

# **KGolddrunner Priročnik**

**Ian Wadham  
Marco Krüger  
Prevod: Matjaž Jeran**



## KGolddrunner Priročnik

# Kazalo

<b>1 Igranje KGoldrunner</b>	<b>6</b>
1.1 Uvod . . . . .	6
1.2 Tipična igra . . . . .	6
1.3 Kako igrati . . . . .	7
1.3.1 Zagon igre . . . . .	7
1.3.2 Premikanje . . . . .	8
1.3.3 Nadzor tipkovnice . . . . .	8
1.3.4 Čas za odmor . . . . .	8
1.3.5 Zmaga na ravni . . . . .	8
1.3.6 Pazite se lažnih opek . . . . .	9
1.3.7 Sovražniki . . . . .	9
1.3.8 Izguba ravni . . . . .	9
1.3.9 Pomen kopanja . . . . .	9
1.3.10 Pravila kopanja . . . . .	9
1.3.11 Kopanje med padanjem . . . . .	10
1.3.12 Zmaga in poraz v igri . . . . .	10
1.3.13 Posnetki, ponovitve in rešitve . . . . .	10
1.4 Točkovanje . . . . .	11
1.5 Izbira pravil . . . . .	11
<b>2 Pogovorno okno za izbiro igre</b>	<b>12</b>
2.1 Uporaba pogovornega okna za izbiro igre . . . . .	12
2.1.1 Izbira igre . . . . .	12
2.1.2 Izbira stopnje . . . . .	13
2.1.3 Dokončanje vaše izbire . . . . .	13
2.1.4 Shranjevanje sprememb . . . . .	13
2.1.5 Igranje ali urejanje 'katere koli' ravni . . . . .	13

<b>3 Referenca menija</b>	<b>14</b>
3.1 Pregled menijev . . . . .	14
3.2 Meni igre . . . . .	15
3.3 Meni Premakni . . . . .	16
3.4 Meni Pogled . . . . .	16
3.5 Meni urejevalnika . . . . .	16
3.6 Meni z nastavitvami . . . . .	17
3.7 Meni Pomoč . . . . .	19
<b>4 Urejevalnik iger</b>	<b>20</b>
4.1 Uvod v urejevalnik . . . . .	20
4.1.1 Ustvarjanje igre . . . . .	20
4.1.2 Ustvarjanje ravni . . . . .	20
4.2 Urejanje in testiranje . . . . .	21
4.2.1 Urejanje ravni . . . . .	21
4.2.2 Slikanje predmetov v ravni . . . . .	21
4.2.3 Shranjevanje vašega dela . . . . .	21
4.2.4 Dodajanje imena ravni in namiga . . . . .	22
4.2.5 Preizkušanje ravni . . . . .	22
4.3 Reorganizacija iger in ravni . . . . .	22
4.3.1 Premikanje ravni . . . . .	22
4.3.2 Brisanje stopnje . . . . .	22
<b>5 Namigi, triki in namigi</b>	<b>23</b>
5.1 Pregled . . . . .	23
5.2 Ukvarjanje s sovražniki . . . . .	23
5.3 Kopanje ugank . . . . .	24
5.4 Triki z zlatom . . . . .	24
5.5 Reševanje težkih ravni . . . . .	24
<b>6 Zasluge in licenca</b>	<b>26</b>

### **Povzetek**

KGolddrunner, igra akcije in reševanja ugank. Tecite skozi labirint, izogibajte se sovražnikom, zberite vse zlato in se povzpnete na naslednjo stopnjo. *Opomba:* Pravila kopanja so se v tej različici nekoliko spremenila.

## Poglavje 1

# Igranje KGolddrunner

### 1.1 Uvod

Vrsta igre: arkadna, strateška

Število igralcev: Eden

KGolddrunner je akcijska igra, kjer junak teče skozi labirint in se izogiba sovražnikom. Junaka morate voditi z miško ali tipkovnico in zbrati vse zlate kepe, nato pa se lahko povzpnete na naslednjo stopnjo. Tudi vaši sovražniki iščejo zlato. Še huje, zasledujejo vas! Ubili vas bodo, če vas bodo ujeli!

Težava je v tem, da nimate orožja, da bi jih ubili. Vse, kar lahko storite, je, da pobegnete, izkopljete luknje v tla, da jih ujamete v past, ali jih zvabite na območje, kjer vas ne morejo poškodovati. Po kratkem času ujeti sovražnik spleza iz svoje luknje, a če se pred tem zapre, bo umrl in se znova pojavil nekje drugje.

Če še nikoli niste igrali, preizkusite igro 'Vadnica igre', ki vas nauči pravil in osnovnih veščin. Nato preizkusite 'Iniciacijo'. Strokovnjaki morda uživajo v igrah 'Izziv', 'Maščevanje Petra W', 'Count' ali 'Prekletstvo mumije', toda 'Iniciacija' igre ima 100 stopenj in nekatere so zelo težke. To je dobra igra za doseganje visokega rezultata.

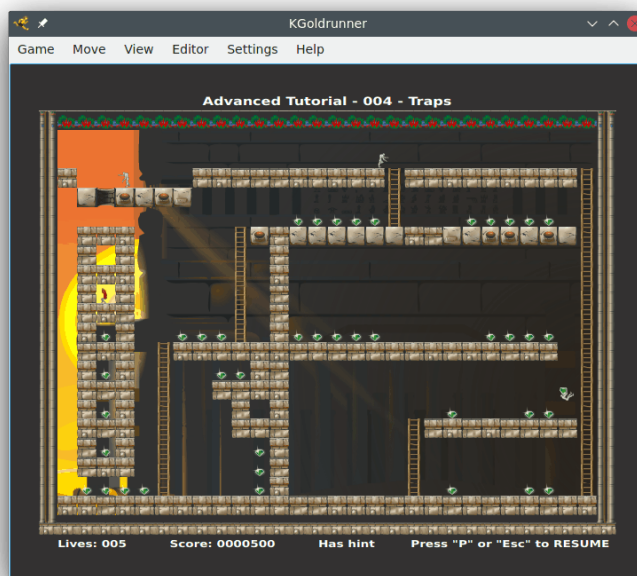
Vse te igre uporabljajo tradicionalna pravila, ki so podobna tistim, ki so se uporabljala na zgodnjih domačih računalnikih, kot sta Apple II ali Commodore 64. Igrati 'KGolddrunner' in 'Država terorja' uporabite KGolddrunner pravila, v katerih sovražniki tečejo hitreje in imajo bolj agresivno iskalno strategijo kot v tradicionalnih pravilih. Za podrobnosti glejte [Izbira pravil](#).

Ko se premaknete na naprednejše ravni, boste ugotovili, da KGolddrunner združuje akcijo, strategijo, taktiko in reševanje ugank — vse v eni igri. Vso srečo!

### 1.2 Tipična igra

Spodaj je tipična igra v teku. Junak je na 4. stopnji v igri Napredna vadnica. Spodnji del okna prikazuje, koliko življenj mu je še ostalo in koliko točk je dosegel. Pokaže tudi, da je za to raven na voljo namig (kot je vedno v igrah z vadnicami) in da je dejanje ustavljeno (med snemanjem tega posnetka), vendar ga je mogoče nadaljevati s pritiskom **P** ali **Esc**.

Junak je začel v zgornjem levem kotu, izkopal luknjo in se spustil v vrsto lažnih opek in zlata, kjer ga zdaj lahko vidite, kako pada. Sovražnik nad njim bo padel v luknjo, nato pa splezal ven in ostal ujet tam zgoraj do konca stopnje. Takrat bi lahko junaku povzročil nekaj težav, saj se tam pojavijo skrite lestve, ko zmanjka vsega zlata. Junak jih mora uporabiti, da pride na naslednjo stopnjo.



Sovražnik na desni pada in nosi nekaj zlata. Tretji sovražnik se bo spustil po lestvi, da bi lovil junaka, ki se bo moral obema sovražnikoma izogniti, ko bo prišel na tla. Na tem nivoju so prikazane tudi opeke, ki jih je mogoče izkopati, in beton, ki ga ni mogoče izkopati, ter ima veliko pasti (lažne opeke), ki imajo videz navadne opeke.

## 1.3 Kako igrati

### 1.3.1 Zagon igre

KGolddrunner se začne s prikazom posnete predstavitev igranja. To lahko prekinete tako, da z miško kliknete na igralno območje in pritisnete **Preslednica** vrstico ali izbiro elementa menija ali bližnjice (kot je **Igra** → **Nova igra...** ali **Ctrl+N**). To predstavitev lahko v prihodnje preskočite z menijsko postavko **Nastavitve** → **Demo na začetku**. Prav tako si ga lahko kadar koli znova ogledate z menijsko postavko **Premakni** → **Demo**.

Če ste preskočili predstavitev ali uporabili miško ali **Preslednica** vrstici, da jo končate, vam pojavno pogovorno okno za hitri začetek prikaže imena, številko in predogled zadnje igre in ravni, ki ste jo naložili, ali, če še niste igrali, iste informacije za raven 1. vadnice.

Kliknite gumb **IGRAJ**, da takoj začnete igrati. V nasprotnem primeru lahko kliknete gumb **Zapusti**, gumb **Nova igra...** ali gumb **Uporabi meni**. Prvi zapre KGolddrunner, če ne želite igrati, vam drugi prikaže pogovorno okno **Izberi igro**, kjer lahko izberete drugo igro in stopnjo in zadnji bo prekinil pogovorno okno, tako da lahko uporabljate KGolddrunner meniji.

Če ste se odločili igrati igro in raven, se bo prikazala in kazalec bo nad junakom. V igri z navodili se pred začetkom vsake ravni pojavi razlagalno sporočilo. Igro začnete tako, da premaknete kazalec, kliknete miško ali pritisnete katero koli tipko, ki lahko nadzoruje junaka (npr. **Preslednica**), vendar se izogibajte uporabi **Q**, **S**, **P** ali **Esc** na tej stopnji. Vsako stopnjo začnete na enak način.

Na začetku imate pet življenj in pridobite dodatno življenje za vsako opravljeno stopnjo.

### 1.3.2 Premikanje

Privzeto upravljate junaka z miško, lahko pa ga upravljate tudi s tipkovnico (glejte spodaj) ali na prenosnem računalniku z uporabo mešanice tipkovnice za kovanje in sledilno ploščico ali drugo kazalno napravo za vodenje junaka.

Junak se premakne proti mestu, kjer postavite kazalec. Ne more se premikati tako hitro, kot lahko premikate kazalec, vendar se bo zelo trudil, da bi vas dohitel. Če je kazalec nad ali pod njegovim nivojem, bo šel vedno gor ali dol, ko je na voljo lestev ali prostor, v katerega lahko pade. V nasprotnem primeru se bo premikal vodoravno, dokler ne bo pod kazalcem, nad njim ali tik ob njem. Lahko ga prisilite, da sledi preprostim potezom (kot je — | L ali U), vendar bodite previdni, da ne boste imeli preveč ovinkov pred njim.

Lahko se premikate levo ali desno čez opeke, beton, lestve ali palice in gor ali dol čez lestve. Če ste na praznem kvadratu ali zlati kepi in ni opeke, betona, lestve ali palice, ki bi vas držala pokonci, vas gravitacija prevzame in padete. Padete lahko tudi tako, da se spustite s palice ali dna lestve, zato držite kazalec tam zgoraj, če se želite zadržati.

### 1.3.3 Nadzor tipkovnice

Če želite, lahko uporabite tipkovnico za nadzor junaka. Privzete tipke so puščične tipke in **I**, **J**, **K** in **L** (v čast prvotnemu Applu II igra), s tipkama **Z** in **C** ali **U** in **O** za kovanje. Igrate lahko enoročno z **U**, **I**, **O**, **J**, **K**, **L** in **Preslednica** (na tipkovnici 'QWERTY') ali dvoročno s puščičnimi tipkami, **Preslednica**, **Z** in **C**. Izberete lahko tudi druge tipke v meniju **Nastavitve** → **Konfiguriraj bližnjice...**

V način tipkovnice vstopite tako, da pritisnete eno od tipk, ki lahko upravljajo junaka, ali da izberete menijsko postavko **Nastavitve** → **Tipkovnica nadzoruje junaka**.

Tipke za premikanje (**I**, **J**, **K**, **L** ali puščice) začnejo junaka premikati gor, dol, levo ali desno. Nadaljuje s premikanjem v tej smeri, če lahko, dokler ne pritisnete druge tipke za premikanje ali **Preslednica** ustaviti. V načinu miške ali prenosnika se samodejno ustavi, ko pride do kazalca.

Opozorilo: uporaba tipkovnice je dolgoročno veliko težja kot uporaba miške. Zamislite si miško kot igralno palčko.

### 1.3.4 Čas za odmor

Igro lahko kadarkoli prekinete s pritiskom na tipko Premor (Pause) (privzeto je **P** ali **Esc**). Nadaljujete lahko s ponovnim pritiskom tipke Pause. Obstaja tudi menijska postavka **Igra** → **Premor**, vendar je težava, da kazalec spravite tja, ne da bi premaknili junaka in zašli v težave.

#### NAMIG

Ko želite uporabiti KGolddrunner meni ali opravite nekaj dela v drugem oknu, vedno pritisnite tipko Pause in ustavite igro. V nasprotnem primeru bo junak še naprej sledil kazalcu in se lahko znajde v težavah.

### 1.3.5 Zmaga na ravni

Cilj igre je zbrati vse zlato s premikanjem ali padcem nanj. Ko ni nobenega več, se morate premakniti na vrh igralnega območja, da pridete na naslednjo stopnjo. Ko zberete zadnji kos zlata, se pogosto prikažejo skrite lestve, po katerih se lahko povzpnete na vrh. Včasih ni skritih lestev. Prav tako so zelo redko lahko skrite lestve vaba, ki vodi v napačno smer. Če na ravni ni zlata, ne bo skritih lestev in le ugotoviti morate, kako priti na vrh igralnega območja.

### 1.3.6 Pazite se lažnih opek

Lažne opeke, sicer znane kot padajoče opeke ali pasti, so druga skrita lastnost igre. Videti so kot navadne opeke, a če tečete čez tako, padete. To je lahko slabo, če je tam spodaj sovražnik ali jama, ali dobro, če je kaj zlata.

### 1.3.7 Sovražniki

Sovražniki se gibljejo na skoraj enak način kot junak. Glavna razlika je, ko padejo v luknjo, ki jo je izkopal junak (glejte [Pomen kopanja](#) spodaj).

Zlato bodo pobrali vedno ali naključno, odvisno od nastavitve igre, zlato pa bodo naključno spustili na opeko, beton ali vrh lestve. Če sovražnik nosi zadnji kos zlata, mu ga morate vzeti, preden lahko končate stopnjo.

Če se vas sovražnik dotakne, umrete in morate znova začeti raven, če imate še kaj življenj. Vendar pa je mogoče hoditi ali stati na sovražnikovi glavi in sovražnika lahko zajahate, ko pada. Nekatere napredne ravni zahtevajo takšno potezo.

### 1.3.8 Izguba ravni

Kot je razloženo zgoraj, lahko z dotikom sovražnika izgubite raven in življenje. Lahko tudi izgubite, če se ujamete v izkopano opeko, ko se zapre. V nasprotnem primeru lahko naredite samomor s pritiskom na tipko **Q** ali z uporabo menijske postavke **Igra** → **Ubij junaka**. Zakaj bi to želel? No, včasih se lahko ujamete na mestu, iz katerega ne morete pobegniti. Za vedno boste ostali v ječi, razen če naredite samomor!

### 1.3.9 Pomen kopanja

Kopanje je ena najmočnejših taktik, ki jih imate. Če želite izkopati luknjo v opeko na levo ali desno, kliknite Levi ali Desni gumb miške ali uporabite eno od tipk za kopanje (privzeto **Z**, **C**, **U**, **O**.)

Prihajajočemu sovražniku se lahko izognete tako, da izkopljete jamo, počakate, da pade vanjo, in nato hitro tečete čez njegovo glavo. Hkrati lahko pobereite zlato, ki ga je nosil. Običajno lahko izkopljete dve luknji, da ujamete in povozite dva sovražnika, ki sta blizu skupaj, vendar to redko deluje, če sta sovražnika ločena ali če sta več kot dva.

Sovražnike lahko ubijete tako, da na njihovi poti izkopljete dovolj lukenj. Običajno sta potrebni dve ali več lukenj, da ubijete enega sovražnika, in do osem ali več lukenj, da ubijete štiri ali pet. Ko sovražniki umrejo, se takoj znova pojavijo, bodisi tam, kjer so začeli raven ali blizu vrha igralnega območja, odvisno od tega, ali igra sledi pravilom in nastavitvam 'KGolddrunner' ali 'Tradicionalnim' (glejte [Izbira pravil](#)).

Končno, na mnogih ravneh zlato ni takoj dostopno in morate kopati, da pridete do njega. Nekatere od teh ugank kopanja so precej zapletene in morate sestaviti zaporedje kopanja, nato pa ga izvesti v omejenem času, preden lahko dokončate raven.

### 1.3.10 Pravila kopanja

Kliknite levi ali desni gumb miške, da izkopljete luknjo na levo ali desno, ali uporabite tipke **Z**, **C**, **U** ali **O**.

Samo opeke se da kopati in nič drugega. Luknja se bo pojavila v tleh na eni ali drugi strani (tj. spodaj in levo ali desno od junaka). Nad opeko mora biti prazen prostor ali luknja (tj. prepovedano kopanje pod lestvijo, palico, zlatom, opeko, betonom ali lažno opeko). Med kopanjem

lahko tečete, stojite ali jahate na padajočem sovražniku. Kapanje med padanjem skozi redek zrak ali lažne opeke je v nekaterih igrah dovoljeno, v drugih pa ne. Glejte [Kapanje med padanjem](#) spodaj.

Junak se lahko premika v katero koli smer skozi izkopane luknje, tudi pade naravnost skozi luknjo, da pobegne sovražniku. Po kratkem času se izkopane luknje zaprejo, zato jih morate hitro uporabiti. Kapanje načrtujte vnaprej. Med kapanjem ni časa, da bi se ustavili in razmišljali.

Sovražniki so vedno ujeti, če padejo v izkopano jamo in se bodo vedno povzpeli GOR, da bi prišli iz nje. Njihov čas v luknji je krajši od časa, ko je luknja odprta, zato morate za ubijanje sovražnikov običajno izkopati več lukenj v hitrem zaporedju. Sovražniki vedno oddajo zlato, ko padejo v luknjo, tako da lahko hitro naletite na sovražnikovo glavo in zgrabite zlato, preden spleza ven.

Sovražniki nikoli ne bodo padli dol skozi luknjo od zgoraj, vendar glede na pravila igre in **Nastavitve** (glejte [Izbira pravil](#)) lahko tečejo vodoravno v izkopano jamo in se ne ujamejo ter lahko padejo od tam ali se poženejo v drugo luknjo ali pobegnejo iz luknje. Več ravni, ki sledijo 'Tradicionalnim' pravilom, je odvisnih od tega, ali sovražnik lahko teče skozi luknjo. Nekatere ravni, ki upoštevajo pravila 'KGolddrunner', so odvisne od tega, da sovražnik NE more teči skozi luknjo.

### 1.3.11 Kapanje med padanjem

V izvorni igri za Apple II in Commodore 64 je moral biti junak med kapanjem oprt na nekaj trdnega: lestev, beton, opeko, palico --- ali sovražnikovo glavo. To pravilo je bilo spregledano v KGolddrunner in nekega dne je avtorjev sin ugotovil, da lahko koplje med padanjem! Takoj je sestavil nivo, da bi to izkoristil. Drugi sestavljavci iger so zdaj storili enako. V nedavnih igrah prvenstva v spretnostih, kot so 'Država terorja', 'Prekletstvo mumije' in 'Zlata mrzlica', morate kopati med padanjem.

Po drugi strani pa je kapanje med padanjem starejše igre preveč enostavno. Tako je od decembra 2015 prepovedano v 'Vadnici', 'Napredni vadnici', 'Začetku', 'KGolddrunner' in Igre 'Izzivi'. Igra 'Maščevanje Petra W' to omogoča samo na eni stopnji, nova igra 'Začetniška sreča', ki je namenjena prvim igralcem, pa tega ne dovoljuje.

### 1.3.12 Zmaga in poraz v igri

Zmagate tako, da dokončate zadnjo stopnjo v igri. Izgubite, ko končate svoje zadnje življenje. V vsakem primeru, če ste dosegli enega od desetih najvišjih rezultatov za to igro, lahko zabeležite svoj dosežek v 'KGolddrunner Dvorana slavnih'.

### 1.3.13 Posnetki, ponovitve in rešitve

Vse ravni v igrah se med igranjem snemajo, tako da lahko znova predvajate katero koli raven, ki ste jo igrali prej. Poleg tega imajo nekatere ravni posnete rešitve, ki vam lahko pomagajo ugotoviti, kako jih osvojiti. Samo uporabite meni **Premakni in Pokaži rešitev**, **Takojšnja ponovitev**, **Ponovno predvajanje zadnje stopnje** in **Ponovno predvajanje katerekoli možnosti ravni**. Rešitve in ponovitve lahko kadarkoli prekinete tako, da z miško kliknete na igralno polje, pritisnete **Preslednica** vrstico ali izbiro elementa menija ali bližnjice (kot je **Igra** → **Nova igra...** ali **Ctrl+N**).

**Takojšnje ponovno predvajanje** in **Ponovno predvajanje zadnje stopnje** vam omogočata nadaljevanje igranja po prekinitvi. Torej, če stvari ne gredo dobro, lahko uporabite **Takojšnja ponovitev**, na neki točki prekinete ponovitev in nato poskusite drug pristop. Če pa je junak že umrl, lahko na enak način uporabite **Ponovi zadnjo stopnjo**. Te funkcije vam lahko pomagajo ustvariti rešitev do težke ravni v fazah, vendar bo njihova uporaba razveljavila vse visoke ocene, na katerih morda delate.

## 1.4 Točkovanje

- Začnete s 5 življenji
- Izgubite življenje in ponovite stopnjo, ko junak umre
- Pridobite življenje, ko dokončate raven
- 75 točk za ujetje sovražnika
- 75 točk za ubijanje sovražnika
- 250 točk za zbiranje zlata
- 1500 točk za dokončanje stopnje

## 1.5 Izbira pravil

Večina pravil KGolddrunner so zajete v razdelku [Kako igrati](#), vendar obstajata dve glavni nastavitvi pravil, ki vplivata na slog igre: znani kot 'Tradicionalni' in 'KGolddrunner'. Pomembno je vedeti, katere nastavitve veljajo, ko igrate igro. KGolddrunner samodejno izbere pravilne nastavitve za igro, ko igrate eno od njenih ravni, pravila za vsako igro pa so prikazana v pogovornem oknu [Izberi igro](#).

Glavna razlika med nastavitvami 'Tradicionalni' in 'KGolddrunner' je metoda, po kateri sovražniki izberejo pot do junaka.

- Pri 'Tradicionalni' metodi iskanja sovražniki iščejo navpične poti (lestve in padce) in poskušajo ostati višje od junaka ali na isti višini. Pod njim gredo le v skrajnem primeru. Sovražniki ne poskušajo loviti junaka v vodoravni smeri, dokler niso na isti višini in ne najdejo vodoravne poti. To vodi do situacij, ko lahko 'nadzirate' sovražnike, ki so daleč od vas, in jih prisilite, da delajo za vas ali se vsaj ne vtikajo v vas.
- Metoda 'KGolddrunner' izmenično išče vodoravne in navpične poti, kar zadržuje sovražnike nad vašo stranjo igralnega območja in na približno enaki višini (tj. so bolj agresivni in jih ni tako enostavno manipulirati). To vodi do bolj akcijske igre, vendar z manj priložnosti za strategijo in reševanje ugank. Vendar igra 'Država terorja', dodana leta 2007, uporablja pravila 'KGolddrunner' in ima veliko ugank, ki jih morate rešiti, medtem ko ste na begu. Zato je tako težka igra.

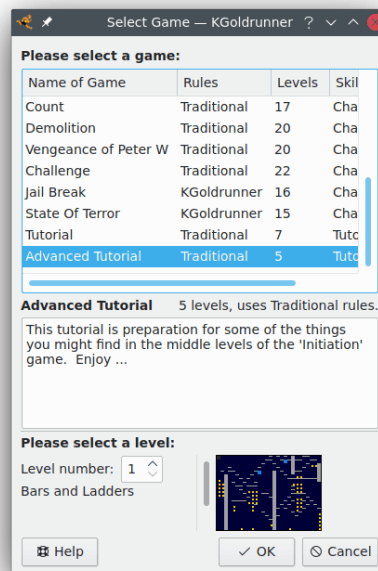
Druge razlike so navedene spodaj:

- V igri 'KGolddrunner' se junak in sovražniki gibljejo s fiksno hitrostjo na vsaki stopnji in opeke vedno potrebujejo enak čas, da se zaprejo. Pri 'tradicionalnem' igranju je hitrost igre odvisna od števila sovražnikov na ravni. Več kot je sovražnikov, počasneje tečejo. Tudi junak postane počasnejši, vendar ne tako opazno.
- Pri 'tradicionalni' igri sovražniki vedno zbirajo zlate kepe, ko naletijo nanje. V igri 'KGolddrunner' je to naključna izbira. Sovražniki odvržejo kepe po naključnem času v obeh vrstah igre.
- Sovražniki lahko tečejo vodoravno skozi luknje v 'tradicionalni' igri, ne pa tudi v 'KGolddrunner' igri. Trik v več 'tradicionalnih' ravneh je odvisen od izpustitve sovražnika iz za zidu. Ko odkopljete opeke, pobegne skozi luknjo. Po drugi strani pa se morate na nekaterih ravneh 'KGolddrunner' skriti znotraj ali za izkopano opeko, da pobegnete sovražniku.
- Ko sovražniki umrejo v igri 'KGolddrunner', se vrnejo tja, kjer so začeli raven. Pri 'tradicionalni' igri se znova pojavijo na naključnem mestu blizu vrha igralnega območja. To je velika razlika, zlasti na ravneh, kjer morate sovražnike pripraviti do tega, da vam prinesejo grude, pa tudi zato, ker sovražniki padajo na vas tako hitro, kot jih lahko ubijete.

## Poglavje 2

# Pogovorno okno za izbiro igre

### 2.1 Uporaba pogovornega okna za izbiro igre



To pogovorno okno se prikaže, ko izberete dejanje **Nova igra...** in tudi, ko izberete možnosti v meniju **Urejevalnik** ali katero koli možnost ponovitve v meniju **Premakni >** meni. Z njim izberete igro in raven za igranje, ponovno predvajanje, urejanje, shranjevanje, premikanje, ponovno oštevilčenje ali brisanje. Glavni gumb na dnu je gumb **V r**edu. Njegova oznaka se spreminja glede na to, kaj počnete: v tem primeru izbira igre in stopnje za igranje.

#### 2.1.1 Izbira igre

Obstaja več 'sistemskih' iger, ki so priložene izdaji KGoldrunner in z urejevalnikom lahko dodate svoje igre. Vse te igre so prikazane na seznamu na vrhu pogovornega okna, razvrščene po stopnji težavnosti. Igre z vadicami so prikazane zadnje na seznamu, igre običajnih spretnosti pa prve. Če želite izbrati eno od iger, samo kliknite njeno ime.

Seznam prikazuje, katere nastavitve pravil veljajo za vsako igro (glejte [Izbira pravil](#)) in koliko ravni obstaja. Ko izberete igro, vam polje spodaj na zaslonu prikaže dodatne informacije o tej igri.

### 2.1.2 Izbira stopnje

Igro lahko začnete na kateri koli ravni, vendar je najbolje, da začnete na ravni 1 in nadaljujete, še posebej, če želite doseči visok rezultat. Na splošno so višje oštevilčene ravni težje.

Ko odprete pogovorno okno **Izberi igro**, bo privzeta raven nekaj razumnega, na primer zadnja stopnja, ki ste jo igrali ali urejali. Drugo raven lahko izberete s puščicami vrtilnega polja, vtipkanjem številke ravni v vrtilno polje ali premikanjem drsnika. Puščice na koncih drsnika povečajo ali zmanjšajo število za eno. Drsnik lahko povlečete tudi z leva tipka miške mouse button pridržite in hitro spremenite številko stopnje. Lahko pa spremenite številko stopnje v korakih po 10, tako da kliknete prostor nad ali pod ročajem drsnika.

Ko se številka ravni spremeni, se v majhnem oknu za predogled prikaže predogled ravni in prikaže se tudi ime ravni (če ga ima).

### 2.1.3 Dokončanje vaše izbire

Ko izberete igro in raven, preprosto kliknite glavni gumb na dnu in nadaljujte z urejanjem, predvajanjem ali ponovnim predvajanjem.

Dokler tega ne storite, se nič ne spremeni, tako da lahko vedno kliknete **Prekliči** in se vrnete na tisto, kar ste počeli prej. Upoštevajte, da je dejanje igre zamrznjeno, medtem ko je pogovorno okno aktivno, tako da lahko nadaljujete z igro, kjer ste končali, če izberete **Prekliči**.

### 2.1.4 Shranjevanje sprememb

Če izberete možnost v menijih **Igra**, **Urejevalnik** ali **Premakni** in ste pred tem urejali in niste shranili svojih sprememb, boste prejeli sporočilo, ki vas prosi, da shranite, opustite ali nadaljujete svoje delo. Niti novo dejanje niti njegovo pogovorno okno se ne bosta začela, dokler ne sprejmete odločitve o svojem prejšnjem delu.

### 2.1.5 Igranje ali urejanje 'katere koli' ravni

Upoštevajte, da vam meniji in pogovorno okno omogočajo izbiro in predvajanje ali urejanje 'poljubne' ravni. Če začnete igro na 1. stopnji, je to v redu, le ne boste dosegli tako visokega rezultata. Predani igralci pogosto raje igrajo visoke stopnje za zabavo, namesto da bi dosegli visok rezultat, ali pa bi radi 'trenirali' na višjih ravneh, preden poskušajo doseči visok rezultat.

Če izberete sistemsko raven za urejanje, je tudi to OK, vendar jo morate shraniti v eno od svojih iger: ne nazaj v sistemsko igro. Na primer, morda boste želeli spremeniti zelo težko raven, da se ne boste vrnili na začetek ravni vsakič, ko umrete.

Če želite videti, kaj to pomeni, poskusite igro 'Izziv', raven 16, 'Trije mušketirji'. Ta raven vsebuje približno deset težkih ugank. Ko rešite uganko 1, je ne želite več ponavljati, medtem ko delate na uganki 2. Skrivnost je v tem, da naredite kopijo, ki jo je mogoče urejati, nato pa jo posodabljate in spreminjate izhodiščno točko junaka, dokler ne rešite vseh ugank. Potem se lahko vrnete in poskusite pravo stvar, od začetka do konca.

## Poglavje 3

# Referenca menija

### 3.1 Pregled menijev

#### Igra

Ta meni vsebuje možnosti, ki vplivajo na igranje iger, kot so začetek in zaključek iger, shranjevanje iger, nalaganje shranjenih iger in prikaz visokih rezultatov (če so na voljo). Vsebuje tudi možnost **Zapusti**, lahko pa zaprete tako, da kliknete **X** v zgornjem desnem kotu KGolddrunner okna.

#### Premakni

Ta meni vsebuje možnost, da dobite namig (če obstaja). Igre Prvenstvo in Vadnica imajo namige na vsaki ravni. Druge igre redko vsebujejo namige. Vsebujejo tudi možnosti za ponovno predvajanje posnetkov igranja, na primer pri izvajanju demonstracij, prikazovanju primerov rešitev in predvajanju lastnih prizadevanj.

#### Pogled

Ta meni vsebuje možnost menjave celozaslonskega načina.

#### Urednik

V tem meniju je vse, kar potrebujete za ustvarjanje lastnih iger in ravni ter njihovo vzdrževanje, vključno s funkcijami, ki vam pomagajo preurediti ravni ali jih premikati med igrami ali jih izbrisati, ko jih ne potrebujete več. Ko reorganizirate svoje ravni, številke ravni v igri ostanejo zaporedne (brez vrzeli) in ravni se samodejno preštevilčijo.

Ko uporabljate urejevalnik iger, se pod menijsko vrstico prikaže grafična orodna vrstica z besedilom nasveta orodja. Oglejte si [Urejevalnik iger](#) za več podrobnosti o ustvarjanju in urejanju KGolddrunner stopenj.

#### Nastavitve

Ta meni ima več skupin KGolddrunner nastavitve, vključno z izbiro miške, tipkovnice ali hibridnega (prenosnega) nadzora ter izbiro tem in hitrosti igre. Trenutne izbire so označene. Nastavitve so samodejno izbrane, ko začnete igrati, vendar jih lahko po želji spremenite v tem meniju.

Obstaja tudi možnost ponovne dodelitve bližnjic na tipkovnici in tipk za upravljanje junaka.

#### Pomoč

Meni **Pomoč** vsebuje dostop do datoteke KGolddrunner Priročnik (ta dokument), možnosti **O KGolddrunner** in **O KDE**.

Obstaja tudi možnost prijave napake ali elementa seznama želja.

Če želite podati predlog ali želite prispevati nekaj novih ravni, je e-poštni naslov trenutnega avtorja v možnosti **O KGolddrunner**.

## 3.2 Meni igre

### Igra → Nova igra... (Ctrl+N)

Prikaže pogovorno okno **Izberi igro** (glejte [Uporaba pogovornega okna za izbiro igre](#)), kjer izberete igro in raven znotraj te igre. Sprva je najlažje začeti na 1. stopnji, saj so stopnje razvrščene približno po zahtevnosti. Tudi tam je najbolje začeti, če želite doseči visok rezultat.

### Igra → Naloži shranjeno igro... (Ctrl+O)

Prikaže tabelo predhodno shranjenih iger, razvrščenih po najnovejših. Vsaka vrstica navaja igro, raven, število življenj, rezultat, dan v tednu, datum in uro. Če izberete vrstico in kliknete gumb **V redu**, se ta igra začne na začetku te ravni, z življenji in rezultati, ki ste jih shranili.

### Igra → Igraj naslednjo stopnjo (Y)

Naloži naslednjo stopnjo v trenutni igri, pripravljeno za igranje in brez nadaljnega pogovornega okna. To lahko uporabite za hitro brskanje po stopnjah igre.

### Igra → Shrani igro... (S)

Shrani trenutno igro, raven, življenja in rezultat. Možnost bo samo shranila položaj in rezultat kot na začetku trenutne stopnje. Shranite lahko, ko ste na sredini ravni, toda KGolddrunner bo še vedno shranil položaj (in rezultat), kakršen je bil na začetku stopnje. O tem boste prejeli opozorilno sporočilo. Preden uporabite to možnost, morate pritisniti tipko Premor (**P** ali **Esc**), da zamrznete igro, ko premikate miško, vendar je veliko lažje uporabiti **S** tipka kot bližnjica.

### Igra → Shrani spremembe... (Ctrl+S)

Ta možnost je omogočena le, če ste uporabljali urejevalnik iger. Prikaže pogovorno okno **Izberi igro** in vam omogoča, da izberete številko ravni in igro, v kateri želite shraniti svoje delo. Njegovo dejanje je popolnoma enako kot menijski element **Urejevalnik** → **Shrani urejanja...** in ikona **disk** na Orodna vrstica urejevalnika.

### Igra → Shrani rešitev... (Dvigalka+S)

Shranite rešitev za raven v datoteko z imenom 'sol\_prefix.txt' v imeniku vaših uporabniških podatkov.

### Igra → Premor (P ali Esc)

Ustavi ali znova zažene dejanje igre.

### Igra → Prikaži najboljše rezultate... (Ctrl+H)

Prikaže tabelo z največ desetimi najboljšimi rezultati za trenutno izbrano igro. Vsaka vrstica prikazuje igralčev rang in ime, doseženo raven, dosežen rezultat, dan v tednu in datum.

### Igra → Ubij junaka (Q)

Ubije junaka, ko je v položaju, iz katerega ne more pobegniti.

### Igra → Zapusti (Ctrl+Q)

Prekine KGolddrunner takoj. Če je igra v teku, za vedno izgine (razen če ste jo pravkar shranili) in ni preverjanja visokega rezultata. Če ste urejali raven, imate možnost, da shranite svoje delo.

### 3.3 Meni Premakni

#### NAMIG

Vse predstavitvene in ponovitvene poteze bodo ponovno predvajale predhodno posnete ravni. Vse lahko prekinete in ustavite tako, da z miško kliknete na igralno polje, pritisnete **Preslednica** vrstico ali izbiro elementa menija ali bližnjice (kot je **Igra** → **Nova igra...** ali **Ctrl+N**).

#### Premakni → Namig (H)

Prikaže pojavnimi namig, če obstaja za raven, ki se igra. Po dogovoru imajo igre Prvenstvo in Vadnica namige na vseh ravneh. Druge igre redko vsebujejo namige. Spodnji del KGolddrunner okno prikazuje, ali je namig na voljo ali ne.

#### Premakni → Demo (D)

Predvaja predstavitev igranja v nekaj posnetih stopnjah. Ti so enaki kot v predstavitvi zagona.

#### Premakni → Pokaži rešitev

Ponovno predvaja posneto rešitev ravni, če obstaja rešitev v datoteki v izdanih podatkih igre.

#### Premakni → Takojšnje ponovno predvajanje (R)

Ustavi igro na trenutni ravni in ponovno predvaja posneto različico od začetka. Če prekinete ponovitev, lahko nadaljujete z igranjem od te točke in poskusite drug pristop. To funkcijo lahko uporabite za sestavljanje zmagovitega zaporedja potez po stopnjah, vendar bo to razveljavilo vse najboljše rezultate, na katerih morda delate.

#### Premakni → Znova predvajaj zadnje stopnjo (A)

Ponovno predvaja posneto različico zadnje stopnje, ki ste jo igrali, od začetka (tj. če ste stopnjo izgubili). Če prekinete ponovitev, lahko nadaljujete z igranjem od te točke in poskusite drug pristop. To funkcijo lahko uporabite za sestavljanje zmagovitega zaporedja potez po stopnjah, vendar bo to razveljavilo vse najboljše rezultate, na katerih morda delate.

#### Premik → Ponovno predvajaj katero koli raven

Ponovno predvaja posneto različico katere koli stopnje, ki ste jo igrali prej.

### 3.4 Meni Pogled

#### Pogled → Celozaslonski način (Ctrl+Dvigalka+F)

Vklopi in izklopi celozaslonski način.

### 3.5 Meni urejevalnika

#### Urejevalnik → Ustvari raven

Prikaže orodno vrstico urejevalnika in prazno igralno območje, na katerem lahko narišete novo raven. Ko končate, uporabite možnost **Shrani spremembe...**, da dodelite novo raven igri in številko ravni.

#### Urejevalnik → Raven urejanja...

Prikaže pogovorno okno **Izberi igro**, kjer izberete igro in raven za urejanje. Izberete lahko sistemsko igro in raven, vendar prejmete opozorilo, da lahko urejeno raven shranite samo v eno od svojih iger.

#### Urejevalnik → Shrani urejanja... (Ctrl+S)

Prikaže pogovorno okno **Izberi igro** z ustreznimi privzetimi nastavitvami za shranjevanje nove ali urejene ravni. Lahko spremenite igro in številko stopnje ter dosežete učinek 'Shrani kot...'. To pogovorno okno ima poseben gumb, **Uredi ime ravni ali namig**, ki prikaže pogovorno okno, v katerem lahko svoji ravni dodate neobvezno ime in namig.

#### Urejevalnik → Premakni raven...

To je dvodelna operacija. Preden uporabite **Premakni raven...**, morate naložiti raven, ki jo želite premakniti, tako da jo izberete za predvajanje ali urejanje. Nato prikaže pogovorno okno **Izberi igro**, kjer izberete novo mesto za naloženo raven. Spremenite lahko igro in številko ravni, da premaknete raven v drugo igro, ali pa preprosto spremenite številko ravni, da prerazporedite ravni v igri. Sistemske ravni ne morete premakniti.

#### Urejevalnik → Izbrisi raven...

Prikaže pogovorno okno **Izberi igro**, kjer izberete raven, ki jo želite izbrisati. Sistemske ravni ne morete izbrisati.

#### Urejevalnik → Ustvari igro...

To možnost morate uporabiti, preden začnete ustvarjati svoj KGolddrunner stopnje. Prikaže pogovorno okno, kjer lahko vnesete ime nove igre, predpono 1-5 znakov za imena datotek ravni, privzeta pravila za vašo igro ('KGolddrunner' ali 'Tradicionalni') in neobvezen opis ali komentar o igri.

#### Urejevalnik → Urejanje informacij o igri...

Prikaže pogovorno okno **Izberi igro**, kjer izberete igro, ki jo želite urediti, nato prikaže informacije o igri v pogovornem oknu, kjer lahko uredite ime, pravila in opis, ne pa tudi predpone imena datoteke, če shranili ste nekaj stopenj. To je zato, ker se predpona interno uporablja v imenih datotek ravni.

## 3.6 Meni z nastavitvami

#### Nastavitve → Spremeni temo

Ta podmeni vam ponuja izbiro tem ozadja ali 'svetov', v katerih lahko igrate. Temo lahko spremenite kadar koli, tudi med igranjem igre. Za tiste, ki ste umetniško nagnjeni, je mogoče sestaviti nove teme, vključno z grafiko ali zvokom ali oboje, in jih dodati v KGolddrunner. Za podrobnosti se obrnite na avtorja.

#### Zaklad Egipta

Matt Goldrunner se znajde v staroegipčanskem templju, kjer ga zasledujejo mumije, ki so odločene za vsako ceno zaščititi dragulje svojih prednikov.

#### Črno na belem

Ta tema je skrčena na najbolj gole grafične enote in naslikana samo črno-belo. Name njen je pomoči igralcem, ki so lahko slabovidni. Avtor bi bil hvaležen za odgovore po e-pošti o tem, kako učinkovit je in kakšne izboljšave vidnosti bi lahko naredili.

#### KGolddrunner Privzeto

Omogoča privzeti KGolddrunner tema, z rdečimi opekami in sivim betonom.

#### Geek City

Naš junak je ujet v računalnik. Ali bo pobegnil, ko končno doseže zadnjo stopnjo?

### **Nostalgični blues**

Spominja se igre Apple II, kjer so bile opeke in beton lepe modre barve, junak je bil bel, sovražniki so imeli bele hlače in oranžne majice (v mesenem odtenku), zlato pa so bile bele škatle z oranžnimi ploščami. Celoten učinek je bil bolj mehak (neke vrste strojno izravnavanje), zaradi česar so bile opeke videti skoraj tridimenzionalne — težko poustvariti na današnjih izjemno ostrih monitorjih.

### **Nostalgija**

Spominja se na dneve izvorne igre Apple II in Commodore 64, kot je bilo, ko ste računalnik priključili na televizor — sicer si imel monokromatski monitor. Za tiste, ki se ne spomnite tako junaških dni, to ni natančna reprodukcija, vendar vam daje splošno predstavo. Na primer, junak je bil takrat popolnoma bel, danes pa je moder.

#### **Nastavitve → Predvajaj zvoke**

Vklopi in izklopi zvoke.

#### **Nastavitve → Predvajaj zvoke korakov**

Vklopi in izklopi zvoke korakov.

#### **Nastavitve → Demo na začetku**

Vklopi in izklopi predstavitev ob zagonu (glejte [Začetek igre](#)).

#### **Nastavitve → Kontrola miške junaka**

Nastavi nadzor junaka z miško (glejte [Premikanje](#)).

#### **Nastavitve → Kontrole tipkovnice junaka**

Nastavi nadzor tipkovnice za junaka (glejte [Nadzor tipkovnice](#)).

#### **Nastavitve → Hibridni nadzor (prenosni računalnik)**

Nastavi hibridni nadzor nad junakom za prenosne računalnike, kjer se sledilna ploščica ali druga kazalna naprava uporablja za vodenje junaka, tipke za kovanje na tipkovnici pa se uporabljajo za kovanje levo in desno.

#### **Nastavitve → Kliknite tipko za premik**

V načinu tipkovnice kliknite smerno tipko, da se začnete premikati, in nadaljujte, dokler ne kliknete druge tipke.

#### **Nastavitve → Držite tipko za premikanje**

V načinu tipkovnice pridržite smerno tipko za premikanje in jo spustite za zaustavitev.

#### **Nastavitve → Normalna hitrost**

Nastavi normalno hitrost igre (10 enot).

#### **Nastavitve → Začetna hitrost**

Nastavi hitrost igre za začetnike (5 enot, polovica normalne hitrosti).

#### **Nastavitve → Hitrost prvaka**

Nastavi hitrost prvaka igre (15 enot, 1,5-kratna običajna hitrost).

#### **Nastavitve → Povečaj hitrost (+)**

Poveča hitrost igre za eno enoto, do največ 20 enot (dvakratna običajna hitrost). Tipko + lahko uporabite kot bližnjico.

#### **Nastavitve → Zmanjšaj hitrost (-)**

Zmanjša hitrost igre za eno enoto, na najmanj 2 enoti (petina običajne hitrosti). Tipko - lahko uporabite kot bližnjico.

#### **Nastavitve → Konfiguriraj bližnjice...**

V KDE namizje ta element vam omogoča spreminjanje dodelitve tipkovnice (npr. za nadzor tipkovnice za junaka) ali dodelitev lastnih tipk bližnjic za elemente menija.

### 3.7 Meni Pomoč

Poleg tega KGolddrunner ima skupno KDE Elementi menija **Pomoč**, za več informacij preberite razdelek o [meniju Pomoč](#) programa KDE Osnove.

## Poglavje 4

# Urejevalnik iger

### 4.1 Uvod v urejevalnik

#### 4.1.1 Ustvarjanje igre

Preden ustvarite ali uredite KGolddrunner ravni, morate ustvariti igro, v kateri jo želite shraniti. Uporabite menijski element **Urejevalnik** → **Ustvari igro...** Če pozabite, vas bodo opomnili.

Najpomembnejše odločitve, ki jih morate sprejeti pri ustvarjanju igre, so, da izberete pravila, ki jih boste upoštevali ('Tradicionalno' ali 'KGolddrunner', glejte [Izbira pravil](#)) in izberite edinstveno predpono imena datoteke z 1-5 znaki za svojo igro in ravni. Za svojo igro potrebujete tudi ime in opis, ki pa ju je mogoče pozneje enostavno spremeniti.

Predpono interno uporablja KGolddrunner za prepoznavanje datotek ravni, datotek z najboljšimi rezultati in shranjenih iger. Svoje začetnice lahko uporabite kot predpono, če niso enake KGolddrunner predpono. Do sedaj so bile predpone 'level', 'plws', 'wad', 'plwv', 'sot', Uporabljeni so 'cnt', 'CM', 'tute' in 'tutea'.

Štiričrkovna predpona 'tute' je rezervirana za igre z navodili, ki prikazujejo namig na vsaki ravni, ko jo igrate. Če sestavite svojo lastno igro Vadnica, lahko uporabite predpono 'tutex', da se bo izvajala kot vadnica, vendar ne bo zamenjala njenih datotek s tistimi v osnovni vadnici ali Napredna vadnica (predpone 'tute' in 'tutea').

#### 4.1.2 Ustvarjanje ravni

Ko imate nastavljeno igro, uporabite element menija **Urejevalnik** → **Ustvari raven**, da začnete ustvarjati raven. Zagotavlja vam prazno igralno območje 28 x 20 polj, z junakom zgoraj levo. Junaka lahko postavite kam drugam, če želite, in vam ni treba uporabiti celotne površine 28x20. Veliko zanimivih ravni uporablja manjše površine.

Minimalna zahteva za igranje ravni je, da imate junaka, ki stoji na nečem na vrhu igralnega območja, vendar je to banalen primer. Bolj realistično bi lahko imeli labirint, ki ga morate rešiti, in nekaj vidnih lestev, ki vodijo do vrha igralnega območja, vendar ne zlata. Ni vam treba imeti sovražnikov, zlata, palic, skritih lestev ali celo opek. Obstaja veliko zahtevnih stopenj, ki nimajo sovražnikov ali opek, vendar ima večina stopenj vsaj eno zlato, nekaj sovražnikov in nekaj skritih lestev, ki se prikažejo, ko se zbere zadnje zlato.

## 4.2 Urejanje in testiranje

### 4.2.1 Urejanje ravní

Uporabite element menija **Urejevalnik** → **Urejanje ravní...**, da začnete urejati obstoječo raven ali uporabite **Urejevalnik** → **Ustvari raven** element menija za začetek urejanja nove ravní.

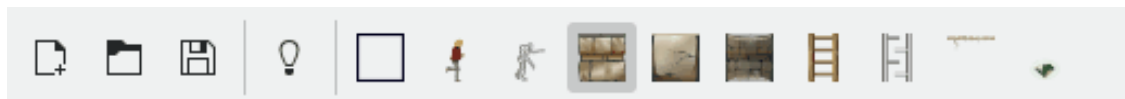
Če izberete sistemsko raven, ste opozorjeni, da jo boste morali shraniti v eno od svojih iger. V nasprotnem primeru je privzeto shranjena raven nazaj, od koder je prišla, vendar lahko to spremenite.

### 4.2.2 Slikanje predmetov v ravní

Spodnja slika prikazuje orodno vrstico za urejanje, ki se prikaže, ko prvič izberete možnosti **Ustvari raven** ali **Uredi raven...** v meniju **Urejevalnik** in tako spremenite iz načina predvajanja v način urejanja. Ko se vrnete v način predvajanja, izgine. Upoštevajte tudi, da so v načinu urejanja lažne opeke in skrite lestve vidne v igralnem območju.

Tri ikone na levi strani orodne vrstice za urejanje imajo enaka dejanja kot **Ustvari raven**, **Uredi raven...** in **Shrani spremembe...** možnosti menija. Ostalih enajst ikon je za urejanje in slikanje predmetov na vaši ravní.

Od leve proti desni je ostalih enajst ikon **Ime/Namig** (žarnica), **Izbriši** (ozadje), **Junak**, **Sovražnik**, **Opeka** (lahko koplje), **Beton** (ne more kopati), **Past** (znana tudi kot lažna opeka ali prelo-mna opeka), **Lestev**, **H-lestev** (skrita lestev), **Palica** (ali drog) in **Zlato**. Grafika za te ikone, razen žarnice, je kopirana iz katerekoli KGoldrunner teme, ki jo uporabljate.



Ikona **Ime/namig** odpre pogovorno okno, v katerem lahko ustvarite ali uredite ime in namig ravní. Oba sta neobvezna, vendar sta bistvenega pomena za nivoje vadnic in običajno je, da se jim zagotovijo zelo težke ravni, kot na primer v igrah prvenstva (glejte igro 'Maščevanje Petra W').

Ko kliknete eno od ostalih 10 ikon, miška postane 'čopič', ki pobarva to ikono. Na začetku je čopič nastavljen na 'opeko'.

Slikate bodisi tako, da pokažete in kliknete leva tipka miške mouse button, da posamezen predmet postavite v kvadrat, ali tako, da držite leva tipka miške mouse button navzdol in povlečete miško, da zapolnite črto ali območje, kot je dolga lestev, velik blok opeke ali betonska tla. Slikanje se ustavi, kjer koli spustite gumb miške. Če se zmotite, lahko uporabite desna tipka miške mouse button da ga izbrišete, lahko pa izberete ikono **Izbriši** in s tem rišete.

Ikona junaka deluje drugače, ker je lahko samo en junak. Ko pobarvate junaka, se premakne iz svojega prejšnjega položaja na mesto, kjer spustite gumb miške.

### 4.2.3 Shranjevanje vašega dela

Ko končate s slikanjem, shranite svoje delo z ikono **disk** ali **Urejevalnik** → **Shrani spremembe ...** oz. Elementi menija **Igra** → **Shrani urejanja...** Vedno morate shranjevati v lastne igre, nikoli v sistemske igre.

Če ustvarjate raven, uporabite pogovorno okno **Izberi igro**, da jo dodelite igri in številki stopnje. Če ste urejali nivo, uporabite isto pogovorno okno, vendar je privzeto shranjeno tam, od koder je prišlo. Lahko spremenite igro in raven, da dobite učinek 'Shrani kot...'. Če ste urejali sistemsko raven, jo morate shraniti kot kopijo v eni od svojih iger.

#### 4.2.4 Dodajanje imena ravni in namiga

V različici za shranjevanje pogovornega okna **Izberite igro** je gumb z oznako **Uredi ime ravni ali namig**. To lahko uporabite za piko na i na svoji ravni, tako da dodate ime in namig. Oba sta neobvezna, vendar sta bistvenega pomena za nivoje vadnic in običajno je, da se jim zagotovijo zelo težke ravni, kot na primer v igrah prvenstva (glejte igro 'Maščevanje Petra W'). Seveda lahko kadar koli uporabite ikono **Uredi ime/namig**, da dodate ali uredite ime in namig.

#### 4.2.5 Preizkušanje ravni

Ko shranite urejeno raven, jo lahko preizkusite z uporabo menijske postavke **Igra → Nova igra...** ali ustrezne bližnjice na tipkovnici. Privzeto si zapomnita igro in številko stopnje in z le nekaj kliki lahko pridete naravnost v raven. Če želite nato urediti še nekaj, enako velja, ko znova uporabite menijsko postavko **Igra → Uredi raven...** Bistveno je, da preizkusite vsako raven, ki jo sestavite, da se prepričate, da jo je mogoče dokončati in da ni prelahka.

### 4.3 Reorganizacija iger in ravni

#### 4.3.1 Premikanje ravni

Uporabite lahko **Premakni raven** v meniju **Urejevalnik**, da prerazporedite ali oštevilčite ravni v igri ali da premaknete raven iz ene igre v drugo. **Premikanje ravni** je dvodelna operacija. Najprej morate naložiti raven tako, da jo izberete za urejanje ali igranje, nato pa, ko uporabite **Premakni raven**, se prikaže pogovorno okno **Izberi igro** in lahko izberete novo številko ravni in igro (kot zahtevano).

Poteze ne puščajo vrzeli v zaporedju števil ravni v igri. Na primer, če premaknete raven 10 igre A na raven 3 igre B, se ravni 11 in višje v igri A preštevilčijo za eno navzdol (za zapolnitev vrzeli), ravni 3 in višje v igri B pa se ponovno oštevilčijo. navzgor za enega (da naredimo prostor za novinca).

#### 4.3.2 Brisanje stopnje

Za odstranitev neželene ravni lahko uporabite element menija **Urejevalnik → Izbrisi raven...** Druge ravni so ponovno oštevilčene, da se zapolni vrzel v zaporedju.

## Poglavje 5

# Namigi, triki in namigi

### 5.1 Pregled

To poglavje predstavlja nekaj splošnih nasvetov in namigov za igranje KGolddrunner, v nasprotju s posebnimi namigi, ki jih boste našli na ravneh v vadnicah in prvenstvenih igrah (glejte [Premik](#) → [Namig](#) ali [H](#)). Namigi so združeni na naslednji način:

- [Ukvarjanje s sovražniki](#)
- [Kopanje ugank](#)
- [Trik z zlatom](#)
- [Reševanje težkih ravni](#)

### 5.2 Ukvarjanje s sovražniki

- Vedno lahko enega prihajajočega sovražnika ujamete v eno luknjo, pridobite njegovo zlato in tečete čez njega, ne da bi ga ubili. Pogosto je dobra ideja kopati za vami in ga še bolj zadrževati, vendar ga to lahko ubije. Na nekaterih stopnjah ni dobro ubijati sovražnikov.
- Običajno lahko dva prihajajoča sovražnika ujamete v dve luknji, vzamete njuno zlato in tečete čez njiju, vendar je to nevarno, če sta sovražnika ločena z dvema ali tremi presledki. Včasih dve luknji ubijeta enega od sovražnikov, drugi pa pobegne, včasih pa oba pobegneta. V KGolddrunner pravilu je lažje ujeti dva sovražnika in ju povoziti, ker ostaneta v luknjah dlje časa.
- Skoraj vedno je nemogoče ujeti tri prihajajoče sovražnike in teči čeznje. Morali jih boste ubiti, kopati in pasti po tleh ali preprosto pobegniti.
- Poskusite zbrati vse sovražnike v eni skupini. Tako ne boste obkroženi in lahko počnete zabavne stvari, kot je zbiranje zlata, medtem ko tečejo za vami.
- Včasih lahko ubijete sovražnika z dvema luknjama, vendar pogosto potrebujete tri do devet lukenj, da ubijete enega do pet sovražnikov.
- Sovražnika je mogoče ubiti z eno luknjo, če je dovolj daleč, ko jo izkopljete.
- V igri 'Tradicionalno' lahko sovražnika za vedno ujamete v jamo iz opeke ali betona. Stojte blizu roba jame na nasprotni strani od sovražnika. Ko se približa jami, se pomaknite za eno polje navzdol (do nivoja tal jame) in sovražnik bo običajno stekel v jamo.

- Na nekaterih ravneh v 'Tradicionalni' igri lahko prisilite sovražnika, da se povzpne po lestvi pred vami, če stojite nekje nad dnom lestve.
- V igri 'KGolddrunner' lahko ujamete sovražnika v jamo tako, da ga pripravite, da pade od zgoraj, nato pa teče vstran in se izkoplje, preden vas doseže.
- V igri 'KGolddrunner' sovražniki ne morejo teči skozi izkopane opeke, zato jih lahko včasih uporabite kot oviro ali skrivališče.

### 5.3 Kopanje ugank

- Če želite prekopati več kot eno plast opek, začnite tako, da izkopljete toliko opek, kolikor je plasti, skočite noter, izkopajte eno opeko manj in tako naprej.
- Če kopate poleg lestve ali zaporedja palic, lahko prekopljete poljubno število plasti in do pet ali šest opek vodoravno. Samo vrnite se k lestvi ali palicam po kopanju vsake plasti, nato se premaknite za eno polje navzdol, pobegnite in izkopljite naslednjo plast.
- Če je uganka za kopanje videti nemogoča, pomislite, da je v njej morda nekaj lažnih opek. Morda je spodnja plast lažna ali pa se lahko postavite v lažno opeko in kopljete poleg nje.
- Razmislite o vrstnem redu, v katerem boste zbirali zlato. Če izberete pravi vrstni red, bo kopanje morda lažje.
- Nekateri ravni zahtevajo, da odkopljete opečni zid, stečete noter, zberete nekaj zlata in stečete ven, preden se opeke zaprejo in vas ujamejo.
- Možno je kopati, medtem ko padate skozi prazen prostor, če lahko izberete pravi čas. Ni vam treba imeti sovražnika, na katerem bi jezdili. To je napaka v programu, ki je postala 'funkcija' in se pogosto uporablja v igrah 'Država terorja', 'Count' in 'Prekletstvo mumije'.

### 5.4 Triki z zlatom

- Če ne morete priti do kosa zlata, razmislite o tem, da bi sovražnika nagovorili, da gre tja in ga dobi. Pomislite celo na to, da bi sovražnikovo glavo uporabili kot most za prehod čez jamo ali prepad.
- Na nekaterih ravneh je kepica, ki jo je treba zbrati nazadnje, ker boste potrebovali skrite lestve, da pobegnete s tistega položaja.
- V nekaterih situacijah je sovražnika mogoče ubiti, ne da bi se odrekel zlatu, ki ga nosi. Zlato postane 'izgubljena kepa'. Ne dosežete točk, če povzročite, da sovražnik izgubi kepico, vendar lahko vsaj končate raven.
- Če ni kam kopati, pusti sovražnike teči čez beton in vrhove lestev in jih tako prisiliti, da naključno sprostijo svoje zlato.

### 5.5 Reševanje težkih ravni

- Poskusite spremeniti nastavitve hitrosti na začetniške ali celo nižje.
- S funkcijo urejevalnika 'pokukajte', kje so lažne opeke in skrite lestve.

## KGolddrunner Priročnik

- Uporabite funkcijo urejevalnika, da shranite raven v eno od svojih iger, nato pa jo lahko uredite, tako da vam ne bo treba vedno začeti na začetku, ko umrete. To vam omogoča, da rešitev razvijete v lažjih fazah.
- Pri kopanju ugank poiščite lažne opeke, v katere lahko padete, in tako imate eno opeko manj za kopanje. Ali razmislite o uporabi sovražnika, ki bo šel pred vami, tako da mu lahko stojite na glavi in kopljete.
- Poiščite temo ali trik v ravni, kot je jahanje na sovražnikovi glavi, ujetje vseh sovražnikov v jamo, zvabljanje sovražnikov v kot, kjer bodo ostali in vas ne bodo lovili, zvabljanje sovražnikov v jame, ki jih morate prečkati da pridete do nekaj zlata, pripravite sovražnike, da vam prinesejo zlato ali poiščete točke, kjer lahko stojite in prisilite sovražnika, da se premakne tja, kamor želite.
- Uporabite element menija **Premakni** → **Pokaži rešitev**, da preverite, ali obstaja posneta rešitev ravni. To vam bo pokazalo nekaj načinov za reševanje težav na ravni, vendar ne nujno najboljših načinov. Pogosto obstaja veliko načinov za osvojitve ravni in vsakič, ko jo igrate, so majhne razlike v času itd.. Tako verjetno ne boste mogli natančno kopirati posnete rešitve.
- Uporabite **Premakni** → **Takojšnja ponovitev** ali **Premakni** → **Ponovno predvajanje zadnje stopnje** ponovite raven do točke, tik preden ste imeli težave, nato prekinite ponovitev in poskusite z drugim pristopom.

## Poglavje 6

# Zasluge in licenca

KGolddrunner avtorske pravice 2003 Ian Wadham in Marco Krüger.

KGolddrunner se zgleduje po zgodnji računalniški igri Lode Runner™, ki jo je v ZDA napisal Doug Smith© in jo je prvič izdala leta 1983 Programska oprema Broderbund©. Prvotno se je pojavila na računalnikih Apple II in Commodore 64, kjer sta se družina Wadham in Marco Krüger zasvojila. Svoj čas je bila velika prodajna uspešnica in je ena najboljših računalniških iger vseh časov.

Več o Lode Runner™ in različnih različicah, ki so izšle od leta 1983, lahko izveste na spletnem mestu [Jason's Lode Runner Archive](https://entropymine.com/jason/lr/) (<https://entropymine.com/jason/lr/>). To spletno mesto ima tudi zgodbo o prvotnem razvoju igre v datoteki [misc/ldhist.html](#). Wikipedia ima tudi zelo dober članek o Lode Runner™ z zanimivimi povezavami do drugih spletnih mest.

KGolddrunner je poskus ohranitve duha izvirne klasične igre na platformi, ki bo prenosljiva in bo trajala več kot nekaj let. Na voljo je kot prosta programska oprema v obliki izvorne kode. Kopije izvirne igre zdaj ni mogoče dobiti, stroji, na katerih je delovala, pa gredo v muzeje.

Marco Krüger je razvil KGolddrunner do v0.3, zaradi nostalgije po originalni igri Commodore 64. Ian Wadham je dodal več funkcij in ravni ter ustvaril trenutno različico. Ianov starejši sin Peter je sestavil 100 stopenj v igri 'Iniciacija' in 20 težavnih stopenj v igri 'Maščevanje Petra W'. Druge ravni so sestavili Ian, Peter, Marco Krüger in prijatelji ter druga Ianova otroka, Simon in Genevieve.

Stuart Popejoy iz New Yorka je leta 2007 prispeval igro 'Država terorja', prvo igro prvenstva, ki je uporabljala KGolddrunner pravila in ena najtežjih iger doslej.

Steve Mann iz Waterlooja v Kanadi je prispeval igro 'Count' leta 2008 in igro 'Prekletstvo mumije' leta 2008. Obe uporabljata tradicionalna pravila in obe imata zanimive teme, in sta tudi precej težki.

Peter Wadham je leta 2008 komponiral zvočne učinke, Luciano Montanaro pa je zvoke vključil v KGolddrunner program.

Posebna zahvala gre osebama Mauricio Piacentini in Dmitry Suzdalev, ki je spremenil KGolddrunner na Qt™ 4 in KDE 4 in številnim grafikom, ki so prispevali k novi grafiki in temam SVG v KDE 4 različica: zlasti Mauricio Piacentini za temo 'Privzeto' in nove tekače, Johann Ollivier Lapeyre za lestve in palice, Eugene Trounev za temi 'Grško mesto' in 'Zaklad Egipta' in nenazadnje Luciano Montanaro za dve temi 'Nostalgija', temo dostopnosti 'Črno na belem', izboljšave tekačev, več ozadij in več drugih idej.

Prevod: Matjaž Jeran [matjaz.jeran@amis.net](mailto:matjaz.jeran@amis.net)

Dokumentacija je objavljena pod pogoji [GNU Free Documentation License](#).

Pogoji uporabe programa so določeni v [GNU General Public License](#).