

Manuel de Kolf

Jason Katz-Brown

Paul Broadbent

Traduction française : Robert Jacolin

Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel de Kolf

Table des matières

1	Introduction	6
2	Comment jouer	7
2.1	Frapper la balle	7
2.2	Les pentes	7
2.2.1	Les directions	8
2.2.2	Les inclinaisons	8
2.3	Les murs	8
2.4	Les mares et le sable	8
2.4.1	Les mares	8
2.4.2	Le sable	8
2.5	Les moulins à vent	8
2.6	Les trous noirs	9
2.7	Les flotteurs	9
2.8	Les ponts	9
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	10
3.1	Démarrer une partie	10
3.1.1	Page Joueurs	10
3.1.2	Page Parcours	10
3.1.3	Page Options	10
3.2	Parties enregistrées	10
3.2.1	Enregistrer votre partie	11
3.2.2	Charger votre partie	11
3.3	Entraînement	11
3.3.1	Annulation	11
3.3.2	Changement de trous	11
3.4	Les options de putting	11
3.4.1	Putting amélioré	11
4	Vue d'ensemble de l'interface	12
4.1	Le menu du jeu	12
4.2	Le menu pour le trou	12
4.3	Le menu pour jouer	13
4.4	Le menu de configuration	13
4.5	Le menu d'aide	14

5	Foire aux questions	15
6	Éditeur de parcours	16
6.1	Créer un nouveau parcours	16
6.2	Ajouter des trous	16
6.3	Principe des modifications	16
6.3.1	Ajouter des objets	17
6.3.2	Déplacer et modifier la taille des objets	17
6.3.3	Configuration des objets	17
6.3.3.1	Les paramètres généraux des trous	17
6.3.3.2	Les pentes	18
6.3.3.3	Les mares et le sable	18
6.3.3.4	Les ponts, les moulins à vent, les flotteurs et les panneaux	18
6.3.3.4.1	Les moulins à vent	18
6.3.3.4.2	Les flotteurs	19
6.3.3.4.3	Les panneaux	19
7	Remerciements et licence	20

Résumé

Cette documentation décrit le jeu Kolf version 1.9

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Arcade, sport

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Dix

Kolf est un jeu de mini-golf avec une vue aérienne 2D. Les parcours sont dynamiques et jusqu'à 10 personnes peuvent jouer simultanément en compétition.

Kolf est fourni avec un cours de formation. [Jouer ce parcours](#) est la manière la plus simple de démarrer.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

Faites entrer la balle dans le trou avec le moins de coups possibles.

Jouer à Kolf est simple. Il est plus facile d'apprendre à y jouer en le pratiquant, et c'est pourquoi le parcours du tutoriel est inclus pour vous guider dans l'apprentissage des bases. Ce chapitre vous guidera dans ce tutoriel. Pour démarrer le tutoriel, choisissez **Aide** → **Tutoriel**.

2.1 Frapper la balle

Pour viser la balle, soit vous alignez la souris derrière la balle pour que le putter soit tourné dans la direction où vous désirez la lancer, soit vous actionnez une des deux touches **flèche vers la gauche** (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) ou bien **flèche vers la droite** (dans le sens des aiguilles d'une montre), pour faire tourner le putter.

TUYAU

Pour faire tourner le putter plus rapidement avec le clavier, maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en appuyant sur les touches fléchées. Pour le faire tourner lentement, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée.

Pour frapper la balle, enfoncez et maintenez soit le bouton gauche de la souris soit la touche **flèche vers le bas**. Plus vous maintiendrez longtemps la touche ou le bouton enfoncé, plus le tir aura de la puissance. Cela prend du temps pour bien apprécier la vitesse.

TUYAU

Pour arrêter le putt alors que vous déplacez encore le putter pour votre coup, appuyez sur **Échap**.

Faites entrer la balle dans le trou pour passer au parcours suivant.

2.2 Les pentes

Les pentes sont des zones inclinées où la balle de golf parcourt de manière prévue. La lumière du parcours de golf vient du côté gauche supérieur, ainsi le côté le plus brillant de la pente repoussera la balle vers le coin supérieur gauche du trou. Choisissez **Trou** → **Afficher les informations** pour voir une flèche qui pointe dans la direction de la pente où la balle roulera.

Dans ce trou du tutoriel, faites avancer la balle sur la pente pointant vers le haut et laissez-la rouler dans la trou pour passer au trou suivant.

2.2.1 Les directions

Sur le trou suivant, goûtons aux autres sortes de pentes. Dans Kolf, il y a les pentes circulaires, verticales, horizontales et diagonales. Faites entrer la balle dans le trou.

2.2.2 Les inclinaisons

Le trou suivant du tutoriel possède deux pentes d'inclinaison différente. Si vous choisissez **Trou** → **Afficher les informations**, l'inclinaison de la pente apparaîtra sous la forme d'un nombre compris entre 1 et 8, où 8 est l'inclinaison la plus forte et 1 la moins forte. Par ailleurs, plus l'ombre de la pente est importante, plus l'inclinaison est forte. Faites entrer la balle dans le trou et passez au trou suivant.

2.3 Les murs

Les balles rebondissent sur les murs comme on peut s'y attendre, avec un petit ralentissement. Détournez la balle des murs et amenez-la dans le trou pour passer au trou suivant.

2.4 Les mares et le sable

2.4.1 Les mares

Les mares sont bleues. Lorsqu'une balle roule dans une mare, un coup de pénalité est ajouté à votre score et vous devez choisir où vous voulez commencer votre prochain coup : soit à coté de la mare, ou bien à la même place qu'au dernier coup joué.

2.4.2 Le sable

Le sable est jaune. Les balles roulent très lentement sur le sable.

Faites entrer la balle dans le trou en contournant les mares et en traversant le sable pour continuer au trou suivant du tutoriel.

2.5 Les moulins à vent

Les moulins à vent sont des objets composés d'un mur de bordure marron et un bras mouvant soit en haut soit en bas de l'objet. Des demi-murs créent une ouverture dans le moulin à vent, devant laquelle un bras noir oscille. Il vous faudra du temps pour pouvoir faire passer la balle à travers l'ouverture. Faites entrer la balle dans le trou en traversant le moulin à vent pour continuer.

2.6 Les trous noirs

Lorsque vous faites entrer une balle dans un trou noir, elle est transportée vers la sortie et éjectée dans l'angle de la sortie à la même vitesse qu'avait votre balle en entrant. Choisissez **Trou** → **Afficher les informations** pour voir quel trou noir renvoie vers quelle sortie et la direction que prendra la balle à leur sortie. Le bord des trous noirs et leur sortie correspondante possèdent les mêmes couleurs. Faites entrer la balle dans le trou noir, qui éjectera la balle dans le trou final pour que vous puissiez passer au trou suivant.

2.7 Les flotteurs

Les flotteurs sont des plates-formes mouvantes qui transportent une balle qui s'y trouve. La vitesse des flotteurs varie. Celui-ci est un flotteur plutôt lent, mais il vous faudra du temps pour tirer donc vous pouvez traverser le mur et aller dans le trou.

2.8 Les ponts

Le concept des ponts est simple - ils font passer la balle par-dessus les choses qui sont en dessous, comme les pentes, le sable et les mares. Ils peuvent avoir des murs de couleur marron sur leurs bords.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

Voici une description complète des fonctionnalités de bases de Kolf.

3.1 Démarrer une partie

Pour démarrer une partie, choisissez **Jeu** → **Nouveau**. Ceci ouvre une boîte de dialogue où il vous est possible de configurer votre nouvelle partie.

3.1.1 Page Joueurs

Pour ajouter un joueur à votre partie, cliquez sur le bouton **Nouveau joueur**.

Pour modifier les noms des joueurs, modifiez le texte sous les boîtes de saisie.

Pour enlever un joueur, cliquez sur le bouton **Enlever** qui suit le nom du joueur.

3.1.2 Page Parcours

Pour choisir un parcours que vous désirez faire, cliquez sur l'entrée dans la liste déroulante sur la gauche de cette page. Kolf est fourni avec des parcours préfabriqués que vous pouvez jouer.

Pour ajouter un parcours que vous avez téléchargé ou créé, cliquez sur le bouton **Ajouter...** sur le bas de cette page puis choisissez le fichier de parcours dans la boîte de dialogue de fichiers.

3.1.3 Page Options

Sur cette page, vous pouvez choisir si ce jeu sera joué ou non en **mode strict**. En mode strict, il n'y a pas de possibilité d'annulation, de déplacement de trous, ou de modification du parcours. Ce mode est généralement utilisé pour les compétitions. Les meilleurs scores ne sont comptés qu'en mode strict.

3.2 Parties enregistrées

Kolf peut conserver un historique de vos parties en progrès et les enregistrer sur disque pour que vous puissiez les recharger et les jouer plus tard. Les parties enregistrées contiennent le trou en cours, les noms et les couleurs des joueurs présents dans la partie ainsi que les scores des joueurs.

3.2.1 Enregistrer votre partie

Pour enregistrer votre partie en cours de jeu, choisissez **Jeu** → **Enregistrer la partie** . Si vous n'avez pas déjà enregistré une fois la partie, il vous sera demandé le nom du fichier sous lequel enregistrer cette partie.

3.2.2 Charger votre partie

Pour charger la partie que vous avez enregistrée, choisissez **Jeu** → **Charger une partie...** Vous pouvez alors choisir la partie enregistrée à ouvrir.

3.3 Entraînement

Il y a plusieurs fonctionnalités qui facilitent votre entraînement au golf. Ces fonctionnalités ne sont pas activés en mode strict.

3.3.1 Annulation

Pour annuler un mauvais tir, choisissez **Trou** → **Annuler le tir**.

3.3.2 Changement de trous

Le menu **Aller** contient plusieurs éléments pour aller sur différents trous qui sont plutôt évidents. Consultez la [référence du menu Aller](#).

3.4 Les options de putting

Kolf possède plusieurs types de putt. La méthode de base pour putter est [décrite ci-dessus](#).

La souris est activée par défaut. Cela signifie que quand la souris est déplacée, le putter s'aligne sur un ligne entre la souris et la balle.

Si vous préférez utiliser uniquement le clavier et les touches fléchées, vous pouvez désactiver le putting à la souris en décochant **Configuration** → **Activer la souris pour déplacer le Putter**.

3.4.1 Putting amélioré

Le putting amélioré peut être activé en cochant **Configuration** → **Activer le putting amélioré**. Ce mode de putting est légèrement plus stimulant que le mode ordinaire par des clics et pression, et peut être utilisé soit à la souris soit au clavier.

Pour putter dans ce mode :

1. Cliquez ou appuyez sur la touche **Flèche vers le bas** une fois pour commencer le swing. L'indicateur de putting apparaîtra, et la jauge de force commencera à se remplir avec une couleur, qui change pendant son remplissage.
2. Cliquez ou appuyez sur la touche **Flèche vers le bas** lorsque la jauge de force atteint la valeur désirée. Plus la jauge de force est remplie le long du cercle, plus fort sera le putt. Il faut de l'entraînement pour pouvoir obtenir une force correcte des putts. Après cela, l'indicateur de putting commencera à revenir à sa couleur de départ.
3. Cliquez ou appuyez sur la touche **Flèche vers le bas** encore lorsque l'indicateur de force est aussi proche que possible de la ligne centrale de l'indicateur de putting.

Plus le clic (ou la pression de la touche) final s'en approche, plus le putt est proche de la ligne originale.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Le menu du jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie

Jeu → Charger (Ctrl+O)

Charge une partie préalablement enregistrée.

Jeu → Enregistrer le parcours (Ctrl+S)

Enregistre le parcours en cours en utilisant son nom de fichier courant.

Jeu → Enregistrer la partie sous...

Ouvre une boîte de dialogue permettant d'enregistrer le parcours en cours en utilisant un nouveau nom de fichier.

Jeu → Enregistrer la partie

Enregistre la partie en cours avec le dernier nom de fichier de la partie enregistrée, ou sous un nom de fichier que vous spécifiez si vous ne l'avez pas encore enregistrée.

Jeu → Enregistrer la partie sous...

Ouvre une boîte de dialogue vous permettant d'enregistrer la partie en cours avec un nom de fichier de votre choix.

Jeu → Terminer la partie (Ctrl+Fin)

Termine la partie en cours, sans fermer Kolf.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche la table des meilleurs scores.

Jeu → À propos du parcours

Afficher le nom, l'auteur et le par d'un parcours.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitter Kolf

4.2 Le menu pour le trou

Trou → Édition (Ctrl+E)

Passes en mode édition pour modifier le trou courant.

Trou → Nouveau (Ctrl+Maj+N)

Crée un nouveau trou. (Uniquement en mode édition).

Trou → Effacer (Ctrl+Suppr)

Efface tous les objets du trou courant. (Uniquement en mode édition).

Trou → Réinitialiser (Ctrl+R)

Réinitialise le trou courant à sa position de départ, pour que vous puissiez recommencer.

Trou → Afficher les informations (Ctrl+I)

Afficher les informations sur les objets du trou courant.

Trou → Annuler le tir (Ctrl+Z)

Annule le dernier tir que vous avez fait.

4.3 Le menu pour jouer

Aller → Aller au trou

Aller directement à un autre trou du parcours. Une liste de numéros de trous vous permet de choisir le trou où vous désirez aller.

Aller → Trou suivant (Alt+Flèche vers la droite)

Aller au trou suivant.

Aller → Trou précédent (Alt+Flèche vers la gauche)

Aller au trou précédent.

Aller → Premier trou (Ctrl+Home)

Aller au premier trou du parcours.

Aller → Dernier trou (Ctrl+Maj+Fin)

Aller au dernier trou du parcours.

Aller → Trou aléatoire

Aller sur n'importe quel trou du parcours en cours.

4.4 Le menu de configuration

Configuration → Afficher la barre d'outils

Affiche ou cache la barre d'outils.

Configuration → Afficher la barre d'outils

Affiche ou cache la barre d'outils.

Configuration → Activer la souris pour déplacer le Putter

Permet l'utilisation de la souris pour déplacer le putter.

Configuration → Activer le putting amélioré

Active le mode de putting amélioré, comme décrit dans [son propre chapitre](#).

Configuration → Afficher la ligne de visée du putter

Affiche ou cache la ligne de visée du putter.

Configuration → Jouer les sons

Active ou désactive les effets sonores.

Configuration → Activer toutes les boîtes de dialogue

Réactive n'importe quelle boîte de dialogue que vous avez désactivée en cliquant sur **Ne plus afficher ce message** ou similaire.

Configuration → Configurer les raccourcis clavier...

Personnalise les raccourcis clavier.

Configuration → Configurer les barres d'outils...

Ouvre une boîte de dialogue pour configurer la barre d'outils de Kolf.

4.5 Le menu d'aide

Kolf a un menu KDE **Aide** comme décrit au dessus, avec un ajout :

Aide → **Tutoriel**

Démarre un tutoriel de parcours de Kolf.

Les entrées par défaut du menu **Aide** sont :

Aide → **Manuel utilisateur de Kolf (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de Kolf (ce document).

Aide → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans Kolf ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → **Rapport de bogue...**

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → **À propos de Kolf**

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → **À propos de KDE**

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*
Non. Pour le moment, Kolf ne possède qu'un seul thème.
2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*
Oui. Utilisez les touches de flèche pour contrôler le putter.
3. *Je ne comprend pas quoi faire ! Y a t-il une astuce ?*
Non. Kolf n'implante pas de fonctionnalité de « conseil ».
4. *Je veux créer mon propre parcours de golf. Puis-je le faire ?*
Oui. Vous pouvez. Pour entrer dans le mode d'édition, utilisez **Trou** → **Modifier (Ctrl+E)** sur la barre de menu. Cliquez [ici](#) pour plus de détails.

Chapitre 6

Éditeur de parcours

Kolf est fourni avec un éditeur pour son format de fichier de parcours. Des parcours peuvent posséder plusieurs trous, et il n'y a pas de limite à la création des parcours.

6.1 Créer un nouveau parcours

Pour créer un nouveau parcours, choisissez **Jeu** → **Nouveau**. Allez à la page **Parcours** de la boîte de dialogue, puis choisissez **En créer un nouveau**. Assurez-vous que, dans la page **Options** de la boîte de dialogue, le **Mode strict** ne soit pas coché.

NOTE

Pour le parcourir plus tard, cliquez sur le bouton **Ajouter...** pour ajouter le parcours à la liste des parcours.

6.2 Ajouter des trous

Basculer en mode de modification en utilisant **Trou** → **Modifier**. Choisissez **Trou** → **Nouveau** pour ajouter un nouveau trou à la fin du parcours.

TUYAU

Vous pouvez ramener un trou à son état vide initial en choisissant **Trou** → **Effacer**.

Deux éléments apparaîtront sur des nouveaux trous : une trou et une balle blanche. La balle blanche définit l'endroit où les balles des joueurs seront placées au départ du trou.

6.3 Principe des modifications

Le bloc de construction de base des parcours de Kolf est "l'objet". Les trous sont faits d'un ensemble d'objets. Les objets peuvent être déplacés à un endroit, et chacune des différentes sortes d'objets possède des propriétés différentes que vous pouvez modifier.

Pour commencer à modifier un trou, activez le choix de menu **Trou** → **Édition**, ou bien activez l'icône représentant un crayon sur la barre d'outils. Pour quitter le mode d'édition, désactivez ce choix de menu (ou l'icône de la barre d'outils).

6.3.1 Ajouter des objets

Pour ajouter un nouvel objet au parcours, sélectionnez son nom dans la liste déroulante intitulée **Ajouter un objet**. L'objet apparaîtra au centre du parcours.

ATTENTION

Les ponts et les panneaux recouvriront les nouveaux objets s'ils sont déjà au centre du trou.

6.3.2 Déplacer et modifier la taille des objets

Amenez le pointeur de votre souris sur l'objet que vous désirez déplacer, le curseur de la souris se changera en curseur en forme de main. Puis cliquez et déplacez l'objet là où vous le désirez tout en maintenant le bouton enfoncé.

Les mares, le sable, les flotteurs, les ponts et les panneaux peuvent être re-dimensionnés en déplaçant le petit cercle sur leur coin inférieur droit.

NOTE

Les murs peuvent être déplacés en cliquant et en déplaçant leurs extrémités en maintenant le bouton de la souris enfoncé, ou bien vous pouvez déplacer le mur en sa totalité en cliquant sur la partie centrale du mur et en le déplaçant tout en maintenant le bouton enfoncé comme d'habitude.

6.3.3 Configuration des objets

Les propriétés des objets peuvent être modifiées dans la zone inférieure droite de la fenêtre de Kolf. Pour modifier un objet, déplacez le pointeur de votre souris au-dessus de l'objet, le curseur va se modifier en un curseur en forme de main. Ensuite, cliquez. Différents contrôles pour cet objet apparaîtront dans le coin inférieure droit de la fenêtre de Kolf.

6.3.3.1 Les paramètres généraux des trous

Pour modifier la configuration générale du trou, cliquez sur une zone du trou qui n'est pas recouverte par un objet. Lorsque cela est possible, le curseur aura une forme normale.

Nom du parcours

C'est le nom qui est montré dans la boîte de dialogue lors d'une nouvelle partie et dans la boîte de dialogue **À propos du parcours**.

Auteur du parcours

C'est le nom de l'auteur qui apparaît dans la boîte de dialogue **À propos du parcours**.

Par :

Le par du trou.

Maximum :

Le nombre maximum de tirs qu'un joueur peut faire sur le trou.

Afficher les murs de bordure

Affiche ou non les murs sur le périmètre du trou.

6.3.3.2 Les pentes

Type

Choisissez le type de la pente - **Verticale**, **Horizontale**, **Diagonale**, **Diagonale opposée**, **Circulaire**. Les pentes de types diagonales et diagonales opposées sont des triangles, à la différence des pentes circulaires qui sont des cercles. Les pentes verticales et horizontales sont des rectangles.

Direction inverse

Inverse ou non l'inclinaison de la pente. Par exemple, considérez une pente elliptique (circulaire). Lorsqu'elle n'est pas inversée, elle repousse les balles à l'extérieure comme un terre. Lorsqu'elle est inversée, elle attire les balles comme un trou.

Grade :

Choisissez un grade (inclinaison) de la pente en déplaçant le curseur pour que le grade se place entre 0 et 8, où 8 est l'inclinaison la plus forte et 0 la plus faible. Des pentes plus inclinées repoussent plus la balle.

Non déplaçable

Permet ou non le déplacement par d'autres objets, comme les flotteurs.

ATTENTION

Si un flotteur chevauche cet objet n'importe où, et si la pente est large et ne déplacera pas le flotteur, vous *devez* rendre la pente **Non déplaçable**, ou bien Kolf souffrira de mauvaises performances!

6.3.3.3 Les mares et le sable

Les mares et le sable ont les mêmes options de configuration que les autres.

Activer afficher ou cacher

Cocher cette option active le clignotement de cette mare ou du sable.

Plus le curseur est proche de **Rapide**, plus le clignotement de la mare ou du sable est rapide.

6.3.3.4 Les ponts, les moulins à vent, les flotteurs et les panneaux

Les ponts, les moulins à vent, les flotteurs et les panneaux possèdent des options semblables pour configurer sur quels côtés sont présents les murs de bordure. Pour afficher le mur sur un côté, cochez la boîte à cocher associée à ce côté.

Il y a aussi quelques options plus spécifiques pour les moulins à vent, les flotteurs et les panneaux.

6.3.3.4.1 Les moulins à vent

Moulin à vent en bas

Définit si le bras noir du moulin à vent est en bas ou en haut - en bas par défaut. Les deux demi-murs seront toujours avec le bras. Notez que vous ne pouvez pas activer un mur de bordure sur le côté où le bras est présent.

Vitesse

Plus le curseur est proche de **Rapide**, plus le bras noir du moulin à vent se déplacera rapidement.

6.3.3.4.2 Les flotteurs

La trajectoire que suit le flotteur est affichée par le mur auquel il est relié.

Modifier la vitesse

Plus le curseur sera proche de **Rapide**, plus le flotteur se déplacera rapidement. Si le curseur est juste à côté de **Lent**, le flotteur est arrêté.

6.3.3.4.3 Les panneaux

Panneaux HTML :

Vous pouvez saisir ici tout HTML valable. Par exemple, saisissez **Frappez <i>doucement</i> en direction de la pente !** affichera le texte "Frappez *doucement* en direction de la pente!"

Chapitre 7

Remerciements et licence

Kolf

Copyright Kolf 2001, 2002 Jason Katz-Brown

DÉVELOPPEURS

— Jason Katz-Brown jasonkb@mit.edu

— Niklas Knutsson

— Ryan Cumming

— Daniel Matza-Brown

— Paul Broadbent

Copyright de la documentation 2002, Jason Katz-Brown

Traduction française par Robert Jacolin rjacolin@ifrance.com et Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com.

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 \(GNU General Public License\)](#).