

# Het handboek van Klickety

Thomas Davey

Hui Ni

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



## Het handboek van Klickety

# Inhoudsopgave

|          |                                      |           |
|----------|--------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Inleiding</b>                     | <b>6</b>  |
| <b>2</b> | <b>Hoe te spelen</b>                 | <b>7</b>  |
| 2.1      | Het speelveld . . . . .              | 8         |
| <b>3</b> | <b>De KSame modus</b>                | <b>9</b>  |
| <b>4</b> | <b>Overzicht van het interface</b>   | <b>10</b> |
| 4.1      | Standaard sneltoetsen . . . . .      | 10        |
| 4.2      | Menu-items . . . . .                 | 10        |
| <b>5</b> | <b>Veel voorkomende vragen</b>       | <b>13</b> |
| <b>6</b> | <b>Spelconfiguratie</b>              | <b>14</b> |
| 6.1      | Algemene opties . . . . .            | 14        |
| 6.2      | Thema opties . . . . .               | 15        |
| 6.3      | Opties voor de achtergrond . . . . . | 15        |
| 6.4      | Opties voor eigen spellen . . . . .  | 16        |
| <b>7</b> | <b>Dankbetuigingen en licentie</b>   | <b>17</b> |

# Lijst van tabellen

|     |                       |    |
|-----|-----------------------|----|
| 4.1 | Sneltoetsen . . . . . | 10 |
|-----|-----------------------|----|

### **Samenvatting**

Klickety is een strategiespel door KDE, een aanpassing van het Clickomania spel.

## Hoofdstuk 1

# Inleiding

SPELTYPE:  
Bord

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:  
Eén

Klickety is een aangepaste versie van het Clickomania spel. De regels zijn vergelijkbaar met die van het spel *Same*: uw doel is het speelbord leeg te krijgen door op de groepen te klikken om ze te vernietigen. Het uiteindelijke doel is om een zo laag mogelijke score te krijgen. Het kan vermaak op alle mogelijke niveaus bieden, maar is vooral uitdagend in logisch denken als u een echt lage score wilt krijgen

## Hoofdstuk 2

# Hoe te spelen

**DOEL:**

Verwijder alle gekleurde blokken in de kortst mogelijke tijd.

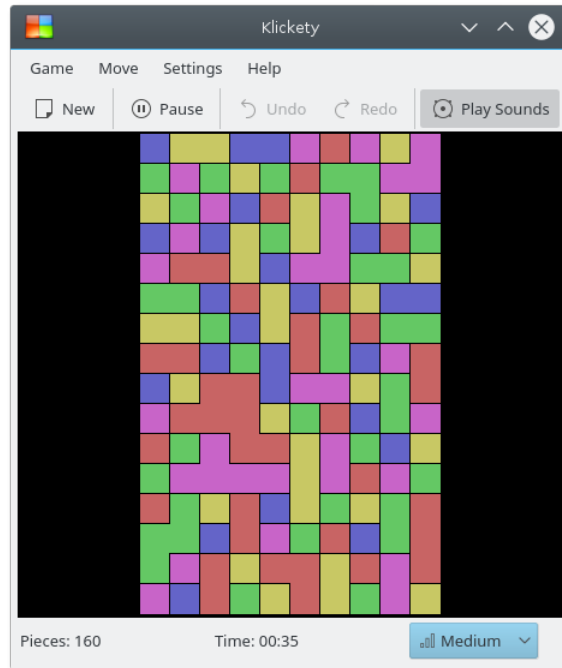
Na het starten van het programma ziet een scherm dat eruitziet zoals het schermafbeelding in de vorige sectie. Het doel van het spel is het verwijderen van blokken, wat u doet door erop te klikken.

Maar u kunt ze alleen verwijderen als het grenst aan een of meer blokken met dezelfde kleur. Diagonale verbindingen tellen niet. Iedere keer dat u een nieuw spel start krijgt u een willekeurig bord.

Als u op een blok klikt die zoals voorgeschreven verbonden is, dan zal het verdwijnen. Alle blokken die er aan grenzen zullen ook verdwijnen, samen met alle blokken van dezelfde kleur aan *hen* grenzen, en zo voorts. Alle blokken erboven vallen vervolgens omlaag zodat de gaten ontstaan door de verdwenen stukken weer opgevuld zijn. Als u een complete kolom heeft verwijderd dan zullen alle kolommen rechts ervan naar links verschuiven om het gat weer te dichten.

Het spel eindigt wanneer er geen blokken naast andere blokken van dezelfde kleur liggen.

## 2.1 Het speelveld



Een korte uitleg van de onderdelen van het speelveld.

### Speelveld

Het speelveld vindt u in het midden van het scherm en vormt het grootste gedeelte van het venster.

### Statusbalk

De statusbalk vindt u onderaan het scherm. Het toont hoeveel stukken er nog over zijn en de speeltijd, de verstreken tijd vanaf het start van het spel totdat het spel is geëindigd.



## Hoofdstuk 3

# De KSame modus

Klickety heeft ook een SameGame score modus.

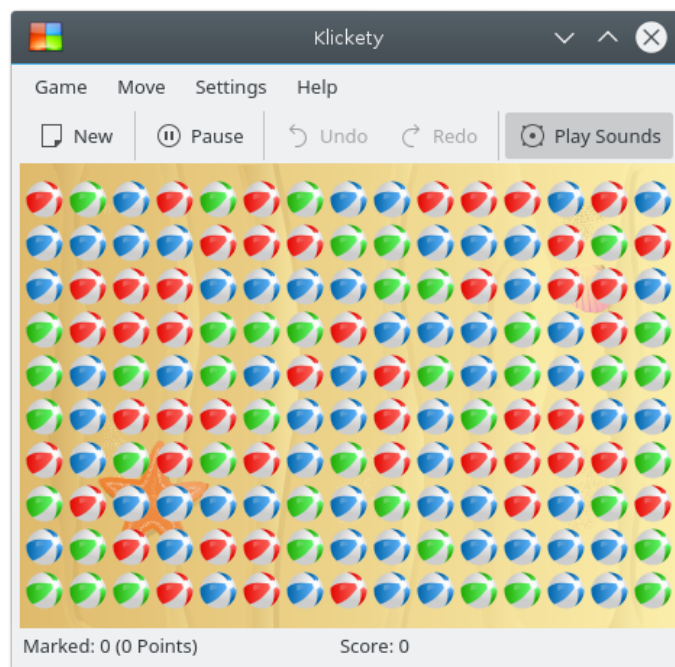
Het puntentotaal wordt als volgt berekend:

Trek 2 af van het aantal verwijderde parels, en neem daar het kwadraat van.

Als voorbeeld, als u 7 ballen verwijderd, dan krijgt u 25 punten ( $7 \text{ min } 2 = 5$ , het kwadraat van 5 is 25 punten). Als u 8 ballen verwijderd, dan krijgt u 36 punten ( $8 \text{ min } 2 = 6$ , het kwadraat van 6 is 36).

Pak zoveel parels als u kunt en verwijder ze met een muisklik. Op die manier krijgt u de meeste punten. Het spel is afgelopen als er geen parels meer kunnen worden verwijderd.

Het puntentotaal wordt dan verminderd met het aantal achtergebleven parels. Als u alle parels verwijderd, dan krijgt u 1.000 bonuspunten.



## Hoofdstuk 4

# Overzicht van het interface

### 4.1 Standaard sneltoetsen

Standaard sneltoetsen zijn:

|                       |              |
|-----------------------|--------------|
| Nieuw                 | Ctrl+N       |
| Laden                 | Ctrl+O       |
| Spel herstarten       | F5           |
| Opslaan               | Ctrl+S       |
| Pauzeren              | P            |
| Hoogste scores tonen. | Ctrl+H       |
| Afsluiten             | Ctrl+Q       |
| Ongedaan maken        | Ctrl+Z       |
| Opnieuw               | Ctrl+Shift+Z |
| Handboek van Klickety | F1           |
| Wat is dit? help      | Shift+F1     |

Tabel 4.1: Sneltoetsen

### 4.2 Menu-items

#### Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

#### Spel → Laden... (Ctrl+O) (niet in modus KSame)

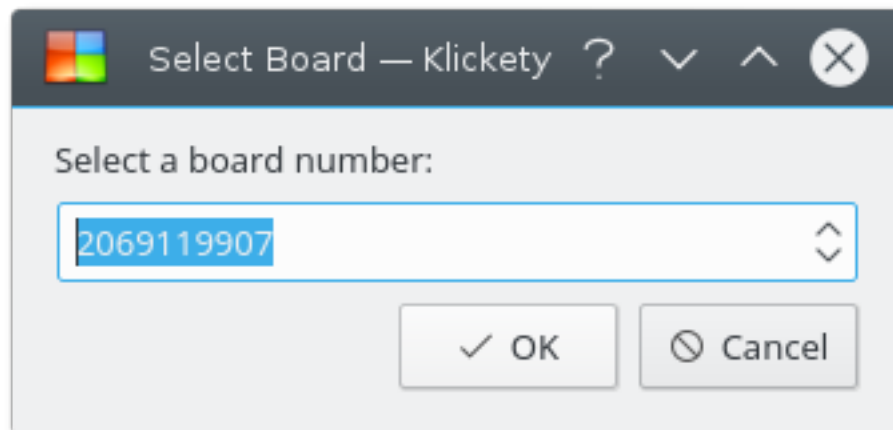
Hiermee wordt een eerder opgeslagen spel weer ingelezen.

#### Spel → Spel herstarten (F5)

Dit zal het spel opnieuw starten.

#### Spel → Nieuw genummerd spel...

Start een opgegeven genummerd spel.



**Spel → Opslaan (Ctrl+S) (niet in modus KSame)**

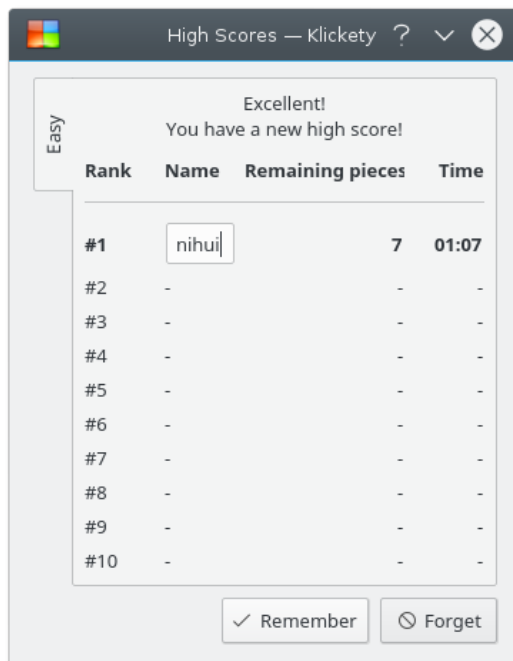
Slaat de huidige spelsituatie op naar de schijf.

**Spel → Pauzeren (P)**

Pauzeert of gaat verder met het spel. Wanneer het spel is gepauzeerd zijn de stenen niet te zien.

**Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)**

Toont de lijst met de tien hoogste scores.



Wanneer u een score behaalt die hoog genoeg is om in de lijst te worden opgenomen wordt u gevraagd uw naam in te voeren.

**Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)**

Als u dit selecteert dan stopt uw speelronde en sluit Klickety af.

**Zet → Ongedaan maken (Ctrl+Z)**

Maakt uw laatste zet ongedaan.

**Zet → Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)**

Als u eerder een zet ongedaan hebt gemaakt, dan kunt u die hiermee opnieuw uitvoeren.

**Zet → Alles ongedaan maken**

Alle door u gemaakte zetten ongedaan maken.

**Zet → Alles opnieuw doen**

Opnieuw alle ongedaan gemaakte zetten uitvoeren.

**Instellingen → Moeilijkheidsgraad**

Hier kunt u de moeilijkheidsgraad in een submenu selecteren.

Er zijn vier moeilijkheidsgraden:

- **Zeer eenvoudig:** 16 rijen, 10 kolommen, 3 soorten stenen
- **Gemakkelijk:** 16 rijen, 10 kolommen, 4 soorten stenen.
- **Gemiddeld:** 16 rijen, 10 kolommen, 5 soorten stenen.
- **Moeilijk:** 16 rijen, 10 kolommen, 6 soorten stenen.

Daarnaast is er ook een niveau-instelling **Aangepast**.

Als u **Aangepast** selecteert, dan zult u de instellingen, die u in het dialoogvenster **Configureren - Klickety** hebt geconfigureerd, gebruiken.

Bovendien heeft Klickety de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

## Hoofdstuk 5

# Veel voorkomende vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*

Ja. Om het uiterlijk van Klickety te wijzigen gebruikt u de menubalk om het [configuratie-programma](#) te openen.

2. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om het spel te spelen?*

Nee. Het is nog niet mogelijk dit spel met het toetsenbord te spelen.

3. *Hoe start ik het spel in de Ksame modus?*

U kunt Klickety starten met het commando **klickety --KSameMode** of het SameGame menu item in het K menu.

## Hoofdstuk 6

# Spelconfiguratie

Instellen → Klickety configureren... opent het **instellen - Klickety** dialoogvenster.

### 6.1 Algemene opties

#### Gebonden lijnen tonen

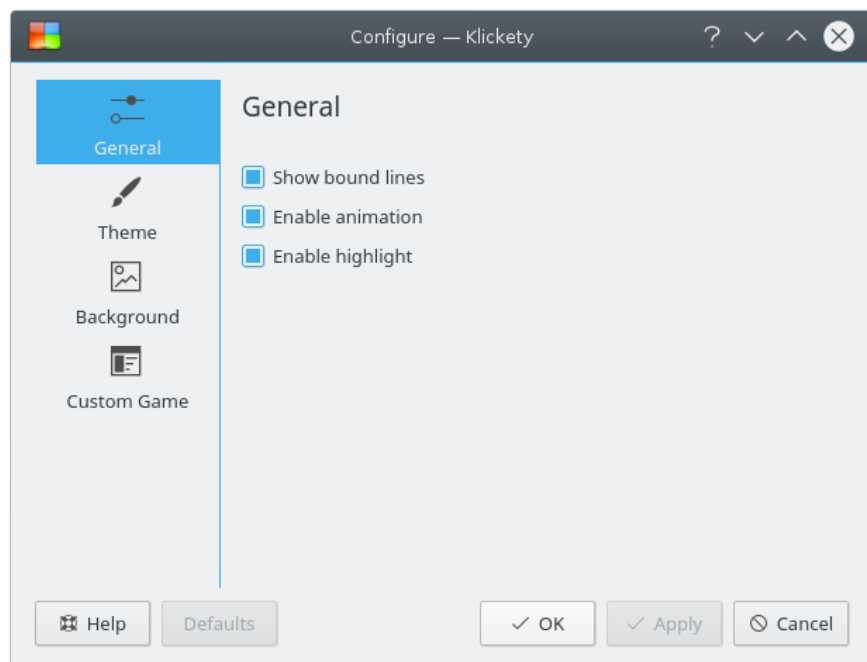
Als dit is ingeschakeld dan zijn er scheidingslijnen te zien tussen stukken met een verschillende kleur.

#### Animatie activeren

Als dit is ingeschakeld dan zijn bij het verwijderen van stukken de vallende en samenvoegende animaties te zien.

#### Accentuering activeren

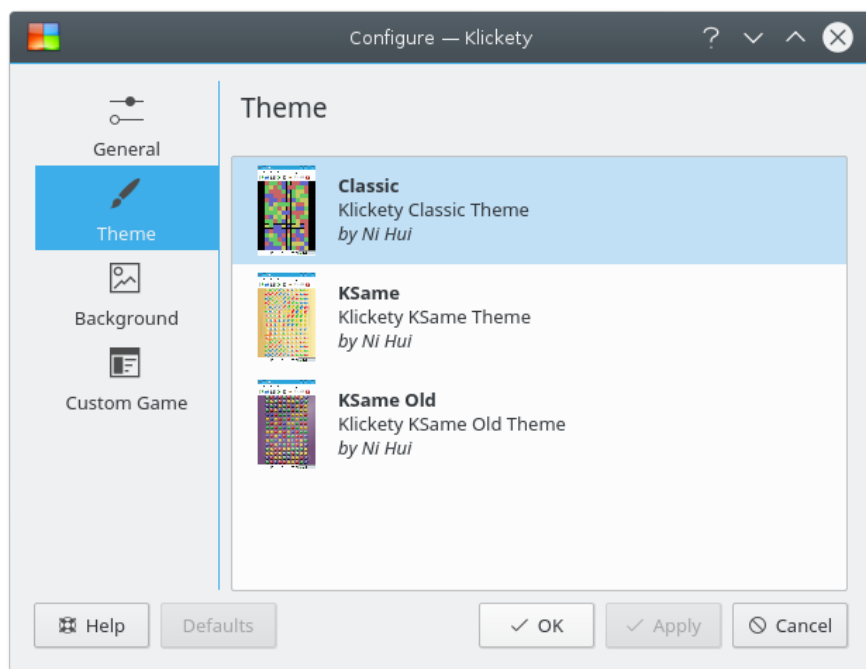
Als dit is ingeschakeld dan lichten de stenen op als u ze kunt verwijderen en u er met uw muis boven zweeft.



## 6.2 Thema opties

### Thema selectie

Gebruikt de **Thema** selectie om een thema voor het spel te kiezen.



## 6.3 Opties voor de achtergrond

Hier kunt u het achtergrond voor het spel instellen. Er zijn drie soorten achtergronden die u kunt kiezen.

### Thema

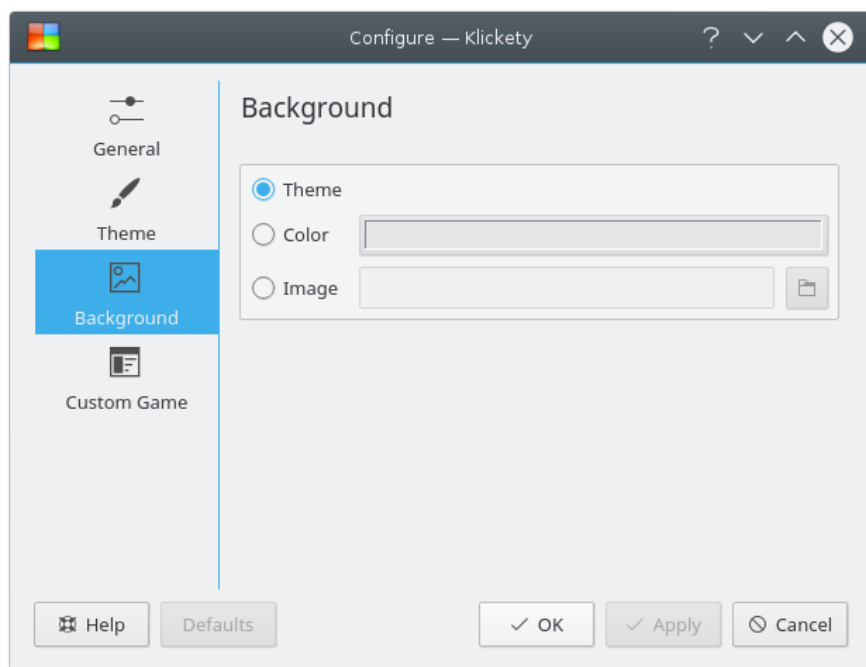
Gebruik een van de achtergronden die met dit spel zijn meegeleverd.

### Kleur

Gebruik een zelf uitgekozen kleur voor de achtergrond.

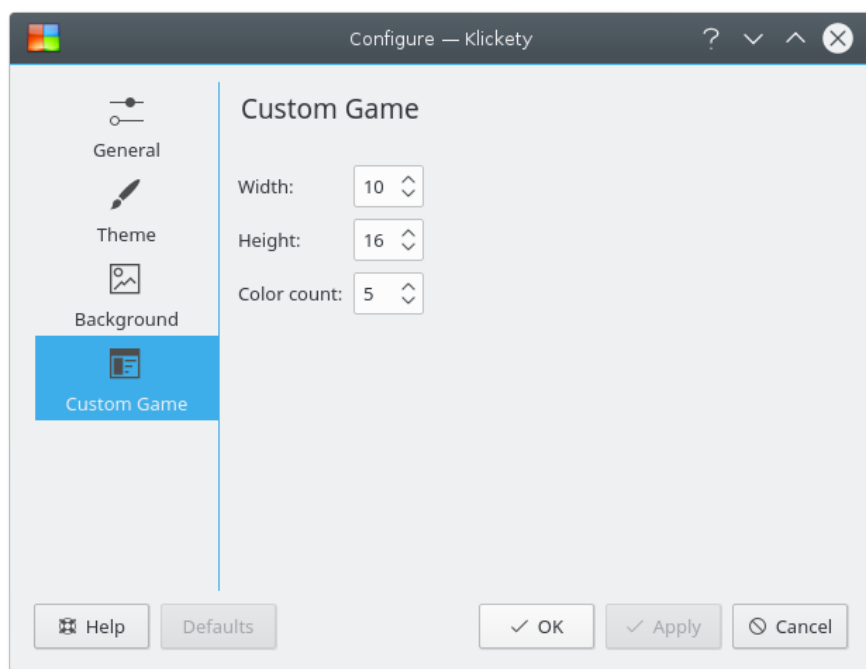
### Afbeelding

Een afbeelding voor de achtergrond gebruiken.



## 6.4 Opties voor eigen spellen

U kunt de **Hoogte:** en **Breedte:** van het speelveld en het **Aantal kleuren** gebruikt in uw aangepaste niveau aanpassen.





## Hoofdstuk 7

# Dankbetuigingen en licentie

Klickety

Programma Copyright (c) 1995, Eirik Eng

Programma copyright (c) 1996–2004, Nicolas Hadacek [hadacek@kde.org](mailto:hadacek@kde.org)

Programma Copyright (c) 2010, Ni Hui [shuizhuyuanluo@126.com](mailto:shuizhuyuanluo@126.com)

Documentatie Copyright (c) 2005, Thomas Davey

Documentatie Copyright (c) 2010, Ni Hui [shuizhuyuanluo@126.com](mailto:shuizhuyuanluo@126.com)

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@kde.nl).

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff [stroet43@zonnet.nl](mailto:stroet43@zonnet.nl).

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).