

# **Kolor Linesi käsiraamat**

**Roman Razilov  
Roman Merzlyakov  
Eugene Trounev  
Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



## Kolor Linesi käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Kuidas mängida</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Mängureeglid, strateegia ja nõuanded</b>	<b>7</b>
3.1	Mängureeglid . . . . .	7
3.2	Strateegia ja nõuanded . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Liidese tutvustus</b>	<b>9</b>
4.1	Kolor Linesi peaaken . . . . .	9
4.2	Menüükirjed . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Korduma kippuvad küsimused</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Mängu seadistamine</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>13</b>
<b>A</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>14</b>
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine . . . . .	14

## **Kokkuvõte**

See käsiraamat kirjeldab mängu Kolor Lines versiooni 1.5.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:  
arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:  
Üks

Kolor Lines on väga lihtne mäng. Siin on ainult üks mängija, seega ka ainult üks võitja :-). Võid mängida nii lõbu pärast kui ka püüda saavutada võimalikult head punktisummat. Inspiratsiooni saadi tuntud mängust Color lines, mille kirjutasid DOS-i jaoks juba 1992. aastal Olga Demina, Igor Ivkin ja Gennadi Denissov.

Kolor Lines on äärmiselt lihtne mäng: mängija peab liigutama värvilisi palle mööda mänguvälja, et need moodustaksid viiest üht värvi pallist koosneva rea. Kui rida koos, eemaldatakse see ja mänguväljale tekib hinnalist ruumi juurde. Samal ajal saabub iga käigu järel kolmekaupaga uusi palle, mis ruumi aina vähemaks võtavad.

Kolor Lines ei ole võidetav ja seda saab mängida ainult võimalikult suure tulemuse peale. Mäng lõpeb, kui kogu mänguväli on palle täis.

## Peatükk 2

# Kuidas mängida

**EESMÄRK:**

liigutada värvilisi palle mängulaual, et nad moodustaksid viiest üht värvi pallist koosnevaid ridu.

Kolor Linesi käivitamisel on näha 81 ruuduks (mängulaud on 9x9 ruutu) jagatud mängulaud, millele otsekohe ilmub kolm värvilist palli. Pallide liigutamiseks ruudult ruudule, et nad moodustaksid üht värvi pallidest koosnevaid ridu, kasuta hiirt. Kuid pärast iga käiku paiskab arvuti mängulauale veel kolm uut palli. Et mänguväli liiga kiiresti pallidega ei täituks, püüa neid seada nii, et tekiks vähemalt viiest üht värvi pallist koosnev rida. Kui see õnnestub, rida eemaldatakse ning mänguväljale tekib ruumi juurde. Ühtlasi kasvab sinu tulemus.

**MÄRKUS:**

Pärast rea eemaldamist uusi palle ei lisata, vaid selle asemel antakse mängijale autasuks üks lisakäik, enne kui taas hakatakse pallikolmikuid mänguväljale paiskama.

Tulemuse suurenemine sõltub ainult eemaldatud pallide arvust.

**MÄRKUS:**

Kui mängides on sisse lülitatud valik **Järgmise näitamine**, kasvab tulemus vähem kui juhul, kui **Järgmise näitamine** ei ole lubatud.

Kolor Lines ei ole võidetav ja seda saab mängida ainult võimalikult suure tulemuse peale. Mäng lõpeb, kui kogu mänguväli on palle täis.

## Peatükk 3

# Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

### 3.1 Mängureeglid

- Pärast mängija käiku lisatakse lauale kolm uut palli.
- Laual ruumi tekitamiseks tuleb vähemalt viist sama värvi palli ühendada katkematusse püst-, rõht- või diagonaalritta.
- Käigu sooritamiseks klõpsa lihtsalt pallile, mida soovid liigutada, ja seejärel ruudule, kuhu sa tahad selle liigutada.
- Pall saab liikuda ainult ruudule, mis on tühi ja kus ei ole juba palli ees.
- Samuti peab ruut, kuhu palli tahetakse liigutada, olema ligipääsetav.
- Ruut on ligipääsetav, kui mõni pall ei blokeeri teed sinna.
- Teed peetakse blokeerituks, kui sellel asub mõni pall.

**MÄRKUS:**

Kolor Linesis arvutatakse palli tee automaatselt. Kui sihtruutu ei ole kuidagi võimalik pääseda (tee on blokeeritud), näidatakse vastavat teadet.

- Kui tee on blokeeritud, peab mängija palli toimetamiseks selle kõigepealt puhastama.
- Tee puhastamiseks tuleb lihtsalt kõik blokeerivad pallid tee pealt mujale liigutada.
- Tulemus kasvab iga reaga, mille mängija laualt eemaldab.

**MÄRKUS:**

Kui mängides on sisse lülitatud valik **Järgmise näitamine**, kasvab tulemus vähem kui juhul, kui **Järgmise näitamine** ei ole lubatud.

## 3.2 Strateegia ja nõuanded

- Hoia hoolikalt silm peal eelvaatlusel, kus on näha, millised kolm palli järgmisena lauale paistatakse (kui sul pole just valik **Järgmise näitamise** välja lülitatud). Sellest on enamasti abi otsustamisel, millist värvi palle liigutada.
- Püüa hoida vähemalt pool mängulauast puhtana. Kui pallid kuhjuma hakkavad, ootab peaaegu kindlasti ees kiire kaotus.
- Mängu lihtsustamiseks on mõtet ehitada korraga mitut üht värvi pallidest rida, mitte keskenduda vaid ühele.
- Võimaluse korral püüa hoida mänguväljal rohkem kui kolm peaaegu lõpetatud rida. Peaaegu lõpetatud tähendab seda, et reas on juba neli palli ja ainult üks on veel puudu.

### NÄIDE:

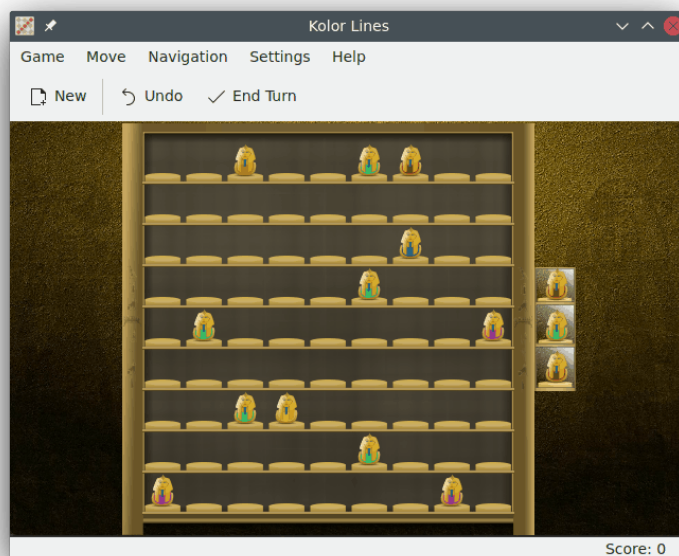
Kui oled rea peaaegu lõpetanud ja tee selle juurde blokeerib järsku mõni uus pall, ära hakka seda lihtsalt eest ära liigutama. Uuri parem mängulauda, et leida, kas seal pole blokeeriva palliga sama värvi pallidest reahakatust. Kui sellise leiad, liiguta blokeeriv pall sinna.



## Peatükk 4

# Liidese tutvustus

### 4.1 Kolor Linesi peaken



Mänguakna ülaservas asuvad menüü- ja tööriistariba. Keskel paikneb suur pallidega täidetud väli - see on mänguväli. Paremalt asub riba, kus näeb kolme järgmist palli, mis lauale paisatakse (kui sul pole just valik **Järgmise näitamine** välja lülitatud). All asub olekuriba.

### 4.2 Menüükirjed

**Mäng → Uus (Ctrl+N)**

Alustab uut mängu

**Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)**

Näitab edetabelit

## Kolor Linesi käsiraamat

### **Mäng → Välju (Ctrl+Q)**

Lõpetab Kolor Linesi töö

### **Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)**

Tühistab viimase käigu.

### **Liikumine → Lõpeta kõik**

Jätab käigu vahele ja ilma ühtegi nuppu liigutamata paiskab uued nupud lauale.

### **Liigutamine → Liiguta vasakule (Nool vasakule)**

Liigutab valikukursorit vasakule.

### **Liigutamine → Liiguta paremale (Nool paremale)**

Liigutab valikukursorit paremale.

### **Liigutamine → Liiguta üles (Nool üles)**

Liigutab valikukursorit üles.

### **Liigutamine → Liiguta alla (Nool alla)**

Liigutab valikukursorit alla.

### **Liigutamine → Vali (Tühik)**

Valib kursori all oleva elemendi.

### **Seadistused → Järgmise näitamine**

Lülitab järgmiste pallide näitamise sisse ja välja.

Lisaks on Kolor Linesil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

## Peatükk 5

# Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*  
Jah. Kolor Linesi teema muutmiseks kasuta menüükäsku **Seadistused** → **Kolor Linesi seadistamine...**
2. *Ma ei taha praegu ühtegi käiku teha. Kas käigu saab vahele jätta?*  
Jah. Käigu vahelejätamiseks kasuta [kiirklahvi](#) või vastavat [menüükäsku](#).
3. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*  
Jah. Pallide valimiseks ja paigutamiseks saab kasutada nooleklahve ja **tühikuklahvi**.
4. *Ma ei saa aru, mida ma peaksin tegema! Kas mingeid vihjeid ei ole?*  
Ei, Kolor Lines ei paku 'vihjeid'.
5. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*  
Kolor Lines ei võimalda veel 'salvestamist'.

## Peatükk 6

# Mängu seadistamine

Kolor Linesi seadistusedialoog võimaldab valida Kolor Linesi visuaalse teema

Uue teema valimiseks vali see lihtsalt loendist. Kõigi nimekirja elementide juures on teena nimest vasakul näha väike eelvaatlus. Valik rakendatakse kohe.

Kui oled valitud teemaga rahul, klõpsa nupule **Sulge**, mis asub dialoogi allosas.

## Peatükk 7

# Autorid ja litsents

Kolor Lines

Rakenduse autoriõigus 2000: Roman Merzlyakov [roman@sbrf.barrt.ru](mailto:roman@sbrf.barrt.ru)

Kaasautorid:

- Roman Razilov [Roman.Razilov@gmx.de](mailto:Roman.Razilov@gmx.de): ümberkujundamine, graafika, osaline koodi ümberkirjutamine. Erilised tänud minu abikaasale Larissa Juškinile testimise ja nõuannete eest.

Dokumentatsiooni autoriõigus 2001: Roman Razilov [Roman.Razilov@gmx.de](mailto:Roman.Razilov@gmx.de)

Tõlge eesti keelde: Marek Laane [bald@smail.ee](mailto:bald@smail.ee)

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

## Lisa A

# Paigaldamine

Kolor Lines on osa KDE projektist <http://www.kde.org/>.

Kolor Lines asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/-kde/>.

### A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Kolor Lines oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Kolor Lines baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna Kolor Lines kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.