



... ► Beurteilungen ► Strategie ► Worms W.M.D.

Suche...

Worms W.M.D.



Genre
Strategie

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb Team 17 Digital LTD
Erscheinungsjahr 2016.08
Systeme PC, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Mac, Linux
System im Test PC
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Lustiges Strategiespiel, das besonders in der Gruppe für Spielspaß sorgt



Zusatzinformationen ausklappen

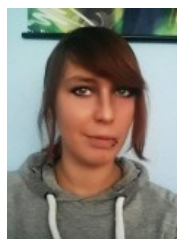
Spielbeschreibung:

Worms ist ein rundenbasiertes Spiel, in dem 2 Teams gegeneinander antreten. Eine Runde dauert solange, bis eines der Teams keine Würmer mehr hat und somit verliert. Die Würmer werden besiegt, indem ihnen mit verschiedenen Waffen Schaden zugefügt wird. Dafür ist Geschick nötig, damit der bestmögliche Schaden erzeugt wird, ohne seine eigenen Würmer in Gefahr zu bringen. Während der Runden lockern Soundeffekte und Sprüche der Würmer das Spielgeschehen auf und sorgen für eine lustige Atmosphäre. Erstmals kann man in diesem Spiel auch verschiedene Fahrzeuge wie z.B. Panzer und Helikopter nutzen. Diese sind auf der Karte verteilt und können vom eigenen sowie vom Gegnerteam genutzt werden. Auch gibt es Häuser, in denen die Würmer vor dem Gegner versteckt werden können. Dies sorgt für mehr taktisches Handeln und strategisches Denken.

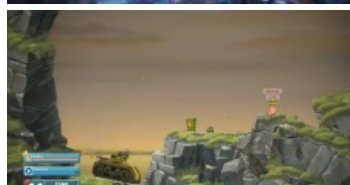
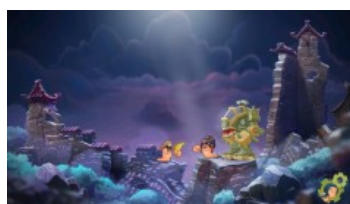
Pädagogische Beurteilung:

Neuerungen

Die Spielerserie ist mittlerweile über 20 Jahre alt. Mit *Worms W.M.D.* versprechen die Entwickler nun einige Neuerungen sowie eine riesige Auswahl an Waffen. Tatsächlich ist die Auswahl jedoch begrenzt und den Tester_innen fiel im Gegensatz zu den Vorgängern kaum eine Veränderung auf. Die angekündigten Fahrzeuge sind vorhanden, fanden aber kaum positiven Anklang, da sie laut der



Gruppenleiterin
Tanja
Baginski
Kulturcafé Siegburg



Startseite

Spiele

Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber

★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Tester_innen nur schwer zu kontrollieren und langweilig in der Umsetzung sind. Außerdem ist der angerichtete Schaden nicht hoch, sodass es sich oftmals nicht lohnt, die Fahrzeuge zu nutzen. Die Häuser sind eine gute Idee, allerdings ist die Umsetzung auch hier nicht wirklich gelungen. Sie sind eher unübersichtlich, als dass sie Vorteile bringen, weshalb sie von den Tester_innen oftmals ignoriert oder bewusst Karten ohne Häuser gewählt wurden.

Neu ist auch das Feature, dass Waffen aus diversen Materialien hergestellt werden können, die man in der Welt findet. Auch hier sind die Idee und der Ansatz sehr gut, allerdings geht hierdurch oftmals wertvolle Zeit verloren. Besonders wenn eine kurze Spielerzeit eingestellt wurde, ist das Herstellen von Waffen sehr unattraktiv. Die hergestellten Waffen sind meist nicht besser als die regulären, weshalb das Herstellen keinen Vorteil bringt. Weiterhin gibt es Geschütztürme, die wie die Fahrzeuge genutzt werden können, um den gegnerischen Würmern Schaden zuzufügen. Leider fallen diese auf der Karte kaum auf und sehen eher aus wie Deko. Hier wäre eine deutlichere Abtrennung von den Farben her gut.

Spielmöglichkeiten

Im Singleplayer-Modus gibt es ein Tutorial, in dem die Steuerung und das Spielprinzip erklärt werden. Außerdem gibt es einen Storymodus mit Bonusinhalten sowie Missionen, in denen verschiedene Ziele erreicht werden müssen. Hierbei spielt man immer gegen den Computer. Wer kein Interesse an Aufgaben hat, kann auch einfach im Singleplay gegen den Computer antreten. Auch der Mehrspielerbereich bietet verschiedene Facetten. Zum einen können bis zu vier Spieler_innen in Teams an einem PC oder im Netzwerk, zum Beispiel auf einer LAN-Party, gegeneinander spielen. Zudem bietet der Online-Modus die Möglichkeit, gegen Fremde oder Freunde zu spielen oder sich im Ranglistenspiel mit Gegnern auf der ganzen Welt zu messen und auf der Rangliste auf- und absteigen. Die Spielmöglichkeiten sind breit gefächert und für jede Situation ist etwas dabei. Die Tester_innen merkten hier jedoch an, dass die Standardsteuerung etwas gewöhnungsbedürftig ist, jedoch nach den eigenen Vorlieben verändert werden kann. Die Spielzeit der einzelnen Runden hängt von dem Geschick der Spielenden ab, kann jedoch auch separat verkürzt werden.

Atmosphäre und Spielwelt

Die sieben unterschiedlichen Welten sind immer vollkommen zufallsgeneriert und sorgen für Abwechslung und immer neue strategische Herausforderungen. So gilt es vor jeder Runde, sich eine passende Taktik zurechtzulegen. Die Figuren und Objekte passen gut zu der Welt im 2D-Comic-Stil und alles ist liebevoll gestaltet. Man merkt die Liebe zum Detail und trotz der neuen grafischen Möglichkeiten, bleibt der Titel dem *Worms*-Stil und der lustigen Atmosphäre von früher treu.

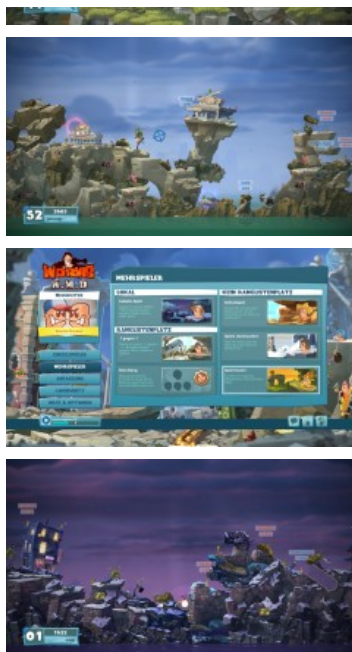
Die Sprache ist sehr verständlich und auch für jüngere Kinder gut zu verstehen. Die Würmer sprechen auf Englisch, allerdings wird auch durch die Zusatzgeräusche oder die Mimik der Würmer deutlich, welche Emotionen sie gerade ausdrücken. Diese Einfachheit sorgt dafür, dass auch jüngere Kinder alles nachvollziehen können. Die Hintergrundmusik sowie die lustigen und übertriebenen Soundeffekte der Würmer und Waffen tragen zu der comichaften Atmosphäre bei.

Spielerisches Setting

In dem Spiel macht es Spaß, andere Würmer mit Waffen zu besiegen. Im Test wurde jedoch auch thematisiert, dass das Spiel nicht mehr ganz so lustig wäre, würden die Würmer durch Menschen ausgetauscht. Der Humor und das lustige Setting sorgen aber dafür, dass das Thema mehr wie in Comics oder Cartoons dargestellt ist. Natürlich ist *Worms* grundsätzlich kein problematisches Spiel und für Kinder geeignet, allerdings sollten Kinder und Jugendliche, die Kriegserfahrung haben, langsam an solche Spiele herangeführt werden, da sie, je nach Traumata, sensibel auf das Spiel reagieren könnten.

Fazit:

Die Tester waren sich alle einig, dass das Spiel sehr lustig ist, aber sich eher für kurze Runden zwischendurch eignet. Innerhalb der Geschichte geht es auch um militärische Eroberung, das Thema wird hier jedoch sehr cartoonhaft inszeniert. Im Vergleich zu älteren Spielen der Serie gibt es nun auch Fahrzeuge, wie Panzer, und andere Neuerungen, die das taktische und strategische Vorgehen erweitern. Auch wenn das Spielprinzip im Einzelspieler-Modus wenig Abwechslung bietet und eher kurzfristig im Test motivieren konnte, sorgte der Mehrspieler-Modus für längeren Spielspaß. Worms W.M.D. hat eine gesetzliche Alterskennzeichnung der USK ab 12 Jahren. Im fortgeschrittenen Alter kennen sich Kinder oft besser mit Spielen aus und kommen besser mit der voreingestellten Steuerung zurecht. Das Herz des Spiels ist jedoch der ganz spezielle Humor.



Siehe auch

- [Worms - Open Warfare](#)



Beurteilung der Spieletester zuklappen

„Es ist sehr spaßig, aber auf Dauer schon langweilig.“

„Der Spaß ist nur für kurze Zeit.“

„Auf LAN-Partys ist das Spiel sicher der Hit, aber für alleine eher nichts für mich.“ (Maurice, 18 Jahre)

kultur/caf 
Jugend im Zentrum



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen

