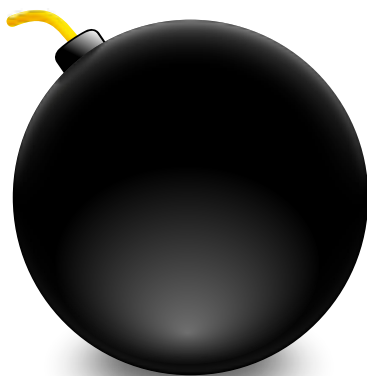


Handbok Granatier

Mathias Kraus

Översättare: Stefan Asserhäll



Handbok Granatier

Innehåll

1	Inledning	5
2	Hur man spelar	6
3	Spelets regler, strategi och tips	7
3.1	Objekten	7
3.1.1	Arenan	7
3.1.2	Bonus	7
3.1.3	Handikapp	8
3.1.4	De ambivalenta objekten	8
4	Översikt av gränssnittet	10
4.1	Menyalternativen	10
5	Spelinställning	11
5.1	Allmänt	11
5.2	Tema	11
5.3	Arena	12
5.4	Spelare	13
6	Skapa en egen arena	14
7	Tack till och licens	16

Sammanfattning

Den här dokumentationen beskriver spelet Granatier, version 1.4.2

Kapitel 1

Inledning

SPELTYP:
Spelhall

ANTAL MÖJLIGA SPELARE:
Flera spelare

Granatier är en klon av det klassiska spelet Bomberman™, inspirerat av arbetet med klonen Clanbomber.

Spelets syfte är att springa genom en arena, använda bomber för att rensa bort tegelstenar och utplåna motståndare. Flera typer av bonus och handikapp är dolda under stenarna – de kan antingen hjälpa eller hindra dig.



Kapitel 2

Hur man spelar

SYFTE:

Utplåna alla motståndare.

Varje spelare får fem tangenter som de använder för att flytta sin spelare och placera ut bomber. Exempelvis är standardtangenterna för spelare 1 piltangenterna upp, ner, vänster och höger för att förflytta sig i dessa riktningar, och returtangenten för att placera ut en bomb. Se avsnittet [Spelinställning](#) för att finna snabbtangenterna för övriga spelare, samt hur man ställer in dem.

Syftet med att placera ut bomber, förutom att attackera andra motståndare, är att förstöra de många tegelstenarna utspridda överallt i arenan, för att rensa vägen eller avtäcka dolda bonus. Bland de många bonus som kan avtäckas finns de som får dig att röra dig snabbare eller öka explosionsområdet för bomber. Ju fler bonus av denna typ som du samlar in, desto lättare blir det att utplåna motståndarna och vinna omgången. Men var medveten om att det finns lika många handikapp, som kan vända trenden mot dig, inklusive de som gör dig långsammare eller inverterar förflyttningstangenterna.

För varje vunnen omgång tilldelas spelaren en poäng. Den första spelaren som får ett fördefinierat antal poäng (normalvärdet är tre), vinner spelet.

Kapitel 3

Spelets regler, strategi och tips

3.1 Objekten

3.1.1 Arenan

Spelarna befinner sig i en arena som består av:



Vägg – Den definierar arenans kontur och kan inte förstöras.



Mark – Den är säker att gå på.



Is – Den gör marken hal. Hastigheten ökar på is, och det är inte möjligt att helt sluta röra sig.



Tegelsten – Den kan förstöras med en bomb, och kan innehålla bonus (eller handikapp).



Granatkastaren – Den kastar bomber som placeras på den till slumpmässiga platser.



Pilarna – De flyttar bomber som placeras på den i riktningen de pekar.

Om inget av ovanstående objekt finns, är det ett hål i marken, och att flytta sig dit gör att man faller ner i avgrunden och dör. Samma sak gäller om det inte finns någon vägg vid arenans kant, och spelaren flyttar sig utanför arenan.

3.1.2 Bonus

Bonus är till hjälp för att uppnå spelets mål, och deras effekt är permanent, till och med efter att ett handikapp försvinner. För närvarande finns följande bonus:

Handbok Granatier



Hastighet – Ökar din hastighet något.



Bomb – Läger till en extra bomb i ditt vapenförråd, vilket låter dig placera ut mer än en bomb åt gången.



Styrka – Ökar styrkan hos bomberna, vilket utökar deras explosionsområde.



Sköld – Gör dig osårbar för en bombexplosion.



Kast – Läger till förmågan att kasta bomber. Tryck bara på tangenten för att släppa bomber medan bomben är under dig.



Spark – Läger till förmågan att flytta bomber. Rör dig bara mot en bomb så flyttar den sig.

3.1.3 Handikapp

Handikapp är motsatsen till bonus, och hindrar spelaren. Den goda nyheten är att effekten försvinner efter ett tag (i motsats till bonus) och spelaren kan spela på normalt sätt igen (inklusive bonus). För närvarande finns följande handikapp:



Långsam – Gör att du rör dig mycket långsamt.



Hyperaktiv – Gör att du rör dig lite *för* fort.



Spegling – Invertera förflyttningstangenterna, så att upp blir ner och vänster blir höger.



Galenskap – Tvingar dig att hela tiden placera ut bomber utan kontroll.



Förhinder – Förhindrar dig från att placera ut bomber.

3.1.4 De ambivalenta objekten

Den här bonustypen är varken bra eller dålig. Det beror i huvudsak på omgivningen. För närvarande finns följande neutrala bonus:

Handbok Granatier



Pandora – Innehåller antingen bonus eller handikapp.



Återupplivning – Det återupplivar en död spelare.

Kapitel 4

Översikt av gränssnittet

4.1 Menyalternativen

Spel → Ny (Ctrl+N)

Startar ett nytt spel.

Spel → Avsluta (Ctrl+Q)

Avslutar Granatier.

Inställningar → Spela ljud

Välj om ljud (som spelas. Förvalt värde är på.

Dessutom har Granatier de vanliga menyalternativen **Inställningar** och **Hjälp** i KDE. För mer information, läs avsnitten [Menyn Inställningar](#) och [Menyn Hjälp](#) i KDE:s Grunder.

Kapitel 5

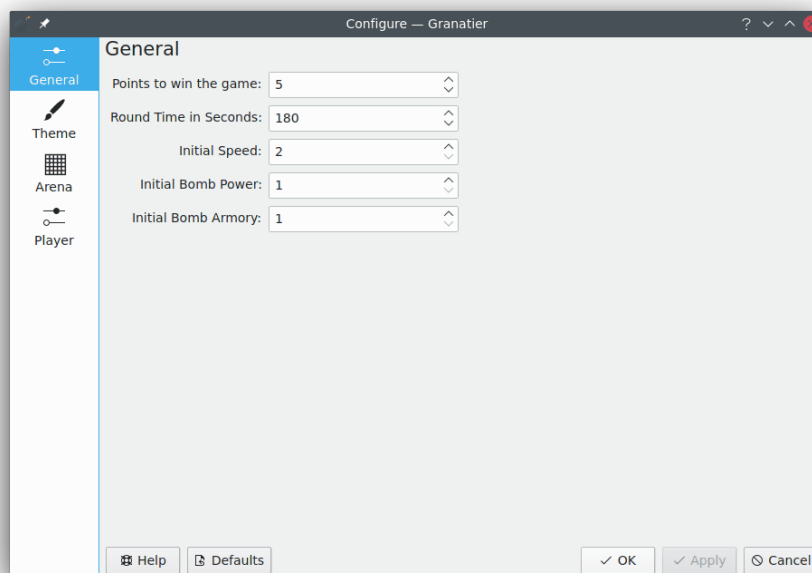
Spelinställning

Välj menyalternativet **Inställningar** → **Anpassa Granatier...** för att öppna inställningsdialogrutan.

5.1 Allmänt

Du kan ändra poäng som krävs för att vinna spelet, och tiden för en omgång. När tiden är slut, börjar sudden death spelet.

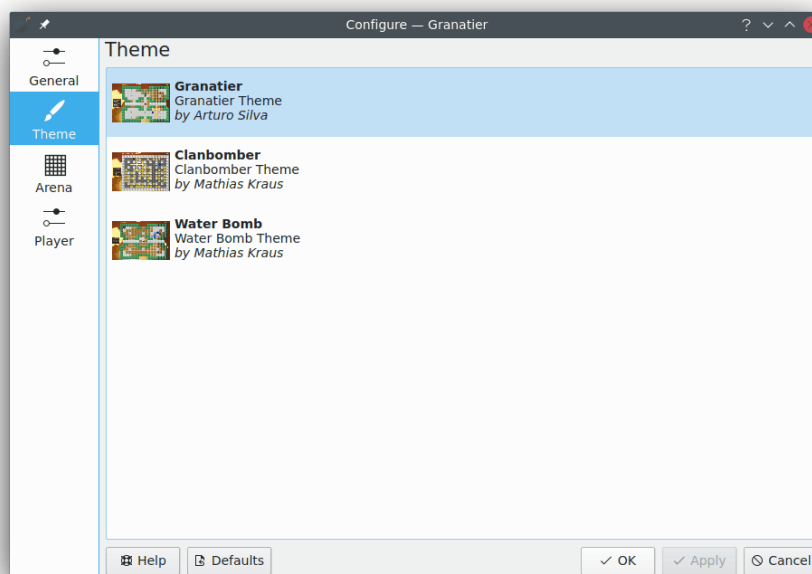
Dessutom kan du justera den ursprungliga hastigheten, bombområde och bombförråd.



5.2 Tema

Gå till temasidan för att välja temat du vill spela med. Temat läses in genom att klicka på **Ok** eller **Verkställ**. Det pågående spelet avslutas och ett nytt startas. Du kan klicka på knappen **Förval** för att återställa standardtemat.

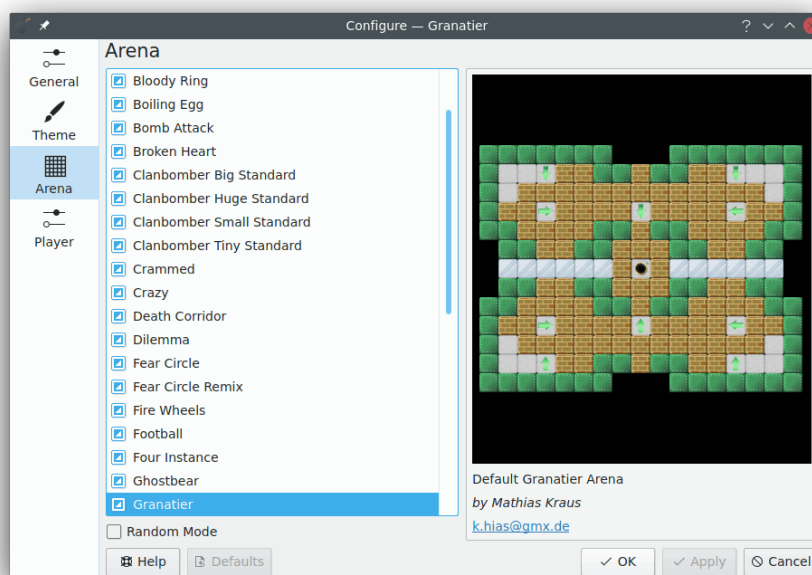
Handbok Granatier



5.3 Arena

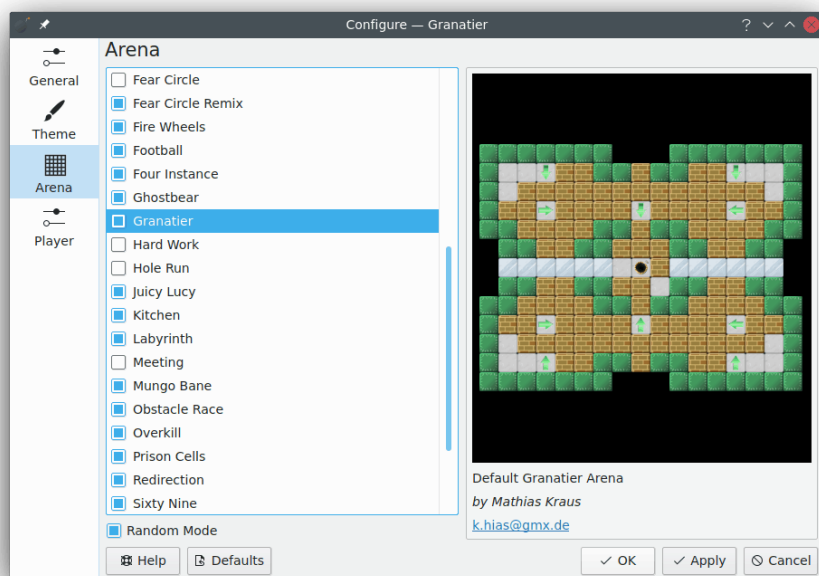
Gå till arenasidan för att välja arenan du vill spela med. Arenan läses in genom att klicka på **Ok** eller **Verkställ**. Det pågående spelet avslutas och ett nytt startas. Du kan klicka på knappen **Förval** för att återställa standardarenan.

Om du har gjort egna arenor för Clanbomber, kan du kopiera dem till `~/clanbomber/maps`, där Granatier söker efter dem. De normala arenorna i Clanbomber levereras redan med Granatier.



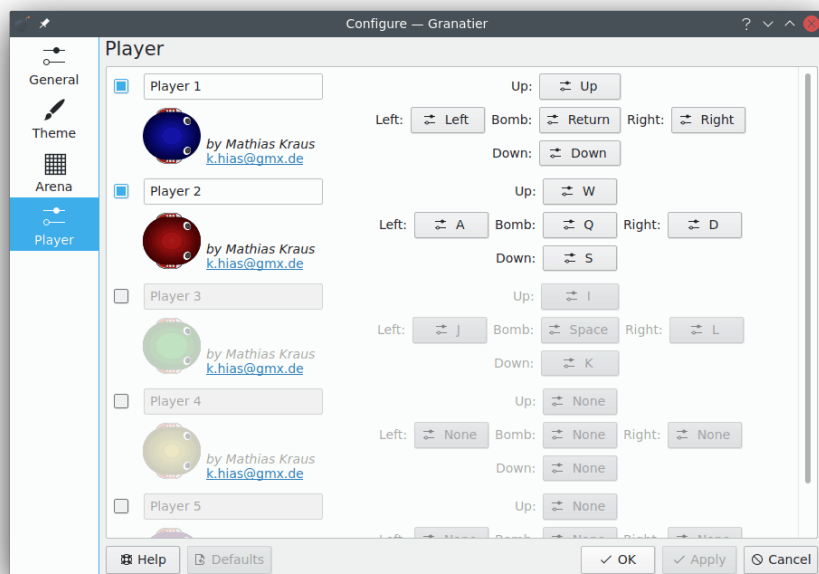
Om du väljer **Slumpmässigt läge**, används en slumpmässig arena för varje ny omgång. Om det finns arenor du inte vill använda, kan du avmarkera dem.

Handbok Granatier



5.4 Spelare

Gå till spelarsidan för att välja spelaren du vill spela som, och välj spelare med kryssrutorna. Genvägar kan ändras genom att klicka på knappen för åtgärden du vill ändra och därefter trycka på tangenten du vill använda. Ändringarna får effekt genom att klicka på **Ok** eller **Verkställ**. Det pågående spelet avslutas och ett nytt startas. Du kan klicka på knappen **Förval** för att återställa standardgenvägarna.



Kapitel 6

Skapa en egen arena

En arena i Granatier består av två filer, `min-arena.desktop` och `min-arena.xml`.

Filen `.desktop` innehåller metadata, som arenans namn och upphovsmannen till arenan, och består av följande poster.

```
[Arena]
Name=Min arena
Description=Det här är min första arena
Type=XML
FileName=min-arena.xml
Author=Anna Andersson
AuthorEmail=anna.andersson@exempel.se
```

Du kan välja vilket namn du vill, men `min-arena` måste vara namnet på `.xml`-filen.

XML-filen innehåller själva arenans karta.

```
<?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>
```

Det finns ingen begränsning för `rowCount` och `colCount`, så man kan välja arenans storlek själv. Följande symboler används för arenans karta.

```
'=' ett väggobjekt
' ' ett hålobjekt
'_' ett markobjekt
'+' ett tegelstensobjekt
'x' skapar slumpmässigt ett tegelstens- eller markobjekt
```

Handbok Granatier

```
'-' ett isobjekt  
'o' ett granatkastarobjekt  
'u' en pil uppåt  
'r' en pil åt höger  
'd' en pil neråt  
'l' en pil åt vänster  
'p' en spelarposition
```

Kapitel 7

Tack till och licens

Granatier

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

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

Grafik copyright 2009 Arturo Silva jasilva28@gmail.com

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

Översättning Stefan Asserhäll stefan.asserhall@bredband.net

Den här dokumentationen licensieras under villkoren i [GNU Free Documentation License](#).

Det här programmet licensieras under villkoren i [GNU General Public License](#).