

howto/es/play

En Wormux

Contenidos

- **1 Presentación**
- **2 Empezar a jugar**
- **3 Jugar**
- **4 Cámara**
- **5 Información adicional**
- **6 Teclas útiles**

Presentación

¡Se ha declarado la guerra!

Prepárate para un combate de las mascotas de tus programas favoritos OPEN Source en el Wormux Arena. Grandes cantidades de dinamita, granadas, bates de béisbol, bazokas, y extermina a tus rivales en un escenario 2D con estilo cómic y un ambiente súper divertido.

Cada jugador (dos jugadores mínimo en el mismo PC o juego en red) controla el equipo que elija (pingüinos, gnu, firefox, willber, ...) y debe matar a sus adversarios usando las armas disponibles.

Hace falta una estrategia para poder vencer, Wormux es un juego de "masacrar al rival" donde, turno a turno, cada miembro de cada equipo intenta producir el mayor daño posible a sus oponentes.



Al principio del juego cada jugador tiene un equipo compuesto de 6 mascotas (por defecto son 6) que coinciden con las mascotas de software libre, (por ejemplo: 6 Tux y 6 Nupik en un juego de 2 jugadores). Las mascotas se dispersan aleatoriamente por el mapa 2D.

Cada turno tiene una meta, masacrar y aniquilar a los miembros rivales. Un turno consiste en que el jugador debe controlar a una mascota de su equipo, ese miembro tiene un tiempo limitado (por defecto 60 segundos). Cada mascota se puede mover y utilizar un arma por turno. Después de que el turno termine, el turno pasa al jugador siguiente.

Gana el juego quien tiene más mascotas vivas en el campo de batalla.

Empezar a jugar

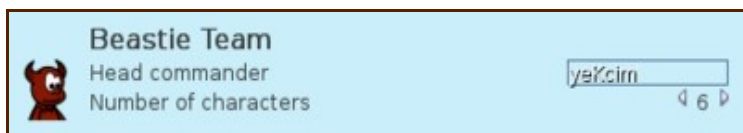
Menú de Inicio:



Click "Jugar" para acceder al menú del juego:

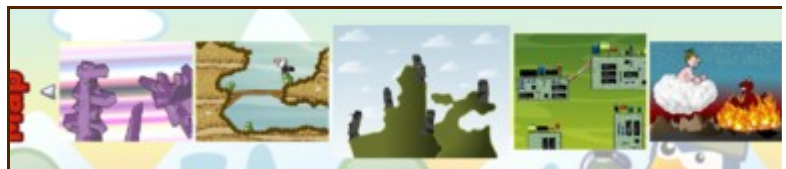


Wormux es un juego multi-jugador, deben ser 2, 3 o 4 jugadores en el mismo ordenador. Los jugadores se fijan aumentando o disminuyendo el número de equipos.



Cada jugador controla a un equipo cuya meta es destruir a los rivales. Cada equipo tienen entre 2 y 10 mascotas (por defecto son 6). No es obligatorio tener mismo número de mascotas en cada equipo. Se puede cambiar el número de mascotas que tiene cada equipo para poder equilibrar a jugadores más expertos e inexpertos. También se puede elegir la mascota con la que uno va a jugar con "click" derecho o izquierdo encima de los dibujos de la mascota, también puede elegir su apodo para el equipo en la caja etiquetada "comandante jefe".

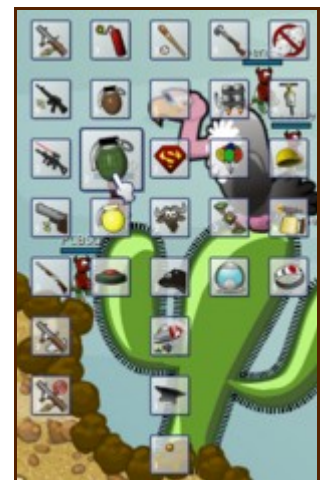
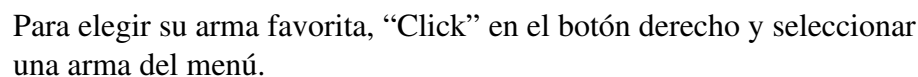
El área de la batalla es un mapa 2D. ¡Hay muchos mapas con muchos estilos, y puedes jugar al que prefieras! Algunos mapas tienen agua en el fondo. Las mascotas pueden caer y morir. Otros mapas tienen una azotea que bloquea ciertas armas especiales tales como el ataque aéreo.



También, se puede cambiar la cantidad de energía de cada mascota. La opción "mover los bordes" permite que usted mueva la cámara fotográfica cuando el cursor se acerca a la frontera de la pantalla. Si usted deja esta opción apagada, el movimiento de la cámara fotográfica debe ser controlado presionando el botón de en medio del ratón y moviendo el ratón.



Quando el juego comienza una mascota se selecciona al azar y está marcada con una flecha que salta encima de ella. Esta es la mascota que está activa. El jugador del equipo de la mascota activa debe controlarla para dañar a los miembros del equipo rival. Puede mover la mascota con las teclas Izquierda/Derecha del teclado, saltan para sortear obstáculos (Intro, tecla de retroceso o B). Moverse por el mapa le ayudara estar más cerca de sus enemigos, y también le servirá para huir del ataque. Si quiere controlar a otra mascota de su equipo, pulse “Tabulador” o simplemente “click” en la que usted desea, pero se tiene que elegir antes de que muevas la mascota.





Algunas veces moverse a donde uno quiere es difícil, para sortear grandes obstáculos puede elegir la cuerda del ninja, el jet pack, el paracaídas, el dispositivo del tele transporte, o la máquina de gravedad baja para moverse más lejos.

Huir del enemigo no te dará la victoria, has de elegir arma y luchar. Hay muchas armas y todas son diferentes en términos de utilidad, gama, energía de daños. La mayoría de las armas disparan presionando la barra espaciadora. Cuanto más la tenga pulsada, más rápido y más lejano vuelan. Otras armas son usadas click izquierdo en el lugar en donde usted desea golpear. Algunas armas necesitan ser dirigidas al enemigo con la flechas arriba/abajo. Se puede disminuir la velocidad de apunte de la mascota mientras se apunta presionando “Shift”. Las armas tales como la granada tienen un tiempo ajustable (en segundos) para que estallen después de que usted las use. Se puede cambiar presionando las teclas numéricas del 1 a 5.

Cámara

Algunas veces la cámara no muestra toda el área del mapa que desea observar, para controlarlo pulse las siguientes teclas:

- Centrar la cámara a la mascota activa, presionar C.
- Para mover manualmente la cámara, mueva el cursor del ratón mientras que presiona Ctrl o el botón del centro del ratón.
- Para mover manualmente la cámara si se apaga la opción "mover en los bordes", mueva simplemente su cursor del ratón cerca del borde de la pantalla en la dirección que usted quisiera que fuera la cámara fotográfica.

Información adicional

Esta información se relaciona con la próxima versión 0.8.

- ¡Los juegos en red son posibles ahora!
 - Usted puede alojar (servidor) o unirse (cliente) a través de un menú específico
 - Para que esto funcione, usted debe configurar su router/firewall para abrir el puerto 3826/tcp
 - Mediante lista del servidor: si un juego en red se crea para estar disponible en Internet, entonces se colocará en una lista de servidores. Un menú específico en la red enumera los juegos, porque el juego pregunta a este servidor sobre las partidas disponibles.
- Jugadores de ordenador e inteligencia artificial
 - Es una característica en fase de pruebas para la versión 0.9 (que todavía está lejana), y por lo tanto no es demasiado inteligente.

- Ponga simplemente AI-stupid en el nombre del jugador
- Los errores inverosímiles, comportamientos extraños o las acciones estúpidas no están definidas hasta que el proyecto de Wormux consiga estar más definido, así que los informes de errores relacionados con la inteligencia artificial serán probablemente obsoletos en el momento que se miren.

Teclas útiles

- Tab – Cambio de mascota (pulsar antes de que la mascota se mueva)
- Enter - Salto
- B – Salto de espaldas
- Backspace – Gran salto
- C – Centrar la cámara en la mascota activa
- F9 : Muestra / oculta la interfaz
- F10 : Pantalla Completa / Ventana
- Esc : Salir del juego (necesita confirmación)
- Shift : Pequeña modificación del ángulo