

# **Manuale di Kolf**

**Jason Katz-Brown**

**Paul Broadbent**

**Traduzione italiana: Vincenzo Reale**

**Traduzioni italiane: Andrea Celli**

**Revisione per KDE 4: Luciano Montanaro**



## Manuale di Kolf

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Come si gioca</b>	<b>7</b>
2.1	Colpire la palla . . . . .	7
2.2	Pendii . . . . .	7
2.2.1	Direzioni . . . . .	8
2.2.2	Gradi di inclinazione . . . . .	8
2.3	Muri . . . . .	8
2.4	Laghetti e bunker . . . . .	8
2.4.1	Laghetti . . . . .	8
2.4.2	Sabbia . . . . .	8
2.5	Mulini a vento . . . . .	8
2.6	Gallerie . . . . .	8
2.7	Floater . . . . .	9
2.8	Ponti . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Regole del gioco, strategie e suggerimenti</b>	<b>10</b>
3.1	Iniziare una gara . . . . .	10
3.1.1	Pagina dei giocatori . . . . .	10
3.1.2	Pagina del percorso . . . . .	10
3.1.3	Pagina delle opzioni . . . . .	10
3.2	Partite salvate . . . . .	11
3.2.1	Come salvare la partita . . . . .	11
3.2.2	Come riprendere una partita . . . . .	11
3.3	Fare pratica . . . . .	11
3.3.1	Annullare . . . . .	11
3.3.2	Cambiare buca . . . . .	11
3.4	Opzioni per i colpi . . . . .	11
3.4.1	Colpi da professionista . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Panoramica dell'interfaccia</b>	<b>13</b>
4.1	Il menu Partita . . . . .	13
4.2	Il menu Buca . . . . .	14
4.3	Il menu Vai . . . . .	14
4.4	I menu Impostazioni e Aiuto . . . . .	14

<b>5</b>	<b>Domande frequenti</b>	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>Editor dei percorsi</b>	<b>17</b>
6.1	Creare un nuovo percorso . . . . .	17
6.2	Aggiungere buche . . . . .	17
6.3	Modifica gli Elementi . . . . .	17
6.3.1	Aggiungere oggetti . . . . .	18
6.3.2	Spostamento e ridimensionamento degli oggetti . . . . .	18
6.3.3	Impostazione degli oggetti . . . . .	18
6.3.3.1	Impostazioni generali della buca . . . . .	18
6.3.3.2	Pendii . . . . .	19
6.3.3.3	Laghetti e bunker . . . . .	19
6.3.3.4	Ponti, Mulini a vento, Floater, e Segnali . . . . .	19
6.3.3.4.1	Mulini a vento . . . . .	19
6.3.3.4.2	Floater . . . . .	20
6.3.3.4.3	Segnali . . . . .	20
<b>7</b>	<b>Riconoscimenti e licenza</b>	<b>21</b>

## **Sommario**

Questo documento descrive la versione 21.08; di Kolf

# Capitolo 1

## Introduzione

TIPO DI GIOCO:  
Arcade, Sport

NUMERO DI GIOCATORI POSSIBILI:  
Dieci

Kolf è un gioco di minigolf con una grafica bidimensionale vista dall'alto. I percorsi sono dinamici e vi possono partecipare contemporaneamente fino a 10 giocatori in competizione.

Kolf comprende un percorso di esercitazione. [Effettuare questo percorso](#) è il modo più facile per imparare.

## Capitolo 2

# Come si gioca

### OBIETTIVO:

Spingi la palla nella buca con il minimo numero di colpi.

Giocare a Kolf è semplice. Giocarci è il modo più facile per imparare, quindi è stato incluso un percorso scuola per insegnare i primi passi. Questo capitolo ti guiderà lungo l'esercitazione. Per avviarla, scegli **Aiuto** → **Esercitazione**.

### 2.1 Colpire la palla

Per dirigere il colpo, puoi trascinare il mouse dietro la palla, così che il putter miri nella direzione desiderata. Oppure, puoi premere la freccia sinistra per ruotare il putter in senso antiorario o la freccia destra per ruotarlo in senso orario.

### SUGGERIMENTO

Per ruotare il putter più rapidamente con la tastiera, tieni premuto **Shift** mentre premi i tasti direzionali. Per ruotarlo più lentamente tieni premuto **Ctrl**.

Per colpire la palla, premi per un po' il tasto sinistro del mouse o la freccia in giù;. Quanto più terrai premuto il tasto, tanta più forza avrà il colpo. Servirà molta pratica per imparare a regolare bene la velocità.

### SUGGERIMENTO

Per annullare il colpo mentre stai ancora alzando il putter per il colpo, premi **Esc**.

Spingi la palla nella buca per passare alla prossima.

### 2.2 Pendii

I pendii sono zone in pendenza lungo le quali le palle rotolano giù in modo prevedibile. L'illuminazione del percorso viene dall'angolo in alto a sinistra, quindi i pendii più chiari spingono la palla verso l'angolo in alto a sinistra della buca. Scegli **Buca** → **Mostra informazioni** per vedere una freccia che punta nella direzione in cui la pendenza farà rotolare la palla.

In questa buca di esercitazione, colpisci la palla verso il pendio che va verso l'alto per vederla rotolare in buca per spostarti alla buca successiva.

### 2.2.1 Direzioni

Nella prossima buca farai pratica con altri tipi di pendii. In Kolf ci sono pendii ellittici, verticali, orizzontali e diagonali. Manda la palla in buca.

### 2.2.2 Gradi di inclinazione

La prossima buca di esercitazione ha due pendii di diversa inclinazione. Se scegli **Buca** → **Mostra informazioni**, il grado di inclinazione del pendio appare come un numero compreso tra 1 e 8, dove 8 è il più ripido e 1 il più dolce. Manda la palla in buca e prosegui alla successiva.

## 2.3 Muri

Le palle rimbalzano contro i muri con un leggero smorzamento, esattamente come ci si aspetta. Fai rimbalzare la palla contro i muri per mandarla in buca e prosegui verso la buca successiva.

## 2.4 Laghetti e bunker

### 2.4.1 Laghetti

I laghetti sono blu. Quando la tua palla cade in un laghetto, viene sommato un colpo di penalizzazione al tuo punteggio e dovrai scegliere da dove effettuare il colpo successivo: o dalle vicinanze del laghetto oppure da dove hai effettuato l'ultimo colpo.

### 2.4.2 Sabbia

I bunker di sabbia sono gialli. Le palle rotolano molto lentamente sulla sabbia.

Per poter passare alla prossima buca, devi prima spingere la palla attorno ai laghetti e attraverso il bunker fin dentro la buca.

## 2.5 Mulini a vento

I mulini a vento sono strutture articolate, delimitate da muri marroni, e con un braccio mobile all'estremità superiore o inferiore. Dei mezzi-muri forniscono un'apertura nei mulini a vento, che è attraversata da un braccio nero oscillante. Serve esperienza per riuscire a colpire la palla al momento giusto in modo che riesca ad attraversare l'apertura. Per continuare, fai passare la palla attraverso il mulino a vento e mandala in buca.

## 2.6 Gallerie

Quando spingi una palla in una galleria, essa viene portata all'uscita ed espulsa con un angolo proprio dell'uscita e con una velocità proporzionale a quella con cui stava andando. Scegli **Buca** → **Mostra informazioni** per vedere le corrispondenze tra ingressi e uscite delle gallerie, nonché la direzione con cui la palla uscirà. Il bordo attorno alle due estremità di una galleria sarà dello stesso colore. Spingi la palla nella galleria, questa la farà uscire verso la buca, per poter proseguire alla buca successiva.



## **2.7 Floater**

I floater sono piattaforme mobili che trasportano una palla che cada su di loro. La velocità dei floater può variare. Questo è un floater abbastanza lento, ma tu dovrai battere al momento giusto, se vuoi essere trasportato oltre il muro e andare in buca.

## **2.8 Ponti**

I ponti sono come ci si aspetta: permettono alla palla di passare sopra gli ostacoli sottostanti, come pendii, bunker e laghetti. Essi possono avere dei muri marroni lungo i bordi.

## Capitolo 3

# Regole del gioco, strategie e suggerimenti

Questa è una descrizione approfondita delle funzionalità basilari di Kolf.

### 3.1 Iniziare una gara

Per iniziare una gara, scegli **Partita** → **Nuova**. Si aprirà una finestra da cui potrai configurare la tua nuova partita.

#### 3.1.1 Pagina dei giocatori

Per aggiungere un giocatore alla gara, premi il pulsante **Nuovo giocatore**.

Se vuoi cambiare i nomi dei giocatori, puoi farlo in questi riquadri.

Per eliminare un giocatore, premi il pulsante **Elimina** vicino al nome del giocatore.

#### 3.1.2 Pagina del percorso

Per scegliere il percorso su cui vuoi gareggiare, selezionalo col mouse dall'elenco nella parte sinistra della scheda. Kolf viene fornito con diversi percorsi già pronti da utilizzare.

Per aggiungere un percorso che tu hai scaricato o costruito, premi il pulsante **Aggiungi...** nella parte alta della scheda e seleziona dal file manager il file che descrive il percorso.

#### 3.1.3 Pagina delle opzioni

Da questa scheda puoi decidere se giocare seguendo le **Regole strette** o normalmente. Con le regole strette non potrai annullare un colpo, spostare una buca o modificare il percorso. Di solito queste regole si usano per le gare. I punteggi vengono registrati solo se si seguono le regole rigide.

## 3.2 Partite salvate

Kolf può mantenere una registrazione dei tuoi giri che non hai terminato e salvarli sul disco, in modo che tu possa richiamarli e rigiocarli in un secondo momento. Nel salvare la partita, vengono memorizzati i nomi e i colori di tutti i partecipanti, i loro punteggi e la buca attuale.

### 3.2.1 Come salvare la partita

Per salvare la tua partita mentre è ancora in corso, scegli **Partita** → **Salva partita**. Se non hai già salvato questa stessa partita, ti sarà chiesto un nome per il file di destinazione.

### 3.2.2 Come riprendere una partita

Per caricare una partita precedentemente salvata, scegli **Partita** → **Carica...** Potrai scegliere una partita da caricare tra quelle salvate.

## 3.3 Fare pratica

Ci sono alcune opzioni che ti permettono di fare pratica più agevolmente. Queste opzioni non sono utilizzabili se scegli le regole rigide.

### 3.3.1 Annullare

Per annullare un brutto colpo, scegli **Buca** → **Annulla colpo**.

### 3.3.2 Cambiare buca

Il menu **Vai** contiene diverse voci, abbastanza chiare di per sé, che permettono di passare da una buca all'altra. Vedi la [guida di riferimento per il menu Vai](#).

## 3.4 Opzioni per i colpi

Kolf fornisce alcuni modi per imbucare. Il modo normale per effettuare un colpo con il putt è stato [descritto sopra](#).

Il mouse, se non modifichi nulla, è attivo. Questo significa che ogni volta che muovi il mouse, il bastone si alza per colpire nella direzione data dal puntatore e dalla palla.

Se preferisci usare solo la tastiera e le frecce direzionali, puoi disabilitare l'uso del mouse per muovere il bastone deselezionando **Impostazioni** → **Usa il mouse per muovere il bastone**.

### 3.4.1 Colpi da professionista

Puoi utilizzare i colpi avanzati con il putt attivando l'opzione **Impostazioni** → **Abilita colpi da professionista**. Questa modalità è un po' più impegnativa del normale clic e tira, e può essere usata sia col mouse che da tastiera.

Come colpire in questa modalità:

## Manuale di Kolf

1. Fai clic col mouse o premi una volta sulla freccia in giù per iniziare lo swing. Apparirà l'indicatore di tiro e un misuratore di forza inizierà a riempirsi con un colore, che cambierà man mano che l'indicatore si completa.
2. Fai ancora clic col mouse o premi una volta sulla freccia in giù quando il misuratore di forza ha raggiunto il livello voluto. Più l'indicatore di forza viene fatto girare, più forte sarà il putt. Serve molta pratica per diventare abili nel dosare la forza dei putt.  
Dopo di ciò, il colore del misuratore tornerà rapidamente a quello iniziale.
3. Fai ancora clic col mouse o premi una volta freccia in giù quando l'indicatore di forza si trova il più vicino possibile alla linea centrale dell'indicatore di tiro.

Quanto più sarà vicina la pressione del pulsante del mouse (o della tastiera), tanto più sarà fedele il colpo alla sua linea originale.

## Capitolo 4

# Panoramica dell'interfaccia

### 4.1 Il menu Partita

**Partita → Nuova (Ctrl+N)**

Avvia una nuova partita.

**Partita → Carica... (Ctrl+O)**

Carica una partita precedentemente salvata.

**Partita → Salva percorso (Ctrl+S)**

Salva il percorso attuale con il nome del file attuale.

**Partita → Salva percorso come...**

Apre una finestra di dialogo che ti permette di salvare il percorso attuale usando un nuovo nome

**Partita → Salva partita**

Salva la partita attuale con il nome dell'ultimo salvataggio, oppure con un nome di tua scelta se nessuna partita è stata salvata.

**Partita → Salva partita come**

Apre una finestra dialogo che ti permette di salvare la partita attuale con un nome di tua scelta.

**Partita → Fine della partita (Ctrl+Fine)**

Termina la partita attuale, senza chiudere Kolf

**Partita → Mostra punteggi (Ctrl+H)**

Visualizza la classifica.

**Partita → Informazioni sul percorso...**

Mostra nome, autore e numero di buche del percorso.

**Partita → Esci (Ctrl+Q)**

Chiudi Kolf.

## 4.2 Il menu Buca

**Buca → Modifica (Ctrl+E)**

Passa alla modalità modifica per modificare la buca attuale.

**Buca → Nuova (Ctrl+Shift+N)**

Crea una nuova buca (Solamente nella modalità modifica)

**Buca → Cancella (Ctrl+Canc)**

Rimuove tutti gli oggetti dalla buca attuale (Solamente nella modalità modifica)

**Buca → Ripristina (Ctrl+R)**

Riporta la buca attuale alla posizione di partenza, in modo da ricominciare da capo.

**Buca → Mostra Informazioni (Ctrl+)**

Mostra informazioni sui vari oggetti presenti sul percorso.

**Buca → Annulla Colpo (Ctrl+Z)**

Annulla l'ultimo colpo.

## 4.3 Il menu Vai

**Vai → Alla Buca**

Vai direttamente ad un'altra buca all'interno del percorso. Si aprirà una lista che ti permetterà di scegliere la buca.

**Vai → Buca successiva (Alt+→)**

Vai alla buca successiva.

**Vai → Buca precedente (Alt+←)**

Vai alla buca precedente.

**Vai → Prima buca (Ctrl+Home)**

Vai alla prima buca del percorso.

**Vai → Ultima buca (Ctrl+Shift+End)**

Vai all'ultima buca del percorso.

**Vai → Buca a caso**

Vai ad una buca a caso del percorso attuale.

## 4.4 I menu Impostazioni e Aiuto

Nel menu di Kolf compaiono due voci comuni dei menu di KDE, **Impostazioni** e **Aiuto**. Per maggiori informazioni leggi le sezioni [Menu impostazioni](#) e [Menu di aiuto](#) nei Fondamentali di KDE, con queste voci aggiuntive:

**Impostazioni → Usa il mouse per muovere il putter**

Consente l'uso del mouse per muovere il putter.

**Impostazioni → Abilita colpi da professionista**

Abilita la modalità professionista. come descritto [nella relativa sezione](#).

**Impostazioni → Mostra le direttrici del Putter**

Attiva o disattiva le direttrici del putter.

**Impostazioni → Abilita Suoni**

Attiva o disattiva gli effetti sonori.

**Impostazioni → Abilita tutte le finestre informative**

Abilita nuovamente le finestre informative facendo clic con il mouse **Non mostrare più questo messaggio** o simile.

**Aiuto → Esercitazione**

Inizia il percorso di esercitazione di Kolf.

## Capitolo 5

# Domande frequenti

1. *Voglio cambiare l'aspetto del gioco. È possibile?*  
No. Per il momento Kolf ha un solo tema.
2. *Si può giocare con la tastiera?*  
Sì. Usa i tasti freccia per controllare il putter.
3. *Non riesco a capire che cosa fare qui! Ci sono dei suggerimenti?*  
No. Kolf non ha una funzione di suggerimento.
4. *Voglio creare un mio percorso personale. È possibile?*  
Sì. Per entrare in modalità di modifica usa **Buca** → **Modifica (Ctrl+E)**. Fai clic [qui](#) per maggiori dettagli.



## Capitolo 6

# Editor dei percorsi

Kolf comprende un editor versatile per gestire il formato del percorso. I percorsi possono avere un numero illimitato di buche, e non c'è limite alla fantasia del progettista.

### 6.1 Creare un nuovo percorso

Per creare un nuovo percorso, scegli **Partita** → **Nuova**. Vai alla pagina **Percorso** della finestra, e scegli **Crea nuovo**. Assicurati che, alla pagina **Opzioni**, la voce **Regole rigide** non sia selezionata.

#### NOTA

Per giocare successivamente ad un nuovo percorso, fai clic con il mouse sul pulsante **Aggiungi...** per aggiungere il percorso alla tua lista percorsi.

### 6.2 Aggiungere buche

Passa alla modalità di modifica usando **Buca** → **Modifica**. Scegli **Buca** → **Nuova** per aggiungere una nuova buca alla fine del percorso.

#### SUGGERIMENTO

Puoi ripristinare una buca al suo stato originale, in maniera simile a quando è stata creata, scegliendo **Buca** → **Cancella**.

Due oggetti compariranno sulle nuove buche: una buca, e una pallina bianca. La pallina bianca segna dove i giocatori inizieranno a giocare.

### 6.3 Modifica gli Elementi

L'elemento basilare dei percorsi di Kolf è l'oggetto. Le buche sono formate da gruppi di oggetti. Gli oggetti possono essere spostati in qualsiasi direzione, inoltre diversi tipi di oggetti possiedono caratteristiche differenti che puoi impostare.

Per iniziare a modificare una buca, seleziona il menu oggetto sotto **Buca** → **Modifica**, o premi l'icona a forma di matita nella barra degli strumenti. Per abbandonare la modifica di una buca, deseleziona la voce di menu (o l'icona della barra strumenti).

### 6.3.1 Aggiungere oggetti

Per aggiungere un nuovo oggetto al percorso, scegli il nome dalla lista **Aggiungi oggetto**. L'oggetto apparirà al centro del percorso.

#### CAUTELA

Ponti e segnali ricopriranno nuovi oggetti, nel caso quest'ultimi si ritrovassero già al centro della buca.

### 6.3.2 Spostamento e ridimensionamento degli oggetti

Muovi il puntatore del mouse sull'oggetto che vuoi spostare, e il puntatore del mouse si trasformerà in un cursore a forma di mano. Poi fai clic su di lui con il mouse e trascinalo dove vuoi.

Laggetti, ponti, bunker, floater e segnali possono essere ridimensionati trascinando il piccolo cerchio che compare in basso alla loro destra.

#### NOTA

I Muri possono essere spostati selezionandoli e trascinando le loro estremità, oppure si può muovere un intero muro selezionandolo e trascinando la parte centrale di esso.

### 6.3.3 Impostazione degli oggetti

Le proprietà degli oggetti possono essere modificate nell'apposita area situata in basso a destra della finestra di Kolf. Per modificare un oggetto, sposta il puntatore del mouse sull'oggetto stesso: il cursore prenderà la forma di una mano. Fai clic. Appariranno, nell'angolo in basso a destra della finestra di Kolf, numerose opzioni.

#### 6.3.3.1 Impostazioni generali della buca

Per modificare le impostazioni generali di una buca, fai clic con il mouse su una zona della buca non coperta da oggetti. Se questo è possibile, il cursore assumerà la forma tipica di puntatore.

##### Nome del percorso:

Questo è il nome che viene mostrato nella finestra **Nuova partita** e nella finestra **Informazioni sul percorso**.

##### Autore del percorso:

Questo è il nome dell'autore mostrato nella finestra **Informazioni sul percorso**.

##### Par:

Il Par della buca.

##### Massimo:

Il numero massimo di colpi consentito per questa buca.

##### Mostra i muri laterali

Per decidere se mostrare o meno un muro lungo i bordi di una buca.

### 6.3.3.2 Pendii

#### Tipo

Scegli il tipo di pendio - **Verticale, Orizzontale, Diagonale, Diagonale opposta, Circolare**. I pendii "Diagonale" e "Diagonale opposta" hanno la forma di un triangolo, i pendii circolari quella di un cerchio. I pendii verticali e orizzontali hanno ovviamente una forma rettangolare.

#### Inverti la direzione

Per invertire o meno l'inclinazione di un pendio. Considera, per esempio, un pendio ellittico (o circolare). Quando l'inclinazione non è invertita, spinge la pallina all'infuori proprio come una montagnola. Mentre se viene invertita l'inclinazione risucchierà la palla verso di sé come una buca.

#### Inamovibile

Per decidere se un pendio può essere rimosso da altri oggetti, come i floater.

#### CAUTELA

Se un floter si sovrappone con questo oggetto in qualsiasi punto del percorso, e il pendio è largo abbastanza da non spostare il floter, *devi* rendere il pendio **Inamovibile**, o Kolf ne risentirà!

#### Grado:

Scegli il grado (di inclinazione) del pendio muovendo la barra in modo che oscilli tra 0 e 8, dove 8 è l'inclinazione massima mentre 0 la minima. Pendii più ripidi spingono maggiormente la pallina.

### 6.3.3.3 Laghetti e bunker

Sia i laghetti che i bunker hanno le stesse opzioni di configurazione.

#### Attiva mostra/nascondi

Selezionando questa opzione si attiva il lampeggio di questo laghetto o bunker.

Quanto più **Veloce** è la barra, tanto più veloce sarà il lampeggio del laghetto o del bunker.

### 6.3.3.4 Ponti, Mulini a vento, Floater, e Segnali

Ponti, mulini a vento, floater e segnali possiedono le stesse impostazioni per configurare il lato sul quale innalzare muri laterali. Per mostrare un muro su un determinato lato, seleziona la casella a scelta multipla per quel lato.

Ci sono inoltre alcune opzioni specifiche per mulini, floater, e segnali.

#### 6.3.3.4.1 Mulini a vento

##### Mulino a vento in alto

Sia che il braccio nero mobile si trovi all'estremità superiore o inferiore - la posizione predefinita è quella superiore. I due mezzi muri si troveranno sempre dalla parte del braccio. Attenzione: non puoi attivare un muro laterale dalla parte in cui si trova il braccio.

##### Velocità

Quanto più la barra sarà **Veloce**, tanto più velocemente si muoverà il braccio nero oscillante.

#### 6.3.3.4.2 Floater

Il percorso lungo cui si muove il floater è mostrato dal muro a cui è connesso.

#### Velocità di Movimento

Quanto più la barra è **Veloce**, tanto più veloce sarà il movimento del floater. Se la barra è tutta spostata verso l'estremità **Lento**, il floater si fermerà.

#### 6.3.3.4.3 Segnali

#### Testo HTML:

Puoi inserire qualsiasi tag HTML qui. Per esempio, inserendo **Colpiscila <i>dolcemente</i> verso il pendio!** si creerà il testo 'Colpiscila *dolcemente* verso il pendio!'.  
`Colpiscila <i>dolcemente</i> verso il pendio!`

## Capitolo 7

# Riconoscimenti e licenza

Kolf

Kolf copyright 2001, 2002 Jason Katz-Brown

SVILUPPATORI

- Jason Katz-Brown [jasonkb@mit.edu](mailto:jasonkb@mit.edu)
- Niklas Knutsson
- Ryan Cumming
- Daniel Matza-Brown
- Paul Broadbent

Copyright 2002 sulla documentazione: Jason Katz-Brown

Traduzione italiana a cura di Vincenzo Reale [smart2128vr@gmail.com](mailto:smart2128vr@gmail.com)

Traduzione della documentazione Andrea Celli [andrea.celli@libero.it](mailto:andrea.celli@libero.it)

, Enrico Morra [enriquez.mo@tiscali.it](mailto:enriquez.mo@tiscali.it) Consulenza sui termini tecnici e revisione generale Luigi d'Avos

Revisione per KDE 4 a cura di Luciano Montanaro [mikelima@cirulla.net](mailto:mikelima@cirulla.net)

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](#).