.

Capítol 1

Introducció

TIPUS DE JOC:
Tauler

NOMBRE DE POSSIBLES JUGADORS:
Un

El Klickety és una adaptació del joc Clickomania. Les regles són similars a les del joc Same: el vostre objectiu és netejar el tauler fent clic sobre els grups per a destruir-los. L'objectiu general és obtenir la puntuació més baixa possible. Proporcionarà entreteniment per a totes les habilitats, però un desafiament al pensament lògic per a obtenir una puntuació realment baixa.

Capítol 2

Com jugar

OBJECTIU:

Netejar el tauler de joc de tots els blocs de color en el menor temps possible.

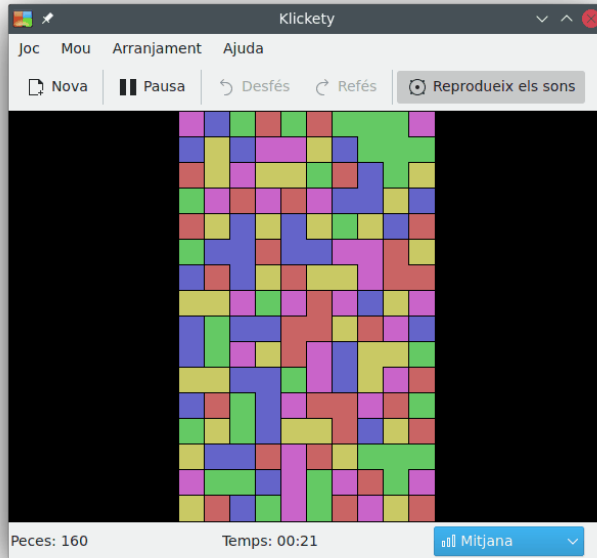
Quan inicieu el programa, obtindreu una pantalla que s'assembla a la captura de pantalla a la secció anterior. La idea del joc és eliminar blocs, el qual fareu fent clic sobre seu.

No obstant això, només podreu suprimir un bloc si està adjacent a un o més blocs del mateix color en un o més dels seus costats. Les connexions en diagonal no compten. S'obté un tauler aleatori cada vegada que comenceu una partida nova.

Si feu clic sobre un bloc que està connectat com es descriu, desapareixerà. Tots els blocs adjacents del mateix color també desapareixeran, juntament amb tots els blocs adjacents del mateix color, i així successivament. Qualsevol bloc per sobre seu es desplegaran per a omplir els buits que deixen les peces desaparegudes. Si netegeu tota una columna, totes les columnes de la dreta es mouran per a omplir l'espai.

La partida acaba quan no hi ha blocs adjacents a altres blocs del mateix color.

2.1 La pantalla de joc



Una explicació ràpida de les parts de la pantalla de joc.

Pantalla de joc

La pantalla de joc està al centre de la pantalla i és la secció més gran de la finestra.

Barra d'estat

La barra d'estat es troba a la part inferior de la pantalla. Mostra quantes peces queden actualment i el temporitzador de la partida, el qual realitza un seguiment del temps transcorregut des de l'inici de la partida fins que finalitza.

Capítol 3

El mode SameGame

El Klickety proporciona un mode de puntuació SameGame.

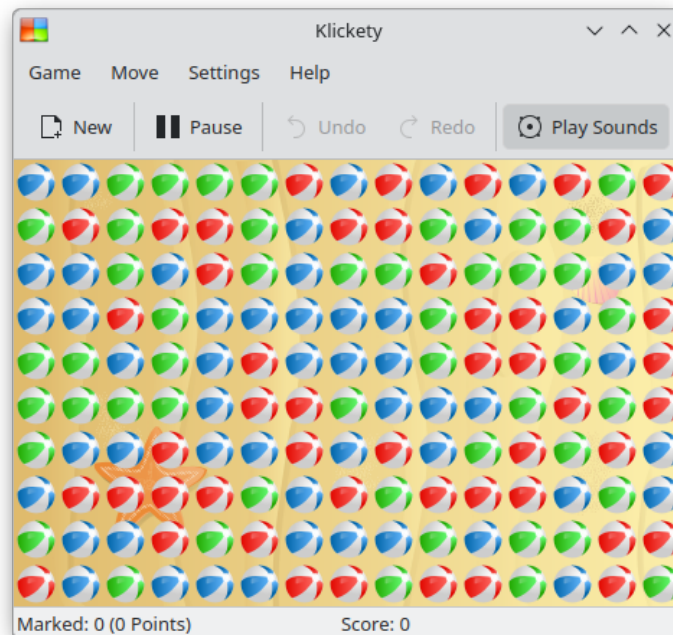
La puntuació es calcula de la manera següent:

Es resta 2 del nombre de boles esborrades i quadra el resultat.

Per exemple, si esborreu 7 boles, obtindreu 25 punts ($7 \text{ menys } 2 = 5$, $5 \text{ al quadrat són } 25$ punts). Si netegeu 8 boles, llavors obtindreu 36 punts ($8 \text{ menys } 2 = 6$, $6 \text{ al quadrat són } 36$ punts).

Obteniu tantes peces iguals com pugueu i després netegeu-les amb un sol clic. D'aquesta manera obtindreu una puntuació més alta. La partida acaba quan no queden peces que es puguin netejar.

Després, la puntuació es reduirà d'acord amb el nombre de peces restants. Si netegeu totes les peces, s'afegiran 1.000 punts de bonificació a la puntuació final.



Capítol 4

Resum de la interfície

4.1 Dreceres predeterminades

Les dreceres predeterminades són:

Nova	Ctrl+N
Carrega	Ctrl+O
Reinicia el joc	F5
Desa	Ctrl+S
Fa una pausa	P
Mostra les millors puntuacions	Ctrl+H
Surt	Ctrl+Q
Desfés	Ctrl+Z
Refés	Ctrl+Maj+Z
El manual del Klickety	F1
Ajuda «Què és això?»	Maj+F1

Taula 4.1: Dreceres

4.2 Elements de menú

Joc → Nova (Ctrl+N)

Comença una partida nova.

Joc → Carrega... (Ctrl+O) (no en el mode KSame)

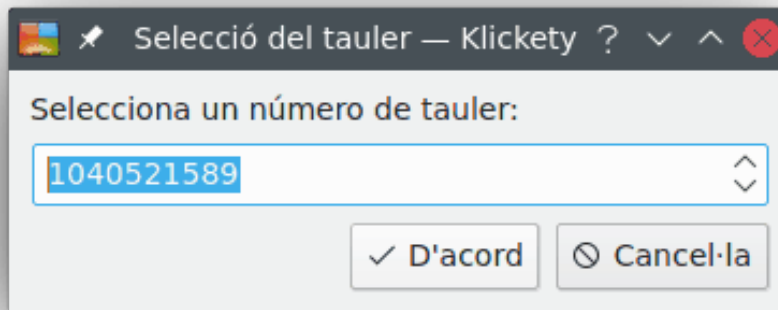
Càrrega una partida desada anteriorment.

Joc → Reinicia la partida (F5)

Reinicia la partida actual.

Joc → Partida nova numerada...

Inicia una partida numerada específicament.



Joc → Desa (Ctrl+S) (no en el mode KSame)

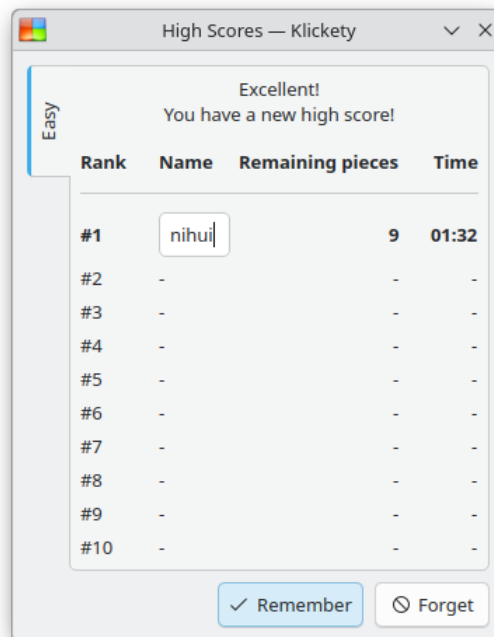
Desa l'estat actual de la partida en el disc.

Joc → Pausa (P)

Posa en pausa o reprèn la partida. Mentre la partida està en pausa, totes les fitxes estaran ocultes.

Joc → Mostra les puntuacions (Ctrl+H)

Mostra la llista de les puntuacions màximes.



Quan la puntuació de la vostra partida superi les deu puntuacions principals llistades, se us demanarà que introduïu el vostre nom.

Joc → Surt (Ctrl+Q)

En seleccionar aquest element s'acabarà la teva partida en joc i se sortirà del Klickety.

Mou → Desfés (Ctrl+Z)

Desfà l'últim moviment que heu realitzat.

Mou → Refés (Ctrl+Maj+Z)

Si prèviament s'ha desfet una acció, la podeu refer de nou.

Mou → Desfés-ho tot

Desfà tots els moviments realitzats.

Mou → Refés-ho tot

Refà tots els moviments realitzats.

Arranjament → Dificultat

Permet establir el nivell de dificultat des d'un submenú.

Hi ha quatre nivells de dificultat:

- **Molt fàcil:** 16 files, 10 columnes i 3 tipus de peces.
- **Fàcil:** 16 files, 10 columnes i 4 tipus de peces.
- **Mitjana:** 16 files, 10 columnes i 5 tipus de peces.
- **Difícil:** 16 files, 10 columnes i 6 tipus de peces.

També hi ha una opció de configuració **Personalitzat** del nivell.

Si seleccioneu **Personalitzat**, s'utilitzarà la configuració en el diàleg **Configuració - Klickety**.

De manera addicional, el Klickety té la configuració comuna al KDE i els elements dels menús **Arranjament** i **Ajuda**. Per a obtenir més informació, llegiu les seccions sobre [El menú Arranjament](#) i [El menú Ajuda](#) en els Fonaments del KDE.

Capítol 5

Preguntes més freqüents

1. *Vull canviar l'aparença d'aquest joc. Puc fer-ho?*
Sí. Per a canviar l'aparença del Klickety, empreu la barra de menús per a obrir la [utilitat de configuració](#).
2. *Puc utilitzar el teclat per a jugar a aquest joc?*
No. Aquest joc encara no compta amb un mode de joc amb el teclat.
3. *Com inicio la partida en el mode SameGame?*
Podeu llançar el Klickety amb l'ordre **klickety --KSameMode** o l'entrada de menú SameGame en el menú K.

Capítol 6

Configuració del joc

Arranjament → Configura el Klickety... obre el diàleg **Configuració - Klickety**.

6.1 Opcions generals

Mostra les línies del contorn

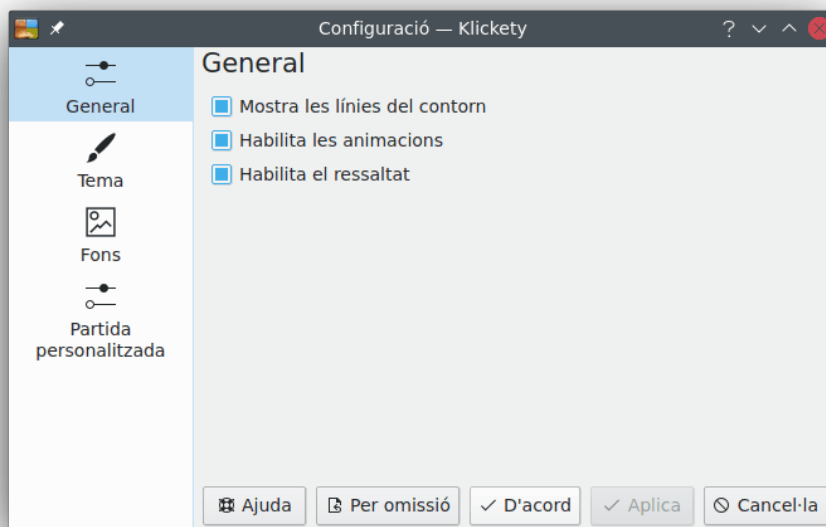
Aquesta opció mostrarà les línies delimitadores entre les peces de color diferent.

Habilita les animacions

Aquesta opció habilitarà l'animació de caiguda i fusió quan s'eliminin les peces.

Habilita el ressaltat

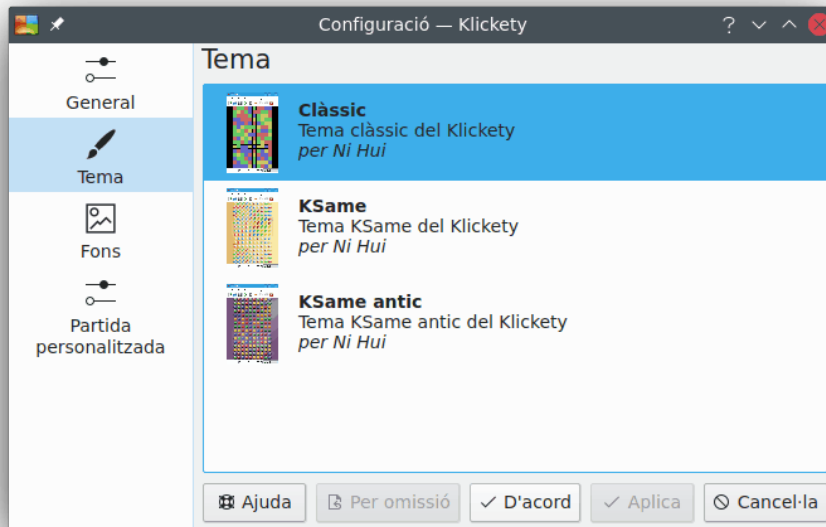
Aquesta opció permet ressaltar les peces suspeses si es poden eliminar.



6.2 Opcions del tema

Selector del Tema

Utilitzeu el selector del **Tema** per a establir un tema per al joc.



6.3 Opcions del fons

Podeu triar un gràfic de fons per al joc. Hi ha tres classes de tipus de fons que podeu utilitzar.

Tema

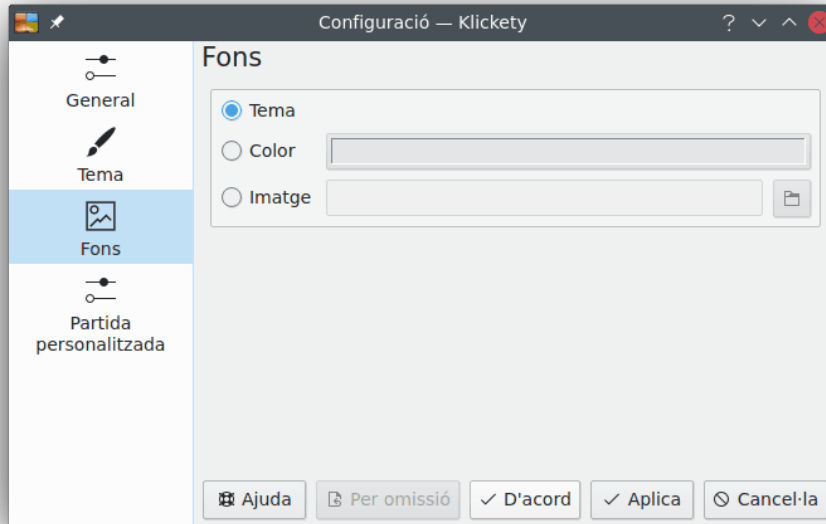
Utilitza el fons enviat amb el tema actual.

Color

Utilitza un color sòlid personalitzat per al fons.

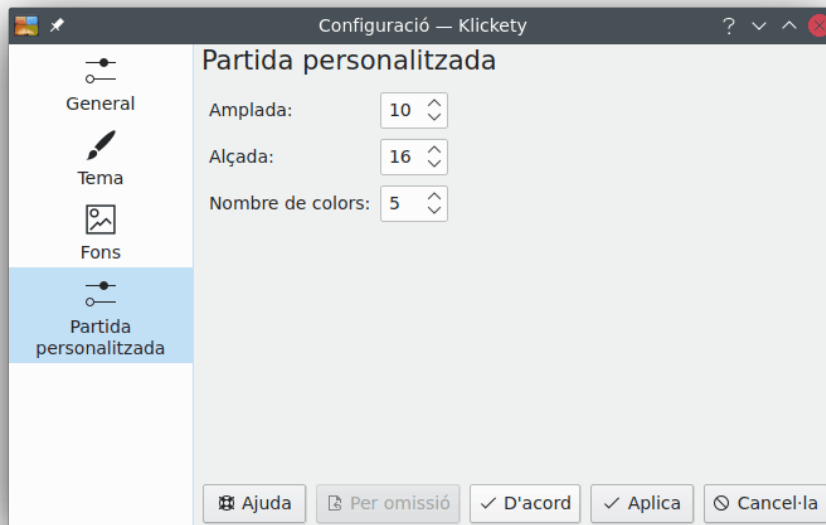
Imatge

Utilitza una imatge per al gràfic de fons.



6.4 Opcions personalitzades per al joc

Podeu establir l'**Alçada:** i l'**Amplada:** del tauler i el **Nombre de colors:** utilitzats en el vostre nivell personalitzat.



Capítol 7

Crèdits i llicència

Klickety

Copyright del programa (c) 1995, Eirik Eng

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

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

Copyright de la documentació (c) 2005, Thomas Davey

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

Traductor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada d'acord amb les clàusules de la [Llicència de Documentació Lliure de GNU](#).

Aquest programa està llicenciat d'acord amb les clàusules de la [Llicència Pública General de GNU](#).