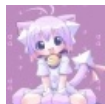


# Worms — Lurkmore

## К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление игры Worms, а не составляем списки задротских игровых методов. Ваше мнение о том, как лучше выстрелить из базуки, здесь [никому не интересно](#), поэтому все правки с упоминанием нового мегаспособа убить червя будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!



## НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

**Worms** (рус. рас. «червяки», школ. «вормы») — эпичная серия игр от Team17. Выносит мозг с 1994 года. Первые версии были написаны только для компьютеров [Amiga](#), но позже были портированы на множество платформ, в том числе и на [ПэЦэ](#). Как и большинство игр жанра «артиллерия», основано на древней игрушке «[Tank Wars](#)».



## Что за?

Суть такова: команды червей пытаются выпилить друг друга в пошаговом режиме.

Игра невероятно доставляет:

- геймплеем, позволявшим как [играть не заморачиваясь](#), так и [повыпендриваться](#).
- возможностью игры по сети и в режиме hotseat (жопы на стуле меняются как стволы в [минигане](#)), за что её любили в «[компьютерных клубах](#)».
- озвучкой персонажей, в том числе русской.
- арсеналом оружия, от похожего на реальное до дичайших [вундервафель](#), способных устроить [экстерминатус](#) всем и сразу. При этом доступность, количество и мощность каждого типа можно было невозбранно настраивать.
- возможностью превращения огромного забетонированного уровня в осколки из пары мелких островков.
- [большим Пэ](#), неминуемо наступавшим к концу каждого раунда.
- «кинематографическим» повтором эффектных смертей/разрушений/глупостей.
- ненавистью [соперников](#).
- созданием карт из картинок и фотографий (начиная со 2-ой части во всех 2D-играх).

Да, в Worms есть [корованы](#) коров, но грабить их нельзя. [Они сами кого хочешь ограбят](#).

## Версии

Поскольку серия обрела популярность, игроделы наклепали кучу версий:

- *Total Wormage* — первая версия под Амигу. Написана на бейсике английским [школьником](#) Энди Дэвидсоном.
- *Worms* — вторая версия под Амигу. Через год портирована под [DOS](#), есть также версии под [Sega Mega Drive](#) и [SNES](#). Порты писали другие люди, поэтому физика в них отличается.
- *Worms: Director's Cut* — третья версия под Амигу (на других платформах не светилась), последнее творение Энди Дэвидсона. Пофикшены баги, добавлены пушки. Можно настраивать характеристики оружия перед стартом, если надоел баланс по умолчанию.
- *Worms+* — одна из первых версий, шедших на [Win95](#). Уже тогда имелись характерные модели червяков с весёлыми глазами, радостно прыгая, убежавшие от убитого хозяина. Уже была вундервафля-бананобомба и пиратский уровень с двумя кораблями, появившийся после введения кода.
- *Worms 2* — первая версия под [Windows](#) — признанная классика. Именно в нее рублились в золотую эпоху хотсита, когда компьютеры в нашей стране были редкостью. А олдфаги рубятся до сих пор, несмотря на наличие миллиона новых частей, по нижеперечисленным причинам. Уже обладает всеми признаками труп-Worms (сиречь дизайном червей в виде [контрацептивов](#)). Многими считается

[Worms Armageddon - The Worst Shot Ever 2010](#)

Фейлы противника. Один из основных доставляющих элементов игры (часть 1)

[Worms Armageddon - Worst Shot Ever 2009](#) (часть 2)

[Worms World Party Video](#)  
Сабж

лучшей — в частности, именно здесь появился ролинг и более годная физика. Кроме того имеется набор секретного оружия, который больше нигде не встретится. Настраивается чуть менее, чем все — в чем ПРИНЦИПИАЛЬНОЕ отличие от всех остальных версий. Причем параметров настройки каждого оружия масса и у каждого свои. В числе основных мощность — можно было силу взрыва гранаты (выстрела базуки, супербанана, чего угодно) сделать настолько слабой, что лишь немного вредило червям и, вдобавок, например, (отдельная настройка) почти совсем не разрушать мир. Или, наоборот, сделать мощность выстрелов пулемета такой, что он становился самым страшным оружием в игре — если сесть червем на достаточно отстоящий кусок поверхности, то за одну (!) очередь можно было, к чертовой матери, уничтожить всю остальную карту. Среди параметров также было влияние ветра, угол, сила разлета, количество осколков, мощность их взрыва (для каждого параметра осколков, если они присутствуют в оружии, отдельная настройка) и многое другое. При этом изменилась все очень гибко, с помощью ползунков с большим количеством делений. Вариативность настроек позволяла, если не заходить в крайности (а иногда именно если заходить) превратить Worms 2 в практически новую, но при этом все равно интересную и разнообразную, версию игры по совсем другим правилам. Также только в этой версии можно встретить ящики-ловушки (выглядят как простые ящики, но при попытке подобрать взрываются).

- *Worms Armageddon* — улучшенная версия одной. Содержит дохую и даже больше возможностей (для одиночной игры), кроме того, адаптирована под современное железо. В итоге соло-прохождение на порядок интереснее предшественника, а кооперативный режим, потерявший богатое разнообразие настроек (для игроков разглядевших все возможности Worms 2) — на порядок скучнее. Единственный общий плюс бочки с напалмом. Сомнительный плюс — инструментарий — нелюбимый олдфагами из-за того, что даже в руках новичка сильно упрощал игру и нарочью убивал некоторые тактики, при высоком скилле игрока становился читом. Живет и процветает и поныне — сервера работают спустя более чем 20 лет после выпуска игры (чем остальные части не могут похвастаться), патчи выпускаются до сих пор.
- *Worms World Party* — апгрейд предыдущей, не столь блестящ из-за неубежденного количества багов. Есть порт для [Sega Dreamcast](#), в котором баги пофикшены, и для [Windows Mobile](#). Существует отдельно выпущенная православная версия для PC — увы, забытая как игроками, так и самими Team17 в пользу Армагеддона.
- *Worms Open Warfare* — эксклюзив для карманных DS и PSP и первая попытка вернуть серию в русло 2D, но с допиленной графикой и свистоперделками. Создавался некой левой компанией, выдался фейлом из-за кривой физики и недостатка оружия, в результате чего был, в отличие от своего нижеупомянутого сиквела, заслуженно забыт. Впрочем, PSP-версия на фоне версии для DS выдалась играбельной, но по сравнению с прошлыми двухмерными частями это был уже не торт.
- *Worms Open Warfare 2* — вторая попытка разработать червие для карманных консолей. Особенным вином вышла DS-версия, в которую, несмотря на допиленную графику, вернулась физика из Worms 2, а вместе с ней и огромная кастомизация, позволяющая создать собственные команды, флаги и карты, а после, побаловавшись с настройками, отправиться в онлайн и сразиться с кучей таких же червофанов, ну и напоследок попроходить карты из туевой хучи режимов для одного игрока. Как и в Worms 2, заняться есть чем. Версия для PSP, в свою очередь, оставила обновлённую физику из OW1, вышла без редактора карт и нескольких режимов, так что лучше поставить версию от PSX на своего прошитого карманного любимца и олдфажить с большим удовольствием.
- *Worms 3D* — червяки в 3D, олдфаги негодуют из-за убанской физики! Но игра имела неплохую сюжетную компанию, была весьма неплохим и даже интересным продолжением серии, так что мнения расходятся. Впервые появляются пасхалки.
- *Worms Forts* — Worms 3D с элементами тактической стратегии. Сюжет позволяет лучше знать историю древнего мира (хотя **чуть более, чем наполовину** игра имеет несостыковку с реальными событиями). Сам геймплей немного уныл из-за замедленного времени, заставок, которые порой хуй пропустишь, и практически неразрушимого ландшафта. И тем не менее в этой части есть немало своих плюшек в виде туевой хучи зданий, благодаря которым можно устроить врагу БП фиксированной степени тяжести, возродить убитых червей или же задавить и уничтожить противника морально (и непосредственно физически), показав ему, какой ты богач. И да, именно здесь впервые появилась возможность надевать на червей головные уборы.
- *Worms 4 Mayhem* — ещё 3D-версия с кучей фиш, например, возможностями самому разработать вундервафлю для команды и одевать своих червяков в [шляпы/очки/перчатки/усы](#). Физика всё та же. Радует откровенно мультяшной графикой, лузовыми жестами червяков, весьма интересной кампанией в сингл-плеере и системой наград, получаемых при выполнении определённых условий, а также доставляет возможность [принять ислам](#), путём запуска червяка на ракете и взорваться, прихватив с собой вражину. Ну и кошерная разрушаемость всего уровня на манер двухмерных Worms. С ноября 2012-го года по сети больше не поиграть (хотя Хамачи и похожие программы никто не отменял).
  - *Worms Ultimate Mayhem* — HD переиздание с миссиями из Worms 3D.
- *Worms 2 Armageddon* — улучшенная версия улучшенной версии Worms Armageddon. Таки да, старый добрый 2D с улучшенным графоном! Team17 добавила кучу разных [свистелок](#), учла мнения [игроков](#) (что, само собой, огорчило других игроков). Есть даже [удары корованами с воздуха](#). На PC вышла 26 августа 2010 под названием *Worms: Reloaded*.
- *Worms Revolution* — еще одна версия Worms Armageddon, теперь в игру добавлены новые вундервафли и введено разделение червей на классы. Вышла в октябре 2012 года. Таки вполне себе кошерна. Кроме классов, добавлена текучая вода (равно как и связанное с ней оружие и способы умерщвления червяков) и физические объекты (это вдобавок к взрывающимся бочкам, уже знакомым по предыдущим частям)

- *Worms Battlegrounds* — допиленная *Revolution*. PC позже получила ее обновленную версию под названием *Worms Clan Wars*. Ориентирована на мультиплеер, в котором можно создавать кланы. Добавили пару новых фиш.
- *Worms WMD* — **новый движок**, пластмассовая графика. Добавлена военная техника и возможность прятаться в здания, **CnC-style**.

А ещё есть клоны, куда же без них...

- *Warmux* — для **красноглазых**
- В свое время неизмеримо доставляли *Worms World Party for N-Gage* (особенно на лекциях студентам-кунам). Также существуют:
  - Мофановская версия, идущая на смартфонах S60 и UIQ через эмулятор. Отличается от версии N-Gage отсутствием синглплеера и игры по БТинету.
  - Версия для N-Gage neXtGen, которая, невзирая на возросшие мощности аппаратов, работает медленнее, чем версия N-Gage, однако выглядит красивее.
  - Впрочем, уже появилась полноценная S60 версия на SIS, прекрасно идущая без эмуляторов, доставляет многим школьникам.
- **Over 9000** версий на Java.

Класс оружия	Вы больше всего хотели видеть в игре
веревка	1188 (21.8%)
газун	1043 (19.1%)
бита	781 (12.9%)
капкан AF-47	2935 (46.2%)

Русский вормс —  
бессмысленный и  
беспощадный

- Клон для любимого **вконтактика**, известный как **Вормикс**. В основном играют одни школоло, которые не хотят качать оригинал (или попросту не знают про него). **Огромное количество** свистоперделок (шапки, лазерные сети etc.), потеря сути оригинала (игры именно командой **собственных червей**) и упомянутая аудитория вызывают у олдфага **смешанные чувства**. Плюс до кучи, заточена под «донат» целиком и полностью.
- Чуть менее, чем клон *Worms 2* — Вормейдж (aka FWP: Flash Wormage Project). То же самое, что и «Вормикс». Занятная пародия. Позже был заменен на SWP (aka Space Wormage Project).
- Ну и другие, тысячи их

Трейлер Вормикса 1  
Вормикс (2012)

Просто игры со схожим геймплеем:

- Древний как **говно мамонта** *Tanks*, его последователь *Scorched Earth* и современный ремейк *Scorch an Island*.
- *Hogs of War*: хоть и клон, но вин — в то время, как сабж был ещё плоским, свиньи уже месили друг друга в 3D-графике. Доставляла система прокачки свиней по классам (гренадеры, воздушный десант с запасом джетпаков, артиллерия, **сапёрное дело**, **шпионаж** и **медицина**), разделение армий по расовому признаку (русские, немцы, китайцы, британцы, США и французы), лулзовая озвучка, управление боевой техникой (танками, танками-амфибиями, пулемётными и миномётными расчётами) и необходимость напрягать некоторое количество извилин, чтобы получить полное количество медалей за миссию. Плюс возможность создавать игровые уровни по заданным параметрам, от абсолютно голой равнины — до сплошняком заминированной кучки островков с зашкаливающим количеством военной техники и вкусного лута в ящиках. Олдфагам доставляет до сих пор.
- *Hedgewars* — вместо червей ежи, **позаимствованные** из **Смешариков**. Для всех желающих, ибо кроссплатформенный.
- Вполне себе годная *Creature Conflict*.
- *Liero* — червяки от 1998 в реальном времени от финского креатора.

## Игра

### Сингл

Сингл в Червяках бывает трёх типов.

#### Тренировка.

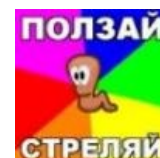
Позволяет научиться выполнять некоторые трюки, а также зарабатывать медали за тренировку (в основном ради ЧСВ и открытия дополнительных вундервафель). Исключение составляют медали за основную тренировку в *Worms Armageddon* — они определяют, какую часть кампании ты сможешь пройти.



Бой в самом разгаре.

#### Кампания.

Ты должен выполнить задание, чтобы закончить уровень. Часто они сводятся к «убей их всех!». Реже надо убить определённого червя или подобрать ящик, лежащий на другом конце карты. В принципе, отличается от обычной игры только неравными силами команд (включая оружие) и заскриптованностью выпадения ящиков. За прохождение миссии ты можешь получить медаль, и если она золотая, порой это может разблокировать некоторые плюшки игры вроде новых видов оружия и игровых настроек. Если же проходить западло, а вундервафлей охота, можно сжульничать, подкорректировав настройки уровней с помощью обычного блокнота.



Суть игры  
в двух  
в двух

Бой насмерть.

словах

Просто серия боёв со всё более и более сильными и многочисленными противниками. Получившие ранг «Элита» должны сразиться с 15 вражескими червями наивысшего уровня, имея только двух своих. Некоторые задроты утверждают, что их даже можно замочить. Посему остаётся только перейти на Тёмную Сторону или использовать тактику заложников (см. [Жаргон](#)).



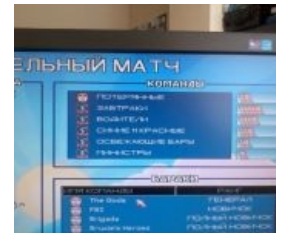
Первая миссия кампании Worms Armageddon.

## Мультиплеер

Поскольку простое мясо быстро надоедало задротам, они начали выдумывать дополнительные правила, усложняющие игру. Например:

- «Верёвочные» схемы:
  - RopeRace — как правило, надо быстрее противников добраться до финиша. Чистая гонка.
  - Shorra — у червей только веревка и кое-что ещё. С каждым ходом на карте появляется ящик с чем-то более увесистым. Его надо взять, а затем произвести атаку, свисая с верёвки. Позднее в патчах этот режим сделали официальным, назвав Rope League, а на сервере Team17 появилась одноимённая комната. Существуют разновидности, как то:
    - Fly Shorra — надо с помощью верёвки перелететь через препятствие.
    - Pod Shorra — карты изобилуют водой, а потому любое падение фатально.
    - Big Shorra — отличается большими картами (некоторые очень большие, на несколько десятков экранов).
  - WXW — перед атакой надо [стукнуться](#) об X стен
- «Земляные» схемы:
  - VnG (Vazooka and Grenade) — у всех только [базуки и гранаты](#). Нельзя двигаться и стрелять из базуки прямой наводкой. Граната должна взрываться в воздухе, а не лёжа на земле.
  - Hysteria — одна секунда на ход. [Nuff said](#).
  - VnA (Bow and Arrow) — все черви стоят на маленьких кусочках земли, коих огромное количество. Из оружия лук, низкая гравитация и парашют. Очень много мин, которые взрываются мгновенно. Один удачный выстрел может упокоить всех.
  - [Holy War](#) — все черви находятся на небольших балках и должны использовать святую гранату, чтобы уничтожить противников. Сама же святая граната является трибьютом [Монти Пайтону](#), ибо абсолютно идентичное «оружие» использовал в «Священном Граале» Король Артур.
  - [Тысячи их!](#)

Первая миссия кампании Worms Armageddon.



Последний бой — он трудный самый.

Последний бой — он трудный самый.

[Worms Armageddon Rules \(правила сетевой игры на WormNET\)](#)  
Обязательно к просмотру любому, кто идёт в мультиплеер.

Игру зачастую портили [нубы](#), которые [понятия не имели](#) о договорённостях и стреляли во всё подряд, чем вызывали хтоническую ненависть.

[Worms Reloaded Fail Compilation #2](#)  
Как не надо играть в Worms

## Оружие

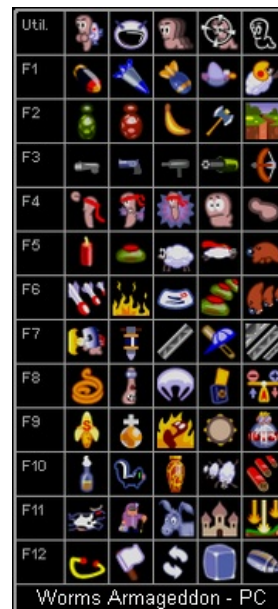
История серии насчитывает десятки вундервафель. Давать описание каждой — каторжный труд, но можно разделить их на виды:

- **Артиллерия:** от классических базуки и гранат, так любимых олдфагами, до святой гранаты (см. выше) и самонаводящегося голубя. Представляет одну сплошную проблему для нуба и весьма эффективна в руках опытного игрока: снаряд летает по параболе, при выстреле надо регулировать мощность и учитывать силу и направление ветра (умение использовать эту особенность считается показателем Ъ-задрота).
- **Огнестрельное:** двухзарядный дробовик — один из [маскотов](#) серии наряду с базукой и гранатой. К классическому списку относится и пистолет-пулемёт [Узи](#). При выстреле червяки предпочитают смотреть своему врагу в лицо, [ехидно ухмыляясь](#).
- **Рукопашный бой.** Червяки не чураются и мордобоя! Удар кулаком, отнимающий 30 хп, переходил из серии в серию, меняя название, но не суть. Есть также, весьма позорный для вражины, толчок — возможность пихнуть вражеского червяка, не нанеся урона, но столкнув с обрыва или на мину. Кроме того — неплохой набор орудий рукопашного боя, позволяющий [взять и уебать](#) врага с различным эффектом.
- **Взрывчатка:** мины и динамит. Мало того, что в начале сражения поле боя



покрыто минами и бочками с напалмом, — червяки могут, злобно посмеиваясь, пихать свою взрывчатку врагу под хвост. Динамит — штука весьма эффективная для уничтожения массовых скоплений вражеского червя. Тактика проста, как сибирский валенок: установка — 5 секунд, чтобы отползти на безопасное расстояние — ловим [лулзы](#), глядя на разлетающихся по ебням врагов.

- **Бомбёжка:** любимое средство ведения войны [нубами](#), ибо особых навыков не требует. [Суть такова:](#) в указанное место наносится авиаудар пятью ракетами. Количество лулзов прямо пропорционально числу червяков и бочек в точке X. В WWP разнообразие авиаударов захватывало воображение — тут вам и классический Airstrike, и [напалм-страйк](#), и бомбардировка [коврами](#), и много других, вплоть до падения громадного [бетонного ослика](#) и метеоритного дождя.
- **Животные:** ещё один маскот серии — овечка. В руках умелого игрока приносит немало пользы: помимо того, что овца взрывается по команде и перепрыгивает через препятствия, она ещё и [собирает ящики](#). Помимо неё, есть отравляющий сунс, закапывающийся в землю крот, бабка и прочий зоопарк.
- **Суицид:** червяк может [стать героем!](#) Классическая способность — камикадзе, полёт по прямой с нанесением врагу урона и взрывом в конце, за которую в старые добрые времена команде давали немало очков. В WWP и Armageddon также была способность Suicide Bomber — когда червяк взрывался не сходя с места, нанося урон и отравляя ближних своих. В Mayhem вместо этого черви научились привязывать себя к петарде и играть в супер-овцу — Worms [уже не тот...](#)
- **Рабочее снаряжение:** черви, [как ни странно](#), могут копать! Для этого имеются Blow Torch, копающий прямо и по диагонали, и Drill, долбящий землю по вертикали вниз (отсылка к олдфажной игре [Lemmings](#)). В умелых руках даже эти, казалось бы, мирные приспособления превращаются в оружие возмездия. В 3D версиях червяки копать разучились, к огромному сожалению игроков. Главный инструмент игрока — верёвка<sup>[1]</sup>, помогающая быстро и относительно безопасно [перебираться с места на место](#) и спускаться с обрыва. В Mayhem верёвке добавили способность таскать ящики, мины и бочки с напалмом. Ещё одно средство перемещения — реактивный ранец, позволяющий долететь до врага, поставить динамит и свалить, если хватит заряда.
- **Инструменты:** особняком идут инструменты. Они, как правило, подбираются с поля боя, и их использование не засчитывается за ход. Низкая гравитация, двойное повреждение, ускоренное перемещение и прочие плюшки, появляясь в [самый неподходящий момент](#), вносят [элемент неожиданности](#).



Тысячи не тысячи, но разнообразие присутствует.

Всё это удовольствие можно подобрать в ящиках, периодически падающих на поле боя. Они бывают трёх видов — ящики с оружием, с инструментами и аптечки. Если не можешь добежать до ящика, то его можно подорвать, чтоб врагу не достался. Эффект при этом зависит от того, что было в ящике. Иногда ящик взрывается просто от того, что вы его подобрали (такая фишка была в Worms 2 и называется [мина-ловушка](#)). Можно собирать их и животными, особенно удобно — при помощи летающей суперовцы.

Наконец, червяк даже своей смертью мог испортить врагу карму: когда у кольчатого показатель здоровья падает до нуля, боец взрывается, нанося урон окружающим. Это позволяло задротам использовать чуть живого червя как оружие, и даже вызывать цепную реакцию.

## Жаргон и мемы

*Это незавершённая статья. Вы можете помочь, исправив и дополнив её.*

### Dark Side Player

Древний термин, означающий игрока, предпочитающего закапываться поглубже, стрелять из укрытий, бомбить воздушными атаками, делать блоки балками, затягивать игру, ну и творить прочие низости. Эта тактика позволяет минимизировать потери, а значит — [увеличивает шансы](#) на победу. Более того, это единственная верная тактика на последних уровнях в «Бою насмерть». Правда, в мультиплеере матч между двумя и более DSP может привести в уныние не только зрителей, но и самих игроков. Существует в основном в классических версиях из-за отсутствия в 3D возможности закопаться.

### Light Side Player

Не менее древний термин, обозначающий игрока, [принципиально](#) сражающегося без вышеупомянутых Darkside-приёмов. Сражение в открытую требует умения импровизировать в придачу к основным игровым навыкам, а потому у сферического нуба в вакууме возникает желание сражаться на тёмной стороне силы. Излечение обычно наступает само по мере приобретения игроком опыта, хотя и не всегда.

### Тактика заложников

Одна из тактик Dark Side Player, при которой червяк не закапывается, а подходит вплотную к одному

из вражеских червей в конце хода с таким расчётом, чтобы данный вражеский червяк в следующем ходе не ходил (чтобы немедленно не огрести). Противнику приходится принимать трудное решение: либо оставлять паразита в покое, либо жертвовать собственным червём, уёбывая его вместе с пристроившимся рядом подлецом. Очень хорошо работает при численном превосходстве противника, особенно против **ИИ**. Правда, иногда **ИИ** таки слетает с катушек, мочит всех без разбора и портит всю малину.

#### Ропить, ропинг

Использовать «Ninja Rope» (веревку) для быстрого перемещения по уровню. Обычно для этого требуется часто нажимать пробел, что привело к появлению программ-автокликеров. [Пример абсолютно упоротого ропинга, и ещё.](#)

#### Фингерролл

Техника быстрого ропинга, заключается в поочерёдном использовании двух-трёх пальцев для нажатия пробела. Некоторые [задроты](#) также переназначают кнопки, таким образом на клавиатуре работают 3, а то и 4 пробела.

#### Синдром последнего червяка

Большинство игроков используют это для того, чтобы как-то разжалобить противника и выиграть раунд. "О нет! Это мой последний червяк!1111 :(" Правда, у более опытных игроков это звучит иначе: «Ха-ха! Это мой последний червь! Теперь твоим шестерым конец! ]:->». И так нередко и случается, благодаря «тактике заложников».

#### Кепка, шапка

Червь кладёт мину (в более brutальных случаях — динамит) на голову противнику, что даёт максимальный урон и наибольшую высоту полёта бедолаги. Назван из-за сильного сходства мины с зимней шапкой. Тактика эта свойственна новичкам — более опытные игроки минами задают направление полёта червяка, причём в лучшем случае он подорвётся ещё на 1-2 минах, а в худшем отправится в плавание, прихватив с собой друзей.

#### Cow

Так называют игрока, который нарушил игровые договорённости (см. [Мультиплеер](#)), будь то случайно или ради выгоды. В этом случае основная масса игроков начинает [бугуртить](#), и над нарушителем проводят суд. Если пострадавшие прощают нарушителя, то игра продолжается как обычно, хотя его могут обязать пропустить следующий ход.

#### КТС (Kill The Cow)

Если нарушитель-cow не захотел признавать свою ошибку и положил болт на правила, остальные игроки объединяют усилия против него до тех пор, пока тот не изменит своё решение или не будет полностью уничтожен.

## Алсо

Вормс — древний [город](#) в [Германии](#).

## Примечания

- ↑ Ходят слухи, что программный код, отвечающий за работу с верёвкой в Worms 2 и аддонах был настолько сложный и запутанный, что большинство фич являются на самом деле багами, а сами Team 17, разрабатывая новейший порт W2, положили болт на это дело и переписали код с нуля.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto

Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



### Животные

12 oz. Mouse Advice Dog Amazing Horse Anacondaz Angry Birds Bad Taxidermy Badger  
Battletoads BonziBuddy Charlie the Unicorn Crazy Frog Doge Dopefish Dramatic Prairie Dog  
Duckroll Earthworm Jim EDonkey2000 Everyone else has had more sex than me Fluffy Frog  
FUCK YEAH SEAKING Giant Enemy Crab Happy Tree Friends Ika Musume Internet Explorer  
Lolifox Mr. Hands Mudkip My Little Pony Nomad Frog O RLY? Pepe the Frog Python  
Renard Queenston Рыбка Дебилarius Sheep.exe Sonic the Hedgehog Surfin' Bird Winged Doom  
Worms Ёж Ёж ненависти Ёжик в тумане А то! Абаснуй Анаконда  
Аэрофлотовская курица Бабруйск Бармаглот Белая акула Белочка Битва слона с китом  
Бобёр-извращенец Боброудав Боевые животные Боклан Большой Пиздец  
Борьба Бобра с Ослом Бэтмен В мире животных Веганы Винни-Пух Волк  
Волшебный кролик Вонни Вуглускр Гаечка Газетная утка Гипножаба ГМО Гоблин  
Годзилла Горящий медведь Гринпис Гуидак Дельфин День Ёжа Динозавры  
Дойная корова Донки-хот Дракон Драконофаги Ебала жаба гадюку Еби гусей Жаба  
Жаба душит Жук-антисемит Журнал «Крокодил» Жывотнайе Зайчатки разума Заяц  
Заяц и медведь Заяц несудьбы Заяц ПЦ Зелёный слоник Зомби Зоофилия  
И животноводство! Инерциальная гомойотермия ЙАААААЗЬ!

[w:Worms en.w:Worms \(series\)](#)