

WARMS



TEAM 17™

ocean

1 INTRODUCTION

Worms combines the best elements from the very best games ever created. It requires great thought, strategy and elements of sheer outrageous fortune. It provides the players with an almost infinite range of playing possibilities and we guarantee that no two games will ever be the same!

It does take a little while to get into the swing of things however and despite everyone's insistence that you should not need to read a game manual to be able to play it, we would recommend that you at least skip over the worm control methods and how to work (and get the best out of) the weapons that are available.

Worms can be played by 1-16 players at the same time - it's a turn based game so you'll only need one machine - but prepare to be at odds with your loved ones, get ready to shout abuse at your best friend and be willing to exact unadulterated terror on those who plot to hurt your worms...

Worms is the ideal way for a few friends to enjoy a few hours. Players can configure the game through it's myriad of options and tailor the whole fashion of play. It's a game you can pick up with a few spare minutes or play an entire weekend! It's Worms - you'll love it.

2 THE CONCEPTS OF PLAY

Think of a landscape, any landscape. Grab some platoons of little pink Worms and liberally scatter. Give them weaponry, tools and an eye for their enemy. The aim is to ensure that you are the last team standing. Take no prisoners!

Teams take it in turns to bombard the enemy with whatever weapon they feel is likely to reap the best reward. Some weapons are limited in terms of supplies and therefore strategy is required for the best results.

Tools are available to move around the landscape and to hide away, but this strategy is frowned upon in action-circles and likely to cause great offence!

Each Worm has an initial energy level which is depleted through the battle, once this is at zero the Worm is removed from play. Worms are also out of the game should they drown in the water, die in the lava pits of Hades, sink to the murky depths of the martian gloom or are thrown off the left and right edges of the play area. The last team remaining wins the game.

Each battle has a time period and once this is over a period of Sudden Death Extra Time may be played where all remaining Worms are reduced to 1 unit of energy and the slightest hit will render them out of the game - a time when heavy strategy is called for!

Often weapon supplies will drop in the shape of weapon-crates. These can be collected and used accordingly, if you're really lucky, you'll find the ultimate weapon - an exploding killer sheep! Each Worm has a limited time in which to make its move (adjustable of course!) and can walk, jump and even teleport to pastures new. There are approximately 20 weapons and tools to use - each one can be switched on or off and even limited to the number given during the game via the weapon options screen.

3 INSTALLATION

PC Version

DISK EDITION

Insert DISK ONE into a disk drive and change the current directory to it.

Type INSTALL and press enter.

Follow the instructions that appear on-screen and insert the other disk only when requested by the system. Upon successful installation, type WORMS and the game will run. Up to date installation notes are available from within the install program itself.

(See notes on System Configuration).



PC Version

CD ROM EDITION

Insert the CD into your CDROM drive, change the current directory to your CD ROM drive.

Type INSTALL and press enter.

This will install the game. See the configuration notes below.

Note that the CDROM version will use as little hard-disk space as possible, but will use it to store game data such as Worm-lists, records etc. The main program is kept on hard-drive so that any new patches and additions to the game, which will be available in the public domain, can easily be applied. Up to date news and information on the game and the installation process are available from within the game itself.

After installation, the game can be run by typing WORMS.

Amiga Version

AMIGA - Disk Version

Reset your Amiga and insert disk 1. Follow the prompts on screen, changing disks only when required. You may backup your disks for safe keeping as they contain no on-disk copy protection. Leave the right protect tab off on disk 1 to save your data.

AMIGA - Installation to Hard drive

Insert disk 1 while on the Workbench and select the HD install icon. The files will be copied to your hard drive. An icon will be produced to run the game. Once installed, you may store your disks for safekeeping. Any last minute notes regarding the Amiga version will be contained in a read.me document.

4 SYSTEM CONFIGURATION

PC Version

PC VERSION

You will need to define the configuration of your system although WORMS will attempt to auto-detect the available hardware within the PC. Follow the installation instructions regarding hardware and the program will do the rest.

The game will use any Soundblaster compatible soundcard or the Gravis Ultrasound Series and you must set this up during the configuration program. If you run without configuration, WORMS will attempt to auto-configure your machine. (See the notes in the installation program).

Amiga Version

The game will make use of the AGA chipset to add extra features and enhance the presentation of the game. If you have more than 1Mb of chip ram, the game will load an additional bank of samples. The program will auto-configure depending on what machine it detects.

5 LOADING

PC CD-ROM Version

After the Team17/Ocean logo's, CD ROM users will be treated to a small animated intro - the game will then load. The intro may be bypassed by the use of the ESC key. The disk version doesn't contain cartoon sequences or CD-Audio.

Amiga CD32 Version

The CD32 auto-runs and uses the CD for superb ambience tracks during the game - enjoy !
The game also uses NV-RAM to save game data.

PLEASE ENSURE THAT YOU INSERT THE WORMS CD AFTER THE CD32 ANIMATION SEQUENCE HAS APPEARED.

Language

During loading, you will be asked to select between FRENCH, GERMAN and ENGLISH for in-game speech.

6 MENU OPTIONS

After the game has finished loading, the main menu will appear.

PC Version only

If the system is left for 30 seconds on the main menu then a demonstration game will commence. Pressing any key will exit the demo and bring up the main menu.

PC Main Menu

| | |
|---|---------------|
| A | PLAY GAME |
| B | TEAM ENTRY |
| C | OPTIONS |
| E | CREDITS |
| F | WORM RANKINGS |
| H | EXIT |

Amiga Main Menu

| | |
|---|------------|
| A | PLAY GAME |
| B | TEAM ENTRY |
| C | OPTIONS |
| D | RECORDS |
| E | CREDITS |
| G | SLEEP |
| H | EXIT |

A PLAY GAME

Begin the game with the current settings. From this menu, you will go to the Team select options and then onto the game itself. You must select at least 2 teams with which to play (to a maximum of 4, each having 4 worms) and when these are highlighted, the following options are available...

PC Version

More teams can be listed by clicking on DOWN and the list can go back again by clicking UP

Once the teams are selected, click on one of the following to begin the game...

| | | |
|-------|------------|--------------------------------------|
| | LEAGUE | (Updates WORM STATS after the match) |
| | FRIENDLY | (Doesn't update your WORM STATS) |
| AMIGA | TRAINING | |
| AMIGA | TOURNAMENT | (4/8 Player mode) |

The game will then go to the landscape generation screen where a random landscape will be created for play. You can accept or reject this landscape, if rejected a new one will be generated. You can also alternatively type in a name for the landscape, this can be your birthday, your cat's name, anything - a landscape based on that data will be created. Everyone can have their own landscape!

After that, the play order will be decided and the battle will commence!

Further details of actual Gameplay specifics can be found in section 9: Gameplay Details.

B TEAM-ENTRY

When you first load WORMS up, a selection of default teams is already present and these can be selected. You can edit and customise your teams by entering your own team names and Worm-names via the TEAM-ENTRY menu.

Entering a new team will delete the old Worm data for that team slot.

PC Version

The details and records of your teams will be stored and the data will produce a top-8 ranking worm list.

You can enter up to 16 teams of Worms (any of which can be computer (CPU) controlled and 64 Worms (4 for each team)).

You can select if the team will be controlled by a human player (HUMAN) or by the computer (CPU) at three distinct skill levels. You can also edit how much energy the worms have (75-500). The more energy they have, the longer the game and the more damage they can sustain.

You can click on the team name to change the 8 character team details and the four worms below (the first Worm is automatically made your captain). Pressing SHIFT and DELETE will clear the current Worm name.

Options to clear the current team and move between the next and previous team are also available. Exit when you are finished. Name changes are automatically saved and updated.

Amiga Version

The details and records of your teams will be stored in the WORMLIST.

You can enter teams to be controlled by Human players (HUMAN) or alternatively you can select from any of the ten Computer (CPU) opponents of varying skill.

You can also edit how much energy the worms have (75-150). The more energy they have, the longer the game and the more damage they can sustain.

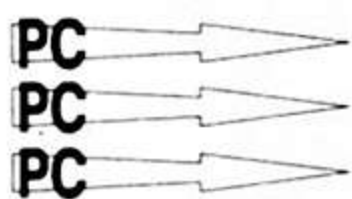
You can click on the team name to change the 8 character team details and the four worms below (the first Worm is automatically made your captain).

Options to clear the current team and move between the next and previous team are also available. Exit when you are finished. Name changes are automatically saved and updated into the Worm List. You can access Worms already on the list.

C OPTIONS

This allows you to tailor the specific set-up of the game to your own requirements. Whenever you change the options, they are automatically saved and used the next time you play.

- 1 GAME OPTIONS
- 2 WEAPON OPTIONS
- 3 LOAD/SAVE OPTIONS
- 4 AUDIO OPTIONS
- 5 VIDEO OPTIONS



1 GAME OPTIONS

MOVE TIME

(10seconds - Unlimited time, Default = 60secs, 30secs is the norm)

The shorter the move time, the tougher the game, the quicker you must think. When first playing the game and exploring the weapons, unlimited time is recommended. As soon as you become experienced, switch back to a timed game as it's much more fun and the pressure really piles on. The default is 60 seconds to allow players to get comfortable with the movement and weapon selection. Most people play with 30 seconds per move as this reduces the wait inbetween turns and is a tried and tested time period.

ROUNDS REQUIRED TO WIN

(1 or 2, Default = 2)

Basically this is how many rounds you must win in order to win the match. If there are a lot of you, or you do not have much time to spare, setting the level to 1 is perhaps a good option. It also means serious business and the realisation that one mistake could cost you the whole shooting match! Playing over 2 rounds, with 4 players could take upwards of an hour, depending on the strategy employed by the competitors... please bear this in mind if you only have 20 minutes to spare! Also remember that this game is seriously addictive and there is a distinct possibility that 3 or 4 hours later you will find yourselves uttering the immortal "just one more match, eh?". Take heed of this warning!

ROUND TIME

(5 Mins - Infinite, 15 Mins is the default)

The round time. Infinite round time means that it's an all out fight to the death! If a round time is called the game is drawn unless you wish to the game to go into Sudden-Death Extra Time. (See later)

WORM PLACING

(Entirely Random or in groups of teams, default = random)

This governs whether your worms are placed at random across the landscape, or in groups of teams. The default is random placing.

NUMBER OF LAND MINES

(1-8 or OFF. Default = 8)

Limits the number of land mines on the landscape. Mines are small and potentially fatal. If you don't like them then you can turn them off! Personally, we love them and think that they add a lot to the gameplay. You can also shoot mines onto other worms (they only detonate if they are near a worm!). Some spectacular moves can be created with clever use of mines! They are hard to see and rookies may prefer to play the game without mines until they know the ropes. For the Amiga this option can be found under the Weapons Options.

AUTOMATED ACTION REPLAY

(On/Off. Default = ON)

Toggles automatic action replay of interesting (ie 2 kills or more) and winning shots on and off. Action replays can be manually triggered by pressing R on the keyboard a short period after the shot has taken place.

AMIGA ➤

STOCKPILING

(On/Off. Default = OFF)

Allows Worm-Teams to carry over unused weaponry to next round.

AMIGA ➤

AIRSTRIKE DELAY

(On/Off. Default = ON)

If set to ON, doesn't allow teams to use the AIRSTRIKE weapon until all their Worms have had a shot.




AMIGA 

SPEECH

(On/Off. Default = ON)


Toggles in game Worm speech on or off.

PC 

ROUND TIME DISPLAYED

(On/Off. Default = OFF)

Determines if the remaining round time will be displayed on the bar at the top of the screen. This may be used to determine strategies due to remaining time and commencement of Sudden Death. We prefer not to know!

PC 

SUDDEN DEATH MODE

(On/Off. Default = ON)

If Sudden death mode is on, the game will go into extra time after the round time has elapsed and all remaining worms will be reduced to 1 energy point. This makes the final stages very strategic and the slightest damage will mean the difference between a win and defeat!

PC 

BANZAI MODE

(On/Off. Default = OFF)

This option is for crazies only! This makes all explosions have the strength of dynamite... the consequences are rip-roaring explosions that send Worms flying. As a default it's off, but if you're feeling a little chaotic, try it out!

PC 

ACTION TRACKING MODE

(On/Off. Default = ON)

This great feature automatically tracks explosive and interesting action as it happens. It saves you having to pan around with the mouse in order to keep up with play. If you would like to turn it off, feel free. You can automatically override action tracking by moving the mouse as normal.

PC 

CLEAR LEAGUE STATISTICS

This option resets the scores for the teams, simple as that!

2 WEAPON OPTIONS

You can configure the availability and number of the available weapons in order to craft the style and content of the game.

By changing the initial availability of weapons and restricting the use of certain tools, you can seriously affect the strategies that will be adopted during the game.

If a weapon is OFF/- - then it is unusable.

If a weapon is ON/∞ then it is infinitely usable.

Alternatively, a weapon can be used 1-9 times during the round.

Extra weapons are also dropped in weapon-crates during play, these are as follows. Bear this in mind when toggling weaponry on and off;

Airstrike, Teleports, Cluster Bombs, Dynamite, Minigun, Banana Bombs, Homing Missiles and Killer Sheep.

Combating negative or "dark side" play

Some people, even some of our people, elect to play the game with what has become known as "the dark side" methods. Usually this involves heavy digging and hiding away, teleporting to far reaches and the negative use of girders. If you find that this becomes too much for you, you can tailor the game to ensure that people cannot use such tactics. Therefore, as an antidote to tiresome tactics (as employed by dull people) you could set the weapons up as follows;





| | | | |
|-----------------|----|-----------------|-----|
| Bazooka | ON | Homing Missiles | 2 |
| Grenade | ON | Cluster Bombs | 7 |
| Shotgun | ON | Uzi | ON |
| Dynamite | 1 | Mines | 2 |
| Fire Punch | ON | Dragon Ball | ON |
| Airstrike | 1 | Teleport | OFF |
| Pneumatic Drill | 3 | Blowtorch | 3 |
| Bungee | ON | Ninja Rope | ON |
| Girders | 2 | Kamikaze | ON |
| Prod | ON | | |

Of course, you will soon find what balance of weapon suits your groups' play best. Do experiment and tinker with the balance of the game, but the defaults we set up are what we consider to be very reasonable for getting the best out of the game - as long as the spirit of action and derring-do remain!

Amiga CD32 Version

This version of the game allows you to choose which music you would like to hear during each landscape, either from the CD32 gamedisc or from your own music CD collection. To get to this options page click on NEXT during weapon options screen.

3 LOAD/SAVE OPTIONS

PC Version Only

This menu allows you to save the configuration of the game and all the Worm teams and data. You can also reset to the default configuration and re-load saved data. The game will automatically save all data on exiting the game and will automatically re-load any saved configuration prior to play.

4 AUDIO OPTIONS

PC Version Only

MUSIC VOLUME

Change the volume level of the background Audio Effects

SFX VOLUME

Change the volume level of the in-game sound effects

SOUND QUALITY

Change the frequency of the Soundblaster Output. This can affect slower machines and should be turned down if you have a slow system. It is at max as a default.

TEST SFX

Try out the Sound-FX

TEST CD TRACK

Try out the CD Audio (Not on Disk version)

WORMSONG

Hear the specially recorded WORM SONG! (Not on Disk version).

PC Version Only**FMV ON/OFF**

CD Owners may choose to turn the FMV cartoons on or off. FMV sequences can be exited by pressing ESC during playback.

BUFFERING

Toggle double-buffering on/off. This makes the screen scrolling smoother, but costs in terms of processing time. Switch this to on if you have a fast specification machine. Default is off.

D RECORDS**Amiga Version Only****PAGE ONE**

View stats

Load teams

Save teams

Clear stats

Clear teams

TEAM STATS

reviews current win/lose status between worm teams from initially loading the game.

loads previously saved teams setup

saves currently loaded teams setup

clear current team win/lose status

clears current teams setup

PAGE TWO

View wormlist

Load wormlist

Save wormlist

Clear stats

Clear worms

WORM STATS

reviews currently loaded wormlist

loads previously saved wormlist.

saves currently loaded worms.

clear current worm win/lose status

clears current worms setup

PAGE THREE

List custom levels

New level disk

OTHER STUFF

lists currently available custom levels

gives access to custom levels located on a separate floppy disk.

E CREDITS

This is a brief page crediting the people who had all sorts of "fun" bringing Worms to you. Without them, untold amounts of coffee, popular soft-drinks and pizza, Worms would not be here today. Thanks are also due to their families who didn't see an awful lot of them for a number of months.

F WORM RANKINGS**PC Version Only**

This screen reveals the top eight Worms from the current list. How hard is your Worm?

G SLEEP**Amiga Version Only**

Minimizes the program on Workbench, you can wake it up by clicking on the bar again. Note that you will need more than 2Mb to perform this task!



PC Version

This strange and rarely used option takes you back to the rigours of Windows/DOS and everyday life. Why bother? Just keep playing WORMS! It also performs the useful function of updating the saved Worm data.

Amiga Version

This strange and rarely used option takes you back to the rigours of Workbench/CLI and everyday life. Why bother? Just keep playing WORMS!

7 CONTROLLING YOUR WORM

Basic Movement Controls

You move your worm around by using the arrow keys. Left makes your worm walk to the left, right makes your worm walk to the right. If he is blocked then he will stop. If he falls from a cliff, then he will most likely get hurt and your go will be over.

You may make your worm jump by pressing the return/enter key. Be careful when doing this as you can jump too far and if you hurt yourself, your turn will end.

Aiming Your Weapon

As a default, a worm carries a bazooka. You will see a small cross hair when the worm stands still - this is the basis for aiming shots. Move the cross-hair up and down with the arrow keys. You must use your skill and judgement to predict the trajectory and fall of the weapon you are using. For details on all the weapons and the specifics about each one and any control implications, consult section 8, Weapons available.

Selecting a Weapon

You have two choices;

1. Use the icons. Easy to use for people who are keen to get into the game...
2. Use keyboard shortcuts. Cool for people who want a quick response...

The Icons

The icon selection bar is brought up by pressing the right mouse button, with the left being used to select one of the available weapons. A further press of the right mouse button will bring more options to bear.

The icons stay on screen until a weapon has been selected. Time counts down whilst the icon selection bar is on-screen. Even though icons are in use, weapons still have to be triggered through the keyboard - see individual weapons for details.

The Keyboard

Brings instant weapon changes, the downside is that you need to know the shortcuts. Fortunately they are on the Function keys and are doubled up on each. For example, F1 brings up Bazooka, F1 twice brings up the homing missile.

Using a Weapon

Weapons fall into several groups and groups share a common control method. For full details on the actual weapons themselves, the damage they can do and strategies for their use, see section eight for full details.

The keyboard shortcut for the weapon is also indicated.

8 WEAPONS AVAILABLE

F1

BAZOOKA

F1

x2

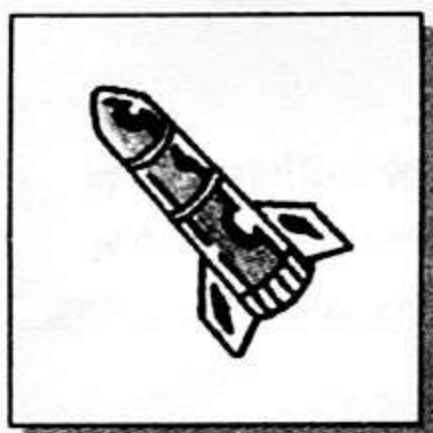
HOMING MISSILE

Hold space to adjust the power, let go to fire. Adjust aim using cursor keys. Click with left mouse button to confirm position that the missile homes in on, fire as Bazooka.



BAZOOKA

Affected by the wind and gravity. Can cause up to 50pts damage if a direct hit. Causes devastation to the landscape. Large blast wave. Inadvisable to use from close range. Standard weaponry that any self respecting Worms player should be able to use if they wish to be successful. A clever tactic is to use the wind and fire the missile backwards. By default the weapon is unlimited and if you are in clear sight of the enemy then you are in danger of receiving attention from a bazooka missile. Useful for blowing enemy worms clean off the edges of the screen.



HOMING MISSILE

Generally regarded as a precision bazooka missile, the homing missile usually comes into play later in the game or when the chance of a kill is highly probable. The missiles tend to arc around when moving and it takes a bit of practice before you can "read" the probable path that the weapon will take. A simple tactic is to blast the missile skywards at high power and hope it reaches the target. Homing missiles are limited to 2 by default and more can be found in weapon crates. Cause a maximum of 50 pts damage if a direct hit.

F2

GRENADE

F2

x2

CLUSTER/BANANA BOMB

You can change the fuse time (keys 1-5) and whether or not it is low or high bounce (keys + and -). Aim and fire as you would the bazooka. Note that unlike the bazooka, these weapons remain unaffected by the WIND. When collected, the banana bomb replaces the cluster bomb.



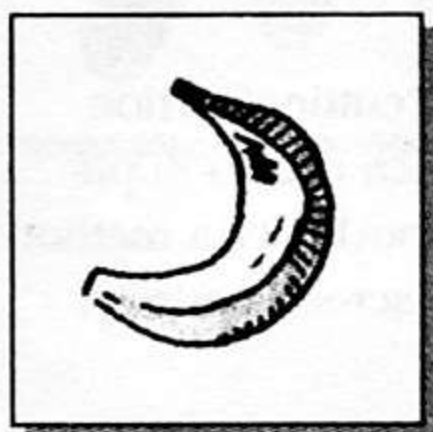
GRENADE

Like the bazooka, this is standard issue. Grenades remain strangely unaffected by wind but are harder to pinpoint the damage due to the nature of them bouncing and rolling around. Tactically, grenades offer a lot - you can adjust the fuse time from 1-5 seconds and throw a high or low bouncing grenade. Effective use of this weapon is extremely important in order for you to succeed. Similar in nature to both Cluster and the fabled Banana bombs. Can cause a maximum of 50pts damage if the grenade explodes very near to the victim.



CLUSTER BOMB

Essentially this is very similar to a grenade but differs in that it shatters into 5 smaller warheads on explosion, with each smaller bomb being able to render 30pts damage. The default allocation is 5 of these bombs and they are very useful if used strategically. Cluster bombs are available from weapon crates although it has to be said that they are not the most prized of finds in terms of weapon-value. Unaffected by wind.



BANANA BOMB

These lethal, devastating weapons are only found in weapon crates. They are used like a cluster bomb and cause widespread destruction on impact. Each banana that is projected into the air can cause a massive 75pts damage (this is because the bananas are extremely tightly packed into the shell casing) and they can usually be relied upon to wipe out entire teams in one go. Impressive stuff! Unaffected by wind.

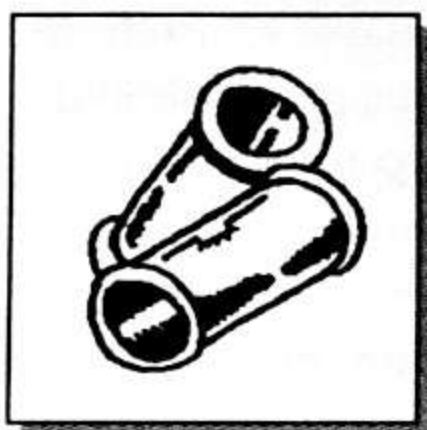


SHOTGUN



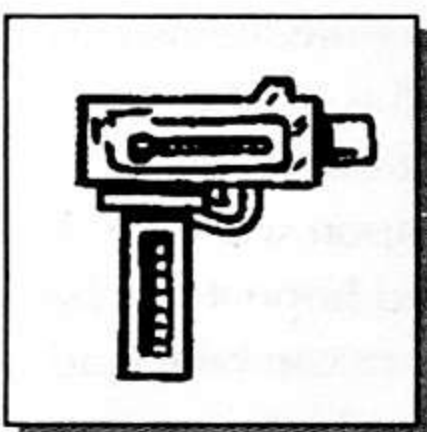
UZI/MINIGUN

These weapons do not use a trajectory but fire in a straight line. The Shotgun is useful because you actually get to use both barrels (ie. 2 shots) and Uzi/Minigun offer automatic rapid fire and spread of bullets. Ideal weapons for "picking off" the enemy. Fired with the space bar - in the case of UZI/MINIGUN, hold the space bar down to fire off all the rounds.



SHOTGUN

The only weapon that allows you to have 2 goes. In fact all that you do is use both barrels! A direct hit from a shotgun can take 25pts damage, but more often than not, it is used to "pick off" lame or precariously placed worms. In Sudden Death, this weapon can be the turning point of a whole match. Accuracy with the shotgun is a prerequisite of all good Worm players. The shotgun is also very popular in its use to finish off a particular round, the sound being rather satisfying. Unaffected by wind and gravity.



UZI

This high powered little beast is able to scatter a fine spread of bullets in the direction of your choice. Usually used in "punishment" and revenge attacks, UZI is the ideal way to "pay back" the opposition. Not a widely used weapon, but very effective. Unaffected by wind and gravity.



MINIGUN

This huge, massively powerful machine gun is only to be found in weapon crates. It acts in a very similar way to the UZI but is far more devastating. Unaffected by wind and gravity. Popular with Worms who manage to get their slippery hands on them.



FIRE PUNCH



DRAGON BALL

These are 2 close-combat moves. Position your worm and press the space bar to carry out the move.



FIRE PUNCH

This move always knocks 30pts from the victim, but is more commonly used to "kick" (although it is a punch!) worms off screen or into the water. Some cunning uses of the move are seen due to the "cutting power" it has - it will allow the worm to cut through landscape and make contact with worms seemingly out of range. Can also be used to collect weapon crates that the worm could not otherwise get hold of. The punch always knocks the worm up and away from the player so that it is possible to lift another worm up and over an object.



DRAGON BALL

This is a move very similar to the one above but without the "cutting" action. The worm throws out a small bolt of energy at the victim which causes 30pts damage and sends them reeling horizontally and slightly upwards. It's a method of knocking worms off edges and either into water or off the screen entirely.



DYNAMITE



Dynamite and Mines are different in that you press space to drop the weapon and then have a short period of time (5 seconds) in which to make your escape to a safe haven. Sheep, if collected, are released with the space bar and are detonated with a subsequent press of the space bar. If undetonated, they will explode after 20 seconds have elapsed.



DYNAMITE

Dynamite can blow up to 75pts damage from a worms tally and is very effective in throwing worms skyward and all over the level. It blows huge holes in the landscape and causes widespread calamity. On releasing the dynamite, you have 5 seconds to run before it blows... this should be enough time for you to get far enough away to avoid the large blastwave. A wonderful, warm feeling spreads over you when dropping a stick of dynamite over a group of hapless worms. Responsible for some of the very best "shot of the match" awards. Hugely satisfying, problem is that you only get one... but dynamite can be found in the supply crates. Do not forget that Dynamite will fall if dropped from a cliff... this is a very cool weapon with lots of evil uses - watch out for worms digging with the drill, pop by and drop dynamite into their holes!



LANDMINES

Similar to Dynamite in their operation, although they are proximity mines and will only explode if they are near to worms. Their use is two-fold; (a) cheap dynamite (b) to protect an area, usually a tunnel that has been dug. Another tactic is to shoot mines (usually with the shotgun) onto other worms in order to set a chain reaction of events going. Restricted in practical strategical use, mines play second fiddle to the other more powerful options. Mines can remove up to 50pts damage if close enough, but if triggered nearby usually knock 30-35pts off a worm, which can be lethal...



SHEEP

This legendary weapon is a top secret and hence only available in limited quantities via a weapon crate. Your furry friend runs unselfishly toward the stricken enemy worm and will detonate at your command. Despite pleas from the Liberate Sheep committee, the weapon has remained a firm favourite amongst anti-dark-side players who enjoy sending a sheep down someone's neatly blow-torched tunnel. With the effectiveness of dynamite and the dexterity that only a four legged fluffy white mammal can muster - the sheep is a priceless tool. Spend it wisely...



AIRSTRIKE



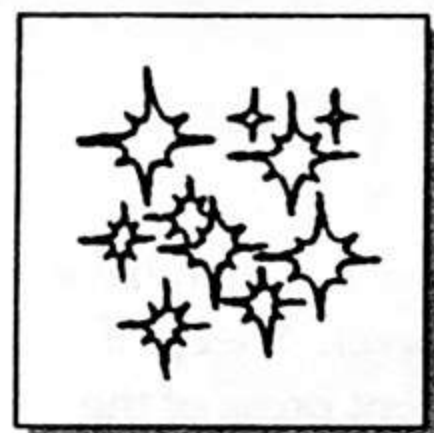
These weapons are activated by clicking a position with the left mouse button.



AIRSTRIKE

This very useful weapon calls in an eight-bomb airstrike to an area that you request. This can be particularly effective on bridges and flat areas (especially so if mined). You do only get one, but this move can be devastating if a cluster of weak worms are congregated around a common area. Extra airstrikes can be gleaned from weapon crates.





TELEPORT

Teleport is a useful move which, if played correctly, can massively effect the course of a match. Teleporting to a weapon crate is a popular strategy and so is getting out of a potentially disastrous start position. Dark-side players favour using their teleports to transfer their favourite worms to a very safe and boring position and you could always limit the number of initial teleports - the default of which is two, but then again, extra ones do come in the weapon crates. Accepted teleporting strategy is to search for high ground away from cliffs and mines.



BLOWTORCH

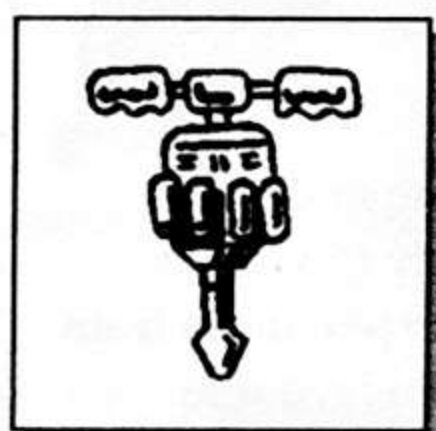


These utility weapons allow worms to dig and burrow in the landscape. The Blowtorch can be selected at any one of six different angles to dig (using the up/down cursor keys) whereas the Drill can only drill vertically down. Space starts and stops both weapons activity. Both weapons will cease working after a period of time and will not work indefinitely.



BLOWTORCH

This weapon allows your worm to dig up, across or down in either direction. It permits you to get through otherwise impenetrable areas and objects, hide your worm away or do a sneaky hit move. Blowtorching an enemy always results in 15pts damage. Being blow-torched for the final match-winning move is the tactic of a twisted mind! Frowned upon in the action fraternity, Blow-torch is an instrument of the dark-side's evil toolbox and one to be watched. See the section on combating dark-side play for further details. Limiting the tools use to a finite range rather than always available is one way of tailoring play to suit. We trust you, we left it always available. Resist the lure and temptation of the dark side!



DRILL

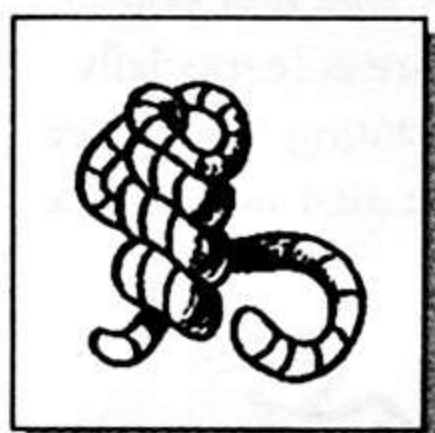
This tool allows you dig vertically down and make your way to safer places. Simply digging out of the way may not be a smart move as some wise character may just nip by and drop a stick of dynamite down your hole... be careful! Hitting anyone with your drill causes 15pts damage and if you can win the game using the drill, you will certainly cause much humiliation.



BUNGEE

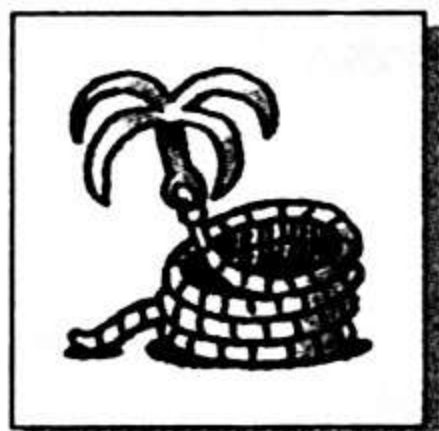


These utility weapons allow the worm to move across large expanses of the landscape. Bungee is automatically activated if you walk off a cliff with the weapon selected. Ninja Rope is aimed, then fired with the space bar. Once dangling on a rope, you can speed up the swing with the cursor keys and jump using the space bar. Using rope weapons uses up move time after you have finished with it. This means that you do not have to scramble about when using the ropes.



BUNGEE

Because it is very hard to move around coupled with the fact that if you fall too far your turn ends, the rope weapons offer another escape route. If you fancy dropping from a high cliff onto a safe ledge then equip yourself with the Bungee and simply walk off the cliff. Whilst dangling and bouncing on the Bungee, you can speed your swing up and throw yourself to safety. Lots of fun, but can be dangerous if you are unsure of what you are trying to perform. A favourite with the extreme sports worm brigade.



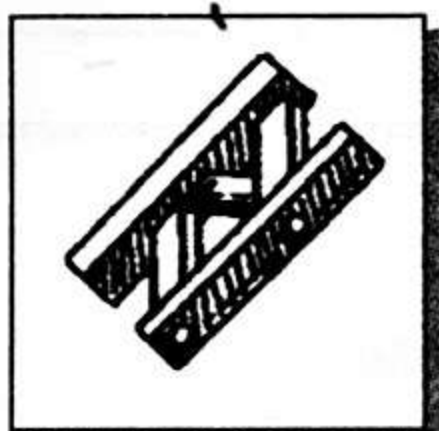
NINJA ROPE

Armed with the Ninja rope, a worm is able to climb dizzy heights and move over large distances. The basic premise is to swing on the rope and throw yourself to safety. A popular technique is to grab distant weapon crates using the rope. It costs five seconds of your move time to use the rope, but time is unlimited once you are on it. Like the Bungee, it is a tricky tool to use and you must be careful with its use.

F9

GIRDERS

F9 **SKIP GO**



GIRDERS

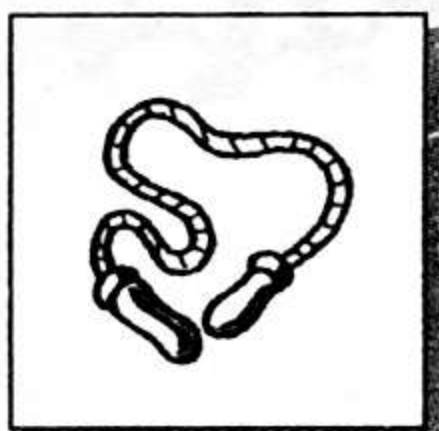
Girders have many uses... their designed use is to enable Worms to cross bridges, provide a base for the Ninja rope or so that Sheep may cross critical paths. Some use girders to block progress of the enemy and others to use as a reflector for grenades and cluster bombs. Some people lean towards the dark use of girders and this can be curtailed by restricting the initial allocation, which by default is 3.

PC Version

Once selected, you can rotate the girder around by using the left mouse button. Press the space bar to place the girder. It can only be placed over clear background.

Amiga Version

Once selected, you can rotate the girder around by using the right mouse button. Using the Left mouse button places the girder. It can only be placed over clear background.



SKIP GO

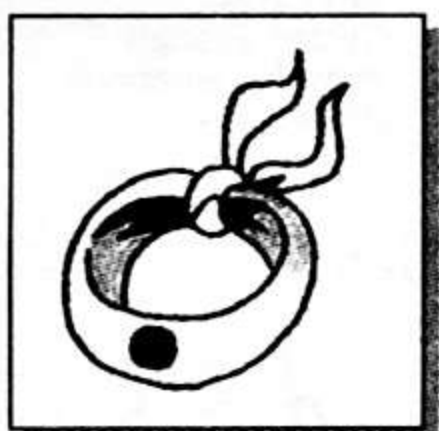
If you are in a tight corner and do not want to actually perform a move, you can skip your turn.

F10

KAMIKAZE

F10 **SURRENDER**

These are simple moves to employ. Aim your worm in the intended direction and press the space bar.



KAMIKAZE

Some may question the politics and motives of a move that ends in certain death for the worm carrying out the manoeuvre, but Kamikaze comes into its own at late stages in the game where all is seemingly lost. Kamikaze sends the worm flying towards the enemy at great speed, he will cut through the landscape for half a second and then explode on the next thing he comes into contact with or will simply fly off the edge of the screen to his doom. All worms encountered receive 30pts damage, but are flung into the air. The possibilities from Kamikaze are numerous but six or seven kill shots have been recorded. Always a popular move with watching crowds. It is the ultimate sacrifice so please ensure that the end justifies the means!

SURRENDER

We are not sure what this one does, I mean, we never use it...





PROD

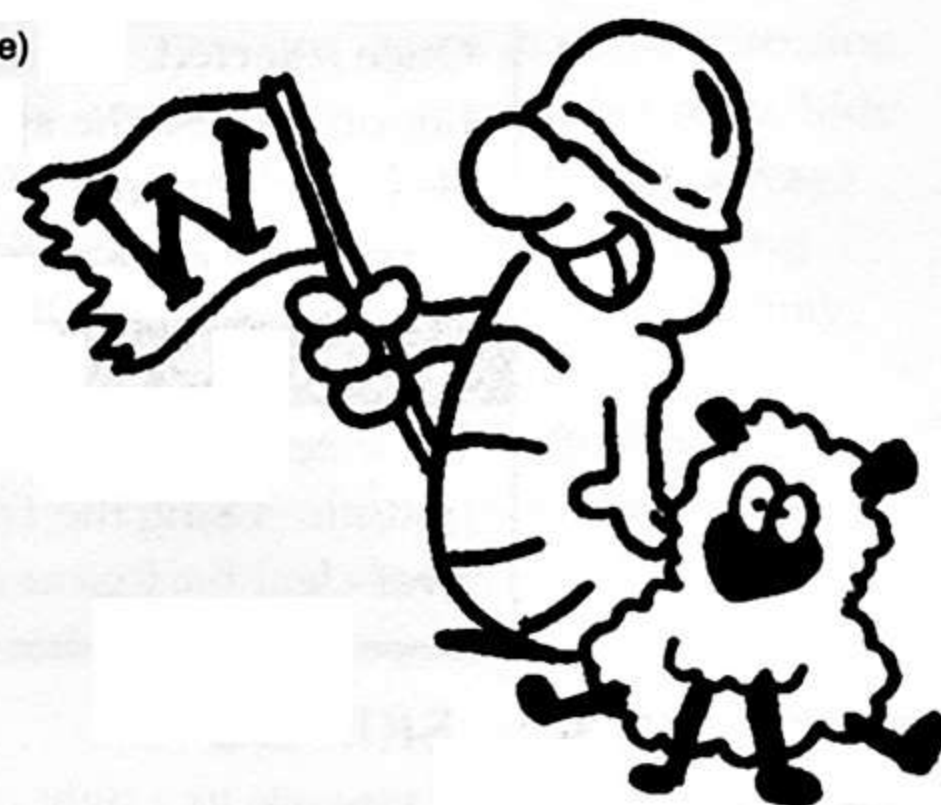
Prod does not actually harm the worms at all. The benefits are that you can just push a Worm off a cliff to its early demise, or, in the case of a slippery landscape, make it slide down a bank and into a mine. The results from Prod can be devastating, its equally effective because it humiliates the other player.

Amiga Version Only

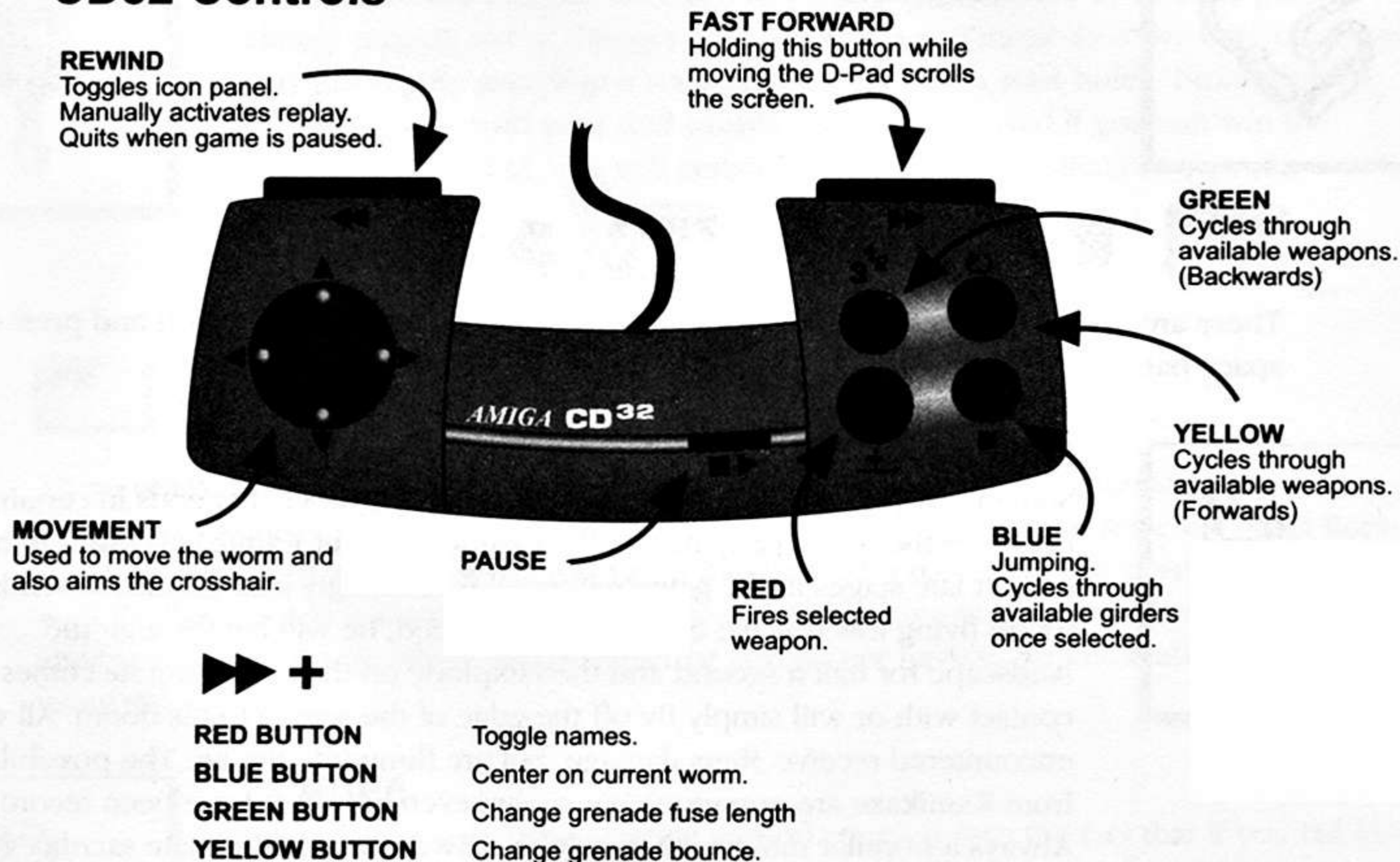
The legendary prod is a hidden move that must be discovered.

Additional Controls

| | |
|------------|--|
| C | Center on Current Worm |
| R | Action Replay (only available for a short period following the shot/move) |
| P | Pause Game (Indicates current worm and landscape code) |
| M | Zooms out to "map" the current landscape (PC ONLY) |
| del | Toggles between all worm-names visible, your worm-names visible, no worm-names visible |
| esc | Quit Options (Game must be in Pause mode) |



CD32 Controls



9

GAMEPLAY DETAILS

Screen Display

The screen consists of the landscape, which can be either zoomed out or at normal resolution (PC ONLY), an energy bar which shows the relative strengths of all teams and the number of rounds they have won (medals), a panel at the bottom which shows the wind strength and direction and a clock showing the time remaining for the current turn.

Energy Panel

The energy panel is visible by scrolling the screen to the top. The bar gets depleted as worms take hits. When a team wins a round, a small medal appears next to their name. Overall team totals are shown and not individual worms.

Clock

The clock shows you how many seconds remain in the current turn. This clock scrolls up when the icon selection bar appears on screen

Bottom Panel

This displays the wind direction (left or right) and the approximate strength. This should be used when firing weapons that are strongly affected by the wind (Bazooka for example). The wind changes often. The bar below is the power indicator and is used when gauging how much power to put into certain weapons.

Weapon Crates

These drop from time to time and contain a variety of goodies. They can only be collected by the current worm and can also be destroyed by blasting them, which is a tactic in itself.

Different Landscapes

A number of landscapes feature in the game and there are in excess of 4 billion possibilities, offering an endless and never-ending stream of gameplay opportunities. You can also type the name of the landscape-type into the landscape generator and only landscapes of that type will be generated, which is useful if you have a particular favourite.

ARCTIC

Slippery, snow bound level with snowmen and all things icy.

HADES / HELL

All the bad worms end up here... but that could spell fun!

FOREST

Lots of woodland cover.

MARS

Low gravity affects jumping and weapons in this weird landscape.

DESERT *

Strange stone pillars and gigantic stagecoaches dominate the barren land.

CANDY

Sweet little landscape that is slippery by virtue of a candy coated surface surrounded by a chocolate sea!

ALIEN *

This odd, alien landscape is both slippery and subject to low gravity.. Very strange.

TROPICS / JUNGLE *

This tropical war-torn landscape is the scene for recreating famous battles from bygone years.

JUNK / SCRAPYARD *

Mines are very tough to see in this veritable scrapyard.

BEACH

Someone left this paradise a wee bit untidy, they even left their soda bottles!

- * These levels can only be accessed if you have 2Mb of chip RAM on board your Amiga.

PC →



PC →

LANDSCAPE GENERATOR

You will notice that the landscape generator creates an entirely new landscape each time you play. You might also be interested in the fact that you can also type your own name/number for a landscape and one will be created based around that. This may be a name, a birthday - your pet goldfish, anything at all... A list of interesting and popular landscape numbers is bound to spring up and we will be keeping an up to date list of the best lands to play on our "World Wide Worm" site on the Internet. (See later)

Amiga Version Only

Pressing the right mouse button enables you to enter your own level, return will then accept your entry. Pressing the left mouse button will randomly generate another level.

An offshoot from the ability to enter and create your own landscapes is fortune telling using the system. For instance, you might type a date or significant event into the generator and a land and scenery type will be produced. People with Clairvoyant ability can read into the shape of the land and the style and content of the objects upon it! This is another aspect with which we aim to keep abreast of through our website. Feel free to come to your own conclusions...

CUSTOMISED LANDSCAPES

Amiga Version Only

On the Amiga it is possible to create your own Custom landscapes by producing an 8 colour IFF picture. We have installed a number of pre-created landscapes on disk 1, these are listed in the Custom levels in the options.

To create your own, you need to draw the following in a paint package such as Electronic Arts excellent Dpaint series;

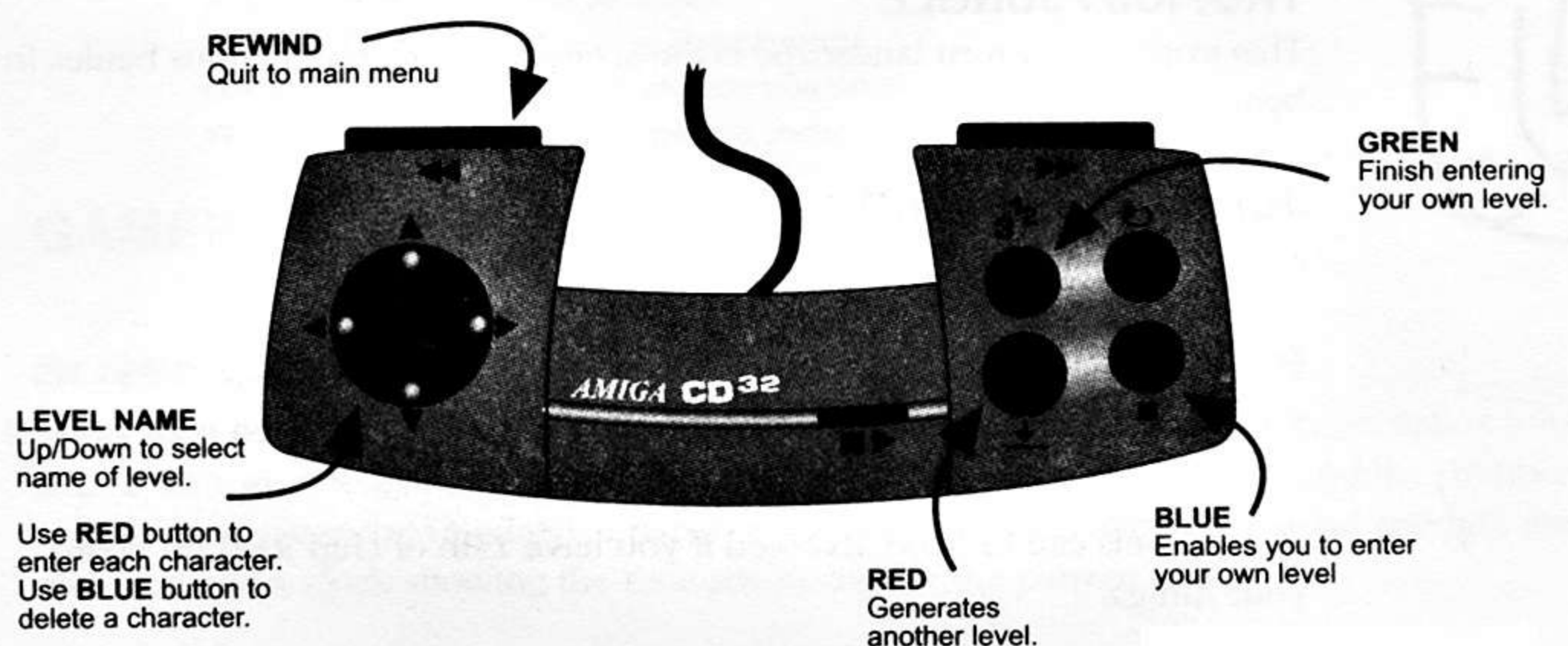
Lo-Res, 8 colour, Page size of 960x350

- Colour 0 - Transparent
- Colour 1 - White/Near White for TEXT
- Colour 2 - Pink/Near Pink for WORM COLOUR 1
- Colour 3 - Can be anything
- Colour 4 - Lighter shade of Colour 3
- Colour 5 - Can be anything
- Colour 6 - Can be anything
- Colour 7 - Can be anything

Once complete, save your file as FILENAME.WRM

To access custom levels, go to RECORDS and choose LEVEL DISK, insert the disk with your custom level on. During game landscape generation, press the right mouse button and enter the name of the level (FILENAME as saved).

LANDSCAPE GENERATOR



10 ABOUT THE AUTHOR

Andy Davidson is a very mad young man. Worms represents more or less a culmination of four years design - his brief was to create a game that urged you to play it - one that you could keep playing and never tire of. Stories of his concrete donkey and the sacrificial gifts laid upon it are almost legendary and his infectious enthusiasm comes across very strongly in the game. Games should be fun and be very playable, not to mention social - Worms achieves all this and much more.

All he wanted was to have a game published, he has achieved this - and how!

11 ABOUT TEAM17

Team17 is a software development company that believes in gameplay. Great visuals are one thing, but the thing has to play well, feel right... you, as a player know this. Worms is not our first game and certainly will not be our last - look out for more exciting, playable Team17 games in the near future.

12 THE WORLD WIDE WORM

People who have Internet access may be interested to learn that dedicated areas have already been set up for WORMS and you can access this area by using the address as follows...

<http://www.team17.com/t17/t17worm.html>

The general TEAM17 website (gateway to the World Wide Worm) can be accessed at the following address;

<http://www.team17.com/>

It is our intention to keep Worms players up to date with stories, news, hints, tips, favourite landscapes and much more. Also, any patches and upgrades will be posted to these sites first. Team17 are also considering a play by Internet edition of Worms - more news on this as it happens! You can email Team17 directly at dudes@team17.com

13 UPGRADES & PATCHES

As per usual, development time runs out and we have to make a decision to bring you the game or make you wait another few months... We will issue patches and upgrades to the game, including modem/network support, in the near future. These patches will be placed in the public domain and be available to download from all quality FTP sites and bulletin boards. We will also work with major magazine publishers to endeavour to include them on their cover-mount disks.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. All rights reserved.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited.
Marketed and distributed by Ocean Software Limited.



1 EINFÜHRUNG

WORMS vereint in sich nichts weniger als die besten Elemente aller jemals geschaffenen besten Spiele. Es verlangt Nachdenklichkeit, Strategie und pures Riesenglück. Es beschert Spielern eine nahezu unerschöpfliche Menge an Spielvariationen, wobei wir garantieren, daß niemals auch nur zwei identische Spiele vorkommen.

Um in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, ist allerdings etwas Zeit erforderlich und entgegen der weitverbreiteten Meinung, daß ein Spiel auch ohne Lektüre eines Handbuchs zu spielen sein sollte, empfehlen wir doch, zumindest kurz die Abschnitte über Wurmsteuerung und Waffen zu überfliegen (und von ihnen zu profitieren).

WORMS kann von 1 - 16 Personen gleichzeitig gespielt werden, und zwar abwechselnd, so daß Sie nur einen Rechner benötigen - aber machen Sie sich schon mal darauf gefaßt, mit Ihren Liebsten über Kreuz zu geraten und Ihre besten Freunde mit Schimpfkanonaden zu belegen, scheuen Sie auch nicht davor zurück, rabiatesten Terror jenen angedeihen zu lassen, die sich gegen Ihre Würmer verschwören...

Mit WORMS können sich Freunde gemeinsam ein paar schöne Stunden machen. Das Spiel ist anhand unzähliger Optionen konfigurierbar, sozusagen maßgeschneidert. Das Spiel lockt für ein paar Minuten oder für ein ganzes Wochenende! Es ist WORMS - Sie werden verrückt sein danach.

2 SPIELKONZEPT

Denken Sie sich eine Landschaft - irgendeine Landschaft. Nehmen Sie einen Haufen kleiner rosa Würmer und verteilen Sie diese darin. Geben Sie ihnen Waffen, Werkzeuge und ein wachsames Auge für ihre Gegner. Ziel des Spieles ist es, als letztes Team übrig zu bleiben. Machen Sie keine Gefangenen!

Die Teams wechseln sich beim Spielen ab und bombardieren ihre Gegner mit jenen Waffen, von denen sie sich größtmöglichen Erfolg versprechen. Für manche Waffen ist der Nachschub beschränkt, daher müssen diese strategisch geschickt eingesetzt werden.

Mit Werkzeugen läßt sich das Spielgelände verändern, es können damit auch Verstecke geschaffen werden, allerdings wird diese Strategie in Action-Kreisen geächtet und als zutiefst beleidigend eingestuft!

Jeder Wurm hat zu Beginn einen Energievorrat, der im Lauf des Spieles entladen wird. Ist er aufgebraucht, scheidet der Wurm aus dem Spiel aus. Zum Ausscheiden führt beispielsweise, wenn Würmer im Wasser ertrinken, in Lavalöchern des Hades verdampfen, in den düsteren Tiefen einer Marslandschaft versinken oder wenn sie rechts und links über den Rand der Spielzone geworfen werden. Das am Ende übriggebliebene Team gewinnt.

Die Spielrunden sind zeitlich begrenzt, am Ende kann eine Nachspielzeit mit Sudden Death gespielt werden, in der alle verbliebenen Würmer auf Energiestufe 1 reduziert und durch eine einzige Berührung aus dem Spiel eliminiert werden - jetzt schlägt die Stunde geschickter Strategen!

Gelegentlich werden Waffen in Waffenkisten abgeworfen. Diese können aufgelesen und verwendet werden. Wenn Sie großes Glück haben, finden Sie dabei die ultimative Waffe - ein explodierendes Killerschaf!

Jeder Wurm hat für seine Spielzüge nur begrenzt Zeit zur Verfügung (die natürlich einstellbar ist) und kann gehen, springen und sich sogar in neues Gelände beamen. Es stehen rund 20 Waffen und Werkzeuge zur Verfügung, deren Verfügbarkeit und Anzahl für die Dauer eines Spieles im Waffen-Optionen-Feld festgelegt werden.



PC Version**DISKETTEN**

Diskette in ein Laufwerk einlegen und das entsprechende Verzeichnis aufrufen. INSTALL eingeben.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und legen Sie die zweite Diskette erst ein, wenn Sie vom System dazu aufgefordert werden. Geben Sie nach erfolgreicher Installation WORMS ein, um das Spiel aufzurufen. Aktuelle Anweisungen kommen aus dem Installationsprogramm.

(Vergleichen Sie auch die Hinweise zur Systemkonfigurierung).

PC Version**CD-ROM**

CD-ROM in das Laufwerk einlegen und das entsprechende Verzeichnis aufrufen. INSTALL eingeben. Damit wird das Spiel installiert. Bitte beachten Sie die Hinweise zur Konfiguration im folgenden Abschnitt.

Die CD-ROM-Version belegt so wenig Speicherplatz auf der Festplatte wie möglich, dabei werden auch Spieldaten wie Wurmlisten, Ergebnislisten etc. gespeichert.

Das Hauptprogramm befindet sich auf der Festplatte, so daß neue Ergänzungen und Erweiterungen ohne Probleme eingefügt werden können. Aktuelle Mitteilungen und Informationen über das Spiel und den Installationsvorgang sind im Spiel selbst verfügbar.

Nach der Installation wird das Spiel durch die Eingabe von WORMS geladen.

Amiga Version**AMIGA-VERSION AUF DISKETTEN**

Starten Sie neu und legen Sie Diskette 1 ein. Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm und wechseln Sie die Diskette nur nach Aufforderung. Sie können von den Disketten Sicherungskopien anfertigen, da sie ohne Kopierschutz geliefert werden. Lassen Sie zum Schutz Ihrer Daten den rechten Schreibschuttschieber von Diskette 1 auf OFF.

AMIGA - INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Legen Sie Diskette 1 ein und wählen Sie das Festplatten-Installations-Icon. Die Dateien werden auf Ihre Festplatte kopiert. Mit einem Icon können Sie das Spiel aufrufen.

Bewahren Sie nach der Installation Ihre Disketten als Sicherungskopien auf. Aktuelle Hinweise zur Amiga-Version sind in einem READ.ME-Dokument enthalten.

PC Version

Obwohl WORMS versucht, die zur Verfügung stehende Hardware selbst zu bestimmen, müssen Sie Ihre Systemkonfiguration definieren. Dazu folgen Sie den Installationshinweisen bezüglich der Hardware, den Rest erledigt das Programm.

Das Spiel verwendet jede Soundmaster-kompatible Soundkarte oder die Gravis Ultrasound-Serie, dies müssen Sie während des Konfigurierungsprogramms einstellen. Wenn Sie das Spiel ohne Konfiguration starten, versucht WORMS, Ihr System selbst zu konfigurieren. (Vgl. Hinweise im Installationsprogramm)

Amiga Version

Das Spiel benutzt das AGA Chipset, um besondere Merkmale hinzuzufügen und die Darstellung zu verbessern. Wenn Sie mehr als 1MB Chip-RAM haben, lädt das Spiel eine zusätzliche Reihe von Spiellandschaften. Das Programm konfiguriert sich selbst entsprechend der vorhandenen Hardware.

5 LADEN DES SPIELES

PC CD-ROM

Nach Erscheinen der Team 17/Ocean-Logos sehen CD-ROM-Nutzer ein kleines Zeichentrick-Intro, bevor das Spiel geladen wird. Mit der ESC-Taste kann das Intro übersprungen werden. Die Diskettenversion enthält keine Zeichentrick- oder Audiopassagen.

Amiga CD32

CD32 läuft von selbst und nutzt die CD für superbe atmosphärische Passagen während des Spieles - viel Spaß! Das Spiel nutzt auch NVRAM zur Speicherung von Spieldaten.

Sprache

Während des Ladens können Sie FRANZÖSISCH, DEUTSCH oder ENGLISCH als Spielsprache wählen.

6 MENÜ-OPTIONEN

Nach dem Laden des Spieles erscheint das Hauptmenü



PC Version

Nach 30 Sekunden im Hauptmenü beginnt ein Demo-Spiel. Ein beliebiger Tastendruck beendet das Demo-Spiel und bringt das Hauptmenü zurück.)

PC Hauptmenü

- A SPIELEN
- B TEAMAUFGSTELLUNG
- C OPTIONEN
- E CREDITS
- F WURMTABELLEN
- H AUSGANG / BEENDEN

Amiga Hauptmenü

- A SPIELEN
- B TEAMAUFGSTELLUNG
- C OPTIONEN
- D ERGEBNISSE
- E CREDITS
- G PAUSE (SCHLAFMODUS)
- H AUSGANG / BEENDEN

A SPIELEN

Beginnen Sie mit den vorhandenen Einstellungen. Gehen Sie von diesem Menü zu den Optionen der Teamauswahl und dann zum Spiel selbst. Sie müssen mindestens zwei Teams auswählen, mit denen Sie spielen wollen (bis zu maximal vier Teams zu je vier Würmern). Erst wenn die erforderlichen Teams aktiviert sind, stehen die folgenden Optionen zur Verfügung.

PC Version

Mehr Teams können durch anklicken von DOWN aufgestellt werden, mit UP kann die Zahl wieder verringert werden).

Sind die Teams aufgestellt, klicken Sie auf einen der folgenden Befehle, um das Spiel zu beginnen...

LIGA
FREUNDSCHAFTSSPIEL
TRAINING
TURNIER

(Ergänzt WORMS-Statistik nach dem Spiel)
(Ergänzt WORMS-Statistik nicht)
(4/8-Spieler)

Das Spiel geht danach zum Spielgelände-Bildschirm, auf dem eine Zufallslandschaft für das Spiel erzeugt wird. Sie können diese Spielgelände akzeptieren oder ablehnen, lehnen Sie ab, wird ein neues Spielgelände erzeugt. Alternativ dazu können Sie zur Erzeugung eines Spielgeländes einen Begriff eingeben, beispielsweise Ihren Geburtstag, den Namen ihres Papageis oder sonstiges - auf der Basis Ihrer Eingabe wird ein Spielgelände erzeugt. Lassen Sie Ihr persönliches Spielgelände erzeugen!

Nach diesem Schritt wird die Reihenfolge des Spielens bestimmt - und die Schlacht beginnt! Weitere Details zu bestimmten Spielsituationen entnehmen Sie bitte Abschnitt 9.

B TEAMAUFSTELLUNG

Beim ersten Starten von WORMS stehen Standardteams zur Verfügung, aus denen Sie auswählen können. Mit dem Teamaufstellungs-Menü können Sie Team- und Wurmnamen nach Ihren Wünschen festlegen. Wenn Sie ein Team neu definieren, werden die alten Daten gelöscht.

PC Version

Merkmale und Ergebnisse Ihrer Teams werden gespeichert, es wird eine Rangliste der besten acht Würmer erstellt. Sie können bis zu 16 Wurmteams (alle Rechner(CPU)-gesteuert) und 64 Würmer (vier pro Team) aufstellen.

Wählen Sie, ob ein Team von einem Menschen (HUMAN) oder vom Computer (CPU) auf drei Geschicklichkeitslevels gesteuert werden soll. Sie können auch festlegen, wieviel Energieeinheiten (75 - 500 Punkte) den Würmern zur Verfügung stehen soll. Mit mehr Energie überstehen die Würmer mehr Schäden, entsprechend länger dauert das Spiel.

Wenn Sie den Teamnamen anklicken, können sie die acht Buchstaben/Zeichen ihrer Teambezeichnung sowie der vier Würmer darunter ändern (der erste Wurm wird automatisch Spielführer). Mit SHIFT und DELETE wird der vorhandene Name des Wurms gelöscht.

Sie haben die Möglichkeit, ein Team zu löschen und sich so zwischen dem folgenden und vorhergehenden Team zu bewegen. Wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, verlassen Sie das Menü. Änderungen von Namen werden automatisch gesichert.

Amiga Version

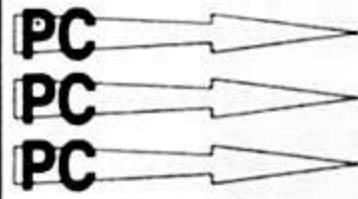
Merkmale und Ergebnisse Ihres Teams werden in der WURMLISTE gespeichert. Sie können ihre Teams von Menschen (HUMAN) steuern lassen oder aus zehn verschiedenen Computergegnern (CPU) unterschiedlicher Geschicklichkeit auswählen.

Sie können auch festlegen, mit wieviel Energieeinheiten die Würmer versorgt werden (75-150). Mit mehr Energie überstehen die Würmer mehr Schäden, entsprechend länger dauert das Spiel. Wenn Sie den Teamnamen anklicken, können sie die acht Buchstaben/Zeichen ihrer Teambezeichnung sowie der vier Würmer darunter ändern (der erste Wurm wird automatisch Spielführer).

Sie haben die Möglichkeit, ein Team zu löschen und sich so zwischen dem folgenden und vorhergehenden Team zu bewegen. Wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, verlassen Sie das Menü. Änderungen von Namen werden in der Wurmliste automatisch gesichert und auf den neuesten Stand gebracht. Auf der Liste enthaltene Würmer sind damit verfügbar.

C OPTIONEN

Mit diesem Menübefehl können Sie verschiedene Merkmale des Spieles Ihren Wünschen anpassen. Jede Veränderung dieser Einstellungen wird gesichert und gilt auch bei der nächsten Spielrunde.



- 1 SPIELOPTIONEN
- 2 WAFFENOPTIONEN
- 3 LADEN/SICHERN-OPTIONEN
- 4 AUDIO-OPTIONEN
- 5 VIDEO-OPTIONEN



1 SPIELOPTIONEN

SPIELZUGDAUER

(10 Sekunden - Unbeschränkt, Standardeinstellung = 60 Sekunden, 30 Sekunden ist die Normaleinstellung)

Je kürzer die Dauer eines Spielzuges, desto höher die Anforderung, desto schneller müssen Sie also denken!

Zum ersten Spielversuch und zur Erkundung der Waffen empfiehlt es sich, die Dauer der Spielzüge nicht zu beschränken. Mit etwas mehr Erfahrung sollten Sie eine zeitliche Einschränkung wählen, weil das Spiel damit mehr Spaß macht und der Druck verstärkt wird. Die Standardeinstellung von 60 Sekunden erlaubt es Spielern, sich mit Spielzügen und der Waffenwahl bequem vertraut zu machen. Meist wird mit der 30 Sekunden-Einstellung gespielt, da dies Wartezeiten beim Abwechseln verkürzt und als erprobte Spielzugdauer gilt.

ZUM GEWINN ERFORDERLICHE RUNDEN

(1 oder 2, Standardeinstellung 2)

Hier legen Sie fest, wieviele Gewinnrunden erforderlich sind, um das Spiel zu gewinnen. Bei wenigen Mitspielern oder wenig verfügbarer Zeit liegt es nahe, eine Runde genügen zu lassen. Dies bedeutet andererseits, daß es sofort Ernst wird und ein Fehler dazu führen kann, daß Sie die Schießerei verlieren. Ein Spiel mit vier Mitspielern und zwei Runden dagegen kann leicht über eine Stunde dauern - abhängig von der Strategie der einzelnen Mitspieler. Beachten Sie dies, wenn Sie nur 20 Minuten Zeit haben! Kalkulieren Sie auch ein, daß das Spiel hochgradig süchtig macht und es sehr wahrscheinlich ist, daß Sie sich nach drei oder vier Stunden bezeichnenderweise „nur ein Spielchen, hä?“ murmeln hören. Nehmen Sie diese Warnung ernst!

RUNDENZEIT

(5 Minuten - unbeschränkt, Standardeinstellung = 15 Minuten)

Unbeschränkte Rundenzeit bedeutet Kampf bis zum letzten Wurm! Wird eine Rundenzeit festgelegt (Standardeinstellung 15 Minuten), endet das Spiel unentschieden, es sei denn, Sie entscheiden sich für eine Nachspielzeit mit Sudden Death. (Dazu später mehr)

WURMPLAZIERUNG

(Purer Zufall oder in Gruppen pro Team, Standardeinstellung = Zufall)

Hier bestimmen Sie, ob Ihre Würmer nach dem Zufallsprinzip über das Spielgelände verteilt werden oder in Gruppen pro Team. Die Standardeinstellung sieht den Zufall vor.

ANZAHL DER LANDMINEN

(1 - 8 oder AUS, Standardeinstellung = 8)

Definiert die Anzahl der Landminen im Spielgelände. Minen sind klein und möglicherweise tödlich. Wenn Sie das nicht mögen, können Sie sie abschalten. Wir mögen sie und meinen, daß sie das Spiel bereichern. Minen können auch auf andere Würmer abgeschossen werden (sie detonieren nur, wenn sie in die Nähe eines Wurmes kommen). Durch eine gewitzte Anwendung von Minen können spektakuläre Spielzüge entstehen! Minen sind schwer zu erkennen und Neulinge dürften einem Spiel ohne Minen zumindest solange den Vorzug geben, bis sie mit allen Winkelzügen vertraut sind. Auf dem AMIGA finden Sie diese Option unter Waffenoptionen.

AUTOMATISCHE ACTION-WIEDERHOLUNG

(AN/AUS. Standardeinstellung AN)

Schaltet automatische Action-Wiederholung von interessanten (etwa bei zwei und mehr Volltreffern) und siegentscheidenden Schüssen ein und aus. Action-Wiederholungen können auch durch Drücken der Taste R auf der Tastatur unmittelbar nach dem Schuß bewirkt werden.

AMIGA 

VORRATSHALTUNG

(AN/AUS. Standardeinstellung AUS)

Ermöglicht es Teams, unverbrauchte Waffenvorräte in die nächste Runde mitzunehmen.

AMIGA 

VERZÖGERTER LUFTANGRIFF

(AN/AUS. Standardeinstellung AN)

Falls eingeschaltet, verhindert dies solange die Anwendung der Luftangriffswaffe durch ein Team, bis alle seine Würmer einen Schuß abgegeben haben.

AMIGA 

SPRACHE

(AN/AUS. Standardeinstellung AN)

Schaltet die Sprache der Würmer an und aus.

PC 

RUNDENZEIT-ANZEIGE

(AN/AUS. Standardeinstellung AUS)

Die verbleibende Rundenzeit kann damit in der Menüleiste am oberen Bildrand angezeigt werden. Dies wird vor allem für Strategien verwendet, die mit Rest- und Nachspielzeit operieren. Wir ziehen es vor, unwissend zu bleiben!

PC 

SUDDEN DEATH MODUS

(AN/AUS. Standardeinstellung AN)

Bei eingeschaltetem Sudden Death Modus geht das Spiel nach Rundenende in eine Nachspielzeit, alle verbleibenden Würmer werden auf eine Energieeinheit herabgestuft. Dies erhöht in diesem Stadium die Bedeutung der Strategie, der geringste Schaden kann Sieg oder Niederlage bedeuten!

PC 

BANZAI MODUS

(AN/AUS. Standardeinstellung AUS)

Nur für absolut Verrückte! Verleiht allen Explosionen Dynamit-Stärke... und bewirkt, daß Wahnsinnsexplosionen Würmer in die Luft fliegen lassen. In der Standardeinstellung ist dies ausgeschaltet, aber wenn Sie Lust auf Chaos verspüren, sollten Sie es ausprobieren!

PC 

ACTION AUFSPÜREN

(AN/AUS. Standardeinstellung AN)

Dieses großartige Merkmal zeichnet automatisch die Spuren explosiver oder interessanter Action nach. Das erspart Ihnen hektisches Herumfahren mit der Maus, wenn sie auf dem laufenden bleiben wollen. Wenn Sie mögen, können Sie dies ausschalten. Automatisches Aufspüren können Sie auch durch normale Mausbewegungen übergehen.

PC 

LIGA-STATISTIK LÖSCHEN

Löscht die Ergebnisse der Teams, nichts weiter!

2 WAFFENOPTIONEN

Sie haben die Möglichkeit, Verfügbarkeit und Anzahl der Waffen entsprechend der von Ihnen gewünschten Art und Weise des Spieles zu bestimmen.

Eine Einschränkung der Verfügbarkeit von Waffen und des Gebrauchs bestimmter Werkzeuge beeinflusst erheblich Spielstrategien.

Ist eine Waffe AUS/—, steht sie nicht zur Verfügung.
Ist eine Waffe AN/∞, ist sie unbegrenzt verfügbar.
Alternativ kann eine Waffe 1 - 9-mal pro Runde eingesetzt werden.

Zusätzlich werden folgende Waffen in Waffenkisten abgeworfen (bitte beachten Sie dies beim Ein/Aus-Schalten von Waffen):

Luftangriff, Beamer, Splitterbomben, Dynamit, Maschinengewehr, Bananenbomben, Torpedos und Killerschafe.

Negatives und „finstere“ Spiel verhindern

Manche Leute, sogar bei uns hier, haben eine Spielweise am Leib, die „finstere“ Methode genannt wird. Dazu gehört heftiges Eingraben und Verstecken, Beamen in abseitiges Gelände und der destruktive Gebrauch von Stahlträgern. Sollten Ihnen dies mißfallen, können Sie solche Taktiken durch entsprechende Einstellungen verhindern. Gegen solche (nur von sehr dumpfen Hirnen angewandte) unangenehmen Taktierereien empfiehlt sich beispielsweise folgende Einstellung der Waffen:

| | | | |
|----------------------|----|----------------|-----|
| Bazooka | AN | Torpedo | 2 |
| Granate | AN | Splitterbomben | 7 |
| Flinte | AN | Uzi | AN |
| Dynamit | 1 | Minen | 2 |
| Flammenstoß | AN | Drachenball | AN |
| Luftangriff | 1 | Beamer | AUS |
| Pneumatischer Bohrer | 3 | Lötlampe | 3 |
| Bungee-Seil | AN | Ninja-Seil | AN |
| Stahlträger | 2 | Kamikaze | AN |
| Stups | AN | | |

Sie werden sicher im Lauf der Zeit herausfinden, welches Waffenarsenal Ihnen und Ihren Mitspielern am besten entspricht. Experimentieren Sie ruhig mit den Möglichkeiten des Spieles. Die von uns gewählten Standardeinstellungen halten wir für eine höchst vernünftige Möglichkeit, die Reize des Spieles auszuschöpfen - zumindest solange der Geist des Handelns und Wagemutes erhalten bleibt.

Nur Amiga CD32

Diese Version ermöglicht Ihnen die Auswahl von Musikstücken, die Sie zu den Spiellandschaften hören wollen und die entweder von der CD32 Spiel-CD oder von Ihren eigenen Musik-CDs kommen können. Um über diese Option zu verfügen klicken Sie auf dem Waffenoptionen-Bildschirm auf NEXT.

3 LADEN/SICHERN-OPTIONEN

PC Version

Dieses Menü ermöglicht Ihnen die Speicherung Ihrer Spielkonfiguration und sämtlicher Daten der Wurmteams. Sie können zu den Standardeinstellungen zurückkehren und gespeicherte Daten wieder laden. Das Spiel speichert beim Beenden automatisch alle Daten und lädt vor Spielbeginn automatisch gespeicherte Konfigurationen.



4 AUDIO-OPTIONEN

PC Version Only

LAUTSTÄRKE MUSIK

Regelt die Lautstärke des Hintergrundtons

LAUTSTÄRKE EFFEKTE

Regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel

TONQUALITÄT

Regelt die Frequenz des Soundblasters. Dies kann langsame Rechner beeinträchtigen und sollte bei einem solchen Rechner ausgeschaltet werden. Standardeinstellung = maximal

TEST EFFEKTE

Soundeffekte ausprobieren

TEST CD-TRACK

Audio-CD ausprobieren (Nicht bei der Diskettenversion)

WÜRMER-SONG

Spielt den speziell aufgenommenen Würmer-Song! (Nicht bei der Diskettenversion)



5 VIDEO-OPTIONEN

PC Version Only

FMV AN/AUS

Verfügen Sie über ein CD-Laufwerk, können Sie die FMV-Zeichentrick-Passagen an- oder ausschalten. FMV-Passagen können durch drücken der ESC-Taste beendet werden.

PUFFER

Schaltet einen Puffer AN/AUS. Der Puffer bewirkt ein sanfteres Scrollen des Bildschirms, kostet aber Rechenzeit. Sie sollten den Puffer nur einschalten, wenn Sie einen schnellen Rechner haben. In der Standardeinstellung ist der Puffer ausgeschaltet.

D ERGEBNISSE

Nur Amiga

SEITE EINS

Statistik zeigen

Team laden

Team speichern

Statistik löschen

Team löschen

TEAMSTATISTIK

zeigt den aktuelle Gewinn/Verlust von Wurmteams seit Laden des Spieles an

lädt früher gespeicherte Teameinstellungen

speichert die gegenwärtigen Teameinstellungen

löscht aktuelle Gewinn/Verluststände der Teams

löscht aktuelle Teameinstellungen

SEITE ZWEI

Wurmliste zeigen

Wurmliste laden

Wurmliste sichern

Statistik löschen

Würmer löschen

WURMSTATISTIK

zeigt die aktuell geladene Wurmliste an

lädt früher gespeicherte Wurmliste

speichert aktuelle Würmer

löscht aktuelle Gewinn/Verluststände der Würmer

löscht aktuelle Wurmeinstellungen

SEITE DREI - VERSCHIEDENES

Benutzereigene Spielgelände auflisten

Neue Geländediskette

- listet aktuell verfügbare benutzereigene Spielgelände auf
- ermöglicht den Zugang zu benutzereigenen Spielgeländen, die auf einer separaten Diskette enthalten sind.

E CREDITS

Hier sind alle Personen aufgeführt, die mit jeder Menge „Spaß“ WORMS für Sie gemacht haben. Ohne diese Personen sowie literweise Kaffee, weltbekannte Limonadengetränke und Pizza gäbe es WORMS heute nicht. Dank gebührt auch ihren jeweiligen Familien, die einige Monate lang nicht viel von ihnen zu sehen bekamen.

F WURMTABELLEN

PC Version

Dieses Bild zeigt die besten acht Würmer in aktuelle Rangfolge. Wie gut ist Ihrer drauf?

G SCHLAFMODUS

Amiga Version

Minimiert das Programm auf der Workbench, mit einem Klick in die Leiste wecken Sie das Spiel wieder auf. Bitte beachten Sie, daß Sie für diese Funktion mehr als 2MB benötigen!

H BEENDEN

PC Version

Diese seltsame und selten verwendete Option bringt Sie zurück zu den Unbilden von Windows/DOS und Alltag. Was aber soll's? Spielen Sie doch einfach weiter WORMS! Der Befehl hat übrigens die nützliche Nebenwirkung, daß er die gespeicherten Wurmdaten auf den neuesten Stand bringt.

Amiga Version

Diese seltsame und selten verwendete Option bringt Sie zurück zu den Unbilden von Workbench/CIL und Alltag. Was aber soll's? Spielen Sie doch einfach weiter WORMS!

7 WURMSTEUERUNG

Grundlagen

Sie bewegen ihre Würmer mit den Pfeiltasten. Links bewegt Ihren Wurm nach links, rechts bewegt ihn nach rechts. Wird er blockiert, bleibt er stehen. Fällt er von einer Klippe, wird er sich höchstwahrscheinlich verletzen, damit sind Sie nicht mehr am Zug.

Sie können Ihren Wurm springen lassen, in dem Sie die Return/Enter-Taste drücken. Lassen Sie Vorsicht walten: möglicherweise springen Sie zu weit und verletzen sich - und schon sind Sie nicht mehr am Zug.

Zielen mit Waffen

Standardmäßig ist Ihr Wurm mit einer Bazooka ausgerüstet. Steht ein Wurm, sehen Sie ein Fadenkreuz - damit zielen Sie, indem Sie mit den Pfeiltasten das Fadenkreuz auf und ab bewegen. Zur Beurteilung der Flugbahn und des Einschlags der von ihnen verwendeten Waffen benötigen Sie Geschick und ein gutes Urteilsvermögen. Einzelheiten über alle Waffen und deren jeweilige Besonderheiten finden Sie in Abschnitt 8.

Wahl einer Waffe

Sie haben zwei Möglichkeiten:

1. Icons Einfache Handhabung für Leute, die eifrig in's Spiel kommen wollen...
2. Tastenkombinationen Cool für Leute, die schnelle Reaktionen wollen...

Icons

Die Icon-Auswahlleiste erscheint nach Drücken der rechten Maustaste, mit der linken Taste wählen Sie eine der verfügbaren Waffen aus. Ein weiterer Klick mit der rechten Taste eröffnet weitere Optionen. Die Icons bleiben sichtbar, bis eine Waffe ausgewählt wurde. Die Zeit läuft, solange die Icon-Auswahlleiste sichtbar ist. Auch bei Gebrauch der Icons werden die Waffen über die Tastatur ausgelöst - Einzelheiten finden Sie bei der jeweiligen Beschreibung.

Tastatur

Die Tastatur ermöglicht sofortigen Waffenwechsel, vorausgesetzt man kennt die Tastenbefehle. Günstigerweise liegen die Befehle auf den Funktionstasten, die doppelt belegt sind. F1 beispielsweise aktiviert die Bazooka, F1 zweimal gedrückt dagegen einen Torpedo.

Waffengebrauch

Die Waffen sind in verschiedene Gruppen mit jeweils einer gemeinsamen Steuerungsmethode aufgeteilt. Alle näheren Einzelheiten über die Waffen, ihre Wirkung und strategischen Merkmale finden Sie in Abschnitt 8. Der jeweilige Tastaturbefehl für die Waffen wird ebenfalls aufgeführt.

8 WEAPONS AVAILABLE



BAZOOKA



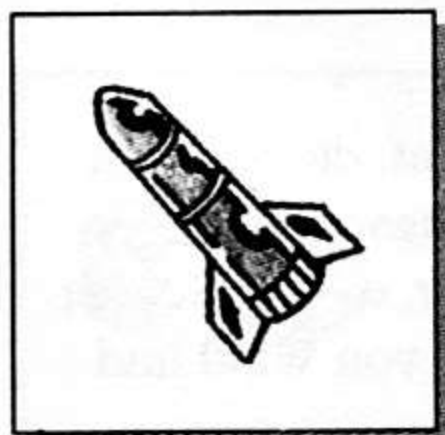
TORPEDO

Leertaste halten, um die Feuerkraft einzustellen, loslassen zum Feuern. Zielen mit den Pfeiltasten. Ein Klick mit der linken Maustaste bestätigt die Position, von der aus die Waffe feuert, feuern als Bazooka.



BAZOOKA

Wird von Wind und Schwerkraft beeinflusst. Verursacht bei einem Volltreffer einen Schaden von 50 Energieeinheiten (Punkten). Verwüstet das Gelände, große Druckwelle. Einsatz in nächster Nähe nicht empfehlenswert. Standardwaffe, die aufrechte WORMS-Spieler handzuhaben wissen sollten, wenn sie ein Spiel gewinnen wollen. Clevere Taktiker nutzen den Wind und feuern das Geschoss rückwärts. Die Standardeinstellung erlaubt unbeschränkten Gebrauch der Waffe, wenn Sie also dem Gegner Auge in Auge gegenüberstehen, stellen Sie dabei selbst ein mögliches Ziel dar. Man kann gegnerische Würmer damit wunderbar von der Bildschirmkante fegen.



TORPEDO

Gilt allgemein als Präzisionswaffe. Torpedos werden normalerweise erst später im Spiel oder bei einer sicheren Trefferchance eingesetzt. Die Geschosse „winden“ sich etwas im Flug und man braucht etwas Erfahrung, um die mögliche Flugbahn kalkulieren zu können. Sehr simpel ist ein Abschuss des Torpedos himmelwärts, mit viel Power und der Hoffnung auf einen Treffer. In der Standardeinstellung sind zwei Torpedos verfügbar, mehr sind in den Waffenkisten enthalten. Sie verursachen bei einem Treffer einen Schaden von maximal 50 Punkten.



GRANATE



SPLITTERBOMBE BANANENBOMBE

Sie können die Zündungszeit (Taste 1 - 5) und die Aufprallhöhe (hoch/niedrig mit +/-) variieren. Zielen und feuern erfolgt wie bei der Bazooka. Beachten Sie, daß - anders als die Bazooka - diese Waffen vom Wind nicht beeinflusst werden. Falls die Bananenbombe aus den Waffenkisten ergattert wurde, ersetzt sie die Splitterbombe.



GRANATE

Eine Standardwaffe wie die Bazooka. Granaten bleiben vom Wind merkwürdig unbeeinflusst, sind aber weniger gezielt einsetzbar, weil sie zum Herumhüpfen neigen. Taktisch bieten sie eine Menge - sie haben eine variable Zündungszeit von 1 - 5 Sekunden und man kann eine hoch oder flach abprallende Granate werfen. Nur eine effektive Handhabung dieser Waffe ist auch erfolgversprechend. Sie ähnelt in ihrer Art sowohl der Splitterbombe wie auch der berüchtigten Bananenbombe. Explodiert sie nahe an einem Opfer, so verursacht sie einen Schaden von 50 Punkten.



SPLITTERBOMBE

Grundsätzlich der Granate sehr ähnlich, zerlegt sich aber in fünf kleinere Sprengköpfe beim Aufprall, jeder der Sprengköpfe kann einen Schaden von 30 Punkten bewirken. Die Standardeinstellung stellt fünf dieser Bomben zur Verfügung, die sehr wirkungsvoll sind, wenn sie strategisch richtig eingesetzt werden. Splitterbomben sind auch in den Waffenkisten enthalten, es soll aber nicht verschwiegen werden, daß sie nicht zu den begehrtesten Funden gehören, was den Waffenwert angeht. Sie werden von Wind nicht beeinflusst.



BANANENBOMBE

Diese tödlichen, vernichtenden Waffen sind nur in den Waffenkisten enthalten. Sie werden wie Splitterbomben verwendet und verursachen beträchtliche Zerstörungen. Eine in die Luft geschossene Banane kann 75 Punkte Schaden verursachen (weil sie extrem kompakt in ihr Gehäuse verpackt wurde) und normalerweise kann sie ganze Teams mit einem Schlag vernichten. Beeindruckend! Keine Beeinträchtigung durch Wind.

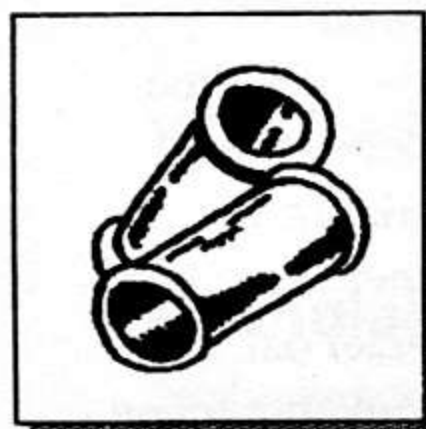


FLINTE



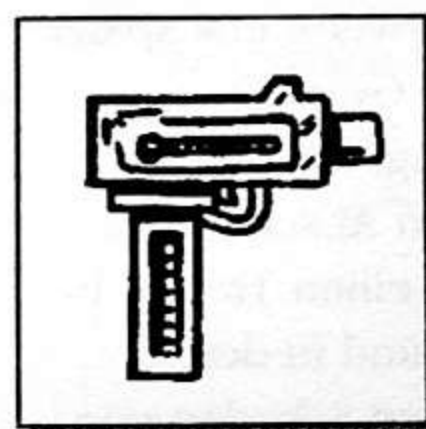
UZI MASCHINENGEWEHR

Diese Waffen haben keine Flugbahn, sondern schießen in gerader Linie. Die Flinte ist sehr hilfreich, weil Sie beide Läufe nutzen können, also zwei Schuß haben, Uzi und Maschinengewehr bieten automatisches Schnellfeuer und breite Streuung. Ideale Waffen, um den Gegner „wegzuballern“. Feuern mit der Leertaste - bei Uzi und Maschinengewehr feuert die dauernd gedrückte Leertaste das Magazin leer.



FLINTE

Die einzige Waffe mit zwei Schuß. Dazu müssen Sie lediglich beide Läufe benutzen! Ein Treffer mit der Flinte kann 25 Punkte Schaden verursachen, meist wird sie allerdings verwendet, um angeschlagene oder riskant platzierte Würmer wegzuputzen. In der Nachspielzeit kann diese Waffe ein Spiel entscheiden. Den guten WORMS-Spieler zeichnet Präzision mit der Flinte aus. Manche Spielrunden lassen sich hervorragend mit der Flinte beenden, ist doch auch ihr Sound sehr zufriedenstellend. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflusst.



UZI MASCHINENPISTOLE

Dieses kräftige kleine Ding weist eine beachtliche Streuung auf, die Sie nach Belieben dirigieren können. Wird üblicherweise bei Bestrafungs- und Racheaktionen eingesetzt, denn die Uzi eignet sich ideal dafür, es den Gegner „heimzuzahlen“. Nicht oft gebraucht, aber sehr effektiv. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflusst.



MASCHINENGEWEHR

Diese große, sehr durchschlagkräftige Waffe ist nur in den Waffenkisten enthalten. Sie wirkt ähnlich wie eine Uzi, nur noch vernichtender. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflusst. Ist bei Würmern sehr beliebt, wenn sie sie einmal in ihre schmierigen Finger gebracht haben.



FLAMMENSTOSS



DRACHENBALL

Zwei Nahkampfwaffen. Bringen Sie ihren Wurm in Position und drücken Sie die Leertaste, um den Zug auszuführen.



FEUERSTOß

Dieser Zug nimmt dem Opfer immer 30 Punkte ab, wird aber üblicherweise eingesetzt, um Würmer aus dem Bild zu „kicken“, obwohl es sich um einen Stoß handelt. Raffinierte Spielzüge ergeben sich aufgrund der „Schnittigkeit“ der Waffe - ein Wurm kann damit das Gelände durchschneiden und Würmer aufspüren, die außer Reichweite zu sein schienen. Es können auch Waffenkisten damit aufgelesen werden, die ein Wurm anders nicht erreichen könnte. Der Stoß knallt den Wurm immer in die Höhe und vom Spieler weg, man kann damit also auch Würmer über ein Objekt hinweg bugsieren.



DRACHENBALL

Dieser Zug ähnelt dem vorhergehenden, hat allerdings keine Schneidefunktion. Der Wurm schießt einen kleinen Energiebolzen ab, schädigt sein Opfer damit um 30 Punkte und kugelt es horizontal sowie leicht aufwärts durch die Gegend. Man ballert damit Würmer über Klippen ins Wasser oder völlig aus dem Bild.



DYNAMIT



MINESCHAF

Dynamit und Minen unterscheiden sich von den anderen Waffen insofern, als Sie nach ihrem Einsatz genau fünf Sekunden Zeit haben, um sich aus der Gefahrenzone zu bringen. Sollten Sie ein Schaf aufgelesen haben, kann es mit der Leertaste abgesetzt und durch erneutes Betätigen der Leertaste gesprengt werden. Wird es nicht gesprengt, explodiert es nach 30 Sekunden.



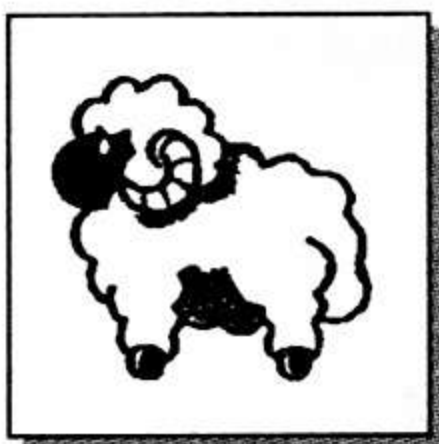
DYNAMIT

Dynamit kann bis zu 75 Punkten vom Energiekonto eines Wurms abbuchen und eignet sich vorzüglich dafür, Würmer in die Luft oder weiter weg zu sprengen. Dynamit reißt große Löcher in das Gelände und verursacht großes Elend. Nach dem Plazieren des Dynamits haben Sie fünf Sekunden Zeit, um in Deckung zu gehen... was ausreichen sollte, um sich vor der großen Druckwelle in Sicherheit zu bringen. Wundervolle warme Gefühle werden Sie verspüren, wenn Sie eine Stange Dynamit auf ein paar Unglückswürmer fallen lassen. Die Waffe ist in jedem Spiel gut für ein paar Auszeichnungen als „Goldener Schuß“. Sehr befriedigend, aber leider nur einmal vorhanden... Allerdings ist Dynamit auch in den Waffenkisten enthalten. Vergessen Sie nicht, daß Dynamit von einer Klippe herunterfallen kann... Dies ist eine höchst coole Waffe mit jeder Menge üblem Potential - haben Sie ein Auge auf Würmer, die Löcher bohren und daran vorbeischieben und Dynamit hineinfallen lassen!



LANDMINEN

Ähneln in der Anwendungsweise dem Dynamit, allerdings handelt es sich um Berührungsminen, die nur in der Nähe eines Wurmes explodieren. Sie werden auf zwei Arten eingesetzt: a) als billiges Dynamit und b) zum Schutz eines Gebietes, üblicherweise ein ausgehobener Tunnel. Man kann aber auch Minen mit Hilfe gezielter Flintenschüsse gegen Würmer einsetzen und damit eine Kettenreaktion hervorrufen. Ihr strategischer Einsatz bleibt beschränkt, sie



EXPLODIERENDES SCHAF

Diese legendäre Waffe ist streng geheim und daher nur in geringen Mengen über die Waffenkisten verfügbar. Ihr Freund im Schafspelz läuft selbstlos auf den armen gegnerischen Wurm zu und explodiert auf Ihren Befehl hin. Ungeachtet eindringlicher Bitten des Schafbefreiungskomitees hält sich die Waffe hartnäckig als absoluter Favorit bei den Anti-Finster-Spielern, die ein Schaf gerne in einen säuberlich mit der Lötlampe gegrabenen Tunnel marschieren lassen. Mit der Effektivität des Dynamits und der Geschicklichkeit, die nur einem vierbeinigen, flauschigen und weißen Säugetier eigen ist, wird das Schaf zu einem unbezahlbaren Werkzeug. Gehen Sie weise damit um...



LUFTANGRIFF



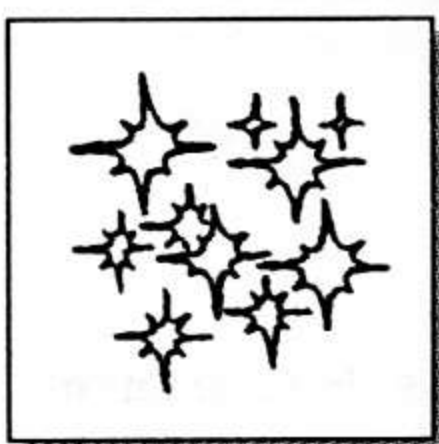
BEAMER

Diese Waffen werden durch das Anklicken einer Position mit der linken Maustaste eingesetzt.



LUFTANGRIFF

Diese äußerst nützliche Waffe führt einen Angriff von acht Bombern auf eine Gegend Ihrer Wahl aus und empfiehlt sich besonders bei Brücken oder flachem (insbesondere vermintem) Gelände. Sie steht Ihnen nur einmal zur Verfügung, kann aber verheerende Wirkung haben, wenn sich ein Häuflein schwacher Würmer in offenem Gelände aufhält. Zusätzliche Luftangriffe können aus Waffenkisten entnommen werden.



BEAMER

Dies ist ein sinnvoller Spielzug, der - korrekt ausgeführt - den Verlauf eines Spieles massiv beeinflussen kann. Beliebt ist die Strategie, sich zu einer Waffenkiste beamen zu lassen oder sich aus einer womöglich katastrophalen Startposition zu retten. Finstere Spieler lassen ihre Würmer gerne in sehr sichere und langweilige Positionen beamen - da hilft nur, die Zahl der anfänglich vorhandenen Beamer begrenzen. Standard sind zwei, allerdings kommen zusätzliche Exemplare in den Waffenkisten vor. Akzeptabel ist dagegen die Suche nach sicherem Boden, um Minen und Klippen zu vermeiden.



LÖTLAMPE



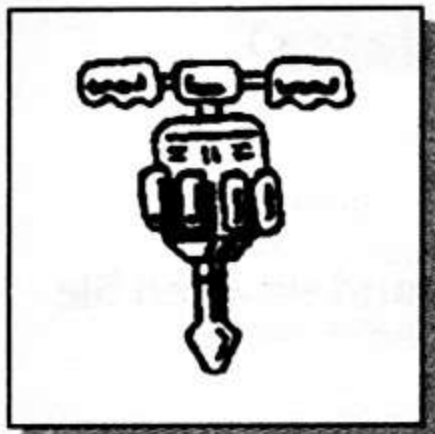
BOHRER

Diese Nutzwaffen versetzen Würmer in die Lage, sich im Gelände einzugraben und zu verstecken. Die Lötlampe kann (mit den AUF/AB-Pfeiltasten) in sechs verschiedenen Winkeln arbeiten, während der Bohrer nur senkrecht nach unten bohrt. Die Leertaste setzt beide Werkzeuge in Gang und stoppt sie auch, beide Werkzeuge funktionieren nur begrenzte Zeit.



LÖTLAMPE

Damit kann ein Wurm in alle Richtungen graben, durch ansonsten undurchdringliche Gebiete und Objekte gelangen, sich verstecken oder versteckte Attacken führen. Einen gegnerischen Wurm mit der Lötlampe zu erwischen kostet diesen immer 15 Punkte. Beim spielentscheidenden letzten Zug von der Lötlampe erwischt zu werden kennzeichnet die Taktik eines verqueren Hirnes! Von der Action-Gemeinde verschmäht, ist die Lötlampe ein Werkzeug gewisser Kräfte der Finsternis und muß im Auge behalten werden. (Näheres im Abschnitt über Maßnahmen gegen finsternes Spiel.) Eine zahlenmäßige Beschränkung des Werkzeuges reicht zur notwendigen Anpassung des Spiels aus, wohlgemerkt - auch wir haben es immer verfügbar gehalten. Widerstehen Sie Verlockungen und Verführungen durch die Finsternis!



BOHRER

Er ermöglicht senkrechtes Bohren und öffnet damit Wege zu sicheren Orten. Sich einfach grabend davonzustehlen hat allerdings seine Tücken, wenn etwa ein schlauer Gegner heranhuscht und eine Stange Dynamit in Ihr Loch fallen lässt... also Obacht! Ein Treffer mit dem Bohrer verursacht einen Schaden von 15 Punkten, ein Spiel mit dem Bohrer sogar zu gewinnen dürfte zur allergrößten Erniedrigung des Gegners führen.

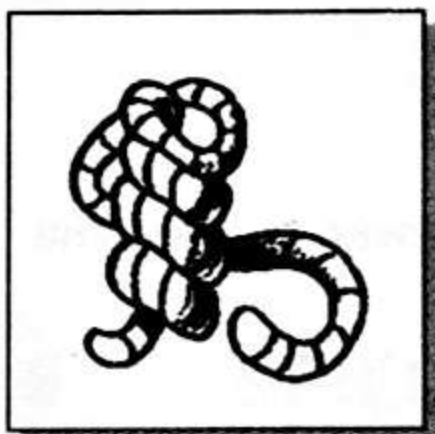
F8

BUNGEE-SEIL

F8 X2

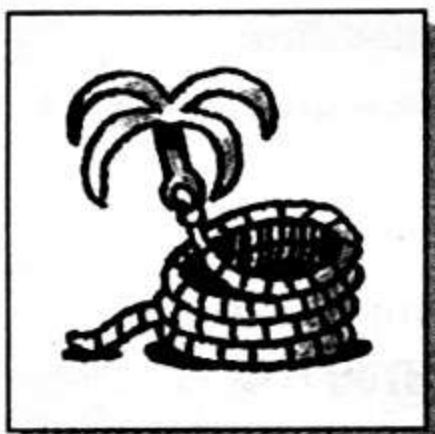
NINJA-SEIL

Mit diesen beiden Nutzwaffen können Würmer große Strecken im Gelände zurücklegen. Das Bungee-Seil wird automatisch aktiviert, wenn Sie über eine Klippe gehen und die Waffe ausgewählt haben. Nach dem Zielen können Sie das Ninja-Seil mit der Leertaste abfeuern. Hängen Sie an einem Seil, können Sie die Schwingungen mit den Pfeiltasten beschleunigen und mit der Leertaste springen. Wenn Sie in den Seilen hängen, wird Ihre Spielzugzeit erst nach der Benutzung des Werkzeugs verbraucht, das heißt, Sie brauchen sich dabei nicht abzu trampeln.



BUNGEE-SEIL

Die Seile eröffnen zusätzliche Fluchtwege angesichts der ständigen Gefahr, durch einen zu tiefen Sturz die Spielrunde vorzeitig beenden zu müssen. Wenn es Sie reizt, von einer hohen Klippe zu springen und sicher zu landen, dann wappnen Sie sich mit einem Bungee-Seil und überwinden damit die Klippe. Hängen Sie dann im Seil und hüpfen auf und ab, können Sie die Geschwindigkeit erhöhen und sich in die Sicherheit schwingen. Macht viel Spaß, kann aber auch gefährlich sein, wenn Sie nicht genau wissen, was Sie da versuchen. Sehr beliebt bei der Wurm-Extremsporttruppe.



NINJA-SEIL

Mit Hilfe eines Ninja-Seiles kann ein Wurm schwindelnde Höhen erklimmen und weite Entfernungen überwinden. Die Grundtechnik besteht darin, am Seil schwingen und sich so in Sicherheit zu bringen. Beliebt ist auch das Heranziehen weit entfernter Waffenkisten mit der Hilfe des Seiles. Die Verwendung des Seiles kostet Sie fünf Sekunden Ihrer Spielzeit, Sie dürfen allerdings zeitlich unbeschränkt daran hängen. Wie das Bungee-Seil ist es ein trickreiches Hilfsmittel, das mit Bedacht eingesetzt sein will.

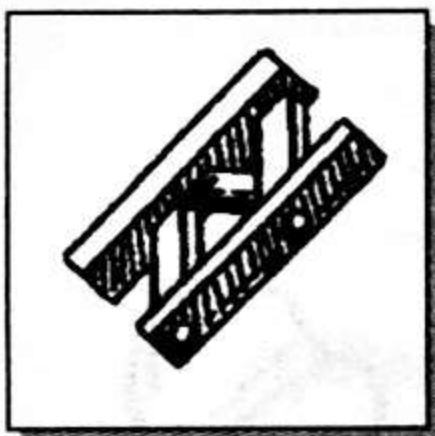
F9

STAHLTRÄGER

F9 X2

ZUG ABBRECHEN

Nach der Auswahl lassen Sie den Träger mit den Maustasten rotieren, mit der Leertaste plazieren Sie ihn - das ist nur vor klarem Hintergrund möglich.



STAHLTRÄGER

Stahlträger sind vielseitig einsetzbar... Sie sind dafür vorgesehen, Würmern über Brücken zu helfen, eine Basis für ein Ninja-Seil abzugeben oder Schafen über kritische Passagen hinweg zu helfen. Manche setzen die Träger ein, um einen gegnerischen Vormarsch zu behindern, andere benutzen sie als Schutzschild gegen Granaten und Splitterbomben. Manche Leute neigen zum finsternen Gebrauch der Stahlträger, was durch die Beschneidung der Verfügbarkeit (Standard = 3) eingeschränkt werden kann.



ZUG ÜBERSPRINGEN

Wenn Sie in der Klemme sind und lieber auf einen Spielzug verzichten, können Sie ihn abtreten.



KAMIKAZE



Einfache Spielzüge, zielen Sie mit ihrem Wurm in die gewünschte Richtung und drücken Sie die Leertaste.



KAMIKAZE

Man mag Sinn und Zweck eines Spielzuges, der mit dem sicheren Tod des ausführenden Wurmes endet, mit Recht anzweifeln, aber dieser Spielzug bewährt sich auf seine Art in späten Spielstadien, in denen anscheinend alles verloren ist. Kamikaze katapultiert einen Wurm blitzschnell dem Gegner entgegen, er durchschneidet eine halbe Sekunde lang das Gelände und explodiert dann bei der nächsten Berührung oder fliegt einfach über die Bildschirmkante hinaus in sein finales Schicksal. Getroffene Würmer erleiden einen Schaden von 30 Punkten und werden in die Luft geschleudert. Kamikaze bietet zahlreiche Möglichkeiten, es wird von sechs oder sieben tödliche Schüssen berichtet. Der Spielzug ist besonders beliebt, wenn viele Zuschauer anwesend sind. Er stellt ein ultimatives Opfer dar, Sie sollten also sicher gehen, daß der Zweck dieses Mittel heiligt.



FREIWILLIGE AUFGABE

Wir wissen nicht genau, was dies hier bewirkt... also - wir verwenden es nicht!



STUPS



STUPS

Wahrscheinlich der am meisten unterschätzte Spielzug, weil Stups den Würmern eigentlich nichts anhaben kann. Sein Nutzen liegt darin, daß er Würmer über die Klippe befördern und ihnen damit zu einem frühen Abgang verhelfen kann oder sie auf rutschigem Gelände einen Abhang hinunter auf eine Mine schubst. Ein Stups kann verheerende Auswirkungen haben, unter anderem weil er den Gegenspieler erniedrigt und der Lächerlichkeit preisgibt. Stellen Sie sich doch mal vor, ein Spiel durch einen Stups zu verlieren...

Nur Amiga

Der legendäre Stups ist ein versteckter Zug, den es zu entdecken gilt.

Zusätzliche Steuerungen



Ausgewählten Wurm zentrieren.



Action-Wiederholung.
(nur kurze Zeit nach dem Schuß/Zug verfügbar).



Pause.
(zeigt aktuellen Wurm - und Geländecode an).



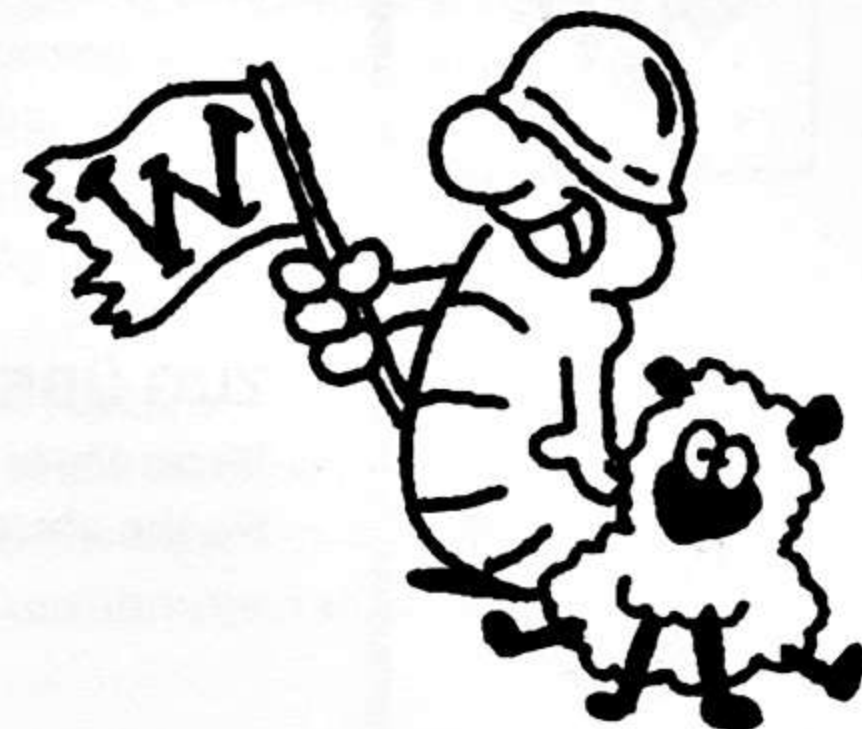
Verkleinerung zur „Kartierung“ des Geländes.
(NUR PC)



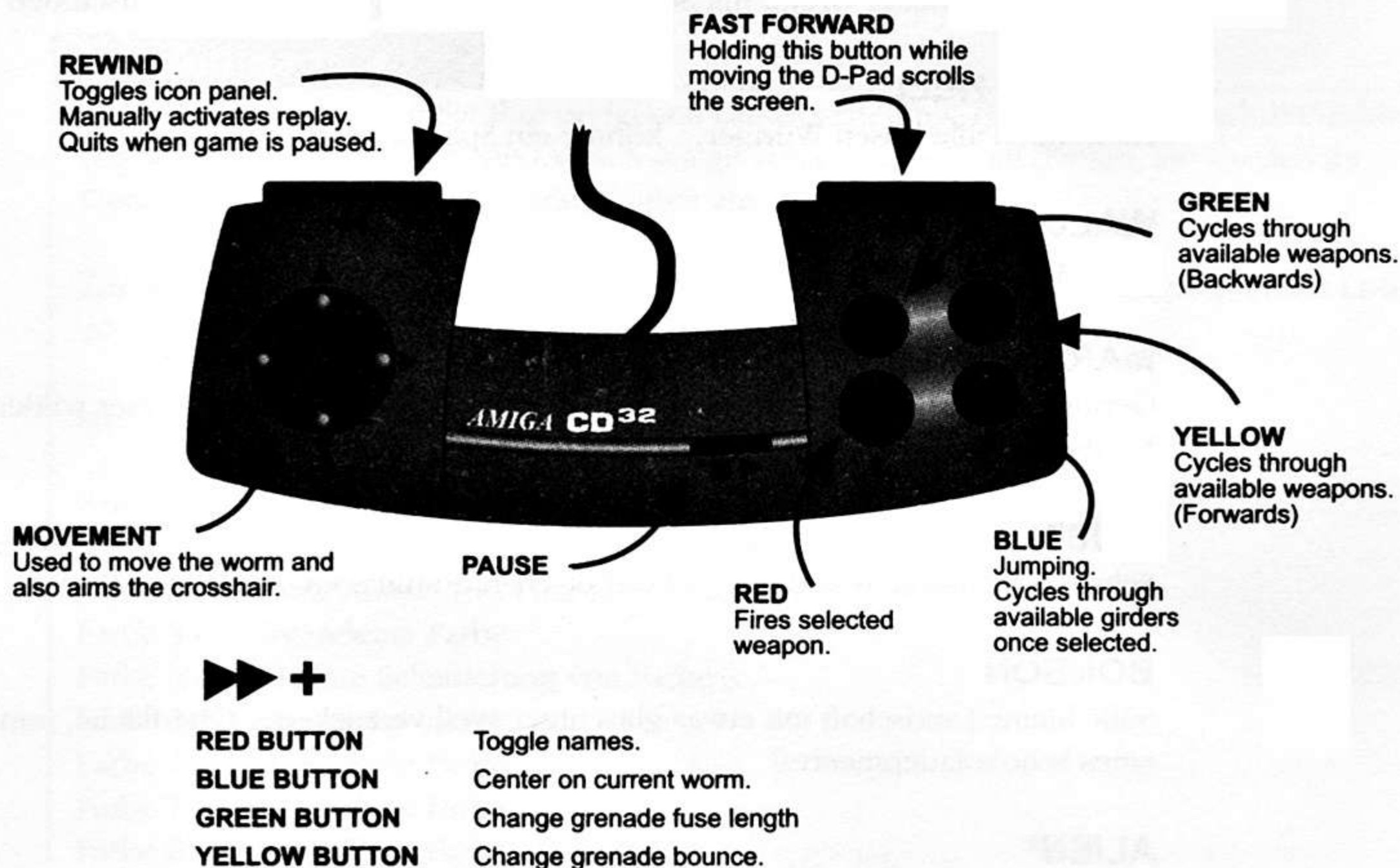
Schaltet zwischen „alle Wurmnamen sichtbar“, „Ihre Wurmnamen sichtbar“, „keine Wurmnamen sichtbar“.



Optionen verlassen.



Tastatur CD32



9

SPIELEDDETAILS

Bildschirm

Der Bildschirm besteht aus einem Spielgelände, das entweder verkleinert oder bei normaler Auflösung (NUR PC) belassen werden kann, einer Energieleiste, die die relative Stärke aller Teams sowie die Anzahl der von ihnen gewonnenen Runden (Medaillen) anzeigt, sowie einer Anzeige am unteren Rand, die über die Windstärke, Windrichtung und die verbleibende Spielzeit informiert.

Energieanzeige

Die Energieanzeige wird sichtbar, wenn man den Bildschirm nach oben scrollt. Die Leiste schrumpft, wenn die Würmer Treffer hinnehmen müssen. Gewinnt ein Team eine Runde, erscheint eine kleine Medaille neben dem Namen. Angezeigt wird der Stand des Teams, nicht der einzelner Würmer.

Uhr

Die Uhr zeigt die verbleibende Spielzeit in Sekunden an.

Die Uhr scrollt nach oben wenn die Icon-Leiste auf dem Bildschirm erscheint .

Bodenanzeige

Zeigt die Windrichtung (links oder rechts) und die ungefähre Windstärke. Wird benötigt bei der Verwendung stark windempfindlicher Waffen wie der Bazooka. Der Wind wechselt oft. Die Leiste darunter ist ein zum Laden mancher Waffen nötiger Energieanzeiger.

Waffenkisten

Sie fallen von Zeit zu Zeit herunter und enthalten die unterschiedlichsten Kostbarkeiten. Sie können nur vom am Zug befindlichen Wurm eingesammelt werden. Sie können - als besonderer taktischer Schachzug - auch gesprengt werden.

Verschiedene Spielgelände

Zum Spiel gehören einige Spiellandschaften mit insgesamt über vier Milliarden Möglichkeiten, dies erlaubt zahllose Spielvariationen.

Wenn Sie den Namen eines Landschaftstyps in den Landschaftsgenerator eingeben, werden nur Gelände jenes Typs erzeugt - zu Beispiel, wenn Sie einen bestimmten Landschaftstyp bevorzugen.

ARKTIS

Glatter, verschneiter Grund mit Schneemännern und gefrorenen Gegenständen

HADES / HELL

Hier enden alle bösen Würmer... könnte ein Spaß sein!

WALD

Jede Menge holziges Gelände

MARS

Geringe Schwerkraft hat Auswirkungen auf Sprünge und Waffen in einer wilden Landschaft

WÜSTE *

Seltsame Steinsäulen und riesige Postkutschen dominieren den kargen Boden

PC

BONBON

Süße kleine Landschaft mit etwas glitschiger, weil verzuckerter Oberfläche, inmitten eines Schokoladenmeeres!

ALIEN*

Merkwürdige, fremdartige Landschaft, sowohl rutschig als auch mit geringer Schwerkraft versehen. Sehr seltsam

TROPEN / DSCHUNGEL *

Tropische, kriegszerstörte Landschaft als Szenerie, in der berühmte Schlachten längst vergangener Zeiten aufleben

MÜLL / SCHROTTALDE*

In dieser wahren Schrotthalde sind Minen sehr schwer zu entdecken

PC

STRAND

Dieses Paradies wurde ein wenig unordentlich hinterlassen, sogar Limoflaschen wurden liegen gelassen!

* Diese Spielebenen sind nur verfügbar, wenn Sie mehr als 2 MB Chip-RAM in Ihrem Amiga haben

LANDSCHAFTSGENERATOR

Sie werden feststellen, daß zu jeder Spielrunde ein völlig neues Gelände erzeugt wird. Dazu haben Sie die Möglichkeit, beispielsweise Ihren Namen oder eine Telefonnummer einzugeben, mit dieser Angabe wird dann ein Gelände geschaffen. Ein Name oder ein Geburtsdatum, der Name Ihres Lieblingsgoldfisches, irgend etwas... So entsteht eine Reihe interessanter und beliebter Landschaften und auf unserer „World Wide Worm“-Seite im Internet halten wir eine aktuelle Liste der besten Spielgelände bereit. (Siehe unten)

Nur Amiga

Ein Klick mit der rechten Maustaste ermöglicht den Zugang zu Ihrem eigenen Spielgelände, die RETURN-Taste erlaubt Ihnen den Zutritt. Ein Klick mit der linken Maustaste erzeugt ein neues Gelände.

Die Fähigkeit des Spieles, Landschaften zu erzeugen und zu betreten, kann auch zum Wahrsagen benutzt werden: dazu geben Sie beispielsweise ein Datum oder ein Ereignis in den Generator ein, der daraus eine Landschaft, ein Gelände konstruiert. Menschen mit seherischen Fähigkeiten können dann Form und Inhalt des Geländes interpretieren. Auch in dieser Hinsicht wollen wir mit unserer WWW-Seite auf dem Laufenden bleiben. Ziehen Sie Ihre eigenen Schlüsse...

Nur Amiga

Auf dem Amiga können Sie Ihre ureigenen Landschaften mit Hilfe eines Achtfarb-IFF-Bildes erzeugen. Auf Diskette 1 befinden sich einige vorgefertigte Landschaften, sie werden im Optionen-Menü als Benutzer-Landschaften aufgelistet.

Zur Anfertigung eigener Gelände müssen Sie folgendes mit Hilfe eines Malprogramms (wie der exzellenten Dpaint Serie von Electronic Arts) anfertigen:

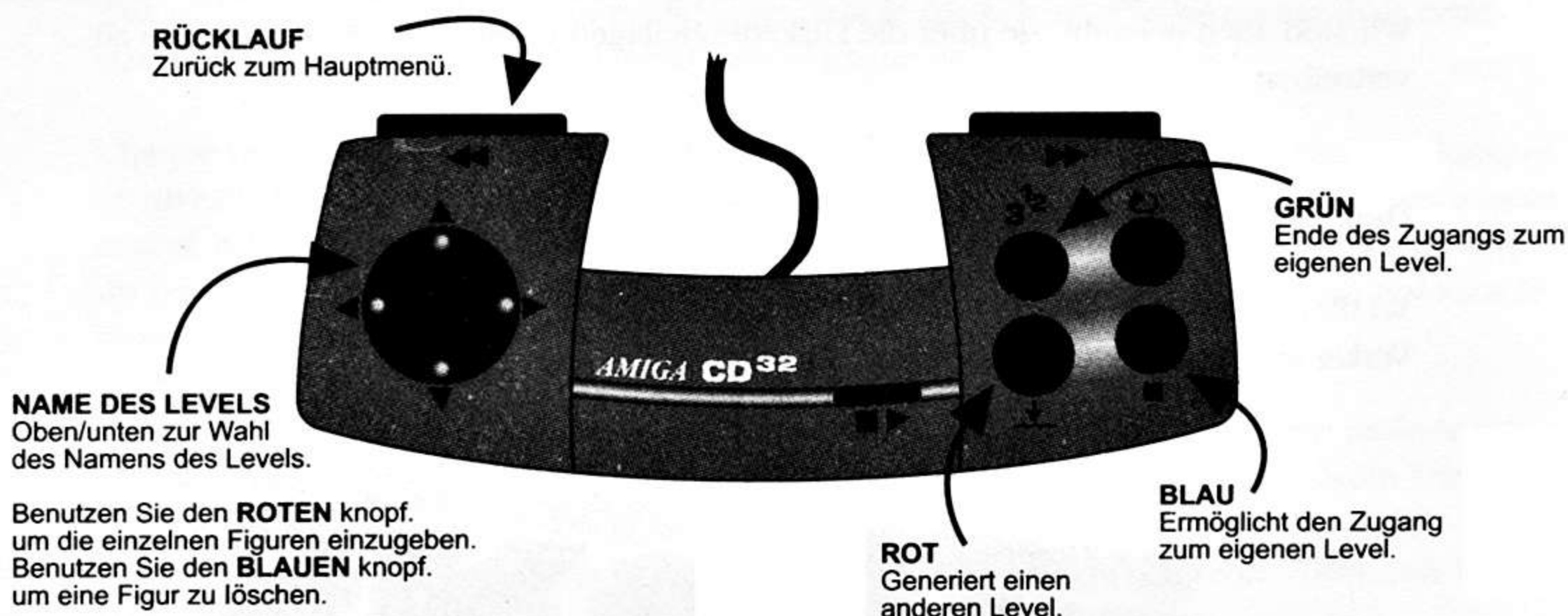
Lo-Res, acht Farben, Seitengröße 960x350

- Farbe 0 - Transparent
- Farbe 1 - Weiß/Annähernd Weiß für TEXT
- Farbe 2 - Pink/Annähernd Pink für WURMFARBE 1
- Farbe 3 - irgendeine Farbe
- Farbe 4 - Hellere Schattierung von Farbe 3
- Farbe 5 - irgendeine Farbe
- Farbe 6 - irgendeine Farbe
- Farbe 7 - irgendeine Farbe
- Farbe 8 - irgendeine Farbe

Danach Datei unter FILENAME.WRM speichern.

Um in die Benutzer-Landschaften zu gelangen, gehen Sie zu RECORDS und wählen LEVEL DISK, legen Sie die Diskette mit Ihrer Landschaft ein. Drücken Sie - während die Landschaft erzeugt wird - die rechte Maustaste und geben Sie den Namen Ihrer Landschaft ein (FILENAME wie gespeichert).

LANDSCHAFTSGENERATOR



10 ÜBER DEN AUTOR

Andy Davidson ist ein ziemlich abgedrehter Typ. WORMS markiert mehr oder weniger den Gipfel vierjährigen Schaffens - er wollte ein Spiel erfinden, dem sich niemand zu entziehen vermag, das zu Spielen man nicht müde wird. Die Geschichten von seinem Betonesel und den darauf deponierten Opfergaben sind fast schon legendär und sein ansteckender Enthusiasmus wird in dem Spiel nur zu deutlich. Spiele sollten Spaß machen, höchst spielbar sein und sozial dazu - für WORMS gilt all dies und noch viel mehr.

Alles was er wollte war, ein Spiel zu veröffentlichen. Das hat er erreicht - und wie!

11 ÜBER TEAM17

Team17 ist eine Software-Entwicklungsfirma, die an das Spielen glaubt. Großartige Bilder sind eine Sache, aber das Spiel muß auch gut gespielt werden können, sich richtig anfühlen... Sie, als Spieler, wissen, was das heißt. WORMS ist nicht unser erstes Spiel und wird sicher nicht unser letztes sein - halten Sie in nächster Zeit Ausschau nach mehr aufregenden, gut funktionierenden Spielen von Team17.

12 THE WORLD WIDE WORM

Leute mit Internet-Zugang interessieren sich vielleicht für einige bereits vorhandene WWW-Seiten für „WeltWeite Würmer“. Unsere Adresse:

<http://www.team17.com/t17/t17worm.html>

Die allgemeine TEAM17-Webseite (Gateway zu World Wide Worm) lautet:

<http://www.team17.com/>

Wir wollen WORMS-Spieler mit Geschichten, Neuigkeiten, Hinweisen, Tips, Lieblingslandschaften und vielem mehr auf dem Laufenden halten. Alle Erweiterungen und Upgrades werden zuerst auf den WWW-Seiten zugänglich sein. Team17 plant auch ein Internet-Ausgabe von WORMS - mehr davon, sobald es soweit ist. Die Email-Adresse von Team17: dudes@team17.com

13 UPGRADES & ERWEITERUNGEN

Wie üblich läuft uns die Zeit davon und wir müssen uns entscheiden, ob wir Ihnen das Spiel präsentieren oder Sie noch ein paar Monate schmoren lassen... Wir werden in naher Zukunft Erweiterungen und Upgrades für das Spiel veröffentlichen, verbunden mit Modem/Network-Support. Diese Ergänzungen werden über alle guten FTP-Seiten und Mailboxes erhältlich sein. Wir sind auch bestrebt, sie über die Diskettenbeilagen großer Zeitschriftenverlage zu vertreiben.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. All rights reserved.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited.
Verlag und Vertrieb: Ocean Software Limited.



Worms associe les meilleurs éléments des meilleurs jeux jamais créés. Il requiert beaucoup de réflexion, de stratégie et une bonne part de chance. Il offre aux joueurs une gamme infinie de variations de jeux - vous n'aurez jamais deux parties identiques, nous vous le garantissons !

Il vous faudra un peu de temps pour vous habituer au jeu et, bien que tout le monde prétende que ça ne sert à rien de lire les manuels de jeux, nous vous conseillons de jeter un coup d'oeil aux méthodes de commande des vers et aux méthodes d'utilisation des armes disponibles (pour en tirer le meilleur parti).

Le nombre de joueurs est de 1 à 16 - chacun joue à tour de rôle donc vous n'avez besoin que d'une machine - mais soyez prêt à vous brouiller avec vos parents, à insulter votre meilleur(e) ami(e) et à proférer des menaces contre ceux qui en veulent à vos vers...

Worms est le moyen idéal de passer un bon moment entre amis. Les joueurs peuvent configurer le jeu au moyen d'une myriade d'options et personnaliser la manière de jouer.

Vous pouvez y jouer quand vous avez un moment de libre ou tout un weekend ! Vous allez l'adorer !

CONCEPT DU JEU

Pensez à un paysage, n'importe lequel. Prenez une poignée de petits vers roses et éparpillez-les comme vous voulez. Donnez-leur des armes, des outils et l'envie d'éliminer leur ennemi. Le but du jeu est d'être la dernière équipe encore debout. Ne faites pas de prisonnier !

Les équipes bombardent l'ennemi à tour de rôle avec les armes qui leur semblent le mieux appropriées. La fourniture de certaines armes est limitée donc la stratégie sera nécessaire pour obtenir les meilleurs résultats.

Des outils sont disponibles pour se déplacer dans le paysage et pour se cacher mais cette stratégie est mal vue des joueurs téméraires et risque de froisser certains !

Chaque vers possède au départ un niveau d'énergie qui diminue pendant la bataille ; lorsque ce niveau atteint zéro, le vers est retiré du jeu. Les vers sont également éliminés du jeu s'ils se noient, s'ils meurent dans les puits de lave de l'Enfer, tombent dans les profondeurs troubles du paysage martien ou s'ils sont éjectés de la zone de jeu. La dernière équipe qui reste sur le terrain a gagné la partie.

Une période de temps est définie pour chaque bataille et lorsque la fin de cette période est atteinte, une période appelée Temps supplémentaire de mort subite (Sudden Death Extra Time) peut être jouée, pendant laquelle tous les Vers restants sont réduits à une unité d'énergie et où le moindre coup les mettra hors jeu - vos talents de stratège seront mis à contribution !

Souvent les armes fournies seront larguées dans des caisses. Elles peuvent être ramassées et utilisées en conséquence - et si vous avez vraiment de la chance, vous trouverez l'arme suprême : un mouton explosif !

Chaque Vers dispose d'une période de temps limitée pour se déplacer (cette période est réglable, bien sûr !) et peut marcher, sauter et même se téléporter vers de nouveaux paysages.

Vous disposez d'environ 20 armes et outils - chacun d'eux peut être activé ou désactivé et leur nombre peut même être limité au nombre donné durant la partie via l'écran des options des armes.

3 INSTALLATION

Version PC

EDITION DISQUETTE

Insérez DISK ONE dans une unité de disques et remplacez le répertoire en cours par l'unité de la disquette. Tapez ensuite INSTALL et appuyez sur Entrée.

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran et insérez l'autre disquette lorsque le système vous en donne l'ordre. A l'issue de l'installation, tapez WORMS pour lancer le jeu. Des notes d'installation mises à jour sont disponibles depuis le programme d'installation lui-même.

(Voir notes sur la Configuration du système)

Version PC

VERSION PC - EDITION CD ROM

Insérez le CD dans votre unité de CD ROM et remplacez le répertoire en cours par l'unité CD ROM.

Tapez ensuite INSTALL et appuyez sur Entrée.

Cette commande installera le jeu. Voir notes sur la configuration ci-dessous.

Notez que la version CD ROM requiert aussi peu d'espace disque que possible mais l'utilisera pour stocker les données de jeu telles que les listes Worms, les archives, etc. Le programme principal est stocké sur le disque dur afin que les nouvelles corrections et ajouts faits au jeu, et qui seront disponibles auprès du public, puissent être facilement appliqués. Des informations mises à jour sur le jeu et la procédure d'installation sont disponibles depuis le jeu lui-même.

Une fois l'installation effectuée, vous pouvez lancer le jeu en tapant WORMS.

Version Amiga

Version disquette

Réinitialisez votre Amiga et insérez la Disquette 1. Suivez les invites sur l'écran, et changez de disque comme cela est indiqué. Vous pouvez faire une sauvegarde des disquettes car elles ne sont pas protégées contre la copie. Pour ce faire, laissez le taquet de protection droit désactivé sur la disquette 1.

Installation sur le disque dur

Insérez la disquette 1 sur le Workbench et sélectionnez l'icône d'installation du disque dur. Les fichiers seront copiés sur votre disque dur. Une icône sera créée pour lancer le jeu. Une fois installées, les disquettes peuvent être stockées pour des questions de sauvegarde. Les notes de dernière minute concernant la version Amiga seront contenues dans un document read.me.

4 CONFIGURATION DU SYSTEME

Version PC

Vous devrez définir la configuration de votre système bien que WORMS essaie de détecter automatiquement le matériel disponible dans votre PC. Suivez les instructions d'installation relatives au matériel, et le programme fera le reste.

Le jeu utilisera toute carte sonore Soundblaster compatible ou la Gravis Ultrasound Series, que vous devez installer pendant le programme de configuration. Si vous tournez sans configuration, WORMS essaiera de configurer automatiquement votre machine. (Voir les notes dans le programme d'installation).

Version Amiga

Le jeu utilisera le jeu de puces AGA pour ajouter des fonctions et améliorer la présentation du jeu. Si vous possédez plus d'1 Mo de mémoire RAM, le jeu chargera une banque d'échantillons supplémentaire. Le programme se configurera automatiquement en fonction de la machine qu'il détectera.

5 CHARGEMENT

Version PC CD-ROM

Après l'affichage du logo Team17/Ocean, les utilisateurs de CD ROM bénéficieront d'une petite présentation animée - le jeu sera ensuite chargé. La présentation peut être contournée à l'aide de la touche ESC (Echap). La version disque ne comporte pas de séquences de dessin animé ou CD-Audio.

Version Amiga CD32

Le CD32 est lancé automatiquement et utilise le CD pour de superbes bandes sonores d'ambiance pendant le jeu - profitez-en bien ! Le jeu utilise également NVRAM pour sauvegarder les données.

Langue

Pendant le chargement, le système vous demandera de choisir la langue qui sera utilisée pendant la partie : FRANCAIS, ALLEMAND OU ANGLAIS.

6 OPTIONS DE MENU

Une fois le chargement du jeu terminée, le menu principal s'affiche.

PC Seulement

Si le menu principal reste affiché pendant 30 secondes, un jeu de démonstration commence. Appuyez sur n'importe quelle touche pour quitter le jeu de démonstration et afficher le menu principal.)

Menu principal PC

| | |
|---|---------------------|
| A | COMMENT JOUER |
| B | ENTRÉE ÉQUIPES |
| C | OPTIONS |
| E | GÉNÉRIQUE |
| F | CLASSEMENT DES VERS |
| H | QUITTER |

Menu principal Amiga

| | |
|---|----------------|
| A | COMMENCER JEU |
| B | ENTRÉE ÉQUIPES |
| C | OPTIONS |
| D | ARCHIVES |
| E | GÉNÉRIQUE |
| G | EN SOMMEIL |
| H | QUITTER |

A COMMENT JOUER

Commencez le jeu avec les paramètres en cours. A partir de ce menu, vous irez dans les options de sélection de l'équipe (Team) puis dans le jeu lui-même. Vous devez sélectionner au moins 2 équipes (4 équipes au maximum, chacune étant composée de 4 Vers) et lorsque celles-ci sont mises en surbrillance, les options suivantes sont disponibles.

Version PC

Pour afficher plus d'équipes, cliquez sur BAS ; cliquez sur HAUT pour revenir au début de la liste.

Une fois les équipes sélectionnées, cliquez sur l'une des options suivantes pour commencer le jeu...

AMIGA
AMIGA

- | | |
|-----------|---|
| Ligue | (Met à jour WORM STATS [statistiques Worm] après la partie) |
| Amical | (Ne met pas à jour WORM STATS [statistiques Worm]) |
| Formation | |
| Tournoi | (mode 4/8 joueurs) |

Le système passe ensuite à l'écran de création du paysage : un paysage est créé au hasard pour le jeu. Vous pouvez accepter ou refuser ce paysage. Si vous le refusez, un nouveau paysage sera créé. Sinon, vous pouvez taper un nom (votre date de naissance, le nom de votre chat, n'importe quoi) ; un paysage basé sur ces données sera alors créé. Chacun peut avoir son propre paysage !

Ensuite, l'ordre des joueurs est décidé et la bataille peut commencer !

Vous trouverez des informations supplémentaires dans la section 9.

B ENTRÉE ÉQUIPES

Lorsque vous chargez WORMS pour la première fois, une sélection d'équipes par défaut existe déjà et peut être choisie. Vous pouvez éditer et personnaliser vos équipes en entrant vos propres noms d'équipes et des noms Worms via le menu TEAM-ENTRY.

L'entrée d'une nouvelle équipe effacera les anciennes données Worm.

Version PC

Les détails et les archives concernant vos équipes seront stockés et les données produiront une liste des équipes classées aux 8 premiers rangs.

Vous pouvez entrer jusqu'à 16 équipes de Worms (chacune d'elles peut être contrôlée par l'unité centrale [CPU]) et 64 Worms (4 pour chaque équipe).

Vous pouvez décider si l'équipe sera contrôlée par un joueur (HUMAN) ou par l'ordinateur (CPU) à trois niveaux de compétence distincts. Vous pouvez aussi éditer la quantité d'énergie que possèdent les Worms (75-500). Plus ils possèdent d'énergie, plus longtemps durera le jeu et plus importants seront les dommages qu'ils pourront subir.

Vous pouvez cliquer sur le nom de l'équipe pour changer les détails (8 caractères) et les quatre Worms qui suivent (le premier vers est automatiquement désigné capitaine). Appuyez sur MAJ ou SUPPR pour supprimer le nom du vers en cours.

Des options permettant de supprimer le nom de l'équipe en cours et de passer de l'équipe précédente à la suivante sont également disponibles. Quittez lorsque vous avez terminé. Les changements de noms sont automatiquement sauvegardés et mis à jour.

Version Amiga

Les détails et les archives de vos équipes seront stockés dans WORMLIST.

Vous pouvez soit entrer les équipes qui doivent être contrôlées par des joueurs humains (HUMAN) soit effectuer une sélection parmi les dix opposants de compétence diverse contrôlés par ordinateur (CPU).

Vous pouvez aussi éditer la quantité d'énergie que possèdent les Worms (75-150). Plus ils possèdent d'énergie, plus longtemps durera le jeu et plus importants seront les dommages qu'ils pourront subir.

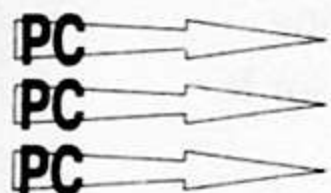
Vous pouvez cliquer sur le nom de l'équipe pour changer les détails (8 caractères) et les quatre vers qui suivent (le premier vers est automatiquement désigné capitaine).

Des options permettant de supprimer le nom de l'équipe en cours et de passer de l'équipe précédente à la suivante sont également disponibles. Quittez lorsque vous avez terminé. Les changements de noms sont automatiquement sauvegardés et mis à jour dans la Liste des vers. Vous pouvez accéder aux vers figurant déjà sur la liste.

C OPTIONS

Cette option de menu vous permet d'adapter la configuration du jeu à vos propres besoins. Chaque fois que vous changez les options, celles-ci sont automatiquement sauvegardées et utilisées lors de la partie suivante.

- 1 Options du jeu
- 2 Options des armes
- 3 Charger/Sauvegarder options
- 4 Options sonores
- 5 Options vidéo



1 OPTIONS DU JEU

TEMPS PAR MOUVEMENT

(10 secondes - Temps illimité, Par défaut = 60 sec., la norme est de 30sec.)

Plus le temps par mouvement est court, plus le jeu est difficile et plus vous devez réfléchir vite.

Lorsque vous jouez pour la première fois et que vous découvrez les différentes armes, il est conseillé d'utiliser Temps illimité. Dès que vous serez un peu plus expérimenté, passez à un jeu minuté, c'est bien plus amusant et la pression monte vite ! La valeur par défaut est de 60 secondes pour permettre aux joueurs de s'habituer aux mouvements et à la sélection des armes. La plupart des gens utilisent 30 secondes par mouvement, ce qui réduit l'attente entre les tours ; c'est une période de temps qui a été testée et approuvée.

TOURS REQUIS POUR GAGNER

(1 ou 2, Défaut = 2)

Il s'agit du nombre de tours que vous devez gagner pour remporter le match. Si le nombre de joueurs est élevé ou si vous n'avez pas beaucoup de temps, il est préférable de choisir le niveau 1. Dans ce cas, les choses deviennent sérieuses et vous devez comprendre qu'une seule erreur peut vous coûter le match ! Une partie de 2 tours, avec 4 joueurs, peut durer jusqu'à une heure, selon la stratégie employée par chacun... Pensez-y si vous n'avez que 20 minutes devant vous ! N'oubliez pas non plus que vous risquez très vite de devenir "accro" à ce jeu et que, 3 ou 4 heures plus tard, vous vous entendrez sans doute prononcer le célèbre "On s'en fait une dernière ?" En tout cas, on vous aura prévenus...

DURÉE DE LA PARTIE

(5 min - à l'infini ; 15 min = Défaut)

C'est la durée de la partie. L'option A l'infini signifie que c'est un combat à mort ! Si la durée de la partie est terminée (15 minutes par défaut), le match est nul sauf si vous souhaitez qu'il se prolonge dans la Durée supplémentaire de mort subite (Sudden-Death Extra Time). (Voir plus loin)

POSITIONNEMENT DES VERS

(Complètement au hasard ou en groupes d'équipes ; Défaut = au hasard)

Cette option concerne le placement des vers : au hasard dans le paysage ou en groupes d'équipes. L'option par défaut est le positionnement au hasard.



NOMBRE DE MINES TERRESTRES

(1-8 ou OFF. Défaut = 8)

Cette option limite le nombre de mines terrestres dans le paysage. Les mines sont petites et potentiellement fatales. Si vous n'en voulez pas, vous pouvez toujours les désactiver (OFF) ! Nous, nous les aimons beaucoup et nous pensons qu'elles ajoutent un petit quelque chose au jeu... Vous pouvez aussi lancer des mines sur d'autres vers (elles exploseront seulement si elles sont à proximité d'un vers !). En utilisant intelligemment ces mines, vous pouvez créer des mouvements spectaculaires. Comme elles sont difficiles à repérer, les débutants préféreront peut-être jouer sans elles jusqu'à ce qu'ils en connaissent toutes les astuces. Pour Amiga, cette option se trouve dans Options des armes (Weapons Options).

RÉPÉTITION AUTOMATISÉE D'UNE SÉQUENCE

(On/Off. Défaut = ON)

Active (ON) et désactive (OFF) la répétition automatisée d'une séquence de coups intéressants (càd 2 vers ou plus tués) et gagnants. Les répétitions automatisées peuvent être déclenchées à la main en appuyant sur R sur le clavier peu de temps après le coup.

AMIGA →

STOCKAGE

(On/Off. Défaut = OFF)

Permet aux équipes de vers de garder leur armement inutilisé jusqu'au prochain tour.

AMIGA →

DÉLAI ATTAQUE AÉRIENNE

(On/Off. Défaut = ON)

Si l'option est activée (ON), les équipes ne sont pas autorisées à utiliser l'arme AIRSTRIKE tant que les Vers n'ont pas tous reçu un coup.

AMIGA →

PAROLE

(On/Off. Défaut = ON)

Active ou désactive l'option Parole des Vers.

PC →

DURÉE DE LA PARTIE AFFICHÉE

(On/Off. Défaut = OFF)

Détermine si la durée du tour restante sera affichée sur la barre en haut de l'écran. Cette option peut servir pour déterminer des stratégies en fonction du temps qu'il reste et du commencement de la mort subite (Sudden Death). Nous ne voulons pas savoir !

PC →

MODE MORTE SUBITE

(On/Off. Défaut = ON)

Si le mode Sudden Death (Mort subite) est activé, le jeu bénéficiera d'une période de temps supplémentaire, une fois le temps du tour écoulé, et tous les Vers restants seront réduits à 1 point d'énergie. Le stade final de la partie devient très stratégique et le moindre coup porté peut faire la différence entre une victoire et une défaite !

PC →

MODE BANZAI

(On/Off. Défaut = OFF)

Cette option est réservée aux cinglés ! Toutes les explosions ont la puissance de la dynamite... Le résultat, ce sont des explosions monstres qui expédient les Vers dans les airs. La valeur par défaut est OFF (désactivé) mais si vous êtes un brin givré, faites un essai !

PC →

MODE RECHERCHE ACTION

(On/Off. Défaut = ON)

Cette fonction géniale recherche l'action explosive et intéressante au moment où elle se produit. Cela vous évite de faire un panoramique avec la souris pour continuer la partie. Si vous voulez la désactiver, libre à vous. Vous pouvez annuler la recherche en déplaçant la souris normalement.

Cette option remet à zéro les scores pour les équipes - c'est aussi simple que ça!

2 OPTIONS ARMES

Vous pouvez configurer la disponibilité et le nombre d'armes afin de personnaliser le style et le contenu du jeu.

En changeant la disponibilité initiale des armes et en restreignant l'usage de certains outils, vous pouvez sérieusement modifier les stratégies qui seront adoptées pendant le jeu.

Si une arme est OFF/- elle est inutilisable.

Si une arme est ON/° elle est utilisable à l'infini.

Sinon, une arme peut être utilisée de 1 à 9 fois pendant le tour.

Des armes supplémentaires sont également apportées dans des caisses au cours du jeu (voir ci-après). Pensez-y lorsque vous activez et désactivez les options des armes.

Airstrike (Attaque aérienne), Teleports (Téléportages), Cluster Bombs (Bombes à fragmentation), Dynamite (Dynamite), Minigun (Mini-mitrailleuse), Banana Bombs (Bombes bananes), Homing Missiles (Missiles chercheurs) et Killer Sheep (Mouton tueur).

Comment combattre les méthodes de jeu "négatives"

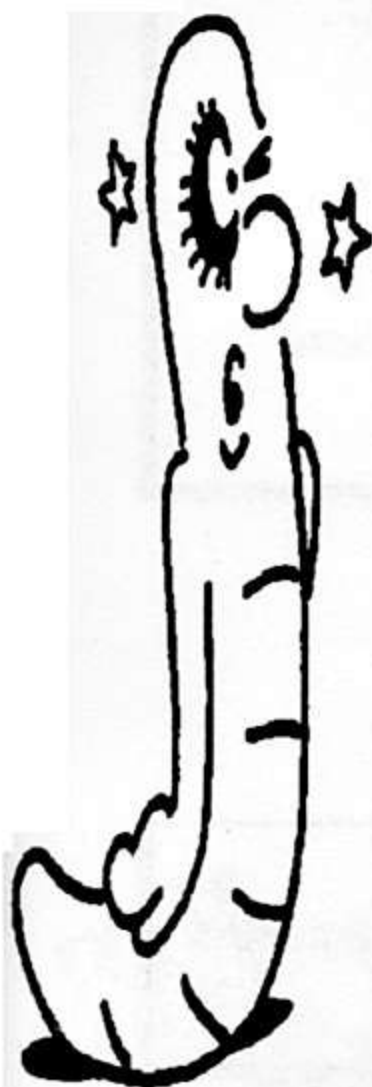
Certains joueurs ont choisi de jouer avec des méthodes "négatives". Cela implique généralement creuser des tranchées pour s'y cacher, se téléporter très loin et utiliser des poutres. Si vous trouvez que ça suffit comme ça, vous pouvez personnaliser le jeu pour les empêcher d'utiliser de telles tactiques. Donc, comme antidote aux pratiques ennuyeuses, vous pouvez définir les armes comme suit ;

| | | | |
|------------------|----|------------------------|-----|
| Bazooka | ON | Missiles chercheurs | 2 |
| Grenade | ON | Bombes à fragmentation | 7 |
| Fusil de chasse | ON | Uzi | ON |
| Dynamite | 1 | Mines | 2 |
| Coup de poing | ON | Boule de feu | ON |
| Attaque aérienne | 1 | Téléportage | OFF |
| Marteau-piqueur) | 3 | Lance-flammes | 3 |
| Corde Bungee | ON | Corde Ninja | ON |
| Poutres | 2 | Kamikaze | ON |
| Poussée | ON | | |

Vous saurez très vite quelle combinaison d'armes convient le mieux pour vos équipes de joueurs. Faites des essais, remaniez l'équilibre du jeu si vous le voulez mais les valeurs par défaut que nous avons définies sont, à notre avis, très raisonnables pour profiter au maximum de ce jeu - du moment que l'action et la bravoure soient au rendez-vous !

Version Amiga CD32

Cette version du jeu vous permet de choisir quelle musique vous avez envie d'entendre pour chaque paysage, à partir du disque de jeu CD32 ou à partir de votre propre collection de CD. Pour passer à la page où figurent ces options, cliquez sur NEXT (Suivant) quand l'écran des options des armes est affiché.



3 OPTIONS CHARGER/SAUVEGARDER

Version PC

Ce menu vous permet de sauvegarder la configuration du jeu ainsi que toutes les équipes de Vers et les données. Vous pouvez aussi revenir à la configuration par défaut et recharger les données sauvegardées. Le jeu sauvegardera automatiquement toutes les données au moment de quitter la partie et rechargera automatiquement la configuration sauvegardée avant la partie suivante.

4 OPTIONS SONORES

Version PC

VOLUME MUSIQUE

Change le volume des effets sonores en arrière-plan

VOLUME SFX

Change le volume des effets sonores inclus dans le jeu

QUALITE DU SON

Change la fréquence de la sortie Soundblaster. Cette option peut affecter les machines plus lentes et devrait être désactivée si votre système est lent. Par défaut, la sortie est à son maximum.

TESTER SFX

Teste le son FX

TESTER PISTE CD

Teste CD Audio (Pas sur version disque)

CHANSON DES VERS

Ecoutez la CHANSON DES VERS spécialement enregistrée ! (Pas sur version disque)



5 OPTIONS VIDEO

PC Version Only

FMV ON/OFF

Ceux qui possèdent un CD peuvent choisir d'activer ou de désactiver les dessins animés FMV. Pour quitter les séquences FMV, appuyez sur ESC (Echap) pendant la séquence "playback".

MISE EN MEMOIRE TAMPON

Activez ou désactivez la double mise en mémoire tampon. Cela facilite le défilement de l'écran mais coûte cher en temps de traitement. Activez cette option si vous avez une machine rapide. Par défaut, elle est désactivée.

D ARCHIVES

Amiga Seulement

PAGE UN

Afficher stat.

STATISTIQUES ÉQUIPES

affiche l'état gagnant/perdant en cours pour les équipes de Vers à partir du chargement initial du jeu.

Charger équipes

charge la configuration des équipes précédemment sauvegardée

Sauvegarder équipes

sauvegarde la configuration des équipes actuellement chargées

Supprimer stat.

supprime l'état gagnant/perdant des équipes en cours

Supprimer équipes

supprime la configuration des équipes en cours

PAGE DEUX

Afficher liste des vers

affiche la liste des vers couramment chargée

Charger liste des vers

charge la liste des vers précédemment sauvegardée

Sauvegarder liste des vers

sauvegarde les vers couramment chargés

Effacer stat.

supprime les vers couramment chargés

Effacer Vers

supprime l'état gagnant/perdant des vers

PAGE TROIS

Lister niveaux de personnalisation

- liste les niveaux de personnalisation couramment disponibles

Nouveau niveau sur disquette

- donne accès aux niveaux personnalisés localisés sur une disquette à part.

DIVERS

E REMERCIEMENTS

Il s'agit d'une page brève qui donne le nom des gens ayant participé à la création de Worms. Sans eux, Worms n'aurait pas pu voir le jour (les litres incalculables de café noir et les tonnes de pizzas y sont aussi pour quelque chose...) Un grand merci aussi à leurs familles qui ne les ont pas vus souvent au cours de ces derniers mois.

F CLASSEMENT DES VERS

Version PC

Cet écran révèle les 8 Vers classés en tête dans la liste en cours. Et le vôtre ? Il est classé combien ?

G EN SOMMEIL

Amiga Seulement

Minimise le programme sur Workbench ; vous pouvez le "réveiller" en cliquant de nouveau sur la barre. Notez que vous aurez besoin de plus de 2 Mo pour effectuer cette tâche !

H QUITTER

Version PC

Cette option bizarre et rarement utilisée vous renvoie à Windows/DOS. Pourquoi vous en soucier ? Continuez plutôt à jouer avec WORMS ! Cette touche permet également de mettre à jour les données Worms sauvegardées.

Version Amiga

Cette option bizarre et rarement utilisée vous renvoie à Workbench/CLI. Pourquoi vous en soucier ? Continuez plutôt à jouer avec WORMS !



7 COMMANDE DES VERS

Commande des mouvements de base

Pour déplacer vos vers sur l'écran, utilisez les touches avec flèche. La touche avec flèche vers la gauche déplace votre vers vers la gauche, la touche avec flèche vers la droite le déplace vers la droite. S'il est bloqué, il s'arrêtera. S'il tombe d'une falaise, il sera probablement blessé et votre tour est terminé.

Vous pouvez faire sauter votre vers en appuyant sur la touche Entrée. Soyez prudent car si votre vers saute trop loin, il peut se blesser et votre tour est terminé..

Comment pointer votre arme

Par défaut, un vers porte un bazooka. Vous verra un petit réticule lorsque le vers se tient debout sans bouger - c'est la base pour viser. Déplacez le réticule vers le haut et vers le bas à l'aide des touches fléchées. Servez-vous de votre savoir-faire et de votre jugement pour anticiper la trajectoire et l'endroit où l'arme va frapper. Pour plus de détails sur chaque arme et ses commandes, reportez-vous à la section 8, Armes disponibles.

Sélection d'une arme

Vous avez deux choix ;

1. Les icônes... Facile pour ceux qui veulent se mettre dans le coup...
2. Les raccourcis clavier... Cool pour ceux qui veulent une réponse rapide...

Les icônes

Pour afficher la barre de sélection des icônes, appuyez sur le bouton droit de la souris ; le bouton gauche sert à sélectionner l'une des armes disponibles. Si vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton droit, vous affichez des options supplémentaires.

Les icônes restent à l'écran jusqu'à ce que vous ayez sélectionné une arme. Le compte à rebours continue pendant que la barre de sélection est à l'écran. Même si les icônes sont utilisées, les armes doivent être déclenchées depuis le clavier - voir les armes individuelles pour plus de détails.

Le clavier

Modifie instantanément les armes ; le revers de la médaille, c'est qu'il aide le joueur à connaître les raccourcis. Heureusement, ces raccourcis se trouvent sur les touches de fonction et il y en a deux sur chaque touche. Par exemple, en appuyant une fois sur la touche F1, vous obtenez le Bazooka ; en appuyant deux fois dessus, vous obtenez le Missile chercheur.

Utilisation d'une arme

Les armes sont réparties en plusieurs groupes, qui partagent une méthode de commande commune. Pour des détails complets sur les armes elles-mêmes, les dégâts qu'elles peuvent causer et les stratégies à employer, reportez-vous à la section 8.

Le raccourci clavier pour chaque arme est également indiqué.

8 ARMES



Maintenez la barre d'espacement enfoncée pour régler la puissance, relâchez pour faire feu. Réglez la direction à l'aide des touches de déplacement du curseur. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour confirmer que les missiles chercheurs sont activés et ouvrez le feu comme avec le Bazooka.



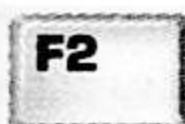
BAZOOKA

Affecté par le vent et la gravité. Peut causer jusqu'à 50 points de dégâts si en plein dans le mille. Provoque des ravages dans le paysage. Explosion sur une grande échelle. Utilisation déconseillée sur une distance courte. Arme standard que tout vers qui se respecte devrait utiliser s'il veut marquer des points. Une tactique intelligente consiste à utiliser le vent et à envoyer le missile vers l'arrière. Par défaut, cette arme est illimitée et si vous êtes bien en vue de l'ennemi, vous risquez de recevoir un missile de bazooka. Utile pour expédier les vers à l'extérieur de l'écran.



MISSILE CHERCHEUR

Généralement considéré comme un missile bazooka de précision, le missile chercheur intervient plus tard dans le jeu ou lorsque la probabilité de tuer est très élevée. Les missiles ont tendance à décrire un arc en se déplaçant donc il vous faudra un peu de pratique avant de pouvoir "lire" la trajectoire probable de l'arme. Une tactique simple consiste à propulser le missile dans le ciel en espérant qu'il atteindra sa cible. Les missiles chercheurs sont limités à 2 par défaut ; vous en trouverez plus dans les caisses d'armes. Cause un maximum de 50 points de dégâts si en plein dans le mille.



GRENADE

F2



BOMBE À FRAGMENTATION/BANANE

Vous pouvez changer le délai pour l'amorce (touches 1-5) et définir un rebond faible ou élevé (touches + et -). Visez et ouvrez le feu comme avec le bazooka. Notez que, contrairement au bazooka, ces armes ne sont pas affectées par le VENT. Lorsqu'elle est ramassée, la bombe banane remplace la bombe à fragmentation.



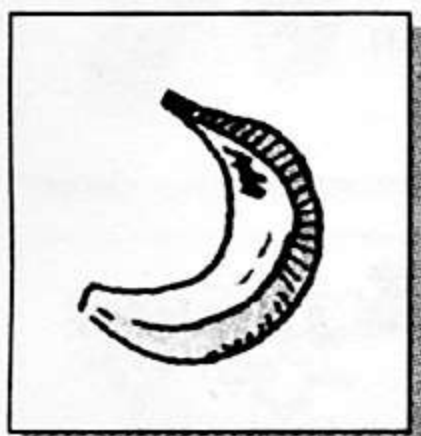
GRENADE

Comme le bazooka, c'est une arme standard. Les grenades ne sont pas affectées par le vent mais c'est plus difficile de cibler ce qui devra être endommagé du fait qu'elles roulent et rebondissent. Tactiquement, elles offrent beaucoup - vous pouvez régler le temps d'amorce de 1 à 5 secondes et faire rebondir la grenade un peu ou beaucoup. Il est très important d'utiliser efficacement cette arme pour réussir. Similaire aux bombes à fragmentation et aux bombes bananes, par nature. Peut causer un maximum de 50 points de dégâts si elle explose très près de la victime.



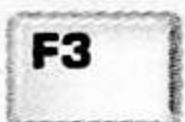
BOMBE À FRAGMENTATION

Très semblable à une grenade mais la différence, c'est qu'elle se brise en 5 ogives plus petites au moment de l'explosion, chaque ogive pouvant causer 30 points de dégâts. Le nombre par défaut est de 5 ; elles sont très utiles si elles sont utilisées stratégiquement. Les bombes à fragmentation sont disponibles depuis les caisses d'armes mais il faut savoir que ce ne sont pas celles qui ont le plus de valeur. Non affectées par le vent.



BOMBE BANANE

Ces armes mortelles et dévastatrices ne se trouvent que dans les caisses d'armes. Elles sont utilisées comme des bombes à fragmentation et provoquent des destructions à grande échelle au moment de l'impact. Chaque banane projetée dans les airs peut causer 75 points de dégâts (tout ça parce que les bananes sont extrêmement serrées dans l'obus) ; vous pouvez compter dessus pour décimer des équipes entières en une seule fois. Impressionnant, non ? Non affecté par le vent.



FUSIL DE CHASSE

F3



UZI/MINI-MITRAILLEUSE

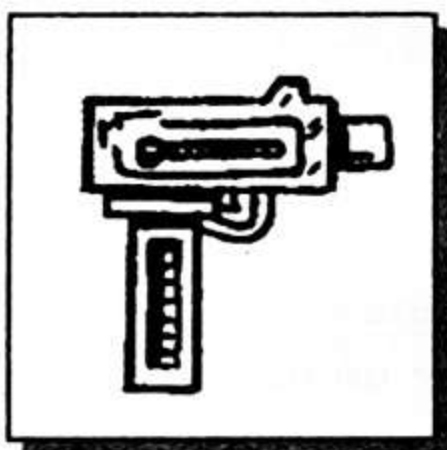
Ces armes n'utilisent pas de trajectoire mais font feu en ligne droite. Le fusil de chasse est utile parce que vous pouvez utiliser les deux canons (càd 2 coups) et l'Uzi/Mini-mitrailleuse offrent un tir et un éparpillement des balles rapides. Ce sont des armes idéales pour "dégommer" l'ennemi.

Faites feu à l'aide de la barre d'espacement - dans le cas de UZI/MINI-MITRAILLEUSE, maintenez la barre d'espacement enfoncée pour tirer tous les balles.



FUSIL DE CHASSE

La seule arme qui vous donne droit à deux tours. Tout ce que vous avez à faire, c'est d'utiliser les deux canons ! Un fusil de chasse peut causer 25 points de dégât si vous visez en plein dans le mille ; mais le plus souvent, il sert à "cueillir" les vers estropiés ou mal placés. Dans la Mort subite, cette arme peut être le tournant du match. La précision dans l'utilisation est une condition sine qua non. Le fusil de chasse est également très populaire pour finir un tour particulier, le son étant très plaisant... Non affecté par le vent et la gravité.



MITRAILLEUSE AUTOMATIQUE UZI

Ce petit démon très puissant est capable d'envoyer une pluie de balles dans la direction de votre choix. Utilisée généralement lors d'expéditions punitives et dans des attaques de revanche. Uzi est le moyen idéal de rendre la monnaie de sa pièce à l'adversaire. Son usage n'est pas répandu mais elle est pourtant très efficace. Non affectée par le vent et la gravité.



MINI-MITRAILLEUSE

Cette arme hyper-puissante ne se trouve que dans les caisses d'armes. Elle agit de façon semblable à l'UZI mais avec un effet nettement plus dévastateur. Non affectée par le vent et la gravité. Très populaire auprès des vers qui arrivent à mettre leurs mains glissantes dessus...



COUP DE POING



BOULE DE FEU

Ce sont 2 positions de combat corps à corps. Pour les activer, positionnez votre vers et appuyez sur la barre d'espacement.



COUP DE POING

Ce mouvement fait perdre 30 points à votre victime en l'assommant mais il sert généralement à expédier d'un coup de pied les vers hors de l'écran ou dans l'eau. Il y a des petits malins qui l'utilisent pour se frayer un chemin dans le paysage et établir le contact avec des vers apparemment hors de portée. Il sert aussi à ramasser les caisses d'armes dont le vers ne pourrait pas autrement se saisir. Le coup de poing envoie le vers loin du joueur comme ça il est possible de soulever un autre vers et de le faire passer par dessus un objet.



BOULE DE FEU

Ce mouvement est très semblable au précédent mais il n'a pas son pouvoir "coupant" (à travers le paysage). Le vers lance une petite boule d'énergie à sa victime, ce qui cause 30 points de dégâts ; la victime part en chancelant horizontalement et légèrement vers le haut. C'est une méthode pour expédier les vers hors des bords, dans l'eau ou carrément hors de l'écran.



DYNAMITE



MINES/MOUTON EXPLOSIF

Pour utiliser Dynamite et Mines, vous appuyez sur la barre d'espacement pour larguer l'arme et disposez ensuite d'une court délai (5 secondes) pour vous échapper. Mouton explosif, s'il est ramassé, est relâché avec la barre d'espacement et explose lorsque vous appuyez encore une fois sur cette barre. S'il n'a pas encore explosé, il le fera au bout de 30 secondes.



DYNAMITE

La Dynamite peut causer 75 points de dégâts en faisant exploser un vers ; elle est très efficace pour expédier les vers dans les airs et partout sur le niveau. Elle fait des cratères énormes dans le paysage et provoque des dégâts considérables. Lorsque vous relâchez la dynamite, vous avez 5 secondes avant qu'elle n'explose... Cela devrait vous donner suffisamment de temps pour vous éloigner et éviter le souffle de l'explosion. Un sentiment de bien-être vous envahit lorsque vous lâchez un bâton de dynamite sur un groupe de vers malchanceux. Responsable de quelques-uns des meilleurs coups du match. Très satisfaisant ; le problème, c'est que vous n'avez droit qu'à un bâton... mais vous pouvez en trouver dans les caisses d'armes. N'oubliez pas que la Dynamite tombera si elle est lâchée d'une falaise... C'est une arme diabolique - surveillez les vers qui creusent des tranchées au marteau-piqueur et laissez tomber un bâton dedans !



MINES TERRESTRES

Semblables à la dynamite dans leur fonctionnement, bien que ce soient des mines de proximité qui n'exploreront que si elles se trouvent près de vers. Deux types d'utilisation : (a) dynamite bon marché, (b) pour protéger une zone, généralement un tunnel qui a été creusé. Une autre tactique consiste à envoyer des mines (généralement avec le fusil de chasse) sur d'autres vers pour déclencher une réaction en chaîne. Restreintes à un usage stratégique, les mines jouent les seconds couteaux. Elles peuvent enlever 50 points de dégâts si elles sont suffisamment proches de leur cible mais si elles sont déclenchées à proximité, elles font perdre 30 à 35 points de dégâts, ce qui peut être fatal pour un vers...



MOUTON EXPLOSIF

Cette arme légendaire est top secret et par conséquent disponible seulement en quantités limitées via une caisse d'armes. Votre petit ami à fourrure court sans complexe au devant de votre ennemi et explose à votre signal. En dépit des plaintes du comité de libération des moutons, c'est l'arme favorite des joueurs téméraires. Ceux-là aiment bien envoyer un mouton dans le tunnel fraîchement déblayé au lance-flammes... Avec l'efficacité de la dynamite et la dextérité que seul un mammifère à fourrure blanche possède, le mouton est un outil qui n'a pas de prix. Faites-en bon usage...



ATTACQUE AÉRIENNE



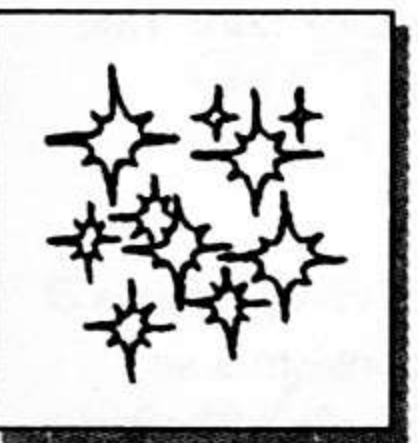
TÉLÉPORTAGE

Pour activer ces armes, cliquez sur une position à l'aide du bouton gauche de la souris.



ATTACQUE AÉRIENNE

Cette arme très utile déclenche une attaque aérienne de 8 bombes sur la zone de votre choix. Particulièrement efficace sur les pont et les zones plates (surtout si ils sont minés). Ce coup peut avoir un effet dévastateur si un groupe de vers affaiblis est rassemblé au même endroit. Vous trouverez des armes pour des attaques aériennes supplémentaires dans les caisses d'armes.



TÉLÉPORTAGE

Le téléportage est un coup utile qui, s'il est correctement joué, peut affecter le déroulement de la partie. Le téléportage vers une caisse d'armes est une stratégie populaire, qui permet de se sortir d'une position de départ potentiellement désastreuse. Les joueurs timorés utilisent le téléportage pour transférer leurs vers préférés vers une position très sûre mais ennuyeuse ; vous pouvez toujours limiter le nombre de téléportages initiaux -2 par défaut - mais des téléportages supplémentaires sont fournis dans les caisses d'armes. La stratégie de téléportage acceptée est celle qui consiste à chercher des terrains en hauteur, loin des falaises et des mines.

F7

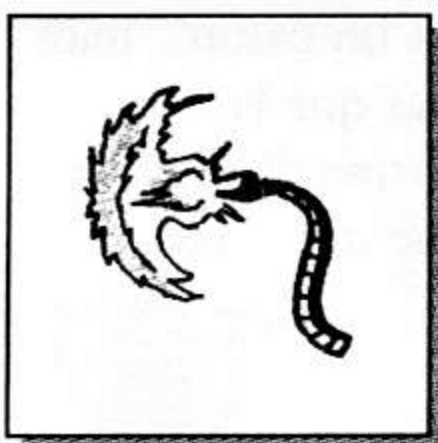
LANCE-FLAMMES

F7

x2

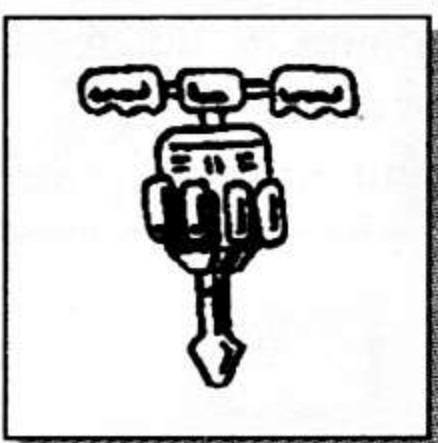
MARTEAU-PIQUEUR

Ces armes utilitaires permettent aux vers de creuser dans le paysage. Vous pouvez sélectionner le Lance-flammes à l'un des six angles différents pour creuser (utilisez les touches de déplacement du curseur vers le haut et vers le bas) ; le Marteau-piqueur ne peut forer que dans le sens vertical. L'espace commence et arrête l'activité de ces deux armes. Ces armes cessent de fonctionner après un certain délai et ne fonctionneront pas indéfiniment.



LANCE-FLAMMES

Cette arme vous permet de creuser dans n'importe quelle direction. Elle vous permet aussi de traverser des zones et des objets qui seraient autrement impénétrables, de cacher votre vers ou de faire un coup sournois. Liquider un vers ennemi au lance-flammes a pour résultat 15 points de dégâts. Se faire griller au lance-flammes pour le coup final gagnant, c'est la tactique d'un esprit tordu ! Mal considéré par les joueurs téméraires, le lance-flammes est un instrument qui doit être surveillé de très près. Pour plus de détails, voir les méthodes pour combattre le jeu timoré. Limiter l'utilisation de cet outil est une façon de personnaliser le jeu. Comme nous vous faisons confiance, nous le laissons disponible en permanence. Résistez à la tentation de jouer comme les timorés !



MARTEAU-PIQUEUR

Cet outil vous permet de creuser à la verticale et de vous frayer un chemin vers un endroit sûr. Se frayer un chemin en creusant n'est pas toujours la tactique la plus intelligente car un petit malin pourrait passer par là et lâcher un bâton de dynamite dans votre trou... Soyez prudent ! Si vous touchez quelqu'un avec votre marteau-piqueur, cela vaut 15 points de dégâts, et si vous pouvez gagner la partie grâce au marteau-piqueur, vous allez sérieusement humilier vos adversaires.

F8

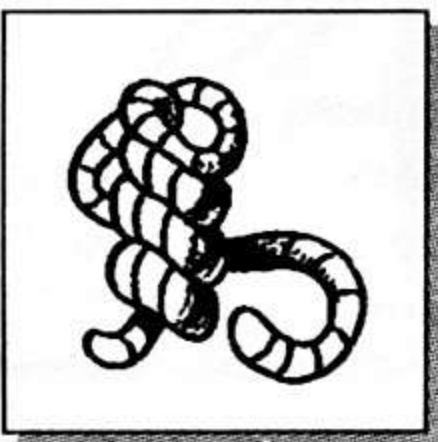
CORDE BUNGEE

F8

x2

CORDE NINJA

Ces armes utilitaires permettent au vers de se déplacer sur de larges portions de terrain. Bungee est automatiquement activé si vous vous éloignez d'une falaise en marchant, avec l'arme sélectionnée. Pour diriger puis lancer la Corde Ninja, utilisez la barre d'espacement. Une fois suspendu par la corde, vous pouvez accélérer le balancement à l'aide des touches de déplacement du curseur et sauter à l'aide de la barre d'espacement. Les armes à cordes utilisent un temps de déplacement une fois que vous en avez fini avec elles. Ce qui signifie que vous n'avez pas à dégringoler de la falaise.



CORDE BUNGEE

Parce qu'il est très difficile de se déplacer et que si vous tombez trop loin, vous perdez votre tour, les armes à cordes offrent un autre chemin d'évasion. Si cela vous tente de tomber d'une haute falaise sur un rebord sûr, équipez-vous de la corde Bungee et éloignez-vous de la falaise en marchant. Pendant que vous vous balancez et rebondissez au bout de la corde Bungee, vous pouvez accélérer le balancement et vous propulser dans un endroit sûr. Très drôle mais aussi dangereux si vous n'êtes pas très sûr de ce que vous voulez faire. Une tactique très appréciée des vers adeptes des sports dangereux.

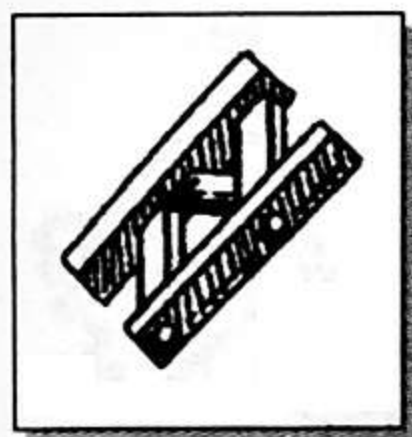


CORDE NINJA

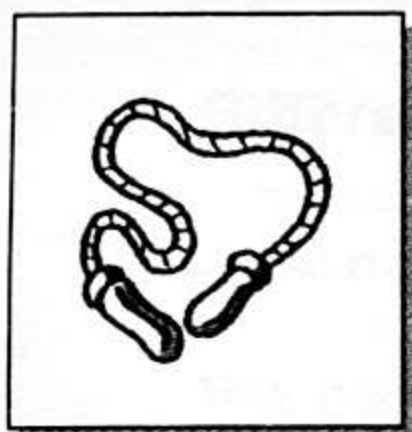
Armé d'une corde Ninja, un vers peut grimper à des hauteurs vertigineuses et se déplacer sur de grandes distances. La technique de base consiste à se balancer au bout de la corde et à se propulser vers un endroit sûr. Une tactique populaire consiste à attraper les caisses d'armes à l'aide de la corde. L'utilisation de la corde requiert 5 secondes de votre temps de déplacement mais, une fois dessus, la durée est illimitée. Comme la corde Bungee, c'est un outil retors donc méfiez-vous.

F9**POUTRES****F9****PASSER SON TOUR**

Une fois la poutre sélectionnée, vous pouvez la faire tourner à l'aide des boutons de la souris. Appuyez sur la barre d'espacement pour placer la poutre. Vous ne pouvez la placer que sur un arrière-plan dégagé.

**POUTRES**

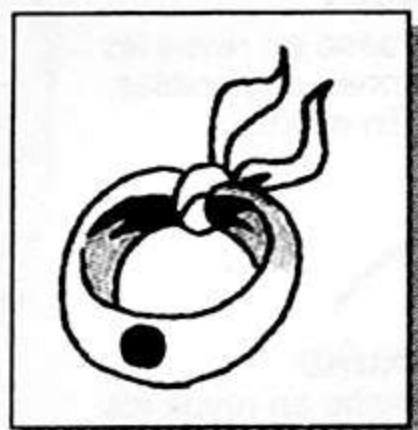
Il y a tellement de façons d'utiliser les poutres... Au départ, leur but était d'aider les vers à traverser des ponts, de fournir un appui pour la corde Ninja ou d'aider le Mouton explosif à traverser des chemins difficiles. Certains utilisent les poutres pour bloquer la progression de l'ennemi ; d'autres s'en servent comme réflecteurs pour les grenades et les bombes à fragmentation. Le nombre initial de poutres attribuées peut être restreint si vous trouvez que les joueurs timorés en abusent (par défaut, ce nombre est de 3).

**PASSER SON TOUR**

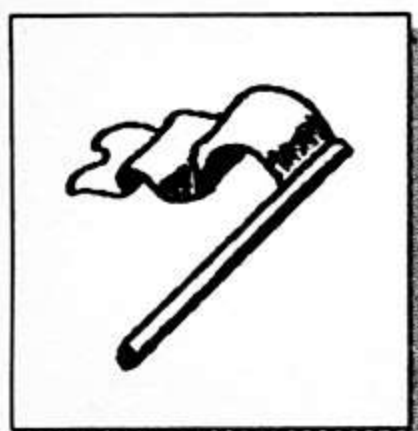
Si vous êtes coincé dans un coin et que vous ne voulez pas tenter un coup, vous pouvez passer votre tour.

F10**KAMIKAZE****F10****RÉDITION**

Ce sont des mouvements simples à utiliser. Placez votre vers dans la direction souhaitée et appuyez sur la barre d'espacement.

**KAMIKAZE**

Certains s'interrogeront sur l'utilité d'un coup qui se termine par une mort certaine pour le vers qui effectue la manoeuvre mais l'outil Kamikaze intervient dans les derniers stades du jeu quand tout semble perdu. L'outil Kamikaze fait voler le vers à grande vitesse en direction de l'ennemi, lui fait traverser le paysage pendant une demi-seconde puis le fait exploser sur le prochain objet qu'il va rencontrer ou bien il l'expédie hors des bords de l'écran, vers une mort certaine. Tous les vers qu'il rencontrera recevront 30 points de dégâts mais seront expédiés dans les airs. Les possibilités de Kamikaze sont nombreuses mais nous avons comptabilisé 6 ou 7 coups mortels. Une tactique toujours appréciée du public. C'est l'ultime sacrifice, alors assurez-vous que la fin justifie les moyens !

**RÉDITION**

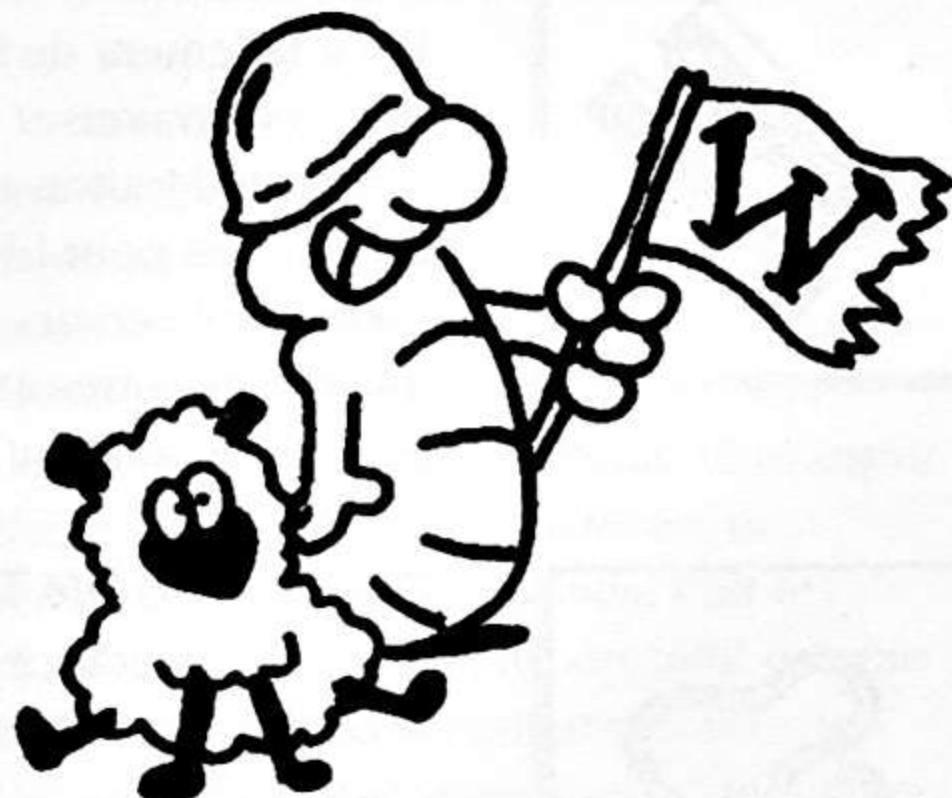
Nous ne savons pas très bien ce que fait cet outil car nous ne l'utilisons jamais...

F11**POUSSÉE****POUSSÉE**

Sans doute le coup le plus discret, une poussée ne fait absolument aucun mal aux vers. L'avantage, c'est que vous pouvez pousser un vers d'une hauteur d'une falaise et avancer l'heure de sa mort... Sinon, dans le cas d'un paysage glissant, vous pouvez le faire glisser dans une mine. Les résultats peuvent être dévastateurs. Ce mouvement est efficace car il humilie l'adversaire et fait bien rire tout le monde. Perdre la partie à cause d'une poussée... Mieux vaut ne pas y penser...

Commandes Supplémentaires

| | |
|----------------------|--|
| C | Centre sur Vers actuel. |
| R | Répétition d'une séquence. (disponible uniquement pendant une courte période après la commande coup/mouvement). |
| P | Pause jeu. (indique le vers actuel et le code paysage). |
| ? ; | Zoom arrière pour "mapper" le paysage actuel. (PC SEULEMENT). |
| del | Active/désactive tous les noms de vers visibles, vos noms de vers visibles, aucun nom de vers visible. |
| esc | Quitte les options. |

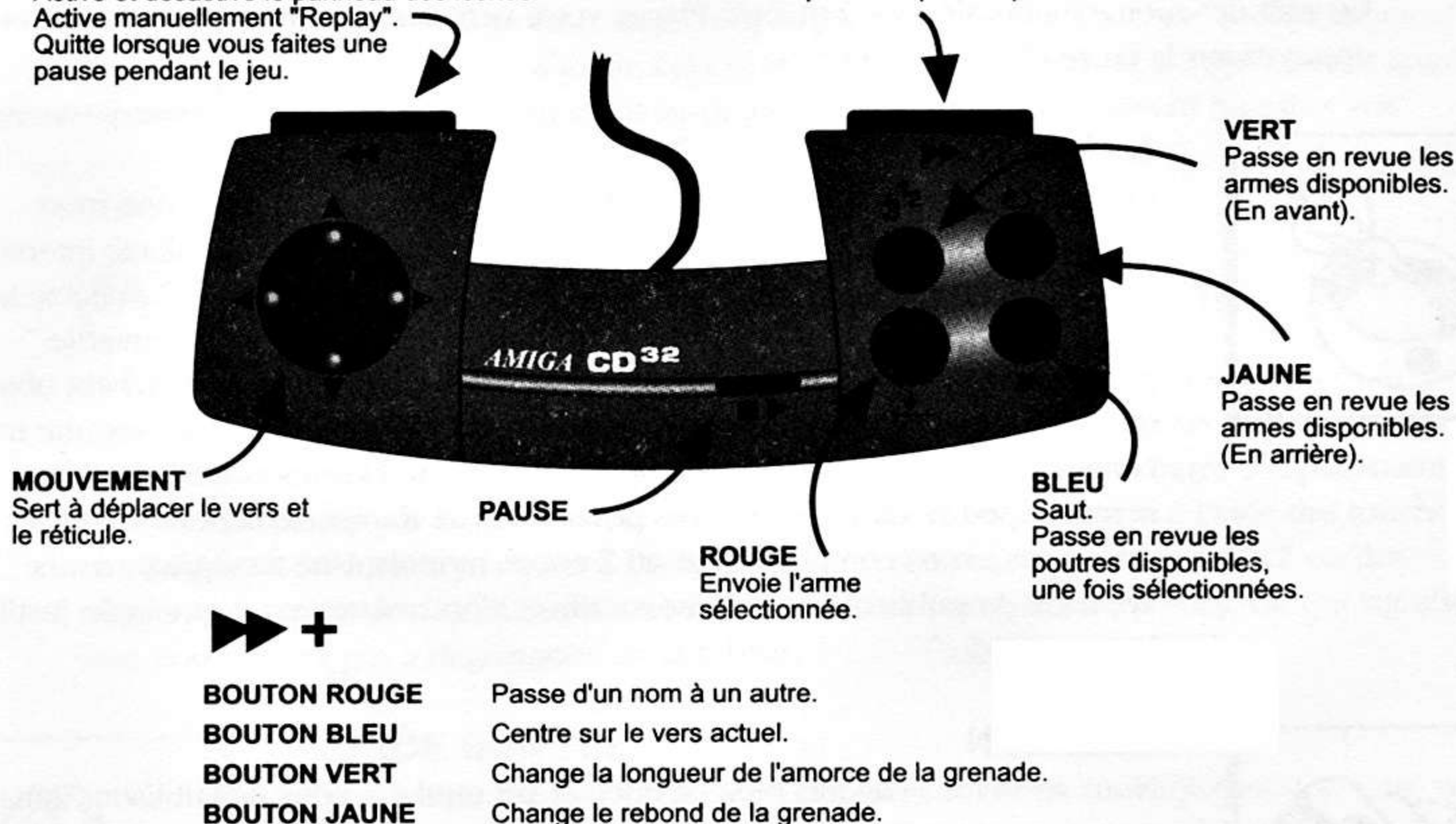


Commandes du CD32

COMMANDES DES MOUVEMENTS

REBOBINER
Active et désactive le panneau des icônes.
Active manuellement "Replay".
Quitte lorsque vous faites une pause pendant le jeu.

AVANCE RAPIDE
Maintenez ce bouton enfoncé pendant que vous déplacez le pavé D pour faire défiler l'écran.



9 INFO SUR LE JEU

Affichage écran

L'écran est constitué d'un paysage sur lequel vous pouvez effectuer un zoom arrière ou ayant une résolution normale (PC SEULEMENT), d'une barre d'énergie qui indique les forces relatives de chaque équipe et le nombre de tours qu'elles ont remportés (médaillles), d'un panneau (en bas de l'écran) qui indique la force et la direction du vent, et d'une horloge qui indique le temps qu'il reste pour le tour actuel.

Panneau d'énergie

Pour visualiser le panneau d'énergie, faites défiler l'écran vers le haut. La barre diminue à mesure que les vers sont touchés. Lorsqu'une équipe remporte un tour, une petite médaille apparaît à côté de son nom. Les totaux sont indiqués pour l'équipe entière, pas pour chaque vers.

Horloge

L'horloge indique le nombre de secondes restantes pour le tour actuel.

Cette horloge se déplace vers le haut lorsque la barre de sélection des icônes apparaît à l'écran.

Panneau du bas

Affiche la direction du vent (gauche ou droite) et sa force approximative. A utiliser lorsque vous faites feu avec des armes qui sont fortement affectées par le vent (Bazooka, par exemple). Le vent change souvent. La barre en dessous est l'indicateur de puissance et est utilisée pour jauger quelle puissance placer dans certaines armes.

Caisses d'armes

Elles tombent de temps en temps et contiennent tout un tas de bonnes choses. Elles ne peuvent être ramassées que par le vers actuel ; pour les détruire, vous pouvez les faire exploser, ce qui est une tactique en soi.

Différents paysages

Le jeu comporte un certain nombre de paysages - il y a 4 milliards de possibilités, ce qui représente un nombre infini d'opportunités pour jouer.

Vous pouvez aussi taper le type de paysage dans le générateur de paysages ; dans ce cas, seuls les paysages de ce type seront générés, ce qui est utile si vous avez une préférence.

ARCTIQUE

Niveau glissant et recouvert de neige, avec des bonhommes de neige et tout un tas de trucs glacés.

ENFER

Tous les méchants vers finissent là-bas... mais ça peut être drôle !

FORÊT

Beaucoup de bois.

MARS

La faible gravité affecte les sauts et les armes dans ce paysage bizarre.

DÉSERT *

D'étranges colonnes de pierre et des diligences gigantesques dominent cette terre aride.

SUCRE

Charmant petit paysage recouvert d'une couche de sucre glissante, dans un océan de chocolat !

EXTRA-TERRESTRE *

Ce paysage bizarre est à la fois glissant et à faible gravité. Très étrange.

TROPIQUES / JUNGLE *

Ce paysage tropical déchiré par la guerre sert à recréer les célèbres batailles du passé.

CHANTIER DE FERRAILLE *

Difficile de repérer les mines dans ce chantier de ferraille.

PLAGE

Quelqu'un a laissé ce petit paradis en désordre... on y trouve même des bouteilles de soda !

Vous ne pouvez accéder à ces niveaux que si votre Amiga dispose de 2 Mo de RAM.

GÉNÉRATEUR DE PAYSAGES

Vous noterez que le générateur de paysages crée un paysage entièrement nouveau chaque fois que vous jouez. Cela peut également vous intéresser de savoir que si vous tapez votre nom/numéro, un paysage sera créé à partir de ces données. Cela peut être un nom, une date de naissance - le nom de votre poisson rouge, tout ce qui vous passe par la tête... Une liste des numéros de paysages les plus intéressants et les plus populaires va bientôt paraître et nous allons tenir à jour une liste des meilleurs paysages dans lesquels jouer, sur notre site Internet dédié. A suivre.



PC →

PC →

Amiga Seulement

En appuyant sur le bouton droit de la souris, vous pouvez entrer votre propre niveau ; appuyez ensuite sur Entrée pour valider votre entrée. Le bouton gauche de la souris vous permet de générer un autre niveau au hasard.

Outre l'entrée et la création de vos propres paysages, le système peut également servir à lire l'avenir. Par exemple, vous pouvez taper une date ou un événement marquant dans le générateur et obtenir un type de paysage ou de panorama. Ceux qui possèdent des talents de médium peuvent lire dans la forme du paysage et dans le style et le contenu de ses éléments ! C'est un autre aspect dont nous voulons suivre les progrès via notre site dans le World Wide Web. Libre à vous d'en tirer vos propres conclusions...

PAYSAGES PERSONNALISES

Amiga Seulement

Sur Amiga, vous avez la possibilité de créer vos propres paysages en produisant une image IFF à 8 couleurs. Nous avons installé un certain nombre de paysages créés à l'avance sur le disque 1 ; ils sont listés dans les niveaux personnalisés (Custom levels), dans les options.

Pour créer votre propre paysage, vous avez besoin de dessiner ce qui suit dans un logiciel de peinture tel que Electronic Arts, série Dpaint ;

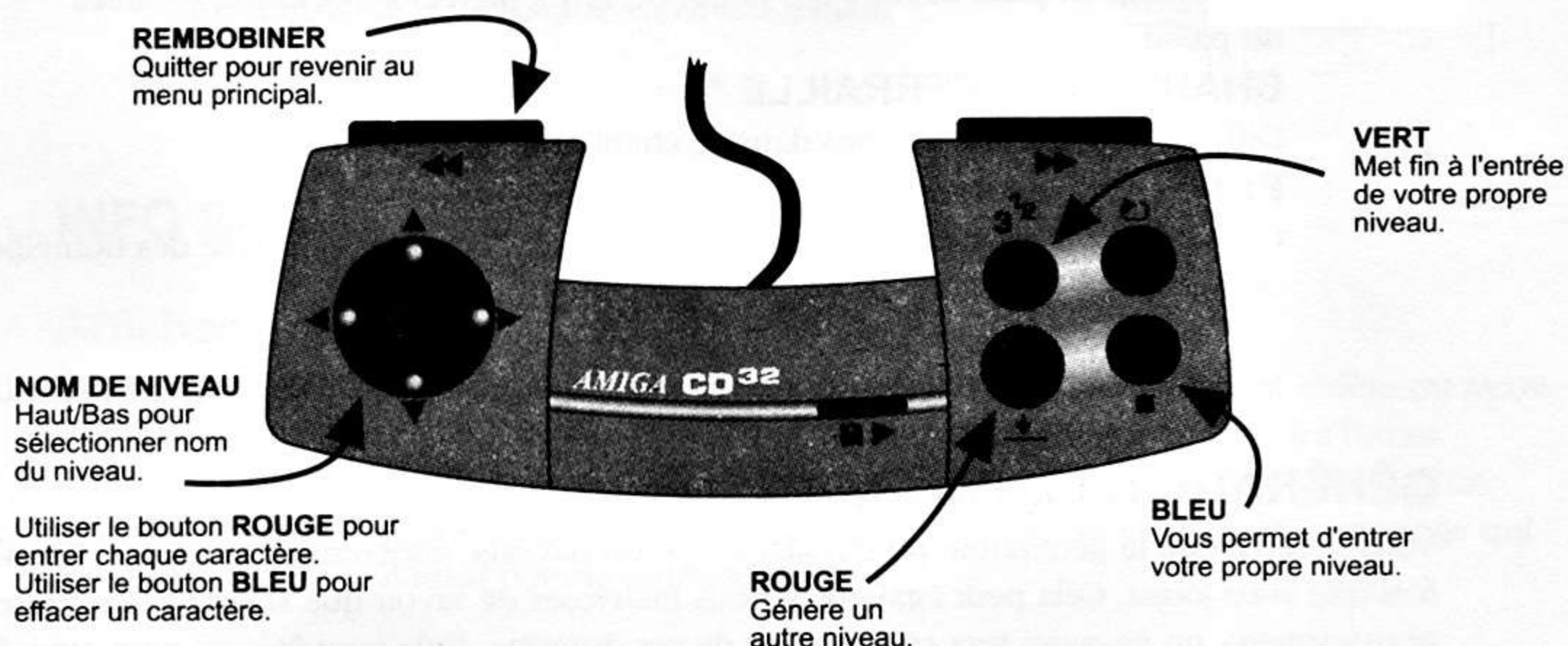
Faible résolution, 8 couleurs, Dimension page = 960x350

- Couleur 0 - Transparent
- Couleur 1 - Blanc/Presque blanc pour TEXT
- Couleur 2 - Rose/Presque rose pour WORM COLOUR 1
- Couleur 3 - Au choix
- Couleur 4 - Teinte plus claire que Couleur 3
- Couleur 5 - Au choix
- Couleur 6 - Au choix
- Couleur 7 - Au choix

Une fois terminé, sauvegardez votre fichier comme suit : NOMFICHIER.WRM

Pour accéder aux niveaux personnalisés, allez dans RECORDS (Archives) et choisissez LEVEL DISK (Disque niveaux) avec votre niveau personnalisé activé. Pendant la génération du paysage, appuyez sur le bouton droit de la souris et entrez le nom du niveau (NOMFICHIER tel qu'il a été sauvegardé).

GENERATEUR DE PAYSAGES



10 A PROPOS DE L'AUTEUR

Andy Davidson est un jeune homme complètement dingue. Worms est le fruit de quatre années de travail. L'ambition de Andy était de créer un jeu avec lequel vous auriez une envie irrésistible de jouer - encore, et encore sans jamais en être fatigué. Les histoires de son âne en béton sont presque légendaires - mais nous nous égarons ! Son enthousiasme débordant ressort très fortement dans ce jeu. Pour lui, un jeu doit être drôle, ludique - sans parler de sa fonction sociale. Worms, c'est tout ça et bien plus encore.

Tout ce qu'il voulait, c'était qu'un de ses jeux soit publié - il y est arrivé, et avec quel panache!

11 A PROPOS DE TEAM17

Team17 est une société de création de logiciels qui croit aux vertus du jeu. Les effets visuels géniaux sont une chose mais ce n'est pas tout : un jeu doit donner envie de jouer... Vous en savez quelque chose, vous êtes un joueur vous-même. Worms n'est pas notre premier jeu - et il ne sera sûrement pas notre dernier ! D'autres jeux de Team17 tout aussi passionnants seront bientôt à votre disposition.

12 LE "WORLD WIDE WORM"

Ceux d'entre vous qui ont accès à Internet seront ravis d'apprendre que des zones dédiées ont déjà été définies pour WORMS. Vous pouvez y accéder en utilisant l'adresse suivante :

<http://www.team17.com/t17/t17worm.html>

Pour accéder au site général TEAM17 (le chemin d'accès au "World Wide Worm"), utilisez l'adresse suivante :

<http://www.team17.com/>

Notre intention est de maintenir les joueurs Worms informés des dernières histoires, nouvelles, trucs, paysages favoris, etc. C'est pourquoi les corrections et mises à jour seront d'abord envoyées à ces différents sites. Team17 étudie également la possibilité d'un jeu par l'édition Internet de Worms - nous vous tiendrons au courant ! Vous pouvez envoyer votre courrier électronique à Team17 directement à dudes@team17.com

13 MISES A JOUR ET CORRECTIONS

Comme d'habitude, nous manquions de temps pour le développement et il nous a donc fallu faire un choix : vous donner une version du jeu dès maintenant ou vous faire patienter encore quelques mois... Nous publierons très bientôt des corrections et des mises à jour relatives à ce jeu, y compris le support modem/réseau. Ces corrections seront rendues publiques et pourront être téléchargées à partir des sites FTP de qualité et des panneaux d'affichage électroniques. En outre, nous allons travailler en collaboration avec les principaux magazines pour les inciter à inclure ces modifications dans leurs disquettes de promotion.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. Tous droits réservés.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited. Commercialisé et distribué par Ocean Software Limited.

Advertisement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction de yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INTRODUZIONE

Worms combina il meglio dei giochi migliori che siano mai stati creati. Richiede molta riflessione, una precisa strategia e tanta, tanta fortuna; offre ai giocatori una scelta pressoché infinita di possibilità di gioco e vi garantiamo che ogni partita sarà davvero un'esperienza unica e irripetibile di divertimento.

Avrete bisogno di esercitarvi un po' per familiarizzare con i comandi e nonostante l'insistenza di tutti sul fatto che non sia necessario leggere il manuale dei videogame per essere in grado di giocare, vi consigliamo di dare almeno un'occhiata alla sezione sui metodi di controllo dei Vermi e su come utilizzare (e sfruttare al massimo) le armi a vostra disposizione.

Worms può essere giocato simultaneamente da 1-16 giocatori, a turno, per cui avete bisogno di una sola macchina. Siate comunque preparati a litigare con la vostra dolce metà, a urlare impropri ai vostri migliori amici e ad incutere il massimo terrore a coloro che complottano per fare del male ai vostri Vermi...

Worms è un passatempo ideale per trascorrere alcune ore in compagnia di amici. I giocatori possono configurarlo grazie alla miriade di opzioni disponibili, personalizzando così la modalità di gioco. *E* un gioco in cui vi potrete cimentare nei ritagli di tempo libero o che vi ruberà addirittura l'intero weekend! *E* Worms - vi farà impazzire.

IL GIOCO

Pensate ad un paesaggio qualsiasi. Prendete una manciata di Vermicelli rosa e tirateli a casaccio. Muniteli di armi, strumenti vari e animosità nei confronti di un ipotetico nemico. L'obiettivo è quello di uscirne vincitori, annientando l'avversario senza alcuna pietà!

Le squadre bombardano a turno il nemico con lo strumento offensivo da esse reputato più appropriato; alcune armi sono limitate in termini di munizioni per cui dovrete mettere a punto una strategia ben definita per ottenere i risultati migliori.

Gli strumenti servono per spostarvi sulla scena e per nascondervi, ma se adoterete questo metodo verrete sicuramente considerati dei codardi dagli avversari che propendono invece ad un gioco più d'azione.

Ogni Verme possiede un livello iniziale di energia, che diminuisce durante la battaglia e che, quando arriva a zero, lo elimina dal gioco. Inoltre, i Vermi vengono eliminati se affogano nell'acqua, muoiono nei cumuli di lava dell'Ade, affondano nelle melmose profondità degli abissi marziani o vengono sbatacchiati fuori dai bordi sinistro e destro dell'area di gioco. L'ultima squadra che rimane vince il gioco.

Ogni battaglia si svolge in un determinato arco di tempo che, una volta esaurito, viene seguito da un Tempo Supplementare per Morte Improvvisa, durante il quale tutti i Vermi rimasti vengono ridotti ad un'unità di energia ed anche il minimo colpo li metterà fuori gioco - questo è proprio il momento di ricorrere ad una strategia con i fiocchi!

Spesso, i rifornimenti di ordigni appariranno sullo schermo sotto forma di casse contenenti armi. Queste dovranno essere raccolte e usate opportunamente e, se sarete davvero fortunati, troverete quella letale per eccellenza: una pecora-killer esplosiva!

Ogni Verme ha un tempo determinato per compiere una mossa (che ovviamente potete controllare); può infatti camminare, saltare e persino telespostarsi in nuovi prati. Avete a vostra disposizione circa 20 armi e strumenti diversi, che si possono attivare e disattivare a piacere, impostati sul numero specificato durante il gioco mediante lo schermo delle opzioni delle armi.



Versione Per PC**EDIZIONE SU DISCHETTI**

Inserite il DISCO UNO nel drive e rendete corrente la relativa directory. Digitate INSTALL e premete il tasto Enter (o Invio).

Seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo ed inserite l'altro disco solo quando il sistema ne fa richiesta. Una volta terminata l'installazione, digitate WORMS ed il gioco verrà automaticamente caricato. Nel programma d'installazione troverete le note di aggiornamento dell'installazione stessa.

(Vedi le note sulla Configurazione del sistema)

Versione Per PC**EDIZIONE CD ROM**

Inserite il CD nel drive del CD ROM e rendete corrente la relativa directory.

Digitate INSTALL e premete il tasto Enter (o Invio).

Questa procedura vi consente di installare il gioco. Fate riferimento alle note sulla configurazione, più oltre.

Ricordate che la versione su CD ROM occuperà il minor spazio sull'hard disk, ma se ne servirà per custodire i dati di gioco, come gli elenchi dei vermi, i record, ecc. Il programma principale permane nell'hard disk, in modo da consentire l'integrazione di futuri programmi di correzione ed addizioni al gioco. Notizie ed informazioni aggiornate sul videogame e sulla procedura d'installazione sono reperibili all'interno del gioco stesso.

Una volta terminata l'installazione, potete avviare il gioco digitando WORMS.

Versione Per Amiga**VERSIONE SU DISCO**

Inizializzate il computer e inserite il disco 1. Seguite i prompt che appaiono sullo schermo, cambiando i dischi solo quando ne viene fatta richiesta. Poiché i dischi originali non sono protetti dalla copia, potrete farne un backup di sicurezza. Per salvare i dati in essi contenuti, non modificate la posizione della tacca di protezione dalla scrittura del disco 1.

AMIGA - INSTALLAZIONE SULL'HARD DISK

Inserite il disco 1 trovandovi in Workbench e selezionate l'icona di installazione sull'hard disk. I file verranno copiati e si creerà una nuova icona, che vi permette di avviare il gioco. Una volta installato il programma, potete rimuovere i dischi e custodirli in un luogo sicuro. Eventuali note "dell'ultimo minuto" della versione per Amiga verranno incluse in un file read.me.

4 CONFIGURAZIONE DEL SISTEMA**Versione Per PC**

Dovete definire la configurazione del sistema sebbene WORMS cercherà di individuare automaticamente l'hardware disponibile. Seguite le istruzioni d'installazione relative all'hardware ed il programma si occuperà di tutto il resto.

Il gioco utilizza qualsiasi soundcard Soundblaster compatibile o la Gravis Ultrasound Series, e dovete impostare questa opzione durante la configurazione. Se non effettuate la configurazione, WORMS cercherà di configurare automaticamente la vostra macchina. (Vedi le note nel programma d'installazione).

Versione Per Amiga

Il gioco utilizza il chipset AGA per aggiungere caratteristiche aggiuntive e migliorare la presentazione del gioco. Se disponete di oltre 1 Mb di chip RAM, verrà caricata una serie ulteriore di esempi. Il programma si autoconfigurerà, a seconda della macchina individuata.

5 CARICAMENTO**CD-ROM Per PC**

Dopo il logo di Team17/Ocean, gli utenti di CD ROM potranno osservare una breve introduzione animata, seguita quindi dal gioco. *E* possibile omettere l'introduzione premendo il tasto ESC. La versione su dischi non contiene sequenze animate o CD-Audio.

Amiga CD32

Il CD32 si attiva automaticamente ed utilizza il CD per eseguire degli eccellenti pezzi musicali di sottofondo durante il gioco: siamo sicuri che li troverete di vostro gradimento! Inoltre, i dati vengono salvati mediante la NVRAM.

Lingua

Durante il caricamento, vi verrà chiesto di selezionare tra FRANCESE, TEDESCO e INGLESE per i dialoghi che si svolgeranno durante la partita.

6 OPZIONI DEI MENU

Una volta caricato il gioco, apparirà il menu principale.

Solo PC

Se il sistema rimane per 30 secondi sul menu principale, si avvierà automaticamente il gioco dimostrativo. Per uscire dalla dimostrazione, premere un tasto qualsiasi; apparirà il menu principale).

Menu Principale PC

| | |
|---|---------------------|
| A | GIOCO |
| B | INSERIMENTO SQUADRE |
| C | OPZIONI |
| E | CREDITI |
| F | CLASSIFICA VERMI |
| H | USCITA |

Menu Principale Amiga

| | |
|---|---------------------|
| A | INIZIO GIOCO |
| B | INSERIMENTO SQUADRE |
| C | OPZIONI |
| D | RECORD |
| E | CREDITI |
| G | A RIPOSO |
| H | USCITA |

A SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Iniziate a giocare con i parametri correnti. Da questo menu, passerete alle opzioni di selezione delle Squadre e quindi al gioco vero e proprio. Dovete selezionare almeno 2 schieramenti di gioco (sino ad un massimo di 4, ciascuno composto da 4 vermi) e quando i loro nomi vengono evidenziati, avrete a disposizione le opzioni seguenti...

Versione Per PC

È possibile elencare un numero maggiore di squadre facendo clic sul tasto Freccia in giù e scorrere l'elenco facendo clic sul tasto Freccia in su).

Una volta selezionate le squadre, fate clic sulle seguenti opzioni per iniziare il gioco...

| | |
|------------------------|---|
| LEAGUE (SERIE) | (Aggiorna le STATISTICHE VERMI dopo l'incontro) |
| FRIENDLY (AMICHEVOLE) | (Non aggiorna le STATISTICHE VERMI) |
| TRAINING (ALLENAMENTO) | |
| TOURNAMENT (TORNEO) | (Modalità a 4/8 giocatori) |

Accederete quindi allo schermo di generazione del paesaggio, che produrrà a caso uno scenario per il gioco. Potete accettare oppure rifiutare lo scenario che, in quest'ultimo caso, verrà sostituito da un altro. In alternativa, potete assegnare al paesaggio un nome, rappresentato dalla vostra data di nascita, dal nome del vostro gatto o da qualsiasi altro nome scegliate. Tutti i giocatori potranno così avere un proprio scenario personalizzato!

Dopodiché, dovrete stabilire l'ordine di gioco e dare inizio alla battaglia!

Per ulteriori informazioni su aspetti specifici della tattica di gioco, fate riferimento alla sezione 9, Strategia di gioco.

B INSERIMENTO DELLE SQUADRE

Quando caricate WORMS per la prima volta, potete scegliere tra varie squadre di default presenti nel sistema. Potete modificare e personalizzare le squadre digitando i nomi da voi scelti ed assegnando ai Vermi un nome specifico mediante il menu TEAM-ENTRY (INSERIMENTO SQUADRE).

L'immissione di una nuova squadra eliminerà i vecchi dati assegnati a quello slot di squadra.

Versione Per PC

I dettagli ed i record delle vostre squadre vengono memorizzati e genereranno una classifica delle 8 migliori formazioni.

È possibile immettere sino a 16 squadre di Vermi (ciascuna delle quali può essere controllata dal computer (mediante la CPU) e 64 Vermi (4 per ogni squadra).

Potete stabilire se la squadra verrà controllata da un giocatore (HUMAN) o dal computer (CPU) in tre livelli di abilità, nonché definire l'energia da assegnare ai Vermi (75-500). Quanta più energia attribuite loro, tanto più a lungo il gioco durerà e tanti più attacchi riusciranno a sopportare.

Potete fare clic sul nome della squadra per cambiarlo (sino ad 8 caratteri) e modificare i quattro Vermi di cui è composta (il primo Verme viene automaticamente nominato capitano di squadra). Premendo MAIU e CANC si eliminerà il nome del Verme corrente.

Sono inoltre disponibili opzioni per eliminare la squadra corrente e passare alla squadra precedente/successiva. Una volta apportate le modifiche desiderate, uscite dal menu. Tutti i cambiamenti effettuati vengono automaticamente salvati e aggiornati.

Versione Per Amiga

I particolari ed i record delle vostre squadre vengono memorizzati nella WORMLIST (LISTA DEI VERMI).

Potete inserire squadre che verranno controllate dai giocatori (HUMAN) o, in alternativa, selezionare tra i dieci opponenti controllati dal computer (CPU), caratterizzati da un livello diverso di abilità.

Potete inoltre definire la quantità di energia da assegnare ai Vermi (75-150). Quanta più energia attribuite loro, tanto più a lungo il gioco durerà e tanti più attacchi riusciranno a sopportare.

Potete fare clic sul nome della squadra per cambiarlo (sino ad 8 caratteri) e modificare i quattro Vermi di cui è composta (il primo Verme viene automaticamente nominato capitano di squadra).

Sono inoltre disponibili opzioni per eliminare la squadra corrente e passare alla squadra precedente/successiva. Una volta apportate le modifiche desiderate, uscite dal menu. Tutti i cambiamenti effettuati vengono automaticamente salvati e aggiornati nella lista dei Vermi. È possibile accedere ai Vermi presenti in tale lista.

C OPZIONI

Questo menu vi permette di personalizzare la configurazione specifica del gioco secondo i vostri requisiti. Quando modificate le opzioni, queste vengono salvate automaticamente ed utilizzate nella partita successiva.

- 1 OPZIONI DI GIOCO
- 2 OPZIONI DELLE ARMI
- PC → 3 OPZIONI DI CARICAMENTO/SALVATAGGIO
- PC → 4 OPZIONI AUDIO
- PC → 5 OPZIONI VIDEO

1 OPZIONI DI GIOCO

TEMPO A DISPOSIZIONE PER LA MOSSA

(10secondi - Tempo illimitato, Default = 60sec , 30sec è il valore consueto)
Quanto più breve è il tempo a disposizione, tanto più difficile sarà il gioco e più rapidi dovranno essere i vostri riflessi.

Quando giocate per le prime volte e familiarizzate con le armi, vi consigliamo di usare il tempo illimitato. Non appena acquistate dimestichezza, scegliete un'impostazione che vi consenta di impegnarvi e, di conseguenza, divertirvi di più. Il valore di default di 60 secondi consente ai giocatori di acquisire padronanza nel movimento e nella scelta delle armi. La maggior parte delle persone imposta questo parametro su 30 secondi, ritenuti più che sufficienti, riducendo così l'attesa tra un turno di gioco e l'altro.

ROUND DA AGGIUDICARSI PER VINCERE

(1 o 2, Default = 2)

Fondamentalmente, questa opzione indica il numero di round da aggiudicarsi per vincere la partita. Se giocate con molte persone o non avete molto tempo a disposizione, vi consigliamo di impostare il livello su 1. Ciò significa inoltre che il gioco sarà piuttosto impegnativo in quanto un solo errore potrebbe essere fatale! Se giocate in 2 round con 4 giocatori, la partita potrebbe durare oltre un'ora, a seconda della strategia adottata dagli avversari... non dimenticatelo, se avete solo 20 minuti a disposizione! Inoltre, ricordate che questo è un gioco estremamente accattivante ed esiste una certa qual probabilità che dopo 3 o quattro ore vi ritroviate a mormorare l'immortale frase "...l'ultima partita, eh?". E non veniteci poi a dire che non vi avevamo avvertito, OK?!

DURATA DEI ROUND

(5 Min - Infinito, Default = 15 Min)

Quest'opzione rappresenta la durata di ciascun round. Infinito significa che il gioco terminerà dopo un'eliminazione all'ultimo sangue dei concorrenti! Se si supera il tempo specificato (il default è di 15 minuti), il gioco finisce con un pareggio, a meno che vogliate passare al Tempo Supplementare per Morte Improvvisa (vedi oltre)

COLLOCAZIONE DEI VERMI

(Totalmente a caso o in gruppi di squadre, default = a caso)

Questa opzione specifica se i vostri Vermi vengono sparsi a caso sulla scena o in gruppi di squadre. Il default è collocazione casuale.



NUMERO DI MINE

(1-8 oppure OFF. Default = 8)

Limita il numero di mine nascoste nello scenario. Le mine sono ordigni piccoli e potenzialmente fatali. Se non vi piacciono, le potete disattivare. Personalmente, le troviamo adorabili e riteniamo che conferiscano al gioco un pizzico di brivido in più. Potete anche lanciale contro altri Vermi (ma scoppieranno solo se sono fisicamente vicine ad essi!). Imparerete a creare alcune mosse spettacolari facendo un uso intelligente di questi ordigni, vedrete! Poiché è difficile individuarle, gli esordienti potranno preferire giocare senza di esse sino ad acquisire una certa familiarità nel gioco. Per chi usa un computer Amiga, questa opzione è compresa nelle Opzioni delle armi.

RIPETIZIONE AUTOMATICA DELL'AZIONE

(On/Off. Default = ON)

Attiva e disattiva automaticamente la ripetizione di mosse interessanti (ad esempio l'uccisione di 2 o più nemici) e colpi vincenti. È possibile attivare automaticamente questa opzione premendo il tasto R della tastiera poco dopo l'esecuzione della mossa.

AMIGA

ACCUMULO DI ARMI

(On/Off. Default = OFF)

Consente alle squadre di Vermi di utilizzare le armi rimaste nel round successivo.

AMIGA

RITARDO OFFENSIVA AEREA

(On/Off. Default = ON)

Se impostata su ON, questa opzione non consente alle squadre di utilizzare le armi aeree sino a quando tutti i Vermi di cui sono composte non hanno aperto il fuoco.

AMIGA

DIALOGO

(On/Off. Default = ON)

Attiva e disattiva i dialoghi dei Vermi.

PC

VISUALIZZAZIONE DURATA ROUND

(On/Off. Default = OFF)

Stabilisce se visualizzare oppure no sulla barra presente nella parte superiore dello schermo il tempo rimasto per il round. Questa informazione può servire a formulare strategie per il tempo rimasto e l'inizio della morte improvvisa. Preferiamo non sapere cosa accadrà in seguito!

PC

MODO DI MORTE IMPROVVISA

(On/Off. Default = ON)

Se questa modalità è attivata, si passerà ai tempi supplementari allo scadere del tempo stabilito per i round e tutti i Vermi restanti verranno ridotti ad 1 punto di energia. Ciò rende le fasi finali del gioco estremamente strategiche ed anche il danno più lieve potrà rappresentare la reale differenza tra una vittoria ed una sconfitta!

PC

MODO BANZAI

(On/Off. Default = OFF)

Questa opzione è destinata unicamente ai "fuori di testa" in quanto conferisce a tutte le esplosioni una forza eccezionale... avente come conseguenza un lancio con piroette dei poveri Vermi. Il default è off, ma se vi sentite in vena di caos, perché non provarla?

PC

MODO DI INSEGUIMENTO DELL'AZIONE

(On/Off. Default = ON)

Questa fantastica funzione traccia automaticamente le azioni esplosive ed interessanti nel momento in cui accadono, evitandovi di effettuare panoramiche con il mouse per seguire il gioco. Se preferite, potete disattivarla oppure sostituire automaticamente l'inseguimento dell'azione spostando il mouse come di consueto.

CANCELLA STATISTICHE DI SERIE

Questa opzione riazzera i punteggi delle squadre, tutto qui!

2 OPZIONI DELLE ARMI

Potete configurare il tipo ed il numero di armi a vostra disposizione, per modellare lo stile ed il contenuto del gioco.

Modificando la disponibilità iniziale delle armi e limitando l'utilizzo di taluni strumenti, potete plasmare a vostro piacere le strategie da adottare durante la partita.

Se un'arma è OFF/- - ovvero disattivata, non la si può utilizzare.

Se un'arma è ON/° ovvero attivata, la si può utilizzare all'infinito.

In alternativa, un'arma può essere utilizzata 1-9 volte durante il round.

Durante la partita, vengono lanciati altri ordigni, sotto forma di casse di armi, per cui dovrete ricordarvi di questo particolare quando attivate/disattivate le armi:

Offensiva aerea, Telespostamento, Bombe a grappolo, Dinamite, Minifucili, Bombe a banana, Missili intelligenti e Pecore killer.

Combattere il metodo di gioco negativo o nell'"oscurità"

Alcune persone, e tra queste persino qualcuno dei nostri, scelgono di adottare i metodi di "oscurità" durante una partita. Di solito, questo comporta una grande quantità di scavi e il nascondersi, il telespostamento in luoghi lontani e l'impiego negativo di ponti a travate. Se ritenete di non poter tollerare questo comportamento, potete personalizzare il gioco in modo da impedire che gli avversari usino queste tattiche. Quindi, come antidoto contro noiose strategie di gioco (adottate dai giocatori non molto furbi!), potreste impostare le armi nel seguente modo:

| | | | |
|--------------------|----|----------------------|-----|
| Lanciarazzi | ON | Missili intelligenti | 2 |
| Granata | ON | Bombe a grappolo | 7 |
| Fucile | ON | Uzi | ON |
| Dinamite | 1 | Mine | 2 |
| Pugno di fuoco | ON | Palla-drago | ON |
| Offensiva aerea | 1 | Telespostamento | OFF |
| Trapano pneumatico | 3 | Lampada per saldare | 3 |
| Bungee | ON | Corda Ninja | ON |
| Scala a travate | 2 | Kamikaze | ON |
| Pungolo | ON | | |

Ovviamente, capirete presto quale combinazione di armi meglio si adatta al vostro gioco di squadra. Provate a sperimentare e valutare le varie alternative, pur ricordando che le impostazioni di default da noi stabilite sono, a nostro parere, quant'è necessario per ottenere il meglio dal gioco - a condizione che non perdiate lo spirito d'azione e l'audacia!

Solo Amiga CD32

Questa versione del gioco vi consente di scegliere la musica che verrà eseguita in ciascuno scenario, sia dal gamedisc del CD32 sia dalla vostra raccolta di CD. Per ottenere questa opzione, fate clic su NEXT (SUCCESSIVO) nello schermo delle opzioni delle armi.



3 OPZIONI DI CARICAMENTO/SALVATAGGIO

Versione Per PC

Questo menu vi consente di salvare la configurazione di gioco e tutti i dati sulle squadre ed i punteggi; potete inoltre ritornare alla configurazione di default e ricaricare i dati salvati. Il gioco salverà automaticamente tutti i dati all'uscita del gioco e ricaricherà automaticamente qualsiasi configurazione salvata prima della partita.

4 OPZIONI AUDIO

Versione Per PC

MUSIC VOLUME (VOLUME MUSICA)

Cambia il livello del volume della musica di sottofondo

SFX VOLUME (VOLUME EFFETTI SONORI)

Cambia il livello del volume degli effetti sonori di gioco

SOUND QUALITY (QUALITÀ DEL SUONO)

Modifica la frequenza dell'uscita della Soundblaster. Questa impostazione può avere degli effetti sulle macchine più lente e dovrebbe essere impostata su un livello basso se disponete di un sistema poco potente. Il default è il livello massimo.

TEST SFX (PROVA EFFETTI SONORI)

Controlla gli effetti sonori.

TEST CD TRACK (PROVA TRACCE CD)

Controlla l'audio del CD (Non disponibile con la versione su dischi)

WORMSONG (LA CANZONE DEI VERMI)

Esegue la CANZONE DEI VERMI, appositamente incisa per l'occasione! (Non disponibile con la versione su dischi)



5 OPZIONI VIDEO

Versione Per PC

FMV ON/OFF (ATTIVAZIONE/DISATTIVAZIONE FMV)

I giocatori che dispongono di CD possono scegliere di attivare o disattivare i cartoni animati FMV. Si esce dalle sequenze FMV premendo il tasto ESC durante l'esecuzione.

BUFFERING (SCORRIMENTO SCHERMO)

Attiva/disattiva il doppio buffering che rende più semplice lo scorrimento del testo ma richiede un maggiore tempo di elaborazione. Impostate questa opzione su on se disponete di una macchina rapida. Il default è off.

D RECORD

Solo Per Amiga

PRIMA PAGINA STATISTICHE SQUADRE

| | |
|------------------------|--|
| Visualizza statistiche | passa in rassegna la classifica corrente delle varie squadre di vermi, indicandone le vittorie e le sconfitte dal caricamento del gioco. |
| Carica squadre | carica le impostazioni delle squadre precedentemente salvate |
| Salva squadre | salva le impostazioni delle squadre correntemente salvate |
| Cancella statistiche | cancella le informazioni correnti sulle vittorie/sconfitte delle squadre |
| Cancella squadre | cancella l'impostazione corrente delle squadre |

SECONDA PAGINA STATISTICHE SUI VERMI

Visualizza lista vermi

mostra la lista vermi correntemente caricata

Carica lista vermi

carica una lista vermi precedentemente salvata

Salva lista vermi

salva i vermi correntemente caricati

Cancella statistiche

cancella le informazioni correnti sulle vittorie/sconfitte delle squadre

Cancella squadre

cancella l'impostazione corrente dei vermi

TERZA PAGINA ALTRE INFORMAZIONI

Elenco livelli personalizzazione

- elenca i livelli personalizzabili disponibili

Disco nuovi livelli

- consente di accedere ai livelli personalizzabili memorizzati su un altro floppy

E CREDITI

Si tratta di una breve pagina che ringrazia tutti coloro che si sono divertiti in varia misura per realizzare Worms. Senza queste persone, una quantità indescrivibile di caffè, bibite con le bollicine e quintali di pizza, Worms non sarebbe qui per voi oggi. Un particolare ringraziamento va anche alle loro famiglie, che non le hanno viste spesso per uno svariato numero di mesi.

F CLASSIFICA VERMI**Versione Per PC**

Questo schermo mostra i primi 8 Vermì della lista corrente. Il vostro è davvero un "duro"?

G A RIPOSO**Solo Per Amiga**

Minimizza il programma in Workbench, che può essere riattivato facendo nuovamente clic sulla barra. Ricordate che per eseguire questa operazione dovrete disporre di oltre 2Mb!

H USCITA**Versione Per PC**

Questa strana opzione, usata di rado, vi riporta ai rigori di Windows/DOS ed alla triste realtà quotidiana. Perché prendervi questo mal di pancia? Continuate a divertirvi con WORMS! L'opzione aggiorna inoltre i dati salvati del gioco.

Versione Per Amiga

Questa strana opzione, usata di rado, vi riporta ai rigori di Workbench/CLI ed alla triste realtà quotidiana. Perché prendervi questo mal di pancia? Continuate a divertirvi con WORMS!

7 CONTROLLO DELL'ANIMAZIONE**Controlli elementari di movimento**

I Vermì si spostano sullo schermo mediante l'uso dei tasti freccia. Il tasto di sinistra consente loro di camminare verso sinistra, e quello di destra nel senso opposto. Se il Verme è bloccato, si fermerà; se cade da una roccia con molta probabilità si farà male e dovrete cedere il turno di gioco al prossimo avversario.

Se premete il tasto Return (Enter o Invio), il Verme salterà. Fate attenzione a non farlo saltare troppo lontano, perché potrebbe farsi male, terminando così il vostro turno di gioco.

Puntare l'arma su un obiettivo

Per default, ogni Verme porta con sé un lanciarazzi. Quando il cartone animato è fermo, noterete un piccolo mirino sullo schermo, che vi consentirà di mirare. Spostate il mirino verso l'alto ed il basso con i tasti freccia ed usate la vostra bravura e ponderazione per prevedere la traiettoria e la caduta dell'arma che state usando. Per ulteriori informazioni sulle armi e l'effetto ottenuto con i vari controlli, fate riferimento alla sezione 8, Armi disponibili.

Selezione di un'arma

Avete due possibilità di scelta:

1. Uso delle icone.. Facile da usare per chi vuole lanciarsi immediatamente nel gioco...
2. Uso delle scorciatoie della tastiera. L'ideale per chi vuole una risposta rapida...

Le icone

La barra di selezione delle icone appare quando si preme il pulsante destro del mouse, mentre quello sinistro viene usato per selezionare una delle armi disponibili. Premendo due volte il pulsante destro del mouse appariranno ulteriori opzioni.

Le icone rimangono sullo schermo sino alla selezione dell'arma e per tutto questo tempo viene eseguito un conteggio alla rovescia. Anche quando le icone vengono utilizzate, le armi devono essere attivate dalla tastiera; per ulteriori informazioni fare riferimento alle armi individuali.

La tastiera

Consente di cambiare rapidamente l'arma usata ma rivela anche le scorciatoie.

Fortunatamente le armi si possono selezionare mediante i tasti funzione, che permettono ciascuno di effettuare una duplice scelta. Ad esempio, F1 visualizza il lanciarazzi ma, se si preme due volte questo tasto, appare il missile intelligente.

Uso delle armi

Le armi sono suddivise in vari gruppi, ciascuno dei quali utilizza lo stesso metodo di controllo. Per ulteriori dettagli sulle armi, i danni da esse causati e le strategie di utilizzo, fate riferimento alla sezione 8.

Segue una breve descrizione delle armi disponibili e viene indicata a lato la scorciatoia della tastiera.

8 DESCRIZIONE DELLE ARMI



LANCIARAZZI



MISSILE INTELLIGENTE

Tenete premuta la barra spaziatrice per regolarne la potenza, e rilasciatela per aprire il fuoco. Regolate la mira con i tasti cursore; fate clic con il pulsante sinistro del mouse per confermare la posizione del missile intelligente e per aprire il fuoco con il lanciarazzi.



LANCIARAZZI

Il suo effetto dipende dal vento e dalla gravità. Se colpisce direttamente l'obiettivo, può causare danni anche per 50 punti. Provoca seri effetti distruttivi al paesaggio e riesce a creare un'onda esplosiva altissima. Si sconsiglia l'uso a poca distanza dall'obiettivo. Questa è un'arma standard che qualsiasi giocatore di Worms che si rispetti dovrebbe essere in grado di usare se desidera avere successo. Un'ottima tattica consiste nello sfruttare il vento e nel lanciare il missile all'indietro. Per default, l'uso di quest'arma è illimitato e se vi trovate di fronte al nemico correrete indubbiamente il rischio di attirare l'attenzione di un lanciarazzi. Utile strumento per annientare i Vermi nemici facendoli scoppiare oltre i bordi dello schermo.



MISSILE INTELLIGENTE

Considerato solitamente come un missile di precisione, questo tipo entra in azione generalmente nelle fasi successive del gioco o quando esiste una forte possibilità di uccidere con sicurezza il nemico. Il missile tende a tracciare un arco durante il suo spostamento e ci vuole un po' di pratica per intuire la traiettoria che seguirà. Una semplice tattica consiste nel lanciarlo verso l'alto a grande potenza e sperare che raggiunga l'obiettivo. Per default, avete a disposizione due missili intelligenti, ma ne troverete degli altri nella cassa delle armi. Se colpiscono direttamente l'obiettivo causano al massimo danni per 50 punti.



GRANATA



BOMBA A GRAPPOLO/A BANANA

Potete determinare il tempo di detonazione (tasti 1-5) ed anche se il rimbalzo è basso o alto (tasti + e -). Prendete la mira ed aprite il fuoco come se usaste il lanciarazzi, con l'unica differenza che l'impatto di queste armi non viene alterato dall'azione del VENTO. Quando la raccogliete, la bomba a banana sostituisce quella a grappolo.



GRANATA

Come già il lanciarazzi, questa è un'arma standard. L'effetto delle granate non viene alterato dal vento ma i danni da esse causati sono più difficili da riscontrare per il fatto che tendono a rimbalzare ed a rotolare sul paesaggio. Dal punto di vista tattico, le granate offrono un grande potenziale: potete regolare il tempo di detonazione su 1-5 secondi e scegliere di lanciare il tipo che rimbalza molto oppure poco. L'uso efficace di questi ordigni è estremamente importante per la vostra sopravvivenza. Le granate sono simili alle bombe a grappolo ed a banana e possono causare un massimo di 50 punti di danni se esplodono in prossimità delle vostre vittime.



BOMBA A GRAPPOLO

Essenzialmente si tratta di un ordigno molto simile ad una granata, ma la differenza consiste nel fatto che, al momento di esplodere, si frantuma in 5 testate più piccole, ciascuna in grado di causare 30 punti di danni. L'impostazione di default vi mette a disposizione 5 di queste bombe, che risulteranno estremamente utili se impiegate in modo strategico. Le bombe a grappolo si trovano nelle casse delle armi, sebbene vi dobbiamo confessare che questi non siano degli ordigni che vanno a ruba in termini di valore. Il loro effetto non viene alterato dal vento.



BOMBA A BANANA

Queste armi letali e devastanti si trovano unicamente nelle casse apposite. Vengono usate come le bombe a grappolo e lasciano dietro di sé immensa distruzione. Ogni banana proiettata nell'aria riesce a causare danni per ben 75 punti (perché sono estremamente bene avvolte nel loro involucro) e potrete star certi del fatto che riescono ad annullare squadre complete di nemici in un solo colpo. Davvero notevole! Il loro effetto non viene alterato dal vento.



FUCILE



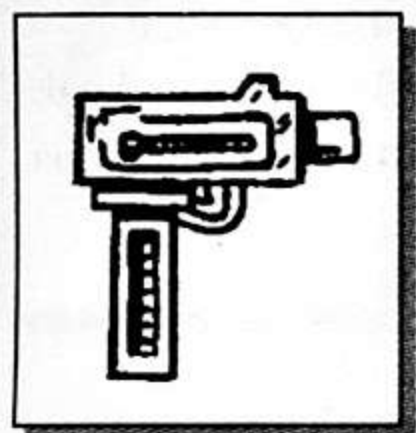
UZI/MINIFUCILE

Queste armi non seguono una traiettoria ma colpiscono in linea retta. Il Fucile è utile perché potete usare entrambe le canne (e cioè sparare due colpi contemporaneamente) mentre l'Uzi/Minifucile consente di aprire automaticamente il fuoco e sparare una raffica di colpi. Queste sono le armi ideali per "sfozzare" il nemico e vengono attivate con la barra spaziatrice; nel caso dell'UZI/MINIFUCILE, tenete premuta la barra spaziatrice per scaricare completamente il caricatore.



FUCILE

È l'unica arma che vi consente di sparare 2 volte in quanto usate entrambe le canne! Un colpo diretto di fucile riesce a causare anche 25 punti di danni ma, nella maggior parte dei casi, quest'arma viene usata per "levare dai piedi" i Vermi già colpiti o in posizione precaria. Nel modo di Morte Improvvisa, l'uso del fucile può decidere le sorti della partita. La precisione di utilizzo è un requisito indispensabile per tutti i giocatori di Worms che si rispettino e l'arma viene spesso impiegata per terminare un round particolare, ed il suono emesso risulterà piuttosto soddisfacente per chi spara la raffica. L'effetto del fucile non viene alterato dal vento o dalla gravità.



FUCILE AUTOMATICO UZI

Questa bestia molto potente è in grado di lanciare una raffica di colpi nella direzione da voi scelta. Viene solitamente usata negli attacchi di "punizione" e di vendetta, e rappresenta la modalità ideale per "farla pagare" al nemico. L'UZI non viene usato frequentemente, ma è molto efficace. Il suo effetto non viene alterato dal vento e dalla gravità.



MINIFUCILE

Questo fucile, enorme ed estremamente potente, si trova unicamente nelle casse delle armi; funziona in modo pressoché identico all'UZI ma i suoi effetti sono ancora più devastanti e non vengono alterati dal vento e dalla gravità. È un'arma molto popolare tra i Vermi che riescono a mettere le loro viscide mani su di essa.



PUGNO DI FUOCO



PALLA-DRAGO

Si tratta di due mosse da combattimento ravvicinato. Posizionate il vostro Verme e premete la barra spaziatrice per eseguirle.



PUGNO DI FUOCO

Questa mossa riesce sempre a strappare 30 punti dalla vittima, ma è usata più comunemente per spingere i Vermi fuori dallo schermo o tirarli in acqua. Se lo utilizzate con astuzia, aiuterete il vostro Verme a districarsi nel paesaggio ed a venire a contatto con altri apparentemente fuori tiro. Può anche essere usata per raccogliere le casse di armi. Il pugno riesce sempre a sollevare ed a tirare il Verme lontano dal giocatore, per cui è possibile alzare un altro Verme e lanciarlo su un oggetto.



PALLA-DRAGO

Questa mossa è molto simile alla precedente, ma priva dell'elemento di "taglio". Il Verme lancia una piccola palla di energia, in grado di causare danni per 30 punti, contro la vittima, che barcolla in senso orizzontale e leggermente verso l'alto. È un metodo per eliminare i Vermimi dai bordi dello schermo, spingendoli nell'acqua o rimuovendoli completamente dalla vista.



DINAMITE



MINE/SHEEP

Dinamite e le Mine differiscono tra loro in quanto dovete premere la barra spaziatrice per lanciarle, dopodiché avrete un breve periodo di tempo (5 secondi) durante il quale dovete porvi in salvo. Una volta raccolta, le Pecore vengono liberate con la barra spaziatrice ed esplodono premendo una seconda volta la barra. Qualora non venissero fatte detonare, esploderanno dopo 30 secondi.



DINAMITE

La dinamite riesce a causare anche 75 punti di danni ed è estremamente efficace nel lanciare in aria i Vermi nemici, sparpagliandoli in tutto il livello. Crea degli enormi buchi nel paesaggio e semina ovunque distruzione. Quando tirate la dinamite, avete 5 secondi di tempo per mettervi in salvo prima che esploda... il che dovrebbe essere sufficiente per allontanarvi il più possibile, ed evitare lo spostamento d'aria causato dalla carica. proverete una ventata di soddisfazione quando farete cadere un candelotto su un gruppo di poveri Vermimi sventurati. Quest'arma vi permetterà di realizzare alcune delle migliori "azioni" della partita, offre degli ottimi risultati... peccato ne abbiate una sola a disposizione. La troverete nelle casse di approvvigionamento ma non dimenticate che, se lasciata cadere da una scogliera, scoppierà... Questa è un'arma davvero pericolosa, che può essere impiegata per mille scopi maligni: attenzione dunque ai Vermi che scavano con il trapano e tirano i candelotti nei buchi!



MINE

Simili in funzionamento alla dinamite, nonostante esplodano unicamente quando si trovano vicino ai Vermi. Il loro utilizzo è duplice: (a) costituiscono un'alternativa economica della dinamite e (b) servono a proteggere un'area, solitamente un tunnel. Un'altra tattica è quella di colpirle (in genere con il fucile) aprendo il fuoco in direzione degli altri Vermi, per avviare una serie di reazioni a catena. Limitate a livello di utilizzo strategico, le mine giocano un ruolo secondario rispetto alle altre opzioni più potenti. Se sufficientemente vicine al bersaglio, possono causare anche 50 punti di danni, ma se scoppiano nelle immediate vicinanze, riescono a togliere dai 30 ai 35 punti, il che può risultare davvero letale...



PECORA ESPLOSIVA

Quest'arma leggendaria è "top secret", quindi disponibile in quantità limitata e custodita nella cassa delle armi. Il vostro amico pelosetto corre altruisticamente verso il Verme nemico ferito ed esploderà al vostro comando. Nonostante le suppliche avanzate dal Comitato Nazionale di Liberazione delle Pecore, quest'arma si è dimostrata una costante preferita dei giocatori anti-oscurità, che si divertono a mandare una pecora lungo il tunnel illuminato dalla lampada da saldare. Con l'efficacia della dinamite e l'abilità tipica di un quadrupede dal bianco vello, la pecora è uno strumento davvero indispensabile. Utilizzatelo in modo saggio...



OFFENSIVA AEREA



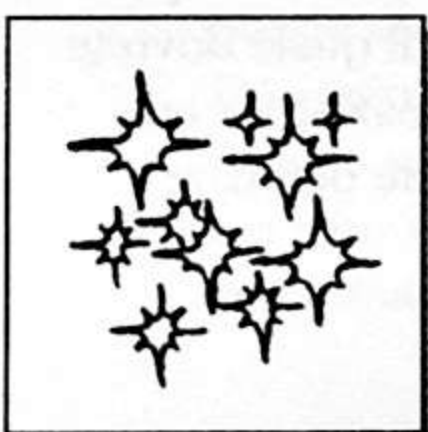
TELESPOSTAMENTO

Queste armi vengono attivate facendo clic su una posizione con il pulsante sinistro del mouse.



OFFENSIVA AEREA

Quest'arma estremamente utile richiama un'offensiva di ben 8 bombe sull'area specificata e risulta essere particolarmente efficace sui ponti e le zone piatte (specialmente se sono minate). Ne avete una sola a disposizione, ma il suo effetto può essere devastante se colpisce un'area in cui sono raggruppati vari Vermi deboli e sventurati. Dalle casse delle armi potrete racimolare altre bombe aeree.



TELESPOSTAMENTO

Il telespostamento è una mossa utile che, se giocata correttamente, può modificare il risultato di una partita. Il telespostamento verso una cassa di armi è una strategia piuttosto di moda tanto quanto l'uscire da una posizione iniziale potenzialmente disastrosa. I giocatori nell'"oscurità" preferiscono utilizzare questa modalità per trasportare i loro Vermi in posizioni molto sicure seppure tutt'altro che eccitanti, per cui potreste sempre limitare il numero dei telespostamenti iniziali. Il default è 2, ma potrete usarne altri raccogliendo le casse delle armi. Una strategia valida consiste nella ricerca di una posizione elevata, lontano da scogliere, dirupi e mine.

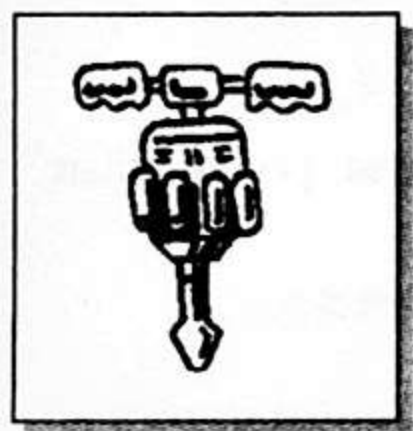
F7**LAMPADA PER SALDARE****F7** **X2** **TRAPANO**

Queste armi di utilità consentono ai Vermi di scavare e praticare dei cunicoli nello scenario. La Lampada per saldare può venire selezionata in uno qualsiasi dei sei angoli di scavo disponibili (con i tasti freccia su/giù) mentre il Trapano scava unicamente in verticale verso il basso. La barra spaziatrice attiva e disattiva il funzionamento di queste due armi che funzionano solo per un determinato periodo di tempo.



LAMPADA DA SALDARE

Quest'arma consente al vostro Verme di scavare verso l'alto, diagonalmente o in basso nelle due direzioni. Vi permette di attraversare aree ed oggetti altrimenti impenetrabili, nascondere il Verme o sferrare un attacco di sorpresa. L'effetto risultante comporta danni per 15 punti. Il venire colpito in questo modo durante la fase finale di una partita costituisce la tattica di una mente contorta! Seppure criticato dagli amanti dell'azione, l'uso della lampada da saldare è una caratteristica dei giocatori nell'"oscurità" e dovrete fare attenzione ad evitarne le conseguenze. Per ulteriori dettagli, fate riferimento alla sezione di informazioni sulla lotta alla strategia di gioco nell'oscurità. Il limitare l'uso degli strumenti ad un numero finito piuttosto che averli sempre a disposizione può rappresentare una modalità di personalizzazione del gioco. Ma poiché ci fidiamo di voi, abbiamo scelto di lasciarli sempre disponibili. Provate a resistere alla tentazione della strategia di gioco nell'oscurità!

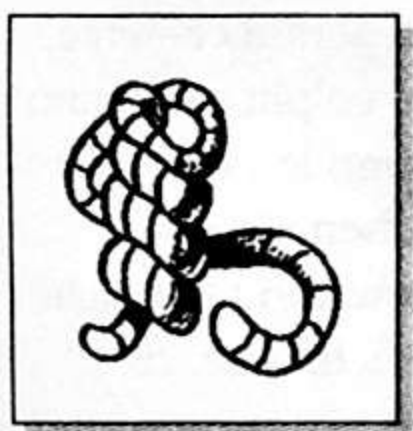


TRAPANO

Questo strumento vi consente di scavare verticalmente verso il basso e di rifugiarsi in luoghi più sicuri. Non basta semplicemente scavare per sentirvi al riparo, perché quale personaggio ostile potrebbe passarvi vicino far scivolare delicatamente un candelotto all'interno del vostro tunnel... attenti, dunque! Se colpite il nemico con il vostro trapano, riuscirete a strappare 15 punti e se vincete la partita con questo utensile gli causerete senz'altro una cocente umiliazione.

F8**BUNGEE****F8** **X2** **CORDA NINJA**

Queste armi di utilità consentono ai Vermi di compiere grandi spostamenti. Il Bungee si attiva automaticamente se il personaggio supera una scogliera con l'arma selezionata. La Corda Ninja viene posizionata e quindi attivata premendo la barra spaziatrice. Una volta aggrappato alla corda, potete accelerare l'oscillazione del movimento con i tasti cursore e far compiere al Verme un salto premendo la barra spaziatrice. L'utilizzo della corda consuma del tempo utile una volta terminata di usarla, il che significa che non vi potete permettere il lusso di "cincischiare" troppo.



BUNGEE

Poiché è molto difficile spostarsi sullo scenario, ed a ciò si aggiunga il fatto che se cadete troppo lontano il vostro turno di gioco finisce, la corda vi offre un'altra alternativa di fuga. Se vi va l'idea di lanciarsi da una scogliera alta per approdare in un luogo sicuro, procuratevi il Bungee e camminate semplicemente sulla scogliera. Quando vi trovate appesi e rimbalzanti dal Bungee, potete aumentare la velocità di oscillazione che vi permette di mettervi in salvo. È una mossa davvero simpatica ma può rivelarsi pericolosa se non avete ben chiaro cosa volete fare. Tra le preferite del gruppo di Vermi fanatici sportivi.



CORDA NINJA

Armato della corda Ninja, un Verme è in grado di scalare vette vertiginose o coprire grandi distanze. L'idea di base consiste nell'aggrapparsi alla corda e dondolarsi, per poi lanciarsi in un luogo ove ripararsi. Una tecnica famosa consiste nel raccogliere con la corda una cassa di armi posta a distanza. L'impiego di quest'arma vi costa 5 secondi del tempo di movimento a vostra disposizione, ma una volta aggrappati ad essa, non avrete nessun limite di tempo. Come il Bungee, è uno strumento piuttosto difficile da usare, che richiede la massima attenzione.



SCALE A TRAVATE



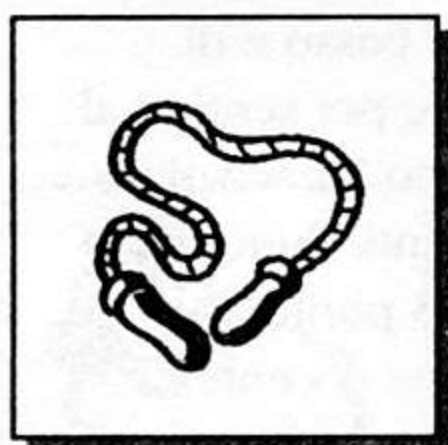
SALTO TURNO

Una volta selezionata, potete ruotare la scala sullo schermo usando i pulsanti del mouse. Premete la barra spaziatrice per collocarla in posizione, ma unicamente su uno sfondo senza ostacoli.



SCALA A TRAVATE

Queste scale possono avere varie funzioni, ma quella per la quale sono state progettate consiste nel permettere ai Vermi di attraversare ponti, fungere da base per la corda Ninja oppure facilitare il passaggio in punti critici della Pecora esplosiva. Alcuni usano le scale per bloccare l'avanzare del nemico, mentre altri come riflettore di granate e bombe a grappolo. C'è poi chi tende ad usarle nell'oscurità, e per combattere questa tattica si può limitarne la disponibilità iniziale, il cui default è di 3.



SALTO TURNO

Se vi trovate in un angolo e non volete effettuare nessuna mossa, potete saltare il turno di gioco.



KAMIKAZE



RESA

Si tratta di semplici mosse. Puntate il Verme nella direzione richiesta e premete la barra spaziatrice.



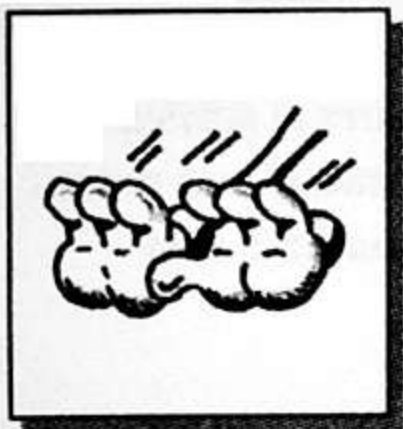
KAMIKAZE

Alcuni potrebbero mettere in discussione l'ideologia e le motivazioni che portano alla morte sicura del Verme che esegue questa mossa, ma il Kamikaze appare da solo verso la fine del gioco, in una situazione pressoché senza via d'uscita. Questa opzione lancia il Verme volante a grande velocità contro il nemico, gli farà attraversare la scena per mezzo secondo e lo farà esplodere contro il primo oggetto con cui viene a contatto oppure lo farà semplicemente uscire dallo schermo, verso il suo tragico destino. Tutti i Vermi colpiti subiranno 30 punti di danni ma vengono fatti volare in aria. Numerose sono le possibilità di un attacco alla Kamikaze ma abbiamo notizie di 6 o 7 colpi ben sferrati. Questa è sempre una mossa popolare di fronte alle folle di spettatori ma poiché termina con il sacrificio ultimo, siate ben certi che il fine giustifichi i mezzi!



RESA

Non siamo sicuri di cosa sia, perché non la usiamo mai...



PUNGOLO

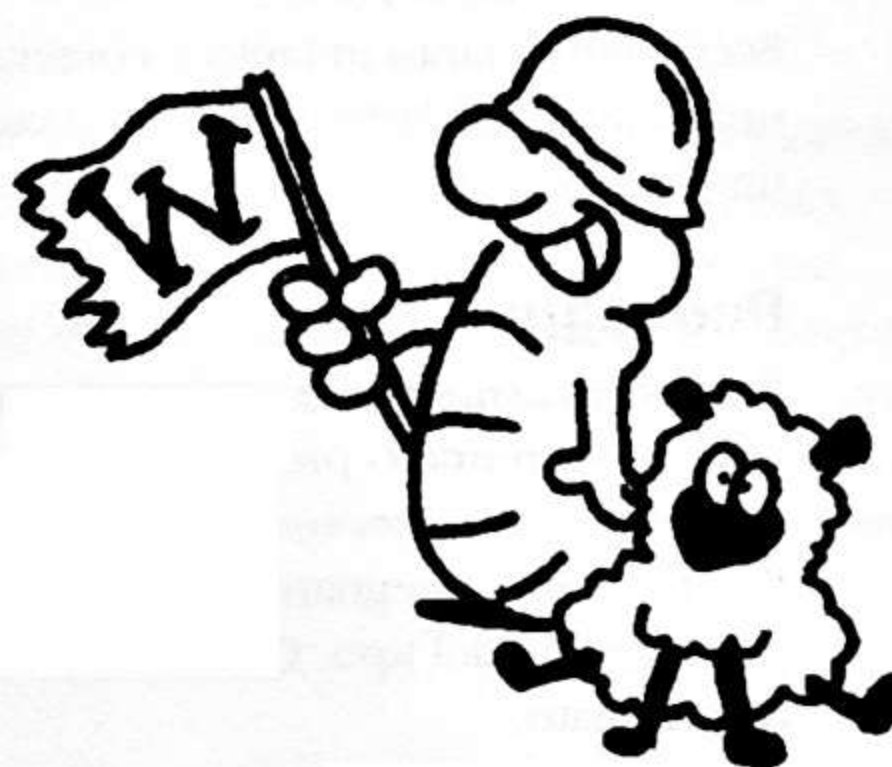
Si tratta probabilmente della mossa più sottovalutata, forse perché non ferisce affatto il nemico. Il vantaggio che offre è quello di buttare un Verme nemico da una scogliera oppure, nel caso di un terreno scivoloso, farlo cadere su una mina. Il risultato di questa opzione può essere devastante, ed è estremamente efficace perché umilia l'altro giocatore e suscita l'ilarità generale. Non vale neppure la pena pensare di perdere una partita per colpa del pungolo...

Solo Amiga

Il leggendario pungolo è una mossa nascosta, tutta da scoprire.

Controlli aggiuntivi

- C** Centra il Verme corrente.
- R** Ripete l'azione.
(unicamente disponibile per un breve periodo di tempo dopo aver aperto il fuoco/eseguito la mossa).
- P** Pausa.
(indica il Verme corrente ed il codice paesaggio).
- M** Effettua un ingrandimento per "mappare" il paesaggio corrente.
(SOLO PC)
- del** Rende visibili/invisibili i nomi dei Vermi.
- ESC** Esce dalle opzioni.



Comandi Dalla CD32

CONTROLLI DI MOVIMENTO

RIAVVOLGIMENTO
Attiva/disattiva il pannello delle icone. Attiva manualmente la ripetizione dell'azione. Esce dal gioco quando si è in pausa.

AVVOLGIMENTO
Quando si tiene premuto questo tasto muovendo il D-Pad, si ottiene lo scorrimento dello schermo.

VERDE
Passa ciclicamente tra le opzioni di armi disponibili.
(All'indietro)

GIALLO
Passa ciclicamente tra le opzioni di armi disponibili.
(In avanti)

MOVIMENTO
Usato per far spostare il verme e per puntare con il mirino.

PAUSA

ROSSO
Apre il fuoco con l'arma selezionata.

BLU
Salto.
Passo ciclicamente tra le scale disponibili, quando sono state selezionate.



TASTO ROSSO
TASTO BLU
TASTO VERDE
TASTO GIALLO

Passa da un nome all'altro.
Centra il verme corrente.
Cambia la lunghezza della miccia delle granate.
Cambia il rimbalzo delle granate.

ELEMENTI PARTICOLARI DEL GIOCO

SCHERMO DI VISUALIZZAZIONE

Lo schermo è formato dal paesaggio, che può essere ingrandito o in risoluzione normale (SOLO PC), una barra di energia che mostra la potenza delle varie squadre ed il numero di round da esse vinti (medaglie), un pannello nella parte inferiore che indica la forza e la direzione del vento ed un orologio, indicante il tempo rimasto per il giocatore di turno.

Pannello di Energia

Il pannello di energia appare quando si scorre lo schermo verso l'alto. La barra si scarica quando i Vermi vengono colpiti. Quando una squadra vince un round, accanto al suo nome appare una piccola medaglia. Vengono inoltre indicati i totali generali di squadra e non relativi ai singoli Vermi.

Orologio

L'orologio indica i secondi rimasti per giocare il turno corrente.

L'orologio scorre verso l'alto quando la barra di selezione dell'icona appare sullo schermo.

Pannello Inferiore

Mostra la direzione (sinistra o destra) del vento e la forza approssimata. Dovrebbe essere usato quando si impiegano armi i cui effetti subiscono l'influenza del vento (ad esempio, il lanciarazzi). Il vento cambia spesso di direzione ed intensità. La barra sottostante indica la potenza e viene usata per valutare quanta potenza assegnare alle varie armi.

Casse Delle Armi

Scendono di tanto in tanto e contengono diverse cosette utili. Possono venire raccolte unicamente dal Verme di turno e vengono distrutte facendole saltare in aria il che, di per sé, è una tattica vera e propria.

Paesaggi

Il gioco è composto da vari paesaggi, vi sono oltre 4 miliardi di combinazioni possibili, che vi offrono un numero pressoché infinito di scenari di gioco.

Potete inoltre assegnare un nome al tipo di paesaggio nel generatore, che creerà solamente paesaggi di quel tipo. Questa opzione è utile se preferite giocare con uno scenario determinato.

ARTICO

Livello scivoloso e ricoperto di neve, con pupazzi di neve e oggetti ghiacciati.

ADE

Qui ci finiscono tutti i Vermi cattivi... ma è proprio divertente!

FORESTA

Ci troverete molti boschi.

MARTE

La bassa forza di gravità ostacola i salti e le armi usate in questo paesaggio davvero strano.

DESERTO *

La scena è dominata da strani pilastri di pietra e da gigantesche diligenze.

PC

FRUTTA CANDITA

Questo dolce paesaggio in miniatura è piuttosto scivoloso per la superficie rivestita di frutta candita; il tutto è circondato da un mare di cioccolata!

EXTRATERRESTRE *

Questo paesaggio originale nella sua stranezza è al tempo stesso scivoloso e soggetto ad una bassa forza di gravità... Alquanto curioso.

TROPICO / GIUNGLA *

Questo paesaggio tropicale, tipico di una situazione di guerriglia, rievoca lo scenario di battaglie famose dei tempi che furono.

DISCARICA *

È difficile individuare le mine in questa riproduzione realistica di una discarica.

SPIAGGIA

Qualcuno ha lasciato in disordine questo paradiso. Ci potrete addirittura incontrare delle bottiglie vuote!

- Potrete accedere a questi livelli solo se disponete di 2Mb di chip RAM nel vostro computer Amiga.

GENERATORE DI PAESAGGI

Noterete che il generatore crea un nuovo paesaggio ogni volta che iniziate una partita. Inoltre, se assegnate un nome/numero, verrà creato un paesaggio identificato con i dati da voi specificati. Potete assegnare un nome, la vostra data di nascita, chiamarlo come il vostro pesciolino... tutto va bene. Ideeremo in futuro numerosi altri paesaggi, e vi terremo informati mediante Internet di eventuali aggiornamenti nella nostra casella "World Wide Worm".

Solo Amiga

Premendo il pulsante destro del mouse, potrete immettere il vostro livello; il tasto Return accetterà la scelta. Se premete invece il pulsante sinistro del mouse, verrà generato a caso un altro livello.

Un'altra cosa carina legata all'immissione e creazione di paesaggi personali è la possibilità di leggere il futuro usando il sistema. Ad esempio, potete digitare una data o un evento importante ed il generatore creerà un determinato tipo di scenario. Le persone con doti paranormali possono "leggere" nella forma e nello stile del paesaggio nonché negli oggetti presenti in esso! Questo è un altro aspetto che intendiamo coltivare in futuro. Sentitevi pure liberi di trarre le vostre conclusioni...

PAESAGGI PERSONALIZZATI

Solo Amiga

Con i computer Amiga è possibile creare dei paesaggi personalizzati producendo un'immagine IFF a 8 colori. Abbiamo installato diversi paesaggi già definiti nel dischetto 1, che vengono elencati alla voce Livelli personalizzati delle opzioni.

Per creare il vostro scenario, dovrete disegnare quanto segue con un pacchetto come l'eccellente serie Dpaint della Electronic Arts.

Bassa risoluzione, 8 colori, Dimensioni pagina di 960x350

| | | |
|----------|---|--------------------------------------|
| Colore 0 | - | Trasparente |
| Colore 1 | - | Bianco/Quasi bianco per TEXT |
| Colore 2 | - | Rosa/Quasi rosa per WORM COLOUR 1 |
| Colore 3 | - | Qualsiasi colore |
| Colore 4 | - | Una tonalità più chiara del Colore 3 |
| Colore 5 | - | Qualsiasi colore |
| Colore 6 | - | Qualsiasi colore |
| Colore 7 | - | Qualsiasi colore |

Una volta terminato, salvate il file come NOMEFILE.WRM

Per accedere ai livelli personalizzati, accedete a RECORDS e scegliete LEVEL DISK, inserite il disco contenente il livello personalizzato. Durante la generazione del paesaggio di gioco, premete il pulsante destro del mouse ed inserite il nome del livello (il NOMEFILE salvato in precedenza).

10 INFORMAZIONI SULL'AUTORE

Andy Davidson è un baldo giovanotto. Worms rappresenta più o meno il culmine di un impegno di quattro anni: il suo incarico era quello di creare un gioco che invogliasse a

cemento e dei regali offerti in sacrificio, ed il suo entusiasmo contagioso emerge fortemente nel gioco. I videogame dovrebbero essere divertenti e facili da giocare, per non parlare poi della funzione sociale che svolgono - Worms soddisfa tutti questi requisiti e molto, molto di più.

In fondo, voleva soltanto era che un suo gioco venisse pubblicato... ed è brillantemente riuscito nell'impresa. Non vi pare?

11 INFORMAZIONI SU TEAM17

Team17 è una società specializzata nello sviluppo di programmi software che crede molto nei giochi. Un conto è parlare di ottimi effetti visivi, ma un altro è che il gioco si svolga in modo armonioso, senza intoppi... in veste di giocatori, voi sapete bene quanto ciò sia importante. Worms non è il nostro primo videogame e certamente non sarà l'ultimo - gettate un occhio alle proposte future di Team17.

11 THE WORLD WIDE WORM

A coloro che sottoscrivono a Internet può interessare sapere che sono già state costituite aree dedicate per WORMS, alle quali possono accedere mediante il seguente indirizzo...

<http://www.team17.com/t17/t17worm.html>

La sede generale di TEAM17 (porta d'accesso al World Wide Worm) può essere contattata al seguente indirizzo:

<http://www.team17.com/>

È nostra intenzione tenere informati i giocatori di Worms su nuove storie, notizie, suggerimenti, consigli, paesaggi preferiti e altro. Inoltre, ad essi verranno inviati con priorità eventuali programmi di correzione ed aggiornamenti. Team17 intende realizzare un gioco in edizione Internet di Worms - vi faremo sapere quanto prima cosa accadrà! Potete contattare direttamente Team17 via Email a: dudes@team17.com

13 AGGIORNAMENTI E PROGRAMMI DI CORREZIONE

Come al solito, il tempo a disposizione per lo sviluppo sta per scadere e dobbiamo prendere una decisione: se mettere in circolazione il gioco oppure farvi aspettare qualche altro mese... Quanto prima, produrremo programmi di correzione e aggiornamenti del gioco, nonché supporto via modem/rete. Tali programmi verranno resi di pubblico dominio e potranno essere prelevati mediante qualsiasi sede FTP di qualità e bacheca elettronica. Collaboreremo inoltre con importanti case editrici di riviste del settore, per cercare di distribuire in copertina i nostri dischi.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. Tutti i diritti riservati.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited. Commercializzato e distribuito dalla Ocean Software Limited.

WORMS

ANDY DAVIDSON

DESIGN, ORIGINAL CONCEPT AND WORM GRAPHICS, AMIGA PROGRAMMING

PIETER OPDAM

PC PROGRAMMING

GARY SYMONS

PC PROGRAMMING; CPU LOGIC DESIGN

KARL MORTON

ADDITIONAL PROGRAMMING; FMV PLAYBACK SYSTEM

ARDEN ASPINALL

PC INSTALLATION SOFTWARE

LEE EDMONDSON

PRODUCTION ASSISTANCE, OCEAN SOFTWARE

CHARLIE WALLACE

ADDITIONAL AMIGA PROGRAMMING & ASSISTANCE

MARTYN BROWN

PRODUCER, DOCUMENTATION

RICO HOLMES

BACKGROUND GRAPHICS

CRIS BLYTH

CARTOON ANIMATION AND MODELLING

JOHN ALLARDICE; CRAIG STEVENSON

ADDITIONAL MODELLING

SIMON BUTLER

ADDITIONAL GRAPHICS

KEVIN JENKINS

WORMS ILLUSTRATION

MARCUS DYSON

LOGO & STORYBOARDS

PAUL SHARP

BOX PACKAGING & MANUAL DESIGN

BJORN LYNNE

ALL MUSIC AND SOUND EFFECTS

DAVE BLAND

VOCAL NARRATION, WORM-SONG

PHIL QUIRKE-WEBSTER

GUITAR SOLO, WORM-SONG

PHIL CRAIG PAUL F SARA PAUL K AND JOHN

TEAM17 QUALITY ASSURANCE

FRANK PARKINSON AND ASSORTED LUNATICS

OCEAN SOFTWARE QUALITY ASSURANCE

HUGE THANKS TO EVERYONE WHO PLAYED THE PRE-PRODUCTION VERSIONS OF WORMS AND GAVE US THEIR VERY VALUABLE FEEDBACK, ESPECIALLY ON OUR WEBSITE AND THROUGH EMAIL.

On CD-ROM for
Windows 95!
UNMISSABLE!

Euro manager is the most accurate football management simulation ever released. With over 500 clubs fully detailed, the emphasis is on detail and realism. The game engine has had over 5 years of development and testing!

EUR 96 ***manager***

Euromanager brings a whole new dimension to soccer management games - Scenario Play! Attempt to emulate or surpass the feats of Europe's greatest managers. Choose from over 500 teams, each with complete player and club history, and experience the power and the glory of European football with Euromanager '96.



● 16 EUROPEAN COUNTRIES...

with over 500 clubs for you to run and compete against



● ULTRA-REALISTIC game engine. Experience the pressure and the pleasure of international football management

● SCENARIO PLAY
- over 20 situations to test your mettle

● EASY TO USE
Icon driven interface

The Internet is the future...

The whole world is getting networked. Team 17, the creators of Worms, have got a web page where you can download demos, Worms' sample sets and read news of our latest releases. We have an on-line games division where you can play Profits Warning, Interactive Football League (the on-line version of Euro Manager 96). You can even talk to us by emailing TeamTalk@team17.com. If you aren't on the Net, you're missing out!

So what can you do about it? Well, you can buy **Access All Areas** for a start! This easy to use CD-ROM will get you started on the Internet, show you what you can do, and tell you how to do it, install all the software you need and teach you how to use it.



Access All Areas

Your guarantee of Internet value

- Details
- Install
- TCP/IP
- World Wide Web
- Email

Details

Personal

First name: Your age:
Last name: Your sex:

Street address 1:

Street address 2:

Town/City:

Country/State:

Country: Postcode:

Email

Email address:

Here is an example:

Your IP number:

Press right arrow to continue



FREE! One month's connect time
with County Internet Services

...let **US** take
you there!



Get yourself connected!

Call 01924 271637 or send a cheque for £39.95 (plus £2 shipping) to Team 17 (Multimedia) Ltd, Longlands House, Wakefield Road, Ossett, West Yorkshire, WF5 9JS.





Team 17 Software Ltd
Longlands House,
Wakefield Road, Ossett,
West Yorkshire, WF5 9JS

Telephone
Facsimile
Email
URL

+44 (0)1924 271637
+44 (0)1924 267658
dudes@team17.com
<http://www.Team17.com>.

