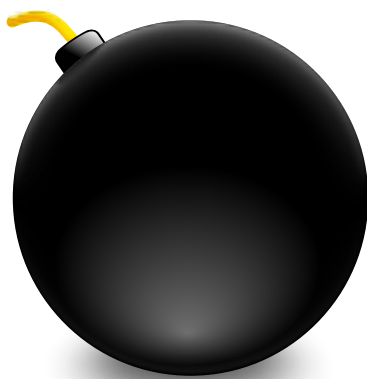


# Підручник з Granatier

Mathias Kraus

Переклад українською: Юрій Чорноіван



## Підручник з Granatier

# Зміст

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>Вступ</b>                            | <b>5</b>  |
| <b>2</b> | <b>Як грати</b>                         | <b>6</b>  |
| <b>3</b> | <b>Правила гри, стратегія та поради</b> | <b>7</b>  |
| 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         |
| <b>4</b> | <b>Налаштування гри</b>                 | <b>10</b> |
| 4.1      | Загальне . . . . .                      | 10        |
| 4.2      | Тема . . . . .                          | 10        |
| 4.3      | Арена . . . . .                         | 11        |
| 4.4      | Гравець . . . . .                       | 12        |
| <b>5</b> | <b>Створення власної арени</b>          | <b>14</b> |
| <b>6</b> | <b>Подяки і ліцензія</b>                | <b>16</b> |

## **Аногація**

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 клавіш, за допомогою яких вони зможуть пересувати свого героя та закладати бомби. Наприклад, типовими клавішами для Гравця 1 будуть клавіші стрілочок вгору, вниз, ліворуч і праворуч, призначені для руху у відповідних напрямках, і клавіша **Enter**, призначена для закладання бомби. Будь ласка, зверніться до розділу [Налаштування гравців](#), щоб дізнатися про клавіатурні 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 клавіш 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

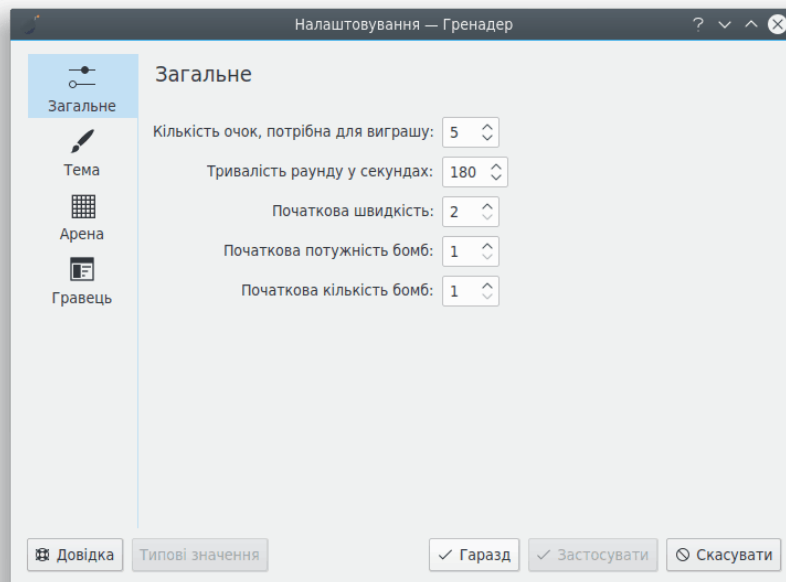
# Налаштування гри

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

### 4.1 Загальне

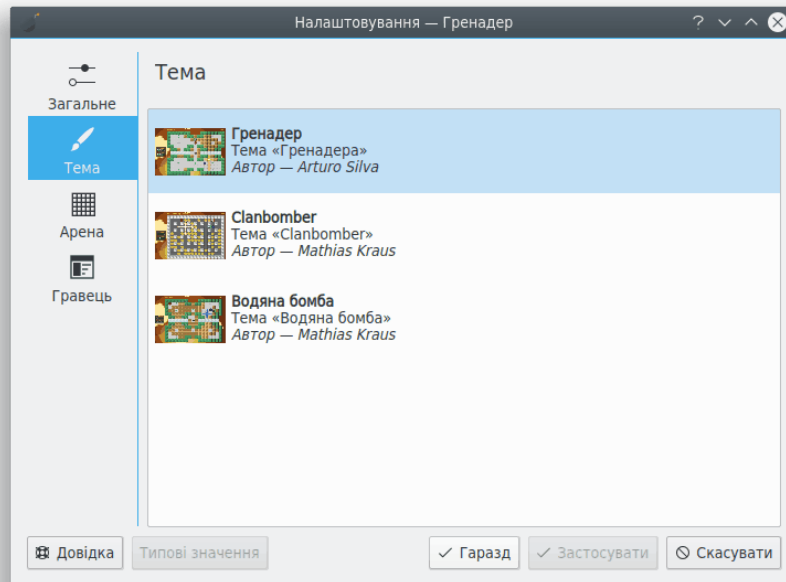
Тут ви можете вказати кількість очок, які слід набрати, щоб виграти гру, а також час, відведений на раунд. Після завершення відведеного часу буде увімкнено режим несподіваної смерті.

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



### 4.2 Тема

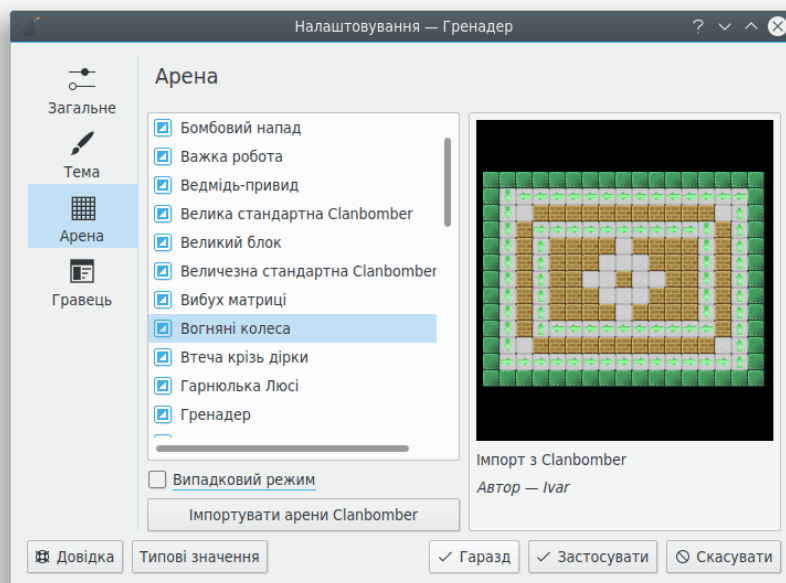
Щоб обрати тему гри, вам слід відкрити сторінку тем. Тему буде завантажено після натискання кнопки **Гаразд** або **Застосувати**. Після цього поточну гру буде завершено, ви розпочнете гру з початку. Для відновлення типової теми натисніть кнопку **Типові значення**.



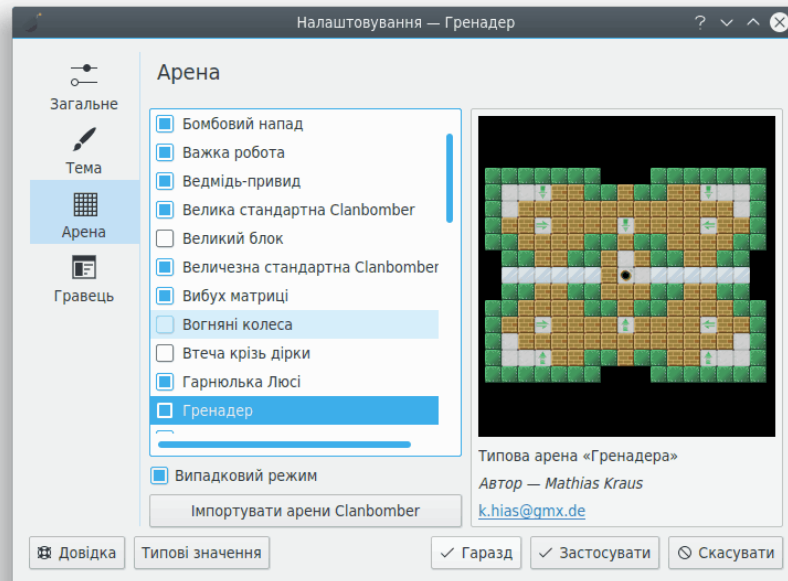
### 4.3 Арена

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.



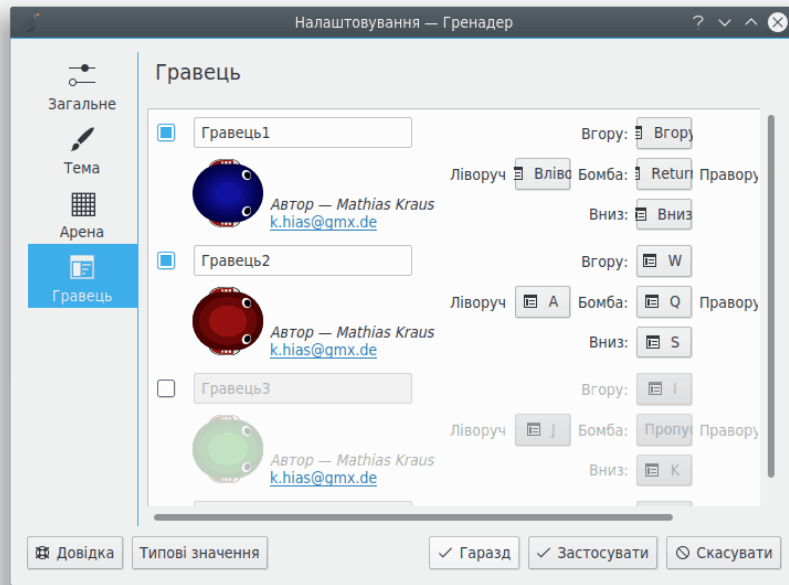
Якщо ви позначите пункт **Випадковий режим**, під час зміни раундів програма вибиратиме арену випадковим чином. Якщо є арени, на яких ви не хочете грати, зніміть з відповідних пунктів позначки.



## 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](mailto:k.hias@gmx.de), ©2009

Авторські права на графіку програми належать Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de), ©2009

Авторські права на графіку програми належать Arturo Silva [jasilva28@gmail.com](mailto:jasilva28@gmail.com), ©2009

Авторські права на документацію до програми належать Mathias Kraus [k.hias@gmx.de](mailto:k.hias@gmx.de), ©2009

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

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

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