Manual de Klickety

Thomas Davey
Hui Ni
Traducción: Rocío Gallego
Traductora: Kira J. Fernández
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Índice general

1. Introducción **6**

2. Cómo jugar **7**

2.1. La pantalla de juego 8

3. El modo KSame **9**

4. Vista general de la interfaz **10**

4.1. Atajos de teclado predeterminados 10

4.2. Opciones del menú 10

5. Preguntas frecuentes **13**

6. Configuración del juego **14**

6.1. Opciones generales 14

6.2. Opciones de tema 15

6.3. Opciones del fondo 15

6.4. Opciones de juego personalizado 16

7. Créditos y licencia **17**

Índice de cuadros

4.1. Atajos 10

Resumen

Klickety es un juego de estrategia creado por KDE como adaptación del juego Clickomania.

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Tablero

NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:
Uno

Klickety es una adaptación del juego Clickomania. Las reglas son similares a las del juego `Same`: tu objetivo es limpiar el tablero haciendo clic en grupos para destruirlos. La meta global es obtener la puntuación más baja posible. Proporcionará entretenimiento para todas las habilidades, pero será un desafío para el pensamiento lógico si lo que quieres es conseguir una puntuación realmente baja.

Capítulo 2

Cómo jugar

> OBJETIVO:
> Limpia el tablero de todos los bloques de colores en el menor tiempo posible.

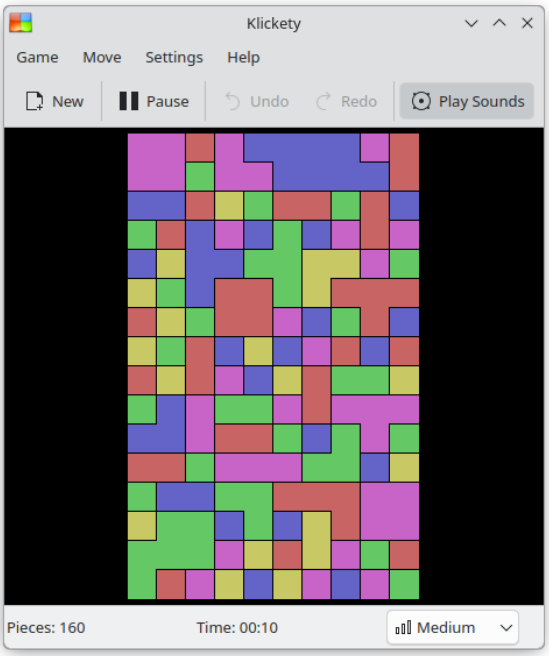
Cuando lances el programa, verás una pantalla parecida a la captura de la sección anterior. La idea del juego es eliminar bloques haciendo clic en ellos.

Sin embargo, solo puedes eliminar un bloque si es adyacente a uno o más del mismo color por uno o más de sus lados. Las conexiones diagonales no cuentan. Se tiene un tablero aleatorio cada vez que se inicia una nueva partida.

Si pulsas en un bloque que está conectado como se describe, desaparecerá. Cualquier bloque adyacente del mismo color también desaparecerá, junto con todos los del mismo color adyacentes *a ellos*, y así sucesivamente. Los bloques situados encima caerán para rellenar los huecos que dejan las piezas desaparecidas. Si eliminas una columna completa, todas las columnas que estén a la derecha se moverán para rellenar el hueco.

El juego termina cuando no quedan bloques adyacentes a otros bloques del mismo color.

2.1. La pantalla de juego



Breve explicación de las partes de la pantalla de juego.

Pantalla de juego

La pantalla de juego está en el centro de la pantalla y es la sección más grande de la ventana.

Barra de estado

La barra de estado se localiza en la parte inferior de la pantalla. Muestra el número de piezas que quedan actualmente y el temporizador del juego, que registra el tiempo desde el inicio de la partida hasta que esta termina.

Capítulo 3

El modo KSame

Klickety proporciona un modo de puntuación de SameGame.

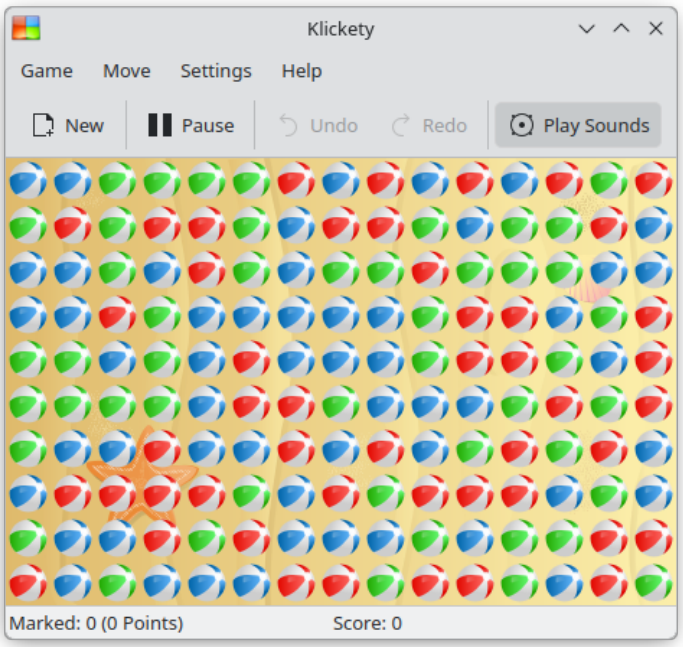
La puntuación se calcula como sigue:

Se resta 2 del número de piezas eliminadas y se eleva al cuadrado el resultado.

Por ejemplo: si eliminas 7 bolas, obtienes 25 puntos (7 - 2 = 5, y 5 al cuadrado son 25 puntos). Si elimina 8 bolas, obtienes 36 puntos (8 - 2 = 6, y 6 al cuadrado son 36 puntos).

Consigue tantas piezas iguales como puedas y elimínalas con un solo clic. De esta forma obtendrás una puntuación más alta. La partida termina cuando no quedan piezas que se puedan eliminar.

La puntuación disminuirá según el número de piezas restantes. Si eliminas todas las piezas, se añadirán 1.000 puntos de bonificación a la puntuación final.



Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. Atajos de teclado predeterminados

Los atajos predeterminados son:

Nueva	**Ctrl+N**
Cargar	**Ctrl+O**
Reiniciar el juego	**F5**
Guardar	**Ctrl+S**
Pausa	**P**
Mostrar la lista de puntuaciones más altas.	**Ctrl+H**
Salir	**Ctrl+Q**
Deshacer	**Ctrl+Z**
Rehacer	**Ctrl+Mayúsculas+Z**
Manual de Klickety	**F1**
Ayuda «¿Qué es esto?»	**Mayúsculas+F1**

Cuadro 4.1: Atajos

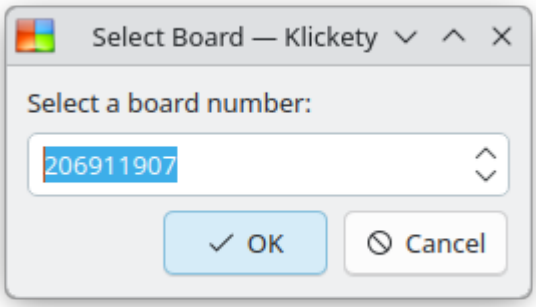
4.2. Opciones del menú

Juego → Guardar (Ctrl+N)
: Empieza una partida nueva.

Juego → Cargar… (Ctrl+O) (no en modo KSame)
: Carga una partida guardada previamente.

Juego → Reiniciar partida (F5)
: Esto reiniciará la partida actual.

Juego → Nueva partida numerada…
: Inicia específicamente una partida numerada.



Juego → Guardar (Ctrl+S) (no en modo KSame)

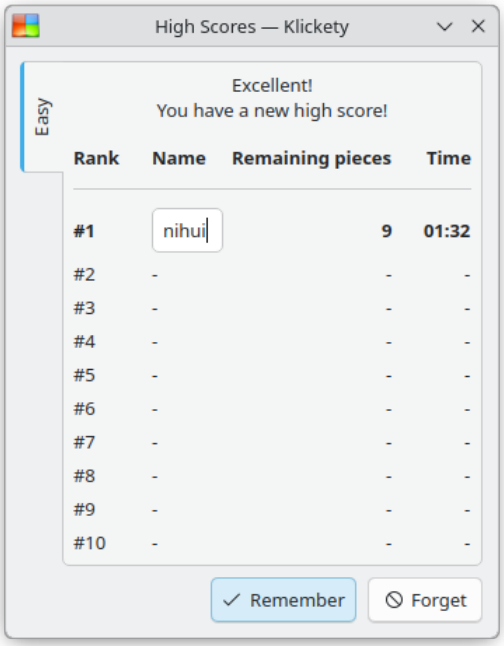
Guarda el estado actual de la partida en el disco.

Juego → Pausa (P)

Pausa o continúa la partida. Mientras la partida está en pausa se ocultarán todas las piezas.

Juego → Mostrar puntuaciones más altas (Ctrl+H)

Muestra la lista de puntuaciones más altas.



Si tu puntuación es superior a las diez mejores que se muestran, se te pedirá que introduzcas tu nombre.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Si seleccionas esta opción terminarás la partida actual y saldrás de Klickety.

Mover → Deshacer (Ctrl+Z)

Deshace el último movimiento que has realizado.

Mover → Rehacer (Ctrl+Mayúsculas+Z)

Si has deshecho un movimiento anteriormente, puedes volver a hacerlo aquí.

Mover → Deshacer todo
Deshacer todos los movimientos que has realizado.

Mover → Rehacer todo
Rehacer todos los movimientos que has deshecho.

Preferencias → Dificultad
Permite establecer el nivel de dificultad usando un submenú.
Existen cuatro niveles de dificultad:

- **Muy fácil**: 16 filas, 10 columnas, 3 tipos de piezas.
- **Fácil**: 16 filas, 10 columnas, 4 tipos de piezas.
- **Medio**: 16 filas, 10 columnas, 5 tipos de piezas.
- **Difícil**: 16 filas, 10 columnas, 6 tipos de piezas.

También hay ajustes para niveles **personalizados**.

Si seleccionas **Personalizado**, se usarán las preferencias que hayas configurado en el diálogo **Configurar - Klickety**.

Además, Klickety tiene las opciones de los menús **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el Menú «Preferencias» y el Menú «Ayuda» de los «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Puedo?*
   Sí. Para cambiar el aspecto de Klickety, usa la utilidad de configuración.
2. *¿Puedo usar el teclado para jugar?*
   No. Este juego todavía no dispone de un modo de juego mediante el teclado.
3. *¿Cómo inicio el juego en modo KSame?*
   Puedes iniciar Klickety mediante la orden **`klickety --KSameMode`** o usando la entrada de menú SameGame en el menú K.

Capítulo 6

Configuración del juego

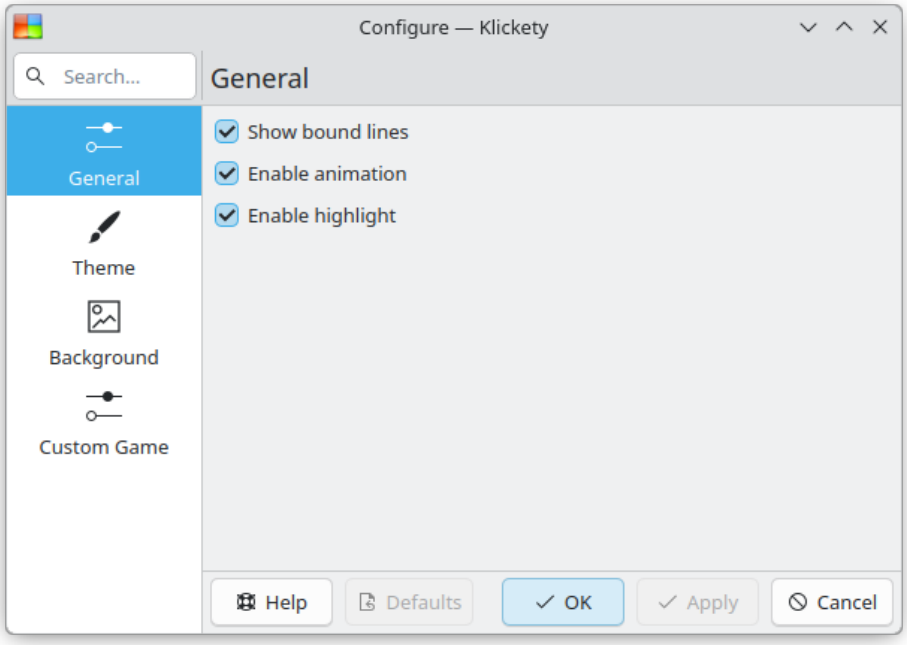
Preferencias → **Configurar Klickety…** abre el diálogo **Configurar - Klickety**.

6.1. Opciones generales

Mostrar líneas de límite
Esta opción muestra las líneas de límite entre piezas de diferente color.

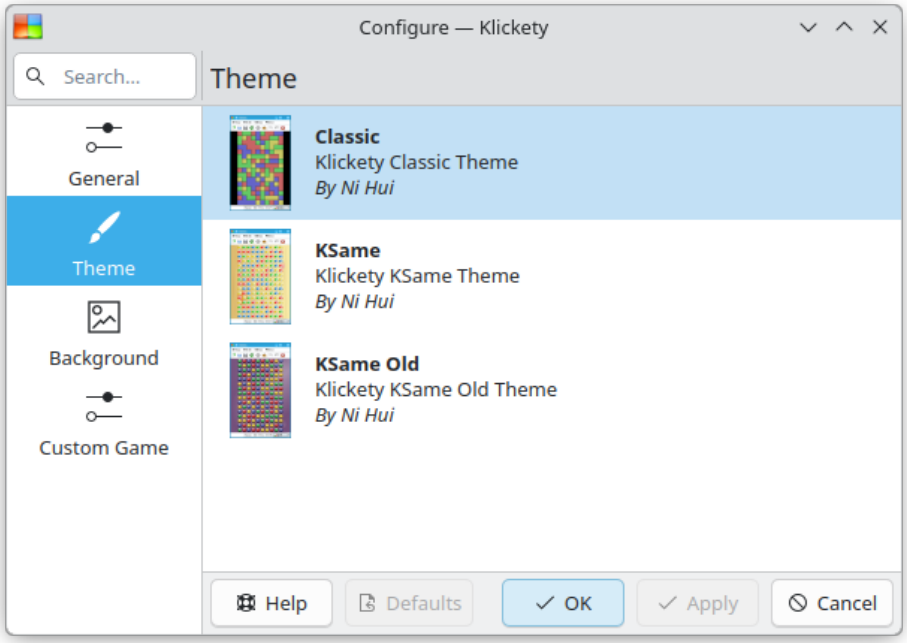
Activar las animaciones
Esta opción activará la animación de caída y fusión cuando se eliminan las piezas.

Activar el resaltado
Esta opción activará el resaltado de las piezas sobre las que se sitúes cursor si se pueden eliminar.



6.2. Opciones de tema

Selector de temas
Usa el selector de **temas** para establecer un tema para el juego.



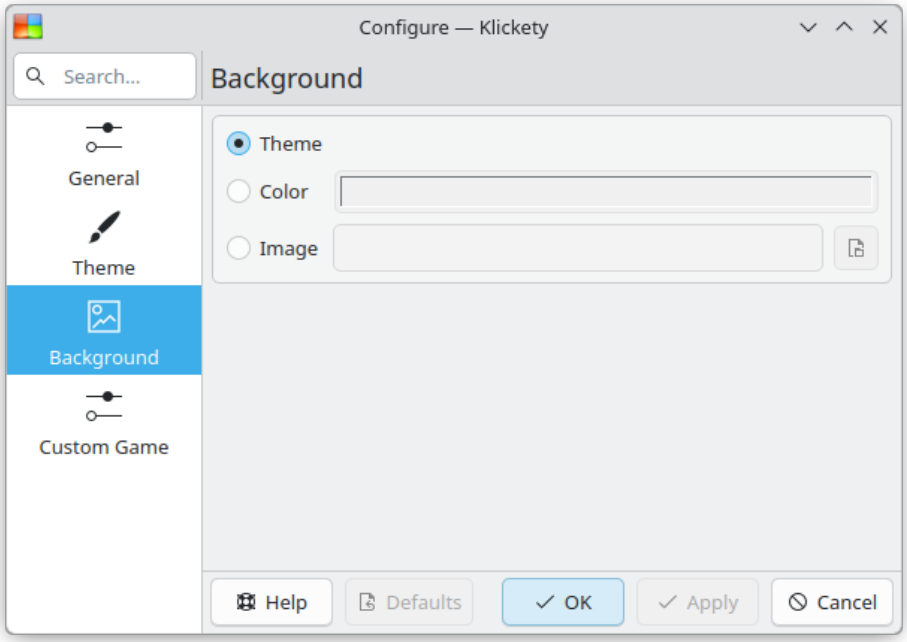
6.3. Opciones del fondo

Puedes usar un gráfico como fondo para el juego. Hay tres tipos de fondo que puedes usar.

Tema
Usar el fondo incluido en el tema actual.

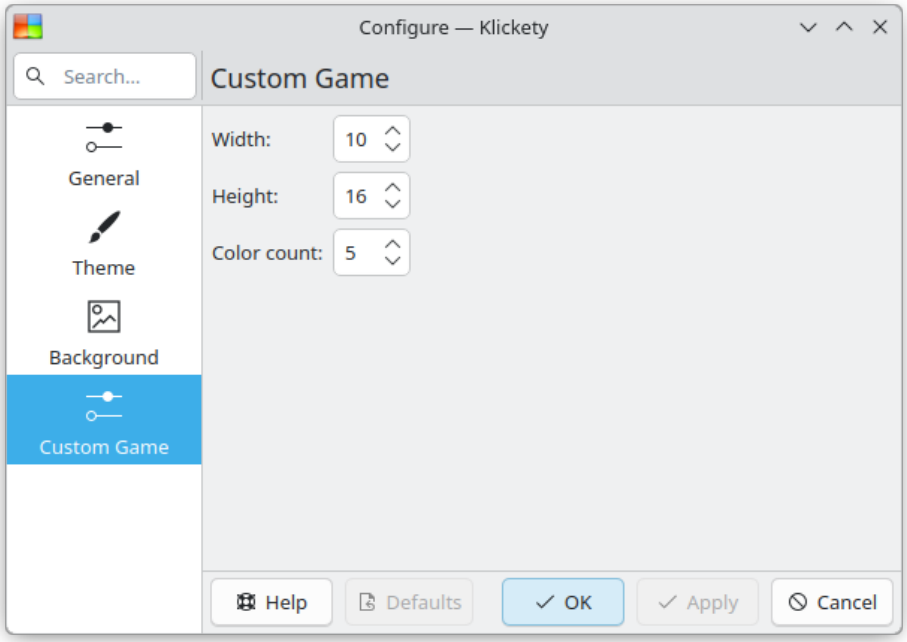
Color
Usar un color sólido personalizado como fondo.

Imagen
Usar una imagen como gráfico para el fondo.



6.4. Opciones de juego personalizado

Puedes definir la **Altura:** y la **Anchura:** del tablero y el **Número de colores:** que se usan en el nivel personalizado.



Capítulo 7

Créditos y licencia

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 documentación (c) 2005, Thomas Davey

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

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com.

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU.

Este programa está sujeto a los términos de la Licencia Pública General GNU.