Руководство Kolf

Jason Katz-Brown
Перевод на русский: Руслан Будаев
Редакция русского перевода: Григорий Мохин

Руководство Kolf

Оглавление

1 Введение 6

2 Обучение 7
- 2.1 Удар по мячу . . . 7
- 2.2 Горки . . . 7
  - 2.2.1 Направления . . . 7
  - 2.2.2 Крутизна . . . 8
- 2.3 Стены . . . 8
- 2.4 Лужи и песок . . . 8
  - 2.4.1 Лужи . . . 8
  - 2.4.2 Песок . . . 8
- 2.5 Мельницы . . . 8
- 2.6 Черные дыры . . . 8
- 2.7 Ползуны . . . 8
- 2.8 Мосты . . . 8

3 Начало 9
- 3.1 Начало игры . . . 9
  - 3.1.1 Страница Игроки . . . 9
  - 3.1.2 Площадка . . . 9
  - 3.1.3 Параметры . . . 9
- 3.2 Сохраненные игры . . . 10
  - 3.2.1 Сохранение игры . . . 10
  - 3.2.2 Загрузка игры . . . 10
- 3.3 Тренировка . . . 10
  - 3.3.1 Отмена . . . 10
  - 3.3.2 Переключение лунок . . . 10
- 3.4 Настройки удара . . . 10
  - 3.4.1 Сложный удар . . . 10

4 Редактирование площадки 12
4.1 Создание новой площадки . . . 12
4.2 Добавление лунок . . . 12
4.3 Редактирование . . . 12
4.3.1 Добавление объектов . . . 13
4.3.2 Передвижение и изменение размера объектов . . . 13
4.3.3 Свойства объектов . . . 13
4.3.3.1 Основные параметры лунок . . . 13
4.3.3.2 Горки . . . 14
4.3.3.3 Лужи и песок . . . 14
4.3.3.4 Мосты, мельницы, ползуны и надписи . . . 14
4.3.3.4.1 Мельницы . . . 14
4.3.3.4.2 Ползуны . . . 15
4.3.3.4.3 Надписи . . . 15

5 Справочник по командам и меню 16
5.1 Меню Игра . . . 16
5.2 Меню Лунка . . . 17
5.3 Меню Перейти . . . 17
5.4 Меню Настройка . . . 17
5.5 Меню Справка . . . 18

6 Разработчики и лицензирование 19

A Установка 20

Аннотация

Kolf - это игра в мини-гольф для KDE

Глава 1

Введение

Kolf - это игра в мини-гольф. Она выполнена в виде плоского поля, на котором располагаются объекты площадки. Площадки можно настраивать, и одновременно до 10 человек могут участвовать в игре.

В Kolf включен курс обучения. Пройти курс обучения - лучший способ научиться играть в гольф.

Глава 2

Обучение

Играть в Kolf очень просто. Чтобы научиться, проще всего садиться и играть, поэтому в курсе обучения вы пройдете несколько начальных уроков. Сейчас вы познакомитесь с игрой. Для начала обучения выберите Справка → Обучение.

2.1 Удар по мячу

Чтобы прицелиться для удара по мячу, вы можете либо расположить мышку за мячом так, что клюшка будет смотреть в нужном вам направлении, либо с помощью стрелок Влево и Вправо на клавиатуре повернуть указатель так, как вам надо.

> Подсказка
> Для ускорения поворота клюшки вы можете зажать клавишу Shift при нажатии стрелок. Для замедления используйте клавишу Control.

Для удара по мячу нажмите и держите левую кнопку мыши или же стрелку Вниз. Чем дольше вы держите клавишу или кнопку, тем с большей силой будет нанесен удар по мячу. Для хорошего чувства скорости потребуется тренировка.

> Подсказка
> Для отмены удара, когда вы уже замахиваетесь клюшкой, нажмите клавишу Escape.

Закатите мяч в лунку (серый кружок), чтобы перейти на следующую площадку.

2.2 Горки

Горки - это поверхности, по которым мяч для гольфа скатывается под уклон вниз. Свет на поле падает из левого верхнего угла, так что по ярко освещенному склону мяч будет скатываться влево и вверх. Вы можете выбрать Лунка → Сведения, чтобы увидеть стрелку, показывающую, в каком направлении покатится мяч.

На этом шаге обучения забросьте мяч на склон и добейтесь того, чтобы он скатился в лунку.

2.2.1 Направления

На следующем шаге поэкспериментируйте с другими видами горок. В Kolf бывают эллиптические, вертикальные, горизонтальные и диагональные склоны. Закатите мяч в лунку.

2.2.2 Крутизна

На следующем шаге есть две горки различной высоты. Если вы выберете Лунка → Сведения, будет показана крутизна склона в виде числа от 1 до 8, где 8 - самая крутая, а 1 - самая пологая горка. Самая крутая горка имеет наибольшее затемнение. Закатите мяч в лунку и переходите на следующую площадку.

2.3 Стены

Мячи, как и следовало ожидать, отскакивают от стен с небольшим торможением. Отбейте мяч от стены в лунку и переходите на следующую площадку.

2.4 Лужи и песок

2.4.1 Лужи

Лужи закрашены голубым цветом. Когда ваш мяч попадает в лужу, вам добавляется штрафной удар, и мяч помещается вне нее.

2.4.2 Песок

Песок закрашен желтым цветом. Мяч прокатывается по песку очень медленно.

Закатите мяч в лунку так, чтобы он не попал ни в лужу, ни в песок, и переходите на следующую площадку.

2.5 Мельницы

Мельницы - это объекты с темной границей и движущейся лопастью сверху или снизу объекта. Ворота мельницы открыты с той стороны, где движется туда и обратно лопасть. Чтобы прокатить мяч через мельницу, нужна определенная тренировка. Сделайте это и, закатив мяч в лунку, переходите на следующую площадку.

2.6 Черные дыры

Когда вы попадаете мячом в черную дыру, он транспортируется к выходу и выбрасывается под углом к выходу с той же скоростью, с которой он влетел в нее. Для того, чтобы узнать точку выхода и направление мяча при попадании в черную дыру, используйте Лунка → Сведения. Ободок вокруг черной дыры и его выхода будут обозначены одинаковым цветом. Попадите мячом в черную дыру, которая перенесет его к лунке, и переходите на следующую площадку.

2.7 Ползуны

Ползун - это движущаяся платформа, которая переносит мячи, падающие на нее. Ее скорость может быть разной. Этот ползун медленный, но вам все равно придется рассчитать свой удар, чтобы мяч перелетел через стену и попал в лунку.

2.8 Мосты

Функция мостов проста: мяч по ним прокатывается над другими элементами, такими как горки, пески и лужи. Мосты могут иметь коричневые стены по краям.

Глава 3

Начало

Далее следует более подробное описание возможностей Kolf.

3.1 Начало игры

Для начала нажмите Игра → Новая игра. Откроется диалог, где вы задаете настройки новой игры.

> Подсказка
> Большее количество площадок доступно на веб-сайте Kolf. Заходите на страницу площадок, созданных пользователями.

3.1.1 Страница Игроки

Для добавления нового игрока нажмите кнопку Новый игрок.

Текстовые поля на фоне травы - это имена текущих игроков. Для смены имени введите текст в этом поле. Цвет мяча показан на прямоугольничке на средней кнопке. Чтобы его изменить, нажмите ее, и откроется диалог выбора цвета, где вы сможете выбрать нужный цвет мяча.

Для удаления игрока нажмите кнопку Удалить рядом с именем игрока.

3.1.2 Площадка

Для выбора площадки, на которой вы хотите играть, нажмите на нужный пункт в списке слева. Kolf поставляется со множеством встроенных площадок.

Для добавления площадки, которую вы загрузили либо сделали, нажмите кнопку Добавить внизу страницы и выберите файл площадки в диалоге.

3.1.3 Параметры

На этой странице вы можете перевести игру в режим По правилам. В этом режиме не доступна отмена, передвигание лунок и редактирование площадки. Этот режим обычно используется для соревнований. Только для игры по правилам хранится список рекордов.

3.2 Сохраненные игры

Kolf может хранить историю ваших игр и сохранять ее на диск, так что вы можете позже загрузить ее и поиграть. Сохраненные игры включают в себя текущую лунку, имена и цвета всех игроков, а также счет игры.

3.2.1 Сохранение игры

Для сохранения игры вам надо выбрать Игра → Сохранить игру. Если вы не сохраняли эту игру ранее, будет запрошено имя файла для сохранения.

3.2.2 Загрузка игры

Для загрузки сохраненной игры выберите Игра → Загрузить..., после чего вам надо выбрать игру для загрузки.

3.3 Тренировка

Есть несколько особенностей, которые помогают практиковаться в игре в гольф. Они недоступны в режиме игры по правилам.

3.3.1 Отмена

Для отмены неверного удара выберите Лунка → Отменить удар.

3.3.2 Переключение лунок

Меню Перейти содержит множество пунктов для переключения между лунками, большинство из которых ясны из названия. Подробнее об этом см. в руководстве по Меню Перейти.

3.4 Настройки удара

Kolf имеет несколько видов ударов. Основной тип удара уже был объяснен выше.

Мышь включена по умолчанию. Это значит, что всякий раз, когда мышь двигается, клюшка выравнивается по линии между мышью и мячом.

Если вы предпочитаете использовать только клавиатуру и клавиши управления, вы можете отключить управление мышью, сняв флажок Настройка → Включить управление мышью.

3.4.1 Сложный удар

Сложный удар может быть включен в меню Настройка → Включить сложный удар. Этот режим более продвинутый, нежели обычный, и также работает с мышью или клавиатурой.

Для удара в этом режиме:

1. Нажмите стрелку Вниз для начала замаха. Появится индикатор замаха, и шкала начнет заполняться цветной полосой, которая изменяется в зависимости от величины замаха.
2. Нажмите стрелку Вниз, когда достигнете нужного замаха. Чем больше по кругу заполнится шкала, тем с большей силой вы ударите по мячу. Для получения нужной силы удара понадобится немного практики.

   После этого показания шкалы начнут падать к начальной отметке.

3. Нажмите клавишу Вниз еще раз при приближении шкалы как можно ближе к центру линии датчика замаха.

И теперь последние нажатие.

Глава 4

Редактирование площадки

В Kolf входит гибкий редактор файлов площадок. Последние могут содержат неограниченное количество лунок, поэтому для создателя площадок практически нет ограничений.

4.1 Создание новой площадки

Для создания новой площадки выберите Игра → Новая игра. Перейдите на диалог Площадки и выберите Создать. Убедитесь, что в Настройках не активизирован режим игры По правилам.

> Замечание
> Для сохранения площадки нажмите кнопку Добавить..., и она добавится в список.

4.2 Добавление лунок

Для добавления лунок вам необходимо выбрать Лунка → Новая.

> Подсказка
> Вы можете восстановить исходное состояние лунки, выбрав Лунка → Очистить.

Две вещи появятся возле новой лунки: кубок и белый мяч. Белый мяч отмечает расстояние, попадание в которое равносильно попаданию в лунку.

4.3 Редактирование

Основной элемент площадки Kolf - это «объект». Площадки состоят из набора объектов. Объекты можно передвигать в любое место, и для различных объектов можно задавать различные свойства.

Для начала редактирования лунки выберите Лунка → Правка в меню или нажмите на значок с изображением карандаша. Для выхода из этого режима нажмите на значок еще раз.

4.3.1 Добавление объектов

Для добавления нового объекта на площадку, выберите нужное вам имя в списке и нажмите Добавить объект. Объект появится в центре площадки.

> **Предосттережение**
> Мосты и надписи будут закрывать новые объекты, если они уже находятся в центре поля.

> **Подсказка**
> Вы можете добавить более одного кубка в ямку! Так вы можете создать интересные виды лунок.

Некоторые объекты Kolf доступны в виде модулей. Если вы добавите эти объекты на площадку, ее игроки должны будут закачать этот модуль.

Много модулей Kolf доступно на веб-сайте игры. Зайдите на страницу модулей Kolf.

4.3.2 Передвижение и изменение размера объектов

Наведите курсор мыши на объект, который вы хотите переместить, и он изменится на изображение руки. Нажмите и перетащите объект в нужное вам место.

Размер луж, песка, мячей, мостов и надписей можно изменить мышкой посредством захвата маленького круга в нижнем правом углу.

> **Замечание**
> Вы можете переместить стены, нажав на один из двух концов и перетащив его в нужное место. Если вы хотите переместить всю стену, щелкните мышкой по ее средней части.

4.3.3 Свойства объектов

Свойства объектов изменяются в правом нижнем углу окна Kolf. Для редактирования объектов поместите курсор мыши над ним, так чтобы он изменился на изображение руки, и нажмите на объект. Редактируемые свойства объекта отобразятся в нижнем правом углу окна Kolf.

4.3.3.1 Основные параметры лунок

Для правки параметров лунки нажмите на область лунки, которая не покрывается никаким объектом. Когда это возможно, курсор будет иметь обычный вид.

Название площадки
: Это имя показывается в диалоге новой игры и в диалоге О площадке.

Автор площадки
: Имя автора показывается в диалоге О площадке

Очки
: Очки лунки.

Максимум
: Максимальное количество ударов игрока для лунки.

Показывать граничные стены
: Включить или отключить показ стены вокруг площадки.

4.3.3.2 Горки

Тип

Выберите тип горки - Вертикальная, горизонтальная, Диагональная, Противоположная диагональная, Эллиптическая. Диагональные и противоположные диагональные склоны треугольные, в то время как эллиптические - круглые. Вертикальные и горизонтальные склоны - прямоугольные.

Обратное направление

Обратить направление склона. К примеру, эллиптический или круглый склон в обычном варианте выталкивает мяч наружу, как бугор. Когда его направление обращено, он всасывает мяч в себя, как яма.

Крутизна

Задайте крутизну склона, передвигая ползунок 0 до 8, где 8 - самый крутой склон, а 0 - самый пологий.

Неподвижная

Указывает, может ли горка передвигаться другими объектами, например, ползунами.

> **Предосттережение**
> Если этот объект попадается на пути ползуна, а склон крутой и не может передвигаться ползуном, вы должны сделать горку неподвижной, иначе Kolf будет медленно работать!

4.3.3.3 Лужи и песок

Лужи и пески имеют такие же параметры, как и другие объекты.

Включить мерцание

Включает режим мерцания для луж и песков.

Скорость мерцания

Чем дальше передвинете ползунок по направлению к Быстро, тем быстрее будут мерцать лужи и пески.

4.3.3.4 Мосты, мельницы, ползуны и надписи

Мосты, мельницы, ползуны и надписи имеют похожие настройки: можно задать, с какой стороны у них стены. Для показа стены отметьте соответствующий флажок.

Также есть несколько настроек, специфичных для мельниц, ползунов и надписей.

4.3.3.4.1 Мельницы

Мельница внизу

Задает, где находится лопасть мельницы, сверху или снизу. По умолчанию она снизу. Ворота всегда будут со стороны лопасти. Отметьте, что нельзя поставить стенку там, где находится лопасть.

Скорость

Ползунок регулирует скорость лопасти. Чем ближе он к Быстро, тем быстрее она движется.

4.3.3.4.2 Ползуны

Путь, по которому движется ползун, показывается стеной, к которой он присоединен.

Скорость движения

Шкала регулирует скорость ползуна. Быстро - ползун имеет самую высокую скорость. Если вы передвинете указатель шкалы к противоположному концу, ползун остановится.

4.3.3.4.3 Надписи

HTML-текст:

Здесь вы можете ввести любой HTML-текст. К примеру, введете Hit it softly towards the slope! и получите текст «Hit it softly towards the slope!».

Глава 5

Справочник по командам и меню

5.1 Меню Игра

Игра → Новая игра (Ctrl+N)

Начать игру

Игра → Загрузить (Ctrl+O)

Загрузить ранее сохраненную игру.

Игра → Сохранить площадку (Ctrl+S)

Сохранить текущую площадку, используя текущее имя файла.

Игра → Сохранить площадку как... (Alt+Ctrl+S)

Открыть диалог, позволяющий вам сохранить текущую площадку под новым именем.

Игра → Сохранить игру

Сохранить текущую игру или под именем последней сохраненной игры, или под заданным вами именем, если до этого вы не сохраняли еще эту игру.

Игра → Сохранить игру как...

Открывает диалог, позволяющий вам сохранить текущую игру под заданным именем.

Игра → Закончить игру (Ctrl+End)

Закончить текущую игру, не выходя из Kolf

Игра → Показать рекорды (Ctrl+H)

Вывести таблицу рекордов.

Игра → Печать (Ctrl+P)

Распечатать текущий экран.

Игра → О площадке

Показать имя, автора и очки лунки.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Выход из Kolf

5.2 Меню Лунка

Лунка → Правка (Ctrl+E)

Переключиться в режим редактирования текущей лунки.

Лунка → Новая (Ctrl+Alt+N)

Создает новую лунку. (Только в режиме редактирования.)

Лунка → Очистить (Ctrl+Delete)

Удаляет все объекты с текущего поля. (Только в режиме редактирования.)

Лунка → Сбросить (Ctrl+R)

Восстановить исходное положение лунок, так что вы можете начать всё сначала.

Лунка → Сведения (Ctrl+I)

Показать сведения об объекте.

Лунка → Отменить удар (Ctrl+Z)

Отменяет последний сделанный удар.

5.3 Меню Перейти

Перейти → Переключиться на...

Перейти к другой лунке на площадке. Список лунок позволяет выбрать, к какой лунке вы хотели бы перейти.

Перейти → Следующая лунка (Alt+Вправо)

Перейти к следующей ямке.

Перейти → Предыдущая лунка (Alt+Left Arrow)

Перейти к предыдущей лунке.

Перейти → Первая лунка (Ctrl+Home)

Перейти к первой лунке на площадке.

Перейти → Последняя лунка (Ctrl+Shift+End)

Перейти к последней лунке на площадке.

Перейти → Случайная лунка

Перейти к случайной лунке на площадке.

5.4 Меню Настройка

Настройка → Показать панель инструментов

Показать/скрыть панель инструментов.

Настройка → Включить управление мышью

Позволяет использовать мышь для управления клюшкой.

Настройка → Включить сложный удар

Включить сложный удар, который описывается в этом разделе.

Настройка → Показывать направляющую клюшки

Включить/выключить указатель клюшки.

Настройка → Звуки

Включить/выключить звуковые эффекты.

Настройка → Включить все диалоги

Восстанавливает показ всех диалогов, отключенных в процессе игры флажком Не показывать больше это сообщение .

Настройка → Перезагрузить модули

Перезагрузка модулей.

Настройка → Показать модули...

Отобразить загруженные модули.

Настройка → Настроить быстрые клавиши

Настроить клавиатурные сочетания.

Настройка → Настроить панели инструментов

Настроить панели инструментов.

5.5 Меню Справка

Справка → Руководство пользователя Kolf (F1)

Запускает Центр справки KDE и открывает справочное руководство по Kolf (этот документ вы и читаете).

Справка → Что это? (Shift+F1)

Вид курсора меняется на стрелку со знаком вопроса. Нажимая на различные элементы внутри Kolf, вы увидите подсказку с объяснениями назначения и действия данного элемента (если она для него существует).

Справка → Сообщить об ошибке...

Открывается диалог отправки сообщения об ошибке. Он служит для того, чтобы вы могли отправить сведения об обнаруженной вами ошибке в программе или своё «пожелание», чтобы какая-либо пока что отсутствующая возможность была реализована в будущих версиях программы.

Справка → Сменить язык интерфейса приложения...

Открывает диалоговое окно, с помощью которого вы сможете изменить Основной язык и Резервный язык интерфейса программы.

Справка → О программе Kolf

Будут выведены сведения о версии и авторах программы.

Справка → О KDE

Будут выведены сведения о версии KDE.

Глава 6

Разработчики и лицензирование

Kolf copyright 2001, 2002 Jason Katz-Brown

Разработчики

- Jason Katz-Brown jason@katzbrown.com
- Niklas Knutsson
- Ryan Cumming
- Daniel Matza-Brown

Документация copyright 2002, Jason Katz-Brown

Перевод на русский: Руслан Будаев fokses@pisem.net

Редакция русского перевода: Григорий Мохин mok@kde.ru

Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.

Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.

Приложение A

Установка

Kolf — часть проекта KDE http://www.kde.org/ .

Kolf можно загрузить с файлового сервера проекта KDE.

Подробное руководство, описывающее компиляцию и установку приложений KDE, можно найти в Базе технических знаний KDE.

Поскольку для сборки KDE используется cmake, с компиляцией не должно возникнуть никаких проблем. Если у вас всё же возникли проблемы, пожалуйста, сообщите о них с помощью списков рассылки KDE.