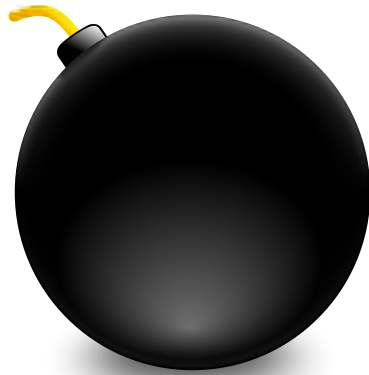


Manuel de Granatier

Mathias Kraus

Traduction française: Antoine Balestrat

Traduction française: Xavier Besnard



Manuel de Granatier

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	7
3.1	Les éléments	7
3.1.1	L'arène	7
3.1.2	Les bonus	7
3.1.3	Les Handicaps	8
3.1.4	Les bonus neutres	8
4	Configuration du jeu	10
4.1	Général	10
4.2	Thème	10
4.3	Arène	11
4.4	Joueur	12
5	Créer une arène personnalisée	13
6	Remerciements et licence	15

Résumé

Cette documentation explique comment jouer à Granatier version 1.3.1

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Arcade

NOMBRE DE JOUEURS POSSIBLE :
Multijoueur

Granatier est un clone du classique jeu Bomberman™, inspiré par le jeu Clanbomber.

Le but du jeu est de se déplacer dans une arène en utilisant des bombes pour détruire les blocs et éliminer vos adversaires. Des bonus et des handicaps sont cachés sous certains blocs et peuvent ralentir ou accélérer votre progression.



Chapitre 2

Comment jouer

<p>OBJECTIF : Éliminer tous les adversaires.</p>

Chaque joueur dispose de cinq touches lui permettant de déplacer son personnage et de déposer des bombes. Par exemple, les touches par défaut pour le Joueur 1 sont les touches fléchées Haut, Bas, Gauche et Droite pour se déplacer, ainsi que la touche **Entrée** pour poser une bombe. Pour plus de détails sur les raccourcis des autres joueurs ainsi que leur configuration, référez-vous à la section [Configuration du joueur](#).

Poser des bombes vous permet, en plus d'attaquer vos adversaires, de détruire les blocs disposés un peu partout dans l'arène afin de vous trouver un passage et de découvrir des bonus cachés. Parmi les nombreux bonus qui peuvent être découverts, il y a ceux qui vous font vous déplacer plus vite ou encore ceux qui augmentent la puissance de vos bombes; plus vous collectez de bonus de ce type, plus il devient facile d'éliminer vos adversaires et de gagner le round. Mais attention, de nombreux handicaps existent et peuvent renverser la tendance, comme par exemple ceux qui vous ralentissent ou qui inversent vos touches de déplacement.

Pour chaque round remporté, le joueur gagne un point. Le premier joueur à atteindre un certain nombre de points (par défaut 3) gagne le jeu!

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Les éléments

3.1.1 L'arène

Les joueurs évoluent dans une arène constituée des éléments suivants :



Le mur – définit la limite de l'arène et ne peut être détruit.



Le terrain – peut être parcouru sans danger.



La glace – rend le terrain glissant. Augmente votre vitesse de déplacement, et empêche votre immobilisation totale.



Le bloc – peut être détruit à l'aide d'une bombe, et peut contenir un bonus (ou un handicap).



Le mortier à bombes – envoie les bombes que vous placez dessus à des endroits aléatoires de l'arène.



Les flèches – déplacent les bombes que vous placez dessus dans la direction vers laquelle elles pointent.

Si une case n'est pas occupée par l'un des éléments mentionnés ci-dessus, il s'agit d'un trou dans le sol qui provoque la mort des joueurs qui s'y aventurent. La même chose se passe si le joueur se déplace en dehors des limites de l'arène, là où il n'y a pas de murs.

3.1.2 Les bonus

Les bonus sont utiles pour remporter la victoire. Leurs effets sont permanents. Actuellement, les bonus suivants sont disponibles :

Manuel de Granatier



Vitesse – augmente légèrement votre vitesse de déplacement.



Bombe – ajoute une bombe supplémentaire à votre arsenal, vous permettant de déposer plus d'une bombe à la fois.



Puissance – augmente la puissance de vos bombes, améliorant ainsi leur portée de destruction.



Bouclier – vous rend invincible à une explosion de bombe.



Lancer – vous rend capable de lancer des bombes. Pour cela, positionnez-vous sur une bombe et appuyez sur la touche de pose de bombe.



Coup de pied – vous rend capable de déplacer des bombes. Pour cela, il vous suffit de marcher dans la direction d'une bombe.

3.1.3 Les Handicaps

Les handicaps sont l'opposé des bonus et mettent des bâtons dans les roues aux joueurs. Contrairement aux bonus, leur effet disparaît après quelques temps. Actuellement, les handicaps suivants sont disponibles :



Lenteur – rend vos déplacements très lents.



Hyperactif – rend vos déplacements TROP rapides.



Miroir – inverse vos touches de déplacement ; le haut devient le bas et la gauche devient la droite.



Loufoque – vous force à poser continuellement des bombes de manière incontrôlable.



Contrainte – vous empêche de poser des bombes.

3.1.4 Les bonus neutres

Ces bonus ne sont ni bons ni mauvais ; cela dépend surtout de l'environnement. Actuellement, les bonus neutres suivants sont disponibles :

Manuel de Granatier



Pandore – contient un bonus ou un handicap.



Résurrection – ressuscite un joueur mort au hasard.

Chapitre 4

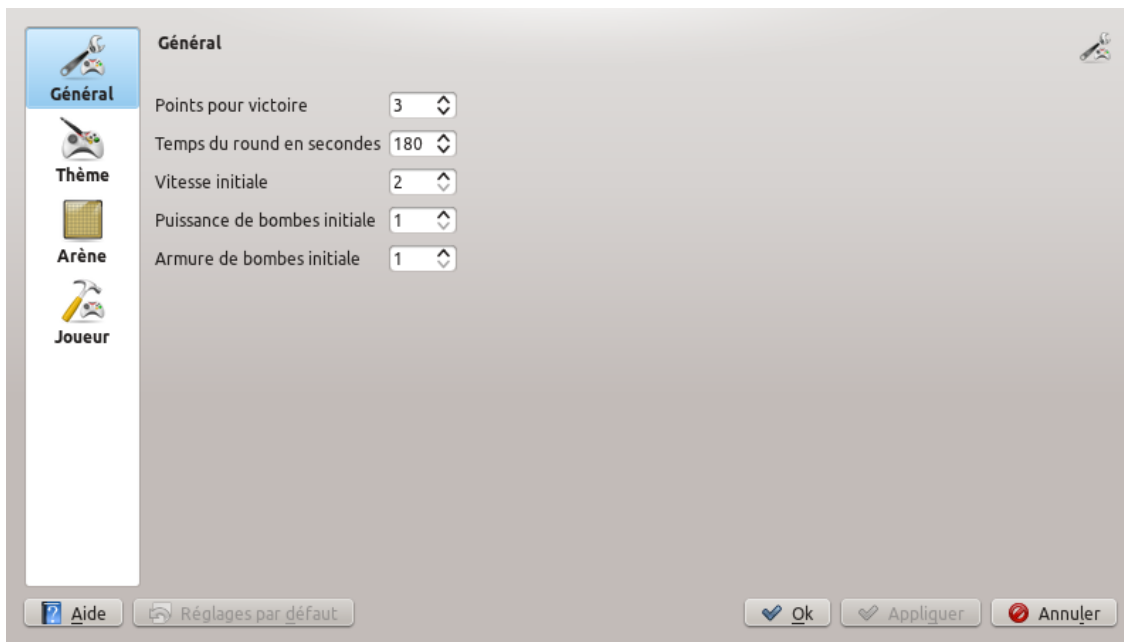
Configuration du jeu

Pour ouvrir la fenêtre de configuration, sélectionnez **Configuration** → **Configurer Granatier...**

4.1 Général

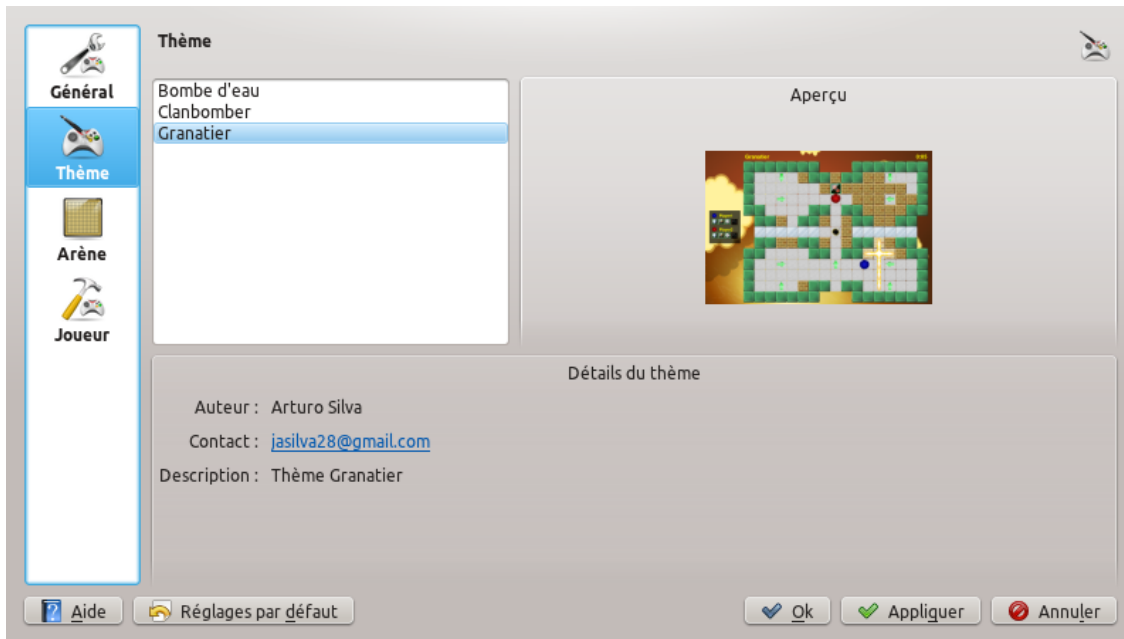
Vous pouvez aisément modifier les conditions de victoire ainsi que la durée d'un round. Une fois le temps écoulé, le mode mort subite démarre.

Vous pouvez aussi ajuster la vitesse initiale, la puissance des bombes ainsi que l'armure de bombes.



4.2 Thème

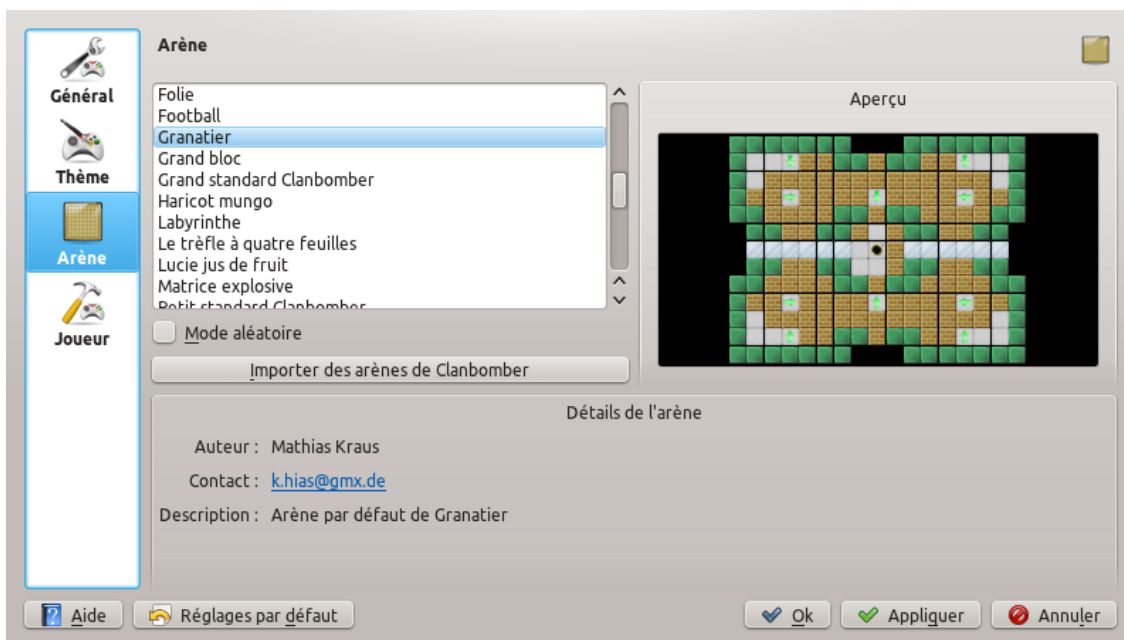
Pour sélectionner un thème, allez dans la section Thème. Le thème peut être chargé en cliquant sur les boutons **Ok** ou **Appliquer**. Cela mettra fin à la partie en cours et en démarrera une nouvelle. Vous pouvez revenir au thème par défaut en cliquant sur le bouton **Réglages par défaut**.



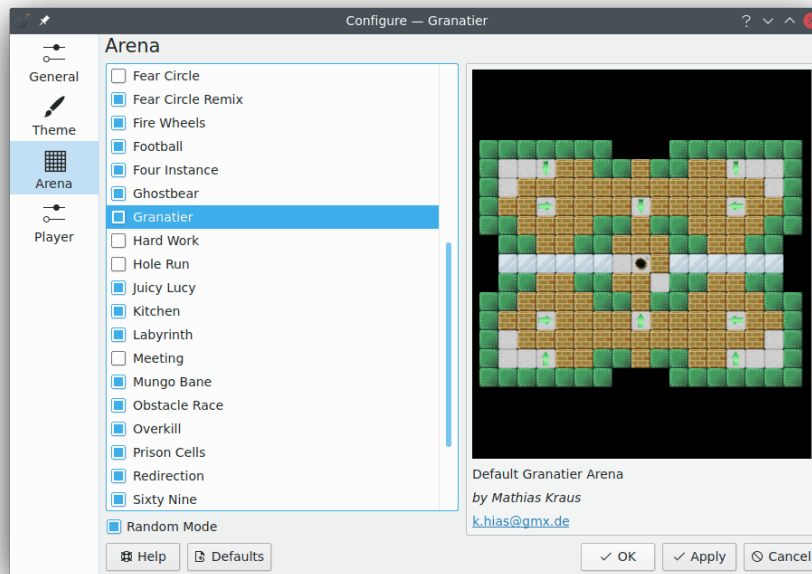
4.3 Arène

Pour sélectionner l'arène dans laquelle vous souhaitez jouer, rendez-vous dans la section Arène. L'arène peut être chargée en cliquant sur le bouton **Ok** ou **Appliquer**. Cela mettra fin à la partie en cours et en démarrera une nouvelle. Vous pouvez revenir à l'arène par défaut en cliquant sur le bouton **Réglages par défaut**.

Si vous disposez d'arènes Clanbomber créées par vos soins, vous pouvez les importer en cliquant sur **Importer des arènes de Clanbomber**. Granatier cherchera les arènes dans `~/ .clanbomber/m` aps. Notez que les arènes par défaut de Clanbomber sont déjà fournies avec Granatier.

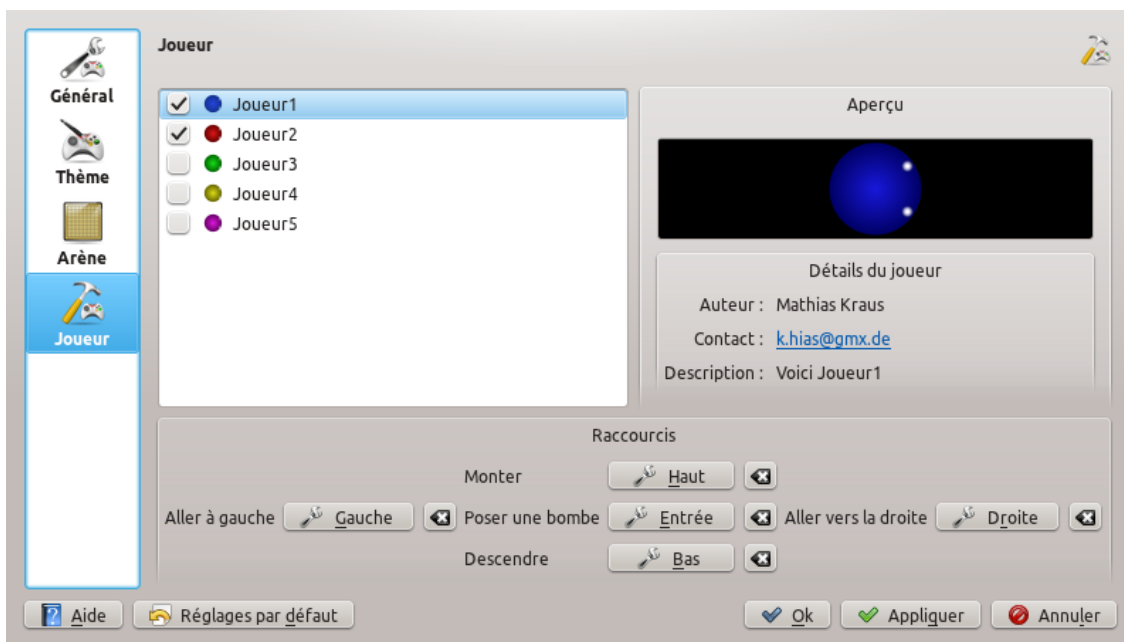


Si vous sélectionnez **Mode aléatoire**, une arène aléatoire sera utilisée à chaque nouveau round. Si vous ne voulez pas jouer avec certaines arènes, vous pouvez les décocher.



4.4 Joueur

Pour choisir le joueur à incarner, allez dans la section « Joueur » et sélectionnez les joueurs grâce aux cases à cocher. Les raccourcis peuvent être changés en cliquant sur le bouton correspondant à l'action que vous souhaitez changer puis sur la touche à laquelle vous voulez la lier. Pour enregistrer les changements, cliquez sur **Ok** ou **Appliquer**. Cela mettra fin à la partie en cours et en démarrera une nouvelle. Vous pouvez revenir aux raccourcis par défaut en cliquant sur le bouton **Réglages par défaut**.



Chapitre 5

Créer une arène personnalisée

Une arène est constituée de deux fichiers : `myarena.desktop` et `myarena.xml`.

Le fichier `.desktop` contient des métadonnées, telles que le nom et l'auteur de l'arène. Voici de quoi il est constitué :

```
[Arena]
Name=Mon arène
Description=Ma première arène
Type=XML
FileName=myarena.xml
Author=Martin Durand
AuthorEmail=martin.durand@foo.org
```

Vous pouvez choisir le nom que vous voulez, mais `FileName` doit absolument être le nom du fichier `.xml`.

Le fichier `.xml` contient l'arène en elle-même.

```
<?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>
```

Il n'y a pas de limites pour `rowCount` (le nombre de lignes) et `colCount` (le nombre de colonnes), vous pouvez donc choisir n'importe quelles dimensions. Voici les symboles utilisés pour définir votre arène :

```
« = » un mur
«  » un trou
« _ » du terrain
```

Manuel de Granatier

```
« + » un bloc  
« x » place aléatoirement un bloc ou du terrain  
« - » de la glace  
« o » un mortier  
« u » une flèche haut  
« r » une flèche droite  
« d » une flèche bas  
« l » une flèche gauche  
« p » position d'un joueur
```

Chapitre 6

Remerciements et licence

Granatier

Programme sous copyright 2009 Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Graphiques sous copyright 2009 Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Graphiques sous copyright 2009 Arturo Silva jasilva28@gmail.com

Documentation sous copyright 2009 Mathias Kraus k.hias@gmx.de

Traduction française par Antoine Balestrat merkil33@gmail.com.

Traduction française par Xavier Besnard xavier.besnard@neuf.fr.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).