

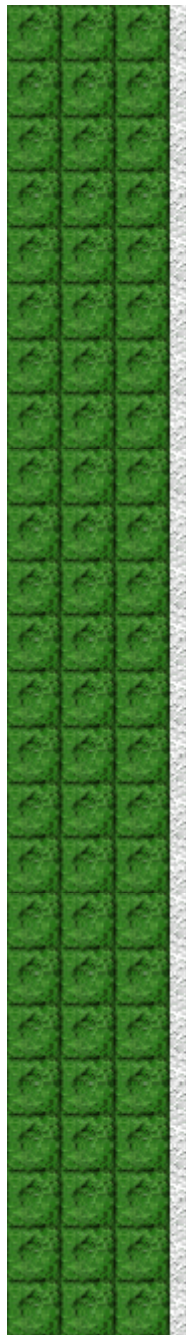


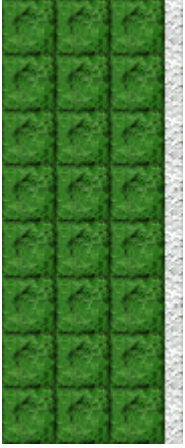
Scopo del gioco

Il gioco consiste nel collegare i lati opposti del campo con una fila orizzontale o verticale di palline. È possibile utilizzare palline differenti per comporre una fila. Una volta completata una fila, i pezzi che la compongono scompariranno e sarà possibile continuare il gioco posizionandone altri. La partita terminerà quando la colonna dei pezzi sul lato destro dell'area di gioco sarà completamente riempita.

Vedere anche

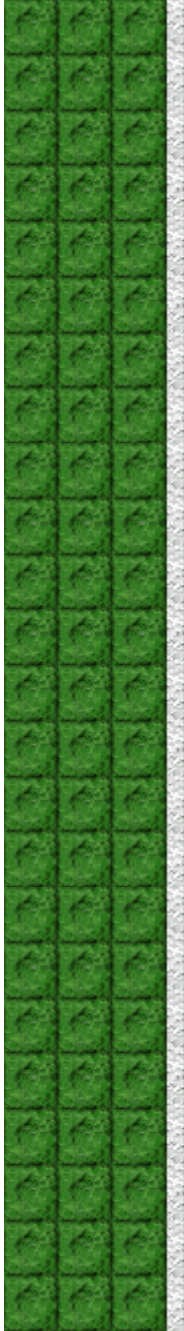
[Spiegazione del gioco](#)

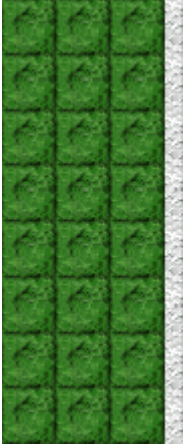




Lineup

Fare clic su un'area dello schermo per visualizzarne il funzionamento.





New (Nuova)

Per iniziare una nuova partita, fare clic sul pulsante **New**.

Tessera punti

Circondare la tessera punti per guadagnare 100 punti moltiplicati per il numero del livello di gioco (da 1 a 10).

Di seguito sono elencate altre figure che possono essere circondate quando appaiono sul campo.

Orologio: consente di fermare temporaneamente il timer ed evitare che appaiano nuovi pezzi da aggiungere.

Medaglia: consente di svuotare completamente il campo di gioco.

Cestino dei rifiuti: ogni volta che viene eliminata una fila di palline, appare una macchia di sporco. Circondando il cestino, la macchia scomparirà e si potrà evitare la comparsa di altre macchie.

Pallina da golf: consente di guadagnare una pallina bonus. Non è possibile guadagnare altre palline bonus prima che la pallina da golf sia stata circondata.

Pause (Pausa) e Play (Gioca)

Per sospendere temporaneamente la partita, fare clic sul pulsante **Pause**. Per riprendere la partita, fare clic sul pulsante **Play**.

Step (Successivo)

Per far scendere un altro pezzo nella colonna dei pezzi, fare clic sul pulsante **Step**.

Level (Livello)

Indica il livello corrente. Aumentando il livello, la velocità alla quale i pezzi appariranno nella colonna di destra sarà maggiore.

Score (Punteggio)

Indica il punteggio corrente.

Campo di gioco

Area in cui posizionare i pezzi. Fare clic nel punto in cui si desidera posizionare la pallina bianca centrale. Non è possibile posizionare un pezzo su una macchia di sporco e le macchie non possono essere considerate parte della fila.

Fila completata!

Una volta completata una fila, in orizzontale o in verticale, i pezzi che la compongono scompariranno.

Bonus line (Colonna delle palline bonus)

In questa colonna verranno inserite le palline bonus che si guadagnano circondando una pallina da golf.

Pallina bonus

Utilizzando una pallina bonus è possibile ruotare o spostare un pezzo alla base della colonna o eliminare un pezzo dal campo. Fare clic sul pezzo da ruotare, spostare o eliminare.

Macchia di sporco

Le macchie di sporco impediscono il completamento di una fila di palline e possono essere rimosse circondando un cestino dei rifiuti. A ogni cestino circondato, verrà eliminata una macchia. È anche possibile fare clic su una macchia per farla scomparire, ma questa azione richiederà tre palline bonus.

Colonna dei pezzi

In questa colonna vengono visualizzati i pezzi da posizionare sul campo. La partita terminerà quando ogni casella della colonna sarà riempita.

Pezzo successivo da posizionare

Il pezzo da posizionare viene visualizzato nella casella inferiore della colonna dei pezzi.



Inizio, sospensione e fine di una partita

Per iniziare una nuova partita

- ▶ Scegliere **Nuova partita** dal menu **Opzioni** o premere F2.

Per sospendere una partita

- ▶ Fare clic su **Pausa** sulla barra dei menu o premere F3. Per riprendere la partita, fare clic su **Gioca**.

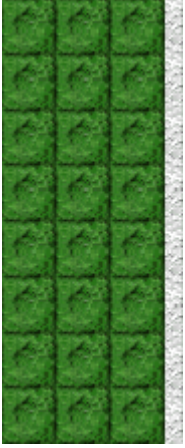
Per terminare una partita

- ▶ Scegliere **Esci** dal menu **Opzioni**.

Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Impostazioni di gioco](#)





Spiegazione del gioco

L'area di gioco di Lineup comprende la colonna delle palline bonus, la colonna dei pezzi, i controlli di gioco e il campo di gioco. Per ulteriori informazioni sull'area di gioco, vedere [Area di gioco](#).

- Nella casella inferiore della colonna dei pezzi viene visualizzato il pezzo da posizionare sul campo.
- La partita terminerà quando la colonna dei pezzi sarà completamente riempita.
- Per posizionare un pezzo sul campo, fare clic nel punto in cui si desidera posizionare la pallina bianca centrale.
- Collegare i lati opposti del campo con una fila orizzontale o verticale di palline, anche di tipo diverso. Una volta completata una fila, i pezzi che la compongono scompariranno.
- Ogni volta che una fila scompare si guadagnano dei punti. Per ulteriori informazioni, vedere [Punteggio](#).
- Quando una fila scompare, sarà possibile posizionare altri pezzi e continuare la partita.
- Il gioco consiste nel creare delle file di palline, anche lasciando degli spazi tra esse.

È possibile migliorare il proprio punteggio seguendo alcune strategie per il posizionamento dei pezzi:

- [Circondare](#) una pallina da golf per guadagnare un bonus. Una [pallina bonus](#) consente di ruotare il pezzo da posizionare, di cambiare l'ordine dei pezzi da posizionare o di eliminare un pezzo dal campo di gioco. Per utilizzare una pallina bonus, è sufficiente fare clic su un pezzo.
- [Circondare](#) una tessera punti per aumentare il punteggio.

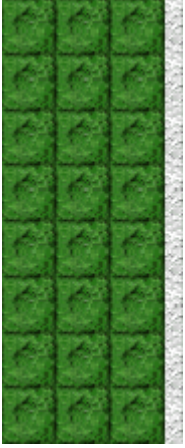
Vedere anche

[Scopo del gioco](#)

[Area di gioco](#)

[Suggerimenti, strategie e palline bonus](#)

[Inizio, sospensione e fine di una partita](#)





Suggerimenti, strategie e palline bonus

Fare clic su uno dei seguenti argomenti:



[Orologio](#)



[Tessera punti](#)



[Medaglia](#)



[Cestino dei rifiuti](#)



[Macchia di sporco](#)



[Pallina da golf](#)

[Figure bonus da circondare](#)

[Palline bonus](#)

- In Lineup sono disponibili 10 livelli, oltre ai livelli dei bonus guadagnati. È possibile modificare il livello iniziale della partita. Aumentando il livello, i pezzi compariranno più velocemente nella colonna dei pezzi.

Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Area di gioco](#)

[Punteggio](#)

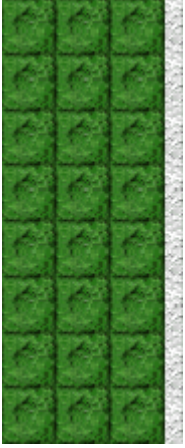


Figure bonus da circondare

Nelle immagini che seguono è illustrato il modo corretto (a sinistra) e scorretto (a destra) di circondare una figura.



Tessera punti: consente di guadagnare 100 punti moltiplicati per il numero del livello corrente (da 1 a 10).

Orologio: consente di fermare temporaneamente il timer impedendo l'aggiunta di nuovi pezzi nella colonna di destra.

Medaglia: consente di svuotare il campo di gioco.

Cestino dei rifiuti: per ogni fila di palline eliminata il cestino lascia una macchia di sporco. Circondando il cestino, la macchia scomparirà e si potrà evitare la comparsa di altre macchie.

Pallina da golf: consente di guadagnare una pallina bonus. Non sarà possibile guadagnare altre palline bonus finché la pallina da golf non verrà circondata.

Figure bonus da circondare

Posizionare i pezzi in modo strategico. È possibile ad esempio guadagnare punti extra circondando una tessera punti o conquistare altro tempo circondando l'orologio. Nelle immagini che seguono è illustrato il modo corretto (a sinistra) e scorretto (a destra) di circondare una figura.



Orologio



Circondare l'orologio per fermare temporaneamente il timer ed evitare l'aggiunta di nuovi pezzi alla colonna. Questa strategia si rivela particolarmente utile ai livelli più alti, quando l'aggiunta dei pezzi alla colonna avviene in modo molto rapido.

Tessera punti



Circondare la tessera punti per guadagnare dei punti.

Medaglia



Circondare la medaglia per svuotare il campo di gioco. Questa strategia si rivela particolarmente utile quando il campo è troppo pieno per consentire il completamento delle file.

Cestino dei rifiuti



Il cestino dei rifiuti lascia una macchia di sporco per ogni fila di palline eliminata. Circondando il cestino la macchia scomparirà e si potrà evitare la comparsa di altre macchie.

Pallina da golf



Circondare una pallina da golf per guadagnare una pallina bonus. Non sarà possibile guadagnare altre palline bonus finché la pallina da golf non verrà circondata.

Una pallina da golf non può essere considerata come una qualsiasi pallina per il completamento di una fila.

Macchia di sporco



Le macchie di sporco impediscono il completamento di una fila di palline e possono essere rimosse circondando un cestino dei rifiuti. A ogni cestino circondato, verrà eliminata una macchia. È anche possibile fare clic su una macchia per farla scomparire, ma questa azione richiederà tre palline bonus.

Palline bonus

Con una pallina bonus è possibile:

- Eliminare un pezzo dal campo di gioco. È sufficiente fare clic sul pezzo per rimuoverlo.
- Ruotare il pezzo nella casella inferiore della colonna dei pezzi prima di posizionarlo. È sufficiente fare clic sul pezzo per ruotarlo.
- Modificare l'ordine dei pezzi nella colonna. È sufficiente fare clic sul pezzo che si desidera spostare in avanti nella colonna.
- Rimuovere una macchia di sporco.

Per guadagnare palline bonus

- Circondare una pallina da golf per guadagnare una pallina bonus.
- Creare una fila con palline uguali per guadagnare una pallina bonus.
- Svuotare l'intero campo per guadagnare una pallina bonus.
- Eliminare due file parallele con un pezzo per guadagnare due palline bonus.
- Eliminare due file perpendicolari con un pezzo per guadagnare tre palline bonus.



Punteggio

Nella tabella riportata di seguito sono indicati i punteggi relativi al livello 1 di Lineup. Nei livelli da 2 a 10 i punti indicati per il livello 1 verranno moltiplicati per il numero del livello corrente. Se, ad esempio, ci si trova al livello 6, ciascun punteggio indicato nella tabella verrà moltiplicato per 6.

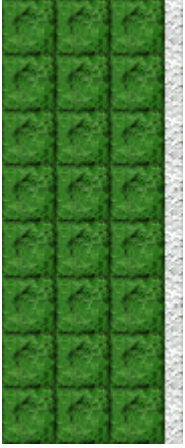
Pezzo posizionato: Ogni volta che si posiziona un pezzo sul campo si guadagneranno dei punti.

Pezzo in fila svuotata: Ogni volta che si svuota una fila si guadagneranno dei punti in base ai pezzi di cui era composta.

Campo svuotato: Ogni volta che si svuota completamente il campo si guadagneranno dei punti. Quando si svuota il campo, oltre ai punti si guadagnerà anche una pallina bonus. Se si svuota il campo circondando la medaglia, non si guadagneranno punti.

Tessera punti circondata: Ogni volta che si circonda una tessera punti sul campo di gioco si guadagneranno dei punti.

Difficoltà	Pezzo posizionato	Pezzo in fila svuotata	Campo svuotato	Tessera punti circondata
Bassa	1	3	30	100
Media	1	4	40	100
Elevata	1	5	50	100
Estrema	1	6	60	100





Impostazioni di gioco

È possibile personalizzare le impostazioni di gioco modificando il grado di difficoltà o il livello iniziale, cambiando il nome predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori e attivando o disattivando la musica di sottofondo e gli effetti sonori. È possibile inoltre impostare il gioco in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci, azzerare i punteggi migliori e attivare o disattivare le Istruzioni preliminari e il comando **Mostra suggerimenti**.

Fare clic su uno dei seguenti argomenti:

[Modifica del grado di difficoltà](#)

[Modifica del livello iniziale](#)

[Modifica del nome del giocatore predefinito](#)

[Attivazione e disattivazione della musica di sottofondo](#)

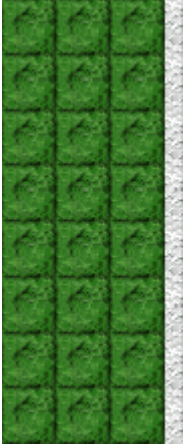
[Attivazione e disattivazione degli effetti sonori](#)

[Attivazione e disattivazione della richiesta del nome del giocatore](#)

[Azzeramento dei punteggi migliori](#)

[Attivazione e disattivazione delle Istruzioni preliminari](#)

[Attivazione e disattivazione di Mostra suggerimenti](#)





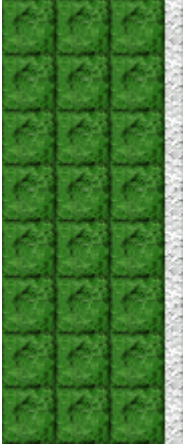
Per modificare la difficoltà del gioco

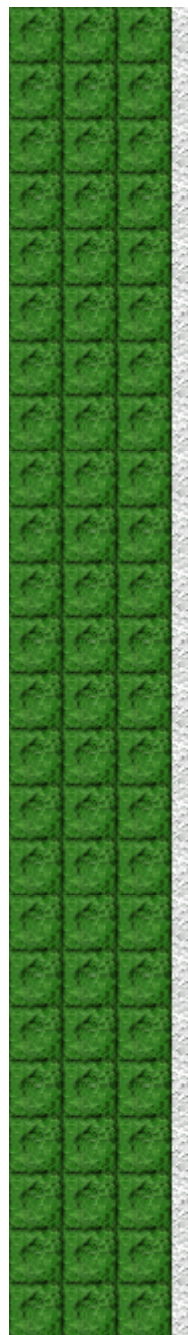
È possibile cambiare il numero delle macchie di sporco con cui si inizia una partita.

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Lineup** selezionare **Bassa, Media, Elevata** o **Estrema** nella sezione **Difficoltà**. Aumentando la difficoltà, il numero di macchie visualizzate sarà più elevato.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





Per modificare il livello iniziale

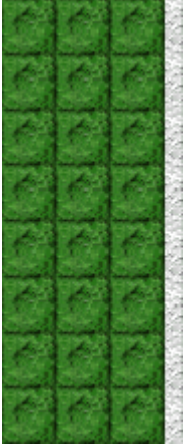
È possibile modificare la velocità con la quale i nuovi pezzi verranno aggiunti alla colonna di destra del campo di gioco.

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Lineup** fare clic sulla freccia Su o Giù della casella **Livello iniziale** per aumentare o diminuire il livello iniziale della partita.

Aumentando il livello, i pezzi verranno aggiunti più rapidamente.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





Per cambiare il nome del giocatore predefinito

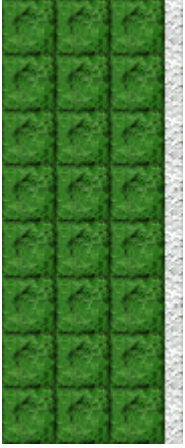
È possibile cambiare il nome del giocatore predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori.

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Lineup** digitare il proprio nome nella casella **Nome giocatore**. Selezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore** se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà raggiunto un punteggio tra i primi dieci. Deselezionare la casella di controllo se si desidera che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)

[Richiesta del nome del giocatore](#)



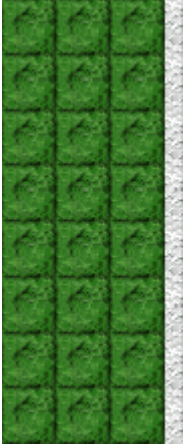


Per attivare o disattivare la musica di sottofondo

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Lineup** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Musica di sottofondo**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



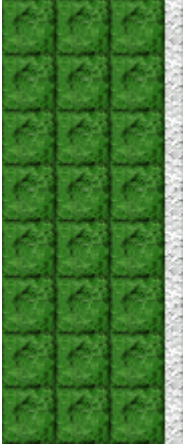


Per attivare o disattivare gli effetti sonori

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Lineup** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Effetti sonori**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





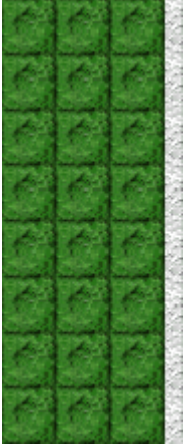
Per attivare o disattivare la richiesta del nome del giocatore

È possibile impostare il gioco in modo che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori oppure in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci.

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Lineup** selezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore** se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà totalizzato un punteggio tra i primi dieci. Deselezionare la casella di controllo se si desidera che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





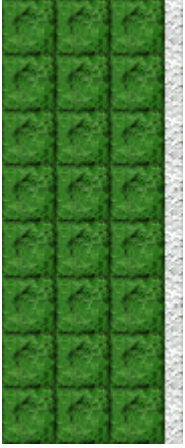
Per azzerare i punteggi migliori

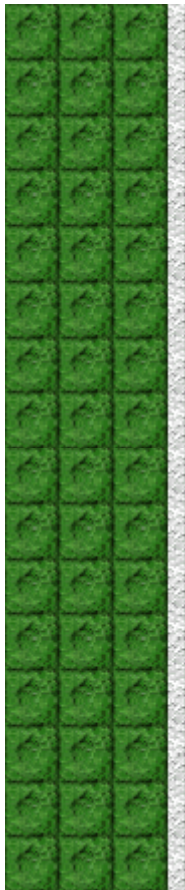
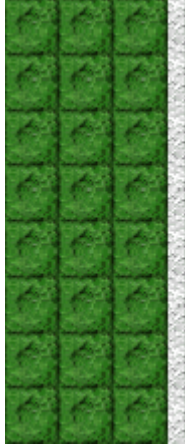
Quando si azzerare la classifica, tutti i punteggi migliori verranno azzerati.

- 1** Scegliere **Punteggi migliori** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Punteggi migliori di Lineup** scegliere il pulsante **Azzerare**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





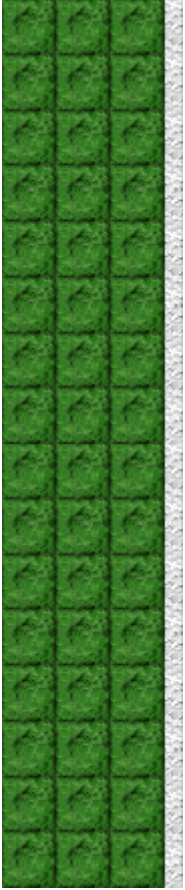
Per attivare o disattivare le Istruzioni preliminari

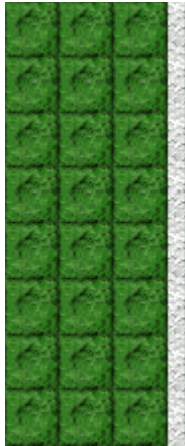
Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari** vengono fornite brevi istruzioni sullo scopo e le regole del gioco.

- 1** Scegliere **Istruzioni preliminari** dal menu ?
- 2** Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari di Lineup** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Non mostrare queste istruzioni all'avvio**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





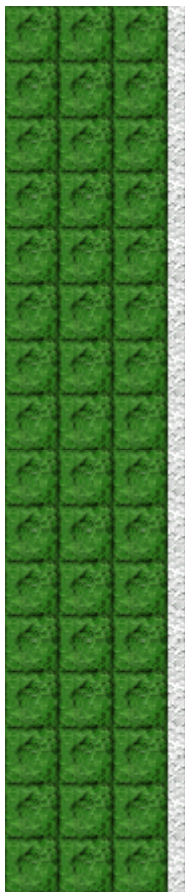
Per attivare o disattivare **Mostra suggerimenti**

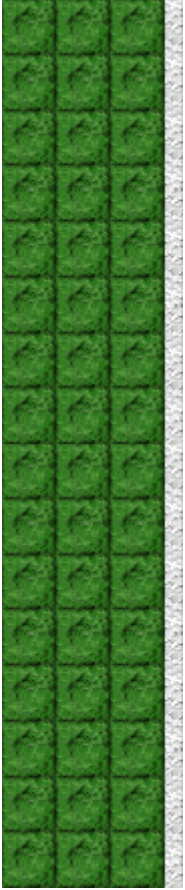
Questo comando consente di visualizzare una serie di brevi informazioni sulle caratteristiche del gioco o di un particolare livello.

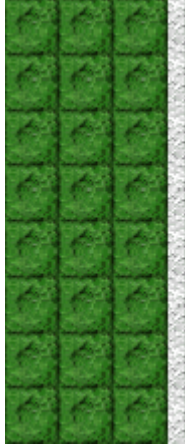
- 1 Scegliere **Mostra suggerimenti** dal menu ?
- 2 Quando accanto al comando **Mostra suggerimenti** appare un segno di spunta, nel corso del gioco verranno visualizzati dei suggerimenti. Se accanto al comando non appare un segno di spunta, non verrà visualizzato alcun suggerimento.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)







Altri dati

Mir-Dialogue

Responsabile progetto: Valeri Mirancev

Ideazione: Nickolay Reshetnyak

Produzione: Andrey Novikov

Responsabile programmazione: Nickolay Reshetnyak

Programmatori: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Grafica: Marina Lenskaya

Musica: Igor Krasilnikov

Responsabile testing del software: Yury Romanchuk

Responsabile supporto tecnico: Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Produzione: Zachary M. Drake

Progettazione: Alexey Pajitnov

Pianificazione prodotto: Heather Burgess

Responsabile prodotto: Ann Martinson

Responsabile localizzazione: Laurence K. Smith

Responsabile supporto tecnico: Steven Kastner

Responsabili testing del software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle

Testing del software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg

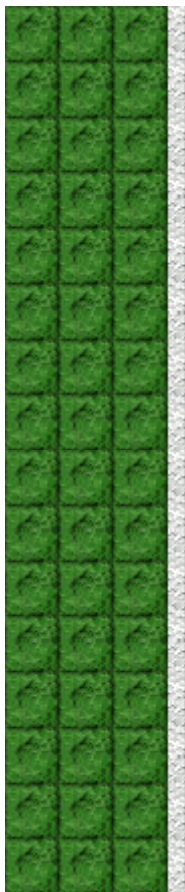
Coordinatore versioni beta: Andy Wood

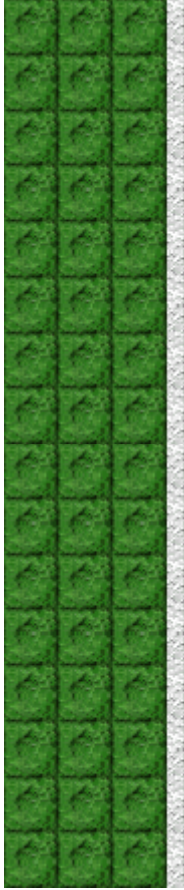
Programma di installazione: David Shoemaker

Guida in linea: Maximilien X. Klaisner

Testi: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Redazione: Amy Robison





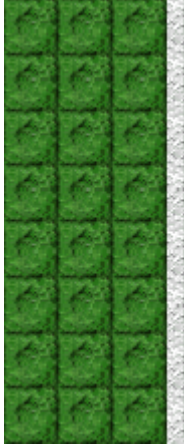
Direzione artistica: Jennifer Epps

Grafica copertina CD: Chris Lassen

Icone: Connie Braat

Usabilità prodotto: Sean Draine

Gestione: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



Supporto Tecnico

Per informazioni sul supporto tecnico contattare la casa produttrice del proprio PC. Il numero di telefono del supporto tecnico è incluso nella documentazione fornita con il PC.

