

Das Handbuch zu Kolf

Jason Katz-Brown

Paul Broadbent

Deutsche Übersetzung: Maren Pakura



Das Handbuch zu Kolf

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	6
2	Spielanleitung	7
2.1	Den Ball schlagen	7
2.2	Hänge	7
2.2.1	Richtungen	8
2.2.2	Steilheit	8
2.3	Mauern	8
2.4	Pfützen und Sand	8
2.4.1	Pfütze	8
2.4.2	Sand	8
2.5	Windmühlen	8
2.6	Schwarze Löcher	8
2.7	Flöße	9
2.8	Brücken	9
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	10
3.1	Ein Spiel starten	10
3.1.1	Seite Spieler	10
3.1.2	Seite Platzauswahl	10
3.1.3	Seite Spiel-Einstellungen	10
3.2	Gespeicherte Spiele	11
3.2.1	Ein Spiel speichern	11
3.2.2	Ein Spiel laden	11
3.3	Üben	11
3.3.1	Zurücknehmen	11
3.3.2	Bahn wechseln	11
3.4	Einstellungen zum Schlag	11
3.4.1	Erweiterte Schläge	11
4	Die Benutzeroberfläche	13
4.1	Das Menü Spiel	13
4.2	Das Menü Bahn	14
4.3	Das Menü Gehe zu	14
4.4	Das Menü Einstellungen	14
4.5	Das Menü Hilfe	15

5	Häufig gestellte Fragen	16
6	Golfplatz-Editor	17
6.1	Erstellen eines neuen Golfplatzes	17
6.2	Bahn hinzufügen	17
6.3	Grundlagen der Bearbeitung	17
6.3.1	Objekte hinzufügen	18
6.3.2	Verschieben von Objekten und deren Größe ändern	18
6.3.3	Einstellungen der Objekte	18
6.3.3.1	Allgemeine Einstellungen der Bahn	18
6.3.3.2	Hänge	19
6.3.3.3	Pfützen und Sand	19
6.3.3.4	Brücken, Windmühlen, Flöße und Schilder	19
6.3.3.4.1	Windmühlen	19
6.3.3.4.2	Flöße	20
6.3.3.4.3	Zeichen	20
7	Danksagungen und Lizenz	21
A	Installation	22
A.1	Kompilierung und Installation	22

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel Kolf in der Version 1.9

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Arcade, Sport

ANZAHL DER SPIELER:
Zehn

Kolf ist ein Minigolfspiel aus einer 2D-Vogelperspektive. Die Golfplätze sind dynamisch und bis zu zehn Spieler können an einem Wettbewerb teilnehmen.

Es gibt einen Übungsplatz in Kolf. Mit diesem [Übungsplatz](#) sollten Sie beginnen.

Kapitel 2

Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS:

Den Ball mit möglichst wenig Schlägen in das Loch spielen.

Die Spielregeln für Kolf sind einfach. Am schnellsten lernen Sie am praktischen Beispiel, daher ist ein Übungsplatz enthalten, der in die Grundlagen einführt. Ein Spiel auf dem Übungsplatz wird mit **Hilfe** → **Einführung** gestartet.

2.1 Den Ball schlagen

Um zu zielen, platzieren Sie entweder den Mauszeiger hinter den Ball oder betätigen die Taste **Pfeil links** (entgegen dem Uhrzeigersinn) oder **Pfeil rechts** (im Uhrzeigersinn), um die Zielrichtung zu ändern.

TIP

Damit die Zielrichtung sich schneller ändert, halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt. Langsamer wird die Drehung durch Drücken der **Strg**-Taste.

Der Ball wird geschlagen durch Betätigen der linken Maustaste oder der Taste **Pfeil runter**. Je länger die Taste gehalten wird, umso mehr Kraft hat der Schlag. Das richtige Gefühl erfordert einige Übung.

TIP

Um den Schlag abubrechen, solange man die Taste hält, betätigen Sie die Taste **Esc**.

Der Ball muss in das Loch gespielt werden.

2.2 Hänge

Hänge sind geneigte Bereiche des Platzes, auf denen der Golfball hinunterrollt. Das Licht scheint von oben links auf den Golfplatz, also rollt der Ball auf den hellsten Hängen in Richtung oben links. Wählen Sie **Bahn** → **Informationen anzeigen**, um einen Pfeil anzeigen zu lassen, der die Richtung der Neigung angibt.

Schlagen Sie den Ball bei dieser Einführungsbahn den Hang hoch und lassen Sie ihn abwärts in das Loch rollen.

2.2.1 Richtungen

Experimentieren Sie bei der nächsten Bahn mit weiteren Hängen. Es gibt elliptische, vertikale, horizontale und diagonale Hänge in Kolf. Schlagen Sie den Ball in das Loch.

2.2.2 Steilheit

Bei der nächsten Einführungsbahn gibt es zwei Hänge mit unterschiedlicher Neigung. Falls Sie **Bahn** → **Informationen anzeigen** wählen, erscheint die Neigung als eine Zahl von 1-8, wobei 8 der größten und 1 der geringsten Neigung entspricht. Schlagen Sie den Ball in das Loch und gehen Sie weiter zur nächsten Bahn.

2.3 Mauern

Bälle prallen von Wänden ab, werden dabei aber etwas langsamer. Schlagen Sie den Ball in das Loch und gehen Sie zur nächsten Bahn.

2.4 Pfützen und Sand

2.4.1 Pfütze

Pfützen sind blau. Wenn der Ball in eine Pfütze rollt, wird ein Strafschlag zur Punktzahl addiert. Sie müssen sich dann entscheiden, ob Sie den letzten Schlag wiederholen oder ob Sie den Ball neben der Pfütze platzieren und von dort weiter schlagen.

2.4.2 Sand

Sand ist gelb. Bälle werden im Sand stark abgebremst.

Schlagen Sie den Ball um die Pfütze herum und durch den Sand in das Loch und gehen Sie zur nächsten Bahn der Einführung.

2.5 Windmühlen

Windmühlen sind zusammengesetzte Objekte mit braunen Wänden und einem beweglichen Arm an einer Seite des Objekts. Die Öffnung zur Windmühle besteht aus Halbwänden mit einem schwingenden, schwarzen Arm. Diese Hindernisse erfordern einige Übung. Schlagen Sie den Ball durch die Windmühle ins Loch, um weiter zur nächsten Bahn zu kommen.

2.6 Schwarze Löcher

Wenn Sie den Ball in ein Schwarzes Loch schlagen, wird er zum Ausgang dieses Lochs transportiert und es dort wieder unter dem gleichen Winkel verlassen. Wählen Sie **Bahn** → **Informationen anzeigen**, um die Verbindungen zwischen den Schwarzen Löchern und den Ausgängen anzeigen zu lassen. Der farbige Rand eines Schwarzen Lochs zeigt ebenfalls an, zu welchem Ausgang es gehört. Schlagen Sie den Ball in das Schwarze Loch, das ihn in das Loch befördert, und gehen Sie zur nächsten Bahn.

2.7 Flöße

Flöße sind bewegliche Plattformen, die gelandete Bälle tragen können. Die Geschwindigkeit von Flößen variiert. Dieses Floß ist recht langsam, dennoch müssen Sie den Schlag zur richtigen Zeit ausführen, um über die Mauer in das Loch zu treffen.

2.8 Brücken

Brücken sind einfach - sie transportieren den Ball über die unterhalb liegenden Hindernisse wie Hänge, Sand und Pfützen. Sie können am Rand braune Wände haben.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

Es folgt eine ausführliche Beschreibung der grundlegenden Funktionen von Kolf.

3.1 Ein Spiel starten

Ein Spiel wird durch **Spiel** → **Neu** gestartet. Ein Dialog erscheint, der die Einrichtung des neuen Spiels erlaubt.

3.1.1 Seite Spieler

Um einen Spieler zum Wettbewerb hinzuzufügen, klicken Sie auf den Knopf **Neuer Spieler**.

Zum Ändern der Spielernamen ist lediglich der Text in den Eingabefeldern zu ändern.

Ein Spieler wird durch Klicken auf **Entfernen** neben dem Spielernamen entfernt.

3.1.2 Seite Platzauswahl

Um einen Golfplatz zu wählen, klicken Sie auf dessen Eintrag in der Liste links auf dieser Seite. In Kolf sind bereits viele Plätze enthalten.

Sie können einen eigenen oder heruntergeladenen Platz durch Klicken auf **Hinzufügen ...** unten auf der Seite hinzufügen.

3.1.3 Seite Spiel-Einstellungen

Auf dieser Seite können Sie auswählen, ob Sie das Spiel im **Strengen Modus** spielen wollen. In diesem Modus dürfen keine Aktionen rückgängig gemacht, keine Löcher übergangen und nicht die Position des Balls verändert werden. Dieser Modus ist für Wettbewerbe geeignet. Nur in diesem Modus wird die Bestenliste geführt.

3.2 Gespeicherte Spiele

Kolf kann nicht abgeschlossene Runden zwischenspeichern. Sie können diese wieder aufrufen und später weiterspielen. Es werden die aktuelle Bahn, die Namen und Farben der Spieler sowie die Spielstände abgespeichert.

3.2.1 Ein Spiel speichern

Um ein Spiel zu speichern, wählen Sie im Menü **Spiel** → **Spiel speichern**. Falls dieses Spiel noch nicht gespeichert wurde, werden Sie nach dem gewünschten Dateinamen gefragt.

3.2.2 Ein Spiel laden

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, wählen Sie **Spiel** → **Laden ...** aus dem Menü. Sie können dann in einem Dialog ein gespeichertes Spiel auswählen.

3.3 Üben

Einige Funktionen erleichtern das Üben, sind aber im „strengen Modus“ nicht verfügbar.

3.3.1 Zurücknehmen

Sie können einen Schlag mit **Bahn** → **Schlag zurücknehmen** rückgängig machen.

3.3.2 Bahn wechseln

Das Menü **Gehe zu** enthält einige Einträge zum Wechseln zwischen den Bahnen. Siehe auch die Menüreferenz zu **Gehe zu**.

3.4 Einstellungen zum Schlag

Es gibt in Kolf mehrere Schlagvarianten. Die grundlegenden Schlagvarianten sind [weiter oben](#) beschrieben.

Die Maus ist standardmäßig aktiviert. Damit folgt die Zielrichtung des Schlages jeder Bewegung der Maus.

Falls Sie die alleinige Benutzung der Tastatur bevorzugen, können sie die Maus deaktivieren, indem Sie die Markierung von **Einstellungen** → **Maus aktivieren zum Bewegen des Putters** entfernen.

3.4.1 Erweiterte Schläge

Erweiterte Schläge werden durch Markieren von **Einstellungen** → **Fortgeschrittenes Einlochen aktivieren** eingeschaltet. Dieser Schlagmodus ist komplizierter als der Standardmodus, kann aber ebenfalls mit Maus oder Tastatur ausgeführt werden.

Um in diesem Modus zu schlagen:

Das Handbuch zu Kolf

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste oder betätigen Sie die Taste **Pfeil runter** einmal, um auszuholen. Der Schlaganzeiger erscheint und die Schlagstärkeanzeige füllt sich mit einer Farbe, die sich im Laufe der Füllung ändert.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste oder betätigen Sie **Pfeil runter** ein zweites Mal, wenn die gewünschte Stärke erreicht ist. Je weiter die Schlagstärkeanzeige gefüllt ist, desto stärker fällt der Schlag aus. Es erfordert einige Übung, die korrekte Schlagstärke zu wählen. Schließlich geht die Farbe des Schlagstärkeanzeigers wieder auf den Anfangswert zurück.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste oder betätigen Sie **Pfeil runter** wieder, wenn der Stärkeanzeiger so dicht wie möglich an der Mittellinie des Schlaganzeigers ist.

Je dichter der letzte Klick (oder Tastendruck) an der Mittellinie ist, desto genauer folgt der Schlag der ursprünglichen Linie.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Das Menü Spiel

Spiel → Neu (Strg+N)

Startet ein neues Spiel.

Spiel → Laden ... (Strg+O)

Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

Spiel → Platz speichern (Strg+S)

Speichert den aktuellen Platz unter seinem aktuellen Dateinamen.

Spiel → Platz speichern als ...

Öffnet einen Dateialog um den Platz unter einem neuen Namen zu speichern.

Spiel → Spiel speichern

Speichert das aktuelle Spiel unter dem aktuellen Dateinamen oder unter einem noch festzulegenden Namen, falls das Spiel bisher nicht gespeichert wurde.

Spiel → Spiel speichern als ...

Öffnet einen Dateialog, der erlaubt, das aktuelle Spiel in einer Datei zu speichern.

Spiel → Spiel beenden (Strg+Ende)

Beendet das aktuelle Spiel, ohne Kolf zu beenden.

Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)

Zeigt die Bestenliste an.

Spiel → Über den Platz

Zeigt Name, Autor und Anzahl der Bahnen des Platzes.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Beendet Kolf.

4.2 Das Menü Bahn

Bahn → Bearbeiten (Strg+E)

Schaltet in den Bearbeitungsmodus, um die aktuelle Bahn zu bearbeiten.

Bahn → Neu (Strg+Umschalt+N)

Erzeugt eine neue Bahn. (im Bearbeitungsmodus)

Bahn → Löschen (Strg+Entf)

Entfernt alle Objekte der aktuellen Bahn. (im Bearbeitungsmodus)

Bahn → Zurücksetzen (Strg+R)

Setzt die Bahn in die Ausgangsposition zurück, damit Sie neu beginnen können.

Bahn → Informationen anzeigen (Strg+I)

Zeigt Informationen über die Objekte der aktuellen Bahn an.

Bahn → Schlag zurücknehmen (Strg+Z)

Macht den letzten Schlag rückgängig.

4.3 Das Menü Gehe zu

Gehe zu → Zu Bahn wechseln

Geht direkt zu einer anderen Bahn des Platzes. Eine Liste der Bahnnummern erlaubt die direkte Auswahl der gewünschten Bahn.

Gehe zu → Nächste Bahn (Alt+Pfeil rechts)

Geht zu der nächsten Bahn.

Gehe zu → Vorherige Bahn (Alt+Pfeil links)

Geht zu der vorherigen Bahn.

Gehe zu → Erste Bahn (Strg+Pos1)

Geht zur ersten Bahn des Platzes.

Gehe zu → Letzte Bahn (Strg+Umschalt+Ende)

Geht zur letzten Bahn des Platzes.

Gehe zu → Zufällige Bahn

Geht zu einer zufällig ausgewählten Bahn des Platzes.

4.4 Das Menü Einstellungen

Einstellungen → Werkzeugleiste anzeigen

Blendet die Hauptwerkzeugleiste ein bzw. aus.

Einstellungen → Statusleiste anzeigen

Blendet die Statusleiste ein bzw. aus.

Einstellungen → Maus aktivieren zum Bewegen des Putters

Erlaubt die Nutzung der Maus zum Bewegen des Putters.

Einstellungen → Fortgeschrittenes Einlochen aktivieren

Aktiviert den erweiterten Schlagmodus, so wie es in [in diesem Abschnitt](#) beschrieben wird.

Einstellungen → Hilfslinie für Putter anzeigen

Blendet die Hilfslinie für den Putter ein bzw. aus.

Einstellungen → Klänge wiedergeben

Schaltet die Klänge ein bzw. aus.

Einstellungen → Alle Dialogfelder aktivieren

Aktiviert alle Dialogfenster wieder, die durch Klicken auf **Diese Nachfrage nicht mehr anzeigen** deaktiviert wurden.

Einstellungen → Kurzbefehle festlegen ...

Öffnet den KDE-Standarddialog zum Einstellen der Tastenkürzel für Kolf.

Einstellungen → Werkzeugleisten einrichten ...

Öffnet einen Dialog zum Einrichten der Werkzeugleisten für Kolf.

4.5 Das Menü Hilfe

Kolf enthält die Standard-KDE-**Hilfe** mit einem zusätzlichen Eintrag:

Hilfe → Einführung

Startet ein Spiel auf dem Übungsplatz von Kolf.

Die Standardeinträge der KDE-**Hilfe** sind:

Hilfe → Handbuch zu Kolf (F1)

Startet das Hilfe-System von KDE mit der Kolf-Hilfe (diesem Dokument).

Hilfe → Was ist das? (Umschalt+F1)

Ändert den Mauscursor zu einer Kombination von Zeiger und Fragezeichen. Das Klicken auf ein Element innerhalb von Kolf öffnet ein Hilfefenster, das die Funktion des Elementes beschreibt (sofern es Hilfe für das bestimmte Element gibt).

Hilfe → Probleme oder Wünsche berichten ...

Öffnet den Dialog für Problembenachrichtigungen, in dem Sie Fehler und Wünsche berichten können.

Help → Sprache der Anwendung umschalten

Öffnet einen Dialog zur Einstellung der **Hauptsprache** und **Ausweichsprache** für diese Anwendung.

Hilfe → Über Kolf

Zeigt Versions- und Autoreninformationen an.

Hilfe → Über KDE

Zeigt Versionsinformation und Grundsätzliches zu KDE an.

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*
Nein, zurzeit hat Kolf nur ein Design.
2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*
Ja, mit den Pfeiltasten können Sie einen Schlag ausführen.
3. *Ich komme im Spiel nicht weiter, gibt es Tipps?*
Nein, in Kolf gibt es keine Tipps.
4. *Wie kann ich meinen eigenen Golfplatz entwerfen?*
Wechseln Sie mit **Bahn** → **Bearbeiten** (**Strg+E**) in der Menüleiste in den Bearbeitungsmodus. Weitere Informationen finde Sie [hier](#).

Kapitel 6

Golfplatz-Editor

Kolf beinhaltet einen umfangreichen Editor für das Platz-Dateiformat. Sie können eigene Golfplätze mit einer beliebigen Anzahl an Bahnen und unbegrenzten Variationen entwickeln.

6.1 Erstellen eines neuen Golfplatzes

Wählen Sie aus dem Menü **Spiel** → **Neu**, um einen neuen Golfplatz zu entwerfen. Gehen Sie auf die Seite **Platzauswahl** des Dialogs und wählen Sie **Hinzufügen ...**. Auf der Seite **Spiel-Einstellungen** darf **Strenger Modus** nicht markiert sein.

ANMERKUNG

Um den Platz später zu spielen, müssen Sie auf **Hinzufügen ...** klicken und den Platz der Liste der Golfplätze hinzufügen.

6.2 Bahn hinzufügen

Mittels **Bahn** → **Bearbeiten** kann in den Bearbeitungsmodus gewechselt werden. Eine neue Bahn wird mittels **Bahn** → **Neu** am Ende des Platzes hinzugefügt.

TIP

Durch Auswahl von **Bahn** → **Löschen** können Sie eine Bahn wieder in den leeren Anfangszustand versetzen.

Bei neuen Bahnen erscheint zunächst ein Loch und ein weißer Ball. Der weiße Ball markiert die Startposition.

6.3 Grundlagen der Bearbeitung

Die Bestandteile eines Golfplatzes bei Kolf sind „Objekte“. Jede Bahn besteht aus einer Anzahl von Objekten. Objekte können an jeder Stelle platziert werden und jede Objektart hat spezifische Eigenschaften.

Um eine Bahn zu bearbeiten, schaltet man über **Bahn** → **Bearbeiten** oder das Bleistiftsymbol in der Werkzeugleiste in den Bearbeitungsmodus. Der Modus wird durch erneuten Aufruf des Menüpunktes (oder betätigen des Symbols) wieder verlassen.

6.3.1 Objekte hinzufügen

Um zum Golfplatz ein neues Objekt hinzuzufügen, wählen Sie dessen Namen in der Liste **Objekt hinzufügen**. Das gewählte Objekt erscheint in der Mitte des Platzes.

ACHTUNG

Falls sich Brücken oder Zeichen in der Mitte befinden, überdecken diese andere Objekte.

6.3.2 Verschieben von Objekten und deren Größe ändern

Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Objekt, das Sie bewegen wollen, ändert sich der Mauszeiger zu einer Hand. Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position.

Pfützen, Sand, Flöße, Brücken und Schilder können durch Ziehen des kleinen Kreises unten rechts in der Größe verändert werden.

ANMERKUNG

Wände können durch Klicken auf die Endpunkte in Länge und Richtung verändert werden. Die gesamte Wand wird durch Klicken im mittleren Teil der Wand verschoben.

6.3.3 Einstellungen der Objekte

Die Objekteigenschaften können im Bereich rechts unten im Kolf-Fenster geändert werden. Klicken Sie auf das Objekt, dessen Eigenschaften Sie ändern möchten. Daraufhin erscheinen verschiedene Einstellmöglichkeiten in der unteren rechten Ecke des Kolf-Fensters.

6.3.3.1 Allgemeine Einstellungen der Bahn

Die allgemeinen Einstellungen der Bahn erhalten Sie, wenn Sie auf eine freie Stelle des Rasens klicken. Freie Stellen erkennen Sie an der normalen Form des Mauszeigers.

Name des Golfplatzes:

Dieser Name wird im Dialog eines neuen Spiels und im Dialog **Über den Platz** angezeigt.

Autor des Platzes:

Dieser Name wird im Dialog **Über den Platz** angezeigt.

Par:

Das Par der Bahn.

Maximum:

Die maximale Anzahl von Schlägen, die ein Spieler für eine Bahn benötigen darf.

Wände am Spielfeldrand anzeigen

Ob Wände am Rand um die Bahn angezeigt werden oder nicht.

6.3.3.2 Hänge

Typ

Wählen Sie den Hangtyp - **Senkrecht, Waagrecht, Diagonal, Entgegengesetzt diagonal** oder **Kreisförmig**. Diagonale und entgegengesetzt diagonale Hänge sind Dreiecke, kreisförmige Hänge sind Kreise. Senkrechte und waagerechte Hänge sind rechteckig.

umgekehrte Richtung

Ob die Neigung umgekehrt werden soll. Ein kreisförmiger Hang z. B. wirkt wie ein Hügel. Wenn seine Richtung umgekehrt wird, wirkt er wie eine Mulde.

Neigung:

Wählen Sie die Neigung (Steilheit) des Hanges durch verschieben des Schiebereglers. Die Neigung wird zwischen 0 und 8 bewegt, wobei 8 die stärkste Neigung und 0 flach ist. Durch starke Neigung wird die Geschwindigkeit des Balls stärker verändert.

unbeweglich

Ob das Objekt durch andere Objekte wie Flöße bewegt werden kann.

ACHTUNG

Falls ein Floß sich mit diesem Objekt an irgendeiner Stelle seines Weges überlappt, *muss* das Objekt als **Unbeweglich** gekennzeichnet werden, da sonst Kolf sehr langsam wird.

6.3.3.3 Pfützen und Sand

Pfützen und Sand haben die gleichen Einstellmöglichkeiten.

Blinkmodus aktivieren

Markieren Sie dieses Feld, damit die Pfütze oder Sandgrube blinkt.

Je mehr der Schieberegler Richtung **Schnell** verschoben wird, desto höher ist die Blinkgeschwindigkeit.

6.3.3.4 Brücken, Windmühlen, Flöße und Schilder

Brücken, Windmühlen, Flöße und Schilder haben ähnliche Einstellungen dafür, auf welcher Seite sich Wände befinden. Um eine Wand anzuzeigen, wählen Sie das entsprechende Ankreuzfeld aus.

Es gibt einige besondere Einstellungen für Windmühlen, Flöße und Schilder.

6.3.3.4.1 Windmühlen

Windmühle unten

Ob der schwarze Windmühlenarm oben oder unten ist - standardmäßig befindet er sich unten. Die zwei Halbwände befinden sich immer dort, wo der Arm ist. Beachten Sie, dass Sie auf der Armseite keine Wand aktivieren können.

Geschwindigkeit

Je mehr der Schieberegler in Richtung **Schnell** bewegt wird, desto schneller bewegt sich der Windmühlenarm.

6.3.3.4.2 Flöße

Der Weg des Floßes führt entlang der angrenzenden Wand.

Bewegungsgeschwindigkeit

Je mehr der Schieberregler Richtung **Schnell** geschoben wird, desto schneller bewegt sich das Floß. Falls der Schieberregler sich bei der Marke **Langsam** befindet, hält das Floß an.

6.3.3.4.3 Zeichen

Text (im HTML-Format)

Hier können beliebige (gültige) HTML-Texte eintragen werden. Beispielsweise ergibt **Sc**
hlagen Sie <i>vorsichtig</i> in Richtung des Hanges! den Text „Schlagen
Sie *vorsichtig* in Richtung des Hanges!“

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

Kolf

Kolf Copyright 2001, 2002 Jason Katz-Brown

ENTWICKLER

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

Copyright der Dokumentation 2002, Jason Katz-Brown

Deutsche Übersetzung von Maren Pakura maren@kde.org

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.

Anhang A

Installation

Kolf ist Teil des KDE-Projekts <http://www.kde.org/> .

Kolf finden Sie auf der Seite download.kde.org des KDE-Projekts.

A.1 Kompilierung und Installation

Anleitungen, um KDE-Programme auf Ihrem System zu kompilieren und zu installieren, finden Sie auf der [KDE-Techbase](#)

Da KDE **cmake** benutzt, sollte es dabei keine Schwierigkeiten geben. Sollten dennoch Probleme auftauchen, wenden Sie sich bitte an die KDE-Mailinglisten.