



WARMUX NEXT

Návod ke hře
tahová dělostřelecká hra s červy pro ZX Spectrum Next



Verze manuálu pro vývojovou verzi s 35 zbraněmi · říjen 2026

Obsah

1. Rychlý start
co potřebujete a první zápas za minutu
2. Hlavní menu
všechna nastavení a jejich hodnoty
3. Ovládání
klávesy v menu, v tahu a u kurzoru
4. Co je na obrazovce
popis HUDu a ukazatelů
5. Jak probíhá tah
čas, nabíjení, ústup, výběr červa
6. Svět a jeho nástrahy
vítr, pády, voda, okraje mapy, jed, náhlá smrt
7. Bedny a lékárničky
8. Konec zápasu
9. Arzenál
všech 35 zbraní a nástrojů, jedna po druhé
10. Počítačový soupeř
11. Rady a triky
12. Kontrolní seznam pro testery

NEŽ ZAČNETE

Tenhle návod popisuje vývojovou verzi hry. Čísla (poškození, počty nábojů, časy) jsou opsaná přímo z kódu hry, který je zase přebírá z nastavení původního Warmuxu. Když se hra chová jinak, než je tu napsáno, je to nejspíš chyba, a stojí za to ji nahlásit.

1. Rychlý start

Warmux Next je port hry *Warmux* (dříve *Wormux*) na ZX Spectrum Next. Dva týmy červů se střídají v tazích a snaží se jeden druhého vyřadit. Každý výbuch ukousne kus krajiny, takže se s každým kráterem mění, kudy se dá projít, kam se dá vyskočit a co vás ještě kryje.

Co potřebujete

- ZX Spectrum Next s 2 MB paměti, nebo emulátor (CSpect, ZEsarUX).
- Soubor **warmux.nex**. Stačí ho spustit, nic se neinstaluje.
- SD kartu, pokud chcete, aby si hra pamatovala nastavení a skóre (soubor **WARMUX.SAV**). Bez karty se hraje stejně, jen se nic neuloží.

První zápas za minutu

1. Na titulní obrazovce stiskněte libovolnou klávesu.
2. V menu sjed'te klávesou **S** na **START GAME** a stiskněte **SPACE**. Výchozí nastavení je zápas proti počítači (úroveň VETERAN) na mapě ISLAND, tři červi na tým a 60 sekund na tah.
3. Hrajete za **růžový tým** (Gnu) a začínáte. Váš červ, který je právě na tahu, má nad hlavou bílou šipku.
4. Klávesami **W** **S** míříte, **SPACE** podržte (nabíjí sílu) a pusťte. Bazooka vystřelí.
5. Klávesou **E** otevřete seznam zbraní a vyberte jinou.
6. Kdykoli se vrátíte do menu klávesou **BREAK** (**CAPS SHIFT** + **SPACE**).

Cíl hry

Vyhrává tým, kterému zůstane poslední živý červ. Červ umírá, když mu energie klesne na nulu, nebo když spadne do moře (spodní okraj obrazovky). Každý červ začíná se **100 body energie**, víc mít nemůže.

2. Hlavní menu



Hlavní menu. Dole je balance vítězství a proher na zvolené úrovni.

ŘÁDEK	HODNOTY
GAME	VS COMPUTER (proti počítači) / TWO PLAYERS (dva hráči u jedné klávesnice)
OPPONENT	ROOKIE / VETERAN / MASTER. Ve hře dvou hráčů ukazuje „-“ a nejde měnit.
MAP	ISLAND, DESERT, BANKIZ, COUNTRY, PILLARS, OKTOPUS, FROG, MOON-4M, BIRDS, FARM, ICEBERGS
WORMS	1, 2 nebo 3 červi na tým
TURN	30 / 45 / 60 / 90 / 120 sekund na tah
CONTROLS	obrazovka s přehledem kláves
START GAME	spustí zápas

Ovládání menu

W nebo Q	o řádek nahoru
S nebo A	o řádek dolů
O / P	předchozí / další hodnota na řádku (hodnoty se točí dokola)
SPACE	na řádku s nastavením: další hodnota; na CONTROLS: otevře přehled kláves; na START GAME: spustí zápas

Celé menu jde tedy ovládat jedinou klávesou **SPACE**. Obrazovku CONTROLS zavře kterákoli herní klávesa (O, P, Q, W, E, A, S, SPACE).

Skóre a ukládání

- Proti počítači ukazuje spodní řádek menu **WON / LOST**, zvlášť pro každou úroveň soupeře. Ve hře dvou hráčů ukazuje **WINS růžoví : modří**.
- Výsledek a nastavení menu se zapíší na SD kartu, když zápas skončí vítězstvím jedné strany. Zápas opuštěný klávesou BREAK se nepočítá a jeho nastavení se neuloží.

Týmy

TÝM	BARVA	ČERVI	KDO HRAJE
Gnu	růžová	LINUX, HURD, EMACS	vy, popřípadě hráč 1; vždy začíná
Thunderbird	modrá	GIBSON, TRAIN, FORD	počítač, popřípadě hráč 2

Při menším počtu červů nastoupí první jména ze seznamu. Červi se na mapu rozmístí náhodně: kamkoli, kde se vejdou a mají pod nohama pevnou zem, tedy i na římsu v jeskyni nebo na dno tunelu. Žádné dva zápasy nezačínají stejně.

3. Ovládání

V tahu

KLÁVESY	CO DĚLÁ
O P	chůze vlevo / vpravo; zároveň otočí červa tím směrem. Schod do 13 pixelů vyleze sám.
Q	skok dopředu (asi 32 px vysoko)
A	salto vzad (asi 52 px vysoko, dozadu)
W S	míření nahoru / dolů, stupeň po stupni, od kolmo vzhůru po kolmo dolů
SPACE	výstřel. U zbraní, které se nabíjejí, podržte a pusťte; ostatní vystřelí hned při stisku.
E	otevře a zavře seznam zbraní

R	předá tah jinému červovi vašeho týmu (jen dokud jste s tímhle nic neudělali). S nosníkem v ruce ho místo toho otáčí.
šipky ← → (CAPS SHIFT + 5 / 8, funguje i samotné 5 / 8)	rozhlížení po mapě. Po puštění se kamera vrátí sama.
BREAK (CAPS SHIFT + SPACE)	otázka „LEAVE THE MATCH?": SPACE = ano, odejít do menu; Q (nebo jiná herní klávesa) = ne, hrát dál. Dokud otázka svítí, hra stojí – je to jediná pauza, kterou hra má.

V seznamu zbraní

W / Q	o zbraň nahoru
S / A	o zbraň dolů
SPACE	vezme označenou zbraň a seznam zavře
E	zavře seznam beze změny

U zbraní s kurzorem

Nálet, kovadlina, teleport, naváděná raketa a nosník se nemíří po přímce, ale na místo. Když takovou zbraň vezmete do ruky, objeví se kurzor:

O P	kurzor vlevo / vpravo (obrazovka ho sleduje)
Q A nebo W S	kurzor nahoru / dolů – kterákoli dvojice, co je prstům milejší
SPACE	potvrdí místo (u naváděné rakety nejdřív zamkne cíl, viz Arzenál)
R	jen u nosníku: otočí nosník o šestinu půlobratu

JOYSTICK

Kempston joystick ovládá jen chůzi vlevo/vpravo a výstřel. Míření, skok a pohyb po menu na něm nejsou, takže bez klávesnice se hrát nedá.



BREAK během zápasu: SPACE = odejít do menu, Q = hrát dál.

4. Co je na obrazovce



- 1 **Energie červa na tahu** (0–100). Zelená nad 52, oranžová 27–52, červená pod 27.
- 2 **Zbraň v ruce**: ikona, název a počet zbývajících nábojů týmu (tyrkysově; u zbraní s neomezenou zásobou se počet nezobrazuje).
- 3 **Zbývajících čas tahu** v sekundách. Pod 10 sekund zčervená.
- 4 **Vítr**. Ryska uprostřed a až 4 dílky na stranu, kam vítr fouká. Čím víc dílků, tím silnější.
- 5 **Šipka** nad červem, který je na tahu.
- 6 **Zaměřovač**. Při nabíjení se vzdaluje od červa a ukazuje tak sílu hodu. Odstřelovací puška a railgun ho nahrazují laserem.
- 7 **Jméno a energie** každého červa (barva jména = tým, proužek má 8 dílků).
- 8 **Celková energie týmů**: růžový tým vlevo, modrý vpravo.
- 9 **Ukazatel přesily**: dva pruhy, které se potkávají uprostřed. Na první pohled je vidět, kdo vede.

Seznam zbraní



Seznam zbraní (klávesa E): vlevo velká ikona zbraně pod kurzorem.



Zbraň s omezenou zásobou ukazuje v horním řádku počet zbývajících kusů.

Zbraň, která už došla, jde vybrat také, ale vystřelit nejde: hra místo ní přepne na další zbraň, kterou ještě máte. Seznam se nedá otevřít, dokud něco letí, mezi dvěma ranami jedné zbraně ani během používání nástroje.

5. Jak probíhá tah

Pořadí

Týmy se pravidelně střídají a každý tým bere své živé červy po řadě (se třemi na každé straně: LINUX, GIBSON, HURD, TRAIN, EMACS, FORD...). Začíná vždy růžový tým. V prvním tahu je bezvětrí, od druhého se vítr mění.

Čas

- Hodiny tahu běží, jen když míříte. Zastaví se, jakmile něco letí (střela, střepiny, bomby z náletu).
- Běží i při otevřeném seznamu zbraní a během použití nástrojů (jetpack, lano...).
- Když čas vyprší, tah okamžitě přechází na soupeře. Rozpracované nabíjení propadne a nic nevystřelí.

Míření a nabíjení

- Zbraně, které se **nabíjejí** (bazooka, granáty, hozená zvířata...): podržte **SPACE**, zaměřovač se vzdaluje, a pusťte. Plná síla přijde asi za 1,5 sekundy a dál už neroste. Sama od sebe nevystřelí.
- Když pusťte moc brzy (pod osminou plné síly), nevystřelí nic a náboj se neztratí.
- Zbraně, které se **nenabíjejí** (pistole, puška, dynamit, mina, zbraně s kurzorem, nástroje...), se spustí hned při stisku **SPACE**.

Po výstřelu

- Pistole, brokovnice a M16 mají v jednom tahu **dvě rány**, plamenomet pět dávek. Mezi nimi se vrátíte k míření a hodiny zase běží.
- Po poslední ráně máte **2 sekundy na ústup**: můžete chodit a skákat, ale už ne střílet. Pak se počká, až všechno dopadne a dobouchá, a ještě 1 sekundu.
- Když váš červ během tahu zemře (utopí se, spadne, otrava), tah skončí.

NÁSTROJE TAH NEKONČÍ

Letlampa, sbíječka, jetpack, lano, nosník a nízká gravitace jsou **nástroje**: po jejich použití je tah pořád váš a můžete ještě vystřelit z jiné zbraně. Dokud je nástroj v činnosti, jinou zbraň vybrat nejde. Vynechání tahu (SKIP) naopak tah ukončí hned.

Výběr červa (R)

Na začátku tahu, dokud jste s červem nechodili, neskákali ani nestříleli, můžete klávesou **R** předat tah dalšímu živému červovi svého týmu. Pořadí týmu se tím posune: příště půjde na řadu ten, kdo je po vybraném.

6. Svět a jeho nástrahy

Terén

Svět je široký dvě obrazovky (512 × 256 bodů) a vysoký přesně jednu. Terén je zároveň obrázek i kolizní maska: co je vidět, to je pevné. Každý výbuch vyhloubí kráter.

Vítr

Vítr se mění mezi tahy (o náhodnou hodnotu, nejvýš do síly 100 na kteroukoli stranu) a ukazuje ho ukazatel pod názvem zbraně. Nejvíc unáší **rakety** (bazooka, cluzooka, naváděná raketa) a **otevřený padák**. Středně kulky, brokovnici, plamenomet, disco granát a skákací míček. Granát, tříštivá puma, dynamit, mina, pumy z náletu a kovářina vítr skoro necítí. Na červy, bedny a Super Tuxe nepůsobí vůbec.

Pád z výšky

Při dopadu rychlejším než 15 m/s ztratí červ 2 body za každý m/s navíc. Volný pád zhruba do 60 pixelů nebolí; pád z dvanácti metrů (192 px) stojí kolem 20 bodů. Počítá se každý odraz zvlášť a týká se všech červů, nejen toho na tahu. Padák pád bolest odstraní (viz Arzenál).

Moře a okraje mapy

- **Spodní okraj obrazovky je moře.** Červ, který pod něj spadne, se okamžitě utopí, bez výbuchu. Bedny a střely tam zmizí.
- **Boky světa:** za levým a pravým okrajem není nic, na čem stát. Červ, který tam odejde, odletí nebo je odfouknut, padá, až skončí v moři.
- **Nahoře strop není.** Co vyletí nad obrazovku, není vidět, ale spadne zpátky. Kdo vyletí vysoko, ten taky vysoko padá – a dopad bolí.

Výbuchy a smrt

- Výbuch zraňuje všechny v dosahu, **i vlastní červy a střelce**. Poškození klesá se vzdáleností od středu výbuchu (měří se od středu těla červa).
- Výbuch červy odhodí směrem od sebe a vždy trochu nahoru.
- Střely se zastaví o červy (kromě toho, kdo střílí). Těla jsou překážka.
- Červ s nulovou energií se zavrtá do země a vybuchne (10 bodů, malý kráter). Takový výbuch může spustit řetězovou reakci. Utopený červ nevybuchuje.

Otrava

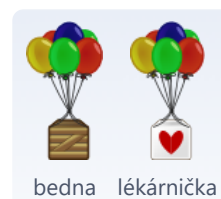
- **Injekce** otráví červa: **10 bodů na začátku každého z příštích 10 tahů** (počítají se tahy obou stran).
- **Tchoř** otráví každého, kdo stojí blízko jeho prdů: **5 bodů každý tah, natrvalo**.
- Otrava může zabít. Lék neexistuje, lékárnička ji nezruší. Nová otrava nahradí starou.
- Na obrazovce se otrava nijak neukazuje – poznáte ji podle úbytku energie na začátku tahu.

Náhlá smrt

Po **10 minutách** hry začne každý živý červ ztrácet **5 bodů na začátku každého tahu**, aby zápas jednou skončil. Hra na to nijak neupozorní. Doba, kdy svítí otázka BREAK, se nepočítá.

7. Bedny a lékárničky

- Při každé změně tahu (kromě prvního) je asi 29% šance, že z nebe na balónech spadne bedna – ale jen když na mapě žádná jiná není. Kamera ji sleduje.
- Polovina beden jsou **lékárničky** (+25 energie, nejvýš do 100), polovina **bedny se zbraní** (náhodná zbraň s omezenou zásobou, 1–3 kusy).
- Bednu sebere **kterýkoli** červ, který se k ní přiblíží (na 12 px), i když zrovna není na tahu, a i když bedna ještě padá. Nad červem se ukáže, co získal („MEDKIT“ nebo např. „ANVIL +1“). Zbraň dostane jeho tým.
- Bedna vydrží 20 bodů poškození. Když ji rozstřelíte, vybuchne (až 30 bodů) a nedá nic.



POČET	ZBRANĚ, KTERÉ MOHOU BÝT V BEDNĚ
1	riot bomb, disco granát, tříštivá puma, brokovnice, odstřelovací puška, nálet, M16, skákací míček, kovadlina, nízká gravitace, railgun, plamenomet, fotbalová bomba, jetpack, pakůň, tchoř, Super Tux
2	dynamit, baseballová pálka, teleport, cluzooka, padák, naváděná raketa, letlampa, sbíječka, lano
3	nosník

Zbraně s neomezenou zásobou (bazooka, granát, mina, pistole, facka, sebevražda, vynechání tahu, injekce) v bednách nejsou.

8. Konec zápasu

Jakmile jednomu týmu nezbude žádný živý červ, zápas končí a výsledek se započítá do skóre v menu (a uloží na SD kartu):

- Horní řádek obrazovky nahradí zlatý nápis **GNU WINS**, **THUNDERBIRD WINS**, nebo **DRAW** (remíza: oba týmy přišly o posledního červa ve stejném okamžiku, třeba jedním výbuchem).
- Ovládání se vypne a dobíhají poslední výbuchy a pády.
- Až všechno dobouchá (nejdřív za 1 s, nejpozději za 5 s), objeví se okno **GAME OVER** s výsledkem.
- **Libovolná klávesa** (i tlačítko joysticku) vás vrátí do menu. Klávesa držaná už z posledního tahu se nepočítá – pusťte ji a stiskněte znovu. BREAK funguje taky, i dřív, než se okno objeví.



Okno na konci zápasu.

9. Arzenál

Ve hře je všech 35 zbraní původního Warmuxu. Tahle kapitola je řadí do skupin podle toho, jak se ovládají; číslo #7 u každé zbraně je její pořadí v seznamu zbraní (klávesa **E**).

ŠTÍTEK	VÝZNAM
NABÍJÍ SE	podržte SPACE , zaměřovač se vzdaluje, a pusťte; čím déle, tím silněji (plná síla za 1,5 s)
STISK	spustí se hned při stisku SPACE , nic se nenabíjí
KURZOR	míří se kurzorem na místo (O/P a Q/A nebo W/S), SPACE potvrdí
DRŽET SPACE	působí, dokud držíte SPACE ; puštěním skončí
SAMO	nestřílí se, spustí se samo, když nastane situace (padák)
NÁSTROJ	tah po použití pokračuje, můžete ještě střílet
ZÁSoba 3	kolik kusů má tým na začátku zápasu (∞ = neomezeně); zásoba je společná pro celý tým
BEDNA +2	kolik kusů přidá bedna, když v ní tahle zbraň je
50	největší poškození (v bodech energie; červ jich má 100). U výbuchů platí uprostřed a k okraji klesá.

Vzdálenosti jsou v pixelech hry: červ je vysoký asi 21 px, obrazovka má 320 × 256 px a celý svět 512 × 256 px.

Přehled všech zbraní

#	VE HŘE	NÁZEV	OVLÁDÁNÍ	ZÁSoba	BEDNA	POŠKOZENÍ
1		BAZOOKA	Bazooka	nabíjí se	∞	– 50
2		RIOTBOMB	Riot bomb	nabíjí se	3	+1 0 (kráter)
3		GRENADE	Granát	nabíjí se	∞	– 50
4		DISCO	Disco granát	nabíjí se	1	+1 80
5		DYNAMITE	Dynamit	stisk	2	+2 75
6		MINE	Mina	stisk	∞	– 50
7		CLUSTER	Tříštivá puma	nabíjí se	3	+1 20 + 5×20
8		GUN	Pistole	stisk	∞	– 2 × 25
9		SHOTGUN	Brokovnice	stisk	2	+1 2 × 4×10
10		SNIPER	Odstřelovací puška	stisk	1	+1 75
11		BASEBALL	Baseballová pálka	stisk	2	+2 0 (pád)
12		AIR RAID	Nálet	kurzor	1	+1 4 × 30
13		TELEPORT	Teleport	kurzor	2	+2 –
14		CLUZOOKA	Cluzooka	nabíjí se	3	+2 25 + 5×20
15		M16	M16	stisk	2	+1 2 × 5×5
16		SLAP	Facka	stisk	∞	– 5
17		BOUNCE	Skákačí míček	stisk	1	+1 50
18		SUICIDE	Sebevražda	stisk	∞	– 20 (okolí)
19		SKIP	Vynechat tah	stisk	∞	– –
20		ANVIL	Kovadlina	kurzor	1	+1 200
21		LOWGRAV	Nízká gravitace	stisk, nástroj	3	+1 –
22		CHUTE	Padák	samo	2	+2 –
23		RAILGUN	Railgun	stisk	1	+1 50 každému
24		HOMING	Naváděná raketa	kurzor, nabíjí se	1	+2 50
25		TORCH	Letlampa	stisk, nástroj	3	+2 –
26		HAMMER	Sbíječka	držet SPACE, nástroj	3	+2 –
27		GIRDER	Nosník	kurzor, nástroj	3	+3 –
28		SYRINGE	Injekce	stisk	∞	– 10 × 10 tahů
29		FLAMER	Plamenomet	stisk	2	+1 25 × 3
30		FOOTBOMB	Fotbalová bomba	nabíjí se	1	+1 až 7×60
31		JETPACK	Jetpack	stisk, nástroj	3	+1 –
32		GRAPPLE	Lano	držet SPACE, nástroj	7	+2 –
33		GNU	Pakůň	nabíjí se	1	+1 80
34		POLECAT	Tchoř	nabíjí se	1	+1 10 + jed
35		SUPERTUX	Super Tux	stisk	1	+1 120

Rakety

Nabíjejí se: podržte SPACE a pusťte. Vybuchnou tam, kam narazí. Vítr je unáší ze všech zbraní nejvíc.



BAZOOKA

#1 NABÍJÍ SE ZÁSOBA ∞ 50

Ovládání Mířte **W** **S**, podržte **SPACE** a pusťte. Čím déle držíte, tím dál raketa doletí (plná síla za 1,5 s).

Účinek Raketa se neodráží a vybuchne tam, kam narazí: až 50 bodů, poloměr 32 px (asi půldruhé výšky červa). Výbuch červy pořádně odhodí.

Tip Vítr raketu silně unáší – při silném větru mířte proti němu.



RIOTBOMB Riot bomb

#2 NABÍJÍ SE ZÁSOBA 3 BEDNA +1 0 (KRÁTER)

Ovládání Stejně jako bazooka: mířit, podržet **SPACE**, pustit.

Účinek **Nezraňuje a neodhazuje** – jen vyhloubí obrovský kráter (poloměr 50 px, největší ze všech zbraní). Tak je to i v originále: „nedělá žádné poškození, ale udělá velkou díru“.

Tip Podkopejte zem pod soupeřem: spadne, a když je pod ním moře, utopí se. Hodí se i na prokopání cesty nebo zboření úkrytu.



CLUZOOKA

#14 NABÍJÍ SE ZÁSOBA 3 BEDNA +2 25 + 5×20

Ovládání Jako bazooka: mířit, podržet **SPACE**, pustit.

Účinek Raketa s tříštivou hlavicí. Vybuchne **1 sekundu po výstřelu** (když do něčeho narazí dřív, zůstane tam a vteřinu dočká): 25 bodů, poloměr 12 px. Pak rozhodí 5 střepin jako tříštivá puma, každá za 20 bodů.

Tip Hlavice praskne ve vzduchu, takže na delší vzdálenost se střepiny sypou na cíl shora. Vítr ji unáší jako bazooku.



HOMING Naváděná raketa

#24 KURZOR NABÍJÍ SE ZÁSOBA 1 BEDNA +2 50

Ovládání **Dva kroky.** 1) Kurzorem najedte na cíl a stiskněte **SPACE** – cíl se zamkne (pípne), nic se nevystřelí. 2) Pak mířte a nabíjejte jako u bazooky.

Účinek Raketa chvíli letí tam, kam jste ji poslali (podle síly hodu nejvýš 1 s), pak se stočí přímo na zamčené místo a zrychluje. Vybuchne při nárazu: 50 bodů, poloměr 32 px.

Tip Vystřelte ji nahoru nad překážky, zbytek cesty si najde sama. Mezi místem, kde se stočí, a cílem ale nesmí být skála.

Pozor **Míří na místo, ne na červa** – když cíl mezitím odejde, raketa to neví.



Granáty, bomby a nálože

Odrážejí se a vybuchnou, až jim doběhne časovač – ne při dopadu. Časovač nastavit nejde, každá má svůj pevný.



GRENADE Granát

#3 NABÍJÍ SE ZÁSOBA ∞ 50

Ovládání Mířit, podržet **SPACE**, pustit.

Účinek Odráží se od terénu a vybuchne **3 sekundy po hodu**, ať je kdekoli: až 50 bodů, poloměr 30 px. Vítr ho skoro neunáší.

Tip Hodte ho za překážku, do díry nebo do jeskyně, kam raketa nedoletí.



DISCO Disco granát

#4 NABÍJÍ SE ZÁSOBA 1 BEDNA +1 80

Ovládání Jako granát.

Účinek Silnější granát: odráží se méně, vybuchne **po 5 sekundách**, až 80 bodů, poloměr 50 px.

Pozn. V originále během čekání hraje hudba; tady čeká potichu.



CLUSTER Tříštivá puma

#7 NABÍJÍ SE ZÁSOBA 3 BEDNA +1 20 + 5×20

Ovládání Mířit, podržet **SPACE**, pustit.

Účinek Odráží se a po 3 sekundách vybuchne (20 bodů, poloměr 20 px) a vyhodí vějířem nahoru **5 střepin**. Každá vybuchne, až dopadne na zem: 20 bodů, poloměr 10 px. Střepiny červy proletí, vybuchují až o zem.

Tip Nejlepší funguje na skupinku červů nebo na červa v jámě.



FOOTBOMB Fotbalová bomba

#30 NABÍJÍ SE ZÁSOBA 1 BEDNA +1 AŽ 7×60

Ovládání Mířit, podržet **SPACE**, pustit.

Účinek Hodně skáče a po 5 sekundách vybuchne (60 bodů, poloměr 40 px) a rozdělí se na **2 míče**. Každý má vlastních 5 s, vybuchne (60 bodů, poloměr 20 px) a rozdělí se na další 2. Celkem až 7 výbuchů; celé to trvá asi 15 sekund.



BOUNCE Skákací míček

#17 STISK ZÁSOBA 1 BEDNA +1 50

Ovládání Nenabíjí se: hodí se pevnou rychlostí ve směru míření hned po stisku **SPACE**.

Účinek Při každém odrazu zrychlí. Vybuchne až **za 10 sekund**: 50 bodů, poloměr 20 px, skoro neodhazuje.





DYNAMITE Dynamit

#5 STISK ZÁSoba 2 BEDNA +2 75

Ovládání **SPACE** ho položí k nohám – nehází se a nemíří se. Pak utíkejte.

Účinek Knot hoří **5 sekund**, pak výbuch: až 75 bodů, poloměr 40 px, silné odhození.

Tip Tah neskončí, dokud dynamit nevybuchne, a chodit a skákat můžete celou dobu. Položte ho k soupeři a odejděte aspoň o tři délky červa.



MINE Mina

#6 STISK ZÁSoba ∞ 50

Ovládání **SPACE** ji položí k nohám. Tah tím končí, máte 2 sekundy na odchod.

Účinek Za 2 sekundy se nastraží. Když se k ní pak přiblíží **kterýkoli** červ na 16 px (asi délka červa), začne červeně blikat a za 1 sekundu vybuchne: 50 bodů, poloměr 22 px. Zůstává na mapě i v dalších tazích.

Pozor Vlastní mina ublíží i vám. Na mapě mohou být nejvýš 4 miny – pátá se nepoloží, ale tah se stejně spotřebuje.



Střelné zbraně

Nenabíjejí se: vystřelí hned při stisku SPACE. Pistole, brokovnice a M16 mají dvě rány za tah, plamenomet pět dávek.



GUN Pistole

#8 STISK ZÁSoba ∞ 2 × 25

Ovládání Každý stisk **SPACE** vystřelí jednu kulku. V tahu máte **dvě rány**; druhou jde vystřelit, až první dopadne (mezitím se dá znovu mířit).

Účinek Kulka letí rychle a jen mírně klesá. Zásah červa: 25 bodů.



SHOTGUN Brokovnice

#9 STISK ZÁSoba 2 BEDNA +1 2 × 4×10

Ovládání Jako pistole: dva stisky **SPACE** za tah. Jeden kus zásoby = jeden tah se dvěma výstřely.

Účinek Každý výstřel jsou **4 broky** s malým rozptylem, každý zásah 10 bodů – zblízka až 40 za výstřel, 80 za tah.

Tip Čím blíž, tím víc broků trefí.



M16

#15 STISK ZÁSoba 2 BEDNA +1 2 × 5×5

Ovládání Dva stisky **SPACE** za tah, každý vystřelí dávku 5 kulek.

Účinek Kulky s malým rozptylem, každá 5 bodů – nejvýš 50 za tah.

Pozn. V originále se střílí držením klávesy; tady jsou to dva stisky po pěti kulkách.



SNIPER Odstřelovací puška

#10 STISK ZÁSOBA 1 BEDNA +1 75

Ovládání Místo zaměřovače svítí **laser** (tečky až na 200 px), který ukazuje přesně, kam kulka poletí.
SPACE vystřelí.

Účinek Kulka letí rovně, gravitace na ni nepůsobí. Zásah: **75 bodů**, malý kráter, neodhazuje.

Pozn. Síla 75 odpovídá originálu. Originál ji ale dovolí až od 2. kola a tady jde použít hned od začátku (to zatím chybí).



RAILGUN

#23 STISK ZÁSOBA 1 BEDNA +1 50 KAŽDÉMU

Ovládání Laser jako u odstřelovací pušky, **SPACE** vystřelí.

Účinek Paprsek okamžitě proletí po přímce až 200 px a **projde skrz všechny červy** v cestě – každý dostane 50 bodů. Kde narazí na zem (nebo na konci dosahu), vybuchne: dalších 50 bodů, malý kráter.

Tip Seřadte si soupeře do řady.



FLAMER Plamenomet

#29 STISK ZÁSOBA 2 BEDNA +1 25 x 3

Ovládání **Pět stisků** **SPACE** za tah, každý vyšle 5 plamenů. Další stisk jde až po dopadu předchozích.

Účinek Plameny letí pomalu a nedaleko (padají), každý zásah 3 body – nejvýš 75 za tah. Střelce nepálí.

Pozn. V originále se střílí držením klávesy.



Z nebe

Míří se kurzorem na místo, ne po přímce.



AIR RAID Nálet

#12 KURZOR ZÁSOBA 1 BEDNA +1 4 x 30

Ovládání Kurzorem (**O** **P** a **Q** **A** nebo **W** **S**) vyberte místo a stiskněte **SPACE**. **O** / **P** zároveň otáčí červa – letadlo přiletí zezadu a letí tím směrem, kterým se červ dívá.

Účinek Letadlo přeletí nahoře přes mapu a shodí **4 pumy**: první dopadne na kurzor, další za ní ve směru letu. Každá až 30 bodů, poloměr 32 px.

Pozor **Pumy zasáhnou kohokoli, i vaše červy.**



ANVIL Kovadlina

#20 KURZOR ZÁSOBA 1 BEDNA +1 200

Ovládání Kurzorem vyberte místo nad soupeřem a stiskněte **SPACE**.

Účinek Kovadlina spadne z horního okraje mapy kolmo dolů nad kurzor. Na koho dopadne, dostane **200 bodů** – jistá smrt. Výbuch nemá: kdo stojí vedle, nedostane nic. Když je nad cílem skála, dopadne na ni.

Pozor **Zasáhne kohokoli, i vašeho červa.**



Zblízka

Nic nevyletí: zbraň zasáhne to, co je těsně před červem ve směru míření. Tah končí, i když netrefíte.



BASEBALL Baseballová pálka

#11 STISK ZÁSoba 2 BEDNA +2 0 (PÁD)

Ovládání Postavte se těsně k soupeři (dosah je jen 18 px od ruky), natočte se k němu, nastavte **W/S** směr odpalu a stiskněte **SPACE**.

Účinek Pálka odpálí prvního červa ve směru míření rychlostí 25 m/s. **Sama nezraňuje** (stejně jako v originále) – bolí až dopad, a kdo skončí v moři, utopí se.

Tip Mířte šikmo nahoru, směrem k vodě nebo k okraji mapy.

Pozor Tah skončí, i když netrefíte.



SLAP Facka

#16 STISK ZÁSoba ∞ 5

Ovládání Těsně k soupeři (dosah 10 px), zamířit, **SPACE**.

Účinek 5 bodů a lehké postrčení ve směru míření. Na kraji útesu to může stačit.



SYRINGE Injekce

#28 STISK ZÁSoba ∞ 10 × 10 TAHŮ

Ovládání Postavte se těsně k soupeři (dosah 18 px), natočte se k němu, zamiřte a stiskněte **SPACE**.

Účinek Hned se nic nestane. Zasažený červ je ale **otrávený**: na začátku každého z příštích 10 tahů (počítají se tahy obou týmů) ztratí 10 bodů – celkem až 100, takže ho to může zabít.

Pozor Tah skončí, i když netrefíte. Otrava se na obrazovce nijak neukazuje – poznáte ji jen podle úbytku energie na začátku tahů. Lék neexistuje.

Pozn. V originále injekce otráveného spoluhráče vyléčí; tady vždy jen otráví.



SUICIDE Sebevražda

#18 STISK ZÁSoba ∞ 20 (OKOLÍ)

Ovládání **SPACE** – bez potvrzení.

Účinek Váš červ okamžitě zemře a na jeho místě vybuchne nálož: až 20 bodů okolním červům, poloměr 40 px.

Pozor Opatrně v seznamu zbraní: vybrat a stisknout **SPACE** znamená konec červa.

Zvířata

Dokud zvíře běhá nebo letí, váš červ se nehýbe a hodiny tahu stojí.



GNU Pakůň

#33 NABÍJÍ SE ZÁSoba 1 BEDNA +1 80

Ovládání Hodte ho jako granát: podržet **SPACE**, pustit.

Účinek Po dopadu skáče tím směrem, kterým jste ho hodili (každých 0,6 s); když narazí, otočí se. **6 sekund po hodu** vybuchne: 80 bodů, poloměr 40 px.

Pozn. V originále ho druhý stisk **SPACE** odpálí dřív; tady vybuchne vždy až po 6 s.





POLECAT Tchoř

#34 NABÍJÍ SE ZÁSOBA 1 BEDNA +1 10 + JED

Ovládání Hodíte ho. Až skáče, stiskněte **SPACE** – začne prdět (hned a pak každou půlsekundu).

Účinek Každý červ, jehož střed je do 24 px od tchoře – i váš –, je **otrávený: 5 bodů na začátku každého tahu, až do konce zápasu**. Po 6 sekundách tchoř vybuchne (10 bodů, poloměr 40 px).

Pozor Bez stisku **SPACE** neprdí. Otrava se nijak nezobrazuje a nedá se vyléčit.



SUPERTUX Super Tux

#35 STISK ZÁSOBA 1 BEDNA +1 120

Ovládání Nenabíjí se: **SPACE** ho vypustí ve směru míření. Za letu ho řídíte: **0** stáčí proti směru hodinových ručiček, **P** po směru.

Účinek Letí stálou rychlostí a nepůsobí na něj gravitace ani vítr. Vybuchne při nárazu do čehokoli (kromě vás) nebo po 20 sekundách: **120 bodů**, poloměr 36 px.

Tip Na řízení je dost času – hodiny tahu během letu stojí.



Nástroje a pohyby

Většina z nich je nástroj: po použití je tah pořád váš a můžete ještě vystřelit z jiné zbraně. Teleport a vynechání tahu tah končí.



TELEPORT

#13 KURZOR ZÁSOBA 2 BEDNA +2

Ovládání Kurzor ukazuje, kde bude střed těla červa. **SPACE** potvrdí.

Účinek Červ na 1 sekundu zmizí (přeletí jiskra) a objeví se na cíli; když pod ním nic není, spadne. Pak tah končí (zbude asi 1 s na pohyb).

Pozor Když se tam červ nevejde (do země, do jiného červa, mimo mapu), hra pípne a nic se nestane – ani se nic nespotřebuje.



JETPACK

#31 STISK NÁSTROJ ZÁSOBA 3 BEDNA +1

Ovládání **SPACE** jetpack zapne. Držte **W** pro stoupání, **0**/**P** ve vzduchu tlačí do stran (na zemi se normálně chodí). Dalším stiskem **SPACE** ho vypnete.

Účinek Paliva jsou **3 sekundy tahu** (ubývá, jen když držíte W, nebo O/P ve vzduchu). Když dojde, jetpack se vypne a červ padá. Nástroj: tah pokračuje.

Tip Krátké stisky W, sledujte, kde červ je, a přistaňte dřív, než dojde palivo.

Pozor **Svět nemá strop a obrazovka se nahoru neposouvá.** Když držíte W dlouho, červ vyletí z obrazovky a pak padá z obrovské výšky: už 1 s tahu přímo nahoru znamená při dopadu asi 28 bodů, plné 3 s jsou jistá smrt. Když to byl poslední červ týmu, zápas tím končí.



GRAPPLE Lano

#32 DRŽET SPACE NÁSTROJ ZÁSOBA 7 BEDNA +2

Ovládání Zamiřte na skálu (ne do prázdného nebe) a **stiskněte a držte** **SPACE**: lano vystřelí a zachytí se. Dokud SPACE držíte, visíte: **W** lano zkracuje (šplháte), **S** prodlužuje, **O**/**P** rozhoupávají. **Puštěním SPACE** se pustíte a letíte s rychlostí zhoupnutí.

Účinek Dosah 200 px. Každé zachycení stojí 1 ze 7 kusů. Nástroj: tah pokračuje a lano můžete hodit znovu.

Pozor **Krátké ťuknutí na SPACE lano chytí a hned pustí – vypadá to, že se nic nestalo, a kus je pryč. Když v dosahu nic pevného není, hra jen pípne (nic se nespotřebuje).**



CHUTE Padák

#22 SAMO ZÁSOBA 2 BEDNA +2

Ovládání **Nestřílí se** – SPACE s padákem nedělá nic. Mějte padák vybraný (v ruce) a seskočte nebo sejděte z vysokého útesu. Padák se **otevře sám**, jakmile červ padá rychlostí 15 m/s – to je rychlost, od které by pád začal bolet.

Účinek Otevření stojí jeden kus. Červ se zastaví a pomalu klesá (asi 2 m/s) bez zranění; po přistání se padák zavře. Vítr ho silně unáší, řídit se nedá. Tah pokračuje.

Tip Jak vysoko: když sejdete přes hranu, je potřeba volný pád asi 67 px (tři výšky červa); po skoku **Q** asi 36 px pod místem odrazu; po saltu **A** asi 17 px. Z menší výšky se padák neotevře – ale takový pád ani nebolí.

Pozor **Chrání jen červa, který je na tahu, a jen když má padák v ruce. Červa odhozeného výbuchem během soupeřova tahu nezachrání.**



LOWGRAV Nízká gravitace

#21 STISK NÁSTROJ ZÁSOBA 3 BEDNA +1

Ovládání Vyberte a **jednou** stiskněte **SPACE**. Ozve se zvuk výstřelu – a víc nic. Účinek uvidíte, až skočíte.

Účinek Do konce tahu má váš červ jen 0,4 gravitace. Skok **Q** vyletí asi 80 px místo 32, salto **A** asi 130 px místo 52 a pády bolí mnohem méně (bez zranění asi ze 150 px). Chůze je stejná. Nástroj: tah pokračuje a můžete ještě střílet.

Tip Nejdřív nízká gravitace, pak skok přes propast nebo na vysokou římsu, a odtamtud výstřel.

Pozor **Na obrazovce se nic nezmění (žádná ikona ani helma jako v originále). Druhý stisk SPACE ve stejném tahu zbytečně spotřebuje další kus.**



TORCH Letlampa

#25 STISK NÁSTROJ ZÁSOBA 3 BEDNA +2

Ovládání **SPACE** letlampu zapne. Pak chodte (**O**/**P**): každých 0,2 s vypálí před červem díru (poloměr 13 px) ve směru míření, takže červ prochází skálou. **W**/**S** určují, jestli tunel stoupá, nebo klesá. Dalším stiskem **SPACE** ji vypnete.

Účinek Nejvýš 20 děr (4 s chůze), pak se vypne sama. Nezraňuje. Nástroj: tah pokračuje.



HAMMER Sbíječka

#26 DRŽET SPACE NÁSTROJ ZÁSoba 3 BEDNA +2

Ovládání **Podržte** **SPACE**: každou desetinu sekundy vykope pod nohama díru (poloměr 8 px) a červ do ní klesá. Puštěním SPACE přestane.

Účinek Nejvýš 20 děr (2 s). Nezraňuje. Během kopání se nedá chodit ani mířit. Nástroj: tah pokračuje.

Tip Rychlý úkryt: zakopejte se, ať na vás soupeř přímo nevidí.



GIRDER Nosník

#27 KURZOR NÁSTROJ ZÁSoba 3 BEDNA +3

Ovládání Objeví se kurzor s náhledem nosníku (7 teček). Posuňte ho (**O**, **P**, **Q**, **A** nebo **W**, **S**) do volného prostoru, klávesou **R** ho otáčejte po 30° (6 poloh, začíná vodorovně) a **SPACE** ho položí.

Účinek Pevná kamenná tyč 50 × 10 px, na které se dá stát: most přes propast, střecha proti náletu, zábrana. Nástroj: tah pokračuje, a dokud je zásoba, můžete pokládat další.

Pozor Kurzor začíná přímo na vašem červovi, takže SPACE na místě vždy jen pípne – nejdřív ho odsuňte. Nosník nesmí zasahovat do země ani do žádného červa (ani vašeho); jinak hra pípne a nic nepotřebuje.



SKIP Vynechat tah

#19 STISK ZÁSoba ∞

Ovládání **SPACE**.

Účinek Tah okamžitě skončí, bez času na ústup.

10. Počítačový soupeř

- Počítač hraje za modrý tým a míří se stejnou fyzikou (vítr, gravitace), jakou hra počítá pro vás. Mačká stejné klávesy jako hráč.
- Úrovně **ROOKIE**, **VETERAN** a **MASTER** se liší jen přesností: k nalezené ráně přidá náhodnou chybu, u nováčka asi 3,6°, u veterána 1,8°, u mistra 0,9°.
- Používá jen **bazooku**, **granát**, **tříštivou pumu**, **pistoli** a **brokovnici** (pistoli asi do 15 m, brokovnici asi do 6 m), a jen dokud na ně má náboje. Nástroje ani ostatní zbraně nebere.
- Vybírá ránu, která nejvíc ublíží soupeři a nejméně vlastním. Když dobrou ránu nemá, nejdřív popojde metr až čtyři k nejbližšímu nepříteli (nebo od něj, když je moc blízko) a rozmyslí si to znovu. Nikdy nesestoupí z útesu, který by bolel, ani do moře.
- Než začne přemýšlet, chvíli počká, až se všechno uklidní a kamera dojede. Krátká pauza na začátku jeho tahu je tedy normální.

11. Rady a triky

- Nejsilnější zbraní je moře. Výbuch, pálka nebo riot bomb pod nohama soupeře na kraji ostrova ho pošle do vody, a to je konec bez ohledu na energii.
- Stůjte dál od vlastního výbuchu, než je jeho poloměr: u bazooky je to asi půldruhé výšky červa, u dynamitu skoro dvě.

- Při silném větru sáhněte po granátu nebo pušce: vítr je skoro neunáší, kdežto raketu stočí.
- Nástroj a zbraň v jednom tahu: prokopejte se letlampou, přeleťte jetpackem nebo se přehoupněte na laně – a pak teprve vystřelte.
- Dynamit nekončí tah, dokud nevybuchne. Položte ho a máte celých 5 sekund na útěk.
- Na začátku tahu klávesou R vyberte červa, který má nejlepší výhled na soupeře.
- Bedny sebere kterýkoli červ, i v cizím tahu – bedna u soupeře je spíš jeho.
- Kovadlina na červa schovaného pod skálou nedopadne. Na takového platí granát, raketa naváděná shora nebo Super Tux.
- Po 10 minutách začne náhlá smrt (–5 každému každý tah). Kdo vede na energii, může si dovolit hrát opatrně.

12. Kontrolní seznam pro testery

Co ověřit při testování. Každý řádek popisuje, co má hra udělat podle kódu a podle originálu. Když se stane něco jiného, je to chyba – poznamenejte si mapu, zbraň a co přesně se stalo.

Obecně

OBLAST	CO MÁ BÝT VIDĚT
☐ Konec zápasu	Po smrti posledního červa jednoho týmu nahoře zlatý nápis GNU WINS / THUNDERBIRD WINS (nebo DRAW); po dobouchání (1–5 s) okno GAME OVER; libovolná klávesa vrátí do menu, kde se zvýší skóre. Klávesa držená z posledního tahu se nepočítá.
☐ BREAK během hry	Otázka LEAVE THE MATCH?, hra stojí; SPACE odejde, Q pokračuje.
☐ R na začátku tahu	Předá tah dalšímu červovi týmu; po prvním kroku už nefunguje.
☐ Bedna / lékárnička	Spadne na balónech, sebere ji kterýkoli červ v dosahu, nad červem nápis; lékárnička +25 (max. 100).
☐ Pád a moře	Pád z velké výšky ubírá energii; spodní okraj obrazovky = utopení.
☐ Vítr	V 1. tahu bezvětří, pak se mění; rakety unáší výrazně, granáty skoro vůbec.
☐ Čas tahu	Pod 10 s čas zčervená; při vypršení přejde tah na soupeře.

Zbraně (v pořadí seznamu)

ZBRAŇ	CO MÁ BÝT VIDĚT
☐  1. BAZOOKA	Raketa letí po oblouku, vítr ji viditelně stáčí, při dopadu vybuchne a udělá kráter.
☐  2. RIOTBOMB	Přímý zásah červa neubere nic (to je záměr); vznikne velký kráter.
☐  3. GRENADE	Odráží se a vybuchne zhruba 3 s po hodů.
☐  4. DISCO	Vybuchne asi 5 s po hodů, velký kráter.
☐  5. DYNAMITE	Leží u nohou, knot hoří, po 5 s výbuch.
☐  6. MINE	Po 2 s je nastražená; přiblížený červ ji spustí, bliká a vybuchne.
☐  7. CLUSTER	Po 3 s výbuch a 5 střepin, které vybuchnou na zemi.
☐  8. GUN	Dvě rány za tah, 25 bodů za zásah.
☐  9. SHOTGUN	Čtyři broky na výstřel, dva výstřely za tah.
☐  10. SNIPER	Laser ukazuje dráhu, kulka letí rovně, 75 bodů.
☐  11. BASEBALL	Zasažený červ odletí; poškození jen z dopadu nebo utopení.
☐  12. AIR RAID	Letadlo přiletí ze strany za zády červa, první puma padne na kurzor.
☐  13. TELEPORT	Červ zmizí a objeví se na kurzoru; do skály to jen pípne.
☐  14. CLUZOOKA	Asi po 1 s letu výbuch a 5 střepin.
☐  15. M16	Dvě dávky po 5 kulkách.
☐  16. SLAP	5 bodů a malé postrčení.
☐  17. BOUNCE	Míček skáče stále rychleji a po 10 s vybuchne.

☐		18. SUICIDE	Červ zemře, výboj zraní okolí.
☐		19. SKIP	Tah hned přejde na soupeře.
☐		20. ANVIL	Padá kolmo nad kurzorem, zásah = 200 bodů, vedle stojícím nic.
☐		21. LOWGRAV	Po aktivaci skáče červ výrazně výš; tah pokračuje.
☐		22. CHUTE	Při pádu z vysokého útesu se otevře sám, přistání bez zranění, zásoba – 1.
☐		23. RAILGUN	Paprsek projde více červy, každý ztratí 50.
☐		24. HOMING	Po zamčení cíle a výstřelu se raketa po chvíli otočí k cíli a zrychlí.
☐		25. TORCH	Za chůze pálí tunel, směr podle míření.
☐		26. HAMMER	Při držení SPACE se červ zahrabává dolů.
☐		27. GIRDER	Náhled se otáčí s R, položený nosník je pevný, tah pokračuje.
☐		28. SYRINGE	Hned 0; pak – 10 na začátku každého tahu po 10 tahů.
☐		29. FLAMER	Pět dávek po 5 plamenech, krátký dosah.
☐		30. FOOTBOMB	Tři vlny výbuchů, míče se při každé dělí.
☐		31. JETPACK	Stoupá s W, palivo dojde po 3 s tahu, tah pak pokračuje.
☐		32. GRAPPLE	Při držení SPACE visí, W/S mění délku, O/P houpají, puštění = let.
☐		33. GNU	Skáče směrem hodu, u překážky se otočí, po 6 s výbuch.
☐		34. POLECAT	Po SPACE prdí; kdo byl blízko, ztrácí 5 každý tah.
☐		35. SUPERTUX	Dá se řídit O/P, vybuchne při nárazu nebo po 20 s.

Autoři

Programování: **Shrek / MB Maniax**. Původní hra: **Warmux** (GPL-2.0) – mapy, nastavení zbraní a obrázky pocházejí z ní. Hudba: *Black Tide* od NoTrust (ProTracker 3). Písmo ve hře: geebeeyay 8×8 od Zingot Games (CC BY 4.0).