

# **Manuel de Kolor Lines**

**Roman Razilov**

**Roman Merzlyakov**

**Eugene Trounev**

**Traduction française : Gérard Delafond**

**Traduction française : Stanislas Zeller**

**Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard**



## Manuel de Kolor Lines

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Comment jouer</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Règles du jeu, stratégies et astuces</b>	<b>7</b>
3.1	Règles du jeu . . . . .	7
3.2	Stratégies et astuces . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Vue d'ensemble de l'interface</b>	<b>9</b>
4.1	La fenêtre principale de Kolor Lines . . . . .	9
4.2	Éléments de menu . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Foire aux questions</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Configuration du jeu</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Remerciements et licence</b>	<b>13</b>

## **Résumé**

Cette documentation décrit le jeu Kolor Lines version 1.6

# Chapitre 1

## Introduction

TYPE DE JEU : Arcade
-------------------------

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS : Un
------------------------------------

Kolor Lines est un jeu simple et hautement captivant avec un seul joueur pour KDE. Kolor Lines est inspiré par le jeu bien connu Color Lines écrit pour DOS par Olga Demina, Igor Ivkin et Gennady Denisov en 1992.

Le but de Kolor Lines est assez simple. Le joueur doit déplacer les billes colorées sur le plateau de jeu, en les groupant sur des lignes de la même couleur par cinq. Une fois que la ligne est complète, elle est supprimée du plateau, libérant un espace précieux. Dans le même temps, les nouvelles billes se placent par trois à chaque tour sur le plateau de jeu.

Kolor Lines est un jeu qui se joue exclusivement contre le meilleur score. Le jeu prend fin une fois que tout le plateau de jeu est rempli de billes.

## Chapitre 2

# Comment jouer

**OBJECTIF :**

Déplacer les billes sur le plateau de jeu, en les groupant sur des lignes de la même couleur par cinq.

Quand Kolor Lines démarre, vous voyez un plateau de jeu divisé en 81 cases (la taille du plateau est de 9x9 cases), et aussitôt trois nouvelles billes colorées apparaissent sur le plateau. Utilisez la souris pour déplacer les billes de cellule en cellule pour les grouper sur une ligne d'une même couleur. Cependant, après chaque déplacement, l'ordinateur rajoute trois billes de plus sur le plateau. Pour éviter le remplissage du plateau, vous devez grouper ensemble les billes sur une ligne par cinq ou plus. Quand une ligne est complète, les billes sont supprimées du plateau et votre score augmente.

**REMARQUE :**

Les nouvelles billes ne seront pas ajoutées sur le plateau après la suppression d'une ligne. À la place, vous rejouerez un déplacement avant que la nouvelle triplette de billes ne soit ajoutée.

L'augmentation du score dépend exclusivement du nombre de billes supprimées.

**REMARQUE :**

Si vous jouez avec la fonctionnalité **Afficher la suite** activée, l'augmentation du score est moindre que si cette fonctionnalité est désactivée.

Kolor Lines ne se joue que contre le meilleur score exclusivement. Le jeu prend fin une fois que la totalité du plateau est rempli avec les billes.

## Chapitre 3

# Règles du jeu, stratégies et astuces

### 3.1 Règles du jeu

- Après chaque déplacement du joueur, trois billes supplémentaires seront ajoutées.
- Pour gagner de l'espace sur le plateau de jeu, le joueur doit grouper les billes de la même couleur sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale ininterrompue par groupe de cinq ou plus.
- Pour initier un déplacement, cliquez simplement sur la bille pour la sélectionner, puis cliquez sur la case de destination pour terminer le déplacement.
- Une bille peut être déplacée vers des cases qui sont vacantes et non occupées par d'autres billes.
- Dans le même temps, la case en question doit être librement accessible.
- La case est librement accessible quand il n'y a pas d'autres billes bloquant l'emplacement.
- L'emplacement est considéré comme bloqué si celui-ci est occupé par une bille.

**REMARQUE :**

Dans Kolor Lines, l'emplacement est automatiquement calculé. Si il n'y a aucune possibilité pour se déplacer vers la cellule de destination, une notification d'avertissement est affichée.

- Pour envoyer une bille vers la cellule désirée qui est bloquée, le joueur doit d'abord libérer celle-ci.
- Pour libérer un emplacement, le joueur doit simplement déplacer toutes les billes bloquantes, et donc libérer l'espace.
- Les scores sont attribués pour chaque ligne de billes supprimée du plateau.

**REMARQUE :**

Si vous jouez avec la fonctionnalité **Afficher la suite** activée, l'augmentation du score est moindre que si cette fonctionnalité est désactivée.

### 3.2 Stratégies et astuces

- Jetez un œil sur la barre affichant les trois prochaines billes à être insérées sur le plateau (sauf si la fonctionnalité **Afficher la suite** est désactivée). Vous apprécierez cette information assez souvent lorsqu'elle est fournie.

## Manuel de Kolor Lines

- Essayez d'effacer au moins une moitié du plateau de jeu. Laisser les billes s'empiler vous amènera presque certainement à la défaite.
- Pour rendre le jeu plus facile, concentrez vous sur plusieurs lignes de billes identiques prêtes à être supprimées. Ceci peut être réalisé en construisant plusieurs lignes consécutives partout où il est possible, au lieu de ce concentrer sur une ligne à la fois.
- Essayer de jouer avec des lignes presque complètes de trois billes sur le plateau de jeu tous le temps. Presque complètes veut dire que ces lignes ont quatre billes identiques en longueur, et qu'il manque seulement une bille pour compléter la séquence.

### EXEMPLE :

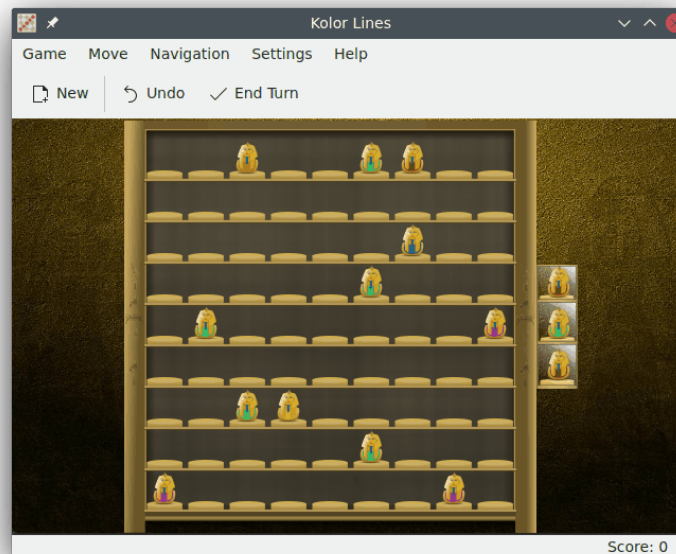
Si vous avez une ligne presque complète et que le chemin devient soudainement bloqué par une autre bille, ne déplacez pas cette bille. Essayez de trouver une séquence de billes du même genre qui vous permet de continuer avec la bille à déplacer. Si une telle séquence existe et est accessible, déplacez la bille bloquante vers cette séquence.



## Chapitre 4

# Vue d'ensemble de l'interface

### 4.1 La fenêtre principale de Kolor Lines



Tout en haut de la fenêtre est située la barre de menu et la barre d'outils. Au centre de l'écran se présente une grande zone remplie de cases appelées le plateau de jeu. Sur le côté droit est représenté une barre affichant les trois prochaines billes à être affichées sur le plateau (sauf si la fonctionnalité **Afficher la suite** est désactivée). En dessous de ce champ se trouve la barre d'état.

### 4.2 Éléments de menu

**Jeu → Nouveau (Ctrl+N)**

Commence une nouvelle partie

**Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)**

Affiche le tableau des meilleurs scores

**Jeu → Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte Kolor Lines

**Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)**

Ceci annulera le dernier mouvement

**Déplacer → Fin du tour**

Passer votre tour, jouer immédiatement les prochaines billes sans en déplacer aucune.

**Navigation → Déplacer vers la gauche (Gauche)**

Cette action déplacera le curseur de sélection vers la gauche.

**Navigation → Déplacer vers la droite (Droite)**

Cette action déplacera le curseur de sélection vers la droite.

**Navigation → Déplacer vers le haut (Haut)**

Cette action déplacera le curseur de sélection vers le haut.

**Navigation → Déplacer vers le bas (Bas)**

Cette action déplacera le curseur de sélection vers le bas.

**Navigation → Sélectionner (Espace)**

Cette action sélectionnera l'élément courant sous le curseur.

**Configuration → Afficher le suivant**

Affiche ou cache les informations sur les billes suivantes.

De plus, Kolor Lines possède des éléments communs de menu KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

## Chapitre 5

# Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*  
Oui. Pour modifier le thème visuel de Kolor Lines, vous pouvez utiliser l'option **Configuration** → **Configurer Kolor Lines...** sur la barre de menu.
2. *Je ne veux pas faire de déplacement pour le moment. Puis-je passer mon tour ?*  
Oui. Pour passer votre tour, vous pouvez utiliser un [raccourci clavier](#), ou une option de la [barre de menus](#).
3. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*  
Oui. Vous pouvez utiliser les touches flèches et la touche **Espace** pour sélectionner et définir les balles.
4. *Je ne comprend pas quoi faire ! Y a t-il une astuce ?*  
Non. Kolor Lines n'implante pas la fonctionnalité "Astuce".
5. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*  
Kolor Lines ne propose pas la fonctionnalité « Enregistrer » pour le moment.

## Chapitre 6

# Configuration du jeu

Boîte de dialogue de configuration de Kolor Lines qui vous permet de sélectionner les thèmes visuels de Kolor Lines.

La sélection d'un nouveau thème se fait simplement à partir d'un choix dans la liste de sélection. Chaque élément de la liste affiche un aperçu réduit à gauche du nom du thème. La sélection est appliquée immédiatement.

Une fois que vous êtes satisfait avec le thème que vous avez sélectionné, vous pouvez cliquer sur **Fermer**, situé en bas de la boîte de dialogue.

## Chapitre 7

# Remerciements et licence

Kolor Lines

Copyright du programme 2000 Roman Merzlyakov [roman@sbrf.barrt.ru](mailto:roman@sbrf.barrt.ru)

Collaborateurs :

— Roman Rrazilov [Roman.Rrazilov@gmx.de](mailto:Roman.Rrazilov@gmx.de) Création, graphisme, animation, ré-écriture partielle. Remerciements spéciaux à ma femme Larissa Juschkina pour les tests et les discussions.

Copyright de la documentation 2001 Roman Rrazilov [Roman.Rrazilov@gmx.de](mailto:Roman.Rrazilov@gmx.de)

Traduction française par Gérard Delafond [gerard@delafond.org](mailto:gerard@delafond.org) et Stanislas Zeller [uncensored.assault@gmail.com](mailto:uncensored.assault@gmail.com). Relecture par Ludovic Grossard [grossard@kde.org](mailto:grossard@kde.org).

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).