

# Підручник з Kolor Lines

Roman Razilov

Roman Merzlyakov

Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Чорноіван



# Підручник з Color Lines

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>7</b>
3.1	Правила гри . . . . .	7
3.2	Стратегія та поради . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>9</b>
4.1	Головне вікно Kolor Lines . . . . .	9
4.2	Пункти меню . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>13</b>

## **Анотація**

У цій документації описано гру Kolor Lines версії 1.6.

## Розділ 1

# Вступ

ТИП ГРИ:  
Аркада

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:  
Один

Kolor Lines — це проста, але дуже захоплива гра для одного гравця, розроблена KDE. На написання Kolor Lines авторів програми надихнула добре відома гра Color Lines, написана для DOS у 1992 році, авторами якої є Olga Demina, Igor Ivkin та Gennady Denisov.

Мета гри Kolor Lines елементарна. Гравцеві слід пересувати кольорові кульки ігровою дошкою, збираючи їх по п'ять у рядки однакового кольору. Після утворення такого рядка всі кульки з нього буде вилучено і таким чином на дошці звільниться місце. Також після кожного ходу на дошці з'являтимуться три нових кульки, які зменшуватимуть вільне місце на ній.

У Kolor Lines виграш неможливий, гра ведеться лише з метою покращення результату. Гра завершується, якщо всю ігрову дошку буде вкрито кульками.

## Розділ 2

# Як грати

**МЕТА:**

Пересунути кольорові кульки ігровою дошкою так, щоб вони утворили рядок з п'яти кульок однакового кольору.

Після запуску Kolor Lines ви побачите ігрову дошку, поділену на 81 квадратних полів (розміри ігрової дошки — 9x9 клітинок), на дошці вже буде три кульки. Скористайтеся вказівником миші для пересування кульок між клітинками так, щоб кульки утворювали рядки однакового кольору. Після кожного з ваших ходів комп'ютер додаватиме три нових кульки на дошку. Щоб уникнути заповнення дошки кульками, вам слід збирати кульки у рядки з 5 або більшої кількості кульок. Після утворення таких рядків, кульки з них буде вилучено з ігрового поля, а ви отримаєте декілька призових очок.

**ПРИМІТКА:**

Після вилучення рядка з кульок на дошку не додаватимуться нові кульки. Замість цього програма надасть вам можливість зробити ще один хід перед додаванням трійки кульок.

Збільшення вашого очкового результату залежить лише від кількості вилучених кульок.

**ПРИМІТКА:**

Якщо ви гратимете у гру з увімкненою можливістю **Показувати наступні**, очковий приріст буде меншим, ніж у випадку вимкненої можливості **Показувати наступні**.

У Kolor Lines виграш неможливий, гра ведеться лише з метою покращення результату. Гра завершується одразу по тому, як всю ігрову дошку буде вкрито кульками.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Правила гри

- Після кожного ходу гравця на дошку буде додано три нові кульки.
- Щоб звільнити місце на дошці, вам слід зібрати кульки одного кольору у неперервний горизонтальний, вертикальний або діагональний рядок, у якому буде не менше п'яти кульок.
- Щоб почати хід, просто наведіть вказівник миші на кульку, яку ви бажаєте пересунути, клацніть лівою кнопкою, а потім наведіть вказівник на клітинку призначення і знову клацніть лівою кнопкою миші, щоб пересунути кульку.
- Кульку можна пересувати лише у вільну клітинку, яку не зайнято будь-якою іншою кулькою.
- Крім того, доступ до клітинки-цілі має бути вільним.
- Доступ до клітинки вважається вільним, якщо перехід до неї не заблоковано жодною іншою кулькою.
- Шлях до клітинки вважається заблокованим, якщо всі проходи до клітинки закрито кульками.

**ПРИМІТКА:**

У Kolor Lines шлях автоматично визначається програмою. Якщо до клітинки призначення не існує можливих (відкритих) шляхів, ви побачите сповіщення про неможливість ходу.

- Щоб успішно пересунути кульку у бажану клітинку, шлях до якої заблоковано, слід спочатку очистити шлях до неї.
- Щоб очистити шлях, гравцеві просто слід пересунути всі кульки, які блокують шлях, і таким чином зробити можливим пересування до клітинки.
- За кожен вилучений з ігрової дошки рядок кульок буде нараховано очки.

**ПРИМІТКА:**

Якщо ви гратимете у гру з увімкненою можливістю **Показувати наступні**, очковий приріст буде меншим, ніж у випадку вимкненої можливості **Показувати наступні**.

## 3.2 Стратегія та поради

- Уважно слідкуйте за панеллю, на якій буде показано наступні три кульки, які буде додано на дошку (якщо можливість **Показувати наступні** не вимкнено). Ці відомості можуть вам знадобитися під час розробки стратегії пересування кульок.
- Намагайтеся тримати вільною принаймні половину дошки. Утворення нагромаджень кульок майже завжди веде до програшу.
- Щоб полегшити гру, завжди готуйте декілька рядків готовими до вилучення. Досягти цього можна утворюючи рядки кульок всюди, де це можливо, замість зосередження на одному з рядків.
- Намагайтеся весь час мати у грі не менше трьох майже завершених рядків. Майже завершений рядок — це рядок, у якому чотири кульки одного кольору, для завершення якого не вистачає лише однієї кульки.

### ПРИКЛАД:

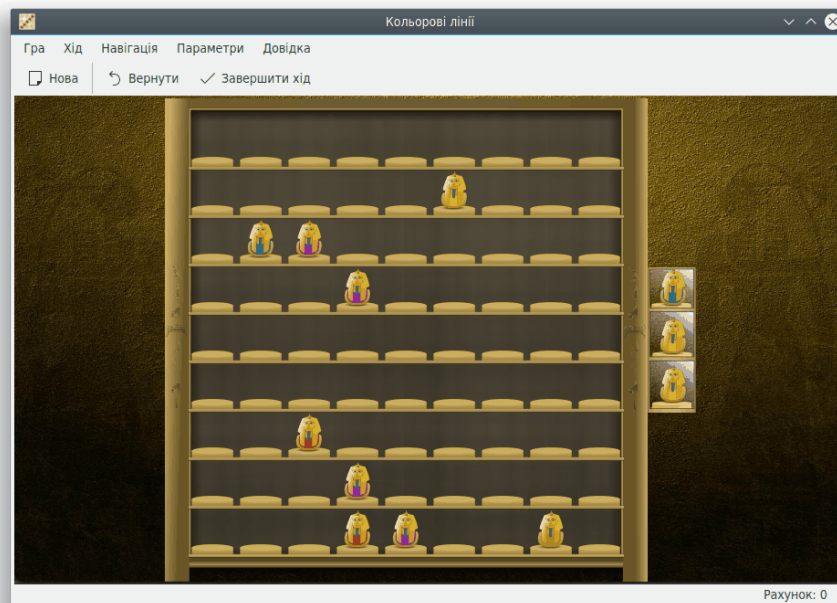
Якщо шлях до майже завершеного рядка раптом було перекрито доданою кулькою, не намагайтеся просто відсунути цю кульку будь-куди. Спробуйте знайти послідовність кульок того ж кольору, що і кулька, яку ви пересуватимете, яку ви можете продовжити цією кулькою. Якщо таку послідовність буде знайдено, і доступ до неї буде відкрито, пересуньте цю кульку саме туди.



## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Головне вікно Kolor Lines



У верхній частині вікна гри розташовано панель меню і панель інструментів. У центрі вікна знаходиться велика квадратна область, на якій розташовано кульки, — ця область називається ігровою дошкою. У правій частині вікна буде показано наступні три кульки, які буде додано на дошку (якщо ви не вимкнули можливості **Показувати наступні**). Під ігровим полем розташовано смужку стану.

### 4.2 Пункти меню

**Гра** → **Створити (Ctrl+N)**

Починає нову гру

**Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+N)**

Показує таблицю найкращих результатів

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу Kolor Lines

**Хід → Вернути (Ctrl+Z)**

За допомогою цього пункту можна скасувати останній хід.

**Хід → Завершити хід**

Пропустити ваш хід, одразу грати з наступним кульками, що з'являться, не пересуваючи жодної з поточних.

**Навігація → Пересунути ліворуч (Стрілка ліворуч)**

За допомогою цього пункту можна пересунути курсор вибору ліворуч.

**Навігація → Пересунути праворуч (Стрілка праворуч)**

За допомогою цього пункту можна пересунути курсор вибору праворуч.

**Навігація → Пересунути вгору (Стрілка вгору)**

За допомогою цього пункту можна пересунути курсор вибору вгору.

**Навігація → Пересунути вниз (Стрілка вниз)**

За допомогою цього пункту можна пересунути курсор вибору вниз.

**Навігація → Вибрати (Пробіл)**

За допомогою цього пункту можна вибрати елемент, що зараз знаходиться під курсором.

**Параметри → Показувати наступний**

Вмикає або вимикає показ інформації про наступні кульки.

Крім того, у Kolor Lines передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*

Так. Щоб змінити тему візуального вигляду Kolor Lines, ви можете скористатися пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати Kolor Lines...**

2. *Я не хочу робити жодних пересувань. Чи можна пропустити хід?*

Так. Щоб пропустити хід, скористайтеся відповідним [клатвіатурним скороченням](#) або [пунктом меню](#).

3. *Чи можна для гри використовувати клавіатуру?*

Так. Ви можете користуватися клавішами зі стрілками і клавішею **Пробіл** для виділення і встановлення кульок.

4. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у гри підказки?*

Ні. У Kolor Lines немає функції «Підказка».

5. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*

У поточній версії Kolor Lines немає функції «Зберегти».

## Розділ 6

# Налаштування гри

За допомогою діалогового вікна налаштування Kolor Lines ви можете обрати візуальну тему вікна Kolor Lines.

Щоб вибрати нову тему, просто позначте назву теми у списку для вибору. Ліворуч від кожного з пунктів у списку буде показано невеличке зображення попереднього перегляду. Вибрану тему буде негайно застосовано.

Після того, як ви виберете бажаний для вас варіант, ви можете натиснути кнопку **Закрити**. Цю кнопку розташовано у нижній частині відповідного діалогового вікна.

## Розділ 7

# Подяки і ліцензія

Kolor Lines

Авторські права на програму належать Roman Merzlyakov [roman@sbrf.barrt.ru](mailto:roman@sbrf.barrt.ru), ©2000

Учасники розробки:

- Roman Razilov [Roman.Razilov@gmx.de](mailto:Roman.Razilov@gmx.de) — зміна дизайну, графіка, анімація, часткове переписування коду. Особливу подяку він складає своїй жінці — Larissa Juschkın, — за перевірку і корисне обговорення програми.

Авторські права на документацію належать Roman Razilov [Roman.Razilov@gmx.de](mailto:Roman.Razilov@gmx.de), ©2001

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).