

howto/de/play

From Wormux

Contents

- [1 Vorstellung](#)
- [2 Ein Spiel starten](#)
- [3 Spielen!](#)
- [4 Kamera](#)
- [5 Ergänzende Informationen](#)
- [6 Sinnvolle Tasten](#)

Vorstellung

[\[edit\]](#)

Der Krieg hat begonnen!

Lass die Maskottchen deiner Lieblings-OpenSource-Software ihn in der Wormux-Arena austragen. Vernichte den Gegner in einer putzigen 2D-Comic-Landschaft mit Dynamit, Granaten, Baseballschlägern oder anderen Mordinstrumenten ...

Jeder Spieler ist Befehlshaber über ein Team seiner Wahl (Pinguine, Firefox, GNUs, ...) und muss seinen Gegner mit mehr oder weniger fairen Mitteln platt machen.

Obwohl du ein gewisses Mindestmaß an Strategie brauchst um letztendlich zu gewinnen, ist Wormux hauptsächlich ein "geselliges Massenmorden", in dem - Runde für Runde - jedes Mitglied seines Teams versucht, so viel Schaden wie möglich bei den Gegnern zu verursachen.



Am Anfang des Spieles hat jeder Spieler ein Team, das aus bestehend aus (standardmäßig 6) Charakteren, die wie die Maskottchen freier Software (zum Beispiel Tuxe oder KDE-Drachen) aussehen. Die Charaktere werden auf einer zweidimensionalen Karte verteilt.

In jeder Runde ist es das Ziel, den Gegnerteams schaden. Das geht entweder mit Waffe deiner Wahl oder durch die clevere Nutzung der Umgebung (tiefes Fallen schmerzt; Charaktere können nicht schwimmen ...). In jeder Rund kannst du *einen* Charakter deines eigenen Teams für eine begrenzte Zeit (Standard ist 60 Sekunden) steuern und *eine* Waffe verwenden. Sobald eine Runde vorbei ist, ist der nächste Spieler an der Reihe, und so weiter.

Man gewinnt das Spiel, wenn das eigene Team das einzige ist, bei dem noch mindestens ein Charakter am Leben ist.

Ein Spiel starten

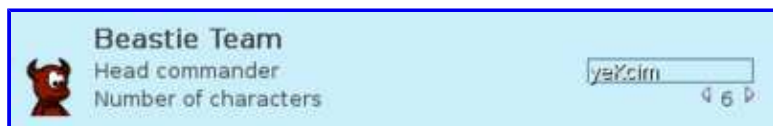
[\[edit\]](#)

Hauptmenü:

Klicke auf "Spielen" um das Spielmenü zu erreichen:

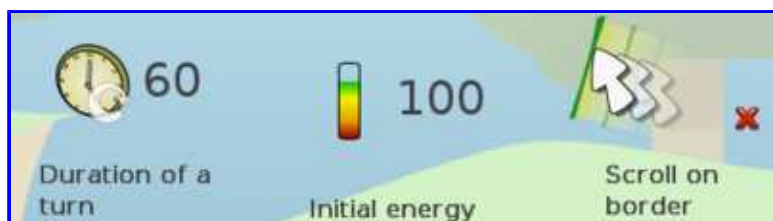


Wormux ist ein Mehrspieler Spiel, also müssen 2, 3 oder 4 Spieler am selben Computer sein. Die Anzahl der Spieler kann eingestellt werden durch das Erhöhen oder Verkleinern der Anzahl von Teams.



Jeder Spieler kontrolliert ein Team mit dem Ziel die Gegner-Teams zu besiegen. Jedes Team besteht aus 2 bis 10 Charakteren (Standard ist 6). Es ist nicht vorgeschrieben, dass jedes Team die selbe Anzahl an Charakteren hat. Die Anzahl der Charaktere kann für jedes Team eingestellt werden, um die Stärken eines Spielers auszugleichen. Es kann auch das Maskottchen ausgewählt werden, mit dem man spielen möchte, durch klicken mit der rechten oder linken Maustaste auf das Bild. Auch kann ein Nickname für das Team in der Box hinter "Hauptkommandant" eingegeben werden.

Die Kampfarena ist eine Karte. Es gibt viele Karten mit verschiedenen Stilen, wähle eine bevorzugte! Einige Karten haben Wasser am unteren Kartenrand, in das ein Charakter fallen kann (und stirbt). Andere Karten haben ein Dach, welches Waffen wie den Luftschlag verhindern.



Wormux wird Runde für Runde gespielt, und alle Spieler benutzen die selbe Tastatur und Maus bei ihrer Runde. Bei Standardeinstellung dauert jede Runde 60 Sekunden. Dieser Wert kann verändert werden durch klicken mit der linken/rechten Maustaste auf der Zahl oder mit dem Mousrad. Auf die selbe Art kann die Energie verändert werden, mit der jeder Charakter startet. Die letzte Einstellung, "Am Rand scrollen" erlaubt das Bewegen der Kamera, wenn sich der Mauszeiger am Bildschirmrand befindet. Wenn dies abgeschaltet ist, kann die Kamera durch gedrückt halten der

mittleren/Mausrad Maustaste und gleichzeitiges bewegen der Maus bewegt werden.

Drücke Enter oder klicke auf  um das Spiel zu starten!

Spielen!

[\[edit\]](#)



When the game begins a character is selected at random and marked with a jumping arrow on top of it. This is the active character. The player whose team this character is on must now control it in order to damage the opposing team(s). You can move the character with the right and left arrows keys, jump to fly over obstacles (Enter, BackSpace or B). By doing this you can move closer to a far away enemy, protect yourself by moving your character out of harm's way, and just generally move around. If you wish you were controlling a different character on your team, you can select another pressing Tab or simply clicking on the one you want. You can only do this before you have made your first move this turn, however.

Um eine Waffe zu wählen, klicke die rechte Maustaste und wähle eine Waffe aus dem Menü.



Sich dorthin zu bewegen, wohin man möchte, ist manchmal schwierig aufgrund des Bodens. Versuche das Ninja Seil, das Jetpack, den Fallschirm, den Teleporter oder das Niedrige Schwerkraft Gerät um weiter zu kommen.

Moving is not enough to destroy your enemy, you must choose weapon to fight. There are numerous weapons which are all different in terms of usability, range, damage power. Most weapons are shot by pressing the Space key. The longer you hold the Space key, the faster and farther they fly. Other weapons are shot by left clicking on the place where you wish to hit. Some weapons need to be aimed at the enemy by the up and down arrows keys. You can slow down how fast the character aims while pressing up / down by holding Shift as you aim. Weapons such as the grenade have a settable fuse which lets you choose how long (in seconds) it takes for them to explode after you fire them. This can be changed by pressing the number keys 1 to 5.

[\[edit\]](#)

Kamera

Manchmal zeigt die Kamera nicht den Bereich auf der Karte, den man gerne sehen möchte. Die Kamera kann mit den folgenden Tasten bewegt werden:

- Um die Kamera auf den aktiven Charakter zu zentrieren, drücke C.
- Um die Kamera manuell zu bewegen, bewege den Mauszeiger während die Strg oder mittlere Maustaste gedrückt wird.
- Um die Kamera manuell zu bewegen, wenn die Option "Am Rand scrollen" aktiviert ist, bewege einfach den Mauszeiger in die Nähe des Bildschirmrandes, in der Richtung die Kamera bewegt werden soll.

Ergänzende Informationen

[\[edit\]](#)

Diese Informationen beziehen sich auf die kommende 0.8 Version und sind noch nicht endgültig:

- Netzwerk Spiele sind nun möglich!
 - Ein Spiel kann eröffnet (Server) oder beigetreten (Client) werden durch das entsprechende Menü
 - Damit dies funktioniert, muss eventuell der Router oder die Firewall eingestellt werden, das der Port 3826/tcp offen ist.
 - Derzeit noch sehr experimentell ist die Server Liste: Wenn ein Netzwerk Spiel erstellt wird, wird auf Wunsch ein Eintrag beim Index Server erstellt. Ein spezielles Menü zeigt all diese gelisteten Spiele.
- Computer Spieler und künstliche Intelligenz
 - Diese Beta Funktion ist für Version 0.9 angedacht (welches noch weit entfernt ist), also erwarte nicht zuviel davon
 - Gebe einfach AI-stupid als Spielernamen ein
 - Fehler oder unlogische Aktionen in der Version 0.8 bzgl. der KI sind bereits bekannt, und werden beseitigt, sobald es soweit ist.

Sinnvolle Tasten

[\[edit\]](#)

- Tab - Wechselt den aktiven Charakter (bevor man diese bewegt)
- Enter - Springen
- B - Zurück springen
- Backspace - Hoher Sprung
- C - Zentriere Kamera zum aktiven Charaktere
- F9 : Zeige / Verstecke das Interface
- F10 : Wechseln zwischen Vollbild / Fenster Modus
- Esc : Spiel beenden (Bestätigung nötig)
- Shift : Genaueren Winkel zum Zielen einstellen

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