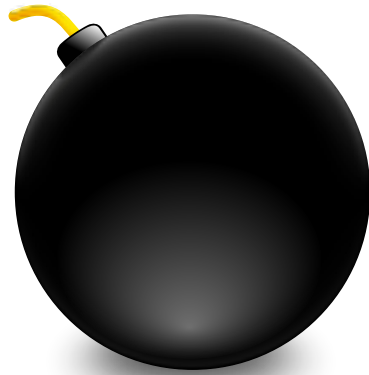


Granatieri käsiraamat

Mathias Kraus

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Granatieri käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	7
3.1	Elemendid	7
3.1.1	Areen	7
3.1.2	Boonused	7
3.1.3	Takistused	8
3.1.4	Ambivalentsed elemendid	8
4	Mängu seadistamine	10
4.1	Üldine	10
4.2	Teema	10
4.3	Areen	11
4.4	Mängija	12
5	Kohandatud areeni loomine	14
6	Autorid ja litsents	16

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu Granatier versiooni 1.2.0

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
Mitme mängijaga mäng

Granatier on klassikalise mängu Bomberman™ kloon, mis sai innustust teisest kloonist Clanbomber.

Mängu eesmärk on läbida areen, kasutades pomme takistavate plokkide ja vastaste kõrvaldamiseks. Plokkide alla on peidetud mitmeid boonuseid ja takistusi, mis vastavalt võivad sinu edinemisele kaasa aidata või seda pidurdada.



Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:
Kõrvaldada kõik vastased.

Igale mängijale on eraldatud viis klahvi, millega nad saavad liigutada oma tegelast ning asetada pomme. Vaikimisi on mängija 1 klahvideks neli nooleklahvi, mis liigutavad tegelast vastavas suunas, ning klahv **Enter** pommide asetamiseks. Teiste mängijate klahve näeb ning saab seadistada seadistustediaalooi sektsioonis [Mängija](#).

Lisaks vastaste ründamisele on pommide asetamine vajalik ka areenile puistatud plokkide likvideerimiseks, et puhastada endale teed või leida üles peidetud boonused. Arvukate boonuste seas on sellised, mis lubavad liikuda kiiremini või suurendavad sinu pommide plahvatusjõudu. Mida rohkem boonuseid kogud, seda hõlpsam on kõrvaldada vastaseid ja võita voor. Kuid arvesta, et sama hästi võid leida ka takistusi, mis aeglustavad sinu liikumist või vahetavad ära liikumisklahvid.

Iga võidetud vooru eest saab mängija punkti. Mängu võidab mängija, kes kogub esimesena eelnevalt kindlaks määratud arvu punkte (vaikimisi 3).

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Elemendid

3.1.1 Areen

Mängijad asuvad areenil, mis koosneb järgmistest osadest:



Sein määratleb areeni välised piirid ning seda ei saa hävitada.



Pind on piirkond, kus saab turvaliselt liikuda.



Jää muudab pinna libedaks. Kiirus suureneb jääl ning liikumist ei saagi täielikult peatada.



Plokke saab hävitada pommiga ning need võivad sisaldada boonuseid (või ka takistusi).



Pommipilduja heidab pomme juhuslikesse kohtadesse.



Nooled liigutavad pomme suunas, kuhu nad osutavad.

Kui tegemist ei ole ühegi mainitud elemendiga, siis on sinu ees pinnas olev auk, mille peale liikudes kukud sisse ja sured. Sama juhtub siis, kui areenil pole seina ja sa liigud areenilt välja.

3.1.2 Boonused

Boonused on abiks mängu eesmärgi saavutamisel ning nende efektid jäävad püsima ka pärast seda, kui nende mõju on ajutiselt mõne takistuse tõttu kahanenud. Praegu on olemas järgmised boonused:

Granatieri käsiraamat



Kiirus suurendab veidi sinu liikumiskiirust.



Pomm annab sinu arsenalile lisapommi, mis võimaldab korraga asetada rohkem kui ühe pommi.



Võimsus suurendab pommi võimsust, laiendades plahvatuse mõjuala.



Kilp kaitseb sind ühe pommiplahvatuse eest.



Heitmine annab võimaluse pomme heita. Vajuta lihtsalt pommi asetamise klahvi, kui pomm asub sinu all.



Tõukamine annab võimaluse pomme liigutada. Jookse lihtsalt pommi pihta ja see liigub paigast.

3.1.3 Takistused

Erinevalt boonustest takistused muudavad mängija elu raskemaks. Õnneks erinevalt boonustest nende mõju kaob mõne aja pärast ning mängija saab taas tavapäraselt edasi mängida (ning kasutada ka kõiki boonuseid, mis tal on). Praegu on olemas järgmised takistused:



Aeglus muudab kogu liikumise väga aeglaseks.



Hüperaktiivsus paneb LIIGA kiiresti liikuma.



Peegeldamine muudab liikumisklahvid vastupidiseks, nii et noolt üles vajutades liigud alla, noolt vasakule vajutades aga paremale.



Hajameelsus sunnib pidevalt ka vastu tahtmist pomme asetama.



Vaoshoidus takistab pomme asetamast.

3.1.4 Ambivalentsed elemendid

Need boonused ei ole õieti head ega halvad, sõltudes rohkem keskkonnast, kus nad ette tulevad. Praegu on olemas järgmised neutraalsed boonused:

Granatieri käsiraamat



Pandora sisaldab kas boonust või takistust.



Taaselustamine võimaldab ellu äratada iga surnud mängija.

Peatükk 4

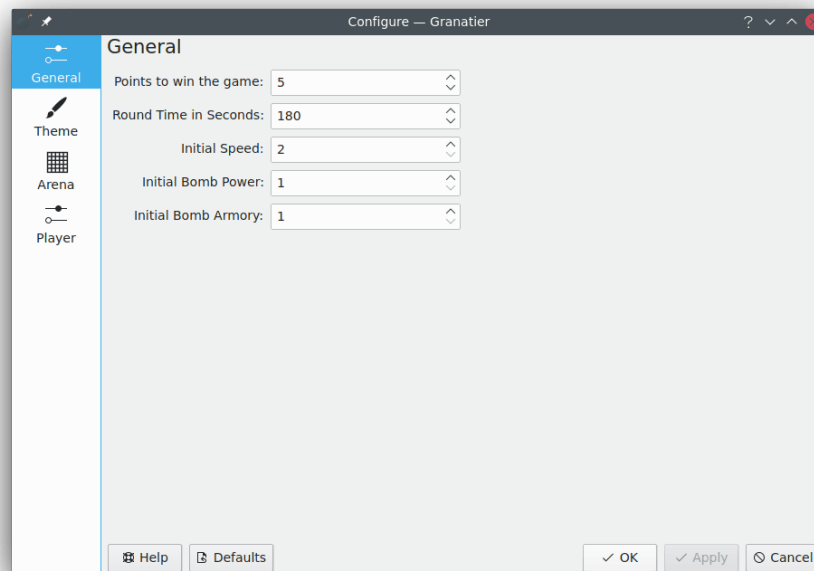
Mängu seadistamine

Seadistustediaalooi saab avada menüükäsuga **Seadistused** → **Granatieri seadistamine...**

4.1 Üldine

Võimalik on muuta seda, mitu punkti on vajalik mängu võitmiseks, samuti voo kestmise aega. Kui aeg saab läbi, käivitub niinimetatud äkksurma režiim.

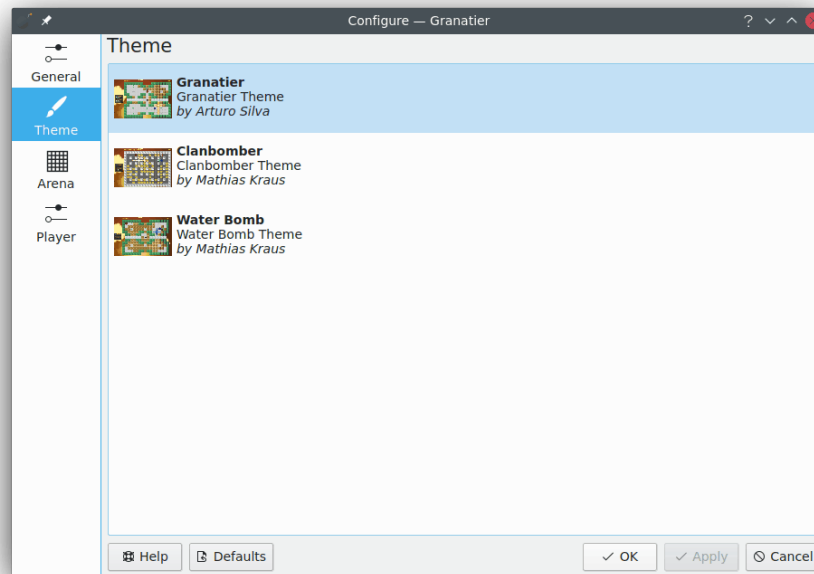
Lisaks saab kohandada algset kiirust, plahvatuse raadiust ja pommide hulka.



4.2 Teema

Mängus kasutatava teema valimiseks ava sektsioon Teema. Teema saab laadida klõpsuga nupule **OK** või **Rakenda** Aktiivne mäng lõpetatakse ja alustatakse uut. Vaikimisi teema taastamiseks tuleb klõpsata nupule **Vaikeväärtused**.

Granatieri käsiraamat



4.3 Arenen

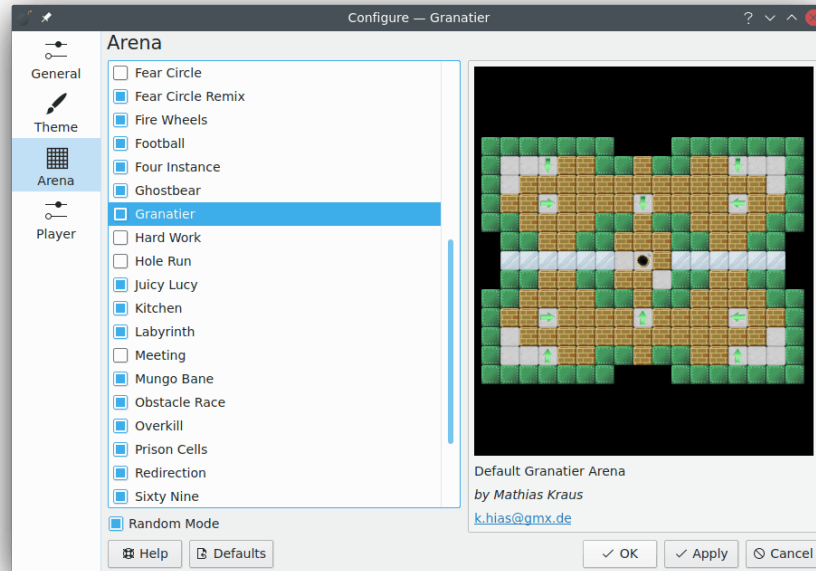
Mängus kasutatava areeni valimiseks ava seksioon Arenen. Areeni saab laadida klõpsuga nupule **OK** või **Rakenda** Aktiivne mäng lõpetatakse ja alustatakse uut. Vaikimisi areeni taastamiseks tuleb klõpsata nupule **Vaikeväärtused**.

Kui sul on enda loodud Clanbomberi areene, saab neid importida klõpsuga nupule **Importi Clanbomberi areenid**. Granatier otsib areene asukohast `~/clanbomber/maps`. Vaikimisi Clanbomberi areenid on juba Granatieriga kaasas.



Granatieri käsiraamat

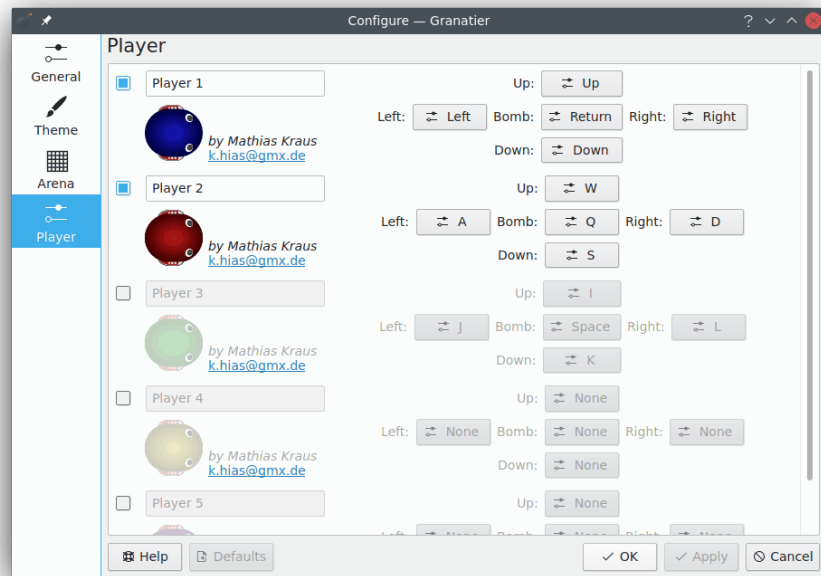
Kui valida **Juhuslik režiim**, kasutatakse igas voorus suvaliselt valitud areeni. Kui on areene, millel sa ei soovi mängida, võib need välja lülitada.



4.4 Mängija

Mängija valimiseks ava sektsioon Mängija ning märgi kastike selle mängija ees, keda soovid mängus näha. Kiirklahve saab muuta, kui klõpsata toimingu nimele, mida soovid muuta, ning seejärel vajutada soovitud klahvi. Muudatused rakendatakse klõpsuga nupule **OK** või **Rakenda**. Aktiivne mäng lõpetatakse ja alustatakse uut mängu. Vaikimisi kiirklahvide taastamiseks tuleb klõpsata nupule **Vaikeväärtused**.

Granatieri käsiraamat



Peatükk 5

Kohandatud areeni loomine

Granatieri areen koosneb kahest failist: minuareen.desktop ja minuareen.xml.

.desktop-fail koosneb metaandmetest, näiteks areeni nimi ja selle autor, ning sisaldab järgmisi kirjeid:

```
[Arena]
Name=Minu Areen
Description=See on minu esimene areen
Type=XML
FileName=minuareen.xml
Author=Jaan Jalgratas
AuthorEmail=jaan.jalgratas@kusagil.ee
```

Nimi (Name) võib olla milline tahes, kuid failinimi (FileName) peab olema .xml-faili nimi.

.xml-fail sisaldab areeni tegelikku kaarti:

```
<?xml version="1.0"?>
<Arena arenaFileVersion="1" rowCount="13" colCount="17">
  <Row>    ====    </Row>
  <Row>   ===== </Row>
  <Row>  =+++++_++++= </Row>
  <Row> =++++=_p_++++= </Row>
  <Row>=====_-_===== </Row>
  <Row>=+++++__-_++++= </Row>
  <Row> +++++-- --+++++ </Row>
  <Row>=+++++__-_++++= </Row>
  <Row>=====_-_===== </Row>
  <Row> =++++=_p_++++= </Row>
  <Row>  =+++++_++++= </Row>
  <Row>   ===== </Row>
  <Row>    ====    </Row>
</Arena>
```

rowCount ja colCount võivad olla millised tahes, nii et sa saad ise määrata areeni suuruse. Areeni kaardil saab kasutada järgmisi sümboleid:

```
'=' sein
' ' auk
'_' pind
'+' plokk
'x' loob juhuslikult ploki või pinna
'-' jää
```

Granatieri käsiraamat

'o' pommipilduja
'u' nool üles
'r' nool paremale
'd' nool alla
'l' nool vasakule
'p' mängija asukoht

Peatükk 6

Autorid ja litsents

Granatier

Rakenduse autoriõigus 2009: Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Graafika autoriõigus 2009: Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Graafika autoriõigus 2009: Arturo Silva jasilva28@gmail.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2009: Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.