

Manuale di Kolor Lines

Roman Razilov

Roman Merzlyakov

Eugene Trounev

Traduzione dell'interfaccia grafica e della documentazione:

Vincenzo Reale

Traduzione dell'interfaccia grafica: Andrea Celli

Traduzione dell'interfaccia grafica e della documentazione:

Francesco Bresciani

Traduzione della documentazione: Marco Poletti



Manuale di Kolor Lines

Indice

1	Introduzione	5
2	Come giocare	6
3	Regole del gioco, strategie e suggerimenti	7
3.1	Regole del gioco	7
3.2	Strategie e suggerimenti	8
4	Interfaccia	9
4.1	La finestra principale di Kolor Lines	9
4.2	Voci dei menu	9
5	Domande frequenti	11
6	Configurazione del gioco	12
7	Riconoscimenti e licenza	13

Sommario

Questa documentazione descrive il gioco di Kolor Lines versione 1.6

Capitolo 1

Introduzione

TIPO DEL GIOCO: Arcade

NUMERO GIOCATORI: Uno

Kolor Lines è un gioco semplice ma divertente, con un solo giocatore, per KDE. Kolor Lines è ispirato a un gioco molto conosciuto - Color lines, scritto per DOS da Olga Demina, Igor Ivkin e Gennady Denisov nel 1992.

L'obiettivo di Kolor Lines è semplice. Il giocatore deve spostare le palline colorate nell'area di gioco, raggruppandole in file di cinque palline dello stesso colore. Quando una fila viene completata viene rimossa, liberando spazio prezioso. Allo stesso tempo, nuove palline continuano ad arrivare: tre dopo ogni mossa, riempiendo l'area di gioco.

Kolor Lines non può essere vinto, e si gioca solo per raggiungere un punteggio più alto. Il gioco termina quando l'area di gioco è completamente piena di palline.

Capitolo 2

Come giocare

OBIETTIVO:

Spostare le palline colorate nell'area di gioco, raggruppando quelle dello stesso colore in file da cinque.

All'avvio di Kolor Lines si può vedere l'area di gioco, divisa in 81 quadrati (l'area di gioco è 9x9), con tre palline colorate. Usare il mouse per spostare le palline tra le celle, raggruppandole in file di cinque palline dello stesso colore. Ad ogni mossa effettuata, il computer aggiungerà altre tre palline all'area di gioco. Per evitare di riempire l'area di gioco bisogna raggruppare le palline in file di cinque o più. Quando si completa una fila, le palline vengono rimosse dall'area di gioco e il punteggio aumenta.

NOTA:

Non verranno aggiunte nuove palline dopo la rimozione di una fila. Invece, si potrà fare ancora un'altra mossa prima che venga aggiunta una nuova tripletta di palline.

L'aumento del punteggio dipende solo dal numero di palline rimosse.

NOTA:

Se si sta giocando con l'opzione **Mostra le prossime** abilitata, l'aumento del punteggio è minore.

Kolor Lines non può essere vinto, e si gioca solo per raggiungere un punteggio più alto. Il gioco termina quando l'area di gioco è completamente piena di palline.

Capitolo 3

Regole del gioco, strategie e suggerimenti

3.1 Regole del gioco

- Dopo ogni mossa, il gioco aggiungerà tre palline all'area di gioco.
- Per liberare spazio nell'area di gioco, il giocatore deve raggruppare le palline dello stesso colore in file continue orizzontali, verticali o diagonali da cinque o più.
- Per iniziare la mossa, fare clic su una pallina per selezionarla, poi fare clic sulla cella di destinazione per completare la mossa.
- Una pallina può essere spostata solo nelle celle libere e non occupate da altre palline.
- Inoltre, la cella di destinazione deve essere accessibile.
- La cella è accessibile se non ci sono altre palline che bloccano il percorso.
- Il percorso è considerato bloccato se parte di esso è attualmente occupato da una pallina.

NOTA:

In Kolor Lines il percorso è calcolato automaticamente dal gioco. Se non esiste un percorso (aperto) per la cella di destinazione, sarà visualizzata una notifica.

- Per trasferire con successo una pallina in una cella desiderata il cui percorso è bloccato, il giocatore deve prima liberare il percorso.
- Per liberare il passaggio il giocatore deve spostare le palline che lo bloccano, in modo che non intralcino più la strada.
- I punteggi sono assegnati per ogni fila di palline rimosse dall'area di gioco.

NOTA:

Se si sta giocando con l'opzione **Mostra le prossime** abilitata, l'aumento del punteggio è minore.

3.2 Strategie e suggerimenti

- È bene stare attenti alla barra che visualizza le prossime tre palline che verranno aggiunte all'area di gioco (a meno che **Mostra le prossime** non sia disabilitato). Spesso queste informazioni saranno molto utili.
- È bene lasciare libera almeno metà dell'area da gioco. Se si lasciano accumulare troppe palline, si perderà facilmente.
- Per semplificarsi la vita, è meglio tenere più di una fila di palline dello stesso colore pronta per essere rimossa. Questo può essere ottenuto mettendo in file palline dello stesso tipo in tutti i posti dove è possibile, invece di concentrarsi su una fila alla volta.
- È bene cercare di avere sempre almeno tre file di palline quasi complete sull'area di gioco, in ogni momento. Quasi complete significa che sono lunghe quattro palline dello stesso colore, e ne basta una sola per completarle.

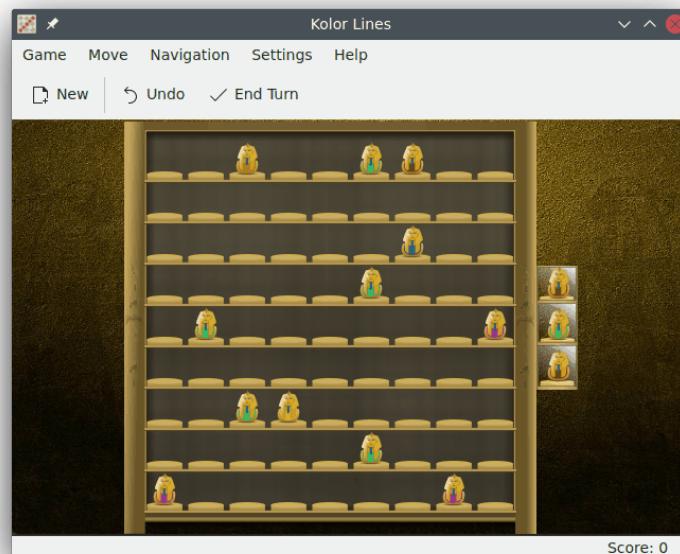
ESEMPIO:

Se si ha una fila di palline quasi completata e il percorso verso di essa viene bloccato improvvisamente da una pallina, non spostare semplicemente quella pallina. Provare a cercare una sequenza di palline dello stesso tipo che può essere continuata con la pallina da spostare. Se tale sequenza esiste ed è accessibile, spostare lì la pallina che blocca il passaggio.

Capitolo 4

Interfaccia

4.1 La finestra principale di Kolor Lines



Nella parte alta della finestra di gioco sono posizionate la barra dei menu e quella degli strumenti. Al centro dello schermo c'è un'area quadrata riempita di palline - l'area di gioco. A destra c'è una barra che visualizza le prossime tre palline che saranno immesse nell'area di gioco (a meno che la funzione **Mostra le prossime** non sia disabilitata). Sotto all'area di gioco c'è la barra di stato.

4.2 Voci dei menu

Partita → Nuova (Ctrl+N)

Inizia una nuova partita.

Partita → Termina partita (Ctrl+Fine)

Termina una partita in corso.

Partita → Mostra la classifica... (Ctrl+H)

Visualizza la classifica dei punteggi migliori.

Partita → Esci (Ctrl+Q)

Esce da Kolor Lines.

Mossa → Annulla (Ctrl+Z)

Annulla l'ultima mossa.

Mossa → Termina il turno

Salta la mossa. Vengono messe subito in gioco le sfere successive senza che se ne muova una.

Navigazione → Sposta a sinistra (←)

Questa azione sposterà a sinistra il cursore di selezione.

Navigazione → Sposta a destra (→)

Questa azione sposterà a destra il cursore di selezione.

Navigazione → Sposta su (↑)

Questa azione sposterà in alto il cursore di selezione.

Navigazione → Sposta giù (↓)

Questa azione sposterà in basso il cursore di selezione.

Navigazione → Seleziona (Spazio)

Questa azione selezionerà l'oggetto sotto il cursore.

Impostazioni → Mostra successive

Mostra o nasconde le prossime palline.

Inoltre Kolor Lines ha le voci dei menu **Impostazioni** e **Aiuto** comuni di KDE; per maggiori informazioni, consulta i capitoli [Menu Impostazioni](#) e [menu Aiuto](#) dei Fondamentali di KDE.

Capitolo 5

Domande frequenti

1. *Vorrei modificare l'aspetto del gioco. È possibile?*
Sì. Per cambiare il tema grafico di Kolor Lines è possibile utilizzare la voce di menu **Impostazioni** → **Configura Kolor Lines...**
2. *Non voglio muovere adesso. Posso saltare un turno?*
Sì. Per saltare un turno si può usare la [scorciatoia da tastiera](#), o la [voce del menu](#).
3. *Si può giocare con la tastiera?*
Sì. È possibile utilizzare le frecce direzionali e il tasto **Spazio** per selezionare e posizionare le palline.
4. *Non so cosa fare qui! Ci sono dei suggerimenti?*
No. Kolor Lines non ha una funzionalità per i 'suggerimenti'.
5. *Devo uscire dal gioco, ma non ho ancora finito la partita. Posso salvare i miei progressi?*
Per il momento Kolor Lines non ha la funzione 'Salva'.

Capitolo 6

Configurazione del gioco

La finestra di configurazione di Kolor Lines permette di scegliere diversi temi grafici per il gioco. Per scegliere un nuovo tema, seleziona il tema nella lista. Ciascun elemento nella lista mostra una piccola anteprima a sinistra del nome del tema. La scelta è applicata immediatamente.

Quando sarai soddisfatto della scelta puoi premere il pulsante **Chiudi** collocato nella parte bassa della finestra.

Capitolo 7

Riconoscimenti e licenza

Kolor Lines

Copyright sul programma 2000 Roman Merzlyakov roman@sbrf.barrt.ru

Hanno contribuito:

- Roman Rrazilov Roman.Rrazilov@gmx.de: ri-progettazione, grafica, animazioni, parziale riscrittura. Un ringraziamento speciale alla moglie Larissa Juschkin per il test e la discussione.

Copyright 2001 sulla documentazione: Roman Rrazilov Roman.Rrazilov@gmx.de

Traduzione italiana di Vincenzo Reale smart2128vr@gmail.com

Traduzione italiana di Francesco Bresciani fbresciani@users.sourceforge.net

Traduzione italiana di Marco Poletti poletti.marco@gmail.com

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).