

howto/pl/play

From Wormux

Contents

- [1 Prezentacja](#)
- [2 Rozpoczynanie gry](#)
- [3 Graj!](#)
- [4 Kamera](#)
- [5 Pomocne klawisze](#)

Prezentacja

[\[edit\]](#)

Wojna została wypowiedziana!

Niech maskotki twojego ulubionego darmowego oprogramowania stoczą bitwę na arenie Wormuksa. Korzystając z dynamitu, granatów, kijów bejsbolowych i innych wyrzutni rakiet... dokonaj eksterminacji przeciwników w zabawnym otoczeniu, na które składa się dwuwymiarowa sceneria typowa dla kreskówek.

Każdy gracz (co najmniej 2 grających na tej samej maszynie lub poprzez sieć od wersji 0.8) kontroluje wybraną przez siebie drużynę (penguin, gnu, firefox, wilber,...) i musi zniszczyć swoich adwersarzy używając mniej lub bardziej wyrafinowanego uzbrojenia.

Pomimo że, minimalna dawka strategii jest konieczna do wygranej, Wormux jest przede wszystkim grą typu „masowa zagłada”, w której tura po turze każdy członek zespołu musi się postarać o zadanie maksymalnych zniszczeń swoim przeciwnikom.



Na początku każdy gracz dysponuje drużyną składającą się z kilku postaci (domyślnie sześciu) wyglądających jak maskotki Darmowego Oprogramowania. (Przykładowo: 6 Tuksów i 6 Nupików w grze dla 2 graczy). Postaci są losowo rozrzucone na dwuwymiarowej mapie jak w platformówkach takich jak stare (ale jare ;-)) Mario lub Sonic.

W każdej kolejnej turze twoim zadaniem jest zniszczenie przeciwników przy użyciu wybranego uzbrojenia i rozsądnego poruszania się (upadek boli, postaci nie potrafią pływać, wyjście poza mapę jest równoznaczne ze śmiercią, itp.). Turę wyznacza przejęcie kontroli przez gracza nad jedną z postaci na ściśle określony czas (domyślnie 60 sekund). Każda postać może podczas tury poruszać się, używać uzbrojenia lub narzędzi. Po zakończeniu tury następny gracz wykonuje swój ruch i tak dalej.

Grę wygrywa ten, kto jako jedyny ma jeszcze jakąś postać albo postaci pozostałe przy życiu.

Rozpoczynanie gry

[\[edit\]](#)

Główne menu:

Kliknij przycisk „Graj” aby uzyskać dostęp do menu:



Wormux jest grą dla wielu graczy, zatem musi ich być co najmniej 2, 3 lub 4 na tym samym komputerze (od wersji 0.8 istnieje także możliwość gry przez sieć). Możesz wybrać ilość graczy zwiększając lub zmniejszając liczbę drużyn.




Każdy z graczy kontroluje drużynę, której celem jest zniszczenie przeciwników. Każda drużyna składa się z 2 do 10 postaci (domyślnie z 6). Nie jest wymagane posiadanie tej samej ilości postaci w każdej z drużyn. Możesz zmieniać liczbę postaci, które zawiera każda drużyna, aby wyrównać szanse pomiędzy lepszymi, a gorszymi graczami. Możesz także wybrać maskotkę, dla drużyny którą zamierzasz grać, poprzez kliknięcie prawym lub lewym klawiszem myszy na obrazku maskotki. Możesz także zmienić twój pseudonim wpisując go w pole edycyjne „Głównodowodzący”.

Areną bitwy jest Mapa. Istnieje wiele map, utrzymanych w różnych stylach. Wybierz taką, która przypadnie Ci do gustu! Niektóre mapy zawierają na dole wodę, do której postaci mogą wpaść (i zginąć), podczas gdy inne zawierają sufit, który uniemożliwia zastosowanie części uzbrojenia np. ataku powietrznego.



W Wormuksie każdy gracz korzysta podczas swojej tury z tej samej klawiatury i myszy, co inni gracze (wyjątkiem jest gra sieciowa dostępna od wersji Wormuksa nr 0.8). Domyślny czas trwania tury to 60 sekund. Wartość ta może być zmieniona w opcjach gry poprzez kliknięcie prawym lub lewym klawiszem myszy, albo skorzystanie z jej kółka. W podobny sposób można zmienić początkową energię każdej postaci. Ostatnią opcją jest „Przewijanie na obramowaniu”, które pozwala na zmianę

położenia kamery, gdy kursor jest blisko obramowania. Jeżeli ta opcja zostanie wyłączona, zmiana położenia kamery będzie możliwa za pomocą naciśnięcia środkowego klawisza myszy i odpowiedniego nią poruszania.

Naciśnij klawisz Enter lub kliknij na  ikonie ok aby rozpocząć grę!

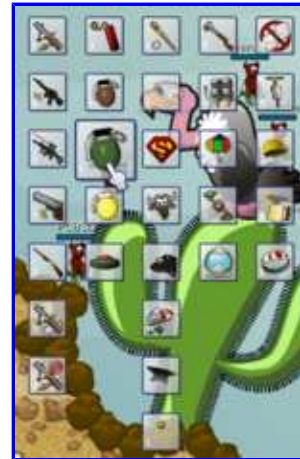
Graj!

[\[edit\]](#)



Po rozpoczęciu gry Wormux wybiera losowo jakąś postać. Postać ta jest oznaczana przez animowaną strzałkę nad jej głową – jest to sygnał, że jest ona aktywna. Gracz, który ją kontroluje musi się postarać zadać jak największe straty swoim przeciwnikom. Istnieje możliwość poruszania postacią za pomocą klawiszy strzałek (w prawo lub w lewo) lub przeskakiwania przeszkód (przy użyciu klawiszy Enter, BackSpace lub B). Czyniąc to można się zbliżyć do lub oddalić od przeciwnika, chronić swoją postać usuwając się z drogi lub po prostu się poruszać. Aby zmienić aktywną postać, należy nacisnąć klawisz Tab lub po prostu kliknąć pożądaną postać przy użyciu lewego klawisza myszy. Zmiana ta, jest jednakże możliwa tylko wówczas, gdy żadna postać w drużynie jeszcze się w bieżącej turze nie poruszała.

Aby wybrać uzbrojenie lub narzędzie, kliknij prawym klawiszem myszy i wybierz je z wyskakującego menu (istnieje także możliwość wyboru uzbrojenia za pomocą klawiszy funkcyjnych F1 - F7).



Poruszanie się może niekiedy być utrudnione – można wówczas skorzystać z różnorodnych narzędzi, takich jak: wyciągarka, plecak odrzutowy, spadochron, teleportacja, czy hełm obniżający grawitację.

Samo poruszanie się nie wystarczy do zniszczenia wroga – konieczne jest wybranie uzbrojenia. Istnieje wiele rodzajów uzbrojenia, które różnią się użytecznością, zasięgiem, czy siłą niszczenia. Zwykle strzał oddaje się przytrzymując klawisz spacji, aż do osiągnięcia pożądaney siły uderzenia. Niektóre rodzaje uzbrojenia wymagają wycelowania – robi to się poprzez naciskanie klawiszy strzałek w górę lub w dół, inne – te automatyczne wymagają wybrania celu poprzez kliknięcie na nim lewym klawiszem

myszy. Granaty mają możliwość ustawienia opóźnienia wybuchu (poprzez naciśnięcie klawiszy 1 do 5 lub Page Up, Page Down, wreszcie poprzez pokręcenie kółkiem myszy).

Kamera [\[edit\]](#)

Czasami zdarza się, że kamera nie obejmuje obszaru, który chcesz obejrzeć. Możesz kontrolować obraz z kamery przy użyciu następujących klawiszy:

- Klawisz C centruje widok z kamery na aktualnej postaci.
- Aby samodzielnie poruszać kamerą, poruszaj kursorem myszy przytrzymując jej środkowy przycisk lub klawisz Ctrl na klawiaturze.
- Aby samodzielnie poruszać kamerą przy włączonej opcji „Przewijanie na obramowaniu” po prostu poruszaj kursorem myszy w kierunku obszaru, który chcesz wyświetlić.

Pomocne klawisze [\[edit\]](#)

- Tab - zmienia aktywną postać (zanim wykonasz ruch)
- Enter - Skok
- B - Skok w tył
- Backspace - Skok w górę
- C - Centruje kamerę na aktywnej postaci
- F9 : Pokazuje lub ukrywa interfejs
- F10 : Przełącza między trybem pełnoekranowym, a trybem okna
- Esc : Wyjście z gry (wymaga potwierdzenia)

Retrieved from "<http://www.wormux.org/wiki/howto/pl/play.php>"