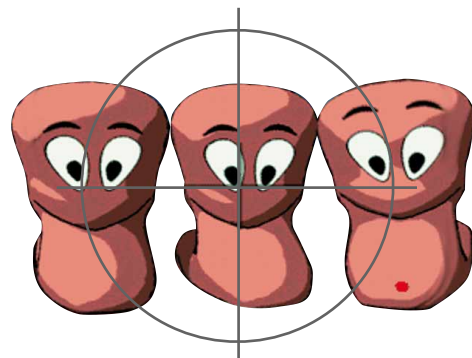


Klein und gemein

Worms 2



Welches Kampfmittel in welcher Situation am effektivsten oder einfach nur am spaßigsten ist, sagt Ihnen unser großer Waffenführer.

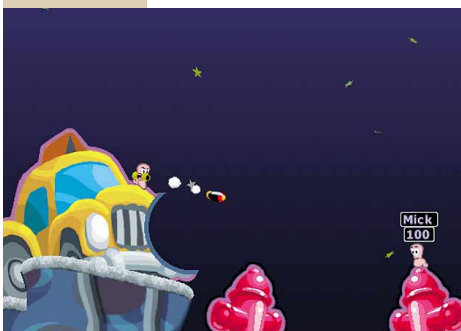
Würmer sind zu viel mehr zu gebrauchen, als einfach nur schnöde am Haken eines gelangweilten Anglers aufgespießt zu werden. In Worms 2 von Team 17 sind sie wahre Meister im Umgang mit Kriegsgerät. Wie sie sich dabei besonders nützlich machen, erfahren Sie auf den nächsten zwei Seiten. Die Level-Codes für die Einzelspieler-Missionen finden Sie im Kurztips-Teil.

Die Standardwaffen

BAZOOKA



TIP 1: Viele verschmähen die Bazooka als langweilige Waffe. Dabei ist sie schon alleine aufgrund der unbegrenzten Verfügbarkeit extrem wichtig. Zum einen taugt sie sehr gut für Würmer, die in etwa auf gleicher Höhe stehen – vorausgesetzt, es befindet sich



Gezielte **Bazookaschüsse** brauchen viel Übung.

keine Landmasse dazwischen. Feuern Sie die Bazooka dabei minimal nach oben ab, und variieren Sie den Winkel je nach Entfernung des anderen Wurms. Könnernutzen aus, daß die Geschosse im Ver-

lauf des Fluges deutlich langsamer, damit auch mehr vom Wind sowie der Erdanziehungskraft beeinflusst werden und erheblich abdriften.

Maximaler Schaden: 50 Punkte.

LENKRAKETE



TIP 2: Diese Waffe wird im Gegensatz zur Bazooka eher überschätzt. Sie braucht sehr viel Platz, um sich ausrichten zu können, steuert danach aber schnurstracks auf das angewählte Ziel zu, ohne auf Landmassen oder eigene Würmer Rücksicht zu nehmen. Am besten schießen Sie die Lenkrakete mit viel Kraft senkrecht nach oben. Auf diese Weise werden auch Würmer in Löchern von der Explosion getroffen.

Maximaler Schaden: 50 Punkte.

MÖRSEK



TIP 3: Ideal für enge, zerklüftete Gegenden, die nach oben hin begrenzt sind. Steht der feindliche Wurm in der Nähe einer Wand, zielen Sie mit dem Mörser leicht über seinen Kopf und beglücken ihn so mit einem Regen aus Bombensplittern. Auf diese Art eingesetzt, eignet sich diese Waffe auch sehr gut für

Würmer in Bodenlöchern oder Bombentrümmern.

Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Splitter.

GRANATEN



TIP 4: Hier gilt im Prinzip das Gleiche wie für die Bazooka. Auf dem Weg zu einem echten Worms-Meister führt kein Weg an ihr vorbei, kann sie doch auf viele verschiedene Arten eingesetzt werden. Zum Beispiel als Dynamit-Ersatz, indem man sie einfach neben einem Gegner fallen läßt und wegrennt. Könnern beherrschen auch den Umgang mit der Explosionszeit perfekt, indem sie die Zünddauer und den Wurf so aufeinander abstimmen, daß die Granate exakt im Gesicht des Feindwurms explodiert.

Maximaler Schaden: 50 Punkte.

CLUSTER-BOMBE



TIP 5: Ebenfalls sehr vielseitig einsetzbar. Richtig gezielt, ist sie absolut tödlich für Feinde in tiefen Löchern. Wirkungsvoll macht sich der Trick, die Bombe schon in der Luft explodieren zu lassen. Je weiter weg vom Boden dies passiert, desto größer ist die Streuung der einzelnen Splitter.

Maximaler Schaden: 50 Punkte plus 30 Punkte für jeden einzelnen versprengten Cluster.

BANANEN



TIP 6: Das ultimative Massenvernichtungsobst. Zu beachten ist dabei, daß Bananen heftig von der Landmasse abprallen und die einzelnen Bananen bei der Hauptexplosion völlig unberechenbar auseinanderstieben. Besonders effektiv ist auch hier der Kniff, die erste Banane schon in der Luft explodieren zu lassen.

Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Banane.

MOLOTOW



TIP 7: Am besten in kleinen Räumen oder gegen Würmer in Kratern einsetzbar. Da die Flasche schon beim Aufprall explodiert, ist ein wenig Übung beim exakten Werfen der Benzinbombe nötig.

DYNAMIT



TIP 8: Am besten gegen ganze Wurmversammlungen benutzen. In Worms 2 kann Dynamit auch vom Seil aus eingesetzt werden.

Maximaler Schaden: 75 Punkte.

MINE



TIP 9: Ähnlich wie Dynamit einsetzbar. Experten legen Minen, während sie über einen anderen Wurm hinwegspringen oder lösen mit den tödlichen Sprengkörpern ganze Kettenreaktionen aus.

Maximaler Schaden: 50 Punkte.

SCHAF



TIP 10: Passen Sie auf, daß die Schafe nicht stecken bleiben und erst recht nicht zu Ihnen zurückkehren können! Am besten von einem Felsen oberhalb des Feindes oder noch besser vom Seil aus einsetzen.

Maximaler Schaden: 75 Punkte.

Die Handfeuerwaffen

GEWEHR



TIP 11: Ideal für Sudden-Death-Situationen. Im normalen Spielverlauf wird das Gewehr hauptsächlich als Vollstrecker gebraucht. Zur Not sollten Sie auf einen zweiten gezielten Schuß verzichten und die restliche Zeit zum Verduften nutzen. Benutzen Sie es nicht zu nah bei einem anderen Wurm, da der (selbstverletzende) Rückstoß enorm ist und ein zweiter Versuch dadurch verloren geht. Auf weite Distanzen soll sich zum perfekten Zielen schon so mancher mit einem Lineal beholfen haben ...

Maximaler Schaden: 25 Punkte pro Schuß.

PISTOLE



TIP 12: Mehr von psychologischer Bedeutung: Eine Exekution mit der ansonsten wenig nützlichen Pistole wurmt den Gegner besonders.

Maximaler Schaden: ca. 25 Punkte.

UZI



TIP 13: Auf kürzeste Distanz einsetzbar. Besonders nützlich sind Uzis, wenn der Feindwurm mit dem Rücken zur Wand steht und so richtig in der Landschaft gefangen ist. Auf freiem Feld ist diese Waffenart wenig brauchbar, da schon die erste Salve den Gegner wegschleudert und der Rest der Schüsse sinnlos in der Luft verpufft. Ausgesprochen nützlich ist eine Uzi auch, wenn feindliche Würmer hinter einer dünnen Wand stehen. Sie werden getroffen, ohne durch das kleine Loch vernünftig zurückschießen zu können.

Maximaler Schaden: ca. 50 Punkte.

MINIGUN



TIP 14: Nur selten anzutreffen, deshalb sollten Sie es mit Bedacht einsetzen. Es entspricht von der Wirkungsweise her in etwa der Uzi.

Maximaler Schaden: ca. 100 Punkte.

Die Luftwaffen

LUFTANGRIFF



TIP 15: Heben Sie immer einen Luftangriff für ein eventuelles Sudden Death auf. Nur gegen freistehende Würmer ist er vernünftig zu verwenden.

Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Missile.

ZIEL-LUFT-ANGRIFF



TIP 16: Sieht gut aus, bringt aber nicht allzuviel. Benutzen Sie diesen Angriff, um einen freistehenden, noch mit viel Lebensenergie ausgestatteten Wurm aus dem Verkehr zu ziehen.

Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Missile.

NAPALM-ANGRIFF



TIP 17: Der Einsatz dieser Waffe sollte gut geübt werden, vor allem wegen der Windempfindlichkeit. Am besten setzen Sie den Angriff gegen mehrere Würmer gleichzeitig oder in einem Sudden Death ein.

Maximaler Schaden: nicht feststellbar.

LUFTSCHAF



TIP 18: Eine Kombiwaffe aus Schaf und Luftangriff. Da die Schafe auf dem Boden umhertollen, müssen Sie den Schafsangriff nicht allzu genau platzieren.

Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Schaf.

Die Spezialwaffen

S-BANANE



TIP 19: Lassen Sie die Superbanane am besten noch in der Luft explodieren, um feindliche Würmer in ein Bananen-Matsch-Gemisch zu verwandeln. Sie ist die beste Waffe, wenn Sie mit Superwürmern spielen.

Zielen Sie direkt auf einen, und drücken Sie kurz vor der Berührung zweimal schnell hintereinander die Leertaste. Es zieht ihm so bis zu 350 Punkte ab.

Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Banane.

HEILIGE GRANATE



TIP 20: Die stärkste Standardwaffe, was eine einzelne Explosion betrifft. Sie ist im Prinzip ähnlich zu handhaben wie eine normale Granate, explodiert jedoch immer nach drei Sekunden, vorausgesetzt, sie befindet sich auf festem Untergrund und liegt völlig ruhig.

Maximaler Schaden: 100 Punkte.

BRIEFBOMBENTAUBE



TIP 21: Sie funktioniert ähnlich wie die Lenkrakete, kann aber auch auf engerem Raum eingesetzt werden. Beachten Sie, daß die Taube manchmal vom rechten Weg abkommt und nur für eine begrenzte Zeit fliegt – um dann einfach runterzuplumpsen.

Maximaler Schaden: 75 Punkte.

LENK-CLUSTER



TIP 22: Diese Waffe müssen Sie so werfen, daß sie noch in der Luft explodiert – am besten relativ weit entfernt vom Feind. Sie ist nur in an Landmasse armen Freiluftlevels wirklich vernünftig einsetzbar.

Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Cluster.

SUPERSCHAF



TIP 23: Das Schaf kann auch zum Einsammeln von Kisten benutzt werden, ist in engbegrenzten Gegenden allerdings kaum brauchbar.

Maximaler Schaden: 75 Punkte.

MING-VASE



TIP 24: Das wertvolle Porzellan entspricht Dynamit, übersät die Gegend aber zusätzlich mit Splittern. Benutzen Sie die Vase am besten vom für den eigenen Wurm besonders sicheren Ninja-Seil aus.

Maximaler Schaden: 75 Punkte plus 75 pro Splitter.

RINDERWAHSINN



TIP 25: Sie können bis zu fünf Rindviecher loslassen. Achten Sie auf einen freien Weg, da die Kühe schon beim leichtesten Hindernis explodieren! Kühe eignen sich besonders für Gegner, die noch hinter Hindernissen versteckt sind: Mit den ersten Rindern wird alles aus dem Weg geräumt, bis schließlich eine Kuh zum Feind durchdringen kann.

Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Kuh.

ALTE FRAU



TIP 26: Eine amüsante Waffe, die zudem auch durch kleine Lücken paßt und den Feind oft überraschend trifft. Achten Sie darauf, daß nichts den Weg blockiert.

Maximaler Schaden: 75 Punkte.

Die Hilfsmittel

LÖTLAMPE



TIP 27: Eigentlich ein harmloses Werkzeug, doch martialische Scherzbolde nutzen die Lötlampe auch als Waffe. Sie wirkt gegen schwache oder nah am Wasser stehende Würmer unter Umständen tödlich.

Maximaler Schaden: 15 Punkte.

BOHRER



TIP 28: Treffen Sie beim Bohren einen Gegner, zieht ihm das bis zu 15 Punkte ab. Ist der feindliche Wurm in einem Schacht gefangen, fügen Sie ihm damit eventuell sogar noch deutlich mehr Schaden zu.

Maximaler Schaden: 15 Punkte.

NINJA-SEIL



TIP 29: In Worms 2 ist damit eine Art Rocket-Jump möglich: Springen sie hoch, und schießen Sie in der Luft das Seil senkrecht nach unten in den Boden.

Maximaler Schaden: keiner.

MG