

Het handboek van Kolf

Jason Katz-Brown

Paul Broadbent

Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning



Het handboek van Kolf

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
2.1	De bal raken	7
2.2	Heuvels	7
2.2.1	Richtingen	8
2.2.2	Steilte	8
2.3	Muren	8
2.4	Poelen en zand	8
2.4.1	Poelen	8
2.4.2	Zand	8
2.5	Windmolens	8
2.6	Zwarte gaten	8
2.7	Drijvers	9
2.8	Bruggen	9
3	Spelregels, strategieën en tips	10
3.1	Een spel starten	10
3.1.1	Pagina Spelers	10
3.1.2	Pagina Baan	10
3.1.3	Pagina Opties	10
3.2	Opgeslagen spellen	10
3.2.1	Uw spel opslaan	11
3.2.2	Uw spel laden	11
3.3	Oefenen	11
3.3.1	Ongedaan maken	11
3.3.2	Van holes wisselen	11
3.4	Opties voor het putten	11
3.4.1	Geavanceerd putten	11
4	Overzicht van het interface	13
4.1	Het menu Spel	13
4.2	Het menu Hole	14
4.3	Het menu Ga naar	14
4.4	De menu's Instellingen en Help	14

5	Veel voorkomende vragen	16
6	Bewerker van de baan	17
6.1	Een nieuwe baan maken	17
6.2	Holes toevoegen	17
6.3	De basis van het bewerken	17
6.3.1	Objecten toevoegen	18
6.3.2	Objecten verplaatsen en van grootte veranderen	18
6.3.3	Objectinstellingen	18
6.3.3.1	Algemene hole-instellingen	18
6.3.3.2	Heuvels	19
6.3.3.3	Poelen en zand	19
6.3.3.4	Bruggen, windmolens, drijvers en tekens	19
6.3.3.4.1	Windmolens	19
6.3.3.4.2	Drijvers	20
6.3.3.4.3	Tekens	20
7	Dankbetuigingen en licentie	21

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel van Kolf versie 21.08

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Arcade, Sport

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Tien

Kolf is een miniatuurgolfspel met 2d-weergave van bovenaf. Banen zijn dynamisch en tot 10 mensen kunnen tegelijk in een competitie spelen.

Kolf wordt met een oefenbaan geleverd. [Deze baan spelen](#) is de makkelijkste manier om te beginnen.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:

Sla de bal in de hole (de grijze cirkel) met de minst mogelijke slagen.

Kolf spelen is eenvoudig. Het is het gemakkelijkst te leren door het zelf te spelen, en daarom is een oefenbaan meegeleverd om u door de basics heen te leiden. Dit hoofdstuk leidt u door de oefening. Om de inleiding te starten kiest u menu-item **Help** → **Inleiding**.

2.1 De bal raken

Om met de bal te mikken, plaatst u de muis achter de bal zodat de putter in de richting wijst waarin u deze wilt raken of drukt u een van de toetsen **Left** of **Right** om de putter tegen de klok in, respectievelijk met de klok mee te draaien.

TIP

Om de putter sneller met het toetsenbord te draaien, houdt u **Shift** ingedrukt terwijl u de pijltoetsen indrukt of ingedrukt houdt. Om langzamer te draaien houdt u **Ctrl** ingedrukt.

Om de bal te slaan houdt u de linkermuisknop of de toets **Down** ingedrukt. Hoe langer u de knop ingedrukt houdt, des te krachtiger de put wordt. Voor een goed gevoel voor snelheid is ervaring nodig.

TIP

Om de putt te onderbreken als u de putter nog naar achteren aan het bewegen bent voor uw slag, drukt u op **Esc**.

Sla de bal in de hole (de grijze cirkel) om naar de volgende hole te gaan.

2.2 Heuvels

Hellingen zijn schuine stukken grond waar de bal op een te verwachten manier vanaf rolt. Het licht op de golfbaan komt van linksboven, dus de helderste heuvels duwen de bal naar linksboven. Kies menu-item **Hole** → **Info tonen** om een pijl te zien die in de richting wijst waar de bal heen zal rollen.

Sla in deze oefening de bal de omhoog wijzende helling op en laat hem in de cup rollen om door te gaan naar de volgende hole.

2.2.1 Richtingen

Experimenteer op de volgende hole met andere soorten heuvels. Er zijn ellipsvormige, verticale, horizontale en diagonale heuvels in Kolf. Sla de bal de hole in.

2.2.2 Steilte

De volgende oefenhole bevat twee hellingen met verschillende steilte. Als u menu-item **Hole** → **Toon info** kiest, verschijnt de steilte van de helling als een getal van 1 tot 8, waarbij 8 steil en 1 bijna vlak is. Sla de bal in de hole en ga door naar de volgende hole.

2.3 Muren

Ballen stuiten van muren af zoals te verwachten is, met een klein beetje demping. Laat de bal tegen de muren stuiten en in de cup rollen om naar de volgende hole te gaan.

2.4 Poelen en zand

2.4.1 Poelen

Poelen zijn blauw. Als uw bal in een poel landt wordt een strafslag aan uw score toegevoegd en moet u kiezen waar vandaan u uw volgende bal zal slaan: ofwel naast de poel of vanaf de plaats waar u uw laatste slag deed.

2.4.2 Zand

Zand is geel. Ballen rollen erg langzaam in zand.

Sla de bal rond de poelen en door het zand de hole in om naar de volgende oefeningshole door te gaan.

2.5 Windmolens

Windmolens zijn samengestelde objecten met bruine muren en een bewegende arm aan één kant. Halfmuren vormen de opening naar de windmolen, waar de zwarte arm voorlangs zwaait. Er is oefening nodig om de bal op het juiste moment te slaan zodat deze door de opening gaat. Sla de bal door de windmolen in de hole om door te gaan.

2.6 Zwarte gaten

Als u de bal in een zwart gat slaat, wordt deze naar de uitgang getransporteerd en bij de uitgang afgeschoten met een snelheid afhankelijk van de originele snelheid. Kies menu-item **Hole** → **Toon info** om te zien welk zwart gat met welke uitgang verbonden is en in welke richting de bal afgeschoten wordt. De rand rond een zwart gat en de bijbehorende uitgang hebben dezelfde kleur. Sla de bal het zwarte gat in, dat vervolgens de bal naar de cup zal afschieten zodat u naar de volgende hole kunt gaan.

2.7 Drijvers

Drijvers zijn bewegende platforms die een bal meenemen die erop landt. De snelheid van drijvers kan verschillen. Deze is redelijk langzaam, maar u moet nog steeds op het juiste moment slaan zodat u over de muur heen in de cup kunt komen.

2.8 Bruggen

Bruggen zijn eenvoudig - ze tillen de bal slechts op over wat er onder ligt, zoals heuvels, zand of poelen. Ze kunnen bruine muren langs de rand hebben.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

Hier volgt een gedetailleerde beschrijving van de basics van Kolf.

3.1 Een spel starten

Om een spel te starten, kiest u menu-item **Spel** → **Nieuw**. Dit opent een dialoogvenster waarin u uw nieuwe spel kunt instellen.

3.1.1 Pagina Spelers

Om een speler aan uw spel toe te voegen, klikt u op de knop **Nieuwe speler**.

Om de naam van de spelers te wijzigen, wijzig dan de tekst in de tekstvakken.

Om een speler te verwijderen, klikt u op de knop **Verwijderen** naast de naam van de speler.

3.1.2 Pagina Baan

Om de baan te kiezen die u wilt spelen, klikt u op het item in de keuzelijst aan de linkerkant van deze pagina. Kolf biedt vele ingebouwde banen die u kunt spelen.

Om een baan toe te voegen die u gedownload hebt of zelf hebt gemaakt, klikt u op de knop **Toevoegen...** onderaan deze pagina, en kiest u het bestand dat de baan bevat in het bestandsdialoogvenster.

3.1.3 Pagina Opties

Op deze pagina kunt u kiezen of het spel in **Wedstrijdmodus** gespeeld wordt. In wedstrijdmodus zijn ongedaan maken en het verplaatsen of bewerken van de baan niet toegestaan. Deze modus wordt over het algemeen gebruikt voor competities. Alleen in deze modus worden topscores bijgehouden.

3.2 Opgeslagen spellen

Kolf kan een geschiedenis bijhouden van uw rondes die nog bezig zijn en ze opslaan op schijf, zodat u ze later kunt laden en verder spelen. Opgeslagen spellen bevatten de huidige hole, namen en kleuren van alle spelers in het spel, en de scores van de spelers.

3.2.1 Uw spel opslaan

Om uw spel op te slaan terwijl u aan het spelen bent, kiest u menu-item **Spel** → **Spel opslaan**. Als u het huidige spel nog niet eerder hebt opgeslagen, wordt u om een bestandsnaam gevraagd.

3.2.2 Uw spel laden

Om het opgeslagen spel te laden, kiest u menu-item **Spel** → **Laden...** U kunt dan het opgeslagen spel kiezen dat u wilt openen.

3.3 Oefenen

Er zijn een paar mogelijkheden om makkelijker te oefenen met golf. Deze zijn niet ingeschakeld in wedstrijdmodus.

3.3.1 Ongedaan maken

Om een slecht schot ongedaan te maken, kiest u menu-item **Hole** → **Schot ongedaan maken**.

3.3.2 Van holes wisselen

Het menu **Ga** bevat veel menu-items om naar andere holes over te schakelen die redelijk zelfverklarend zijn. Zie de [beschrijving van het menu Ga](#).

3.4 Opties voor het putten

Kolf heeft een paar mogelijkheden om te putten. De basismethode is [hierboven beschreven](#).

De muis is standaard ingeschakeld. Dit betekent dat wanneer de muis verplaatst wordt, de putter uitgelijnd wordt tussen de muis en de bal.

Als u liever alleen het toetsenbord en de pijltoetsen gebruikt, kunt u putten met de muis uitschakelen door menu-item **Instellingen** → **Muis inschakelen voor bewegen putter** uit te schakelen.

3.4.1 Geavanceerd putten

Geavanceerd putten kan worden ingeschakeld met het menu-item **Instellingen** → **Geavanceerde slagmodus activeren**. Deze modus is ietwat uitdagender dan de standaard klik-en-hou-vast-methode en kan zowel met de muis als met het toetsenbord gebruikt worden.

Om in deze modus te putten:

1. Klik of druk eenmaal op de toets **Down** om met de slag te beginnen. Er verschijnt een slagindicator en de sterktewijzer wordt met een kleur opgevuld, die verandert naarmate de wijzer wordt gevuld.
2. Klik of druk op de toets **Down** als de sterktewijzer tot het gewenste niveau gevuld is. Hoe verder de wijzer gevuld is, des te sterker de put zal zijn. Er is oefening vereist om de juiste sterkte te kunnen bepalen.

Hierna keert de kleur in de slagindicator terug naar de oorspronkelijke waarde.

Het handboek van Kolf

3. Klik opnieuw of druk opnieuw op de toets **Down** als de sterktewijzer zo dicht mogelijk bij de middellijn van de slagindicator is.

Hoe dichterbij de laatste klik of toetsaanslag is, hoe dichterbij de slag bij de originele lijn uitkomt.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Het menu Spel

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Laden... (Ctrl+O)

Laad een eerder opgeslagen spel

Spel → Baan opslaan (Ctrl+S)

Sla de huidige baan op onder zijn huidige bestandsnaam.

Spel → Baan opslaan als...

Open een bestandsdialoogvenster waarmee u de huidige baan onder een nieuwe bestandsnaam kunt opslaan.

Spel → Spel opslaan

Sla het huidige spel op onder de laatst gebruikte bestandsnaam, of onder een bestandsnaam die u opgeeft als u het spel nog niet hebt opgeslagen.

Spel → Spel opslaan als...

Opent een bestandsdialoogvenster waarmee u het huidige spel kunt opslaan onder een bestandsnaam van uw keuze

Spel → Spel beëindigen (Ctrl+End)

Beëindig het huidige spel, zonder Kolf af te sluiten

Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toon de topscoretabel.

Spel → Over de baan...

Toon naam, auteur en aantal holes van de baan.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Kolf afsluiten

4.2 Het menu Hole

Hole → Bewerken (Ctrl+E)

Schakel naar bewerkmodus over om de huidige hole te bewerken.

Hole → Nieuw (Ctrl+Shift+N)

Maak een nieuwe hole aan. (Alleen in bewerkmodus.)

Hole → Wissen (Ctrl+Del)

Verwijder alle objecten van de huidige hole. (Alleen in bewerkmodus.)

Hole → Beginwaarde (Ctrl+R)

Herstel de huidige hole naar de beginwaarde zodat u overnieuw kunt beginnen.

Hole → Info tonen (Ctrl+I)

Toon informatie over de objecten op de huidige hole.

Hole → Shot ongedaan maken (Ctrl+Z)

Maak het laatste schot ongedaan.

4.3 Het menu Ga naar

Ga → Verander naar hole

Ga direct naar een andere hole op deze baan. U kunt de hole waarnaar u wilt overschakelen kiezen uit een lijst met holennummers.

Ga naar → Volgende hole (Alt+Right)

Ga naar de volgende hole.

Ga naar → Vorige hole (Alt+Left)

Ga naar de vorige hole.

Ga naar → Eerste hole (Ctrl+Home)

Ga naar de eerste hole op de baan.

Ga naar → Laatste hole (Ctrl+Shift+End)

Ga naar de laatste hole op de baan.

Ga → Willekeurige hole

Ga naar een willekeurige hole van de huidige baan.

4.4 De menu's Instellingen en Help

Kolf heeft de standaard KDE-menu-items **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Menu Instellingen](#) en [Help Menu](#) van de KDE Fundamentals met deze extra items:

Instellingen → Muis inschakelen voor bewegen putter

Gebruik de muis om de speler te bewegen.

Instellingen → Geavanceerde slagmodus inschakelen

Schakel de geavanceerde slagmodus in, zoals [in deze sectie](#) beschreven.

Instellingen → Gidslijn putter tonen

Schakel de gidslijn voor de putter in en uit.

Instellingen → Geluiden afspelen

Schakel de geluidseffecten in en uit.

Instellingen → Alle dialoogvensters inschakelen

Schakel alle dialoogvensters opnieuw in die u uitgeschakeld hebt met **Dit bericht niet meer tonen** of soortgelijke opties.

Help → Handleiding

De oefenbaan van Kolf starten.

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*
Nee. Op dit moment heeft Kolf slechts één thema.
2. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om het spel te spelen?*
Ja, de pijltoetsen gebruiken om de putter te besturen.
3. *Ik kom er niet achter wat hier te doen! Zijn er tips?*
Nee. Kolf heeft geen tips.
4. *Ik wil mijn eigen golfbaan ontwerpen. Kan dat?*
Ja, dat kan. Om in de bewerkingsmodus te komen gebruik menu-item **Hole** → **Bewerken** (**Ctrl+E**). Klik [hier](#) voor meer details.

Hoofdstuk 6

Bewerker van de baan

Kolf biedt een veelzijdige bewerker voor de baanbestanden. Banen kunnen een willekeurig aantal holes bevatten, en de creativiteit van de ontwerper wordt niet beperkt.

6.1 Een nieuwe baan maken

Om een nieuwe baan te maken, kiest u menu-item **Spel** → **Nieuw**. Ga naar de pagina **Baan** en kies de baan **Nieuwe aanmaken**. Zorg ervoor dat op de pagina **Opties** de optie van de dialoog **Wedstrijdmodus** uitgeschakeld is.

OPMERKING

Om deze nieuwe baan later te spelen, klikt u op de knop **Toevoegen...** om deze aan uw banenlijst toe te voegen.

6.2 Holes toevoegen

Schakel om naar de bewerkingsmodus met menu-item **Hole** → **Bewerken**. Kies menu-item **Hole** → **Nieuw** om een nieuwe hole aan het eind van de baan toe te voegen.

TIP

U kunt een hole terugbrengen in de oorspronkelijke staat met het kiezen van menu-item **Hole** → **Wissen**.

Er verschijnen twee items op een nieuwe hole: een cup en een witte bal. De witte bal geeft aan waar de spelers aan de hole beginnen.

6.3 De basis van het bewerken

De basisbouwsteen van Kolf-banen is het 'object'. Holes worden samengesteld uit een aantal objecten. Objecten kunnen op een willekeurige plaats worden gezet en de diverse soorten objecten hebben elk andere eigenschappen die u kunt instellen.

Om een hole te bewerken, schakelt u het menu-item **Hole** → **Bewerken** in, of kiest u het potlood-pictogram op de werkbalk. Om de bewerkmodus te verlaten, schakelt u het menu-item of het pictogram weer uit.

6.3.1 Objecten toevoegen

Om een nieuw object aan de baan toe te voegen, kiest u de naam ervan in de keuzelijst **Object toevoegen**. Het object verschijnt op het midden van de baan.

LET OP

Bruggen en tekens bedekken nieuwe objecten als ze zich al in het midden van de hole bevonden.

6.3.2 Objecten verplaatsen en van grootte veranderen

Beweeg uw muispijl op het object dat u wilt verplaatsen en de muispijl verandert in een handje. Klik en sleep het object dan naar de gewenste plaats.

Poelen, zand, drijvers en tekens kunnen vergroot of verkleind worden door de kleine cirkel in hun rechteronderhoek te slepen.

OPMERKING

Muren kunnen verplaatst worden door op de eindpunten te klikken en te slepen, of u kunt de hele muur verplaatsen door op het middelste deel te klikken en te slepen zoals gewoonlijk.

6.3.3 Objectinstellingen

De eigenschappen van objecten kunnen veranderd worden in de hoek rechtsonder van het venster van Kolf. Om een object te wijzigen, verplaatst u de muispijl erop zodat de cursor in een handcursor verandert. Dan klikt u. Diverse instellingen voor dat object verschijnen dan in de hoek rechtsonder van het venster van Kolf.

6.3.3.1 Algemene hole-instellingen

Om algemene instellingen voor een hole te wijzigen, klikt u op een gebied van de hole dat niet bedekt is door een object. Als dit mogelijk is, is de cursor de normale pijlcursor.

Baannaam:

Dit is de naam die in het dialoogvenster **Nieuw spel** en in het dialoogvenster **Baaninformatie** wordt getoond.

Baanauteur:

Dit is de naam van de auteur die in het dialoogvenster **Baaninformatie** wordt getoond.

Par:

De par van de hole.

Maximum:

Het maximale aantal slagen dat een speler op deze hole kan doen.

Grensmuren tonen

Of er muren getoond moeten worden rond de rand van de hole.

6.3.3.2 Heuvels

Type

Kies het type helling - **Verticaal, Horizontaal, Diagonaal, Tegengesteld diagonaal, Cirkelvormig**. Diagonale en tegengesteld diagonale heuvels zijn driehoeken, cirkelvormige heuvels zijn cirkels. Verticale en horizontale heuvels zijn uiteraard rechthoeken.

Omgekeerde richting

Of de helling van de heuvel omgekeerd moet worden. Neem bijvoorbeeld een ellipsvormige (cirkelvormige) helling. Als deze niet omgekeerd is, worden ballen van de heuvel afgestoten. Als deze omgekeerd is, worden ballen door het gat aangetrokken.

Onverplaatsbaar

Of dit object door andere objecten verplaatst kan worden, zoals drijvers.

LET OP

Als een drijver met dit object overlapt op een bepaald punt op zijn pad en de helling groot is en deze de drijver dus niet beweegt, *moet* u de helling **onverplaatsbaar** maken, anders zal Kolf erg slecht reageren!

Graad:

Kies de graad (steilte) van de heuvel door de schuifbalk te verplaatsen zodat de graad naar 0 of 8 beweegt, waarbij 8 steil en 0 vlak is. Steilere heuvels duwen de bal harder.

6.3.3.3 Poelen en zand

Poelen en zand hebben dezelfde instelbare opties.

Tonen/verbergen inschakelen

Dit inschakelen maakt het flitsen van deze poel of zandbank mogelijk.

Hoe dichterbij de schuifbalk bij **Snel** staat, des te sneller de flitst poel of zandbank.

6.3.3.4 Bruggen, windmolens, drijvers en tekens

Bruggen, windmolens, drijvers en tekens hebben allen soortgelijke instellingen op welke zijden ze muren hebben. Om de muur op een zijde te tonen, schakelt u het keuzevakje voor die zijde in.

Er zijn ook wat meer specifieke opties voor windmolens, drijvers en tekens.

6.3.3.4.1 Windmolens

Windmolen bovenaan

Of de zwarte arm van de windmolen onderaan of bovenaan zit - standaard zit deze bovenaan. De twee halfmuren zullen altijd bij de arm zitten. Let op dat u geen randmuur kunt inschakelen op de zijde waar de arm zit.

Snelheid

Hoe dichterbij de schuifbalk bij **Snel** staat, des te sneller beweegt de zwarte arm van de windmolen.

6.3.3.4.2 Drijvers

Het pad waarover een drijver beweegt wordt aangegeven door de muur waar deze aan verbonden is.

Bewegingssnelheid

Hoe dicht de schuifbalk bij **Snel** staat, des te sneller beweegt de drijver. Als de schuifbalk helemaal aan bij **Langzaam** staat, stopt de drijver.

6.3.3.4.3 Tekens

Teken-HTML:

U kunt hier willekeurige geldige HTML invoegen. Bijvoorbeeld **Sla de bal <i>zachtjes</i> richting de helling!** levert de tekst 'Sla de bal *zachtjes* richting de helling!'.

Hoofdstuk 7

Dankbetuigingen en licentie

Kolf

Kolf copyright 2001, 2002 Jason Katz-Brown

ONTWIKKELAARS

- Jason Katz-Brown jasonkb@mit.edu
- Niklas Knutsson
- Ryan Cumming
- Daniel Matza-Brown
- Paul Broadbent

Documentatie copyright 2002, Jason Katz-Brown

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Alexander S. Koning sanderkoning@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).