



Kleine Kratermacher

WORMS 4 MAYHEM

Schon wieder die Würmer. Zum zehnjährigen Serienjubiläum kommt die siebte PC-Episode. So schön wie damals wird's auch diesmal nicht.

Wir haben auf alle Papst-Anspielungen verzichtet!«, beteuert grinsend Martyn Brown, Studiochef von Team 17. Dass man in **Worms 4 Mayhem** einen Kriecher mit Bischofsmütze basteln kann, der heilige Handgranaten schmeißt, nun ja – das liege am neuen Wurmbaukasten und damit in der Hand der Spieler. Denn die inzwischen siebte Actionepisode der **Worms**-Reihe hübscht vor

allem das rosa Antlitz der Krabbelkrieger auf. Auf den bonbonbunten Schlachtfeldern ballern nun individuell eingekleidete Afro-Träger, Cowboys, Schotten oder Generäle – oder eben so was Ähnliches wie Päpste.

3D: Schön, umständlich

Den Schritt vom flachen 2D zur 3D-Tiefe wagte die Serie schon 2003 mit **Worms 3D**, das Spielprinzip blieb das Gleiche: Bis zu

vier Teams aus waffenstarken Würmern feuern abwechselnd mit Raketen, Granaten oder eher unkonventionellen Hightech-Kaputtmachern aufeinander, wer als Letzter heil aus dem Pulverstaub robbt, hat gewonnen. Gesteuert werden die Kriecher aus der Rückensicht, zum Zielen wechseln Sie in die Ego-Perspektive, bestimmen Abschusswinkel und Feuerkraft – alles wie gehabt. Noch

immer fällt das Zielen auf lange Distanz schwerer als in den 2D-Klassikern, weil Gegner vom Terrain verdeckt werden und Wind am Projektil zerrt; geduldige Spieler bekommen mit der Zeit aber den Bogen raus. Die schwer kalkulierbaren Sprünge enden gern mit Abstürzen, Treppen sind oft so steil, dass die Würmer bei Stufenhüpfen von den Kanten zurückprallen. Zudem findet die halbautomatische Kamera nicht immer den optimalen Blickwinkel – alles Kritikpunkte, die schon die 3D-Vorgänger plagten.

Knallende Klorollen

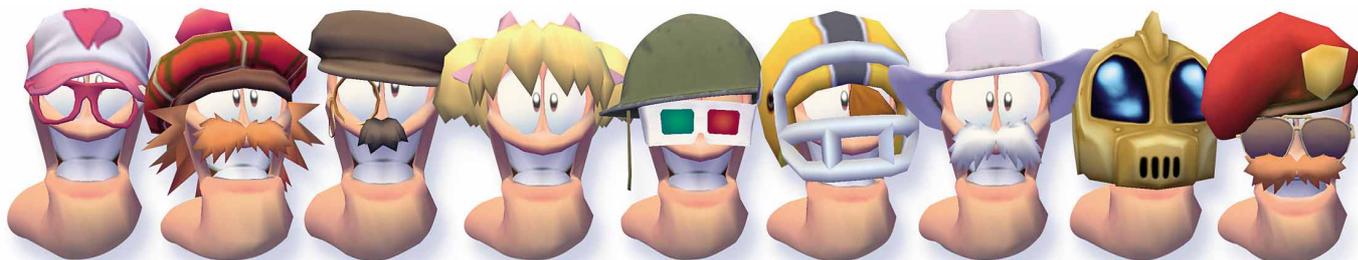
Was ist also neu? Vor allem die deutlich schickeren Würmer und ihre Animationen, die einen Großteil zur frech-witzigen Atmosphäre beitragen. Breit grinsend strahlen Ihnen die eigenen Jungs entgegen, Feinde drehen Ihnen eine lange Nase – bis Sie eine Waffe auf sie richten. Dann erstarren die Gegner

DAS IST NEU

- Wurm- und Waffenbaukasten: eigenes Team erschaffen
- Neue Waffen wie Scharfschützengewehr und Fettbomber
- Teleporter, Minengeneratoren: mehr los auf dem Spielfeld
- Mystery-Kisten enthalten kurzzeitige Boni oder Handicaps
- Zerstörbares Voxel-Terrain aus Worms 3D ist wieder da
- Homelands: Mehrspielermodus mit bis zu vier Heimatbasen



Die hübsche Comicgrafik lebt von den knalligen Effekten. Explosionen sprengen große Krater in die Voxelandschaft.





Schicke Animationen, coole Outfits bei den Wurm-Mannschaften: Die Gegner starren entsetzt auf das herantrabende Killerschaf.



Im neuen Homelands-Modus verbinden Brücken die Inselbasen. Schneller übers Wasser geht's mit dem Raketenrucksack.

in herzerreißenden Schreckensrouten oder deuten auf nahe Kollegen, die doch viel lohnendere Ziele abgaben. Im Teambaukasten verpassen Sie Ihrem Angriffstrupp mit Kopfbedeckung, Brille, Schnurrbart und Handschuhen einen eigenen Look – einige unserer Models posieren für Sie unten auf dieser Seite. Dutzende Anzieh-sachen sind standardmäßig verfügbar, Nachschub kaufen Sie im Shop mit Münzen, die Sie durch gewonnene Spiele verdienen. Ähnlich funktioniert der Waffenbaukasten. Aus gut zwei Dutzend Parametern schrauben Sie Ihre Lieblingswaffe zusammen: Rakete, Granate oder Flugangriff? Macht sie Giftschaten, wie groß ist der

Explosionsradius? Zersplittert das Geschoss beim Aufprall? Als Abschlussgag bestimmen Sie die Art der Projektile; die Auswahl reicht von Gebissen über Klorollen bis hin zu Hühnern.

Alles kaputt machen!

Zwar können Sie sich auch als Solist durch die 25 abwechslungsreichen Kampagnenlevels schlagen und einem verrückten Professor bei seinen Zeitreise-Abenteuern beistehen. Allerdings macht **Worms 4** vor allem als Multiplayerspiel Spaß, am besten mit drei Freunden an einem PC. Der groß angekündigte Homelands-Spielmodus entpuppt sich als laue Deathmatch-Variante: Die Würmer sind nicht über die Karte

verteilt, sondern hocken in Hauptgebäuden auf eigenen Inseln. Weil jedes Team auf einem Haufen beginnt, richten gezielte Treffer enormen Schaden an, das Szenario ist auf Einmauern in der Basis angelegt – so entstehen freudlose Fernduelle. Bleiben die herkömmlichen Zerstörungsgorgien, und die besten vor Schadenfreude-Potenzial. Die schicke Voxelgrafik-Landschaft ist (im Gegensatz zu **Worms Forts**) wieder komplett zerstörbar, auch wenn keine Physik schwebende Gebäude-reste zu Boden zieht. Sehr gut:

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

»Hey, ich hab den ganzen Tag mit Würmern gespielt! Und meine Kollegen haben mitgemacht!« Erzählen Sie so was besser nicht Ihrer Oma, dafür Ihren Freunden – die sollen kommen und genauso lachen, fluchen und fiebern wie wir bei den Worms-Duellen. Solospiele machen dank Einkaufssystem kurzzeitig Laune, richtig knallig sind aber nur die Mehrspielerkämpfe – mit Waffen- und Wurmbaukasten sinnvoll aufgepeppt. Steuerung und Perspektive führen nach wie vor zu Frustattacken. Voxel-Chic in allen Ehren: Der Komfort der 2D-Vorgänger bleibt unerreichbar.



»Wir sind alle Würmer«

Ein Schwung feiner neuer Waffen sorgt für Lachtränen. Der fliegende Engländer zum Beispiel schluckt Würmer und lässt sie meterhoch zu Boden (oder ins Wasser!) knallen, der Holzhammer rammt Gegner ungespitzt in den Boden – wo sie stecken bleiben. Redaktionsfavorit ist das fette Kind: Vom Flugzeug abgeworfen, schlägt der Riesenschwabbel gewaltige Krater in Gebäude und den Boden. **CS**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **G120**



Gezielt wird aus der Ego-Perspektive; hier schießen wir auf coole Cowboys.



WORMS 4 MAYHEM ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER	Team 17 / Codemasters	RELEASE (E)	27.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Worms Forts (67, GS 02/05) Missglückter Vorgänger mit Basisbau in 3D. Frontschweine (79, 01/01) Längst als Budget erhältlich, cooles Rollenspielsystem.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	265 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Brillante Partyschlachten für bis zu vier Spieler, am besten an einem PC.
MODI: Deathmatch, Homelands, Zerstörung, Statue beschützen, Last Man Standing

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bunte Voxelgrafik + Wurm-Animationen + knallige Effekte	8 / 10
SOUND	+ witzige Soundeffekte - Wurmstimmen in der Kampagne	8 / 10
BALANCE	+ alles individuell anpassbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ cooler Comic-Charme + Duell-Spannung, Schadenfreude	10 / 10
BEDIENUNG	- frustrierende Sprünge / Fülle - Entfernung schwer kalkulierbar	5 / 10
UMFANG	+ viele Solo- und Multiplayer-Modi + motivierender Shop	10 / 10
LEVELDESIGN	+ originelle Architektur + gute Zufallslevels - fünf Grafiksets	7 / 10
KI	+ mehrere KI-Stufen - denkt langsam, handelt oft selbst	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ gewaltige Vielfalt + cool und witzig + Waffen-Baukasten	10 / 10
HANDLUNG	+ unterschiedliche Aufgaben - dämliche Kampagnenhandlung	3 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten - SOLO-SPASS: 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden

FAZIT: WITZIGE 3D-SCHLACHTEN, AM BESTEN GEGEN FREUNDE.

