

WORMS



OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GMBH,
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

Worms © 1996 Team 17 Software Ltd.
Marketed and Distributed by Ocean Europe Ltd.

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



Worms © 1996 Team 17 Software Ltd.
Marketed and Distributed by
Ocean Europe Ltd.

LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.



1: EINLEITUNG

Worms kombiniert die besten Elemente der allerbesten Spiele, die je entwickelt wurden. Es erfordert Nachdenken, strategisches Geschick und auch sicheres Glück. Der Spieler hat fast unbegrenzte Spielmöglichkeiten, und wir garantieren, daß es keine zwei Spiele gibt, die sich jemals gleichen!

Trotzdem wird es eine Weile dauern, ehe man sich hineinfindet, und obwohl behauptet wird, daß man keine Spielanleitungen zu lesen braucht, um ein Spiel spielen zu können, empfehlen wir, daß Sie sich wenigstens die Steuermethoden für die Würmer anschauen und wie die verfügbaren Waffen einzusetzen sind (und das Beste aus ihnen herauszuholen ist).

Worms kann gleichzeitig von 1 - 4 Spielern gespielt werden. Die Spieler sind nacheinander an der Reihe, so daß man nur ein System benötigt - aber stellen Sie sich darauf ein, daß Sie mit Ihren Lieben in Konflikt geraten werden, Ihren besten Freund beschimpfen und diejenigen, die Ihre Würmer verletzen wollen, ungehemmt terrorisieren.

Worms ist der ideale Zeitvertreib, wenn Freunde ein paar Stunden miteinander verbringen wollen. Die Spieler können das Spiel anhand einer Vielzahl von Optionen konfigurieren und die gesamte Spielart ihren Wünschen anpassen. Dieses Spiel eignet sich für ein paar freie Minuten genauso wie für ein ganzes Wochenende! Es ist einfach Worms - Sie werden es garantiert mögen.

2: SPIELKONZEPT

Stellen Sie sich eine Landschaft vor, irgendeine Landschaft. Nehmen Sie ein paar Züge von kleinen rosa Würmern und verstreuen Sie diese in der Landschaft. Geben Sie ihnen Waffen, Werkzeuge und einen scharfen Blick für Feinde. Das Ziel ist dabei, daß Ihre Mannschaft am Ende übrigbleibt. Nehmen Sie keine Gefangenen!

Die Teams wechseln sich dabei ab, den Feind mit den Waffen zu bombardieren, von denen sie sich die größten Erfolge versprechen. Einige



Waffen haben nur begrenzte Verwendungsmöglichkeiten, daher ist Strategie erforderlich, um sie geschickt einzusetzen.

Es stehen Werkzeuge zum Bewegen in der Landschaft und auch zum Verstecken zur Verfügung, diese Strategie ist jedoch in Action-Kreisen verpönt und wird auf gewaltigen Widerspruch stoßen!

Jeder Wurm hat einen Anfangs-Energiepegel, der im Laufe der Schlacht sinkt, wenn er den Nullpunkt erreicht, wird der Wurm aus dem Spiel genommen. Die Würmer werden ebenfalls aus dem Spiel entfernt, wenn sie ins Wasser fallen oder rechts oder links aus dem Spielfeld geworfen werden. Das letzte Team, das übrigbleibt, gewinnt das Spiel.

Jede Schlacht hat eine bestimmte Zeitdauer, ist diese verstrichen, so wird eine Verlängerung (Extra Time) gespielt, bei der alle übriggebliebenen Würmer nur eine Energieeinheit zur Verfügung haben und beim leisesten Treffer werden sie aus dem Spiel geworfen - hier ist strategisches Geschick gefragt!

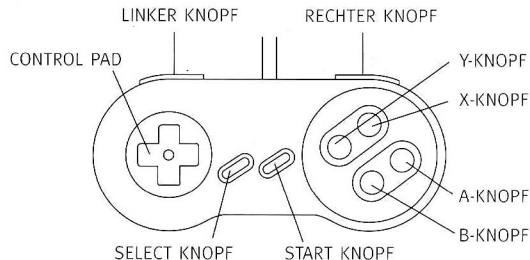
Häufig wird Nachschub in Waffenkisten, die einfach herunterfallen, ins Spiel gebracht. Diese können gesammelt und entsprechend verwendet werden. Wenn man großes Glück hat, findet man darin die Superwaffe - ein explodierendes Schaf! Jedem Wurm steht für seinen Zug nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung (diese läßt sich natürlich einstellen!) - er kann laufen, springen und sich sogar mittels Teleport an andere Orte katapultieren. Es stehen etwa 18 Waffen und Werkzeuge bereit - die meisten kann man ein- und ausschalten oder sogar auf die Anzahl beschränken, die während des Spiels auf dem Bildschirm "Waffenoptionen" angegeben wird.

3: LADEN

Die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System™ einlegen, dabei muß das Gerät abgeschaltet sein.

Das Gerät einschalten, und schon kann das Spiel beginnen.

4: STEUERUNG



Spielsteuerung

Springen	B
Abfeuern	A
Scroll-Modus	SELECT
Waffenleiste	SELECT (im Scroll-Modus)
Waffenauswahl	A
Pause	START
Fadenkreuz bewegen	Control Pad

Menüsteuerung

Markierung bewegen	Control Pad Auf und Ab
Option auswählen	SELECT

5: SPIELDETAILS

ENERGIEBALKEN

Der Energiebalken wird sichtbar durch Scrollen des Bildes nach oben. Der Balken leert sich in dem Maße, in dem die Würmer getroffen werden. Wenn ein Team gewinnt, erscheint ein kleiner Pokal neben seinem Namen. Die angezeigten Gesamtpunktzahlen beziehen sich auf die Mannschaften und nicht auf die einzelnen Würmer.

UHR

Die Uhr zeigt an, wie viele Sekunden im gegenwärtigen Zug verbleiben.

UNTERE ANZEIGETAFEL

Hier wird die Windrichtung (links oder rechts) und die ungefähre Windstärke angezeigt. Man sollte diese verwenden, wenn Waffen abgefeuert werden, die vom Wind beeinflusst werden. Der Wind wechselt häufig. Der Balken darunter ist die Schlagkraftanzeige und wird dazu verwendet, festzulegen, wie groß die Schlagkraft einer bestimmten Waffe sein soll.

WAFFENKISTEN

Diese fallen von Zeit zu Zeit herab und enthalten viele nützliche Überraschungen. Sie können nur vom aktuellen Wurm eingesammelt werden, können aber auch durch Beschuß vernichtet werden, was an sich eine Taktik darstellt.

VERSCHIEDENE LANDSCHAFTEN

Im Spiel kommen viele verschiedene Landschaften vor und bieten damit endlose Möglichkeiten und Spielvariationen.

ARKTIS - Ein rutschiges verschneites Land mit Schneemännern und anderen eisigen Dingen.

WALD - Bietet reichlich Deckung hinter Bäumen.

MARS - Die geringe Schwerkraft beeinflusst das Springen und die Wirkung der Waffen in dieser seltsamen Landschaft.

WÜSTE - Eigenartige Steinsäulen und gigantische Postkutschen beherrschen dieses öde Land.

GEHEIMNIS - Wer findet die versteckten Levels?

6: MENÜOPTIONEN

Nach den einleitenden Bildern erscheint das Hauptmenü. Heben Sie mit dem **Control Pad** eine Option hervor und drücken Sie zur Auswahl die **SELECT**-Taste. Das Hauptmenü ist wie folgt angelegt:

- A Game Start (Spielbeginn)
- B Team Entry (Teameingabe)
- C Options (Optionen)
- D Records (Ergebnisse)
- E Credits (Mitwirkende)

A - SPIELBEGINN

Beginnen Sie das Spiel mit den aktuellen Einstellungen. Von diesem Menü aus gelangen Sie zu einem Menü, das Sie nach der Art des Spiels fragt, das Sie spielen möchten. Diese sind:

LEAGUE (Liga) - Aktualisiert die WORM STATS nach dem Spiel, dabei ist das Ziel des Spiels, der Beste zu sein, an die Spitze der Tabelle zu kommen und dort zu bleiben

FRIENDLY (Freundschaft) - Aktualisiert die WORM STATS nach dem Spiel nicht und erlaubt eine Reihe von Freundschaftsspielen.

Nachdem Sie die Spielart ausgewählt haben, gelangen Sie zu den **Teamauswahloptionen** und dann zum Spiel selbst. Sie müssen mindestens zwei Teams auswählen, mit denen Sie spielen (maximal vier von jeweils 4 Würmern) und wenn diese markiert und ausgewählt worden sind (das wird mit einem Sternchen neben dem Teamnamen angezeigt), sind Sie bereit für die Schlacht!

B - TEAMEINGABE

Beim ersten Laden von Worms ist bereits eine Reihe von Standardteams vorhanden, die ausgewählt werden können. Bearbeiten Sie Ihre Teams und passen Sie sie an, indem Sie Ihre eigenen Namen für Teams und Würmer über das Menü **TEAMEINGABE** eingeben. Die Eingabe eines neuen Teams löscht nur die Daten für dieses Team, wenn vorher die Option **CLEAR** (Löschen) aktiviert worden ist.

Um die Anzahl der Würmer in einem Team zu ändern, wählen Sie die Option **CLEAR** und geben Sie einen Namen pro Wurm ein. Z. B. geben Sie einen Namen nur für den Kapitän ein und Sie haben ein Team, das aus einem Wurm besteht.

Heben Sie den Teamnamen hervor und drücken Sie die Taste **SELECT**, um die aus 8 Zeichen bestehenden Teamdetails oder die Würmer zu ändern. Der erste Wurm wird automatisch zu Ihrem Mannschaftskapitän. Zur Änderung der Details drücken Sie Links oder Rechts auf der **Control Pad**, um die verfügbaren Buchstaben und Zahlen durchzugehen. Drücken Sie die Taste **A** oder **X**, um zum nächsten Buchstaben zu gelangen oder die Taste **B** oder **Y**, um ein Zeichen zu löschen.

Durch Drücken der Tasten **L** oder **R** geht die Auswahl weiter zum nächsten oder zum vorherigen Team.

Die Einzelheiten und Ergebnisse Ihrer Teams werden in der **WORMLIST** (Wurmliste) gespeichert.

Sie können wählen, ob das Team von einem menschlichen Mitspieler (**HUMAN**) oder aber von einem computergesteuerten Gegner (**CPU**) gesteuert werden soll, indem Sie die entsprechende Bezeichnung markieren und mit der **SELECT**-Taste zwischen den beiden hin- und herschalten.

Sie können ebenfalls angeben, über wieviel Energie die Würmer verfügen, von nur 75 bis zu 150. Dazu markieren Sie **NORMAL** und drücken die **SELECT**-Taste, um zwischen **NORMAL**, **LOW** und **HIGH** hin- und herschalten. Je mehr Energie die Würmer haben, desto länger dauert das Spiel und desto mehr Treffer können sie aushalten.

Nach Beendigung **EXIT** wählen. Namensänderungen werden automatisch gespeichert und in der WORMLIST aktualisiert.

C - OPTIONEN

Hier können Sie das Spiel Ihren eigenen Anforderungen gemäß genau anpassen. Wann immer Sie diese Optionen ändern, werden sie automatisch gespeichert und beim nächsten Spiel verwendet.

SPIELOPTIONEN

WORM PLACING (WURMPLAZIERUNG) - (Ganz zufällig oder in Teamgruppen. Standard = zufällig) Hier wird festgelegt, ob Ihre Würmer zufällig in der Landschaft platziert werden oder in Teamgruppen. Standard ist zufällige Platzierung.

MOVE TIME (ZUGZEIT) - (10 Sekunden - Unbegrenzte Zeit. Standard = 30 Sekunden) Je kürzer die Zugzeit, desto schwerer ist das Spiel und desto schneller müssen Sie denken. Beim ersten Spiel und beim Erkunden der Waffen wird unbegrenzte Zeit empfohlen. Sobald Sie etwas Erfahrung haben, schalten Sie zurück zu einem zeitlich begrenzten Spiel, da es sehr viel mehr Spaß macht und man tatsächlich unter Druck gerät. Die Standardeinstellung ist 30 Sekunden pro Zug, da das die Wartezeit zwischen den Zügen verringert und eine bewährte Zeitspanne darstellt.

ROUND TIME (DAUER EINER RUNDE) - (5 Minuten - Unendlich. Standard = 15 Minuten) Unendlich bedeutet, daß es ein Kampf bis zum Ende wird, bei dem es um alles geht, ohne Verlängerung! Ist die Dauer einer Runde abgelaufen, wird die Verlängerung aktiviert.

ROUNDS REQUIRED TO WIN (FÜR DEN SIEG BENÖTIGTE RUNDEN)

- (1 oder 2. Standard = 2) Hier handelt es sich im Grunde darum, wie viele Runden Sie gewinnen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Wenn es sehr viele Mitspieler gibt oder wenn Sie nicht sehr viel Zeit haben, sollten Sie das Niveau auf 1 stellen. Das bedeutet auch, daß Sie sich anstrengen müssen und immer daran denken, daß ein Fehler Sie das ganze Spiel kosten könnte! Ein Spiel über 2 Runden mit 4 Spielern könnte über eine Stunde dauern, das hängt ab von der Strategie der Spieler. Bitte denken Sie daran, wenn Sie nur 20 Minuten Zeit zum Spielen haben! Vergessen Sie auch nicht, daß dieses Spiel total süchtig macht und daß Sie nach 3 oder 4 Stunden die wohlbekanntesten Worte sagen: "Nur noch ein Spiel, ja?" Lassen Sie sich gewarnt sein!

WAFFENOPTIONEN

Sie können die Verfügbarkeit und die Anzahl der Waffen konfigurieren, um Stil und Inhalt des Spieles anzupassen.

Indem Sie die anfängliche Verfügbarkeit von Waffen verändern und den Gebrauch von bestimmten Werkzeugen einschränken, können Sie Spielstrategien entscheidend beeinflussen.

Ist eine Waffe auf **AUS/--** gestellt, ist sie unbenutzbar.

Ist eine Waffe auf **AN/(Unendlich-Zeichen)** gestellt, ist sie unbegrenzt benutzbar.

Zusätzliche Waffen werden während des Spiels auch in Waffenkisten eingeworfen. Es handelt sich dabei um folgende: Luftangriff, Teleport, Clusterbombe, Dynamit, Minikanone, Bananenbombe und Schafe.

Gegen negatives oder "Verdunklungs"-Spiel vorgehen

Manche Leute, sogar einige von uns, spielen gerne mit sogenannten "Verdunklungsmethoden". Das bedeutet meistens wildes Eingraben und sich Verstecken und sich mittels Teleport an weit entfernte Orte manövrieren. Wenn Ihnen das zuviel wird, können Sie das Spiel anpassen, um sicherzustellen, daß eine solche Taktik nicht verwendet wird. Daher können Sie als Gegenmittel zu ermüdender Taktik (wie sie von langweiligen Leuten eingesetzt wird) die Waffen wie folgt einstellen:

Bazooka	AN	Dynamit	01X
Granate	AN	Luftangriff	01X
Clusterbomben	Unendlich	Teleport	AUS
Schrotflinte	AN	Lötlampe	AN
Uzi	AN	Bohrer	AN
Feuerschlag	AN	Kamikaze	AN
Drachenkugel	AN		

Natürlich werden Sie recht bald herausfinden, welche Waffeneinstellung sich für Ihr Gruppenspiel am besten eignet. Experimentieren Sie einfach mit dem Spiel, aber wir halten unsere Einstellungen für die geeignetsten, um das Beste aus dem Spiel herauszuholen - solange Kampfgeist und Wagemut erhalten bleiben.

D - ERGEBNISSE

View Wormlist Überprüft die aktuelle Wurmliste

Clear Stats Aktuelle Wurmstatistik löschen

Die Spielstatistik erscheint am Ende des Spiels. Es geht dabei darum, welches Team gewonnen hat, welcher Wurm sich besonders hervorgetan hat, welcher Wurm fürchterlich mies gespielt hat - und dergleichen mehr. Zwar sind die meisten Abkürzungen (auf Englisch) offensichtlich für jeden, aber wir geben hier doch ein paar kurze Erklärungen dazu.

Auf dem ersten Stat-Bild wird der Erfolg eines Teams auf die folgende Weise gemessen: **PD** zeigt an, wie viele Spiele gespielt wurden; **WN** zeigt an, wie viele Spiele gewonnen wurden; **LT** zeigt an, wie viele Spiele verloren wurden; **FOR** zeigt an, wie viele Punkte ein Team hat; **AGN** bedeutet die gegen die Mannschaft erzielten Punkte und **DIF** ist die Differenz zwischen **FOR** und **AGN**. Es gibt je einen Punkt für jeden von Ihnen eliminierten Wurm, und jedes Mal, wenn einer Ihrer Würmer traurigerweise verbleicht, wird ein Punkt abgezogen.

Auf dem zweiten Stat-Bild werden folgende Abkürzungen verwendet: **MV** steht für die Anzahl der Züge, die jede Mannschaft während des Spiels gemacht hat; **AVG** ist der durchschnittliche Anteil des tatsächlichen Gesamtschadens im Vergleich zum möglichen Gesamtschaden; **PER** zeigt an, wie viele perfekte Treffer andere Würmer abbekommen haben; **FOR** zeigt wieder an, wie viele Punkte das Team erzielt hat; **AGN** bedeutet die gegen die Mannschaft erzielten Punkte und **DIF** ist die Differenz zwischen **FOR** und **AGN**.

E - MITWIRKENDE

Das ist eine kurze Seite mit all den Leuten, die jede Menge "Spaß" daran hatten, Ihnen die Worms zu präsentieren. Ohne sie und ohne Unmengen von Kaffee, beliebten Softdrinks und Pizza gäbe es Worms heute nicht. Vielen Dank auch an die Familien, die etliche Monate lang nicht viel von ihnen hatten.

7: STEUERUNG IHRES WURMS GRUNDBEWEGUNGEN

Sie bewegen Ihren Wurm mit der **Control Pad**. Links läßt Ihren Wurm nach links gehen, rechts läßt Ihren Wurm nach rechts gehen. Wird er blockiert, bleibt er stehen. Wenn er von einer Klippe stürzt, wird er sich sehr wahrscheinlich verletzen, und Ihr Versuch ist beendet.

Durch Drücken der Taste **B** auf der Control Pad können Sie Ihren Wurm springen lassen. Seien Sie dabei jedoch vorsichtig, denn wenn Sie zu weit springen und sich verletzen, sind Sie nicht länger an der Reihe.

IHRE WAFFE ABZIELEN

Als Standard trägt Ihr Wurm ein Bazooka. Wenn der Wurm stillsteht, sehen Sie ein kleines Fadenkreuz. Das ist die Zielbasis zum Schießen. Bewegen Sie das Fadenkreuz mit der **Control Pad** nach oben und nach unten. Sie müssen Ihre eigenen Fähigkeiten und Ihr Urteilsvermögen einsetzen, um Flugbahn und Fall der jeweiligen Waffe vorauszubestimmen. Einzelheiten zu allen Waffen und spezifische Angaben sowie Hinweise zur Steuerung finden Sie im Abschnitt 8, Verfügbare Waffen.

EINE WAFFE AUSWÄHLEN

Der Waffenauswahlbalken erscheint durch Drücken der Taste **SELECT** auf der Control Pad, wenn Sie sich im Scroll-Modus befinden, oder durch zweimaliges Drücken der Taste **SELECT**, wenn Sie sich nicht im Scroll-Modus befinden.

ICONS

Der Waffenauswahlbalken bleibt solange im Bild, bis eine Waffe ausgewählt worden ist.

Der Cursor kann mit der **Control Pad** über jedes Icon bewegt werden. Durch Drücken der Taste **SELECT** bewegen Sie sich auf den beiden Waffentafeln, und Taste **A** wählt die Waffe aus. Während Sie eine Waffe auswählen, läuft der Zeitmesser für Ihren Zug und für die Runde nicht.

EINE WAFFE BENUTZEN

Waffen gehören verschiedenen Gruppen an und haben eine gemeinsame Steuerungsmethode. Genaue Erklärungen zu den einzelnen Waffen, zum Schaden, den sie anrichten und zu Strategien für ihre Benutzung finden Sie im **Abschnitt 8**.

8: VERFÜGBARE WAFFEN BAZOOKA

Wird von Wind und Schwerkraft beeinflusst. Kann bei einem Volltreffer bis zu 50 Pkt. Schaden verursachen. Verwüstet die Landschaft. Große Druckwelle. Am besten nicht aus der Nähe verwenden. Eine Standardwaffe, die jeder respektable Worms-Spieler verwenden sollte, um

Erfolg zu haben. Eine gute Taktik besteht darin, den Wind auszunutzen und das Geschöß rückwärts abzufeuern. Diese Waffe ist standardgemäß uneingeschränkt, und wenn der feindliche Wurm Sie deutlich sehen kann, dann besteht die Gefahr, daß er Ihnen mit dem Bazooka seine Aufmerksamkeit widmet. Gut geeignet, um Würmer vom Bildschirmrand wegzublases.

GRANATE

Kommt als Standard wie auch das Bazooka. Granaten werden vom Wind seltsamerweise nicht beeinflusst, jedoch ist es schwerer, Schäden durch Granaten festzulegen, da sie herumrollen und hüpfen. Ein effektiver Einsatz dieser Waffe ist äußerst wichtig, wenn Sie erfolgreich sein wollen. Sie ähnelt ihrem Wesen nach sowohl der Clusterbombe als auch der berühmigten Bananenbombe. Wenn die Granate sehr nahe beim Opfer explodiert, entsteht ein Schaden von maximal 50 Pkt.

CLUSTERBOMBE

Sie ist im Prinzip der Granate sehr ähnlich, unterscheidet sich aber dahingehend, daß sie beim Explodieren in 5 kleinere Sprengköpfe zerfällt, und jede dieser kleinen Bomben kann 30 Pkt. Schaden verursachen. Die Standardzuweisung umfaßt 5 von diesen Bomben, und sie sind sehr nützlich, wenn sie strategisch geschickt eingesetzt werden. Clusterbomben sind in den Waffenkisten zu finden, auch wenn man sagen muß, daß es nicht die begehrtesten Funde in Bezug auf den Waffenwert sind. Wird nicht vom Wind beeinflusst.

SCHROTFLINTE

Die einzige Waffe, bei der man zwei Versuche hat. Eigentlich benutzt man nur beide Läufe. Diese Waffe beschreibt keine Flugbahn, sondern feuert in gerader Linie. Ein Volltreffer aus einer Schrotflinte kann 25 Pkt. Schaden verursachen, aber meistens wird sie eingesetzt, um lahme oder eigenartig plazierte Würmer "auszulesen". Während einer "Verlängerung" kann diese Waffe den Wendepunkt für das gesamte Spiel ausmachen. Genauigkeit mit der Schrotflinte ist eine Grundvoraussetzung für alle guten Worms-Spieler. Außerdem ist die Schrotflinte sehr beliebt, wenn man sie dazu benutzt, eine bestimmte Runde zu beenden, da ihr Geräusch sehr befriedigend sein kann. Wird nicht von Wind und Schwerkraft beeinflusst. Wenn Sie einen Schuß aus der Schrotflinte opfern, können Sie von jeder beliebigen Höhe herunterspringen und Ihren Zug beenden, indem Sie den letzten übriggebliebenen Schuß abfeuern.

UZI

Dieses wirksame kleine Biest kann einen dichten Kugelhagel in die Richtung feuern, die Sie angeben. Wird häufig bei "Bestrafungen" und Racheangriffen eingesetzt. Damit ist das Uzi eine ideale Waffe, um es dem Gegner "heimzuzahlen". Keine sehr häufig benutzte Waffe, aber sehr wirksam. Wird nicht von Wind und Schwerkraft beeinflusst.

FEUERSCHLAG

Dieser Zug kostet den Gegner immer 30 Pkt., wird aber meistens benutzt, um die Würmer vom Bildschirm ins Wasser zu "treten" (auch wenn es sich eigentlich um einen Schlag handelt). Durch seine "Schnittkraft" hat dieser Zug verblüffende Einsatzmöglichkeiten - der Wurm kann damit die Landschaft durchschneiden und Würmer berühren, die anscheinend außer Reichweite sind. Kann auch eingesetzt werden, um Waffenkisten einzusammeln, an die der Wurm sonst nicht herankommt. Damit wird der Wurm immer nach oben und weg vom Spieler bewegt, so daß es möglich ist, einen anderen Wurm über ein Objekt hinwegzuheben.

DRACHENKUGEL

Dieser Zug ist dem Feuerschlag sehr ähnlich, ihm fehlt jedoch die Schnittwirkung. Der Wurm stößt gegen das Opfer einen kleinen Energiestrahle aus, was 30 Pkt. Schaden verursacht und das Opfer horizontal und leicht aufwärts torkeln läßt. Mit dieser Methode werden die Würmer von Absätzen hinuntergestoßen und fallen entweder ins Wasser oder ganz aus dem Bildschirm.

DYNAMIT

Dynamit kann einen Wurm bis zu 75 Pkt. kosten und ist sehr gut geeignet, die Würmer in den Himmel zu werfen und über das gesamte Level zu streuen. Es reißt riesige Löcher in die Landschaft und verursacht weitreichende Zerstörung. Nach dem Aktivieren des Dynamits haben Sie 5 Sekunden Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen und der großen Druckwelle auszuweichen. Ein wunderbar warmes Gefühl breitet sich in Ihnen aus, wenn Sie eine Stange Dynamit über einer Gruppe von unglücklichen Würmern fallen lassen. Damit erzielt man am ehesten den Preis "allerbesten Schuß des Spiels". Äußerst befriedigend. Das Problem ist, daß es nur einmal zur Verfügung steht ... Dynamit kann man aber in den Versorgungskisten finden. Vergessen Sie nicht, daß Dynamit herunterfällt, wenn man es von einer Klippe stößt. Diese coole Waffe hat vielfältige und heimtückische Verwendungsmöglichkeiten. Achten Sie auf Würmer, die mit dem Bohrer Löcher graben, eilen Sie herbei und lassen Sie das Dynamit in die Löcher fallen!

LUFTANGRIFF

Diese sehr nützliche Waffe führt einen Luftangriff mit 7 Bomben auf ein von Ihnen gewähltes Gebiet aus. Das kann besonders wirkungsvoll sein bei Brücken und im Flachland. Es steht nur einmal zur Verfügung, kann aber verheerend sein, wenn eine Gruppe von schwachen Würmern sich an einer Stelle versammelt hat. Zusätzliche Luftangriffe können in Waffenkisten vorkommen.

TELEPORT

Das ist ein nützlicher Zug, der, wenn er richtig ausgeführt wird, einen gewaltigen Effekt auf den Verlauf eines Spiels haben kann. Ein Teleport zu einer Waffenkiste ist eine beliebte Strategie ebenso wie das Herauskommen aus einer extrem gefährlichen Ausgangssituation. Verdunklungsspieler ziehen es vor, ihre Lieblingswürmer in eine sichere und langweilige Position zu bringen. Die Standardanzahl der Teleports ist 2, aber zusätzliche Teleports kommen in den Waffenkisten vor.

LÖTLAMPE

Diese Waffe gestattet es Ihrem Wurm zu graben und zwar in jeder Richtung überall in der Landschaft. Damit gelangen Sie durch ansonsten undurchdringliche Gebiete und Objekte, verstecken Ihren Wurm oder führen einen listigen Schlag aus. Der Einsatz der Lötlanpe gegen einen Feind ergibt immer 15 Pkt. Schaden. Die Verwendung der Lötlanpe für den ausschlaggebenden Siegeszug in einem Spiel zeugt von Hinterlist! Verachtet von Action-Anhängern gehört die Lötlanpe zum verurteilten Arsenal von Verdunklungsspielern und ist als solche gefürchtet. Weitere Einzelheiten dazu im Abschnitt zur Verdunklungstaktik. Aber wir vertrauen Ihnen, wir lassen die Waffe stets verfügbar. Widerstehen Sie dem Reiz und der Versuchung der Verdunklung.

BOHRER

Mit diesem Werkzeug können Sie senkrecht nach unten graben und sich so den Weg an sichere Orte bahnen. Wenn man sich einfach mittels Graben außer Reichweite bringt, so ist das nicht unbedingt ratsam, denn irgendein Schlaumeier könnte daherkommen und eine Stange Dynamit in Ihr Gabeloch werfen ... deshalb Vorsicht! Ein Schlag mit dem Bohrer verursacht 15 Pkt. Schaden, und wenn Sie das Spiel durch Verwendung des Bohrers gewinnen, so bedeutet das eine große Demütigung für den Gegner.

KAMIKAZE

Mancher mag die Politik und die Motive eines Zuges in Frage stellen, der mit Sicherheit mit dem Tod des Wurms endet, der dieses Manöver durchführt, aber Kamikaze kommt in den späten Stadien des Spiels zum Einsatz, wenn alles schon verloren scheint.

Mit Kamikaze rast der Wurm mit großer Geschwindigkeit auf den Feind zu.

Er durchschneidet für eine halbe Sekunde die Landschaft und explodiert dann an dem Gegenstand, auf den er als erstes trifft oder er fällt einfach von der Bildschirmkante in sein Verderben. Alle betroffenen Würmer erhalten 30 Pkt. Schaden und werden in die Luft geschleudert. Die Einsatzmöglichkeiten für Kamikaze sind vielfältig. Sechs- oder siebenfache Angriffe wurden schon beobachtet. Dieser Zug ist sehr beliebt bei den Zuschauern. Es ist das absolute Opfer, deshalb vergewissern Sie sich, daß der Zweck die Mittel heiligt.

AUSSETZEN

Wenn Sie in die Enge getrieben worden sind und eigentlich keinen Zug ausführen wollen, können Sie aussetzen, wenn Sie an der Reihe sind.

SICH ERGEBEN

Wir sind uns nicht sicher, was hierbei eigentlich passiert, ich meine, wir benutzen es einfach nie ...

SCHAFE

Diese legendäre Waffe ist streng geheim und steht daher nur in beschränktem Umfang in den Waffenkisten zur Verfügung. Ihr wolliger Freund rennt selbstlos auf den entsetzten feindlichen Wurm zu und explodiert auf Ihr Kommando, wobei 75 Pkt. Schaden verursacht werden. Trotz Protesten seitens des Schafs-Freiheits-Komitees ist diese Waffe seit jeher der große Favorit der Antiverdunklungsliga, die Spaß daran hat, ein Schaf in den fein säuberlich ausgelöteten Tunnel von jemandem hinunterzuschicken.

Mit der Wirkung von Dynamit und der Geschicklichkeit, die nur ein vierbeiniges flauschiges Säugetier zustandebringt, ist das explodierende Schaf ein unbezahlbares Kampfmittel. Klug damit umgehen.

BANANENBOMBE

Diese tödlichen verheerenden Waffen sind nur in den Waffenkisten zu finden. Sie werden wie Clusterbomben eingesetzt und verursachen beim Aufprall ausgedehnte Verwüstungen. Jede in die Luft geschossene Banane kann beachtliche 75 Pkt. Schaden verursachen (das liegt daran, daß die Bananen sehr dicht in eine Geschoßhülle gepackt sind) und meistens kann man damit rechnen, daß damit ganze Teams auf einen Schlag vernichtet werden. Beeindruckend! Wird nicht vom Wind beeinflusst.

MINIKANONE

Dieses riesige, enorm starke Maschinengewehr ist nur in Waffenkisten zu finden. Es funktioniert sehr ähnlich wie das Uzi, ist aber mit einem beachtlichen Schaden von 10 Pkt. weitaus verheerender. Wird nicht von Wind und Schwerkraft beeinflusst. Sehr beliebt bei Würmern, die es schaffen, sie in ihre schlüpfriegen Hände zu kriegen. Unbegrenzter Gebrauch für den Rest der Runde, wenn man sie einmal eingesammelt hat.

SCHUBS

Der legendäre Schubs ist ein Geheimzug, den man entdecken muß. Der Schubs verletzt die Würmer an sich überhaupt nicht. Sein Nutzen ist, daß Sie einen Wurm einfach von einer Klippe schubsen können, so daß er sich zu Tode stürzt, oder man läßt ihn in einer rutschigen Landschaft die Böschung hinunterschlittern. Die Ergebnisse eines Schubses können verheerend sein, insbesondere was die Demütigung des anderen Spielers betrifft.

9: ÜBER DEN (DIE) AUTOR(EN)

Andy Davidson ist ein ziemlich verrückter Typ. Worms ist mehr oder weniger das Ergebnis von vier Jahren Entwicklungsarbeit. Seine Aufgabenstellung war es, ein Spiel zu entwickeln, das einen fesselt, das man immer wieder spielen kann und es nicht über bekommt. Geschichten über seinen Betonesel und die darauf abgelegten Opfergaben sind schon fast Legende, und seine ansteckende Begeisterung spürt man in dem Spiel ganz deutlich. Spiele sollten Spaß machen und sehr spielbar sein, ebenso wie gesellig. Worms erreicht all das und viel mehr.

Alles, was er wollte, war, ein Spiel herauszubringen. Das hat er geschafft - und wie!

Francis Lillie ist ein ziemlich müder Typ. In langen Monaten Kaffeetrinkens entstand die Super Nintendo-Version von Worms, eine Konvertierung der Computer-Version von Andy Davidson. Seine ungehobelte Ausdrucksweise und seine Arbeitshaltung sind fast genauso legendär wie seine Fähigkeit, Berge von Junkfood zu verschlingen. Er glaubt, daß Spiele auch dem Programmierer Spaß machen müssen.

Alles, was er wollte, war ein ruhiges Leben. Worms hat ihm das verdorben - und wie!

10: ÜBER TEAM 17

Team 17 ist eine Software-Entwicklungsfirma, die an Spiele glaubt. Tolle Grafiken sind das eine, aber gut zu spielen, sich gut dabei zu fühlen, ist das andere ... Sie als Spieler wissen das. Worms ist nicht unser erstes Spiel und wird bestimmt auch nicht unser letztes sein. Halten Sie in nächster Zeit Ausschau nach weiteren spielbaren und aufregenden Produkten von Team 17!

Worms. Copyright © 1996 Team 17 Software Ltd.
Vermarktet und vertrieben von Ocean Software Ltd.

11: Mitwirkende

Design und Originalidee
Programmierung
Zusatzprogrammierung

Grafik
Musik und SFX

Künstlerischer Leiter
Produzenten Team 17

Produktionsassistent für
Ocean Software

QS Ocean Software

Andy Davidson
Francis Lillie
Gavin Harwood
Kevin Kirk
Roy Stewart
Alistair Brimble &
Bjorn Lynne

Martyn Brown
Marin O'Donnell
Paul Kilburn
Lee Edmondson

Ocean Q.A.
Richard Brooks (Cheftester),
Ryan Wooldridge, Mike Taylor.

