

# howto/fr/play

From Wormux

## Contents

- [1 Présentation](#)
- [2 Lancer une partie](#)
- [3 Jouer](#)
- [4 La caméra](#)
- [5 Informations additionnelles](#)
- [6 Quelques raccourcis clavier à connaître](#)

## Présentation

[\[edit\]](#)

La guerre est déclarée !

Faites s'affronter les mascottes de vos logiciels libres favoris dans l'arène de Wormux. À grands coups de dynamite, grenades, batte de baseball et autres bazookas,... exterminiez votre adversaire dans un décor toon 2D destructible et une ambiance bon enfant.

Chaque joueur commande l'équipe de son choix (manchot, gnou, firefox, wilber,...) et doit détruire celle de son adversaire à l'aide d'armes plus ou moins conventionnelles. Bien qu'un minimum de stratégie vous sera nécessaire pour vaincre, Wormux est avant tout un jeu de "massacre convivial".



En début de partie chaque joueur dispose d'une équipe composée de quelques personnages (par défaut 6) à l'image d'une mascotte d'un logiciel libre. (exemple : 6 Tux et 6 Nupik dans une partie à deux joueurs). Les personnages sont dispersés aléatoirement sur un terrain en deux dimensions, la caméra étant placée de façon analogue à un jeu de plateforme 2d (Mario ou Sonic d'antan).

Un premier personnage est sélectionné aléatoirement par l'ordinateur. Le joueur commandant l'équipe de celui-ci commencera donc à jouer. Une fois son action terminée, un personnage d'une autre équipe sera sélectionné,... À chaque tour, votre but est de faire un maximum de dégâts dans l'équipe adverse à l'aide de l'arme de votre choix et en utilisant le terrain ingénieusement (une chute provoque des dégâts, les personnages ne savent pas nager, l'expulsion hors de l'écran est synonyme de mort,...).

Au fil des tours l'énergie des mascottes diminue, vous gagnez la partie quand plus rien de vivant ne compose l'équipe de votre adversaire.

## Lancer une partie

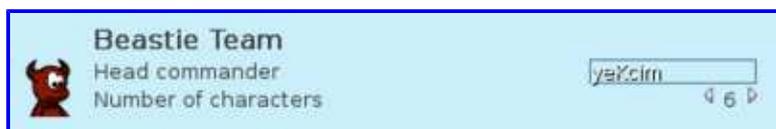
[\[edit\]](#)

Une fois Wormux lancé, le menu principal s'affiche :

En cliquant sur Jouer vous accéderez au menu de jeu :



Wormux est un jeu multijoueur, vous devez par conséquent jouer à 2, 3 ou 4 joueurs sur le même ordinateur. Vous devez préciser combien de personnes joueront.



Chaque joueur a la responsabilité d'une équipe qui a pour but de détruire celles des adversaires. Chaque équipe est composée de 2 à 10 membres (par défaut : 6), les équipes n'ont pas obligatoirement le même nombre de membres afin d'équilibrer les chances entre deux personnes de niveaux différents. Vous devez également choisir avec quelle mascotte vous voulez jouer (clics droit ou gauche sur la représentation de la mascotte) et entrez votre pseudo.

L'arène de votre combat est appelée Carte ou Map. Les cartes sont nombreuses et les graphismes variés, choisissez la carte qui vous plaît le plus.



Derniers réglages avant de lancer la partie. Wormux se joue au tour à tour, c'est à dire que les différents joueurs joueront avec le même clavier alternativement, par défaut un tour dure 60 secondes, pour modifier cette valeur faites un clic droit ou gauche sur celle-ci. Même technique pour modifier la valeur de l'Énergie initiale des personnages. Scroll on border : Cette fonction consiste à déplacer automatiquement la caméra lorsque la souris approche du bord de l'écran. Comme ce mouvement peut également être effectué manuellement (maintenir le clic milieu enfoncé en déplaçant la souris) vous préférerez peut-être garder le contrôle.

## Jouer

La partie commence, un premier personnage est alors désigné par l'ordinateur avec une flèche sautillante. Le joueur responsable de cette équipe doit maintenant faire un maximum de dégâts dans les rangs adverses. Le joueur peut déplacer son personnage avec les **flèches gauche et droite**, sauter pour franchir les obstacles (**Entrée**, **BackSpace** ou **B** selon le type de saut désiré). Ainsi il vous est possible d'attaquer un ennemi lointain, vous pouvez vous abriter (pensez bien qu'au prochain tour votre adversaire tiendra sa revanche), vous pouvez vous balader,... Si vraiment le choix du personnage ne vous convient pas du tout vous pouvez en sélectionner un autre en appuyant sur tabulation ou en faisant un clic gauche sur celui qui vous intéresse. Cette possibilité n'est disponible qu'au début du tour et avant d'avoir bougé.



Pour afficher le menu des armes et accessoires faites un clic droit.



Vos déplacements seront parfois limités par le terrain, des accessoires sont à votre disposition pour contourner celles-ci : corde ninja, jetpack, parachute, téléportation et faible gravité.

Vous déplacer ne suffira pas à détruire votre adversaire, vous devez choisir une arme pour combattre. Comme vous pourrez le constater les armes sont nombreuses, elles sont de plus ou moins longue portée, plus ou moins efficaces, plus ou moins faciles à manipuler. Le maniement des armes n'est pas toujours le même, certaines se déclenchent avec la barre d'espace, d'autres avec le clic gauche, certaines requièrent des mouvements avec les flèches, d'autres encore ont un timing réglable,... pour s'y retrouver, nous mettrons en place dans une future version, des infobulles. Les touches permettant de contrôler les armes sont la plupart du temps **Espace** maintenu enfoncé ou non, les **flèches haut et bas**, parfois un clic milieu pour une visée. Notez aussi que, lorsque l'arme permet d'orienter son tir avec haut et bas, la **touche Shift** permet d'avoir une variation d'angle plus faible (version svn uniquement pour l'instant). C'est particulièrement utile avec des armes comme le fusil de précision!

# La caméra

La position de la caméra n'est pas toujours optimale, vous pouvez la contrôler manuellement pour pallier ce problème :

- Pour recentrer la caméra sur le personnage actif appuyez sur C.
- Pour déplacer manuellement la caméra vous pouvez aussi déplacer la souris en maintenant Ctrl ou le clic milieu enfoncé.
- Lorsque votre souris va sur le bord de l'écran, vous déplacez la caméra (cette option peut être désactivée dans le menu de jeu en décochant "Scroll on border").

## Informations additionnelles

[\[edit\]](#)

Celles-ci sont liées à la future version 0.8 et ne sont pas encore éclaircies.

- Le jeu réseau est dorénavant possible!
  - Vous pouvez accueillir (serveur) ou rejoindre (client) une partie via un menu spécifique.
  - Pour que ceci marche, il faudra configurer votre routeur ou votre pare-feu afin que le port 3826 en tcp soit ouvert aux connections entrantes
  - Une autre caractéristique encore expérimentale est la liste de serveurs: si un partie est crée avec l'option "visible sur internet", alors celle-ci apparaîtra dans une liste stockée par le serveur d'index sur internet. Une partie du menu jeu réseau permet d'afficher cette liste, puisque le jeu interroge le dit serveur au sujet des parties en cours
- Joueurs gérés par l'ordinateur et Intelligence Artificielle
  - C'est une possibilité très expérimentale (alpha) prévue pour la version 0.9 (encore lointaine), donc n'attendez PAS beaucoup de ce qui est disponible
  - Entrez AI-stupid comme nom de joueur
  - Il est peu probable qu'à l'heure actuelle les bugs, comportements étranges ou des décisions stupides soient réparés tant que l'équipe Wormux ne s'attelle vraiment à la tâche, donc les rapports de bogues liés à l'Intelligence Artificielle seront probablement obsolètes au moment où ils seront étudiés par les développeurs.

## Quelques raccourcis clavier à connaître

[\[edit\]](#)

- Tab - Changement de personnage actif (avant de bouger).
- Entrée - Saut
- B - Salto arrière
- Espace- Saut en hauteur
- C - Centrer la caméra sur le personnage actif
- F9 : Afficher / cacher l'interface
- F10 : Plein écran / fenêtre
- F11 : Menu options depuis le jeu (version svn uniquement)
- Echap : Quitter le jeu (une confirmation est nécessaire)
- Shift : modifier plus légèrement l'angle de visée

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