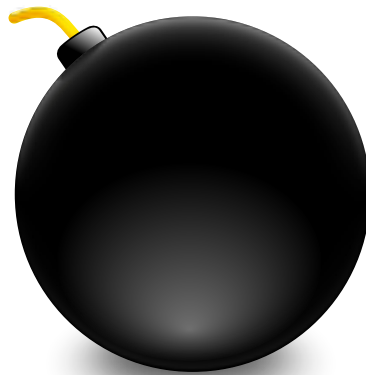


# **Das Handbuch zu Granatier**

**Mathias Kraus**

**Übersetzung: Johannes Obermayr**



## Das Handbuch zu Granatier

# Inhaltsverzeichnis

|          |                                               |           |
|----------|-----------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>                             | <b>5</b>  |
| <b>2</b> | <b>Spielanleitung</b>                         | <b>6</b>  |
| <b>3</b> | <b>Spielregeln, Spielstrategien und Tipps</b> | <b>7</b>  |
| 3.1      | Gegenstände . . . . .                         | 7         |
| 3.1.1    | Spielfeld . . . . .                           | 7         |
| 3.1.2    | Boni . . . . .                                | 8         |
| 3.1.3    | Hemmer . . . . .                              | 8         |
| 3.1.4    | Doppelwirkende Gegenstände . . . . .          | 9         |
| <b>4</b> | <b>Die Benutzeroberfläche</b>                 | <b>10</b> |
| 4.1      | Menüeinträge . . . . .                        | 10        |
| <b>5</b> | <b>Spieleinstellungen</b>                     | <b>11</b> |
| 5.1      | Allgemein . . . . .                           | 11        |
| 5.2      | Design . . . . .                              | 12        |
| 5.3      | Spielfeld . . . . .                           | 12        |
| 5.4      | Spieler . . . . .                             | 13        |
| <b>6</b> | <b>Spielfeld erstellen</b>                    | <b>15</b> |
| <b>7</b> | <b>Danksagungen und Lizenz</b>                | <b>17</b> |

## **Zusammenfassung**

Diese Dokumentation beschreibt die Version 1.4.2 des Spiels Granatier

## Kapitel 1

# Einleitung

SPIELART:  
Arcade

ANZAHL DER SPIELER:  
Mehrere

Granatier ist eine erweiterte Kopie des klassischen Spiels Bomberman™ und ist von der Arbeit an dessen *Clanbomber*-Kopie inspiriert.

Die Spieler müssen sich auf dem Spielfeld bewegen und Bomben zum Entfernen der Hindernisse und Töten der Gegner legen. Einige *Boni* und *Hemmer* sind unter den *Hindernissen* versteckt und können sich dabei als hilfreich bzw. nachteilig erweisen.



## Kapitel 2

# Spielanleitung

### SPIELZIEL:

Das Spielziel besteht im Töten aller Gegner.

Jeder Spieler benötigt fünf Tasten für die Steuerung der Spielfigur und das Legen der Bomben. Die Standardtasten für *Spieler 1* sind beispielsweise zur Steuerung die Pfeiltasten **Pfeil hoch**, **Pfeil runter**, **Pfeil links** und **Pfeil rechts** sowie die **Eingabetaste** zum Legen der Bomben. Im Abschnitt [Spieler](#) sind weitere Informationen zu den Tastenkürzeln der anderen Spieler sowie deren Änderung enthalten.

Mit dem Legen der Bomben werden - abgesehen vom Angreifen der Gegner - die vielen Hindernisse auf dem Spielfeld entfernt und dadurch der Weg freigemacht bzw. *Boni* oder *Hemmer* freigelegt. Zu den vielen freizulegenden *Boni* gehören unter anderem solche, mit denen die Reichweite der Bombe oder auch die Geschwindigkeit des Spielers erhöht werden. Je mehr *Boni* eingesammelt werden, desto leichter wird das Töten der Gegner und somit das Gewinnen der Runde. Es ist jedoch Vorsicht geboten: Es gibt auch *Hemmer*, die sich nachteilig auswirken, indem sie die Geschwindigkeit herabsetzen oder die Funktion der Richtungstasten umkehren.

Für jede gewonnene Runde erhält der Gewinner einen Punkt. Der Spieler, der als erstes die eingestellte Punktzahl (Standard: 3) erreicht, gewinnt das Spiel.

## Kapitel 3

# Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

### 3.1 Gegenstände

#### 3.1.1 Spielfeld

Die Spieler befinden sich auf einem Spielfeld, das aus folgenden Objekten besteht:



Die *Wand* begrenzt das Spielfeld und kann nicht zerstört werden.



Auf dem *Boden* bewegen sich die Spieler.



Das *Eis* macht den Boden rutschig. Die Geschwindigkeit des Spielers erhöht sich und das vollständige Stehen bleiben ist nicht möglich.



Die *Hindernisse* können mit Bomben zerstört werden und ein paar von Ihnen enthalten *Boni* oder *Hemmer*.



Auf dem *Mörser* gelegte Bomben werden an eine zufällige Stelle auf dem Spielfeld *teleportiert*.



Die *Pfeile* bewegen die darauf gelegten Bomben in die jeweils zeigende Richtung (bis sie an einer Wand oder einem Hindernis anstoßen).

Falls keines der oben genannten Objekte vorhanden ist, befindet sich ein *Loch* im Boden. Sobald sich der Spieler in ein solches bewegt, fällt er in die Tiefe und stirbt. Selbiges geschieht, wenn das Spielfeld nicht durch eine Wand begrenzt wird und sich der Spieler vom Spielfeld bewegt.

### 3.1.2 Boni

*Boni* sind für das Erreichen des Spielziels hilfreich. Sie existieren dauernd - sogar nachdem die Wirkung der *Hemmer* verschwindet. Derzeit sind folgende *Boni* verfügbar:



Durch den *Geschwindigkeitsbonus* kann sich der Spieler ein bisschen schneller bewegen.



Durch den *Bombenbonus* können mehrere Bomben gleichzeitig gelegt werden.



Der *Schlagkraftbonus* erhöht die Reichweite der Bombe.



Das *Schild* schützt vor der Wirkung der Bombenexplosion.



Mit dem *Tretenbonus* können die Bomben auch geworfen werden. Dazu muss lediglich die Taste für das Legen der Bombe gedrückt werden, sobald sich die Spielfigur über einer Bombe befindet.



Mit dem *Tretenbonus* können die Bomben bewegt werden. Hierzu wird lediglich die Bombe berührt und sie bewegt sich in die entsprechende Richtung.

### 3.1.3 Hemmer

*Hemmer* sind das genaue Gegenteil der *Boni* und behindern den Spieler. Die gute Sache ist, dass deren Auswirkungen nach einiger Zeit wieder verschwinden (anders als bei *Boni*) und der Spieler in seinem gewohnten Verhalten (einschl. *Boni*) weiterspielen kann. Derzeit sind folgende *Hemmer* verfügbar:



Durch die *Bremse* kann sich der Spieler nur noch langsam fortbewegen.



Der *hyperaktive* Spieler bewegt sich sehr schnell und ist dadurch nur schwer steuerbar



Durch den *Spiegel* bewegt sich der Spieler immer in die andere Richtung (hoch -> runter, links -> rechts, bzw. umgekehrt).



Der *Schussel* legt ständig Bomben.



Durch die *Handschellen* können keine Bomben gelegt werden.

### 3.1.4 Doppelwirkende Gegenstände

Die Gegenstände sind weder gut noch schlecht. Vielmehr hängt deren Wirkung von der Umgebung ab. Derzeit sind folgende *neutrale* Gegenstände verfügbar:



Die *Kiste der Pandora* ist eine Überraschung und beinhaltet entweder einen *Bonus* oder *Hemmer*.



Die *Wiederbelebung* erweckt einen getöteten Spieler zu neuem Leben.

## Kapitel 4

# Die Benutzeroberfläche

### 4.1 Menüeinträge

**Spiel → Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

**Spiel → Beenden (Strg+Q)**

Beendet Granatier.

**Einstellungen → Klänge wiedergeben**

Falls markiert, werden die Klänge zum Spiel abgespielt. In der Voreinstellung sind die Klänge eingeschaltet.

Zusätzlich hat Granatier die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

## Kapitel 5

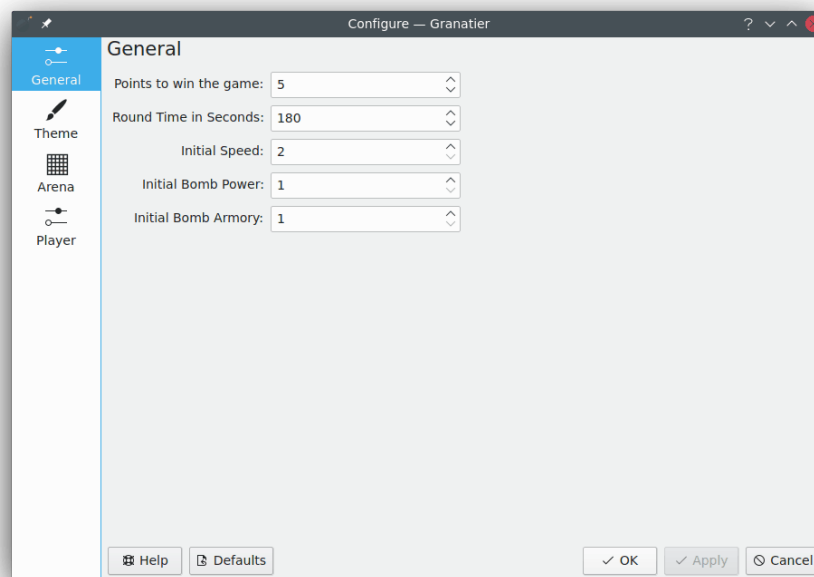
# Spieleinstellungen

Der Dialog für die Spieleinstellungen kann über das Menü **Einstellungen** → **Granatier einrichten ...** aufgerufen werden.

### 5.1 Allgemein

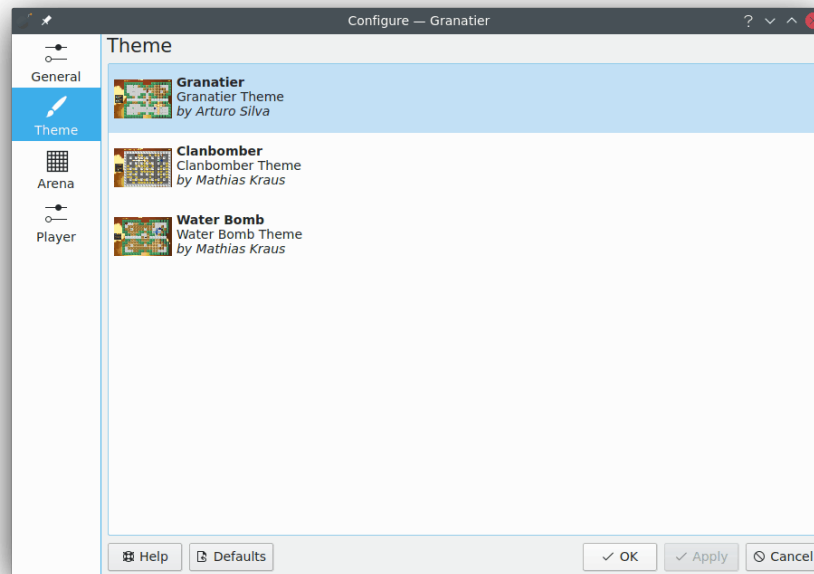
Die zum Gewinnen benötigte Punktzahl sowie die Spielzeit für eine Runde können verändert werden. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, wird die *Todesfalle* aktiviert.

Zusätzlich können die Geschwindigkeit, Bombenreichweite und Bombenausstattung zum Spielbeginn festgelegt werden.



## 5.2 Design

Das Design wird im Abschnitt **Design** ausgewählt und durch einen Klick auf **OK** oder **Anwenden** geladen. Dadurch wird das aktuelle Spiel beendet und ein neues startet. Mittels Klick auf **Voreinstellungen** wird das Standarddesign wiederhergestellt.

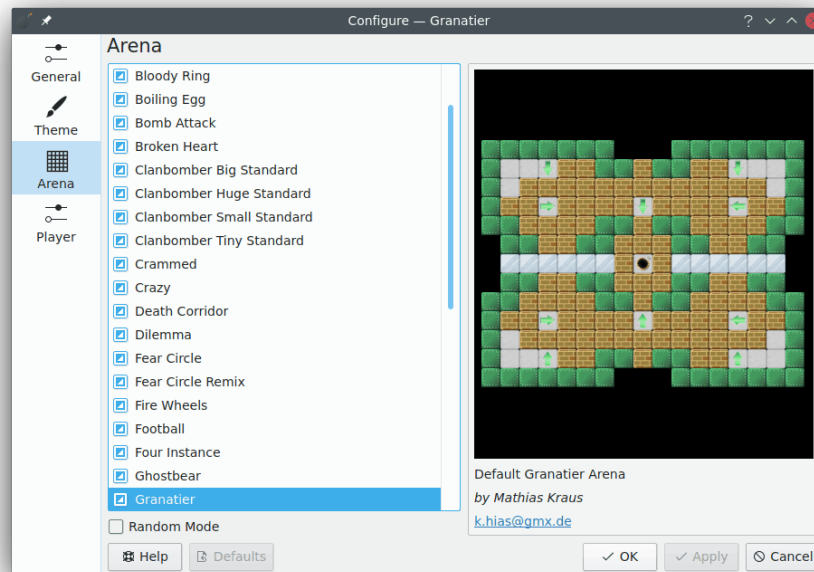


## 5.3 Spielfeld

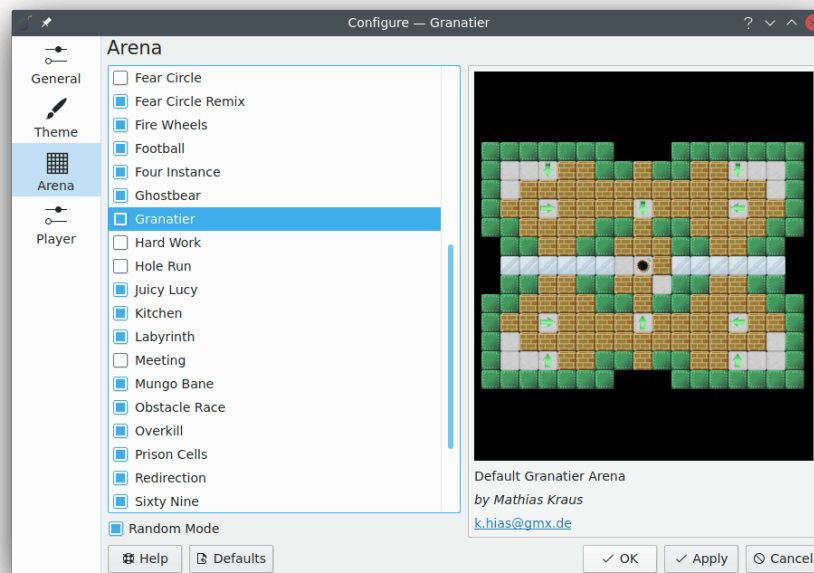
Das Spielfeld wird im Abschnitt **Spielfeld** ausgewählt und durch einen Klick auf **OK** oder **Anwenden** geladen. Dadurch wird das aktuelle Spiel beendet und ein neues startet. Mittels Klick auf **Voreinstellungen** wird das Standardspielfeld wiederhergestellt.

Falls sie eigene Clanbomber-Spielfelder erstellt haben, können Sie sie in den Ordner `~/clanbomber/maps` kopieren. Granatier sucht in diesem Ordner nach Spielfeldern. Die standardmäßigen Spielfelder von Clanbomber werden bereits mit Granatier ausgeliefert.

## Das Handbuch zu Granatier



Durch Auswahl von **Zufallsmodus** wird für jede Runde ein zufälliges Spielfeld gewählt. Möchten Sie einige Spielfelder nicht benutzen, wählen Sie sie in der Liste ab.

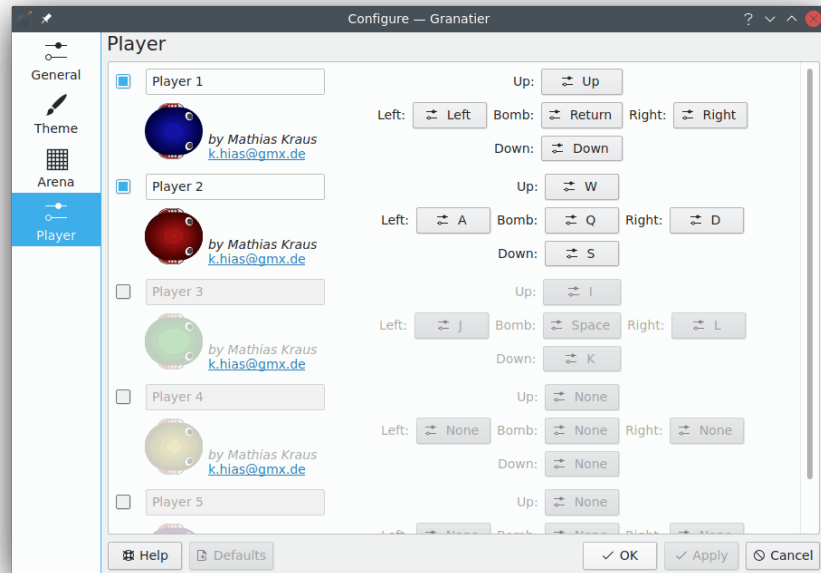


## 5.4 Spieler

Im Abschnitt **Spieler** können die gewünschten Spieler ausgewählt werden (Farbe und Anzahl). Die Steuerungstasten können geändert werden, indem auf die gewünschte Aktion geklickt und danach die entsprechende Taste gedrückt wird. Durch einen Klick auf **OK** oder **Anwenden**

## Das Handbuch zu Granatier

werden die Änderungen übernommen. Dadurch wird das aktuelle Spiel beendet und ein neues startet. Mittels Klick auf **Voreinstellungen** werden die standardmäßigen Steuerungstasten wiederhergestellt.



## Kapitel 6

# Spielfeld erstellen

Die Spielfelder von Granatier bestehen aus den zwei Dateien `meinSpielfeld.desktop` und `meinSpielfeld.xml`.

Die `.desktop`-Datei enthält die Metadaten wie den Namen und Autor des Spielfelds und besteht aus folgenden Einträgen.

```
[Arena]
Name=Mein Spielfeld
Description=Dies ist mein erstes Spielfeld
Type=XML
FileName=meinSpielfeld.xml
Author=Joe User
AuthorEmail=joe.user@foo.org
```

Sie können einen beliebigen Namen wählen, aber `FileName` muss der Name der `.xml`-Datei sein.

Die `.xml`-Datei beschreibt den Aufbau des Spielfelds.

```
<?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>  =====_p_===== </Row>
  <Row>  =====_===== </Row>
  <Row>  =====_===== </Row>
</Arena>
```

Für **rowCount** (= Anzahl der Zeilen) und **colCount** (= Anzahl der Spalten) gibt es keine Höchstwerte. Somit kann die Größe des Spielfelds beliebig gewählt werden. Die nachstehenden Zeichen können Verwendung finden:

```
&#8222;;=&#8220; Wand
&#8222;; &#8220; Loch
&#8222;;_&#8220; Boden
```

## Das Handbuch zu Granatier

```
&#8222;+&#8220; Hindernis  
&#8222;x&#8220; Boden oder Hindernis (zufällig)  
&#8222;-&#8220; Eis  
&#8222;o&#8220; Mörser  
&#8222;u&#8220; Pfeil hoch  
&#8222;r&#8220; Pfeil rechts  
&#8222;d&#8220; Pfeil runter  
&#8222;l&#8220; Pfeil links  
&#8222;p&#8220; Position eines Spielers
```

## Kapitel 7

# Danksagungen und Lizenz

Granatier

Programm © 2009 Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de)

Grafiken © 2009 Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de)

Grafiken © Arturo Silva [jasilva28@gmail.com](mailto:jasilva28@gmail.com)

Dokumentation © 2009 Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de)

Übersetzung: Johannes Obermayr [johannesobermayr@gmx.de](mailto:johannesobermayr@gmx.de)

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

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