

WORMS



TEAM 17

ocean

1 INTRODUCTION

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'œil 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 préférer 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 !

2 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 stratégie 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.

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.

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...

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

Écoutez 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

STATISTIQUES

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

DIVERS

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.

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



BAZOOKA



MISSILE CHERCHEUR

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



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



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'un 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'explode... 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...

F6

ATTAQUE AÉRIENNE

F6

TÉLÉPORTAGE

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



ATTAQUE 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.



LANCE-FLAMMES



MARTEAU-PIQUEUR

Ces armes utilitaires permettent au 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 impenétrables, 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 tortu ! 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.



CORDE BUNGEE



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

2 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

2 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 manœuvre 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...

Amiga Seulement

Le légendaire Prod est une tactique cachée qui doit être découverte.

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

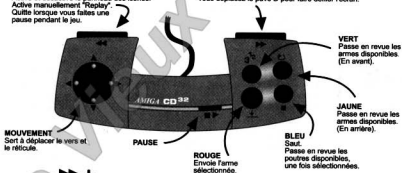
COMMANDES DES MOUVEMENTS

REMBOBINER

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

AVANCE RAPIDE

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



BOUTON ROUGE

BOUTON BLEU

BOUTON VERT

BOUTON JAUNE

Passe d'un nom à un autre

Centre sur le vers actuel.

Change la longueur de l'amorce de la grenade.

Change le rebond de la grenade.

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 (médailles), 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.

TROPICAUX / 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 ;

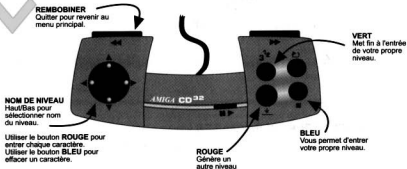
Faible résolution, 8 couleurs, Dimension page = 960x350

- 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).

GÉNÉRATEUR 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 manquons 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. Évitez 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.





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>

Distributed under licence
from Team17 Software Ltd

