

The cover art for the video game Worms: Armageddon features a central stone wall with a character in a grey hooded cloak and a multi-barreled cannon. The title 'WORMS' is in large orange letters with a silver outline, 'ARMAGEDDON' is in wooden crates, and 'ETAT DE SIEGE' is on a wooden sign. A worm character is in the bottom right corner.

WORMS
ARMAGEDDON
ETAT DE SIEGE

SEGA®

TEAM17™

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-52342

1 ou 4 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 250KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement
• Compatible fonction de vibration

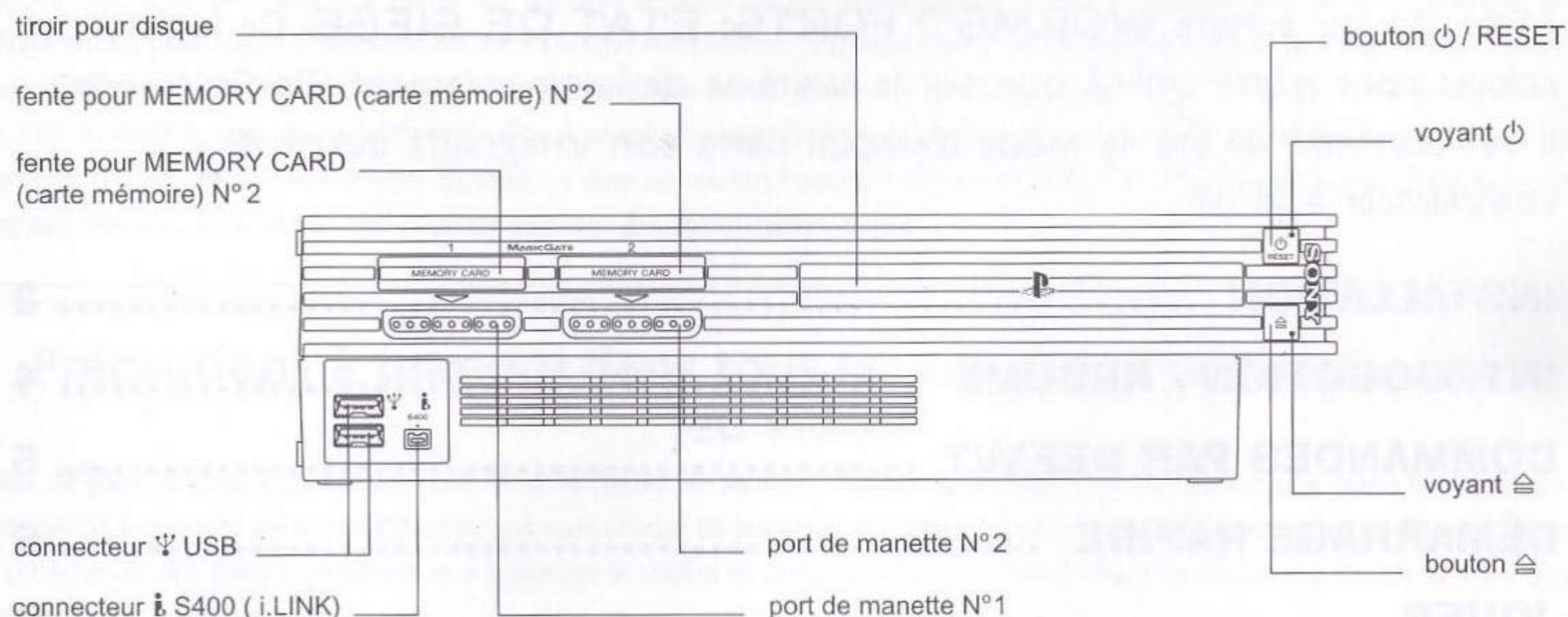


SOMMAIRE

Merci d'avoir acheté **WORMS™ FORTS: ETAT DE SIEGE**. Ce logiciel est conçu pour n'être utilisé que sur le système de loisir interactif PlayStation®2. Il est conseillé de lire ce mode d'emploi dans son intégralité avant de commencer à jouer.

INSTALLATION	2
INTRODUCTION / RÉSUMÉ	4
COMMANDES PAR DEFAUT	5
DÉMARRAGE RAPIDE	6
JOUER	7
CONTRÔLE DE LA CAMÉRA	8
INFORMATIONS À L'ÉCRAN	9
JOUER AU TOUR PAR TOUR / ARMES	11
BÂTIMENTS	15
CAISSES	16
UTILITAIRES À EFFET INSTANTANÉ	17
LES MENUS / FAIRE UNE PARTIE EN JOUEUR UNIQUE	19
CRÉER/MODIFIER/SUPPRIMER UNE ÉQUIPE	21
FAIRE UNE PARTIE EN MULTIJOUEUR	22
UTILISER LE FORTPOT	24
CHANGER LES RÉGLAGES DU JEU	25
CRÉER & CHARGER DES GROUPES	26
CHANGER LES OPTIONS D'ARMES	27
CHANGER LES OPTIONS SONORES	28
CRÉDITS	30
GARANTIE / SUPPORT PRODUIT	32

INSTALLATION



Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en suivant les instructions du mode d'emploi. Branchez les manettes de jeu et autres accessoires comme il convient. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal ⏻ situé à l'arrière de la console est sur la position On. Appuyez sur le bouton ⏏. Quand l'indicateur ⏻ s'allume, appuyez sur le bouton ⏏ pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque de **WORMS™ FORTS: ETAT DE SIEGE** dans le compartiment à disque avec son étiquette visible. Appuyez à nouveau sur le bouton ⏏ pour refermer le compartiment à disque. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour obtenir les informations relatives à l'utilisation de ce logiciel.

Sélectionnez la langue du jeu en utilisant le menu de configuration de la console.

Il est préférable de ne pas insérer ni retirer d'accessoires lorsque la console est allumée. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace libre sur la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.

MEMORY CARD (8MB) (POUR PlayStation®2)

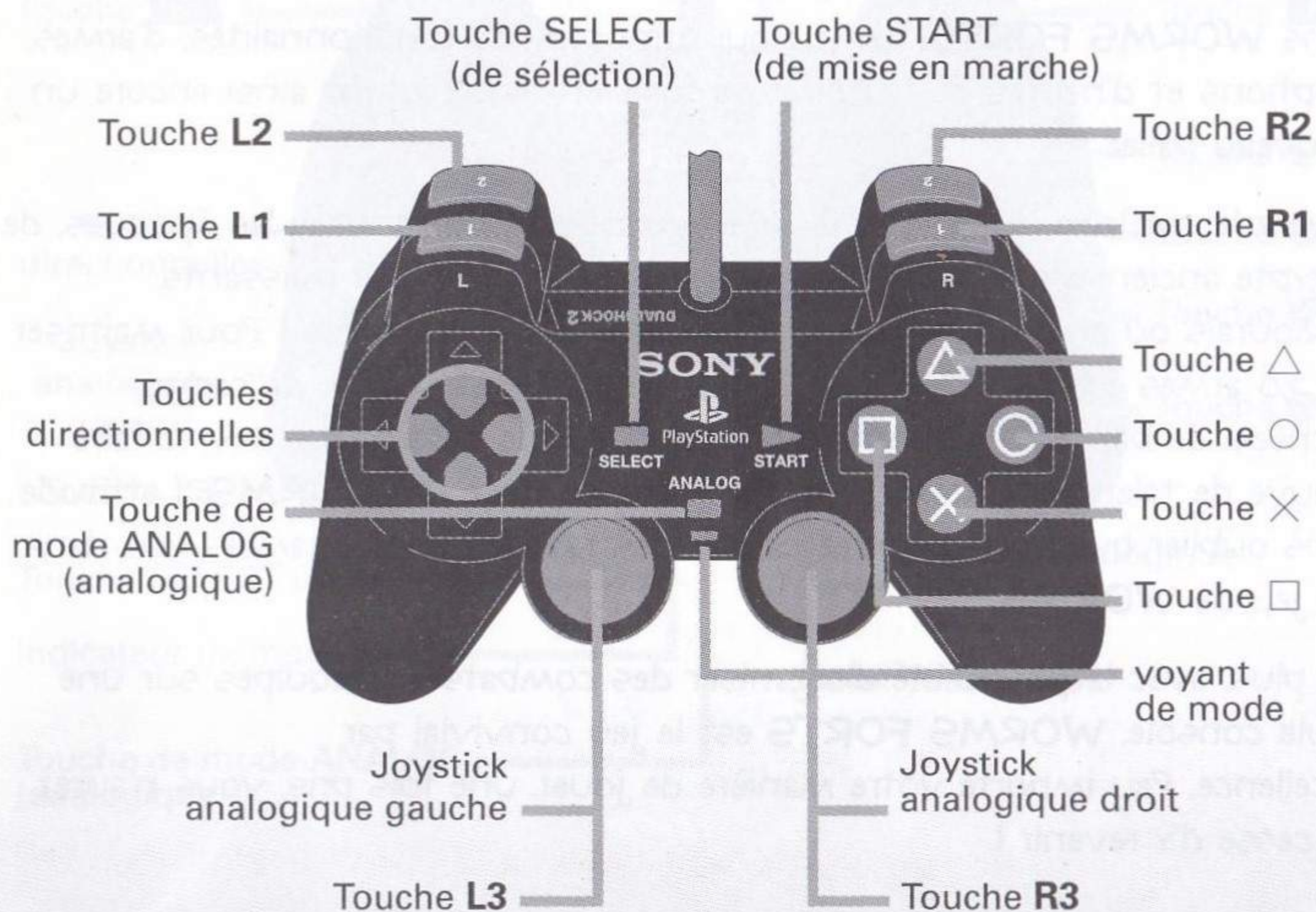
WORMS FORTS nécessite une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) pour sauvegarder la partie. Vous pouvez obtenir une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) dans le magasin où vous avez acheté votre console ou ce jeu.

Pour utiliser votre memory card (8MB) (pour PlayStation®2), insérez-la dans la fente pour MEMORY CARD N° 1.

WORMS FORTS dispose d'un système d'Auto-chargement. Si deux memory cards (8MB) (pour PlayStation®2) contenant des données de Worms Forts sont insérées, les données dans la fente pour MEMORY CARD N° 1 s'auto-chargeront par défaut.

INSTALLATION

CONFIGURATIONS DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2



La fonction vibration est réglable en sélectionnant Vibration à partir du Menu Options manette.

Remarque : WORMS FORTS est uniquement compatible avec la manette analogique (DUALSHOCK®2).



INTRODUCTION

Depuis la nuit des temps, les châteaux ont servi de décor aux plus terribles batailles. C'est maintenant à vous de prendre part à votre propre épopée dans **WORMS FORTS: ETAT DE SIEGE**. Les forts se battent contre les forts, les vers contre les vers et les catapultes contre les ânes de Troie dans **WORMS FORTS**, un jeu qui offre plus de fonctionnalités, d'armes, d'options et d'heures de jeu de pure folie, en franchissant ainsi encore un nouveau palier.

Prenez le contrôle d'une forteresse et guerroyez dans toutes les époques, de l'Égypte ancienne à l'épopée troyenne, en rencontrant les puissants samourais ou en aidant le roi Arthur dans sa célèbre quête ! Pour maîtriser les 30 armes différentes, pour débloquer l'immense variété de cartes cachées, de banques de sons, de missions et de défis, vous devrez faire preuve de talent, de stratégie et d'une grosse dose de '**WORMS™** attitude', sans oublier que vous pourrez causer des ravages encore jamais vus dans un jeu de **WORMS™**.

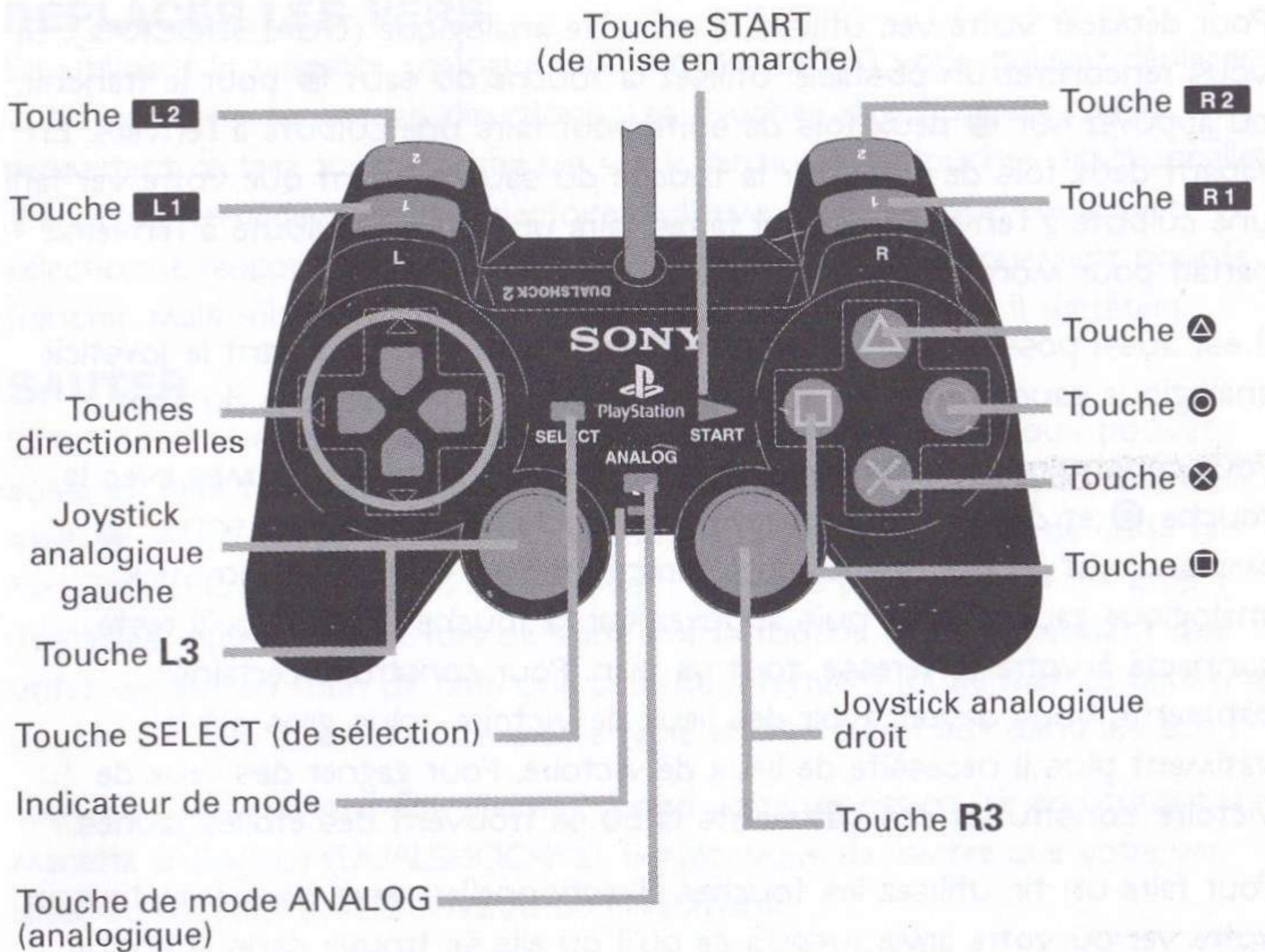
De plus, avec la possibilité d'organiser des combats à 4 équipes sur une seule console, **WORMS FORTS** est le jeu convivial par excellence. Peu importe votre manière de jouer, une fois pris, vous n'aurez de cesse d'y revenir !

RÉSUMÉ

WORMS FORTS est un jeu de stratégie se jouant à tour de rôle dans lequel 2 à 4 équipes s'affrontent avec l'aide de puissantes armes et forteresses.

Chaque équipe joue au tour par tour en choisissant les vers et bâtiments qui s'affrontent, à l'aide d'armes destinées au siège, en construisant des fortifications et en utilisant toutes sortes de stratégies, aussi odieuses soient-elles. Quand un ver perd toute son énergie ou tombe dans l'eau, il meurt... Vous perdez la partie quand il ne vous reste plus de ver, si vous perdez tous vos bâtiments, ou si votre forteresse est détruite.

COMMANDES PAR DEFAUT



Touche **⊗** = Tirer / Sélectionner une option

Touche **⊙** = Ouvrir / fermer
le panneau d'armes

Touche **Δ** = Annuler

Touche **⊠** = Sauter

Touche **R1** = Vue subjective

Touche **R2** = Vue aérienne

Touche **R3** = Repositionner caméra

Touche **L1** = Augmenter le détonateur
à retardement / élever poutre

Touche **L2** = Diminuer le détonateur
à retardement / descendre poutre

Joystick analogique gauche =
Déplacer le ver

Joystick analogique droit =
Déplacer la caméra

Touches directionnelles =
Tourner / Trajectoire

Touche **START** (de mise en marche) =
Pause

DÉMARRAGE RAPIDE

Pour déplacer votre ver, utilisez la manette analogique (DUALSHOCK®2). Si vous rencontrez un obstacle, utilisez la touche du saut pour le franchir, ou appuyez sur deux fois de suite pour faire une culbute à l'envers. En tapant deux fois de suite sur la touche du saut pendant que votre ver fait une culbute à l'envers vous lui faites faire une double culbute à l'envers... parfait pour monter sur les bâtiments les plus hauts !

Il est aussi possible d'exécuter une culbute avant en poussant le joystick analogique gauche tout en appuyant deux fois sur la touche du saut.

Pour construire un bâtiment, il suffit d'ouvrir le panneau d'armes avec la touche et de le sélectionner avec la touche . Choisissez son emplacement à l'aide des touches directionnelles ou du joystick analogique gauche puis appuyez sur la touche . Tant qu'il reste connecté à votre forteresse, tout va bien. Pour construire certains bâtiments vous devrez avoir des lieux de victoire... plus gros est le bâtiment plus il nécessite de lieux de victoire. Pour gagner des lieux de victoire, construisez des bâtiments là où se trouvent des étoiles jaunes.

Pour faire un tir, utilisez les touches directionnelles pour faire tourner votre ver ou votre arme jusqu'à ce qu'il ou elle se trouve dans la bonne direction, et choisissez une trajectoire à l'aide des touches directionnelles . Tirez en appuyant sur la touche de tir ... plus la pression est longue plus le tir est fort. Prenez en considération la force et la direction du vent quand vous visez, car certaines armes y sont sensibles. N'oubliez pas, pour utiliser la plupart des armes votre ver devra être placé au sommet d'un bâtiment... plus l'arme est puissante, plus le bâtiment duquel vous l'utilisez doit être important.

Essayez différents angles de caméra pour observer le terrain. En plus de la vue objective (par défaut), vous pouvez opter pour la vue subjective à l'aide de la touche à l'aide de la touche , ou pour la vue aérienne , qui est utile pour avoir une vision stratégique de la situation.

DÉPLACER LES VERS

En utilisant la manette analogique (DUALSHOCK®2) vous pouvez déplacer votre ver dans toutes les directions. Les touches directionnelles $\leftarrow\rightarrow$ permettent de faire tourner votre ver sur le terrain et les touches directionnelles $\uparrow\downarrow$ permettent de régler la trajectoire de l'arme. Si le ver que vous avez sélectionné rencontre un petit obstacle, il sautera automatiquement pour le franchir, mais s'il est bloqué par un obstacle plus important, il s'arrêtera.

SAUTER

Faites sauter votre ver en appuyant sur la touche de saut. Vous pouvez aussi lui faire faire un bond vertical en maintenant appuyée la touche de saut \blacksquare . Appuyer rapidement sur la touche de saut deux fois de suite fait faire une culbute à l'envers à votre ver : pratique pour franchir les gros obstacles. Appuyer deux fois de suite sur la touche de saut pendant que votre ver est en train de faire une culbute à l'envers lui permet de faire une double culbute à l'envers... ce qui l'envoie encore plus haut dans les airs !

Tous les sauts peuvent être orientés quand votre ver est en l'air en utilisant la manette analogique (DUALSHOCK®2). Servez-vous de l'ombre que votre ver laisse au sol pour évaluer l'endroit où il va atterrir.

AUTRES MOUVEMENTS

Certaines armes et certains utilitaires permettent de faire de chouettes petits trucs qui peuvent aider vos vers dans leur progression. Consultez la section 'Fortapedia' dans le jeu pour plus de détails et des conseils.

CONTRÔLER UN VER DIFFÉRENT

Si la fonction 'Sélection de ver' est activée dans les options, ouvrez le panneau d'armes et sélectionnez l'option à l'aide de la touche \otimes pour l'activer. Utilisez les touches directionnelles $\leftarrow\rightarrow$ pour faire défiler tous les vers de votre équipe et appuyez sur la touche \otimes pour sélectionner un ver. Vous ne pouvez changer des vers que si vous n'avez pas déjà changé un ver, ou sélectionné une arme. 'Sélection de ver' peut aussi apparaître dans les utilitaires si elle est disponible..

QUITTER LA PARTIE

Appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) pour ouvrir le menu Pause. Vous pouvez choisir entre 'Continuer', 'Recommencer', 'Afficher nom/santé', 'Quitter', 'Passer en mort subite' en cliquant sur l'option de votre choix.

Une fois dans le menu Pause le jeu est interrompu. Appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) à nouveau pour reprendre la partie.

CONTRÔLE DE LA CAMÉRA

Quatre vues de caméra sont à votre disposition pour faciliter vos déplacements sur le terrain et sélectionner votre cible. Elles sont les suivantes :

VUE OBJECTIVE (PAR DÉFAUT)

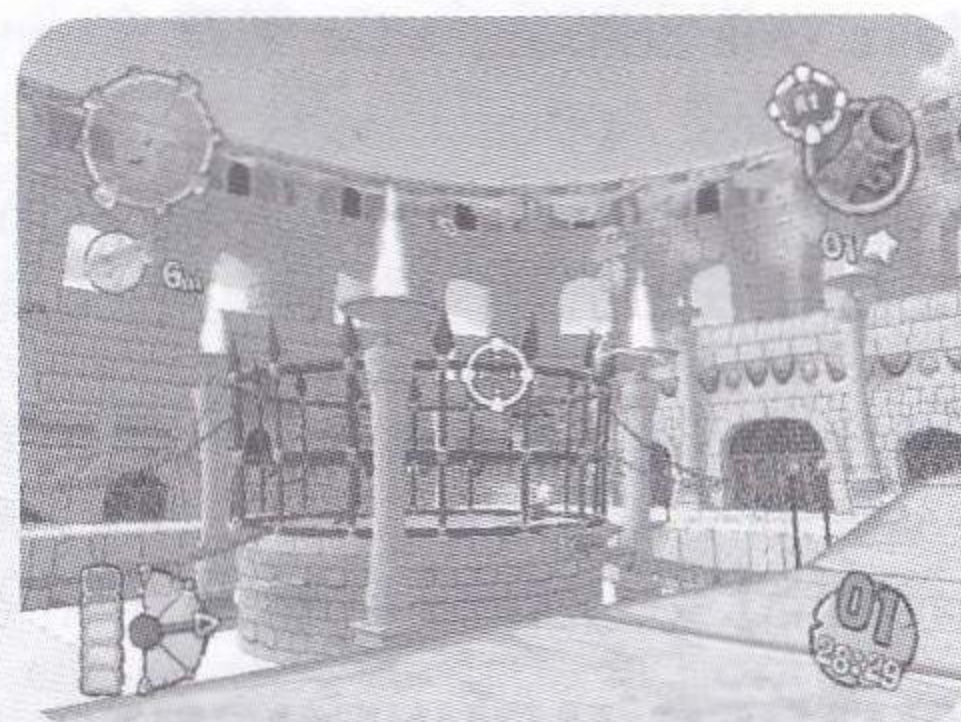
Cette caméra est placée derrière le ver sélectionné pour offrir une vue sur l'action. Elle suit automatiquement votre ver et les événements du jeu comme la construction et permet de suivre les armes et les explosions. La vue par défaut peut se changer à l'aide du joystick analogique droit de la manette analogique (DUALSHOCK®2). En appuyant sur la touche **R3** vous replacez la caméra sur sa position par défaut à l'arrière du ver sélectionné.



VUE OBJECTIVE (PAR DÉFAUT)

VUE SUBJECTIVE

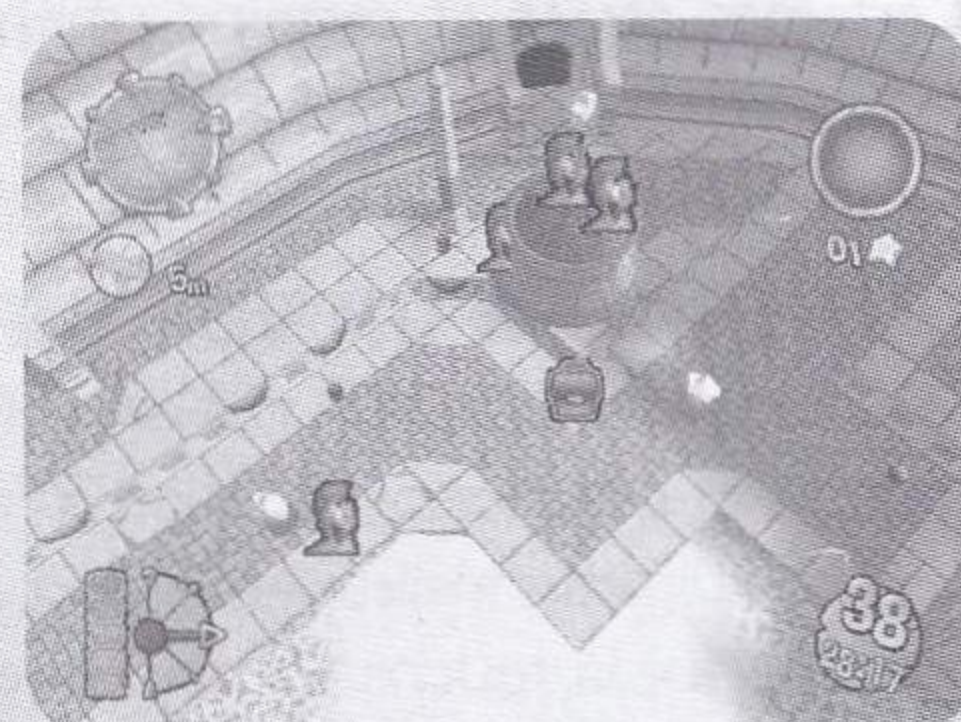
En maintenant appuyée la touche **R1** vous passez en vue subjective. Vous voyez ce que voient les yeux du ver sélectionné. Vous pouvez regarder partout en déplaçant le joystick analogique droit de la manette analogique (DUALSHOCK®2).



VUE SUBJECTIVE

VUE AÉRIENNE

En maintenant appuyée la touche **R2** vous passez en vue aérienne. Vous obtenez ainsi une vision stratégique du terrain. La caméra aérienne peut se déplacer à l'aide du joystick analogique droit de la manette analogique (DUALSHOCK®2).



VUE AÉRIENNE

VUE TOUR PAR TOUR

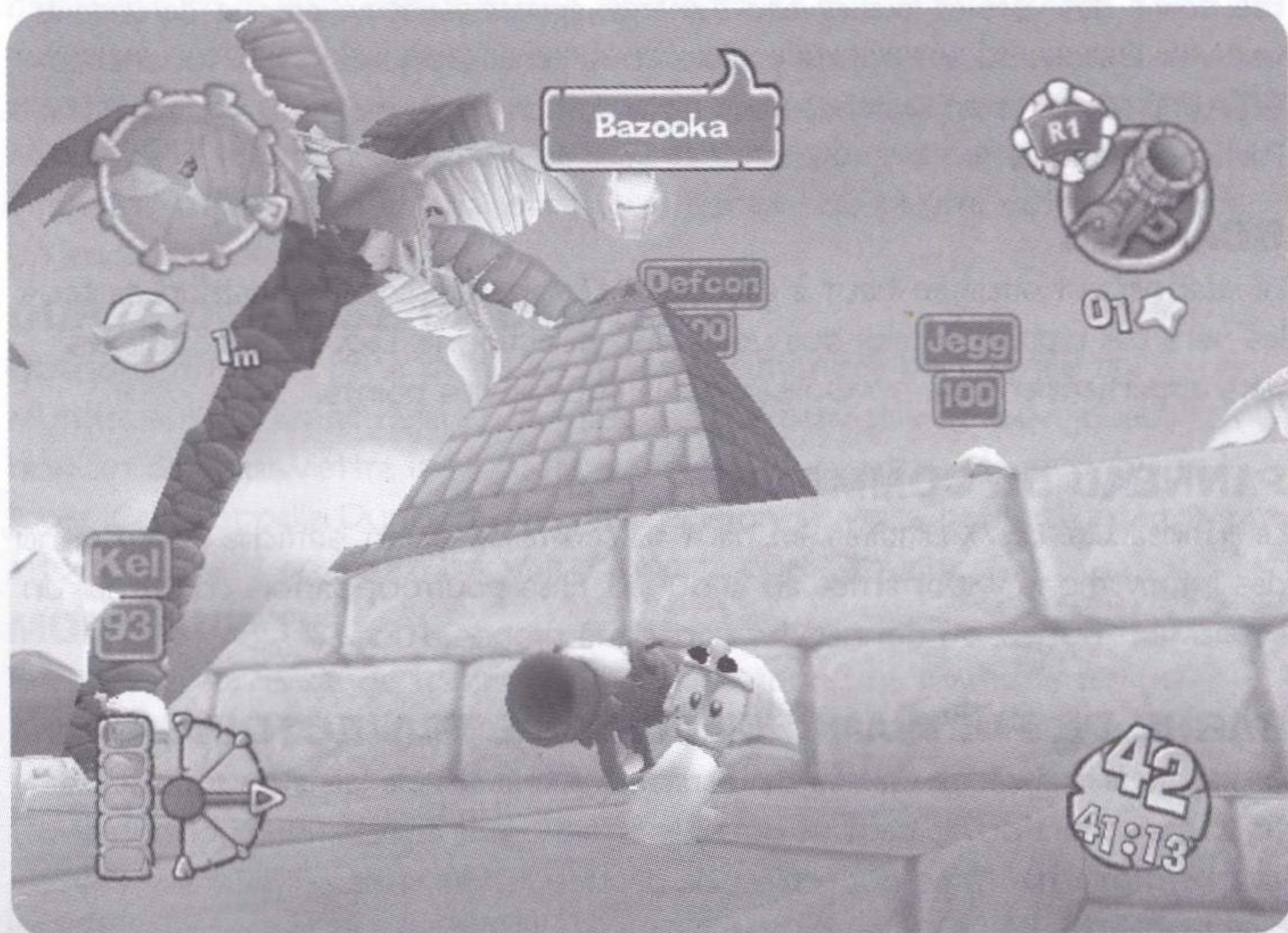
Durant le Tour par tour, la caméra Tour par tour offre une vision circulaire automatique sur le terrain. Ainsi, vous disposez d'une vision stratégique sur l'ensemble de l'univers du jeu. Vous pouvez arrêter le Tour par tour à tout moment en appuyant sur n'importe quelle touche.



VUE TOUR À TOUR

INFORMATIONS À L'ÉCRAN

L'écran de jeu regorge d'informations. La section suivante les détaille.



TÉMOIN DE TOUR/TEMPS DE MANCHE

Le temps de votre tour s'écoule en bas à droite de l'écran. Quand il atteint zéro, c'est à l'équipe suivante de jouer. Sous le temps du tour, le temps de manche indique le temps restant avant la fin de la manche. En partie multijoueur, cela signale le début de la mort subite, alors qu'en mission pour joueur unique cela indique le temps qu'il vous reste pour terminer votre mission.

TÉMOIN DE VENT

Certaines armes comme le Bazooka peuvent être influencées par le vent. Le témoin de vent, juste sous le scanner, permet de voir la direction du vent, tandis que le chiffre indique sa force.

COMPTEUR DE LIEUX DE VICTOIRE

Le compteur de lieux de victoire, situé sous le témoin d'arme, affiche le nombre de lieux de victoire actuellement possédés par l'équipe. Plus une équipe possède de lieux de victoire plus elle peut construire des bâtiments puissants, ce qui lui permet aussi d'accéder à de meilleures armes.



STATUT DU VER

Les noms des vers et leur niveau d'énergie apparaissent au-dessus de chaque ver. Voir le nom du ver pourra parfois vous gêner. Appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) pour régler l'affichage du nom du ver sur Total, Partiel ou Aucun.

SCANNER

Le scanner est situé en haut à gauche de l'écran. Il indique la position de tous les vers par rapport à celui que vous avez sélectionné. L'équipe à laquelle les vers appartiennent est symbolisée par la couleur des points.

PANNEAU DE COMMENTAIRES

Le panneau de commentaires, en haut au centre de l'écran, s'affiche pour donner des informations importantes au fil du jeu. Elles pourront parfois concerner un événement du jeu, ou donner des conseils à propos d'une mission.

BARRE DE PUISSANCE/FLÈCHE DE TRAJECTOIRE

La flèche de trajectoire en bas de l'écran à gauche affiche la hauteur de votre tir. La trajectoire du tir peut se modifier à l'aide de la touche directionnelle gauche/droite/haut/bas qui permet de déplacer le ver et de modifier ainsi la direction du tir. Avec certaines armes (comme le Bazooka et la Grenade) vous devez choisir la distance du tir : avec ces armes, plus vous appuyez longtemps sur le bouton de tir plus vous tirez loin. La barre de puissance qui accompagne la trajectoire vous indique la puissance que vous avez donnée à votre tir.

TÉMOIN D'ARME

L'arme actuellement sélectionnée est indiquée en haut à droite de l'écran. Selon l'angle de tir, mieux vaut utiliser certaines armes : pour cette raison, la touche de visée suggérée est affichée à côté de l'arme sélectionnée. Utiliser la touche de visée suggérée permet de placer la caméra dans l'angle le plus approprié à cette arme.

STATUT DE FORTERESSE

La forteresse de chaque équipe dispose d'un niveau d'énergie global affiché en bas de l'écran. Il montre la force de la forteresse de l'équipe. Quand ce témoin est vide, l'équipe est éliminée de la partie.

JOUER AU TOUR PAR TOUR

Le jeu se déroule par tours, ce qui signifie que vous disposez d'un délai déterminé pour jouer avant que le jeu ne passe automatiquement à l'équipe suivante. Durant cette période, vous pouvez sélectionner le ver que vous allez utiliser (à moins que vous n'en ayez plus qu'un ou que vous ayez désactivé la fonction Sélection de ver) et vous pouvez construire un bâtiment, utiliser son arsenal contre un ennemi ou mettre votre ver dans un endroit plus sûr.

DURÉE DE PRISE DE DÉCISION

Quand la durée de prise de décision est sélectionnée pour le jeu en multijoueur un court délai entre chaque tour permet à chaque joueur humain de transmettre la manette au joueur suivant ou de se préparer à jouer. Cela s'appelle Durée de prise de décision et vous pouvez l'interrompre à tout moment en appuyant sur n'importe quelle touche.

MORT SUBITE

En plus d'une limite de temps pour chaque tour, une limite de temps globale est fixée pour chaque combat avant que n'intervienne la mort subite. Un certain nombre d'options vous permettent de choisir entre le tremblement de terre et le terrible Armageddon !

ARMES



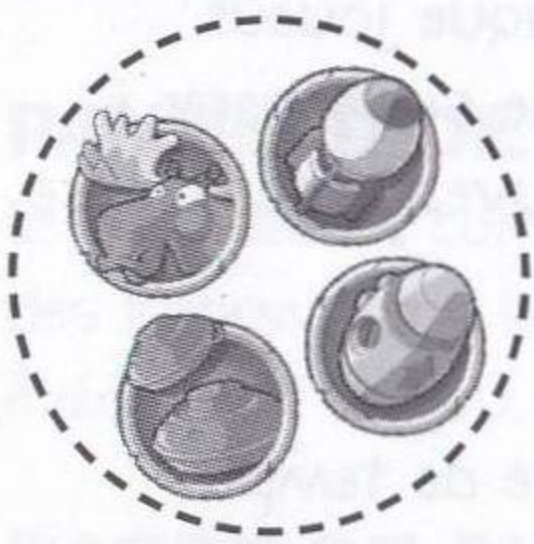
PANNEAU DE SÉLECTION D'ARMES

Vous pouvez ouvrir le panneau de sélection d'armes à l'aide de la touche **○**. Pour choisir une arme, un bâtiment ou un utilitaire, déplacez votre sélection sur l'article désiré et appuyez sur la touche de tir **⊗** pour valider. Le nom de l'arme sélectionnée s'affiche en bas du panneau de sélection d'arme ainsi que le nombre d'unités dont vous disposez. Si pour une raison ou une autre un article n'est pas disponible un texte s'affichant en bas du panneau de sélection d'armes vous expliquera pourquoi.

Pour faire disparaître le panneau de sélection d'armes de l'écran, choisissez un article ou appuyez à nouveau sur la touche **○**.

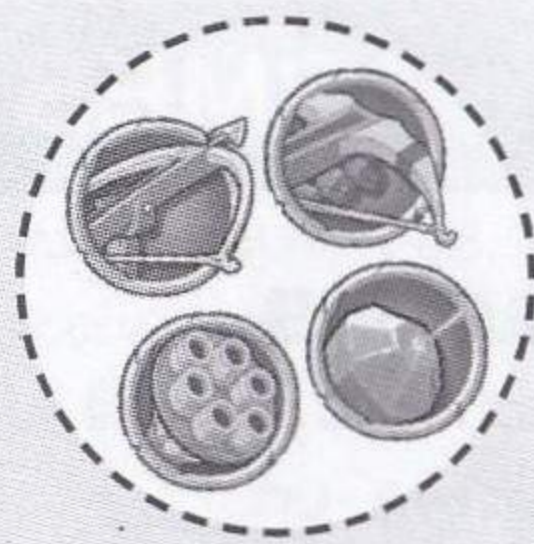
UTILISATION DES ARMES

WORMS FORTS inclut un énorme choix d'armes plus folles les unes que les autres, dont certaines valeurs sûres, mais avec une quantité de nouvelles parmi lesquelles vous pourrez vous livrer à plein d'expériences. La section suivante vous explique comment utiliser ces armes, mais le meilleur moyen d'apprendre est encore de faire les didacticiels, de consulter la Fortapedia, et d'essayer ces différentes armes contre vos amis. Améliorer votre utilisation des armes et employer l'arme qui convient le mieux est ce qui fait toute la différence entre un maître de **WORMS FORTS** et un débutant !



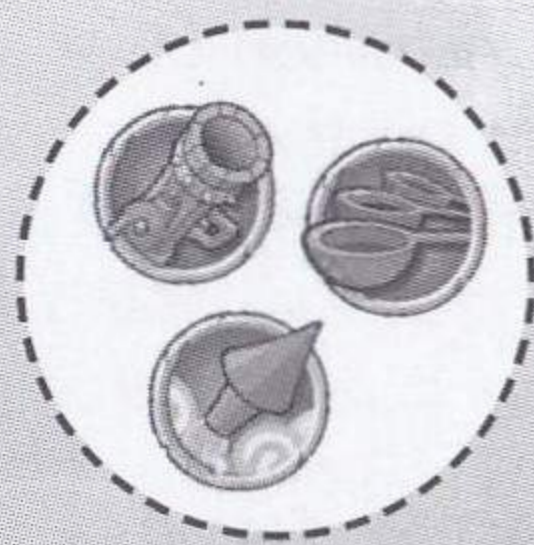
ATTAQUE AÉRIENNE, NAPALM TBD, RAID DE MINE, PLUIE ANIMALE

Déplacez le curseur de la cible à l'aide des touches de contrôle de la caméra et appuyez sur la touche **X** pour indiquer l'endroit où vous voulez tirer. Si vous voulez annuler le tir il suffit de sélectionner une autre arme. Vous pouvez aussi choisir la direction de la frappe en faisant tourner la caméra en vue aérienne à l'aide des touches de contrôle.



BALISTE, MINICANON, ARBALÈTE GÉANTE, LASER GÉANT

Sélectionnez une trajectoire pour votre tir et utilisez les touches directionnelles **←→** pour faire tourner l'arme dans la direction souhaitée pour le tir. Appuyez sur la touche **X** pour tirer. La Baliste dispose de deux tirs, et il est toujours possible de déplacer le laser géant et le minicanon pendant le tir, ce qui vous permet d'atteindre plusieurs cibles.



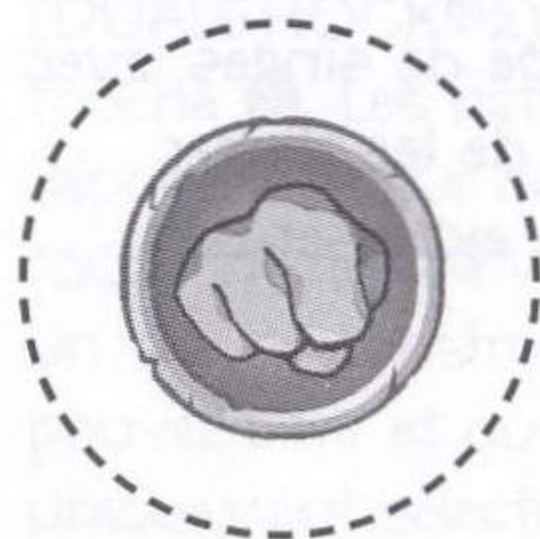
BAZOOKA, ONAGRE DE SIÈGE, LANCE-ROQUETTE

Choisissez une trajectoire pour le tir à l'aide des touches directionnelles **↑↓**, et faites tourner votre arme en utilisant les touches directionnelles **←→** dans la direction souhaitée. Il suffit ensuite de maintenir appuyée la touche **X** pour tirer : plus la pression est longue plus votre tir est puissant. N'oubliez pas que ces armes subissent l'influence du vent et explosent à l'impact.



TEMPÊTE ÉLECTRIQUE, TREMBLEMENT DE TERRE, INONDATION, FRAPPE NUCLÉAIRE, ARMAGEDDON

Il suffit d'appuyer sur la touche **X** pour les utiliser. Nul besoin de viser.



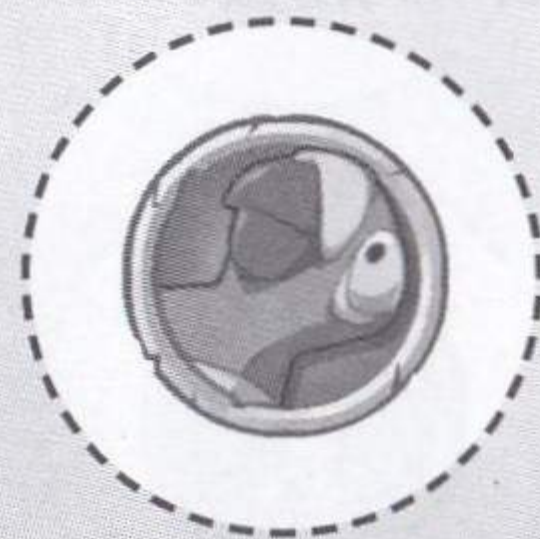
COUP DE POING DE FEU

Placez-vous près de votre cible et appuyez sur la touche **X**.



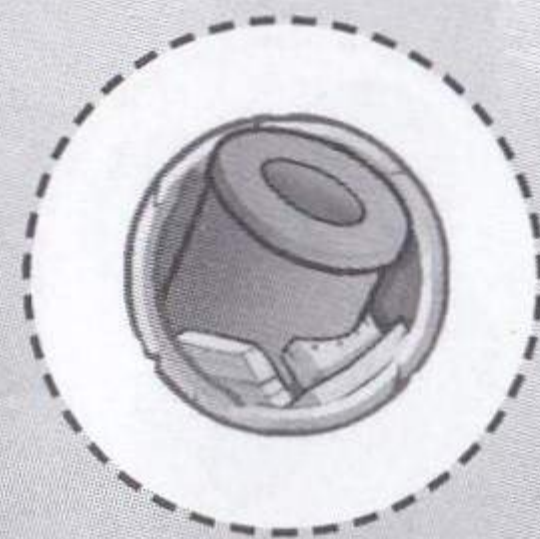
GRENADE, LANCEUR DE FRAGMENTS, CHILI CON CARNAGE, LANCE-FRIGO, TRÉBUCHET

Réglez le détonateur à l'aide de la touche **L1** et de la touche **L2**. Ensuite, choisissez une trajectoire et faites tourner votre ver dans la direction désirée pour le tir. Appuyez sur la touche **X** pour tirer : plus la pression est longue plus votre tir est puissant. Ces armes explosent lorsque le temps réglé sur le détonateur arrive à expiration.



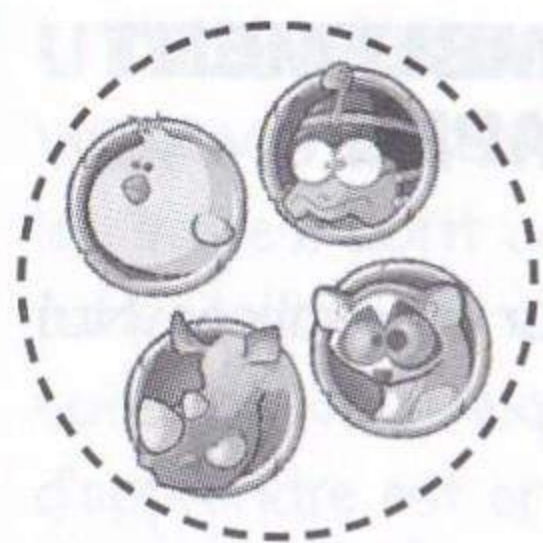
PIGEON VOYAGEUR

Utilisez la vue aérienne jusqu'à voir la cible de votre choix. Sélectionnez l'endroit exact de la frappe en appuyant sur la touche **X**. Ensuite, regardez le pigeon se diriger vers sa cible qu'il frappera sans pitié.



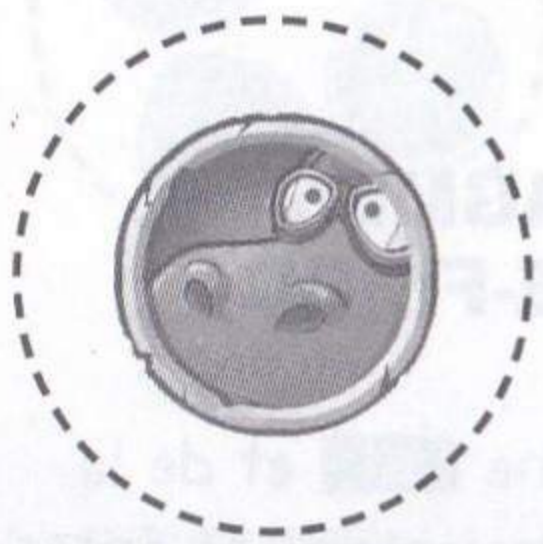
MORTIER

Choisissez la trajectoire du tir et faites tourner le mortier dans la direction souhaitée. Il suffit alors d'appuyer sur la touche **X** pour tirer. Le mortier tire automatiquement à pleine puissance. Cette arme subit l'influence du vent et explose à l'impact.



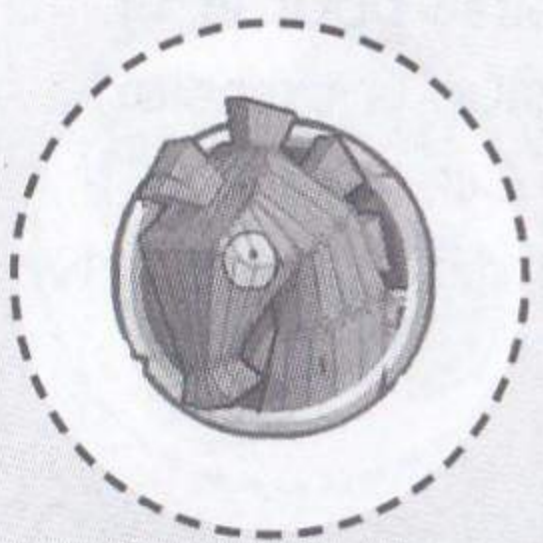
CANARI DE 300 KILOS, VIEILLE FEMME, RHINO, TROUPE DE SINGES

Après avoir visé, appuyez sur la touche **X** pour lâcher le canari, la vieille femme, la troupe de singes ou le rhino. Vous pouvez diriger la vieille femme et le rhino à l'aide de la manette analogique (DUALSHOCK®2), et les faire sauter à l'aide de la touche **□**. Vous pouvez faire sauter le canari de 300 kilos et la troupe de singes, avec la touche **□**, mais il n'est pas possible de les diriger. Appuyez sur la touche **X** pour les faire exploser dès que vous le voulez.



SUPER HIPPO

Appuyez sur la touche **X** pour lâcher le super hippo, et prenez le contrôle de son vol à l'aide de la manette analogique (DUALSHOCK®2).

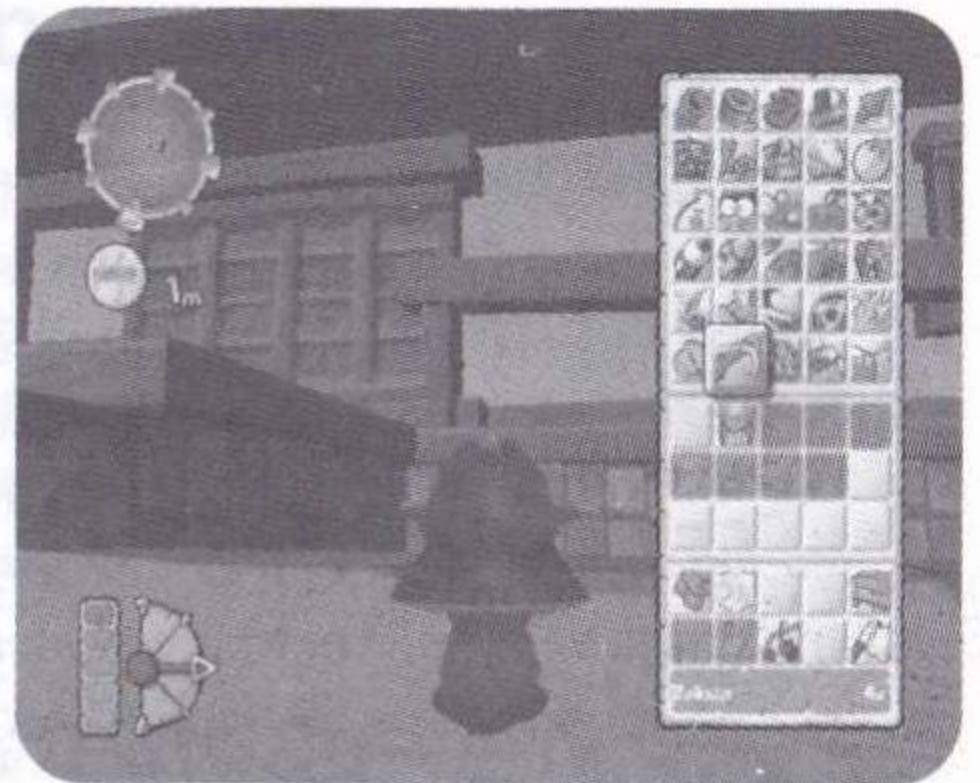


ÂNE DE TROIE

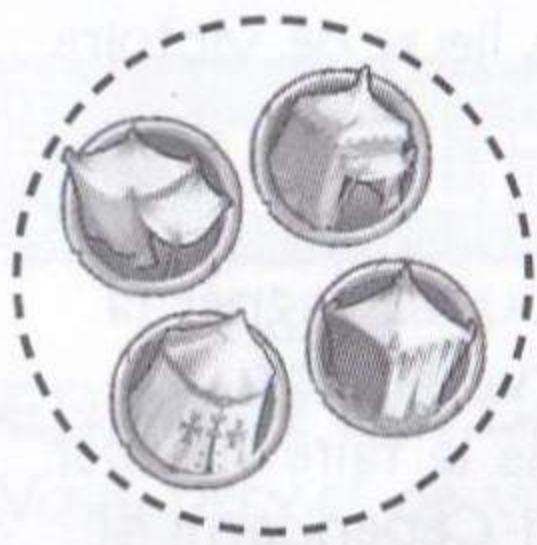
Déplacez le curseur de visée à l'aide de la manette analogique (DUALSHOCK®2), et appuyez sur la touche **X** pour désigner l'endroit où vous souhaitez lâcher l'âne de Troie. Une fois lâché, l'âne de Troie restera au même endroit jusqu'à ce qu'il explose, et personne ne peut prédire le temps que cela prendra !

UTILISER LES BÂTIMENTS

En plus du choix d'armes totalement dément qu'il propose, **WORMS FORTS** offre de nombreux bâtiments. Pour placer un bâtiment, il suffit de le sélectionner dans le panneau d'armes, de choisir un endroit à l'aide de la manette analogique (DUALSHOCK®2), et de le déposer avec la touche **X**. Les bâtiments ne peuvent se déposer que sur des emplacements qui touchent des bâtiments existants.



Les endroits constructibles sont indiqués par un site de construction afin que vous puissiez voir plus facilement où vous pouvez bâtir et où vous ne le pouvez pas. L'emplacement du bâtiment est uniquement sélectionnable avec le joystick analogique gauche **←→**



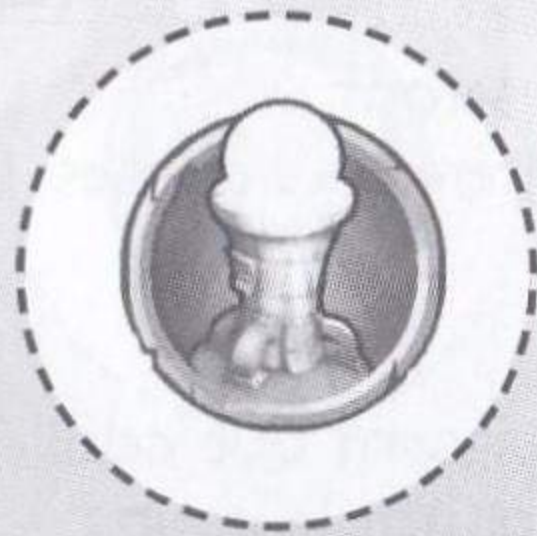
HÔPITAL

Ce bâtiment vous permet d'utiliser l'utilitaire de régénération de ver. Vous ne pouvez ramener vos vers à la vie que si vous avez construit un hôpital. Il faut avoir 2 lieux de victoire pour en construire un.



LABORATOIRE SCIENTIFIQUE

Le laboratoire scientifique permet d'augmenter les dégâts causés par toutes vos armes, ce qui est très pratique pour réduire rapidement vos adversaires en cendres ! Vous devez avoir 4 lieux de victoire pour en construire un.



PHARE

Vous ne pouvez pas construire de phare, comme vous ne pouvez les détruire. Avec les phares, vous pouvez connecter des bâtiments sans avoir à utiliser de murs. Les phares vont par deux : construisez un bâtiment à côté d'un phare, et au tour suivant vous pourrez construire un bâtiment à côté d'un autre phare, à un endroit très éloigné sur la carte !



FORTERESSE

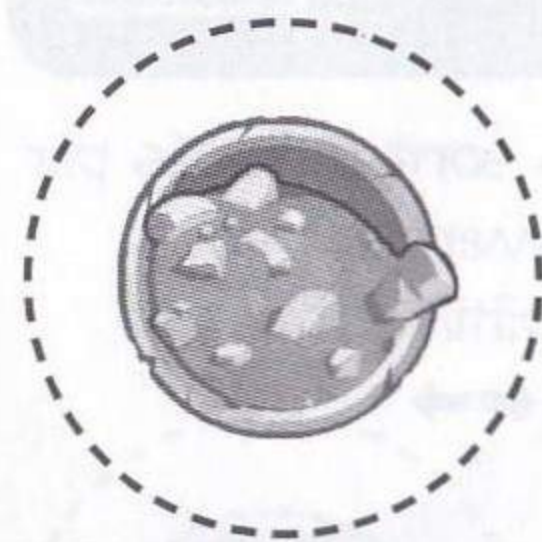
La forteresse est au cœur de vos opérations. Plus vous y avez connecté de bâtiments, plus elle est forte, mais si elle est détruite, votre équipe perd la partie.

ÉVÉNEMENTS



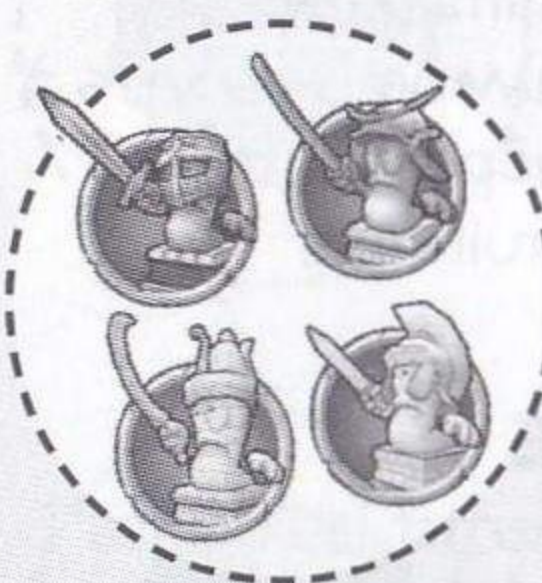
TOUR, DONJON, CHÂTEAU, CITADELLE

Ces bâtiments n'ont pas de pouvoirs spéciaux, mais ils vous permettent d'utiliser des armes de leur sommet. Plus le bâtiment est gros, plus l'arme que vous pouvez y utiliser peut être grosse, et plus ils seront difficiles à faire tomber ! Malheureusement, plus le bâtiment est gros, plus vous devez avoir de lieux de victoire pour le construire : quand il vous faut un seul lieu de victoire pour faire une tour, il vous en faut quatre pour la citadelle



USINE D'ARMES

L'usine d'armes provoque la chute de nombreuses caisses d'armes autour d'elle au début de chacun de vos tours. C'est capital quand vos stocks de munitions commencent à baisser, alors pensez à ramasser toutes les caisses lorsqu'elles tombent, ou alors elles tomberont aux mains de l'ennemi ! Vous devrez avoir 3 lieux de victoire pour construire une usine d'armes.



MERVEILLE

En construisant une merveille vous pouvez gagner la partie. Si vous avez construit une merveille, vos adversaires ont 2 tours pour essayer de la faire tomber. S'ils n'y parviennent pas vous gagnez ! Cependant, si un adversaire en construit une, vous devrez la détruire pour remporter la partie. Vous devrez avoir 5 lieux de victoire pour construire une merveille.

CAISSES

Durant la partie, différentes caisses tomberont du ciel, ou seront téléportées sur le terrain. Il existe trois types de caisses différents : caisses d'armes, caisses de soins et caisses d'utilitaires.

CAISSES D'ARMES

Le contenu des caisses d'armes est habituellement plus puissant que celui des armes dont vous disposez initialement, alors ça vaut plutôt le coup d'aller les chercher.

CAISSES DE SOINS

Les caisses de soins permettent de remonter le niveau d'énergie de vos vers pendant un match. Un ver qui ramasse une caisse reçoit de l'énergie supplémentaire. Les caisses de soins offrent un antidote contre tout type d'infection dont un ver peut être victime.

CAISSES D'UTILITAIRES

Les caisses d'utilitaires contiennent des utilitaires et des bâtiments. Les bâtiments sont indispensables si vous voulez utiliser les armes les plus meurtrières sur vos ennemis, et les utilitaires vous offrent une aide indirecte, à vous et à vos vers. Il existe deux types d'utilitaires : ceux à effet instantané et ceux à conserver. Les utilitaires à effet instantané entrent en action dès que vous les ramassez, tandis que les utilitaires à conserver apparaissent dans votre panneau d'armes pour un usage ultérieur.

CAISSES DE BÂTIMENTS

Les caisses de bâtiments contiennent des bâtiments. Les bâtiments sont indispensables si vous voulez utiliser les armes les plus meurtrières contre vos ennemis. Tout bâtiment ramassé dans une caisse peut être construit où vous voulez, que vous ayez assez de lieux de victoire pour le faire ou non, alors mieux vaut les ramasser.

UTILITAIRES À EFFET INSTANTANÉ

ESPION DE CAISSE

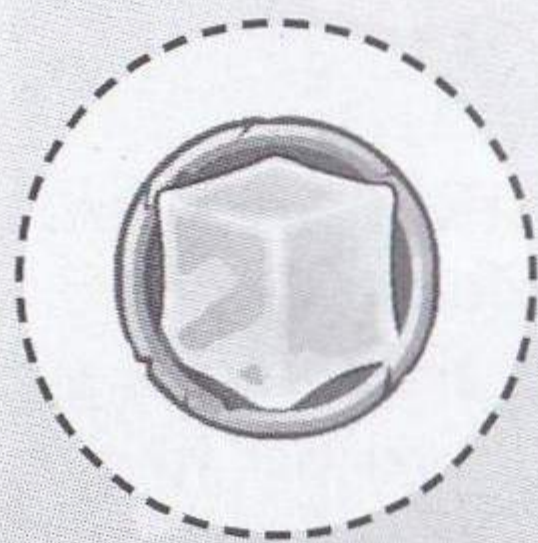
Vous permet de voir le contenu de toutes les caisses du terrain.

TEMPS DOUBLÉ

Double instantanément le temps qu'il vous reste dans le tour.


DÉGÂTS DOUBLÉS

Ne dure qu'un tour. Toute attaque inflige deux fois plus de dégâts.



UTILITAIRES À CONSERVER

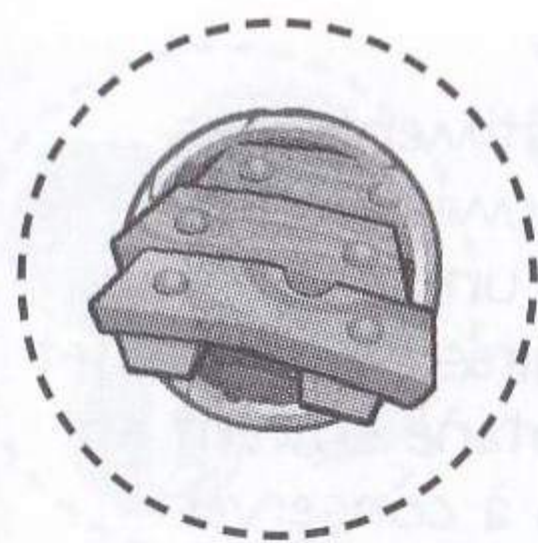
CRYOGÉNIE

Appuyez sur la touche  pour congeler vos vers et bâtiments afin de les protéger de toute attaque jusqu'au tour suivant.



PARACHUTE

Le parachute s'ouvre automatiquement après un saut. Utilisez les touches directionnelles pour diriger votre descente.



POUTRE

Utilisez la manette analogique (DUALSHOCK®2) pour déplacer la poutre, réglez sa hauteur à l'aide de la touche **L1** et la touche **L2**. Les touches directionnelles **←→** permettent de faire tourner la poutre tandis que les touches directionnelles **↑↓** permettent de régler son inclinaison. Utilisez la touche **○** ou **□** pour changer la taille de la poutre. Quand vous êtes satisfait de son positionnement, appuyez sur la touche **×** pour la placer.



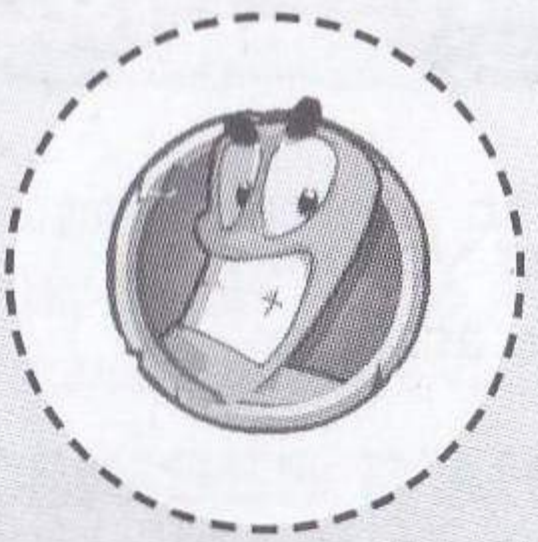
JETPACK

Utilisez le joystick analogique gauche pour vous diriger en vol, et la touche **×** pour activer les propulseurs du jetpack. Particulièrement pratique pour atteindre des endroits éloignés.



RÉPARATION

Utilisez la manette analogique (DUALSHOCK®2) pour choisir le bâtiment à réparer. Une fois le bâtiment voulu sélectionné, appuyez sur la touche **×** pour lancer les réparations.



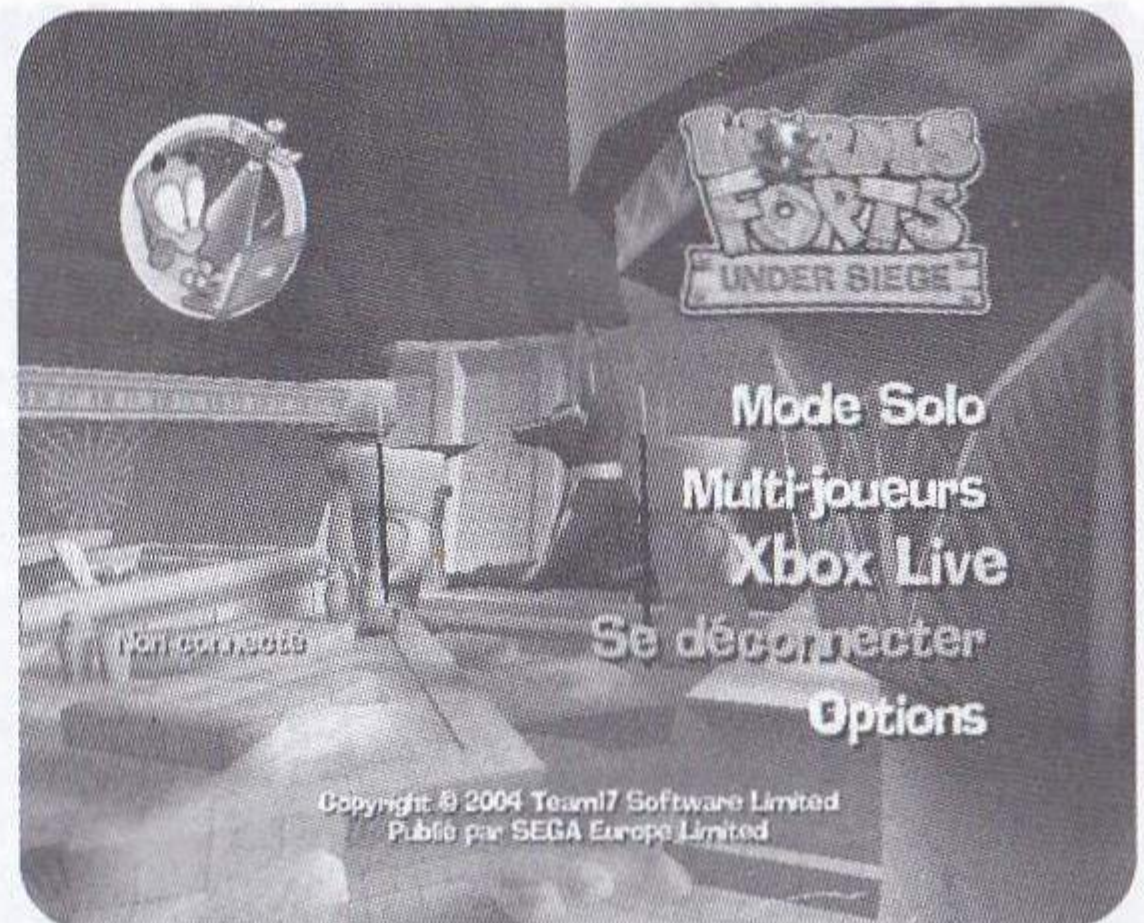
RÉGÉNÉRATION DE VERS

Cet utilitaire ne peut fonctionner que si vous disposez d'un hôpital. Il suffit d'appuyer sur la touche **×** pour générer un ver afin de remplacer un camarade tombé au combat. Vous ne pouvez régénérer qu'un ver par tour.

LES MENUS

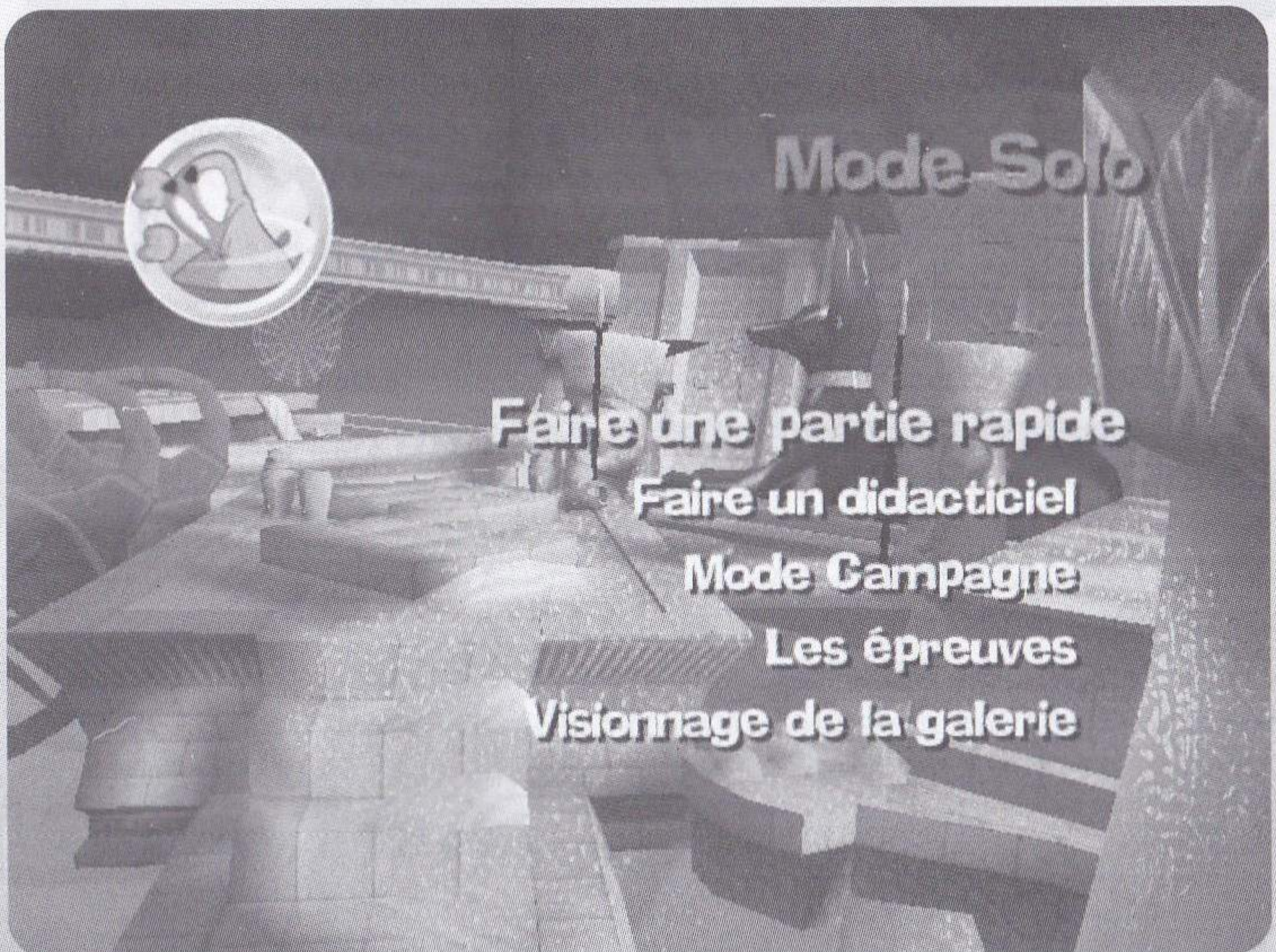
MENU PRINCIPAL

D'ici, vous pouvez choisir de faire une partie pour joueur unique, de créer une partie multijoueur ou d'aller au menu Options. Pour naviguer dans les menus, utilisez la manette analogique (DUALSHOCK®2) ou les touches directionnelles. Sélectionnez les articles des menus à l'aide de la touche **X**.



FAIRE UNE PARTIE EN JOUEUR UNIQUE

Le menu Joueur unique vous permet de profiter de toutes les réjouissances qu'offre ce mode :





LES MENUS

DÉMARRAGE RAPIDE EN JOUEUR UNIQUE

Cette option vous permet de passer à l'action tout de suite. Sélectionnez-la et vous pourrez jouer avec une équipe et des armes prédéfinies contre une équipe contrôlée par l'ordinateur. Les parties en démarrage rapide se déroulent sur des terrains choisis au hasard avec des options par défaut.

DIDACTIQUES

Les didacticiels mettent à disposition des nouveaux joueurs un guide d'utilisation de **WORMS FORTS**, expliquant les déplacements et les sauts. Ils offrent aussi des descriptions des armes et bâtiments que vous devrez utiliser dans les campagnes et les missions.

CAMPAGNES

Les missions de **WORMS FORTS** sont particulièrement adaptées à tous les types de joueurs, des débutants aux maîtres de **WORMS**. Leur niveau de difficulté va de Facile à Difficile et vous devrez les faire dans cet ordre. Elles commencent par les missions égyptiennes pour aller jusqu'aux missions médiévales : terminer une mission permet de débloquer la suivante. Quand vous terminez une mission, vous gagnez une médaille. La médaille que vous recevez dépend du temps que vous avez mis pour faire la mission. Une fois une mission terminée, rien ne vous empêche de la refaire pour essayer de gagner une meilleure médaille, car plus belle est la médaille, plus vous débloquez des choses intéressantes.

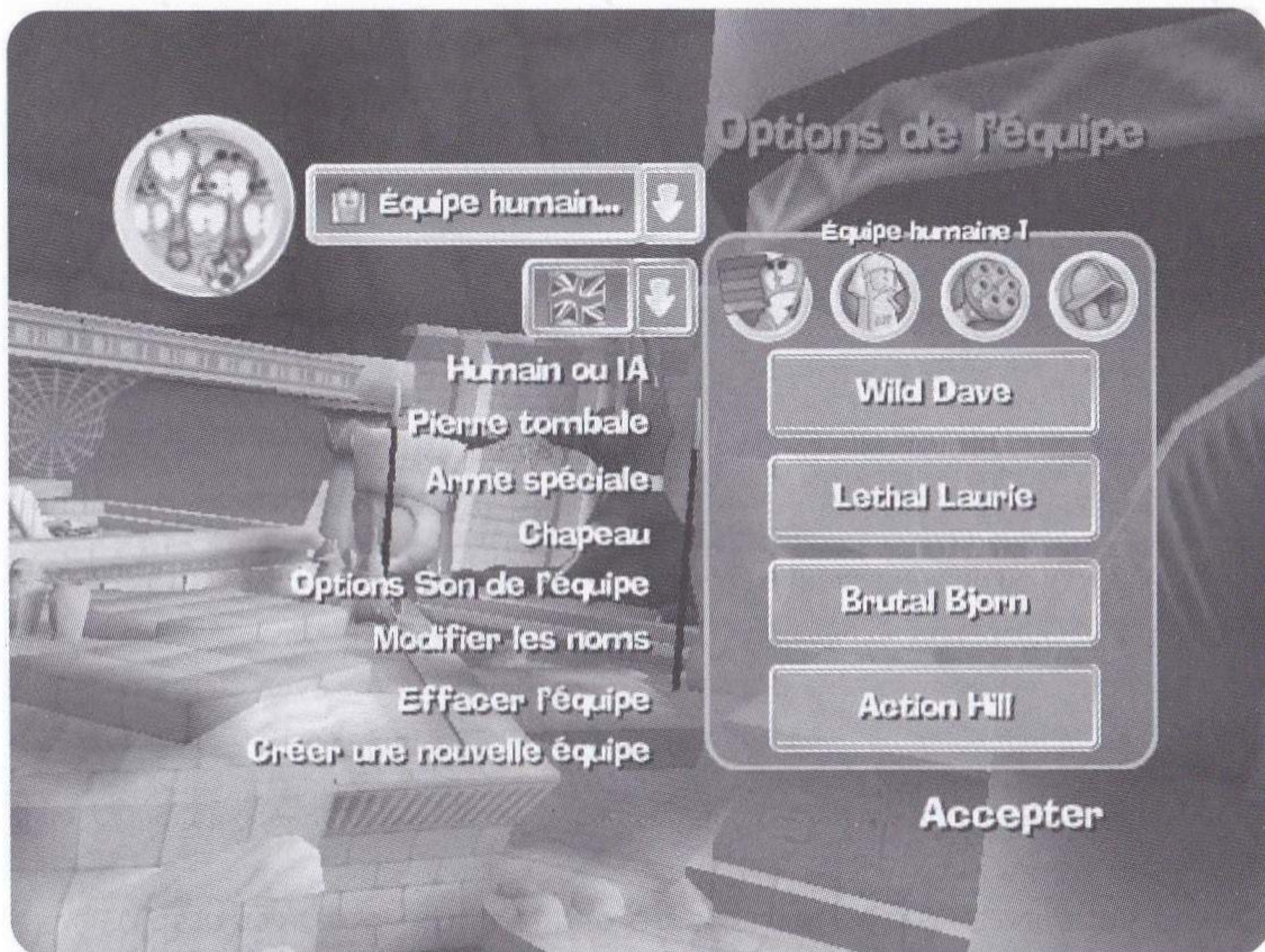
ÉPREUVES

Dans les épreuves, votre équipe doit affronter une équipe rusée contrôlée par l'ordinateur. Pensez-vous être capable de relever le défi ? De nombreux matches à mort sont proposés, alors si vous avez un peu de temps libre, pourquoi ne pas essayer ?

VOIR LA GALERIE

Cette option vous permet d'aller dans la galerie, où vous pourrez voir tous les films que vous avez débloqués, découvrir le pourcentage du jeu que vous avez déjà fait, consulter les crédits et lire la Fortapedia.

CRÉER/MODIFIER/SUPPRIMER UNE ÉQUIPE



Vous voulez créer une équipe ? Vous avez besoin de modifier une équipe déjà créée ? Vous voulez supprimer une équipe qui ne vous plaît plus... ? Alors le menu Option d'équipe est celui qu'il vous faut !

NOMMER VOS VERS & ÉQUIPES

Vous devez donner un nom à vos équipes et à vos vers. Si vous manquez d'imagination, il vous suffit d'en sélectionner au hasard !

SÉLECTIONNER UNE BANQUE DE SONS/FANFARE

Une banque de sons par défaut est attribuée à votre équipe en fonction de la langue sélectionnée lors de l'installation mais il est très simple de la changer. Nous avons créé pleins de sons curieux, étranges et vraiment bizarres parmi lesquels vous pourrez choisir. Il suffit de sélectionner ceux que vous préférez ! Vous pouvez aussi choisir une fanfare pour votre équipe. La fanfare de l'équipe gagnante joue son air pendant la présentation et lors des résultats des matches.

SÉLECTIONNER UN DRAPEAU

Un drapeau par défaut vous sera attribué, mais, une fois encore, vous pouvez sélectionner celui que vous préférez parmi un large choix.



SÉLECTIONNER UNE ARME SPÉCIALE POUR VOTRE ÉQUIPE

Vous avez le droit de sélectionner une arme spéciale et de l'emmenner au combat. Consultez la Fortapedia, faites des tests, et choisissez celle qui convient le mieux à votre stratégie.

SÉLECTIONNER UN CHAPEAU

Choisissez le chapeau que votre équipe portera : des casques au coiffes... C'est à vous de choisir !

SÉLECTIONNER UNE PIERRE TOMBALE

Sélectionnez le type de pierre tombale que vous souhaitez laisser derrière vous en témoignage de respect pour vos vers.

SÉLECTIONNER ENTRE ORDI ET HUMAIN

Vous pouvez choisir de faire contrôler l'équipe que vous avez créée par l'ordinateur ou par un joueur humain. Pour une équipe contrôlée par l'ordinateur, vous pouvez aussi choisir son niveau de jeu, de Facile à Difficile.

TERMINÉ ?

Quand vous avez sélectionné tous les objets dont vous avez besoin, cliquez sur 'Terminé' pour ajouter votre équipe à la composition de l'équipe. Une fois ajoutée, vous pouvez l'utiliser dans les didacticiels, les missions de campagnes, les épreuves ou les parties en multijoueur.

FAIRE UNE PARTIE EN MULTIJOUEUR

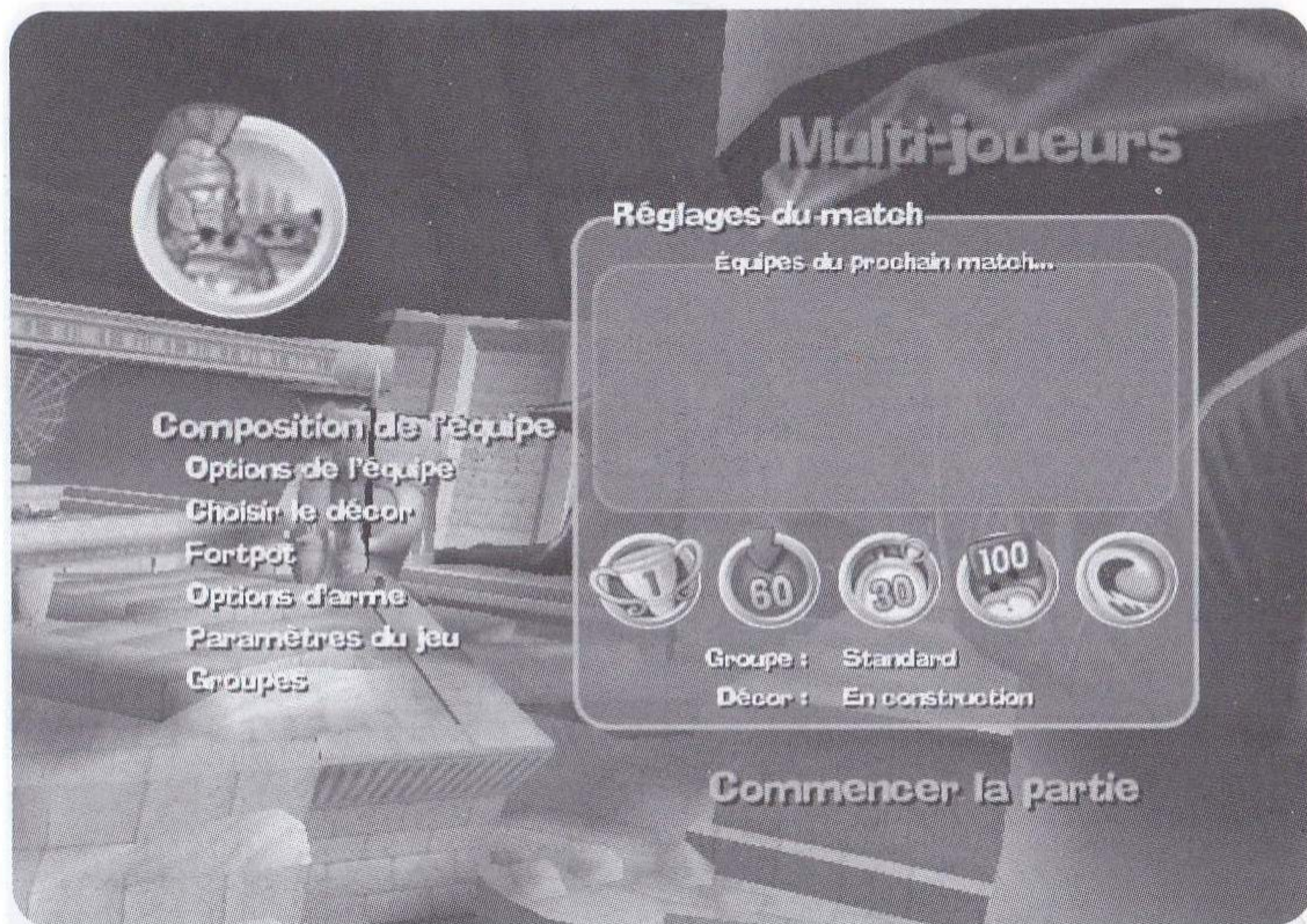
C'est dans le menu Multijoueur que vous pouvez organiser des parties de **WORMS FORTS** à plusieurs. Vous pouvez y créer des parties comprenant de 2 à 4 équipes (certaines pouvant être contrôlées par l'ordinateur) et de toutes sortes de niveaux.

OPTIONS D'ÉQUIPE

En cliquant sur Options d'équipe vous ouvrez un menu à partir duquel vous pouvez créer de nouvelles équipes, modifier celles qui existent déjà, ou en supprimer.

CHOISIR UN TERRAIN

Choisissez un terrain sur lequel jouer. En terminant des missions de campagne vous pouvez en débloquer de nouveaux.



COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

L'écran Composition de l'équipe affiche les équipes qui participent à la partie en multijoueur. Sélectionnez une équipe à partir de la liste afin de l'ajouter à la partie en cours. En cliquant sur une des équipes de l'écran Composition de l'équipe vous pouvez la retirer de la partie.

FORTPOT

Cette option vous emmène à l'écran Fortpot, décrit plus bas.

OPTIONS DES ARMES

Cette option vous emmène à l'écran Options d'armes, où vous pouvez sélectionner les munitions de départ, la probabilité de voir apparaître des armes dans les caisses ainsi que le délai d'une arme en nombre de tours.

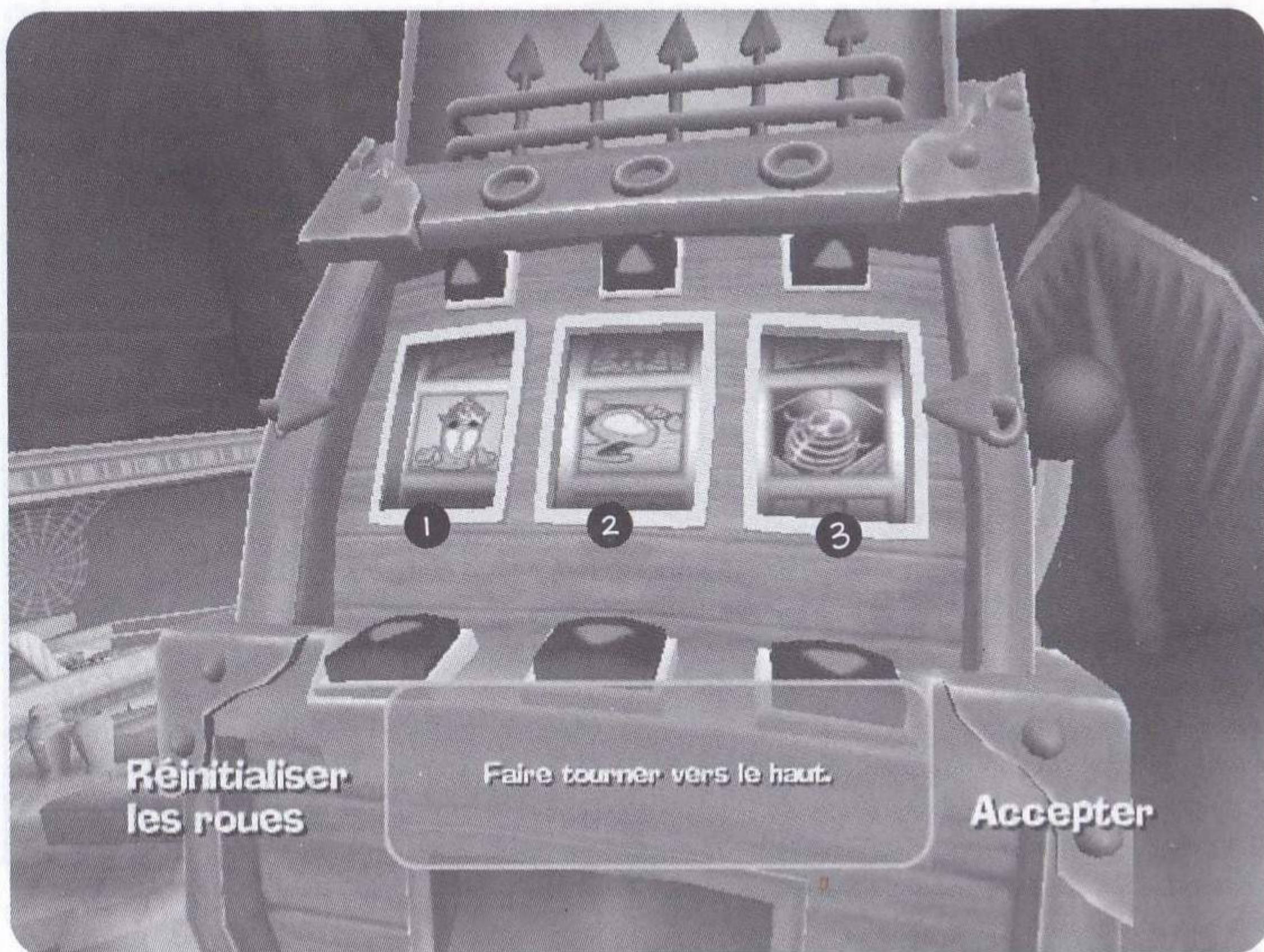
RÉGLAGES DU JEU

En allant dans Réglages du jeu vous ouvrez un menu qui vous permet de sélectionner toutes sortes d'options pour les armes.

GROUPES DE JEU

Un groupe correspond à un ensemble d'armes et d'options de jeu. Vous pouvez choisir parmi une sélection de groupes de jeu prédéfinis.

UTILISER LE FORTPOT



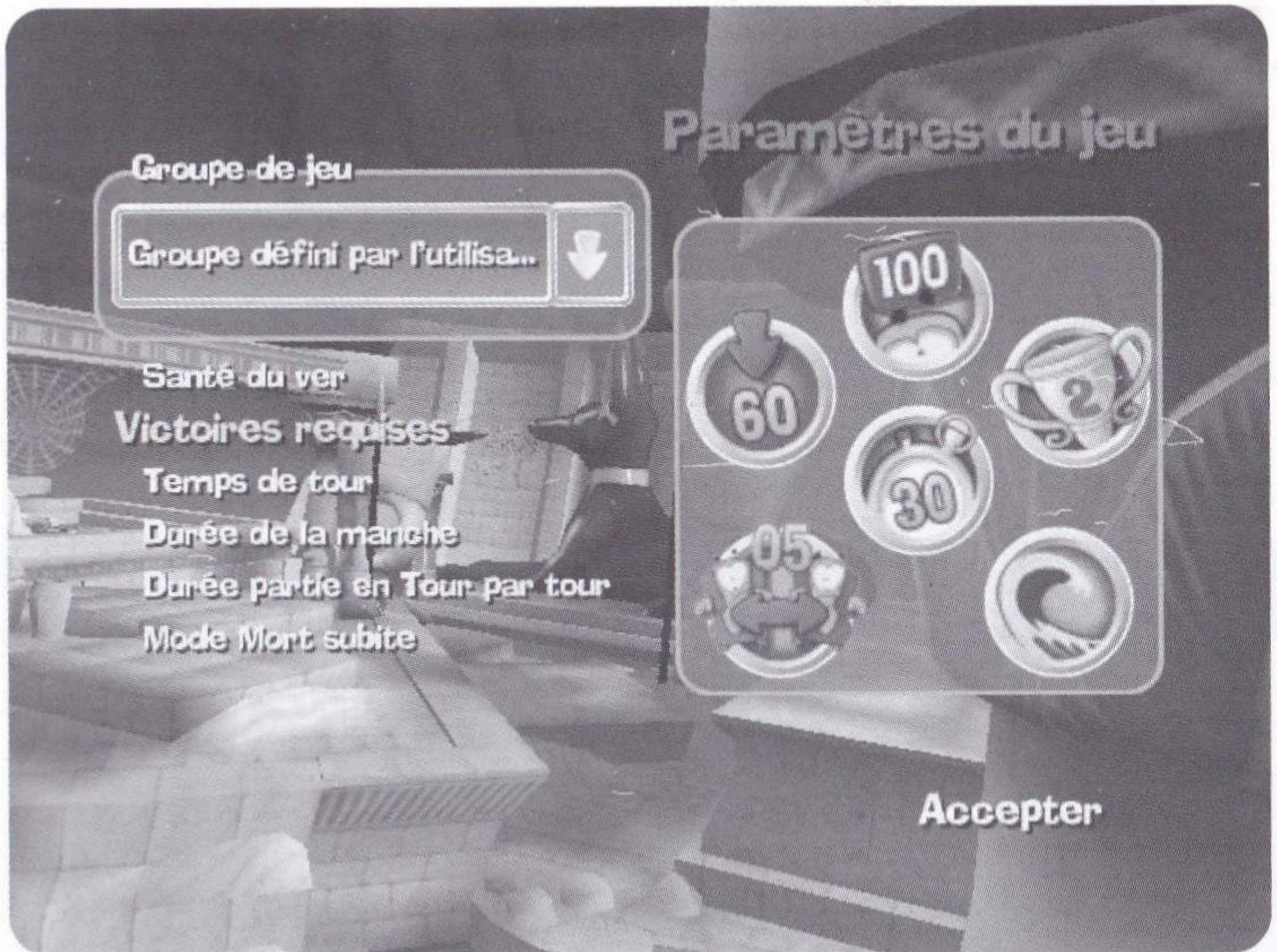
Le FORTPOT est un moyen facile et rapide de découvrir les nombreuses manières de jouer à **WORMS FORTS**. De nombreux modes de jeu et options s'affichent sur trois roues. En cumulant les différentes possibilités de modes de jeu sur ces trois roues il devient possible de créer plus de 10.000 combinaisons !

Par exemple :

- Roue ❶ Espion de caisse (Espion de caisse activé en permanence)
- Roue ❷ Faible pesanteur (Faible pesanteur activée en permanence)
- Roue ❸ Poussez pas (toutes les armes ont une valeur de poussée doublée)

Cette combinaison implique que quand vous faites cette partie, vous pouvez voir ce qui se trouve à l'intérieur de toutes les caisses qui tombent, tous les vers sautent et se font exploser par les armes des autres à des distances exceptionnelles, et toutes les armes peuvent pousser les vers deux fois plus que d'habitude. Le meilleur moyen de découvrir ces modes de jeu est encore de les essayer... alors, qu'attendez-vous ?

CHANGER LES RÉGLAGES DU JEU



Les réglages du jeu vous permettent d'apporter quelques modifications et de configurer votre partie exactement comme vous le voulez. Pourquoi ne pas essayer différentes combinaisons de réglages ? Vous pourriez découvrir des choses inattendues.

SANTÉ DES VERS

Choisissez le niveau de santé de départ de vos vers : plus ils en ont, plus ils seront durs à tuer. C'est simple.

VICTOIRES REQUISES

Sélectionnez le nombre de manches à gagner pour remporter une partie. Le réglage par défaut est de deux manches.

TEMPS DU TOUR

Ceci correspond à la durée (en secondes) dont vous disposez pour jouer votre coup. Plus le temps du tour est court plus il est difficile de jouer.

TEMPS DE MANCHE

Ceci correspond au délai (en minutes) qui précède le passage en mort subite.



DURÉE DE PRISE DE DÉCISION

La durée dont bénéficie le joueur pour prendre le contrôle du jeu dans les parties en tour par tour.

RÉGLAGES DE MORT SUBITE

Pour régler le type de mort subite à votre goût : pour que chaque tour s'achève par une inondation, une vague de peste, un tremblement de terre, une tempête électrique, un Armageddon ou même un acte divin aléatoire... à vous de choisir !

CRÉER & CHARGER DES GROUPES

Les groupes sont des assemblages de réglages de jeu. Plutôt que de devoir définir tous les réglages d'une partie à chaque fois que vous jouez, les groupes vous permettent de créer vos propres assemblages d'options, et de les sauvegarder facilement.

CHARGER GROUPE

Sélectionnez un groupe.

SAUVEGARDER GROUPE

Après avoir sélectionné un groupe, vous pouvez effectuer autant de changements que vous souhaitez.

SUPPRIMER GROUPE EXISTANT

Sélectionnez le groupe à supprimer. Vous ne pouvez supprimer que les groupes personnalisés.

CHANGER LES OPTIONS D'ARMES



Les réglages des armes vous permettent de configurer leur mode de distribution et de définir le moment où elles doivent intervenir en renfort.

RÉSERVES

Vous pouvez régler les réserves avec les options suivantes :

- Les équipes n'obtiennent des munitions qu'au début de la 1^è manche.
- Les équipes obtiennent des munitions au début de chaque manche.
- Les équipes obtiennent des munitions au début de chaque manche et conservent celles qu'elles n'ont pas consommées dans les manches précédentes.

MUNITIONS DE DÉPART

Par défaut, vous pourrez voir la Sélection de munitions, qui vous informe sur la quantité de chaque arme dont vous disposez au début de chaque manche. Sélectionnez l'icône à l'aide de la manette analogique (DUALSHOCK®2) ou des touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour choisir entre Aucune, 0 à 8 ou Illimitées.



DÉLAIS

Ceci indique à quel tour l'arme deviendra disponible. Appuyez sur la touche **X** pour choisir entre Non ou 1 à 8.

PROBABILITÉ

Dans cet écran vous pouvez modifier la probabilité de voir apparaître telle ou telle arme dans les caisses. Appuyez sur la touche **X** pour choisir entre Non ou 1 à 4. Cela affecte la probabilité de l'arme qui apparaît dans le jeu.

CHANGER LES OPTIONS SONORES

Le menu des options vidéo et sonores vous permet de sélectionner différents affichages et réglages de son.

MONO/STÉRÉO/SURROUND

Pour le son et les musiques du jeu, vous pouvez choisir entre mono, stéréo ou surround.

VOLUME

Pour sélectionner le volume des effets sonores assignés aux vers, de l'environnement et celui de la musique.



TEAM 1: SOFTWARE

GAME DESIGN TEAM

Kevin Moran - Lead Designer
 Kevin Moran - Senior Designer
 Dan Clarke - Senior Designer
 John Dineen - Senior Designer
 Mark Dunning - Senior Designer
 Paul Duxon - Senior Designer
 John Light - Senior Designer
 Jackson W - Senior Designer
 Grant Lewis - Senior Designer
 Lee York - Senior Designer

PROGRAMMING TEAM

Lead Programmer - Paul Duxon
 Designers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

ART TEAM

Lead Artist - Paul Duxon
 Artists - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

QA TEAM

Lead Tester - Paul Duxon
 Testers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

PRODUCTION TEAM

Lead Producer - Paul Duxon
 Producers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

LOCALIZATION TEAM

Lead Localizer - Paul Duxon
 Localizers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

CONCEPTING

Lead Concept Artist - Paul Duxon
 Concept Artists - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

ANIMATION

Lead Animator - Paul Duxon
 Animators - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

UI DESIGN

Lead UI Designer - Paul Duxon
 UI Designers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

TESTING

Lead Tester - Paul Duxon
 Testers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

LOCALIZATION

Lead Localizer - Paul Duxon
 Localizers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York

PRODUCTION

Lead Producer - Paul Duxon
 Producers - Kevin Moran, Dan Clarke, John Dineen, Mark Dunning, Paul Duxon, John Light, Jackson W, Grant Lewis, Lee York



CRÉDITS

TEAM 17 SOFTWARE

GAME DESIGN TEAM

Kelvin Aston
Kevin Carthew
Rob Charlish
John Dennis
Mark Dimond
Porl Dunstan
John Eggett
Jackson Li
Grant Towell
Lee Varley

PROGRAMMING TEAM

Lead Programmer

Damian Hibbard

Programmers

Richard Gatehouse
Fredrik Egeberg
Laurie Dobson
Nikolas Lalas
Phil Woods
Paul Tapper
Matt Bishop
Sam Parsons
Michael Platings
Rob Hill
Paul Scargill

ART TEAM

Lead Artist

Julian Holtom

Artists

Johannes Fors
Nick Gommersal
Leanne Adams
Aten Skinner
Rico Holmes
Dave Hall
Paul Sigerson
Tim Lonnqvist

Front end/Menus/Icons/HUD

Paul Robinson

FMV/EFMV/Animation

Taran Matharu
Tony Landais
Javier Leon Carrillo

Concepting

Tom Gluckmann
Craig Whittle

Promotional & Web Art

Javier Leon Carrillo

Art Tech Support/Scripting

Art Manager

Neil South

AUDIO TEAM

Music and sound effects

Bjorn Lynne

QUALITY ASSURANCE

Lead Tester

Andy Aveyard

Lead Tester (PS2)

Ian Pickles

Testers

Brian Fitzpatrick
Adrian Evans
John Egginton
Richard Payne
Adam Bartkow
Karl Gilbert
Daniel Burnell

Test Manager

Paul Field

LOCALISATION TEAM

Project Management

Paul Sharp



PRODUCTION TEAM

Creative Director

Martyn Brown

Producer

Jamie Irvine

BABEL MEDIA

Project Management

Anna Andre

SEGA EUROPE, LTD.

President and COO

Naoya Tsurumi

Executive Vice President - Product Development

Jin Shimazaki

Managing Director

Mike Hayes

Senior Producer

Matt O'Driscoll

Producer

Kuniyo Matsumoto

Technical Producer

Elliott Martin

European Marketing Director

Matthew Woodley

Head of Marketing

Gary Knight

European Product Manager

Mathew Quaack

Public Relations

Stefan McGarry

UK Sales Director

Alan Pritchard

Head of Export

Alison Gould

Software Production Manager

Caroline Searle

Head of Operations

Mark Simmons

Packaging

Red Pepper Design Ltd.

Network Business Manager

Morgan Evans

Senior Web Designer

Bennie Booyesen

Translation

Babel Media Ltd

QA Supervisor

Darius Sadeghian

Team Leader

James Nicholas

Testers

Nicholas St. Louis

Mohammed Ajaib

Denver Cockell

Jay Atkins

Glenn Wakeford

John Li

Jonathan King

David Jefferson

Chris Lacey

Justin Amore

Jose Lopes

Jigar Patel

Natalie Holkham

Luis Lopez

Olufemi Paul

JohnLee Pickett

Keanan Jones

Stephen Malcolm

Edward Bushell

Johnny Corbin

Localisation Testing

Fatene Zerizar

Antonella Marras

Max Brode

Sonia Souto Sieiro



GARANTIE

GARANTIE : Sega Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de 90 jours à compter de la date du premier achat. Si vous constatez au cours de cette période de 90 jours que le jeu présente un défaut couvert par la présente garantie, votre revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu sans frais, conformément au processus stipulé ci-dessous (interdictions strictes). Cette garantie limitée: (a) ne s'applique pas si le jeu est utilisé dans une entreprise ou à des fins commerciales; (b) est nulle si le jeu a été endommagé suite à un accident, un usage abusif, un virus ou une utilisation inappropriée. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

POUR BÉNÉFICIER DE LA GARANTIE : Les demandes de réparation sous garantie doivent être présentées au revendeur auquel vous avez acheté le jeu. Vous devez lui fournir le jeu accompagné d'un exemplaire du ticket d'achat d'origine et expliquer en quoi le jeu est défectueux. Le revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu. Tout jeu fourni en remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie d'origine ou pour une période de 90 jours à compter de sa réception, la période la plus longue s'appliquant. Si pour quelque raison que ce soit, le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à être remboursé des dommages directs (et uniquement directs) encourus en situation de confiance raisonnable, le montant total des dommages et intérêts étant limité au prix d'acquisition du jeu. Les mesures susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages et intérêts limités) constituent votre seul recours.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, SEGA EUROPE LIMITED, SES REVENDEURS ET SES FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCIDENTELS, PUNITIFS, INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS LIÉS À LA POSSESSION, À L'UTILISATION OU AU DYSFONCTIONNEMENT DE CE JEU.

Les prix peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Ce service peut être indisponible dans certaines zones. La longueur de l'appel est déterminée par l'utilisateur. Les messages peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références à des sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modification sans préavis. Sauf mention contraire, les exemples de sociétés, d'organisations, de produits, de personnes et d'événements décrits dans le jeu sont fictifs et toute ressemblance avec des sociétés, des organisations, des produits, des personnes ou des événements réels serait tout à fait fortuite. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou introduite dans un système de restitution, ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans la permission expresse et écrite de Sega Europe Limited.

SUPPORT PRODUIT

Pour toute information sur le jeu merci d'envoyer un mail à info@segahelp.com

Pour toute information concernant les produits SEGA, vous disposez également d'un contact téléphonique spécifique à votre pays disponible sur le site www.sega-europe.com

Customer Services Numbers






- **Australia** _____ **1300 365 911** _____
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** _____ **0820 500 535** _____
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** _____ **011 516 406** _____
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** _____ **33 26 68 00** _____
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- **Suomi** _____ **0600-411911** _____
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** _____ **0820 31 32 33** _____
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** _____ **01805 766 977** _____
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** _____ **00321 0678 2000** _____
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** _____ **0818 365065** _____
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** _____ **09 971170** _____
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** _____ **848 82 83 84** _____
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** _____ **21 344700** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** _____ **0495 574 817** _____
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** _____ **09 415 2447** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** _____ **820 75 050** _____
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** _____ **707 23 23 10** _____
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** _____ **902 102 102** _____
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** _____ **08 587 822 40** _____
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** _____ **0848 84 00 85** _____
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** _____ **08705 99 88 77** _____
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Worms Forts: Etat de Siège © 2004 Team17 Software. Team 17 Software et Worms Forts: Etat de Siège sont des marques de Team 17 Software Limited.

MAN-P52342-FR

SLES-52342

"", "PlayStation", "   

and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
506004763153