

Das Handbuch zu Kolor Lines

**Roman Razilov
Roman Merzlyakov
Eugene Trounev
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura**



Das Handbuch zu Kolor Lines

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	5
2	Spielanleitung	6
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	7
3.1	Spielregeln	7
3.2	Spielstrategien und Tipps	8
4	Die Benutzeroberfläche	9
4.1	Das Hauptfenster von Kolor Lines	9
4.2	Menüeinträge	9
5	Häufig gestellte Fragen	11
6	Einstellungen für das Spiel	12
7	Danksagungen und Lizenz	13

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel Kolor Lines in der Version 1.6

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Arcade

ANZAHL DER SPIELER:
Einer

Kolor Lines ist ein einfaches, aber süchtigmachendes Spiel für einen Spieler. Es wurde angeregt durch das bekannte Spiel Color Lines, das von Olga Demina, Igor Ivkin und Gennady Denisov 1992 für DOS geschrieben wurde.

Das Ziel von Kolor Lines ist recht einfach. Der Spieler muss die farbigen Murmeln auf dem Spielfeld bewegen, um Linien von fünf gleichfarbigen Murmeln zu bilden. Diese verschwinden dann vom Spielfeld und geben kostbaren Platz frei, der gleichzeitig nach jedem Zug von drei neu erscheinenden Murmeln ausgefüllt wird.

In Kolor Lines kann nicht gewonnen werden - es wird nur um einen Platz in der Bestenliste gespielt. Das Spiel endet, sobald auf dem Spielfeld kein Platz mehr ist.

Kapitel 2

Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS:

Bewegen Sie die Murmeln auf dem Spielfeld umher und bilden Sie Linien mit fünf gleichfarbigen Murmeln.

Beim Start von Kolor Lines erscheint ein in 81 Quadrate unterteiltes Spielfeld (9x9 Quadrate) und darauf drei farbige Murmeln. Mit Ihrer Maus können Sie die Murmeln von Zelle zu Zelle bewegen, um Sie in gleichfarbigen Linien anzuordnen. Nach jedem Ihrer Züge lässt der Computer drei weitere Murmeln zufällig auf dem Spielfeld erscheinen. Um ein Auffüllen des Spielfeldes zu vermeiden, müssen Sie Linien mit mindestens fünf gleichfarbigen Murmeln bilden, da diese verschwinden und somit wieder Platz frei wird und sich ihr Punktestand erhöht.

HINWEIS:

Wenn eine komplette Linie verschwindet, erscheinen keine neuen Murmeln. Stattdessen dürfen Sie noch einen weiteren Zug tätigen. Erst danach erscheinen drei neue Murmeln.

Die Punktzahl steigt mit der Anzahl vom Spielfeld entfernter Murmeln.

HINWEIS:

Wenn Sie die Einstellung **Nächste Kugeln anzeigen** eingeschaltet haben, erhalten Sie eine geringere Punktzahl, als wenn sie deaktiviert ist.

In Kolor Lines kann nicht gewonnen werden - es wird nur um einen Platz in der Bestenliste gespielt. Das Spiel endet, sobald alle Quadrate des Spielfeldes mit Murmeln gefüllt sind.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

- Nach jedem Zug des Spielers werden drei weitere farbige Murmeln auf dem Spielfeld platziert.
- Um auf dem Spielfeld Platz zu schaffen, muss der Spieler fünf oder mehr gleichfarbige Murmeln in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linien anordnen.
- Um einen Zug zu tätigen, klicken Sie zuerst auf eine Murmel und anschließend auf das Quadrat, zu dem die Murmel sich bewegen soll.
- Eine Murmel kann nur in leere Quadrate verschoben werden.
- Gleichzeitig muss das ausgewählte Quadrat frei zugänglich sein.
- Ein Quadrat ist frei zugänglich, wenn keine anderen Murmeln den Weg dorthin blockieren.
- Ein Pfad gilt als blockiert, wenn ein beliebiger Teil von ihm von einer Murmel besetzt ist.

HINWEIS:

Kolor Lines berechnet den Pfad automatisch. Wenn es keinen möglichen Weg gibt, wird Ihnen das angezeigt.

- Um eine Murmel erfolgreich zu einer blockierten Zelle zu befördern, muss der Spieler den Pfad zunächst freiräumen.
- Um einen Pfad freizuräumen, muss der Spieler einfach alle blockierenden Murmeln aus dem Weg räumen.
- Die Punktzahl errechnet sich aus den vom Spielfeld entfernten Linien.

HINWEIS:

Wenn Sie die Einstellung **Nächste Kugeln anzeigen** eingeschaltet haben, erhalten Sie eine geringere Punktzahl, als wenn sie deaktiviert ist.

3.2 Spielstrategien und Tipps

- Achten Sie auf die Leiste, die Ihnen die folgenden drei Bälle anzeigt (außer die Einstellung **Nächsten Ball anzeigen** ist ausgeschaltet). Diese Information kann Ihnen häufig nützlich sein.
- Versuchen Sie, zumindest die Hälfte des Spielfeldes frei zu halten. Wenn die Murmeln sich aufstauen, wird das fast immer zu einer Niederlage führen.
- Um das Spielen zu erleichtern, halten Sie immer mehr als nur eine Linie zum Vervollständigen bereit. Dies kann erreicht werden, indem Sie überall, wo es möglich ist, gleichfarbige Murmeln sammeln, anstatt sich nur auf eine Linie zu konzentrieren.
- Versuchen Sie immer, mehr als drei fast vollständige Linien auf dem Spielfeld bereit zu halten. Mit „fast vollständig“ sind Linien von vier gleichfarbigen Murmeln gemeint, denen nur noch eine Murmel zum Vervollständigen fehlt.

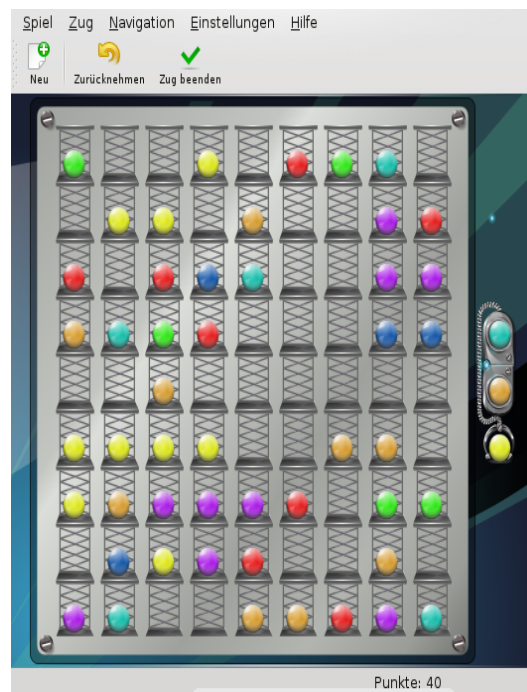
BEISPIEL:

Wenn Sie eine Linie fast vervollständigt haben und der Pfad dahin plötzlich von einer anderen Murmel blockiert wird, bewegen Sie diesen nicht einfach weg. Suchen Sie stattdessen eine Abfolge von Murmeln der gleichen Farbe, die Sie mit der blockierenden Murmel weiterführen könnten. Wenn eine solche Abfolge existiert und erreichbar ist, bewegen Sie die Murmel dorthin.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Das Hauptfenster von Kolor Lines



Am oberen Ende des Spielfensters befinden sich die Menü- und Statusleiste. In der Mitte des Bildes befindet sich das aus einem großen Quadrat bestehende, mit Murmeln angefüllte Spielfeld. Rechts davon ist eine Leiste, die die nächsten drei auf dem Spielfeld erscheinenden Murmeln anzeigt (außer die Einstellung **Nächsten Ball anzeigen** ist ausgeschaltet). Unterhalb des Feldes befindet sich die Statusleiste.

4.2 Menüeinträge

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

Spiel → Spiel beenden (Strg+Ende)

Beendet ein Spiel.

Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)

Zeigt die Bestenliste an.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Beendet Kolor Lines.

Zug → Zurücknehmen (Strg+Z)

Macht den letzten Schritt rückgängig.

Zug → Zug beenden

Überspringt Ihren Zug und spielt sofort die nächsten Kugeln, ohne Sie ziehen zu lassen.

Navigation → Links (Pfeil links)

Diese Aktion verschiebt das Auswahlrechteck nach links.

Navigation → Rechts (Pfeil rechts)

Diese Aktion verschiebt das Auswahlrechteck nach rechts.

Navigation → Nach oben (Pfeil hoch)

Diese Aktion verschiebt das Auswahlrechteck nach oben.

Navigation → Nach unten (Pfeil runter)

Diese Aktion verschiebt das Auswahlrechteck nach unten.

Navigation → Auswahl (Leertaste)

Diese Aktion wählt die Kugel im Auswahlrechteck für den nächsten Zug.

Einstellungen → Nächste Kugeln anzeigen

Blendet die Vorschau für die nächsten Kugeln ein bzw. aus.

Zusätzlich hat Kolor Lines die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*
Ja, um das Design für Kolor Lines zu ändern, wählen Sie **Einstellungen** → **Kolor Lines einrichten ...** in der Menüleiste.
2. *Ich möchte in dieser Runde nicht ziehen, kann ich einmal aussetzen?*
Um eine Runde auszusetzen, benutzen Sie ein **Tastenkürzel** oder diesen **Menüeintrag**.
3. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*
Ja. Mit den Pfeiltasten und der **Leertaste** können die Murmeln ausgewählt und gesetzt werden.
4. *Ich komme im Spiel nicht weiter, gibt es Tipps?*
Nein, in Kolor Lines gibt es keine Tipps.
5. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*
Nein, in Kolor Lines kann der aktuelle Spielstand nicht gespeichert werden.

Kapitel 6

Einstellungen für das Spiel

Im Einrichtungsdialog von Kolor Lines können Sie das Design des Spiels ändern.

Um ein Design einzustellen, wählen Sie es aus der Auswahlliste. Für jeden Eintrag in der Liste wird eine kleine Vorschau links vom Namen des Designs angezeigt. Eine Auswahl wird sofort angewendet,

Um Ihre Auswahl zu übernehmen, klicken Sie auf den Knopf **Schließen** im unteren Bereich dieses Dialogs.

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

Kolor Lines

Programm-Copyright 2000 Roman Merzlyakov roman@sbrf.barrt.ru

Beiträge von:

- Von Roman Razilov Roman.Razilov@gmx.de stammen die Neugestaltung, die Grafik, die Animation des Spiels. Besonderer Dank geht an meine Frau Larissa Juschkin fürs Diskutieren und Testen.

Copyright für die Dokumentation 2001 Roman Razilov Roman.Razilov@gmx.de

Deutsche Übersetzung von Maren Pakura maren@kde.org

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.