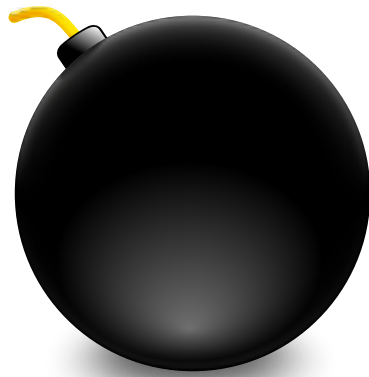


# Manual do Granatier

Mathias Kraus  
Tradução: José Pires



## Manual do Granatier

# Índice

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Como jogar</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões</b>	<b>7</b>
3.1	Os Itens . . . . .	7
3.1.1	A Arena . . . . .	7
3.1.2	Os Bónus . . . . .	8
3.1.3	As Armadilhas . . . . .	8
3.1.4	Os Itens Neutros . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Configuração do Jogo</b>	<b>10</b>
4.1	Geral . . . . .	10
4.2	Tema . . . . .	10
4.3	Arena . . . . .	11
4.4	Jogador . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Criar uma Arena Personalizada</b>	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>16</b>

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo Granatier na versão 1.3.1

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO:  
Arcada

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:  
Multi-jogador

O Granatier é um clone do jogo clássico Bomberman™, inspirado no trabalho do jogo Clanbomber.

O objectivo do jogo é percorrer uma arena, usando bombas para limpar os blocos e eliminar os seus adversários. Existem diversos bónus e armadilhas escondidos sob os blocos – tanto poderão ajudá-lo como empatá-lo na sua evolução.



## Capítulo 2

# Como jogar

**OBJECTIVO:**

Eliminar todos os adversários.

Cada jogador fica com cinco teclas que poderá usar para movimentar a sua personagem e largar as bombas. Por exemplo, as teclas predefinidas do Jogador 1 são as teclas de cursores Cima, Baixo, Esquerda e Direita, para se mover nessas direcções, e a tecla **Enter** para largar uma bomba. Veja por favor a secção da [Configuração do Jogador](#) para descobrir as teclas de atalho dos outros jogadores, assim como modificá-las a seu gosto.

O objectivo de largar as bombas, para além de atingir os outros adversários, é destruir os diversos blocos dispostos na arena, de modo a limpar um caminho ou para descobrir os bónus escondidos. Entre os vários bónus que poderá descobrir, existem alguns que o farão andar mais depressa ou aumentar o alcance do estouro das suas bombas; quanto mais bónus deste tipo recolher, mais fácil será eliminar os seus adversários e ganhar a ronda. Mas tenha atenção que existe um número igual de armadilhas que poderão virar o jogo contra si, incluindo alguns que o poderão atrasar ou inverter as suas teclas de movimento.

Para cada ronda ganha, o jogador ganha um ponto. O primeiro jogador a ganhar um determinado número de pontos (por omissão igual a 3) ganha o jogo!

## Capítulo 3

# Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

### 3.1 Os Itens

#### 3.1.1 A Arena

Os jogadores encontram-se numa arena que consiste em:



A Parede – define o contorno do mapa da arena e não pode ser destruída.



O Chão – pode ser percorrido em segurança.



O Gelo – isto tornará o chão escorregadio. A velocidade aumenta no gelo e não é possível parar por completo o movimento.



O Bloco – Os blocos poderão ser destruídos com bombas. Alguns dos blocos poderão conter bónus (ou armadilhas).



O Morteiro de Bombas – isto irá atirar as bombas nele colocadas para locais aleatórios.



As Setas – isto irá mover as bombas que estão nelas colocadas para a direcção onde apontam.

Se não existir nenhum dos itens acima, existe um buraco no chão e, ao passar nele, fará com que caia para dentro dele e morra. O mesmo se aplica se não existir nenhuma parede no extremo da arena e o jogador passar para fora da arena.

### 3.1.2 Os Bónus

Os bónus são úteis para atingir o objectivo do jogo e os efeitos existem de forma permanente - mesmo depois de uma armadilha desaparecer. De momento, existem os seguintes bónus:



Velocidade – aumenta ligeiramente a sua velocidade.



Bomba – adiciona uma bomba extra ao seu arsenal, permitindo-lhe largar mais que uma bomba de cada vez.



Potência – aumenta a potência das suas bombas, aumentando o alcance do estouro das mesmas bombas.



Escudo – fica invencível para um estouro de bomba.



Atirar – adiciona a capacidade de atirar bombas. Basta carregar na tecla para largar bombas, quando tiver uma bomba por baixo de si.



Pontapé – adiciona a possibilidade de mover as bombas. Basta correr contra uma bomba, para que esta se mova.

### 3.1.3 As Armadilhas

As armadilhas são o oposto dos bónus e limitam o jogador. O lado positivo é que os efeitos passam ao fim de algum tempo (ao contrário dos bónus) e o jogador poderá voltar a jogar com o comportamento normal (incluindo os bónus). De momento, existem as seguintes armadilhas:



Lentidão – fá-lo andar muito lentamente.



Hiperactividade – fá-lo andar DEMASIADO depressa.



Espelho – inverte as suas teclas de movimento, de modo que o Cima vira Baixo e a Esquerda vira Direita.



Suicida – obriga-o a largar constantemente as bombas sem qualquer controlo.



Impedimento – impede-o de largar bombas.

### 3.1.4 Os Itens Neutros

Este tipo de bónus não é nem bom nem mau, dependendo na sua maioria do ambiente. De momento, existem os seguintes bónus neutros:



Pandora – por trás deste, tanto poderá existir um bónus ou uma armadilha.



Resurreição – isto irá ressuscitar todos os jogadores mortos.

## Capítulo 4

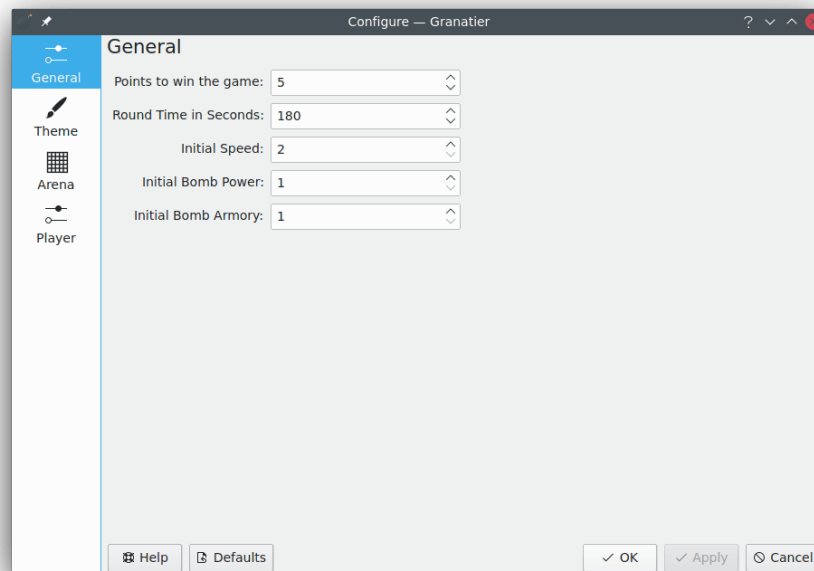
# Configuração do Jogo

Para abrir a janela de configuração, seleccione a opção **Configuração** → **Configurar o Granatier...**

### 4.1 Geral

Poderá alterar os pontos que são necessários para ganhar o jogo e o tempo de uma ronda. Quando esse tempo terminar, irá começar o jogo de morte súbita.

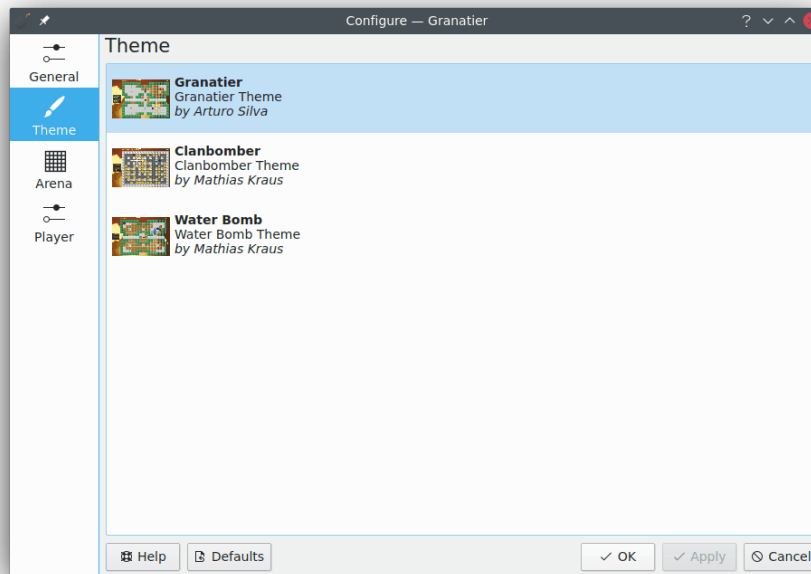
Para além disso, poderá ajustar a velocidade inicial, o alcance das bombas e a quantidade das mesmas.



### 4.2 Tema

Para seleccionar o tema com que deseja jogar, vá à secção do Tema. Este é carregado quando seleccionar o botão **OK** ou **Aplicar**. O jogo actual será terminado, dando início a um novo. Poderá carregar no botão de **Predefinições** para repor o tema por omissão.

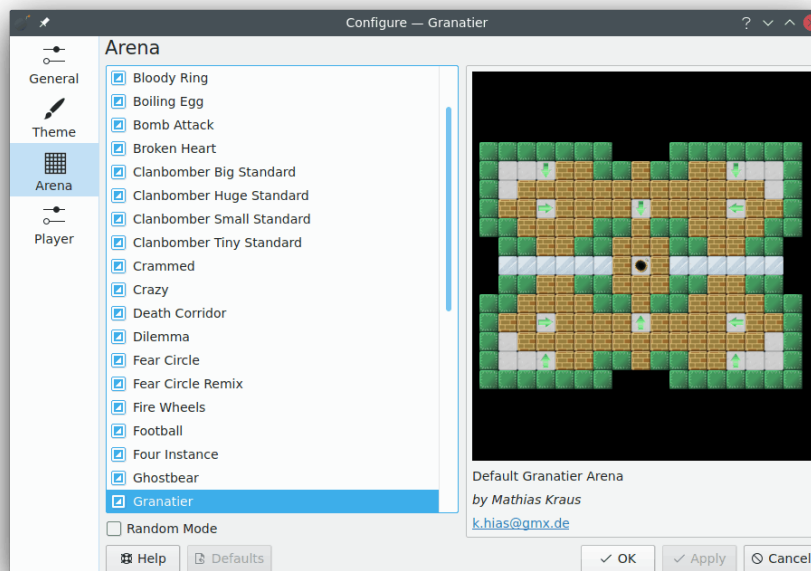
## Manual do Granatier



### 4.3 Arena

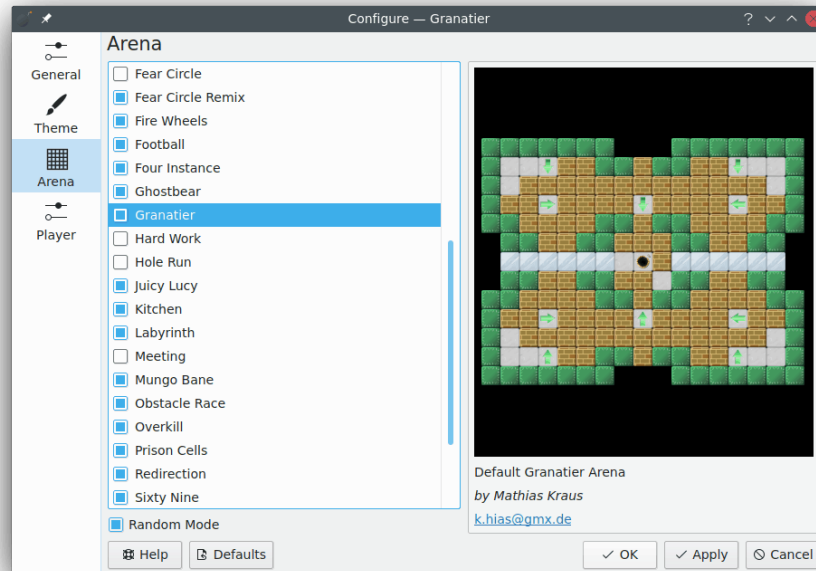
Para seleccionar a Arena onde deseja jogar, vá à secção da Arena. Esta é carregada quando seleccionar o botão **OK** ou **Aplicar**. O jogo actual será terminado, dando início a um novo. Poderá carregar no botão de **Predefinições** para repor a arena por omissão.

Se tiver criado arenas para o Clanbomber, poderá importar as mesmas com o botão **Importar as Arenas do Clanbomber**. O Granatier irá procurar em `~/ .clanbomber/maps` por arenas. As arenas predefinidas do Clanbomber já são fornecidas com o Granatier.



## Manual do Granatier

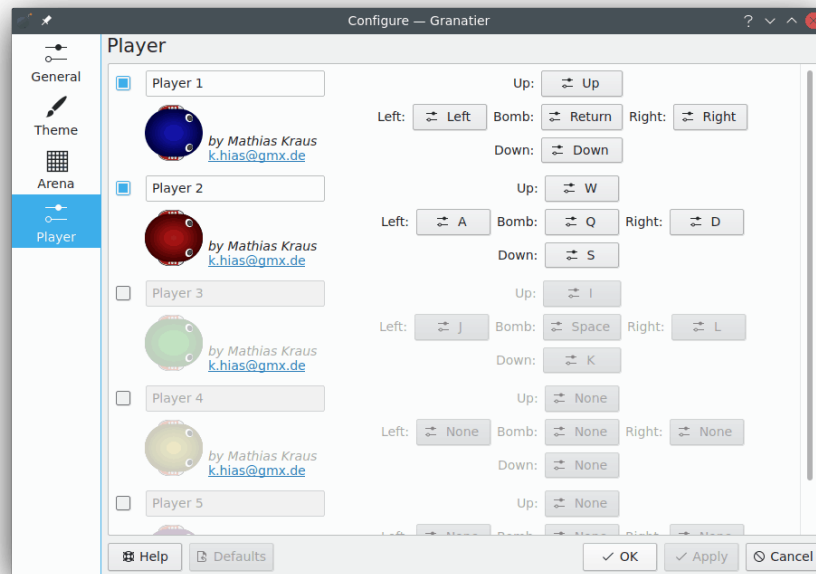
Se seleccionar o **Modo Aleatório**, será usada uma arena aleatória em cada ronda nova. Se existirem arenas em que não deseja jogar, poderá desmarcá-las.



## 4.4 Jogador

Para seleccionar o jogador que deseja usar, vá à secção do Jogador e seleccione os jogadores com as opções respectivas. Para alterar o nome do jogador, faça duplo-click no Jogador e escreva o nome que desejar. Os atalhos poderão ser alterados se carregar no botão para a acção a alterar e depois carregar na tecla que deseja usar. As alterações são carregadas ao seleccionar um dos botões **OK** ou **Aplicar**. O jogo actual será terminado e será iniciado um novo. Poderá carregar no botão **Predefinições** para repor os atalhos por omissão.

# Manual do Granatier



## Capítulo 5

# Criar uma Arena Personalizada

Uma arena do Granatier consiste em dois ficheiros, o `minha-arena.desktop` e o `minha-arena.xml`. O ficheiro `'desktop'` contém os meta-dados, como o nome ou o autor da arena e consiste nos seguintes itens.

```
[Arena]
Name=A Minha Arena
Description=Esta é a minha primeira Arena
Type=XML
FileName=minha-arena.xml
Author=Zé Povinho
AuthorEmail=ze.povinho@xpto.org
```

Poderá escolher o nome que quiser, mas o `'FileName'` deverá ser o nome do ficheiro `'xml'`.

O ficheiro `'xml'` contém o mapa actual da arena.

```
<?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>
```

Não existe qualquer limite para o `'rowCount'` (número de linhas) e o `'colCount'` (número de colunas), pelo que poderá definir você mesmo o tamanho da arena. São usados os seguintes símbolos para o mapa da arena.

```
'=' um item de parede
' ' um item de buraco
'_' um item de chão
'+' um item de bloco
'x' irá criar de forma aleatória um item de chão ou bloco
```

## Manual do Granatier

```
'-' um item de gelo  
'u' uma seta para cima  
'r' uma seta para a direita  
'd' uma seta para baixo  
'l' uma seta para a esquerda  
'p' a posição de um jogador
```

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

Granatier

Programa com 'copyright' 2009 de Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de)

Imagens com 'copyright' 2009 de Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de)

Imagens com 'copyright' 2009 de Arturo Silva [jasilva28@gmail.com](mailto:jasilva28@gmail.com)

Documentação com 'copyright' 2009 de Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).