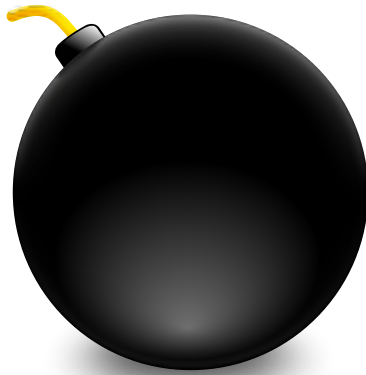


Het handboek van Granatier

Mathias Kraus

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van Granatier

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Hoe te spelen	6
3	Spelregels, strategieën en tips	7
3.1	De items	7
3.1.1	De arena	7
3.1.2	De bonussen	7
3.1.3	De handicaps	8
3.1.4	De neutrale items	8
4	Overzicht van het interface	10
4.1	Menu-items	10
5	Spelconfiguratie	11
5.1	Algemeen	11
5.2	Thema	11
5.3	Arena	12
5.4	Speler	13
6	Een eigen arena aanmaken	15
7	Dankbetuiging en licentie	17

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel Granatier versie 1.4.2

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Meer dan één speler

Granatier is een kloon van het klassieke spel Bomberman™, geïnspireerd door het werk van de kloon Clanbomber.

Het doel van het spel is om door een arena te gaan, bommen gebruikend om blokken te verwijderen en uw tegenstanders te elimineren. Verschillende bonussen en handicaps liggen verborgen onder de blokken – deze kunnen bij uw voortgang helpen of hinderen.



Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL: Elimineer alle tegenstanders.

Elke speler is uitgerust met vijf toetsen om zijn karakter te verplaatsen en bommen te leggen. Bijvoorbeeld de standaard toetsen voor speler 1 zijn de pijltoetsen **Up**, **Down**, **Left** en **Right** om in de respectievelijke richtingen te bewegen, en de toets **Enter** om een bom te leggen. Lees de sectie [Spelerconfiguratie](#) voor meer informatie over de sneltoetsen voor de andere spelers en hoe u deze kunt aanpassen.

Het doel van het leggen van bommen, naast het aanvallen van andere deelnemers, is het vernietigen van de vele in de arena verspreide blokken om een doorgang te maken en om verborgen bonussen vrij te maken. Tussen de vele bonussen die vrijgemaakt kunnen worden, zijn er ook waardoor u sneller kunt gaan of waardoor uw bommen krachtiger worden; Als u meer bonussen van dit type verzamelt dan is het ook makkelijker om uw tegenstanders uit te schakelen en de speelronde te winnen. Maar wees gewaarschuwd dat er ook net zoveel handicaps bestaan waardoor het u ook kan tegenwerken zoals dat het u langzamer maakt of de werking van uw toetsen omkeert.

De speler krijgt voor elke gewonnen ronde een punt. De eerste speler die een ingesteld aantal punten wint (standaard is dit 3), wint het spel!

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 De items

3.1.1 De arena

De spelers zijn in een arena die bestaat uit:



De muur – deze definieert de buitenkant van de arena en kunt u niet vernietigen.



De bodem – hier kunt u veilig op lopen.



Het ijs – dit maakt de bodem glad. Op het ijs is de snelheid groter en u kunt niet compleet tot stilstand komen.



Het blok – dit kunt u vernietigen met een bom en kan een bonus bevatten (of een handicap).



De bom-mortier – deze schiet de erop geplaatste bommen af naar willekeurige plekken.



De pijlen – deze verplaatsen de erop geplaatste bommen in de richting waarnaar ze wijzen.

Als er geen van bovengenoemde items aanwezig is dan is er een gat in de bodem en erin gaan betekent dat u heel diep valt en sterft. Hetzelfde gebeurt ook als er geen muur langs de rand van de arena aanwezig is en de speler buiten de arena gaat.

3.1.2 De bonussen

Bonussen kunnen helpen bij het bereiken van het speldoel en de effecten zijn permanent - zelfs als een handicap verdwijnt. Op dit moment zijn er de volgende bonussen:



Snelheid – verhoogt uw snelheid een beetje.



Bom – voegt een extra bom aan uw arsenaal toe, hierdoor kunt u meer dan één bom tegelijk leggen.



Kracht – vergroot de kracht van uw bommen, het bereik van het explosiegebied wordt uitgebreid.



Schild – beschermt u tegen een bomontploffing.



Werpen – geeft de mogelijkheid om bommen te werpen. Gewoon op de toets voor bommen werpen drukken als u boven op een bom staat.



Schoppen – geeft de mogelijkheid tot het verplaatsen van bommen. Ren gewoon naar een bom en de bom zal zich verplaatsen.

3.1.3 De handicaps

Handicaps zijn het tegenovergestelde van bonussen en hinderen de speler. Het goede ervan is dat de effecten na enige tijd weer verdwijnen (in tegenstelling tot bonussen) zodat de speler weer met zijn normale gedrag kan spelen (inclusief de bonussen). Op dit moment zijn er de volgende handicaps:



Langzaam – maakt dat u erg langzaam beweegt.



Hyperactief – maakt dat u een beetje TE snel beweegt.



Spiegel – spiegelt uw beweeg-toetsen, zodat omhoog in omlaag verandert en links in rechts.



Warhoofd – dwingt u tot het continu zonder controle bommen leggen.



Boeien – voorkomt dat u bommen kunt leggen.

3.1.4 De neutrale items

Dit soort bonussen zijn niet goed en niet slecht, meestal hangt dit van de omgeving af. Op dit moment zijn er de volgende neutrale bonussen:

Het handboek van Granatier



Pandora – dit bevat ofwel een bonus of een handicap.



Opwekken – dit doet elke dode speler opstaan.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit af Granatier.

Instellingen → Geluiden afspelen

Bepaalt of geluiden worden afgespeeld. Standaard is aan.

Bovendien heeft Granatier de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu-instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

Hoofdstuk 5

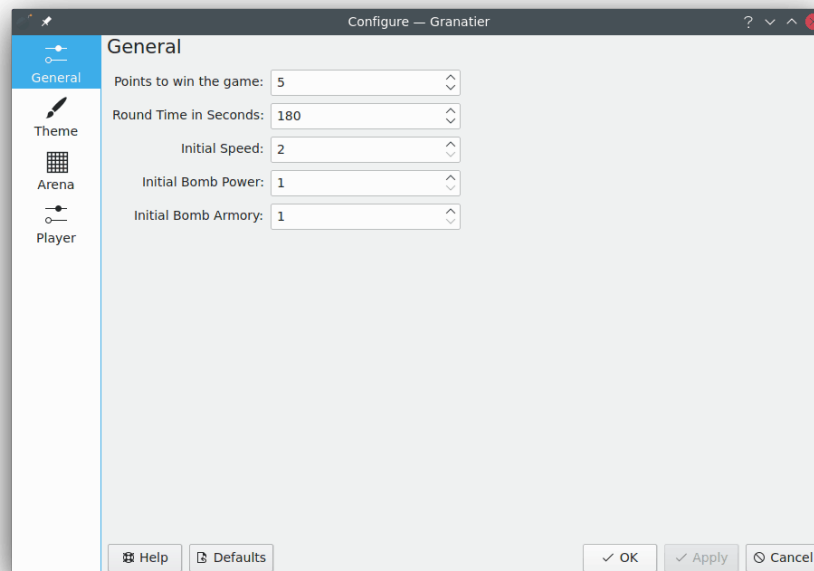
Spelconfiguratie

Om het configuratievenster te openen, selecteert u menu-item **Instellingen** → **Granatier configureren...**

5.1 Algemeen

U kunt het puntenaantal instellen dat nodig is om de spelronde te winnen evenals de speeltijd voor een spelronde. Nadat deze tijd is afgelopen zal de modus 'plotselinge dood' starten.

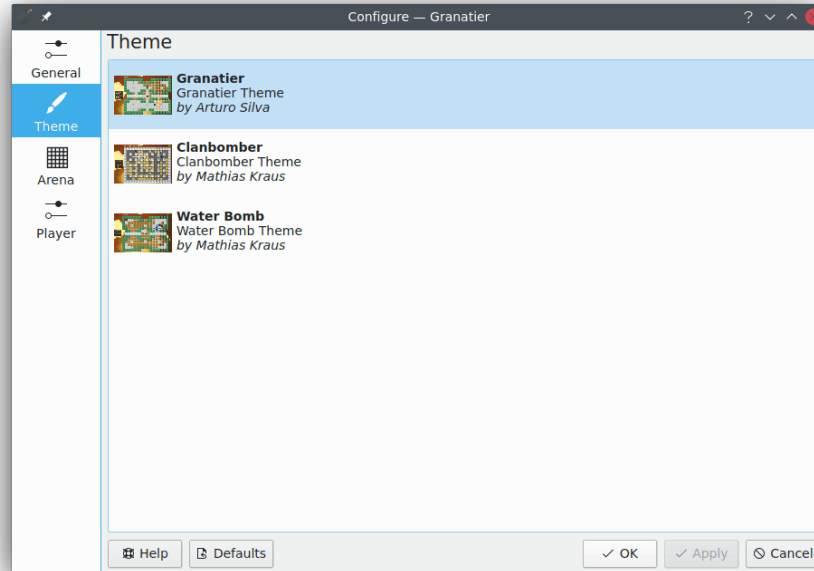
Daarnaast kunt u de beginsnelheid, het bereik van de bommen en de kracht van de bommen instellen.



5.2 Thema

Om het thema te selecteren dat u wilt toepassen, gaat u naar de thema-sectie. U laadt het gekozen thema door te klikken op **OK** of **Toepassen**. Het huidige spel zal eindigen en een nieuwe

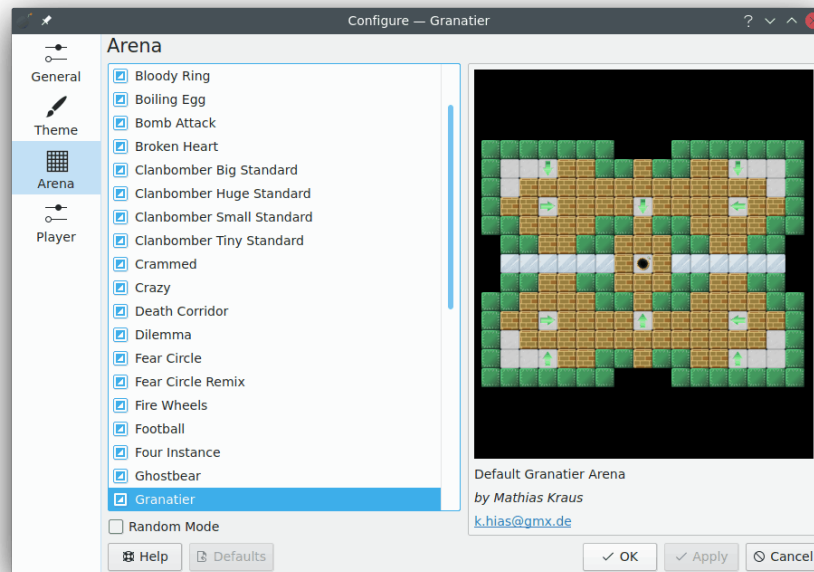
opgestart. Als u klikt op de knop **Standaard** dan laadt u het standaard thema weer.



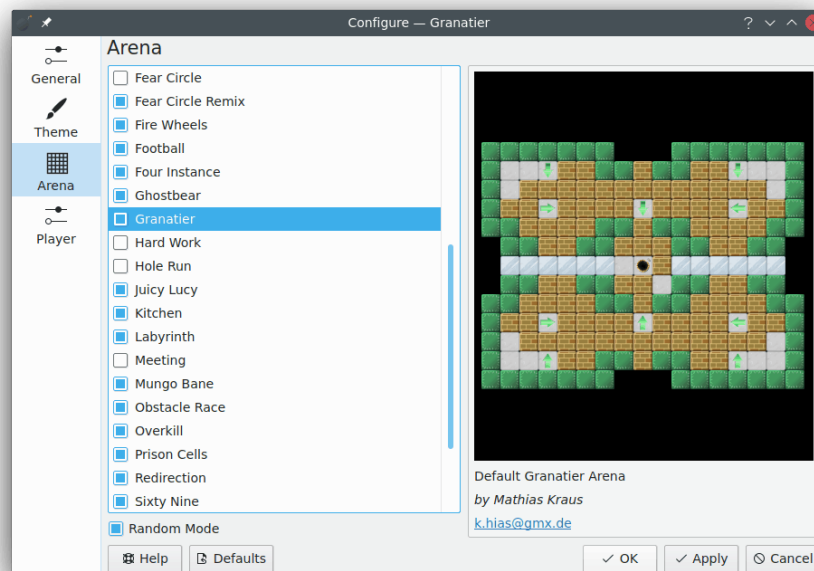
5.3 Arena

Om de arena te selecteren die u wilt spelen, gaat u naar de arena-sectie. U laadt de gekozen arena door te klikken op **OK** of **Toepassen**. Het huidige spel zal eindigen en een nieuwe wordt opgestart. Als u klikt op de knop **Standaard** dan laadt u de standaard arena weer.

Als u eigengemaakte Clanbomber arena's heeft dan kunt u ze kopiëren naar `~/ .clanbomber/maps`, waar Granatier ze zal gaan zoeken. De standaard arena's van Clanbomber zijn al meegeleverd met Granatier.



Door het selecteren van **Willekeurige modus** speelt u bij elke nieuwe speelronde in een willekeurige arena . Arena's die u niet wilt spelen kunt deactiveren.

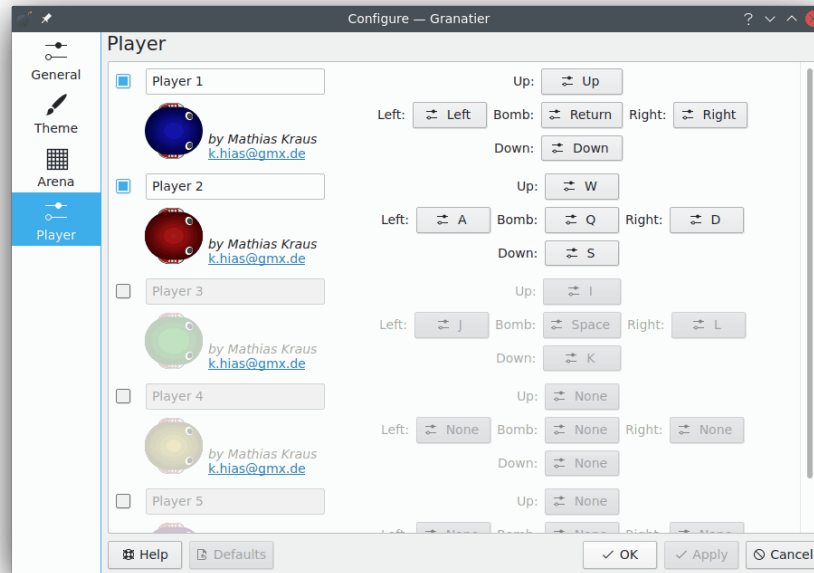


5.4 Speler

Om de speler te selecteren die u wenst te spelen, gaat u naar de spelers-sectie en selecteert u de spelers met de hulp van de keuzevakjes. U kunt de sneltoetsen wijzigen door te klikken op de knop voor met de beschrijving van de actie die u wilt wijzigen en vervolgens de gewenste toetsaanslagen in te voeren. U laadt de wijzigingen door te klikken op **OK** of **Toepassen**. Het

Het handboek van Granatier

huidige spel zal eindigen en een nieuwe wordt opgestart. Als u klikt op de knop **Standaard** dan laadt u de standaard sneltoetsen weer.



Hoofdstuk 6

Een eigen arena aanmaken

In Granatier bestaat een arena uit twee bestanden, `mijnarena.desktop` en `mijnarena.xml`.

Het `.desktop`-bestand bevat de metagegevens zoals de arenanaam of de auteur van de arena en bestaat uit de volgende items.

```
[Arena]
Name=Mijn arena
Description=Dit is mijn eerste arena
Type=XML
FileName=mijnarena.xml
Author=Jan Gebruiker
AuthorEmail=jan.gebruiker@foo.org
```

U kunt elke die u wilt kiezen, maar `FileName` moet de naam van het `.xml`-bestand zijn.

Het `.xml`-bestand bevat de actuele arena-kaart.

```
<?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>
```

Er zijn geen grenzen voor `rowCount` en `colCount`, U kunt dus zelf de afmetingen van de arena bepalen. De volgende symbolen kunt u voor de arena-kaart gebruiken.

```
'=' een muur-item
' ' een gat-item
'_ ' een bodem-item
'+' een blok-item
'x' zal willekeurig een blok- of een bodem-item plaatsen
```

Het handboek van Granatier

```
'-' een ijs-item  
'o' een mortier-item  
'u' een pijl omhoog  
'r' een pijl naar rechts  
'd' een pijl omlaag  
'l' een pijl naar links  
'p' een spelers startpunt
```


Hoofdstuk 7

Dankbetuiging en licentie

Granatier

Programma copyright 2009 Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Grafisch copyright 2009 Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Grafisch copyright 2009 Arturo Silva jasilva28@gmail.com

Documentatie copyright 2009 Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff stroet43@zonnet.nl.

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).