

Worms: Revolution

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Worms Revolution

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Team 17 Software, Wydawca Team 17 Software
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
DeathMatch i Tryb klasyczny	4
Forty	5
Kanał ściekowy (Kampania)	6
Broń	6
Pułapki	10
Sprzęt	13
Obiekty fizyczne	17
Woda	20
Mroczna strona	23
Robale	25
Boss: Trujący Pete	27
Plaża (Kampania)	29
Plażowi bandyci	29
Fala zniszczenia	32
Życie to nie tylko plaża	34
Strzeżcie się, piraci!	36
Ahoj, nadchodzi ból!	39
Bijatyka na plaży	42
Piasek i zniszczenie	45
Boss: Kapitan Trap	47
Strach (Kampania)	49
Walka o wpływy	49
Mnie nie pokonasz!	51
Impreza w ogrodzie	54
Nawiedzone wzgórze	56
Kompost	59
Pora koszenia	62
Kwiatki od spodu	65
Boss: Dr Frankenrobal	68
Podwórko (Kampania)	70
Urodzony wojownik	70
Spokój mi tu!	73
Nasiona zniszczenia	76
Podwórkowa bójka	79
Walka wzywa!	81
Zbierz plony	84
Kosiarz	87
Boss: Stary Boggy B	91
Łamigłówki	94
Kanał ściekowy	94
Plaża	103
Strach	115
Podwórko	128
Wszystkie atrakcje wesołego miasteczka!	145

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Worms: Revolution* zawiera kompleksowy opis przejścia kampanii, wskazówki do łamigłówek oraz porady dotyczące gry swobodnej. Ponadto, poradnik obejmuje również solucję dodatkowych łamigłówek w Wesołym Miasteczku. Dla ułatwienia zastosowane zostały następujące oznaczenia:

zielony – broń

niebieski – robaki

pomarańczowy – elementy krajobrazu

BRAZOWY – klawisze

[cyfra] , **[ilustracja]** – odnośnik do ilustracji

Uwagi: w przypadku niektórych misji zamieszczenie precyzyjnego opisu przejścia było niemożliwe z racji zbyt dużej losowości ruchów przeciwnika. Autor starał się jednak uwzględnić możliwe warianty przebiegu misji, tak więc poniższy poradnik powinien pomóc zdobyć wszystkie możliwe złote medale. Poradnik został przygotowany pod polską wersję językową gry.

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Death Match i Tryb klasyczny



Ten podrozdział ma charakter przygotowawczy do gry w *Worms Revolution* i raczej jego treść nie będzie niczym nowym dla fanów serii. Niemniej jednak, poniższe wskazówki możemy stosować do każdego trybu gry:

- * Salto (dwukrotnie wciśnięty **SHIFT**) możemy wykonać zarówno w przód jak i w tył. Stosowanie STRZAŁEK w różnych momentach skoku będzie miało znaczący wpływ na to, gdzie wylądujemy.
- * Używając **Liny** lub **Plecaka odrzutowego**, możemy wybrać takie bronie, jak np. **Dynamit** czy **Mina** i postawić je, bez konieczności wyłączania **Plecaka odrzutowego**. W tym celu, mając włączony **Plecak odrzutowy**, klikamy **PPM** a następnie (po wyborze oręża), wciskamy **ENTER** gdy zechcemy go użyć.
- * Możemy puścić się **Liny** za pomocą **SPACJI**, a następnie szybko ponownie wcisnąć **SPACJĘ**, by (bez straty kolejnej **Liny**) ponownie ją zaczepić.
- * Korzystajmy z **UFO** lub **Telekinezy**, by zamykać przeciwników w **zbiornikach wodnych** lub blokować im przejście. Zwracajmy szczególną uwagę na wybuchające przedmioty – mogą znacznie pomóc w walce z wrogiem, ale pamiętajmy, iż dla nas również stanowią zagrożenie.
- * Rozgrywka *DeatMatch* różni się od *Trybu klasycznego* tym, że w przypadku tego drugiego nie mamy możliwości dobierać kierować innymi robalami, niż **Żołnierzami**.
- * Ogień powstały np. w wyniku wybuchu przedmiotu lub **Ataku napalmowego**, trwa dwie tury.
- * Przedmioty postawione przez **Naukowca** są mocniejsze.
- * Naszym pierwszorzędnym celem jest eliminacja wrogiego **Naukowca**.
- * **Strażnik** nie tylko zadaje większe obrażenia, ale również niszczy większą część terenu.
- * **Bunkrolamacz** i **Kretem** możemy sterować za pomocą **STRZAŁEK**, gdy tylko rozpoczną wwiercać się w glebę.
- * **Elektromagnes** przyciąga broń miotaną (np. **Granaty**) oraz **Miny**, nie przyciąga natomiast pocisków.
- * Dwa razy zastanówmy się przed użyciem **Betonowego osła** lub **Armagedonu** – zwykle niszczą one sporą część mapy.
- * **Nokaut** powoduje ogłuszenie – wrogi robal opuści swoją kolejkę.
- * Monety i arsenał zdobyty w skrzynkach nigdy nie przechodzą do następnej rozgrywki (nawet jeśli ustawiliśmy w opcjach więcej niż jedno zwycięstwo).

F o r t y



- * Przed startem gry w trybie *Forty*, warto przejrzeć dostępne forte (opcje -> modyfikacja drużyny), by wybrać ten, który najbardziej pasuje do naszego stylu gry.
- * Warto zbierać skrzynki z monetami. Możemy je wydać w sklepie na uzbrojenie lub, tak przydatne w tym trybie, przedmioty jak **Teleport** czy **Lina**.
- * Brak **Teleportu** w ramach podstawowego uzbrojenia powoduje, iż warto rozważyć posiadanie w drużynie **Zwiadowcy**. Dzięki możliwości wykonania dalekiego skoku, będzie on w stanie dostać się do forte przeciwnika przy użyciu **Spadochronu**.
- * **Strażnik** świetnie nadaje się do ostrzeliwania wrogiego forte za pomocą **Bazooki** w sytuacji, gdy nie mamy możliwości zadania obrażeń pochowanym w przeciwnym forte wrogim robalom.
- * Jeśli lubimy się bunkrować, trzymanie **Naukowca** w „piwnicy” forte może się okazać dobrym pomysłem (tym bardziej, że mogą się tam pojawiać skrzynki). Pamiętajmy jednak, że gra *Worms Revolution* różni się od poprzednich odsłon przede wszystkim tym, iż taktyka bunkrowania stała się ryzykowna za sprawą pojawienia się takich broni jak **Wodny atak** czy **Bunkrolamacz**.

Kanał ściekowy (Kampania)

B r o Ń



Pierwszy rozdział kampanii stanowi swoisty samouczek, w którym nauczymy się podstaw poruszania, dowiemy się co nieco o uzbrojeniu oraz naszych robalach. Zaczniemy od poruszania. **Chodzimy przy pomocy STRZAŁKI W LEWO oraz STRZAŁKI W PRAWO, natomiast skok do przodu wykonujemy naciskając LEWY SHIFT. Jego długość możemy kontrolować wciskając STRZAŁKI** w trakcie skoku. Niektóre wzniesienia będą wymagały od nas wykonania salta w powietrzu – by tego dokonać przytrzymajmy klawisz kierunku, tj. odpowiednią **STRZAŁKĘ**, a następnie dwukrotnie wciskamy **LEWY SHIFT** [ilustracja].



Po zebraniu **Bazooki**, napotkamy pierwszego przeciwnika. By wybrać broń, musimy nacisnąć **PRAWY SHIFT** lub kliknąć **PPM**, a następnie ją wybrać. Celujemy za pomocą **STRZAŁKI W GÓRĘ** oraz **STRZAŁKI W DÓŁ**, a strzał oddajemy za pomocą **SPACJI**. Co istotne, im dłużej ją przytrzymamy, tym większa będzie moc strzału. Celując pamiętajmy również, że pocisk leci po łuku, a nie na wprost.



Po zabicu **Szczurka** pojawi się dwóch kolejnych nieprzyjaciół. Wybieramy **Strzelbę**, celujemy i oddajemy strzał do pierwszego z nich. W przypadku tej broni nie mamy możliwości zwiększenia mocy strzału. Za każdym razem, gdy zdecydujemy się na użycie **Strzelby**, będziemy mieli możliwość oddania dwóch strzałów, zamiast jednego.



Wspomniana Strzelba to bardzo precyzyjne narzędzie, nadaje się do przesuwania przedmiotów, niszczenia cienkich ścian, np. **zbiornika z wodą** (o czym wspomnimy później), a także do zrzucania przeciwników z przepaści zachowując bezpieczną odległość **[ilustracja]**. W przypadku zobrazonej sytuacji uważajmy by nie podejść zbyt blisko, gdyż **Śmierdziel** po zanurzeniu się w **zbiorniku wody** uruchomi **Minę**, która mogłaby nas zranić.