

# **Manuale di Klickety**

**Thomas Davey**

**Hui Ni**

**Traduzione della documentazione: Federico ZEnith**



## Manuale di Klickety

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Come si gioca</b>	<b>7</b>
2.1	Lo schermo di gioco . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Modalità SameGame</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Panoramica dell'interfaccia</b>	<b>10</b>
4.1	Associazioni di tasti predefinite . . . . .	10
4.2	Elementi dei menu . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Domande ricorrenti</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Configurazione del gioco</b>	<b>14</b>
6.1	Opzioni generali . . . . .	14
6.2	Opzioni dei temi . . . . .	15
6.3	Opzioni dello sfondo . . . . .	15
6.4	Opzioni per le partite personalizzate . . . . .	16
<b>7</b>	<b>Riconoscimenti e licenza</b>	<b>17</b>

# Elenco delle tabelle

4.1	Scorciatoie	10
-----	-------------	----

## **Sommario**

Klickety è un gioco di strategia della comunità KDE, un adattamento del gioco Clickomania.

## Capitolo 1

### Introduzione

**TIPO DI GIOCO:**  
Tabellone

**NUMERO DI GIOCATORI POSSIBILE:**  
Uno

Klickety è un adattamento del gioco Clickomania. Le regole sono simili a quelle del gioco Same: l'obbiettivo è pulire il tabellone facendo clic su dei gruppi per rimuoverli. Lo scopo complessivo è ottenere il punteggio più basso possibile. È divertente a tutti i livelli di abilità, ma anche una sfida logica se vuoi arrivare a un punteggio veramente basso.

## Capitolo 2

### Come si gioca

**OBBIETTIVO:**

Ripulire il tabellone di gioco da tutti i blocchi colorati nel minimo tempo possibile.

Quando avvii il programma vedrai una schermata che assomiglia a quella della sezione precedente. L'idea del gioco è rimuovere i blocchi, cosa che si fa facendoci clic.

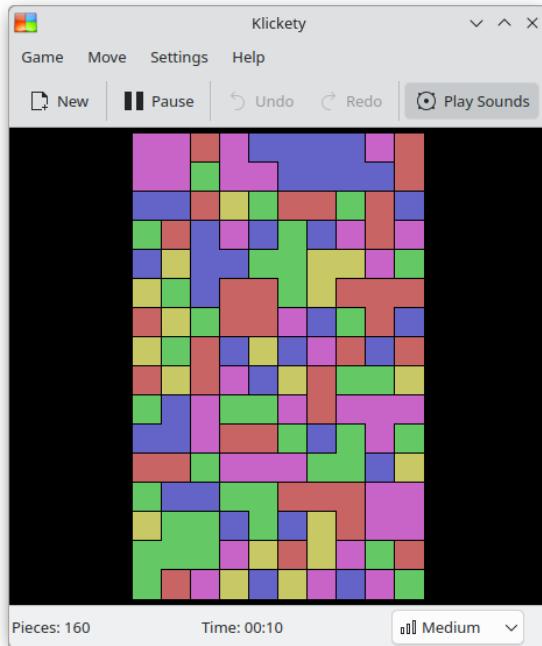
Però, puoi rimuovere un blocco solo se è adiacente a uno o più altri blocchi dello stesso colore su uno o più dei suoi lati. I collegamenti diagonali non contano. Ti viene presentata un tabellone casuale ogni volta che cominci una partita.

Se fai clic su un blocco collegato come descritto, sparirà. Anche tutti i blocchi adiacenti dello stesso colore spariranno, insieme a tutti quelli dello stesso colore adiacenti *a loro*, e così via. I blocchi soprastanti cadranno per riempire i vuoti lasciati dai pezzi rimossi. Se pulisci un'intera colonna, tutte le colonne a destra si sposteranno per riempire il vuoto.

Il gioco finisce quando non ci sono più blocchi adiacenti dello stesso colore.

## Manuale di Klickety

### 2.1 Lo schermo di gioco



Una rapida spiegazione delle parti dello schermo di gioco.

#### Schermo di gioco

Lo schermo di gioco è al centro dello schermo ed è la parte principale della finestra.

#### Barra di stato

La barra di stato si trova in fondo allo schermo. Mostra quanti pezzi rimangono e il cronometro della partita, che registra il tempo passato dall'inizio della partita fino alla sua fine.

## Capitolo 3

# Modalità SameGame

Klickety fornisce una modalità di punteggio SameGame.

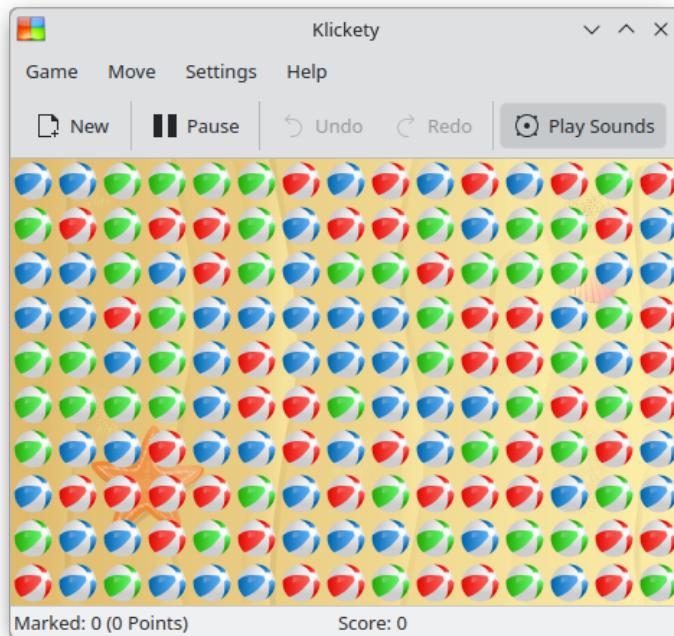
Il punteggio è calcolato come segue:

Sottrai 2 dal numero di piastre rimosse, ed eleva il risultato al quadrato.

Per esempio, se rimuovi 7 piastre, ottieni 25 punti ( $7$  meno  $2 = 5$ ,  $5$  al quadrato è  $25$  punti). Se rimuovi 8 piastre sono 36 punti ( $8$  meno  $2 = 6$ ,  $6$  al quadrato è  $36$  punti).

Raccogli tutti i pezzi che puoi, e quindi eliminali in un clic. In questo modo avrai un punteggio maggiore. Il gioco finisce quando non ci sono più pezzi rimovibili.

Il punteggio è quindi ridotto del numero di pezzi rimasti. Se li rimuovi tutti, un bonus di 1000 punti verrà aggiunto al punteggio finale.



## Capitolo 4

# Panoramica dell'interfaccia

### 4.1 Associazioni di tasti predefinite

Le scorciatoie predefinite sono:

Nuova	<b>Ctrl+N</b>
Carica	<b>Ctrl+O</b>
Riavvia la partita	<b>F5</b>
Salva	<b>Ctrl+S</b>
Pausa	<b>P</b>
Mostra la classifica	<b>Ctrl+H</b>
Esci	<b>Ctrl+Q</b>
Annulla	<b>Ctrl+Z</b>
Rifai	<b>Ctrl+Shift+Z</b>
Manuale di Klickety	<b>F1</b>
Aiuto «Che cos'è?»	<b>Shift+F1</b>

Tabella 4.1: Scorciatoie

### 4.2 Elementi del menu

#### Partita → Nuova (Ctrl+N)

Avvia una nuova partita.

#### Partita → Carica... (Ctrl+O) (not in modalità KSame)

Carica una partita precedentemente salvata.

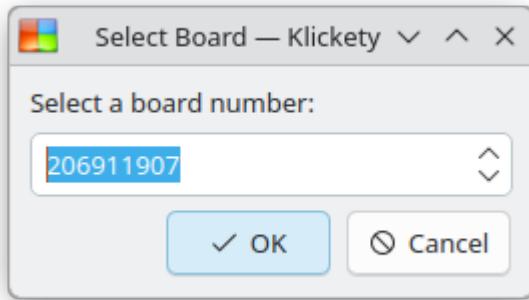
#### Partita → Riavvia la partita (F5)

Riavvia la partita attuale.

#### Partita → Nuova partita numerata...

Avvia una partita con un numero specifico.

## Manuale di Klickety



### Partita → Salva (Ctrl+S) (non in modalità KSame)

Salva lo stato attuale della partita sul disco.

### Partita → Pausa (P)

Mette in pausa o riprende la partita. Durante la pausa tutte le piastre sono nascoste.

### Partita → Mostra la classifica (Ctrl+H)

Mostra la classifica.

Rank	Name	Remaining pieces	Time
#1	nihui	9	01:32
#2	-	-	-
#3	-	-	-
#4	-	-	-
#5	-	-	-
#6	-	-	-
#7	-	-	-
#8	-	-	-
#9	-	-	-
#10	-	-	-

Quando il tuo punteggio supera i dieci punteggi massimi elencati, ti verrà chiesto di inserire il tuo nome.

### Partita → Esci (Ctrl+Q)

Selezionare questo elemento concluderà la partita attuale e uscirà da Klickety.

### Mossa → Annulla (Ctrl+Z)

Annulla l'ultima mossa fatta.

### Mossa → Rifai (Ctrl+Shift+Z)

Se precedentemente hai annullato una mossa, la puoi eseguire nuovamente.

### Mossa → Annulla tutto

Annulla tutte le mosse fatte.

### **Mossa → Rifai tutto**

Rifai tutte le mosse annullate.

### **Impostazioni → Difficoltà**

Permette di impostare il livello di difficoltà con un sottomenu.

Ci sono quattro livelli di difficoltà:

- **Molto facile:** 16 righe, 10 colonne, 3 tipi di pezzi.
- **Facile:** 16 righe, 10 colonne, 4 tipi di pezzi.
- **Medio:** 16 righe, 10 colonne, 5 tipi di pezzi.
- **Difficile:** 16 righe, 10 colonne, 6 tipi di pezzi.

C'è anche un'impostazione per una difficoltà **Personalizzata**.

Se selezioni **Personalizzata**, saranno usate le impostazioni configurate nella finestra **Configura - Klickety**.

Inoltre, Klickety ha le normali voci del menu di KDE **Impostazioni** e **Aiuto**; per maggiori informazioni leggi la sezione sul [menu Impostazioni](#) e sul [menu Aiuto](#) dei Fondamentali di KDE.

## Capitolo 5

# Domande ricorrenti

1. *Voglio cambiare l'aspetto del gioco. Posso?*

Sì. Per cambiare l'aspetto di Klickety, usa la barra dei menu per aprire l'[utilità di configurazione](#).

2. *Posso usare la tastiera per giocare?*

No. Questo gioco non include ancora una modalità da tastiera.

3. *Come avvio la partita in modalità SameGame?*

Puoi avviare Klickety con il comando `klickety --KSameMode` o con la voce di SameGame dal menu K.

## Capitolo 6

# Configurazione del gioco

Impostazioni → Configura Klickety... apre la finestra **Configura - Klickety**.

## 6.1 Opzioni generali

### Mostra le linee di confine

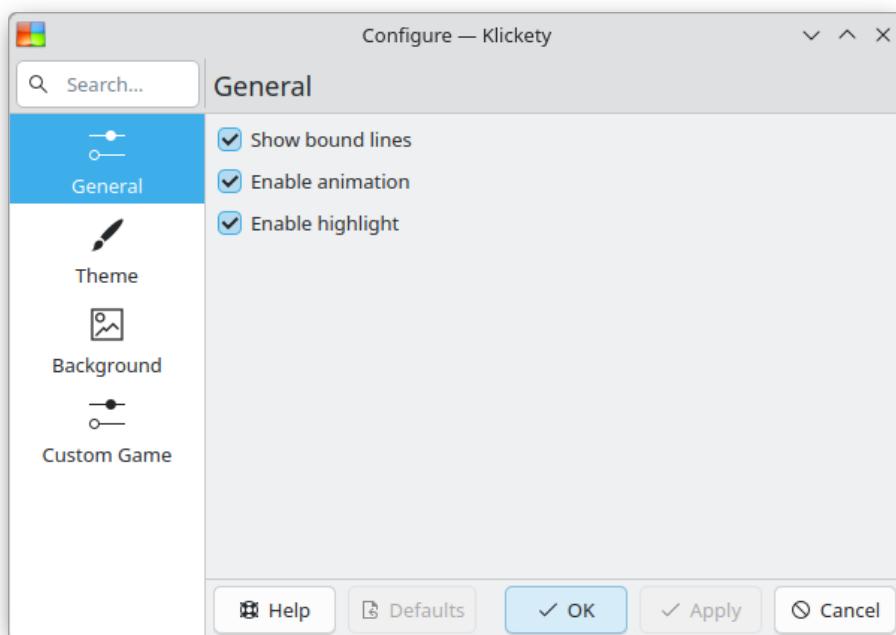
Questa opzione mostrerà le linee di confine tra pezzi di colore diverso.

### Abilita le animazioni

Questa opzione abiliterà le animazioni di caduta e fusione quando i pezzi vengono rimossi.

### Abilita l'evidenziazione

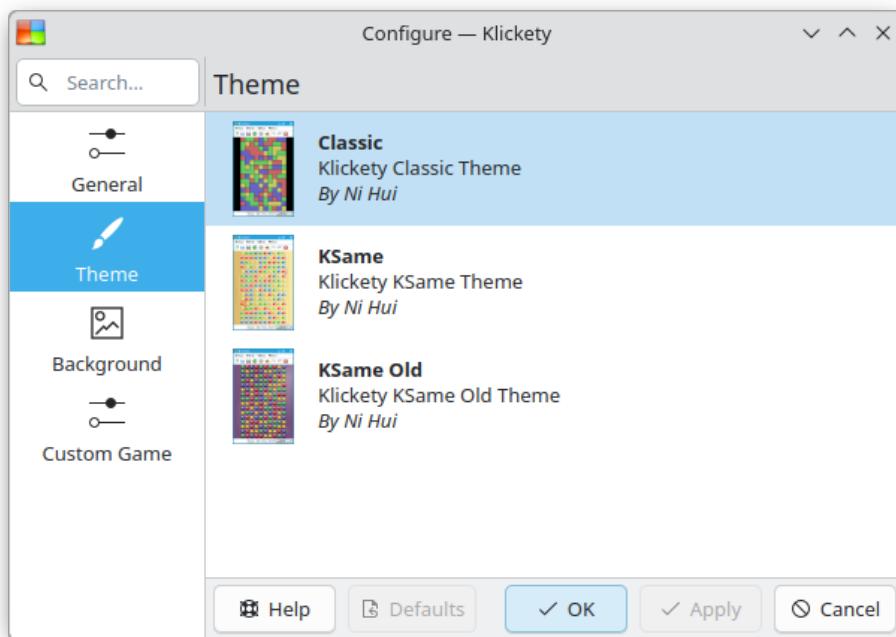
Questa opzione abiliterà l'evidenziazione dei pezzi su cui passa il mouse se possono essere rimossi.



## 6.2 Opzioni dei temi

### Selettore del Tema

Usa il selettore del **Tema** per impostare un tema del gioco.



## 6.3 Opzioni dello sfondo

Puoi scegliere un elemento grafico di sfondo per il gioco. Ci sono tre tipi di sfondo che puoi usare.

### Tema

Usa lo sfondo fornito con il tema attuale.

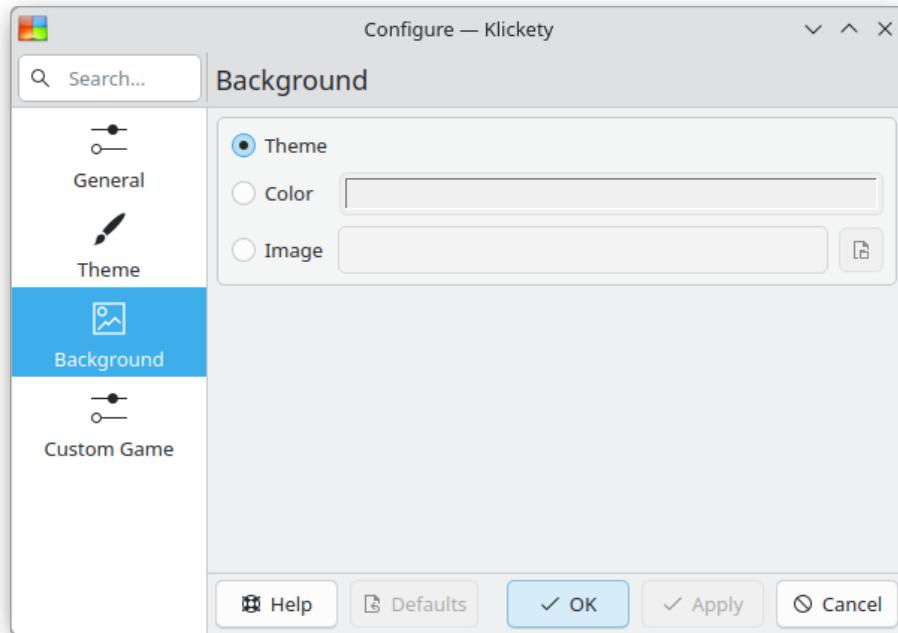
### Colore

Usa un colore uniforme personalizzato come sfondo.

### Immagine

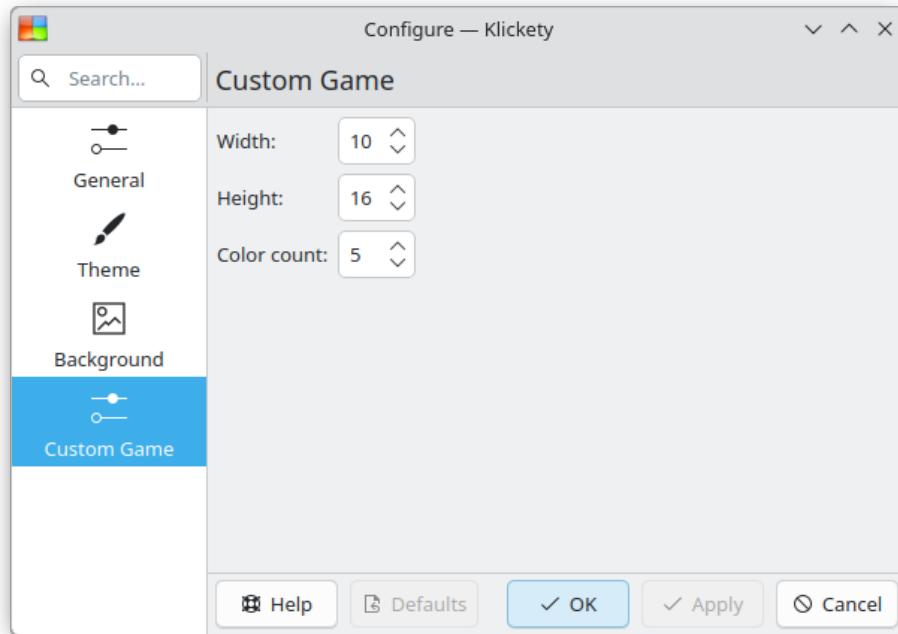
Usa un'immagine come sfondo.

## Manuale di Klickety



## 6.4 Opzioni per le partite personalizzate

Puoi impostare l'**Altezza**: e la **Larghezza**: del tabellone e il **Numero di colori**: da usare nel tuo livello personalizzato.



## Capitolo 7

# Riconoscimenti e licenza

Klickety

Copyright del programma 1995 di Eirik Eng

Copyright del programma 1996–2004 di Nicolas Hadacek [hadacek@kde.org](mailto:hadacek@kde.org)

Copyright del programma 2010 di Ni Hui [shuizhuyuanluo@126.com](mailto:shuizhuyuanluo@126.com)

Copyright della documentazione 2005 di Thomas Davey

Copyright della documentazione 2010 di Ni Hui [shuizhuyuanluo@126.com](mailto:shuizhuyuanluo@126.com)

Traduzione di Federico Zenith [federico.zenith@member.fsf.org](mailto:federico.zenith@member.fsf.org)

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).