

Worms 2 – Allgemeine Tips

In Worms 2 ist der Wurm drin – und nicht nur einer: Wie Sie die putzigen Kerlchen sicher durch alle Levels führen und was Sie dabei beachten müssen, verrät Ihnen unser Worms 2-Fachmann.

Tips für Einsteiger

1. Als “Wurmneuling” werden Sie wahrscheinlich von der Waffen- und Optionsvielfalt erschlagen. Nutzen Sie daher unbedingt die vielfältigen Editiermöglichkeiten und machen Sie einige Probespiele, bevor Sie sich an die Kampagne wagen.
2. Wählen Sie für Ihre ersten Schritte eine niedrige Gegner-KI in der Spielsteuerung. Sonst werden Sie schnell feststellen, daß der PC überhaupt keine Probleme mit Wind oder richtigen Winkeln hat und ständig bestens trifft.
3. Damit Sie mehr Zeit zum Überlegen bekommen, erhöhen Sie die Spielzugzeit nach Wunsch.
4. Haben Sie Lust, mit den Bonuskisten zu spielen, verzichten Sie ruhig auf die Option “verminte Kisten”. Meist erleben damit sowieso nur die eigenen Kriechtiere eine böse Überraschung.
5. Ein gutes Fingerspitzengefühl ist für die richtige Winkeleinstellung und Schußkraft vonnöten. Dazu die Windstärke anfangs auf 0% einstellen und sich dann allmählich an höhere Werte heranwagen. Dieses Training ist zeitintensiv, lohnt sich aber!
6. Steht in der Option Wurmauswahl “Keine Wahl”, kann man sich die Zugreihenfolge einprägen und entsprechend für seine Zwecke ausnutzen.
7. Nicht vergessen: DIE KAMPAGNENLEVELS SIND NICHT EDITIERBAR (jedenfalls nicht ohne Cheat)!
8. Es ist fast schon gemein, daß der PC in der Kampagne selbst bei stärkstem Wind und ungünstiger Position gute Treffer landet. Gerade bei den Levels mit vorgegebener Zugreihenfolge kommt es Ihnen dann zugute, sich genau einzuprägen/zu notieren, welche Aktionen die Gegner machen. Schauen Sie erst ein paar Runden zu und erarbeiten Sie sich dann eine Strategie. Extrem wichtig wird das ab der zweiten Spielhälfte, dort sollte jeder Schuß einen Gegner entsorgen.

Ballistik & Strategien

1. Geländevorteile erkennen! Natürliche und selbstgeschaffene Gruben und Krater mit Feindgewürm laden geradezu dazu ein, Handgranaten aller Art einzusetzen. Das Zielen ist einfacher, weil die Fracht einfach reinkullern kann. Auch ideal für bewegliche Explosivkörper wie z. B. “Alte Frau”, “Schaf” oder “Rinderwahn”, da sie nicht aus einem Loch herauspazieren können.
3. Feuerteufel eignen sich vor allem für Levels mit Fässern. Stehen gegnerische Wurlis in deren Nähe, empfiehlt sich ein Schlag dorthin. Der entstehende Schaden durch explodierende Behälter läßt z. B. zusammen mit einem Bazookatreffer schon mal ein Resultat von 100 oder mehr Punkten zu! Außerdem sind Kettenreaktionen mit weiteren Fässern möglich. Bruzzelt dabei ein eigener Wurm mit, sind dafür aber zwei oder drei Gegner weniger im Spiel, lohnt sich der Einsatz allemal.
4. Viele der Waffen haben einen netten Nebeneffekt namens Druckwelle. Sie bringt Minen oder Benzinfässer zum Explodieren und schleudert gegnerische Würmer durch die Luft. Letzteres läßt sich hervorragend ausnutzen, um Würmer am Kartenrand aus dem Spiel zu fegen.
5. Die Erste-Hilfe-Kisten machen sich besonders gut in den Levels, die nach eingeläutetem

Sudden Death alle Würmer auf einen Lebenspunkt reduzieren. Schnappen Sie sich nun die Lebensspender, und schon macht Ihr entsprechender Wurli eine bessere Figur.

6. Landen Nachschubkisten in der Nähe feindlicher Einheiten, können Sie einfach darauf schießen. Dann ist erstens die Kiste weg, und zweitens richtet deren Explosion noch gehörig Schaden an.

7. Eigene, stark angeschlagene Einheiten können zum Selbstmordkommando mutieren. Setzen Sie einen solchen Wurm nebst Mine oder Dynamit unmittelbar neben den Zielwurm. Mit etwas Glück landen beide Wurlis am selben Ort. Ihr eigener Wurm stirbt und richtet mit seiner Death-Explosion nochmals Schaden an bzw. erledigt den Gegner sogar.

Waffen & Ausrüstung

1. Lenkraketen bloß nicht verschwenden! Sie sind bei schwer anzuvisierenden Gegnern oder bei starkem Wind Gold wert, da sie ihr Ziel viel besser erreichen als die normale Bazooka.

2. Gewehre gewinnen in den "Plattform-Levels" an Wichtigkeit. Ein gut gezielter Treffer befördert den Gegner ins Wasser, das macht zwei Würmer weniger pro Runde. Sehr nett ist auch die Uzi, die max. 60 Schaden pro Salve erreichen kann. Dies klappt am besten, wenn der Zielwurm an einer Wand steht.

3. Der Fausteinsatz in Worms 2 sollte nicht unterschätzt werden. Damit lassen sich bei günstiger Position gleich mehrere Gegner entsorgen. Der senkrecht nach oben ausgeführte Sprung bei der Flammenfaust gräbt Ihren Wurm auch durch das Terrain und macht es so möglich, oberhalb stehende Kisten Maulwurf-like zu ergattern.

4. Sind die eigenen Würmer von Minen umgeben, kann ein "Entschärfungsversuch" nicht schaden. Kriechen Sie schrittweise darauf zu. "Zischt" die Mine, ist sie entschärft. Vorsicht – klappt nicht immer!

5. Luftangriffe gibt's in der Kampagne selten und diese sollten möglichst für den Sudden Death aufgespart werden. Dann ist ein Sieg schnell gesichert. Am besten fordern Sie ihn aus sicherer Position an (z. B. unterirdisch).

6. Überraschen Sie den Computer-Gegner durch die "Buddeloption" mit der Lötlampe. Graben Sie sich damit durchs Terrain in unmittelbare Gegnernähe, ohne direkt durchzustößen. Plazieren Sie Dynamit/Minen im Tunnel und flüchten Sie aus der Gefahrenzone. Die Druckwelle schleudert den angepeilten Wurm durch die Luft und hoffentlich von der Karte.

7. Unbedingt vertraut machen sollten Sie sich mit den Möglichkeiten des Ninja- bzw. Bungee-Seils. Die Kombinationen mit Dynamit, Minen und ähnlichen Bomben machen aus Ihrem Wurm einen wahren Guerilla. 360°-Überschläge sind ebenso möglich wie das witzige Abstoßen vom Boden (Indian Rope-Trick). Darum: VIEL ÜBEN.

Bonuswaffen

Natürlich dürfen die extravaganten Bonuswaffen aus diversen Kisten auch in Worms 2 nicht fehlen. Die nettesten sind hier kurz umrissen.

Betonesel – wird wie ein Luftangriff eingesetzt, macht nur viel mehr Schaden und ist ein Mordsspaß.

Weiterhin gibt es von den meisten Waffen eine jeweilige "Super"-Variante, z. B. Super-Bananenbombe, Super-Granate, Super-Schaf u.s.w., die alle jeweils eine enorme Schadenssteigerung beinhalten.

Passwörter

Damit auch bei den schwersten Missionen kein Spielfrust aufkommt, finden Sie hier alle Paßwörter aufgelistet.

Level	Paßwort
1	ONCEUPONA
2	TIMETHEREWERE
3	SOMESMALLWORMS
4	WHOGOTVERYVERY
5	ANNOYEDAND
6	DECIDEDTO
7	GOTOARMSIN
8	ORDERTOWIPE
9	OUTTHEIR
10	VICIOUSENEMY
11	COUNTERPARTS
12	THEYDEVELOPED
13	SOMEREALLY
14	COOLWEAPONSSUCH
15	ASBANANABOMBS
16	ANDMAGICBULLETS
17	THEYTRAINED
18	ALLNIGHTAND
19	EVERYDAYSTHEY
20	WOULDBECOME
21	PROFICIENT
22	INTHEIRWORMLY
23	WAYSOMETIMES
24	THEYWOULDSHOOT
25	GRANNIESJUST
26	FORFUNANDLAUGH
27	ABOUTITIN THE
28	EVENINGTIME
29	WEAPOLOGISEON
30	BEHALFOFALLTHE
31	TERRITORIES THAT
32	WEWENTTOTHE
33	TROUBLEOFTRANSLATING
34	WORMS2INTOBUTWE
35	DIDNTHAVETIMETO
36	TRANSLATETHESE
37	PASSWORDSNOTTHAT
38	THAYNEEDTOBEDONE
39	WESUPPOSETHAT
40	YOUAREREALLY
41	EXPECTINGTO
42	SEEAWONDERFULL
43	CHEATMODEWHEN
44	FINISHMISSION
45	ANDYOUARERIGHT

Was fällt dem englischkundigen Leser auf ? Genau, alle Paßwörter lassen sich zu einem

netten Text über die Worms und den Cheatmode zusammensetzen, den es zur Belohnung nach dem letzten Level gibt.

Stefan Weiß