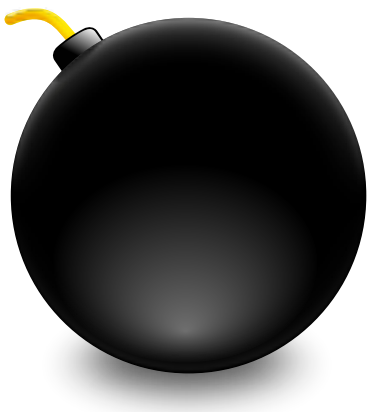
Руководство пользователя Granatier

Mathias Kraus
Перевод на русский язык: Олеся Герасименко



Оглавление

1 Введение 5

2 Правила игры 6

3 Правила игры, стратегии и советы 7
- 3.1 Элементы . . . 7
  - 3.1.1 Арена . . . 7
  - 3.1.2 Бонусы . . . 7
  - 3.1.3 Препятствия . . . 8
  - 3.1.4 Нейтральные элементы . . . 8

4 Обзор интерфейса 10
- 4.1 Пункты меню . . . 10

5 Настройка игры 11
- 5.1 Общие . . . 11
- 5.2 Оформление . . . 11
- 5.3 Арена . . . 12
- 5.4 Игрок . . . 13

6 Создание собственной арены 15

7 Авторские права и лицензия 17

Аннотация

Это руководство описывает игру Granatier версии 1.4.2.

Глава 1

Введение

Жанр: Аркады

Количество игроков: Многопользовательский режим

Granatier — клон классической игры Bomberman™, вобравший в себя некоторые особенности Clanbomber, другого клона той же игры.

Цель игры — пробежать по арене, используя бомбы для уничтожения блоков и устранения противников. Под блоками скрываются бонусы и препятствия; они могут как помочь, так и помешать в прохождении игры.

Глава 2

Правила игры

Цель:
Уничтожить всех противников.

Каждому игроку предоставляется пять клавиш для перемещения персонажа и закладки бомб. Например, по умолчанию Игрок 1 использует клавиши со стрелками Стрелка вверх, Стрелка вниз, Стрелка влево и Стрелка вправо для перемещения, а также клавишу Enter для закладки бомбы. В разделе, посвящённом настройке параметров игрока, приводится перечень клавиш для других игроков, а также сведения об их настройке.

Целью закладки бомб, кроме нанесения ущерба противникам, является уничтожениемаксимального количества блоков, разбросанных на арене, чтобы расчистить путьили добраться до скрытых бонусов. Среди бонусов игры ускорение игрока иувеличение мощности заложенных им бомб. Чем больше будет собрано бонусов,тем проще будет устранить противников и выиграть раунд. Но в игрепредусмотрены также и препятствия, в частности инверсия клавишперемещения или замедление игрока.

За каждый выигранный раунд игроку присуждается очко. Тот игрок, который первым получит заранее определённое количество очков (по умолчанию — 3), побеждает!

Глава 3

Правила игры, стратегии и советы

3.1 Элементы

3.1.1 Арена

Игроки находятся на арене, которая содержит следующие элементы:

Стена определяет контур карты арены и не может быть разрушена.

По поверхности можно безопасно перемещаться.

Лёд делает поверхность скользкой. На льду увеличивается скорость и невозможно полностью прекратить движение.

Блок можно разрушить с помощью бомбы. Блок может содержать бонус (или препятствие).

Мортира — бросает помещённые на неё бомбы в случайные места.

Стрелки — перемещают заложенные на них бомбы в том направлении, в котором указывают.

Если элемент арены не относится ни к одному из указанных выше типов, он представляет собой яму. Перемещение в яму приведёт к падению и гибели. Аналогичная участь ждёт игрока, который попадёт за неограниченный стеной край арены.

3.1.2 Бонусы

Бонусы помогают выиграть, при этом их эффекты являются постоянными (действуют даже после исчезновения препятствия). Доступны следующие бонусы:

Скорость — немного увеличивает скорость игрока.

Бомба — добавляет в арсенал игрока дополнительную бомбу, что позволяет заложить больше одной бомбы за раз.

Мощность — увеличивает мощность бомб, расширяя их диапазон взрыва.

Щит делает игрока неуязвимым перед одним взрывом.

Бросок — добавляет способность бросать бомбы. Просто нажмите клавишу закладки бомб, когда бомба находится под вами.

Удар — добавляет способность перемещать бомбы. Просто бегите на бомбу, чтобы её переместить.

3.1.3 Препятствия

Препятствия представляют собой противоположность бонусам и мешают игроку. К счастью, со временем они исчезают, позволяя игроку продолжить игру в обычном режиме (включая бонусы). Предусмотрены следующие препятствия:

Замедление — заставляет игрока двигаться очень медленно.

Гиперактивность — заставляет игрока перемещаться СЛИШКОМ быстро.

Зеркало — инвертирует клавиши перемещения (при нажатии клавиши «вверх» выполняется перемещение вниз, а при нажатии клавиши «влево» — вправо).

Безумство — заставляет игрока постоянно бесконтрольно закладывать бомбы.

Путы — не дают игроку закладывать бомбы.

3.1.4 Нейтральные элементы

Бонусы этого типа нельзя отнести к хорошим или плохим, всё зависит от окружающей среды. Доступны следующие нейтральные бонусы:

Пандора — содержит либо бонус, либо препятствие.

Воскрешение — позволяет воскресить любого погибшего игрока.

Глава 4

Обзор интерфейса

4.1 Пункты меню

Игра → Начать игру (Ctrl+N)

Начинает новую игру.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Выход из Granatier.

Настройка → Проигрывать звуки

Включить или отключить воспроизведение звуков. По умолчанию этот параметр включён.

Также Granatier содержит общие для приложений KDE пункты меню Настройка и Справка. Информацию о них можно найти в разделах документации о меню «Настройка» и меню «Справка».

Глава 5

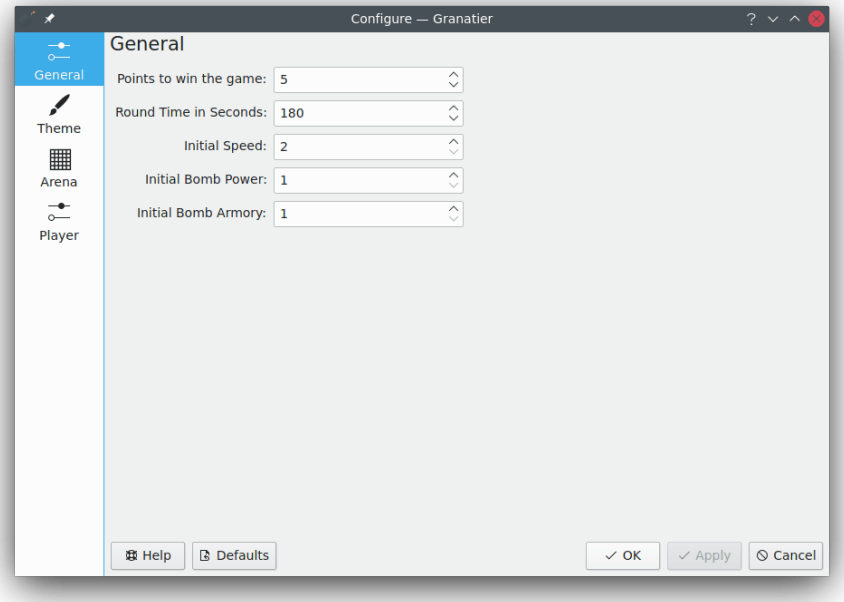
Настройка игры

Чтобы открыть диалог настройки, выберите пункт меню Настройка → Настроить Granatier....

5.1 Общие

Возможно изменить количество очков, которое требуется набрать для победы в игре, и время раунда. По истечении указанного времени будет включён режим неожиданной смерта.

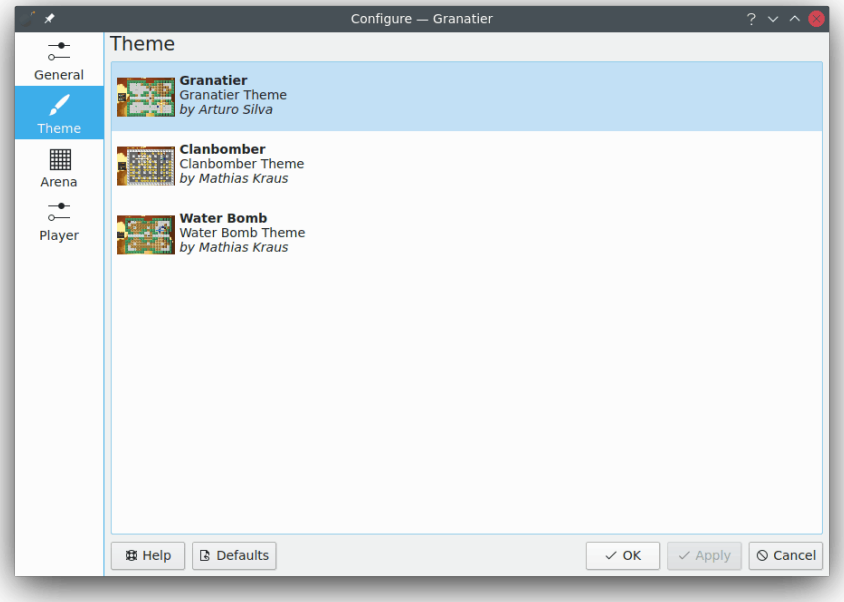
Кроме того, возможно настроить начальную скорость, диапазон взрыва бомб и количество бомб.



5.2 Оформление

Для выбора оформления следует перейти в раздел «Оформление». Оформление будет загружено после нажатия кнопки OK или Применить. Затем текущая игра будет завершена, и

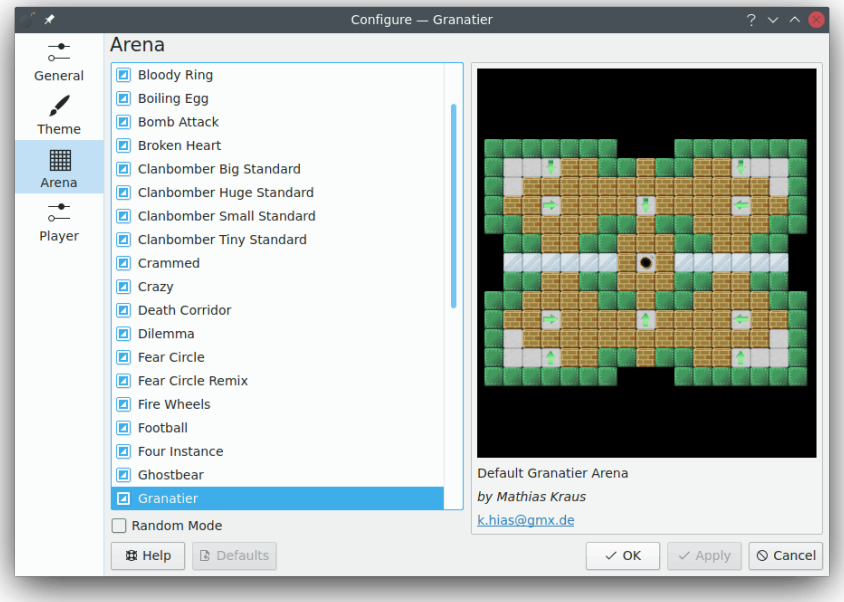
начнётся новая. Чтобы восстановить оформление по умолчанию, нажмите кнопку По умолчанию.



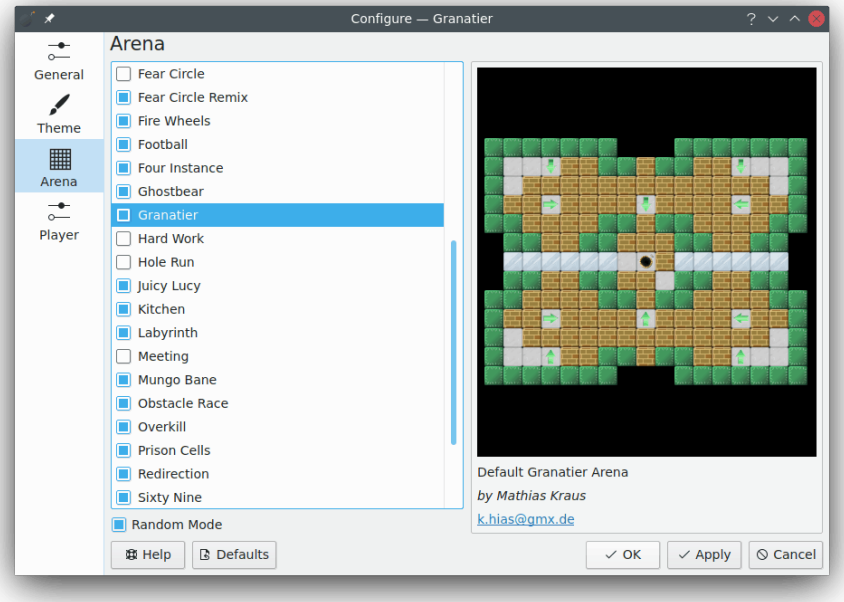
5.3 Арена

Для выбора арены следует перейти в раздел «Арена». Арена будет загружена после нажатия кнопки OK или Применить. Затем текущая игра будет завершена, и начнётся новая. Чтобы восстановить арену по умолчанию, нажмите кнопку По умолчанию.

Если у пользователя есть созданные им арены Clanbomber, можно сохранить их в каталоге ~/.clanbomber/maps (там их найдёт программа Granatier). Стандартные арены Clanbomber уже являются частью пакета Granatier.



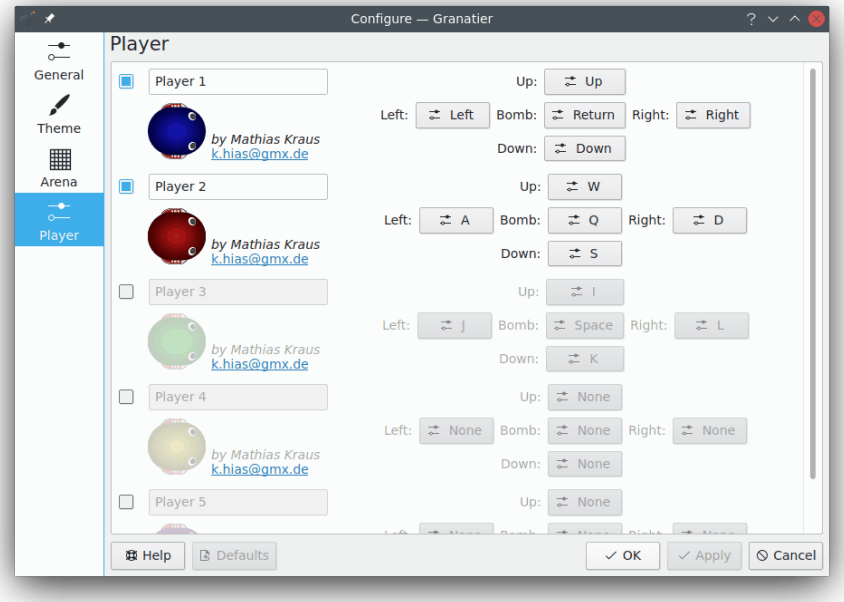
Если выбран Случайный режим, для каждого нового раунда будет случайным образом выбираться арена. Если имеются арены, на которых не следует играть, просто снимите соответствующие флажки.



5.4 Игрок

Чтобы выбрать игрока, перейдите в раздел «Игрок» и установите соответствующий флажок. Клавиши управления игроком можно изменить: нажмите кнопку, соответствующую той клавише, которую нужно изменить, и затем нажмите ту клавишу, которую следует использовать. Изменения вступят в силу после нажатия кнопки OK или Применить. После

этого текущая игра будет завершена, и начнётся новая. Чтобы восстановить клавиши по умолчанию, нажмите кнопку По умолчанию.



Глава 6

Создание собственной арены

Арена в Granatier состоит из двух файлов: myarena.desktop и myarena.xml.

Файл .desktop содержит метаданные, в том числе название арены и имя её автора. Этот файл состоит из указанных далее записей.

```
[Arena]
Name=My Arena
Description=Это моя первая арена
Type=XML
FileName=myarena.xml
Author=Ivan Ivanov
AuthorEmail=ivan.ivanov@foo.org
```

Возможно указать любое название, но значением FileName должно быть имя файла .xml.

В файле .xml содержится сама карта арены.

```
<?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>
```

Ограничений параметров rowCount (количество рядов) и colCount (количество столбцов) не предусмотрено, что позволяет создать арену любого размера. При создании карты арены возможно использовать следующие символы.

```
«=» - элемент стены
« » - элементы ямы
«_» - элемент поверхности
«+» - элемент блока
«x» - случайный элемент (блок или поверхность)
```

```
«-» – элемент льда
«o» – элемент мортиры
«u» – стрелка вверх
«r» – стрелка вправо
«d» – стрелка вниз
«l» – стрелка влево
«p» – положение игрока
```

Глава 7

Авторские права и лицензия

Granatier
Авторские права на программу: Mathias Kraus k.hias@gmx.de, 2009
Авторские права на графику: Mathias Kraus k.hias@gmx.de, 2009
Авторские права на графику: Arturo Silva jasilva28@gmail.com, 2009
Авторские права на документацию: Mathias Kraus k.hias@gmx.de, 2009
Олеся Герасименкоtranslation-team@basealt.ru
Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.
Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.