

Worms 4:

Totalna Rozwałka

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Worms 4 Mayhem

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Tryby gry	4
Sterowanie	6
Interface	9
Bronie	12
Narzędzia	20
Garstka porad	22
Misje	23
Misja I: Diner Might	23
Misja II: Sneaky Bridge Thieves Inc.	24
Misja III: Building Site Saboteurs	26
Misja IV: The Crate Escape	27
Misja V: Destruct And Serve	28
Misja VI: Storm The Castle	29
Misja VII: The Windy Wizard	31
Misja VIII: Rob In The Hood	32
Misja IX: Joust About It	34
Misja X: Nice To Siege You	35
Misja XI: Mine All Mine	36
Misja XII: Ghost Hill Graveyard	37
Misja XIII: Tin Can Wally	39
Misja XIV: Doom Canyon	40
Misja XV: High Noon Hijinx	42
Misja XVI: Turkish Delights	44
Misja XVII: No Room For Error	45
Misja XVIII: Carpet Capers	47
Misja XIX: Traitorous Waters	49
Misja XX: Gibbon Take	50
Misja XXI: Fast Food Dino	52
Misja XXII: Escape From Tree-Rex	53
Misja XXIII: Chute To Victory	55
Misja XXIV: The Land That Worms Forgot	56
Misja XXV: Valley Of The Dinoworms	58

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



Wstęp

Gry z serii *Worms* zna chyba każdy miłośnik gier komputerowych. Pewnie wielu z was przyzwyczało się na tyle do 2D, że z daleka omijacie robaki w trzech wymiarach. Do takich osób zaliczałem się również ja. Bardzo sceptycznie podchodziłem do nowej wersji *Wormsów*, ale muszę przyznać, że 4 odsłona miło mnie zaskoczyła. Jeśli powstaną nowe części, a twórcy będą udoskonalać to, co już jest, to być może kiedyś doczekamy się takich fajerwerków jakie niegdyś oferowały bezzwzględne dżdżownice, a teraz przechodząc do sedna...

Poradnik ten zawiera omówienie poszczególnych trybów gry, szeroki opis i zastosowanie broni, porady odnoszące się do sterowania; opis, szczegółowe plany i taktyki do wszystkich misji i wiele więcej.

Życzę miłej zabawy i czytania!

ŁUKASZ "CRASH" KENDRYNA



Tryby gry



TRYBY GRY

OMOWIENIE POSZCZEGÓLNYCH TRYBOW

Quick Game (Szybka gra)

Opcja uruchamiająca pojedynek bez zbędnych ustawień, jedyną rzeczą jaką Ci przyjdzie uczynić przed rozpoczęciem rozgrywki, to wybranie ilości graczy (od jednego do czterech).

Tutorial (Samouczek)

Jest to najzwyczajniejszy przewodnik, pokazuje krok po kroku wszystkie aspekty gry. Zachęcam osoby dopiero rozpoczynające zabawę do zapoznania się z nim.

Worminkle University (Uniwersytet Worminkle'a) – pierwsza mini lekcja, Twoim zadaniem będzie wyeliminowanie wroga. Sprawa jest o tyle prosta, że się nie rusza i nie posiada swojej kolejki, a ty masz nieskończony czas na atak. Na początku pozbieraj skrzynki z bronią, a potem wyeliminuj, kogo trzeba. Powinieneś nauczyć się, jak skakać i wybierać broń.

Nagroda: 10 monet

Trudność: 1/5

Unsporting Behaviour (Niesportowe zachowanie) – w tym etapie za zadanie masz wyeliminowanie już „działającego” wroga. Twój ruch tym razem będzie ograniczony czasowo, ale runda i tak jest dość łatwa. Na początku pozbieraj skrzynie, a potem wyeliminuj wszystkich. Dwa robaki będą na piętrach (w tym jeden pod daszkiem). Do tego osłoniętego dostaniesz się używając liny, leży pod nim w walizce. Drugiego zniszcz air strikiem.

Nagroda: 10 monet

Trudność: 1/5

Mike's Secret Laboratory (Tajne laboratorium Mike'a) – do zabicia masz 4 robaki. Etap jest trudniejszy od poprzednich, gdyż przeciwnik używa silniejszych broni (np. dynamit), a Ty będziesz cierpieć na brak mocnego arsenału, dlatego silne gadgety używaj z głową. Na planszy co jakiś czas pojawiać się będą apteczki, skorzystaj z nich.

Nagroda: 10 monet

Trudność: 2/5

Story (Historia)

Tryb w którym przechodzimy poszczególne, zróżnicowane misje. Do ich szczegółowego opisu przeznaczyłem osobny dział poradnika: „Misje”.

Multiplayer (Gra wieloosobowa)

Opcja, dzięki której możesz grać na jednym komputerze/konsoli nawet z czterema znajomymi. Przed rozpoczęciem zabawy wybierasz rodzaj i środowisko mapy, styl rozgrywki, dodatkowe wzmocnienia. Oddana również możliwość manipulowania w ustawieniach drużyny np. zwiększenie liczby członków, czy zmniejszenie ich życia.

Customise (Dostosowywanie)

Ten dział to dość duża nowość w całej serii *Wormsów*, autorzy udostępnili tu możliwość konstruowania własnych broni, oprócz tego tworzymy tu własne drużyny (w tym wygląd oraz głos robaków) i „style gry”.

Challenges (Wyzwania)

To nic innego jak specjalnie przystosowane areny do ćwiczenia danej umiejętności. I tak autorzy przygotowali mapy do między innymi snajperki, jet packa, shotguna itd. Po przejściu lekcji zapisuje się czas w jakim została wykonana, po pokonaniu czyjegoś lub Teamu 17 dostają się większą nagrodę pieniężną (po wykonaniu ćwiczenia bez rekordu dostaje się 20 monet).

Trophy Cabinet (Trofea)

W tym trybie zebrane są wszystkie trofea, jakie udało Ci się zdobyć podczas grania, ponadto możesz zobaczyć, jakich Ci brakuje i co musisz uczynić, by je osiąść.

Item Shop (Sklep z przedmiotami)

Za zdobyte podczas zmagania na polu bitwy monety tu możemy kupić różnego rodzaju bonusy tj. odzywki robaków, mapy, nakrycia głowy, okulary, dłonie, wąsy, bronie, style gry itd.

Options (Opcje)

Typowa funkcja dla wszystkich gier, zmieniamy ustawienia dźwięku, sterowanie itp.

Sterowanie



STEROWANIE

OPIS I ZASTOSOWANIE FUNKCJI

PC

Robakiem **porusza się** za pomocą **klawiszy: A,S,D,W**, ponadto można **obrać się** w miejscu **klawiszami Z i X**.

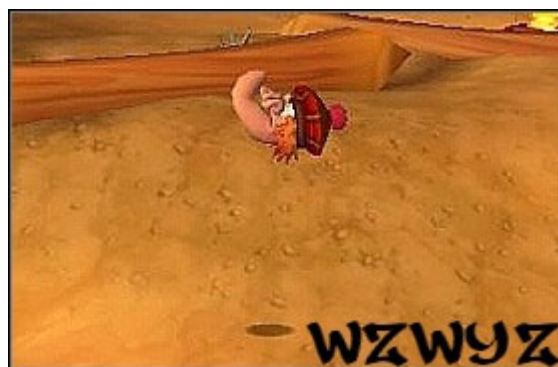
PS2

Robakiem **porusza się** za pomocą **lewej gałki analogowej**, ponadto można **obrać się** w miejscu **strzałkami w lewo i prawo**.

Warto zapamiętać o obrocie w miejscu, gdyż może być to bardzo przydatne na dużych wysokościach, chodząc po wąskich kładkach. Normalnie próbując się obrócić robak wykonuje „szeroki ruch”, co może skończyć się upadkiem i stratą kolejki, a w ten sposób minimalizujesz ryzyko.



Robak obdarzony jest możliwością **skoków**, wykonuje się je za pomocą **spacji**, są ich dwa rodzaje: pierwszy **wciskając raz** spację (**skok w dal**), a drugi szybko **dwa razy** (**skok wzwyż**).



Robak obdarzony jest możliwością **skoków**, wykonuje się je za pomocą **kwadratu**, są ich dwa rodzaje: pierwszy **wciskając raz** wspomniany guzik (**skok w dal**), a drugi szybko klepiąc **dwa razy** (**skok wzwyż**).

Pamiętaj, by skacząc na wyższą półkę (lub przeskakując przeszkodę) być nieco od niej oddalonym, gdyż robak bardzo łatwo się od nich odbija, na czym można stracić dużo czasu.



Kamera w grach 3D to największa bolączka, na szczęście programiści przygotowali na tyle dużo rozwiązań, że większych kłopotów z nią nie powinno być. Za pomocą **myszki** można **obrać kamerę**, używając **kółka** zyskujemy możliwość **oddalania i przybliżania widoku**. Dodatkowo udostępniono **widok z pierwszej osoby** – klawisz **Q** i z **lotu ptaka** – **E**. Podczas widoku z lotu ptaka za pomocą **kółka** **oddalamy/przybliżamy** mapę, a **myszką** **przesuwamy**, trzeci guzik myszki służy do zmiany **nachylenia widoku**.

Kamera w grach 3D to największa bolączka, na szczęście programiści przygotowali na tyle dużo rozwiązań, że większych kłopotów z nią nie powinno być. Za pomocą **prawej gałki analogowej** można **obrać kamerę**, wciskając **lewą gałkę** jest możliwość **oddalania i przybliżania widoku**. Dodatkowo udostępniono **widok z pierwszej osoby** – guzik **R1** i z **lotu ptaka** – **R2**. Podczas widoku z lotu ptaka za pomocą **trójkąta i kwadratu** **oddalamy/przybliżamy** mapę, a **lewą gałką** **przesuwamy**, **prawa** służy do zmiany **nachylenia widoku**.

O ile widok FPP przydaje się prawie wyłącznie do strzelania, to z lotu ptaka daje już większe możliwości. Dzięki niemu możesz szukać podczas swojej tury przeciwników, jak i porzucanych power up'ów. Korzystałem z niej także gdy wróg atakował, by dokładnie wiedzieć, kto stanie się ofiarą.