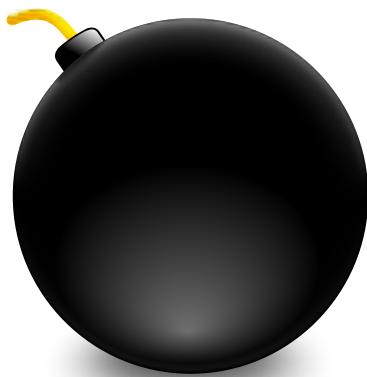


Підручник з Granatier

Mathias Kraus

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Підручник з Granatier

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	7
3.1	Елементи	7
3.1.1	Арена	7
3.1.2	Бонуси	7
3.1.3	Перешкоди	8
3.1.4	Нейтральні елементи	8
4	Налаштування гри	10
4.1	Загальне	10
4.2	Тема	10
4.3	Арена	11
4.4	Гравець	12
5	Створення власної арени	14
6	Подяки і ліцензія	16

Аноація

У цій документації описано гру Granatier версії 1.3.1.

Розділ 1

Вступ

Тип гри:
Аркада

Можлива кількість гравців:
Декілька гравців

Granatier є клоном класичної гри Bomberman™, яка сама є клоном гри Clanbomber.

Метою гри є проходження арени з використанням бомб, які допоможуть вам в усуненні блоків та знищенні суперників. Під блоками може бути сховано декілька бонусів або перешкод, вони можуть допомогти або зашкодити вашому просуванню ареною.



Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Усунути з гри всіх суперників.

У розпорядженні кожного з гравців буде п'ять клавiш, за допомогою яких вони зможуть пересувати свого героя та закладати бомби. Наприклад, типовими клавiшами для Гравця 1 будуть клавiші стрілочок вгору, вниз, лiворуч і праворуч, призначені для руху у відповідних напрямках, і клавiша **Enter**, призначена для закладання бомби. Будь ласка, зверніться до розділу [Налаштування гравців](#), щоб дізнатися про клавiатурні скорочення для інших гравців та способи їх зміни.

Метою гри закладання бомб, окрім завдання шкоди вашим суперникам, є знищення максимальної кількості блоків, розкиданих ареною, з метою розчистити шлях або дістатися прихованих бонусів. Серед бонусів гри пришвидшення гравця і збільшення потужності закладених ним бомб. Чим більше буде зібрано бонусів, тим простіше буде усунути ваших суперників і виграти раунд. Але у грі передбачено також і перешкоди, зокрема віддзеркалення призначення клавiш ходів або сповільнення гравця, отже вам слід бути обережними під час збирання бонусів.

За кожен виграний раунд гравець отримуватиме одне очко. Гравець, який першим набере вказану у налаштуваннях програми кількість очок (типово, 3), виграє гру.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Елементи

3.1.1 Арена

Гра відбувається на арені, що складається з таких елементів:



Стіна — це контур арени, який не можна знищити вибухами.



Поверхня — нею можна безпечно пересуватися.



Лід — ця перешкода робить поверхню слизькою. На льодяній поверхні зростає швидкість руху, на ній неможливо зупинитися.



Блок — його можна знищувати за допомогою бомб. У деяких з блоків містяться бонуси або перешкоди.



Мортира — розкидає бомби у випадкові місця арени.



Стрілки — пересувають бомби, які на них закладають у напрямку, у якому вказують.

Якщо елемент арени не належатиме до жодного з перелічених вище типів, цей елемент є ямою. Якщо герой впаде у яму, він розіб'ється і загине. Також загибель чекає на героя, який впаде за край арени неоточений стіною.

3.1.2 Бонуси

Бонуси допоможуть вам виграти, їх дія є постійною, вона продовжується після того, як зникне перешкода (якщо гравець випадково з нею зіткнеться). У поточній версії передбачено такі бонуси:

Підручник з Granatier



Швидкість — дещо збільшує швидкість вашого героя.



Бомба — додає до вашого арсеналу додаткову бомбу, ви зможете закладати декілька бомб одночасно.



Потужність — збільшує потужність вибухів ваших бомб та діапазон дії вибуху.



Захист — захищає героя від одного вибуху бомби.



Кидання — надає змогу кидати бомби. Просто натисніть кнопку закладання бомби, коли бомба опиниться поряд з вами.



Удар — надає змогу пересувати бомби. Просто пробіжіть повз бомбу, щоб її пересунути.

3.1.3 Перешкоди

Перешкоди, на відміну від бонусів, перешкоджають героєві у досягненні метри. Приємно у них лише те, що з часом вони зникають і гравець може відновити свої якості (разом з бонусами). У поточній версії гри передбачено такі перешкоди:



Уповільнення — робить героя дуже повільним.



Гіперактивність — робить героя занадто швидким.



Дзеркало — міняє місцями клавіші керування рухом, клавіша «вгору» міняється місцями з клавішею «вниз», а клавіша «ліворуч» — з клавішею «праворуч».



Безумство — ваш герой починає неконтрольно розкидати бомби.



Пути — не дає вам закладати бомби.

3.1.4 Нейтральні елементи

Цей тип бонусів не належить ні до тих, які допомагають героєві, ні до тих, які йому заважають. У поточній версії передбачено такі нейтральні бонуси:

Підручник з Granatier



Скринька Пандори — у ній може бути як бонус, так і перешкода.



Воскресіння — воскрешає всіх вбитих гравців.

Розділ 4

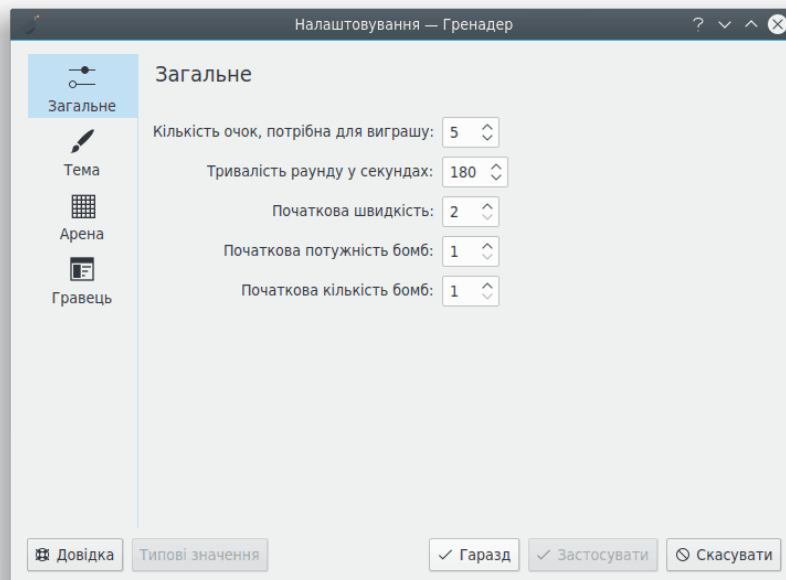
Налаштування гри

Щоб відкрити діалогове вікно налаштування, скористайтеся пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати Гренадер...**

4.1 Загальне

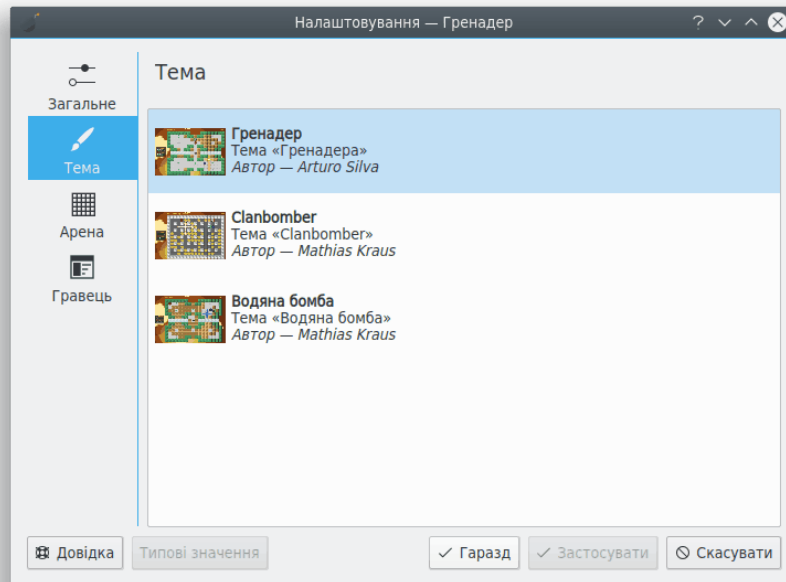
Тут ви можете вказати кількість очок, які слід набрати, щоб виграти гру, а також час, відведений на раунд. Після завершення відведеного часу буде увімкнено режим несподіваної смерті.

Крім того, ви можете змінити початкову швидкість, діапазон вибуху бомби та кількість бомб.



4.2 Тема

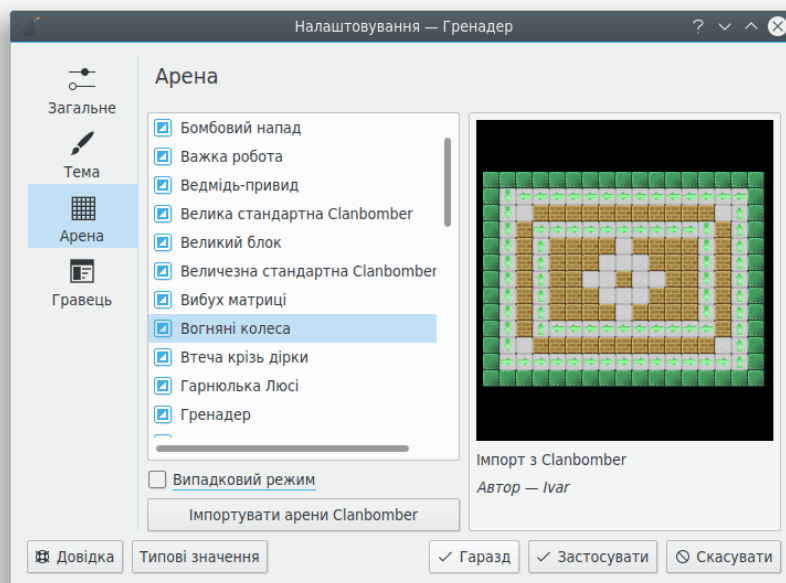
Щоб обрати тему гри, вам слід відкрити сторінку тем. Тему буде завантажено після натискання кнопки **Гаразд** або **Застосувати**. Після цього поточну гру буде завершено, ви розпочнете гру з початку. Для відновлення типової теми натисніть кнопку **Типові значення**.



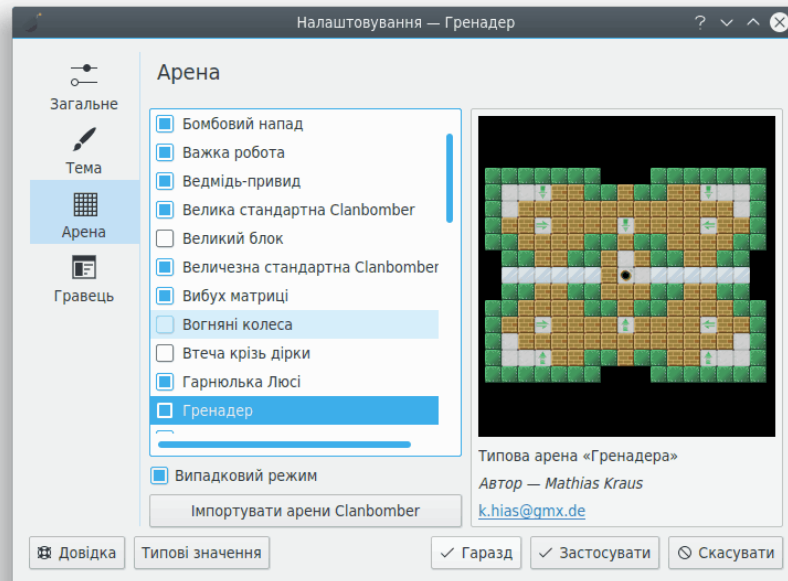
4.3 Арена

Щоб обрати арену, на якій відбуватиметься гра, відкрийте сторінку «Арена». Завантажити одну з арен зі списку можна позначенням її пункту з наступним натисканням кнопки **Гаразд** або **Застосувати**. Після цього поточну гру буде завершено, ви розпочнете гру з початку. Для відновлення типової арену натисніть кнопку **Типові значення**.

Якщо у вашій системі встановлено Clanbomber, ви можете імпортувати арену з Clanbomber. Для цього достатньо натиснути кнопку **Імпортувати арену Clanbomber**. Granatier виконає пошук арен у каталозі `~/clanbomber/maps`. Типові арену Clanbomber буде встановлено разом з самим пакунком Granatier.



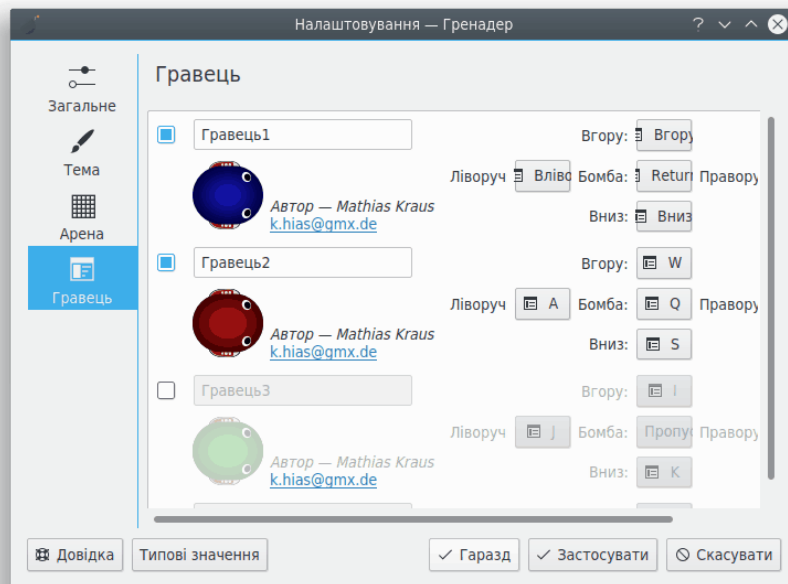
Якщо ви позначите пункт **Випадковий режим**, під час зміни раундів програма вибиратиме арену випадковим чином. Якщо є арени, на яких ви не хочете грати, зніміть з відповідних пунктів позначки.



4.4 Гравець

Щоб обрати вигляд гравця, зверніться до сторінки «Гравець» і позначте пункт відповідного гравця. Ви можете змінити клавіатурні скорочення керування гравцем за допомогою натискання відповідних кнопок дії з наступним натисканням бажаних клавіш на клавіатурі. Зміни набудуть чинності після натискання кнопки **Гаразд** або **Застосувати**. Поточну гру буде завершено, ви розпочнете гру з початку. Для відновлення типової клавіатурних скорочень натисніть кнопку **Типові значення**.

Підручник з Granatier



Розділ 5

Створення власної арени

Дані арени у Granatier містяться у двох файлах: назва арени.desktop і назва арени.xml.

У файлі .desktop містяться метадані, зокрема дані щодо назви арени та її автора. Файл складається з записів, подібних до наведених нижче:

```
[Arena]
Name=My Arena
Description=This is my first Arena
Type=XML
FileName=myarena.xml
Author=Joe User
AuthorEmail=joe.user@foo.org
```

Ви можете обрати будь-яку назву, але значення поля FileName має збігатися з назвою файла .xml.

У файлі .xml міститься карта арени.

```
<?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>
```

Обмежень на параметри rowCount (кількість рядків) та colCount (кількість стовпчиків) не передбачено, отже ви можете створити арену будь-яких розмірів. Для створення карти арени можна використовувати такі позначення:

```
'=' - елемент стіни
' ' - елементи ями
'_ ' - елемент поверхні
'+ ' - елемент блоку
```

Підручник з Granatier

'x' - випадковий елемент (блок або поверхня)
'-' - елемент льоду
'o' - моргира
'u' - стрілка вгору
'r' - стрілка праворуч
'd' - стрілка вниз
'l' - стрілка ліворуч
'p' - розташування гравця

Розділ 6

Подяки і ліцензія

Гренадер

Авторські права на програму належать Mathias Kraus k.hias@gmx.de, ©2009

Авторські права на графіку програми належать Mathias Kraus k.hias@gmx.de, ©2009

Авторські права на графіку програми належать Arturo Silva jasilva28@gmail.com, ©2009

Авторські права на документацію до програми належать Mathias Kraus k.hias@gmx.de, ©2009

Переклад українською: Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).