

# Підручник з Kolf

Jason Katz-Brown

Paul Broadbent

Переклад українською: Юрій Чорноіван



# Підручник з Kof

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>7</b>
2.1	Як вдарити по м'ячику . . . . .	7
2.2	Схили . . . . .	8
2.2.1	Напрямки . . . . .	8
2.2.2	Ухил . . . . .	8
2.3	Стіни . . . . .	8
2.4	Калюж . . . . .	8
2.4.1	Калюжі . . . . .	8
2.4.2	Пісок . . . . .	8
2.5	Вітряки . . . . .	8
2.6	Чорні дірки . . . . .	9
2.7	Плавуні . . . . .	9
2.8	Мости . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегії і підказки</b>	<b>10</b>
3.1	Початок гри . . . . .	10
3.1.1	Сторінка <b>Гравці</b> . . . . .	10
3.1.2	Сторінка <b>Майданчик</b> . . . . .	10
3.1.3	Сторінка <b>Параметри</b> . . . . .	10
3.2	Збережені ігри . . . . .	10
3.2.1	Як зберегти вашу гру . . . . .	11
3.2.2	Як завантажити вашу гру . . . . .	11
3.3	Тренування . . . . .	11
3.3.1	Вернути . . . . .	11
3.3.2	Як перемкнутися між лунками . . . . .	11
3.4	Параметри ударів . . . . .	11
3.4.1	Складні удари . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>13</b>
4.1	Меню «Гра» . . . . .	13
4.2	Меню «Лунка» . . . . .	14
4.3	Меню «Перехід» . . . . .	14
4.4	Меню «Параметри» . . . . .	14
4.5	Меню «Довідка» . . . . .	15

<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>Редактор майданчиків</b>	<b>17</b>
6.1	Як створити новий майданчик . . . . .	17
6.2	Як додати лунки . . . . .	17
6.3	Основи редагування . . . . .	17
6.3.1	Додавання об'єктів . . . . .	18
6.3.2	Пересування і зміна розмірі об'єктів . . . . .	18
6.3.3	Параметри об'єктів . . . . .	18
6.3.3.1	Загальні параметри лунки . . . . .	18
6.3.3.2	Схили . . . . .	19
6.3.3.3	Калюж . . . . .	19
6.3.3.4	Мости, вітряки, пливуні і написи . . . . .	19
6.3.3.4.1	Вітряки . . . . .	19
6.3.3.4.2	Плавуні . . . . .	20
6.3.3.4.3	Написи . . . . .	20
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>21</b>
<b>A</b>	<b>Встановлення</b>	<b>22</b>
A.1	Збирання і встановлення . . . . .	22

## **Анотація**

Цей розділ довідки присвячено грі Kolf версії 1.9

## Розділ 1

# Вступ

ТИП ГРИ:  
Аркада, спорт

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:  
Десять

Kolf — мініатюрна гра у гольф, у якій ви дивитися на поле згори. Раунди гри є дуже динамічними, у змаганнях може брати участь до 10 гравців.

У пакунок з Kolf додано навчальний майданчик. Найкраще розпочати з [гри на навчальному майданчику](#).

## Розділ 2

# Як грати

### МЕТА:

Загнати м'ячик у лунку з використанням якомога меншої кількості ударів.

Грати у Kolf просто. Найпростішим способом вивчення способів гри є сама гра, а отже до пакунка з грою включено навчальний майданчик, за допомогою якого ви зможете ознайомитися з основами гри. У цій главі ви зможете ознайомитися з цим навчальним майданчиком. Щоб почати навчання, скористайтеся пунктом **Довідка** → **Навчання**.

### 2.1 Як вдарити по м'ячику

Для визначення напрямку удару або розташуйте вказівник миші так, щоб лінія позаду м'ячика вказувала у напрямку, у якому ви бажаєте здійснити удар, або визначте напрямок удару за допомогою повороту напрямку удару ключкою клавiшами **Стрілка ліворуч** (проти годинникової стрілки) або **Стрілка ліворуч** (за годинниковою стрілкою).

### ПІДКАЗКА

Щоб пришвидшити поворот напрямку удару за допомогою клавіатури, утримуйте натиснутою клавішу **Shift** під час натискання клавіш зі стрілками. Щоб сповільнити обертання, утримуйте натиснутою клавішу **Ctrl**.

Щоб виконати удар по м'ячику, натисніть і потримайте натиснутою або ліву кнопку миші, або клавішу **Стрілка вниз**. Чим довше ви триматимете натиснутою клавішу або кнопку, тим сильнішим вийде ваш удар. Щоб розвинути відчуття сили удару, слід добре повправлятися.

### ПІДКАЗКА

Щоб скасувати удар, коли ви продовжуєте замахуватися ключкою за допомогою клавіші або кнопки миші, натисніть клавішу **Esc**.

Заженіть м'ячик до лунки, щоб перейти до наступної.

## 2.2 Схили

Схили — це ділянки місцевості майданчика з певним ухилом, якими м'ячик для гольфу скочується у певному передбаченому напрямку. Світло падає на майданчик для гольфу зверху ліворуч, отже найсвітлішими схилами м'ячик скочується у напрямку верхнього лівого кута лунки. Скористайтеся пунктом меню **Лунка** → **Показати інформацію**, щоб побачити на плані майданчика стрілки, які вказуватимуть напрямком, у якому котитиметься м'ячик.

Для цієї навчальної лунки, женіть м'ячик вгору схилом, а потім дозвольте їй скотитися у заглибину, щоб перейти до наступної лунки.

### 2.2.1 Напрямки

На наступній лунці ви зможете випробувати інші різновиди схилів. У Kolf існують еліптичні, вертикальні і діагональні схили. Вам слід загнати м'ячик до лунки.

### 2.2.2 Ухил

На наступній навчальній лунці є два схили з різним ухилом. Якщо ви скористаетесь пунктом меню **Лунка** → **Показати інформацію**, буде показано ухил схилів у вигляді числа від 1 до 8, де 8 відповідає найкрутішому схилу, а 1 — найрівнішому. Заженіть м'ячик до лунки і продовжуйте гру на наступній лунці.

## 2.3 Стіни

М'ячики відбиваються від стін, як і можна було б очікувати, при цьому вони трохи уповільнюються. Ударами з відбиттями від стін заженіть м'ячик до отвору і перейдіть до наступної лунки.

## 2.4 Калюж

### 2.4.1 Калюжі

Калюжі показано синім. Якщо м'ячик потрапить до калюжі, вам буде зараховано штрафний удар, і ви муситимете обрати місце, з якого ви бажаєте зробити наступний удар: з місця поряд з калюжею або з того ж місця, з якого ви робили ваш останній невдалий удар.

### 2.4.2 Пісок

Пісок позначено жовтим кольором. М'ячик дуже сповільнюється у областях з піском.

Ударами проведіть м'ячик між калюжами, крізь пісочницю до лунки, щоб перейти до наступної навчальної лунки.

## 2.5 Вітряки

Вітряки — це складні об'єкти зі стінами коричневого кольору і рухомою перешкодою з одного боку. Між напівстінами розташовано вхід до вітряка, між якими рухається чорна перешкода. Щоб здійснити удар, за якого ваш м'ячик встигне вчасно проскочити крізь отвір до вітряка, слід добре повправлятися. Заженіть м'ячик крізь вітряк до лунки, щоб продовжити навчання.



## 2.6 Чорні дірки

Якщо після вашого удару м'ячик потрапить до чорної дірки, цей м'ячик буде перенесено до виходу дірки і викинуто у напрямку і зі швидкістю, які залежать від швидкості, з якою м'ячик потрапив до чорної дірки. Скористайтеся пунктом меню **Лунка** → **Показати інформацію**, щоб побачити зв'язок чорних дірок з виходами з них і напрямком, у якому м'ячик вилетить на виході. Колір облямівки входу до чорної дірки збігається з кольором облямівки виходу з неї. Заженіть м'ячик до чорної дірки так, щоб його було викинуто до лунки, і ви б змогли перейти до наступної лунки.

## 2.7 Плавуні

Плавуні — це платформи, що рухаються разом з м'ячиком, який на них потрапив. Швидкість плавунів може бути різною. У цьому випадку ви матимете справу з повільним плавунем, але вам все ж точно розрахувати удар так, щоб м'ячик зміг минути стіну і потрапити до лунки.

## 2.8 Мости

Мости мають просте призначення — вони допомагають провести м'ячик над ділянками під мостами, наприклад схилами, піском і калюжами. Периметр мостів обмежено коричневими стінами.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегії і підказки

У цьому розділі ви знайдете докладний опис основних особливостей Kolf.

### 3.1 Початок гри

Щоб розпочати гру, скористайтеся пунктом меню **Гра** → **Нова**. У відкритому діалоговому вікні ви зможете налаштувати вашу нову гру.

#### 3.1.1 Сторінка Гравці

Щоб додати у гру нового гравця, натисніть кнопку **Новий гравець**.

Щоб змінити ім'я гравця, змініть текст у відповідному полі.

Щоб вилучити гравця, натисніть кнопку **Вилучити** поряд з іменем гравця.

#### 3.1.2 Сторінка Майданчик

Щоб обрати майданчик, на якому ви маєте намір зіграти, натисніть відповідний запис у полі списку, розташованому у лівій частині цієї сторінки. У пакунку Kolf ви знайдете багато вбудованих майданчиків, на яких можна грати у гольф.

Щоб додати майданчик, який ви отримали або створили власноруч, натисніть кнопку **Додати...**, розташовану у нижній частині сторінки, а потім оберіть файл майданчика за допомогою діалогового вікна вибору файла.

#### 3.1.3 Сторінка Параметри

На цій сторінці ви можете визначити, чи відбуватиметься гра **За правилами**. У грі за правилами не буде скасування ходів, пересування лунок або редагування майданчика. Такий режим призначено для змагань. Найкращі результати зберігаються лише для ігор у режимі за правилами.

### 3.2 Збережені ігри

Kolf може зберігати історію ваших ігор, які ще не завершено, у файлах на диску, щоб ви могли завантажити гру і завершити її пізніше. У подібних файлах зберігаються дані про поточну лунку, імена і кольори всіх гравців, а також їх рахунок у грі.

### 3.2.1 Як зберегти вашу гру

Щоб зберегти вашу поточну позицію у грі, скористайтесь пунктом меню **Гра** → **Зберегти гру**. Якщо ви ще не зберігали поточну гру, програма запитає вас про назву файлу, до якого слід зберегти дані.

### 3.2.2 Як завантажити вашу гру

Щоб завантажити раніше збережену гру, виберіть пункт меню **Гра** → **Завантажити...**. Потім ви можете обрати збережену гру, яку слід відкрити.

## 3.3 Тренування

Існує декілька можливостей полегшити ваші вправи у гольфі. Ці властивості буде вимкнено під час гри за правилами.

### 3.3.1 Вернути

Щоб скасувати невдалий удар, скористайтесь пунктом меню **Лунка** → **Вернути удар**.

### 3.3.2 Як перемкнутися між лунками

У меню **Перехід** ви знайдете багато пунктів, призначених для переходу між різними лунками, призначення цих пунктів очевидне з їх назви. Див. довідку з меню **Перехід**.

## 3.4 Параметри ударів

У Kolf удар можна здійснити у декілька способів. Основний спосіб удару ми вже обговорювали раніше.

Типово, керування мишею увімкнено. Це означає, що пересування вказівника миші призводить до пересування лінії напрямку удару, показаної між вказівником і м'ячиком.

Якщо ви надаєте перевагу використанню лише клавіатури і клавіш зі стрілочками, ви можете вимкнути удари, якими керує миша, зняттям позначки з пункту меню **Параметри** → **Увімкнути мишу для керування ударами**.

### 3.4.1 Складні удари

Увімкнути складні удари можна за допомогою пункту меню **Параметри** → **Увімкнути складні удари**. Цей режим ударів трохи складніший за звичайне клацання з утриманням, його можна виконувати або за допомогою миші, або за допомогою клавіатури.

Для добивання у цьому режимі:

1. Клацніть або натисніть один раз клавішу **Стрілка вниз**, щоб почати замах. На екрані з'явиться індикатор сили удару, який почне заповнюватися кольором, що змінюватиметься з величиною заповнення.
2. Клацніть або натисніть один раз клавішу **Стрілка вниз**, коли індикатор сили удару буде заповнено до потрібного вам значення. Чим більше буде заповнено індикатор, тим сильнішим вийде у вас удар. Щоб навчитися правильно обирати силу удару, слід добре повправлятися.

Після цього колір індикатора удару почне повертатися до початкового.

## Підручник з Kolf

3. Клацніть або натисніть один раз клавішу **Стрілка вниз**, коли індикатор сили удару максимально наблизиться до центральної лінії індикатора удару.

Чим точніше ви виконаєте остаточне клацання (або натискання клавіші), тим ближчим буде напрямок руху м'ячика до початкової лінії.

## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Меню «Гра»

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Почати нову гру

**Гра → Завантажити... (Ctrl+O)**

Завантажити збережену раніше гру.

**Game → Зберегти майданчик (Ctrl+S)**

Зберігає поточний майданчик з поточною назвою його файла.

**Гра → Зберегти майданчик як...**

Відкриває діалогове вікно вибору файла, за допомогою якого ви зможете зберегти поточну позицію на майданчику до файла з новою назвою.

**Гра → Зберегти гру**

Зберігає поточну гру до файла з назвою, під якою було збережено останню гру, або з назвою, яку ви вкажете, якщо ви ще не зберігали ігор.

**Гра → Зберегти гру як...**

Відкриває діалогове вікно, яке надає вам змогу зберегти поточну гру з обраною вами назвою.

**Гра → Завершити гру (Ctrl+End)**

Завершує поточну гру, не закриваючи Kolf

**Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)**

Показує таблицю найкращих результатів

**Гра → Про майданчик**

Показує назву, автора та кількість лунок для майданчика.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу Kolf

## 4.2 Меню «Лунка»

### Лунка → Змінити (Ctrl+E)

Перемикає програму у режим редагування для зміни поточної лунки.

### Лунка → Нова (Ctrl+Shift+N)

Створює нову лунку. (Лише під час редагування.)

### Лунка → Очистити (Ctrl+Del)

Вилучає всі об'єкти з поточної лунки. (Лише у режимі редагування.)

### Лунка → Скинути (Ctrl+R)

Поновлює початкову позицію для поточної лунки, щоб ви могли розпочати з початку.

### Лунка → Показати інформацію (Ctrl+I)

Показує інформацію щодо об'єктів біля поточної лунки.

### Лунка → Вернути удар (Ctrl+Z)

Скасовує останній удар, який ви виконали.

## 4.3 Меню «Перехід»

### Перехід → Перемкнутися на лунку

Перейти безпосередньо до іншої лунки на майданчику. За допомогою списку номерів лунок ви зможете обрати лунку, до якої ви бажаєте перейти.

### Перехід → Наступна лунка (Alt+Стрілка праворуч)

Перейти до наступної лунки.

### Перехід → Попередня лунка (Alt+Стрілка ліворуч)

Перейти до попередньої лунки.

### Перехід → Перша лунка (Ctrl+Home)

Перейти до першої лунки на майданчику.

### Перехід → Остання лунка (Ctrl+Shift+End)

Перейти до останньої лунки на майданчику.

### Перехід → Випадкова лунка

Перейти до випадкової лунки поточного майданчика.

## 4.4 Меню «Параметри»

### Параметри → Показати пенал

Увімкнути або вимкнути показ головної панелі інструментів.

### Параметри → Показати смужку стану

Увімкнути або вимкнути показ смужки стану.

**Параметри → Увімкнути мишу для керування ударами**

Дозволяє використовувати мишу для пересування ключки.

**Параметри → Увімкнути складні удари**

Вмикає режим складних ударів, який описано у [присвяченому такому типові ударів розділі](#).

**Параметри → Показувати напрямну удару**

Вмикає або вимикає показ напрямної удару.

**Параметри → Відтворювати звуки**

Увімкнути або вимкнути звуковий супровід.

**Параметри → Увімкнути всі діалогові вікна**

Повторно вмикає всі діалогові вікна, які ви вимкнули позначенням пункту **Не показувати більше це повідомлення** або подібного.

**Параметри → Налаштувати скорочення...**

Налаштувати клавіатурні скорочення.

**Параметри → Налаштувати пенали...**

Відкриває діалогове вікно, у якому ви зможете налаштувати панелі інструментів у Kolf.

## 4.5 Меню «Довідка»

У Kolf є всі типові для KDE пункти у меню **Довідка**, які описано нижче, окрім одного додаткового пункту:

**Довідка → Навчання**

Запускає навчальний курс Kolf.

Серед типових пунктів **Довідки** KDE:

**Довідка → Підручник з Kolf... (F1)**

Викликає систему довідки KDE, відкриваючи у ній довідкові сторінки Kolf. (цей документ).

**Довідка → Що це? (Shift+F1)**

Змінює вигляд вказівника мишки на комбінацію стрілки і знака питання. Якщо після цього натиснути таким вказівником на елементи у Kolf, буде відкрито довідкове вікно (якщо таке існує для цього елемента), з поясненням призначення елемента.

**Довідка → Надіслати звіт про помилку...**

Відкриває діалогове вікно звіту про помилку, у якому ви можете повідомити про ваду або надіслати запит до «списку побажань» з пропозицією додати до програми нову можливість.

**Довідка → Перемкнути мову програми...**

Відкриває вікно, в якому можна змінити **Головну мову** і **Запасну мову** інтерфейсу цієї програми.

**Довідка → Про Kolf**

Цей пункт меню відкриє вікно з інформацією про версію і авторів програми.

**Довідка → Про KDE**

Цей пункт меню відкриє вікно з даними про версію KDE та іншою загальною інформацією.

## Розділ 5

### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*

Ні. У цій версії програми Kolf можна використовувати лише одну тему.

2. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*

Так. Скористайтеся клавішами зі стрілочками для керування ключкою.

3. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у гри підказки?*

Ні. У Kolf немає підказок.

4. *Я хочу створити мій власний майданчик для гольфу. Чи можу я це зробити?*

Так, можете. Щоб увійти до режиму редагування, скористайтеся пунктом меню **Лунка** → **Змінити (Ctrl+E)**. Щоб дізнатися більше, натисніть [тут](#).



## Розділ 6

# Редактор майданчиків

До складу Kolf входить гнучкий редактор файлів майданчиків програми. На майданчиках може бути довільна кількість лунок, творчі можливості розробника майданчиків майже нічим не обмежено.

### 6.1 Як створити новий майданчик

Щоб створити новий майданчик, скористайтеся пунктом меню **Гра** → **Створити**. Перейдіть на сторінку **Майданчик** діалогового вікна, що відкриється, і оберіть майданчик **Створити новий**. Пам'ятайте, що слід зняти позначку **За правилами** на сторінці **Параметрів** діалогового вікна.

#### ПРИМІТКА

Щоб мати змогу зіграти на новому майданчику пізніше, натисніть кнопку **Додати...**, щоб додати майданчик до вашого списку майданчиків.

### 6.2 Як додати лунки

Перемкніться у режим редагування за допомогою пункту **Лунка** → **Змінити**. Скористайтеся пунктом меню **Лунка** → **Створити**, щоб додати нову лунку у кінець списку лунок майданчика.

#### ПІДКАЗКА

Ви можете відновити початковий режим лунки, у тому вигляді, у якому її було створено, за допомогою пункту меню **Лунка** → **Очистити**.

Для нових лунок з'явиться два елементи: отвір луки і білий м'ячик. Білим м'ячиком позначається місце, у яке мають влучити м'ячики гравців, щоб потрапити до лунки.

### 6.3 Основи редагування

Базовою цеглинкою майданчиків Kolf є «об'єкт». Лунки складаються з багатьох об'єктів. Об'єкти можна пересувати до будь-якого місця, а різні типи об'єктів мають різні властивості, які ви можете змінити.

Щоб почати редагування лунки, позначте пункт меню **Лунка** → **Змінити** або натисніть піктограму з олівцем на панелі інструментів. Щоб завершити редагування, зніміть позначку з цього пункту меню (або ще раз натисніть піктограму на панелі інструментів).

### 6.3.1 Додавання об'єктів

Щоб додати новий об'єкт на поле майданчика, оберіть його назву у списку з міткою **Додати об'єкт**. Об'єкт з'явиться у центрі майданчика.

#### ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Мости і написи перекриватимуть нові об'єкти, якщо ці мости або написи вже розташовано по центру поля лунки.

### 6.3.2 Пересування і зміна розмірі об'єктів

Наведіть вказівник вашої миші на об'єкт, який ви бажаєте пересунути, — вигляд вказівника миші буде змінено на форму у вигляді руки. Після цього натисніть ліву кнопку миші і перетягніть об'єкт у бажане місце.

Розмір калюж, пісочниць, пливунів, мостів та написів можна змінювати перетягуванням маленького кружечка у їх верхньому правому куті.

#### ПРИМІТКА

Стіни можна пересувати натисканням і перетягуванням вказівником миші їх кінцевих точок, всю стіну можна перетягнути натисканням і перетягуванням стіни за середню частину, як звичайно.

### 6.3.3 Параметри об'єктів

Властивості об'єктів можна змінити у області, розташованій у нижньому правому куті вікна Kolf. Щоб змінити властивості об'єкта, наведіть на нього вказівник миші так, щоб вигляд вказівника змінився на форму руки. Після цього клацніть лівою кнопкою миші. У нижньому правому куті вікна Kolf з'являться різноманітні засоби керування властивостями об'єкта.

#### 6.3.3.1 Загальні параметри лунки

Щоб змінити загальні параметри лунки, наведіть вказівник миші на ділянку поля лунки, не зайняту ніякими об'єктами, і клацніть лівою кнопкою миші. Незайняту ділянку можна визначити за тим, що на ній вказівник миші набуде звичайної форми.

#### Назва майданчика:

Це назва, яку буде показано у діалоговому вікні створення нової гри і у діалоговому вікні **Про майданчик**.

#### Автор майданчика:

Це ім'я автора, яке буде показано у діалоговому вікні **Про майданчик**.

#### К-ть ударів:

Кількість ударів, потрібна для влучання у лунку.

#### Максимум:

Максимальна кількість ударів, які гравець може використати для взяття лунки.

#### Показувати стіни меж

Визначає, чи слід показувати стіни навколо границь лунки.

### 6.3.3.2 Схили

#### Тип

Оберіть тип схилу — **Вертикальний, Горизонтальний, Діагональний, Зворотний діагональний, Круговий**. Діагональні і зворотні діагональні схили мають трикутну форму, кругові схили мають форму кіл. Вертикальні та горизонтальні схили є, звичайно ж, прямокутними.

#### Зворотній напрямок

Визначає чи слід змінювати ухил схилу на протилежний. Наприклад, розглянемо еліптичний схил (круговий схил). Якщо значення ухилу не було змінено на протилежне, м'ячик скочуватиметься зі схилу, як з горба. Якщо ж змінити значення ухилу, м'ячик скочуватиметься всередину, як у заглибину.

#### Нахил:

Оберіть нахил (крутизну) схилу пересуванням повзунка нахилу між значеннями 0 та 8, де 8 позначає найкрутіший схил, а 0 — рівне місце. Крутіші схили більше відхиляють напрям м'ячика.

#### Нерухомий

Визначає, чи зможуть пересувати цей об'єкт інші об'єкти, наприклад пливуні.

#### ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Якщо пливун перекриватиме цей об'єкт у будь-якій точці свого шляху, а схил буде крутим і не дасть рухатися пливуну, вам *слід* зробити схил **Нерухомим**, інакше швидкодія Kolf страшенно уповільниться!

### 6.3.3.3 Калюж

Калюжі і Пісок мають однакові параметри налаштування.

#### Ввімкнути показ/приховування

Позначення цього пункту вмикає блимання калюжі або пісочниці.

Чим ближчим до крайньої точки напису **Швидко** буде цей повзунок, тим швидше блиматиме калюжа або пісок.

### 6.3.3.4 Мости, вітряки, пливуні і написи

Мости, вітряки, пливуні і написи мають однакові параметри налаштування того, де буде встановлено бокові стіни. Щоб показати бокові стіни, позначте пункт для відповідної сторони.

Існує також декілька специфічніших параметрів для вітряків, пливунів та написів.

#### 6.3.3.4.1 Вітряки

##### Млин внизу

Вказує, де саме буде показано перешкоду у вітряку, згори чи внизу, — типово, її буде показано внизу. Дві напівстіни завжди буде показано на боці перешкоди. Зауважте, що не можна робити стіну на стороні перешкоди.

##### Швидкість

Чим ближчим буде повзунок до крайньої позначки **Швидко**, тим швидше рухатиметься чорна перешкода у вітряку.

#### 6.3.3.4.2 Плавун

Шлях, вздовж якого рухатиметься пливун, буде показано стінкою, до якої приєднано пливун.

#### Швидкість руху

Чим ближчим до позначки **Швидко** буде повзунок, тим швидше рухатиметься пливун. Якщо пересунути повзунок у крайню позначку до напису **Повільно**, пливун зупиниться.

#### 6.3.3.4.3 Написи

##### Напис HTML:

Сюди ви можете ввести будь-який коректний код HTML. Якщо ввести, наприклад, Ударте `<i>легенько</i>` у напрямку схилу!, буде створено текст «Ударте *легенько* у напрямку схилу!».

## Розділ 7

# Подяки і ліцензія

Kolf

Авторські права на програму Kolf належать Jason Katz-Brown, ©2001, 2002

РОЗРОБНИКИ

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

Авторські права на документацію належать Jason Katz-Brown, ©2002

Переклад українською: Юрій Черноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).

## Додаток А

# Встановлення

Kolf є частиною проекту KDE, <http://www.kde.org/> .

Kolf можна знайти на [сайті отримання даних](#) проекту KDE.

### А.1 Збирання і встановлення

Докладні відомості щодо збирання і встановлення програм KDE можна знайти на сторінці [Techbase KDE](#).

Оскільки для збирання Kolf використовується **cmake**, у вас не повинно виникнути проблем зі збиранням. Якщо такі проблеми все ж виникнуть, будь ласка, повідомте про них до списків листування розробників KDE.