

Manuel utilisateur 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 utilisateur de Kolor Lines

Table des matières

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

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 ColorLines écrit pour DOS par Olga Demina, Igor Ivkin et Genady 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 regroupant 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.

Il est impossible de gagner avec Kolor Lines, car il se joue exclusivement pour arriver au meilleur score. Le jeu prend fin une fois que la totalité du plateau est rempli avec les billes.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

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

Quand Kolor Lines démarre, un plateau de jeu divisé en 81 cases vous sera présenté (La taille du plateau est de 9 x 9 cases). Aussitôt, trois nouvelles billes colorées vont apparaître sur le plateau. Veuillez utiliser la souris pour déplacer les billes de case en case pour les regrouper en une ligne d'une même couleur. Cependant, après chacun de vos déplacements, l'ordinateur va rajouter trois billes de plus sur le plateau. Pour éviter le remplissage du plateau, vous devez regrouper 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 serez récompensé par 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.

Il est impossible de gagner avec Kolor Lines, car il se joue exclusivement contre le meilleur score. 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 sur le plateau.
- Pour libérer de l'espace sur le plateau de jeu, le joueur doit regrouper les billes de la même couleur sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale ininterrompue par groupe de cinq ou plus.
- Pour démarrer un déplacement, veuillez simplement cliquer sur la bille pour la sélectionner, puis cliquer sur la case de destination pour effectuer 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 carré en question doit être librement accessible.
- Le carré est librement accessible quand il n'y a aucune autre bille bloquant l'emplacement de celui-ci.
- 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 déplacer avec succès une bille vers la cellule désirée alors que le chemin est bloqué, le joueur doit d'abord libérer le chemin.
- Pour libérer un chemin, le joueur doit simplement déplacer toutes les billes bloquantes en dehors du chemin, afin de libérer la route.
- 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 utilisateur 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, veuillez vous concentrer sur plusieurs lignes de billes identiques prêtes à être supprimées. Ceci peut être réalisé en construisant plusieurs lignes consécutives partout où cela est possible, au lieu de se 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.

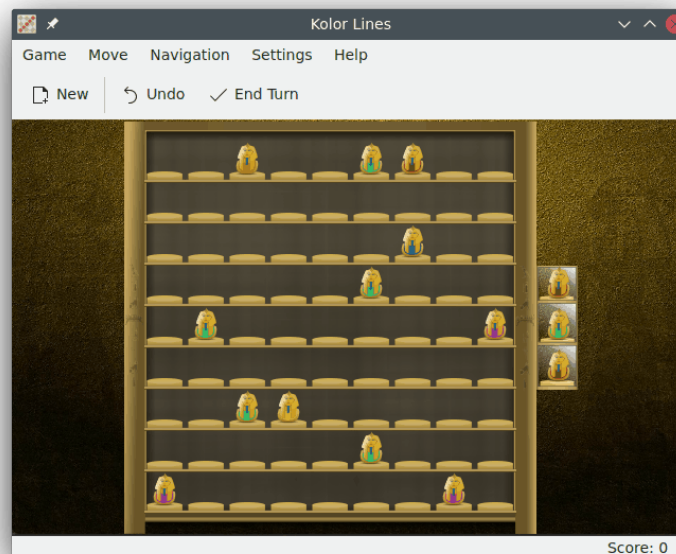
EXEMPLE :

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 vous permettant de continuer avec la bille à déplacer. Si une telle séquence existe et est accessible, alors, déplacez la bille bloquante vers cette dernière.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 La fenêtre principale de Kolor Lines



Tout en haut de la fenêtre, il y a la barre de menus et la barre d'outils. Au centre de l'écran, il y a une grande zone remplie de cases appelée le plateau de jeu. Sur le coté droit, il est présenté 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)

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → Terminer le jeu (Ctrl+End)

Termine un jeu en cours.

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

Passe votre tour, jouer immédiatement les prochaine billes sans en déplacer aucune.

Navigation → Déplacer vers la gauche (Left)

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 (Up)

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'élément de menu **Configuration** → **Configurer Kolor Lines...**

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 de flèches et la touche **Espace** pour sélectionner et définir les billes.

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

Collaborateurs :

— Roman Razilov Roman.Razilov@gmx.de Création, graphisme, animation, ré-écriture partielle. Remerciements spéciaux à ma femme Larissa Juschkin pour les tests et les discussions.

Copyright de la documentation 2001 Roman Razilov Roman.Razilov@gmx.de

Traduction française par Gérard Delafond gerard@delafond.org et Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com. Relecture par Ludovic Grossard 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 \(GNU General Public License\)](#).