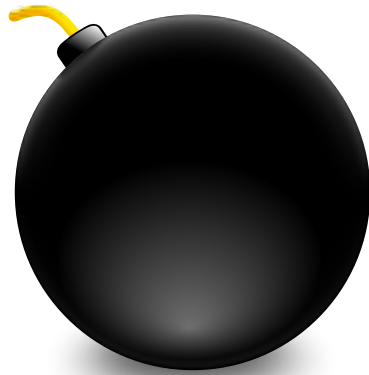


Manuel de Granatier

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	Vue d'ensemble de l'interface	10
4.1	Éléments de menu	10
5	Configuration du jeu	11
5.1	Général	11
5.2	Thème	11
5.3	Arène	12
5.4	Joueur	13
6	Créer une arène personnalisée	14
7	Remerciements et licence	16

Résumé

Cette documentation explique comment jouer à Granatier version 1.4.2.

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Arcade

NOMBRE DE JOUEURS POSSIBLE :
Multijoueur

Granatier est un clone du jeu classique Bomberman™, inspiré par le travail autour du clone 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 de flèches **Up**, **Bas**, **Left** et **Droite** pour se déplacer dans les directions correspondantes, ainsi que la touche **Entrée** pour déposer une bombe. Veuillez consulter la section [Configuration du joueur](#) pour trouver les touches de raccourcis des autres joueurs ainsi que le façon de les configurer.

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

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Éléments de menu

Jeu → **Nouveau (Ctrl+N)**

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → **Quitter (Ctrl+Q)**

Ferme Granatier.

Configuration → **Lire les sons**

Activer / Désactiver la lecture de sons. La valeur par défaut est activée.

En outre, Granatier possède les éléments standard de menu de KDE, **Configuration** et **Aide** communs. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections sur le [menu « Configuration »](#) et le [menu « Aide »](#) dans les principes fondamentaux de KDE.

Chapitre 5

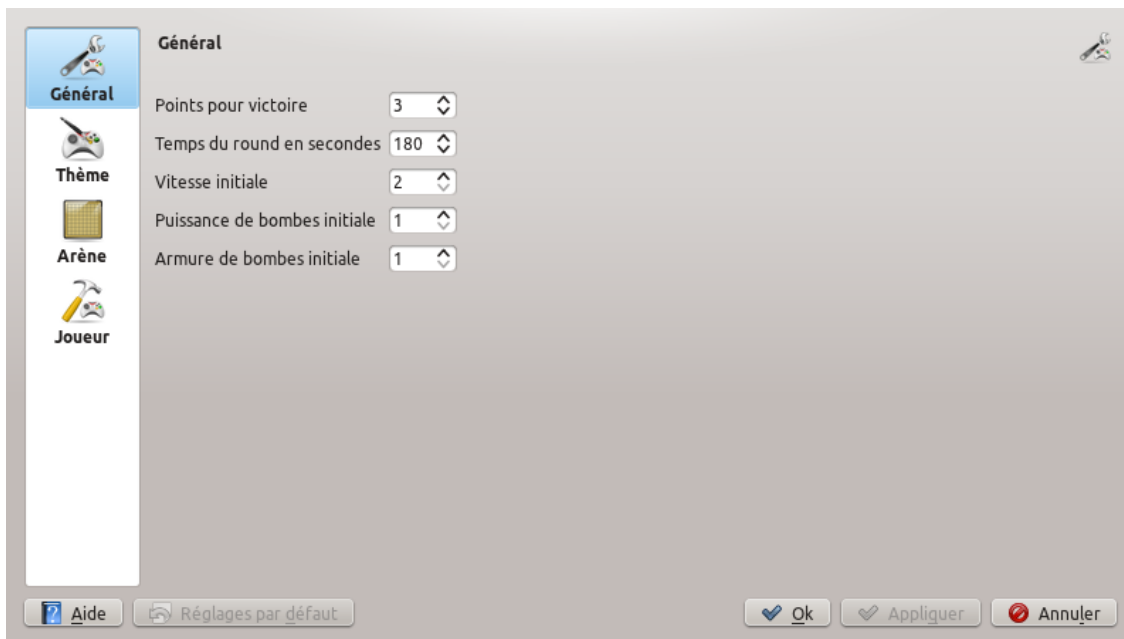
Configuration du jeu

Pour ouvrir la boîte de dialogue de configuration, veuillez sélectionner l'élément de menu **Configuration** → **Configurer Granatier...**

5.1 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.

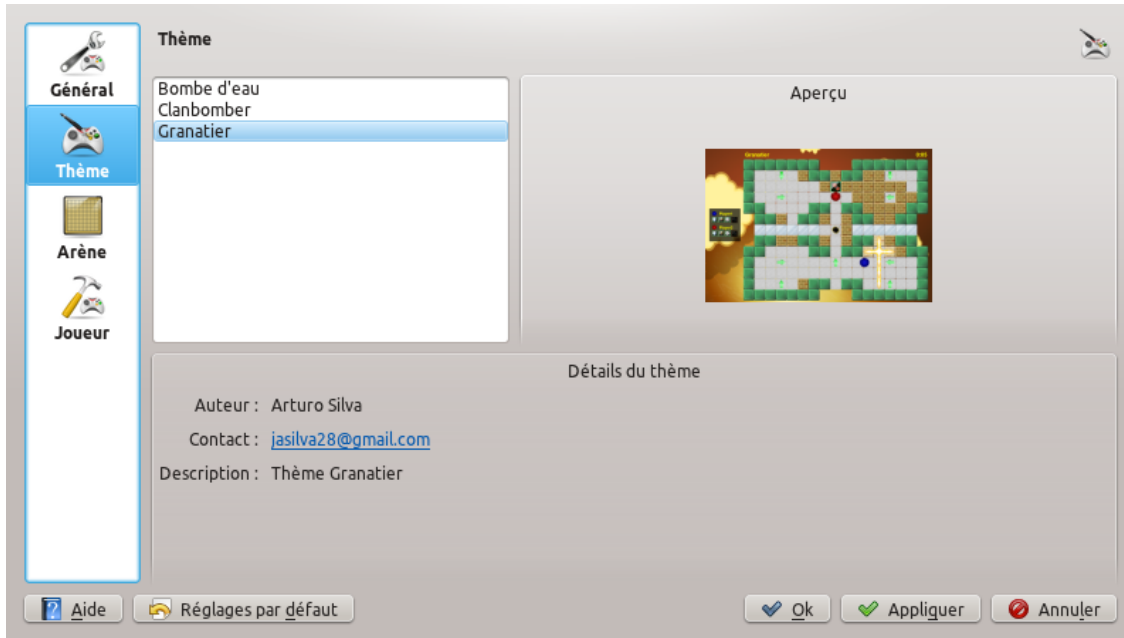
Vous pouvez aussi ajuster la vitesse initiale, la puissance des bombes ainsi que l'armure de bombes.



5.2 Thème

Pour sélectionner un thème avec lequel vous souhaitez jouer, veuillez vous rendre dans la section « Thème ». Le thème peut être chargé par un clic sur les boutons **Ok** ou **Appliquer**. La partie en

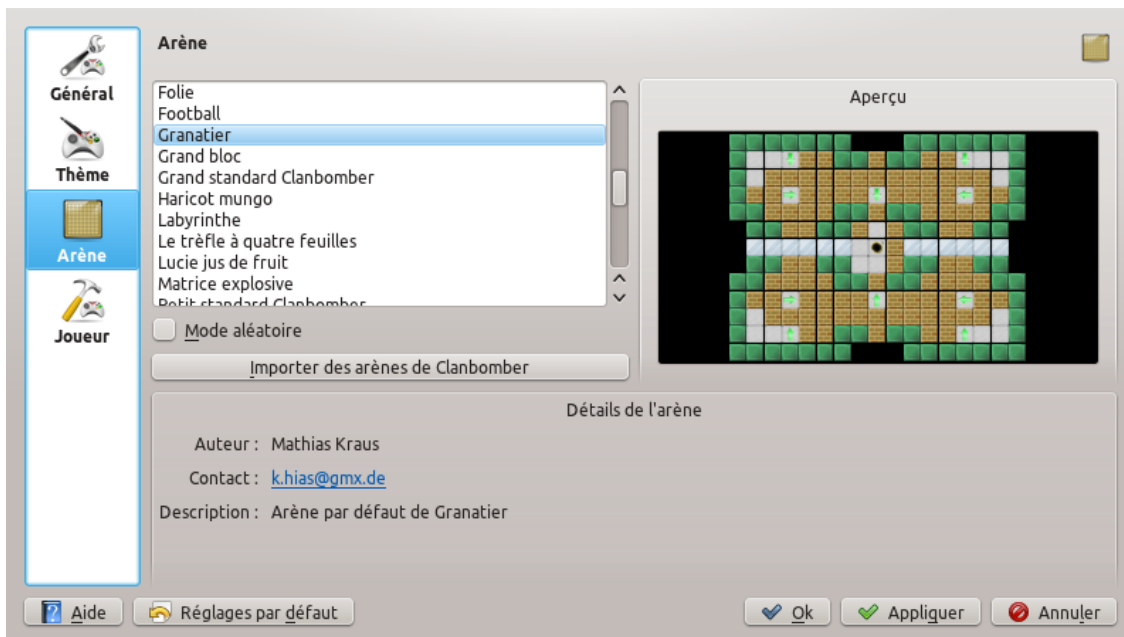
cours sera stoppée et une nouvelle partie sera démarrée. Vous pouvez faire un clic sur le bouton **Réglages par défaut** pour revenir au thème par défaut.



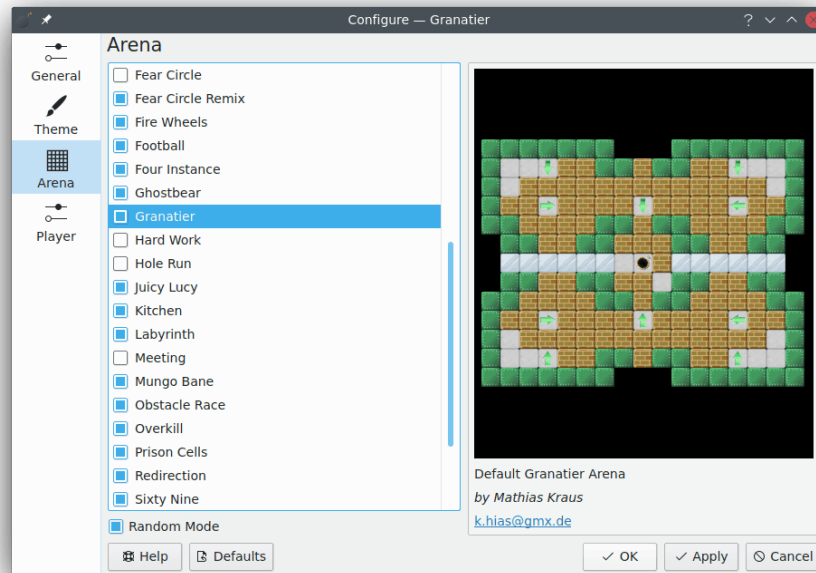
5.3 Arène

Pour sélectionner l'arène dans laquelle vous souhaitez jouer, veuillez vous rendre dans la section « Arène ». L'arène peut être chargée par un clic sur le bouton **Ok** ou **Appliquer**. La partie en cours sera stoppée et une nouvelle partie sera démarrée. Vous pouvez faire un clic sur le bouton **Réglages par défaut** pour revenir à l'arène par défaut.

Si vous avez des arènes ClanBomber créées par vos soins, vous pouvez les copier dans `~/ .clanbomber/maps`. Granatier les y cherchera. Veuillez noter que les arènes par défaut de ClanBomber sont déjà fournies avec Granatier.

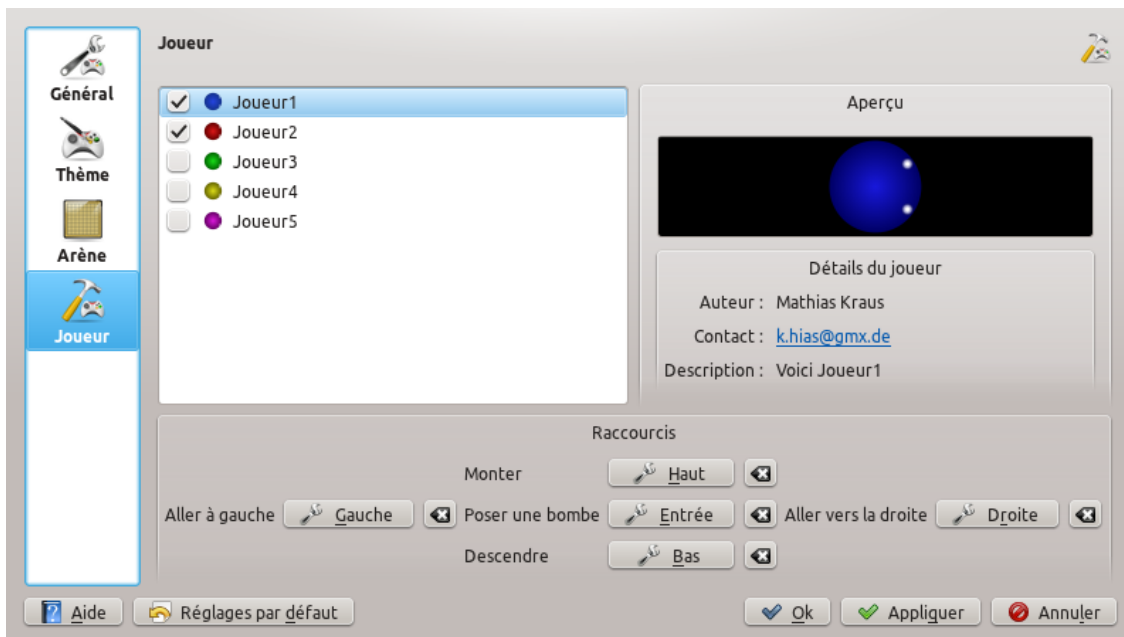


Si vous sélectionnez **Mode aléatoire**, une arène aléatoire sera utilisée à chaque nouveau round. Si vous ne voulez pas jouer avec certaines arènes, vous pouvez les décocher.



5.4 Joueur

Pour sélectionner le joueur à incarner, veuillez vous rendre dans la section « Joueur » et sélectionner les joueurs grâce aux boîtes à cocher. Les raccourcis peuvent être modifiés par un clic sur le bouton correspondant à l'action que vous souhaitez modifier puis sur la touche à laquelle vous voulez l'associer. Les modifications sont enregistrées par un clic sur le bouton **Ok** ou **Appliquer**. La partie en cours sera stoppée et une nouvelle partie sera démarrée. Vous pouvez revenir aux raccourcis par défaut par un clic sur le bouton **Réglages par défaut**.



Manuel de Granatier

« - » 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 7

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@kde.org.

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 \(GNU General Public License\)](#).