

WORMS

ARMAGEDDON



TEAM 17

MICROPROSE



FRANÇAIS

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des 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 d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

MANIPULATION DU CD-ROM DREAMCAST

- Le CD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du CD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le CD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

SOMMAIRE

COMMENT COMMENCER	4	CAISSES	18
COMMANDES DES VERS	5	Caisses d'armes	18
L'ARMAGEDDON EST LÀ	7	Caisses de premiers soins	18
Introduction	7	Caisses de bonus	18
Résumé du jeu	7	BONUS	19
Système à base de tours	7	Bonus à collectionner	19
Limite temporelle	7	Bonus à utilisation instantanée	19
Paysages	7	LES MENUS	20
Vers et armes	7	Menu principal	20
Bonus	7	Menu partie à un joueur	20
Stratégie	8	Entraînement	21
En solo... ..	8	Missions	21
PARTIES À DÉMARRAGE RAPIDE	8	Défi match à mort	22
En seul joueur	8	CRÉER UNE NOUVELLE PARTIE	23
Multijoueur	8	Multijoueur	23
Changer de vue	9	Caserne	23
Changer de ver	9	Liste de jeu	23
Déplacement des vers	9	Options de jeu	24
Sauter	9	Options de jeu generales	25
Autres mouvements	9	Ecran de génération de terrain	25
Quitter	9	Commencer à jouer... ..	27
Option d'affichage des noms	9	MENU D'OPTIONS	28
INFORMATIONS À L'ÉCRAN	10	Créer une nouvelle équipe	28
Panneau de commentaires	10	Comment modifier une équipe	29
Indicateur de temps par tour	10	Visualiser les performances de l'équipe	29
Barre d'indication du vent	10	Options manette	30
Statut de l'équipe	10	Options de VM (charger/sauvegarder)	30
Statut du ver	10	Options sonores	31
Bonus	10	Ecran de langue	31
SÉLECTION DES ARMES	11	CRÉDITS	32
Panneau des armes	11	AIDE EN LIGNE	32
Utilisation des armes	11	ASSISTANCE TELEPHONQUE ET POSTALE ..	32
Armes	11	SERVICE D'ASSISTANCE	33

COMMENT COMMENCER

Worms Armageddon est un jeu pour un ou plusieurs joueurs. Vous aurez besoin d'une unité de « Visual Memory » pour sauvegarder les données des joueurs, telles que les scores et les classements.



Avant d'allumer votre Dreamcast, branchez la manette ou tout autre périphérique dans le port de commande de la Dreamcast.

Pour jouer à *Worms Armageddon* :

1. Assurez-vous que votre Dreamcast est éteinte (bouton POWER hors tension).
2. Branchez votre manette pour Dreamcast.
3. Insérez le VM (si vous en possédez un).
4. Insérez votre CD pour Dreamcast de *Worms Armageddon* dans le compartiment CD.
5. Appuyez sur le bouton POWER pour allumer votre Dreamcast.

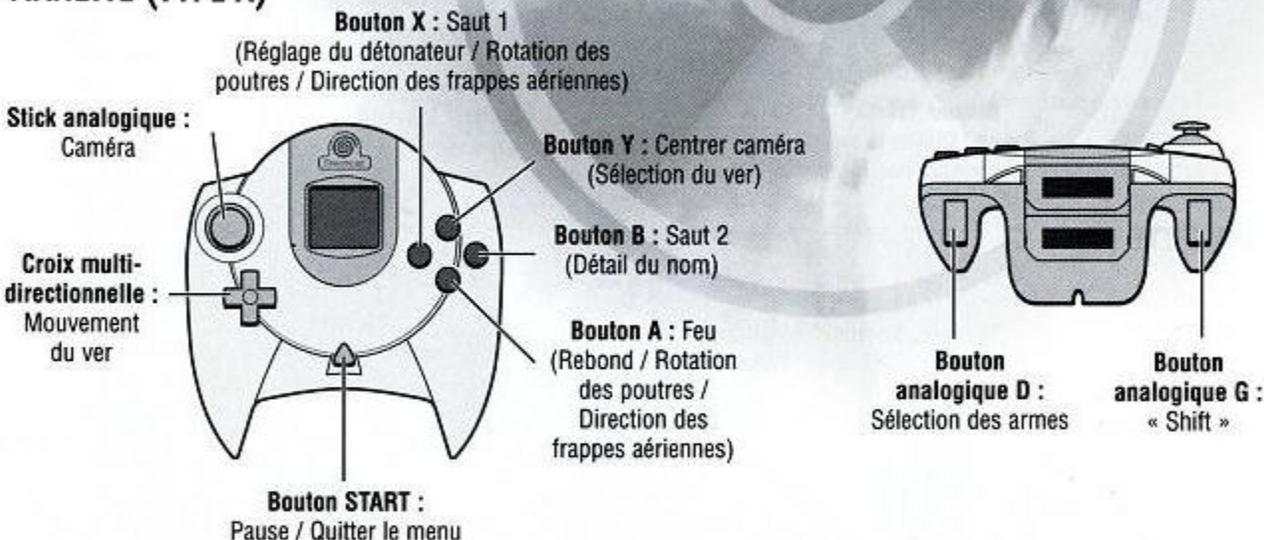
COMMANDES DES VERS

Cette section vous aidera à vous familiariser avec les commandes de base de *Worms Armageddon*, essentielles pour votre conquête du monde !

Appuyez sur le **bouton analogique G** (« Shift ») pour accéder aux commandes du jeu entre parenthèses. Par exemple, dans la Manette de type A, sélectionnez le Réglage du détonateur en maintenant le **bouton analogique G** (« Shift ») enfoncé puis en appuyant sur le **bouton X**.

N.B. : le jeu est commandé par la manette utilisée pour appuyer sur le **bouton Start** dans l'écran du titre. *Worms Armageddon* ne supporte qu'une seule manette pendant le jeu. Le bon fonctionnement du jeu n'est pas garanti si des opérations sont effectuées à l'aide de manettes non-compatibles.

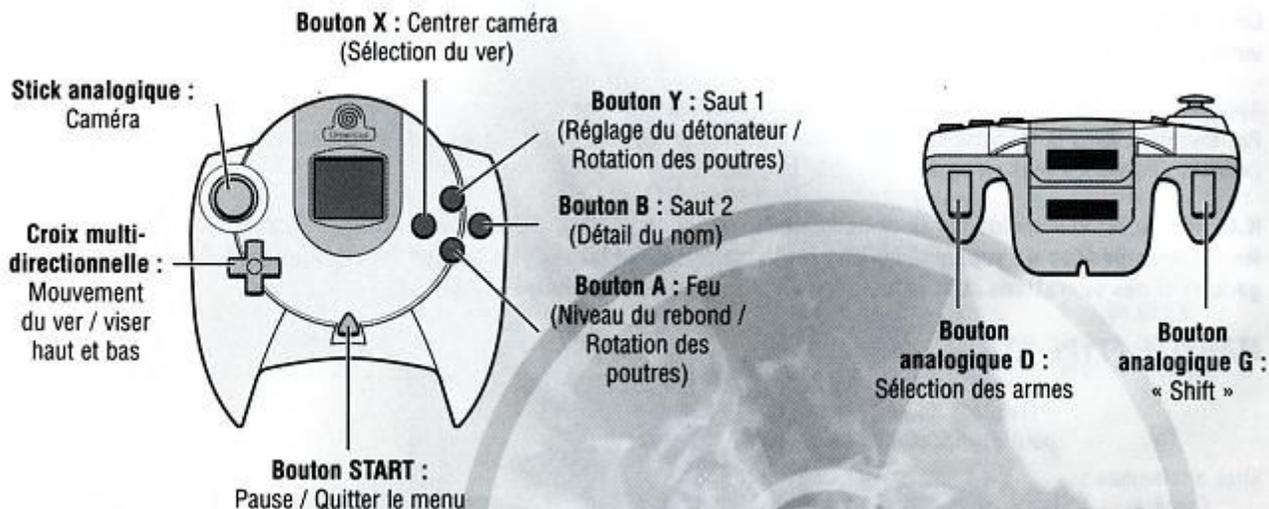
MANETTE (TYPE A)



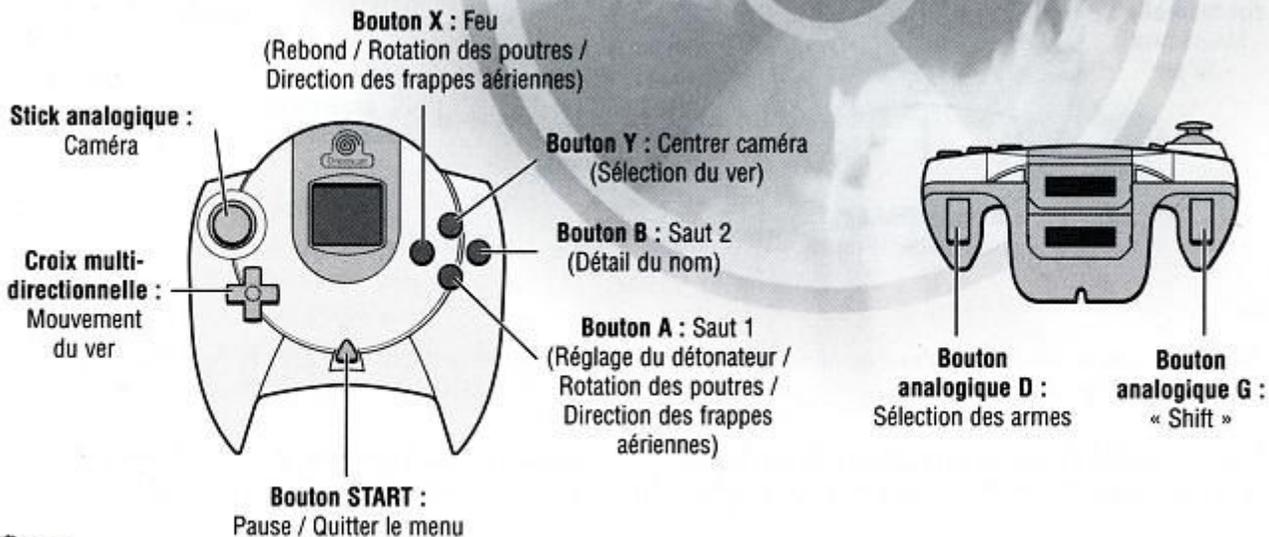
Ne touchez pas au **stick analogique** ou aux **boutons analogiques D/G** pendant que vous allumez votre Dreamcast. Ceci pourrait interrompre le processus d'initialisation de la manette et résulter en un mauvais fonctionnement.

Pour retourner à l'écran du titre pendant le jeu, appuyez simultanément sur les **boutons A, B, X, Y** et **START** et maintenez-les enfoncés. Ceci aura pour effet de faire redémarrer le logiciel et d'afficher l'écran du titre.

MANETTE (TYPE B)



MANETTE (TYPE C)



L'ARMAGEDDON EST LA...

INTRODUCTION

Worms Armageddon est un jeu pour un ou plusieurs joueurs qui mélange action frénétique, stratégie et coups de pot monstrueux, vous permettant de faire des parties qui peuvent durer 20 minutes ou 20 heures.

Aucune partie de *Worms Armageddon* n'est semblable, pour un plaisir de jeu sans cesse renouvelé.

Ce jeu est idéal pour s'amuser à plusieurs du fait que jusqu'à quatre équipes peuvent s'affronter dans une même partie. Peu importe comment vous jouez, une fois dedans, vous ne pourrez plus vous en passer !

RESUME DU JEU

Worms Armageddon est un jeu de stratégie à base de tours, dans lequel les équipes s'affrontent dans des paysages étranges générés au hasard ou dans des niveaux personnalisés à la conception soignée.

Les équipes adverses s'affrontent à tour de rôle à l'aide d'armes et d'outils délirants, de bonus découverts au cours des niveaux et des stratégies les plus perverses qui puissent germer dans l'esprit des joueurs.

Les vers meurent lorsqu'ils n'ont plus d'énergie disponible ou lorsqu'ils se noient dans les eaux glacées. L'équipe gagnante est celle qui réussit à survivre au massacre avec des vers sains et saufs !

SYSTEME A BASE DE TOURS

Les joueurs disposent d'un temps prédéfini pour agir ; à la fin de cette période, le jeu passe automatiquement au joueur ou à l'équipe suivante.

Pendant votre tour, vous pouvez sélectionner le ver que vous désirez utiliser (sauf si vous n'en avez qu'un seul ou que vous n'avez pas activé la fonction **SELECTION DES VERS** - voir le mode de sélection des vers dans la section **CREER UNE NOUVELLE PARTIE**) et le laisser se défouler sur l'ennemi, ou le déplacer jusqu'à un endroit sûr.

LIMITE TEMPORELLE

En plus de la limite de temps pour chaque tour (vous pouvez modifier cette option), chaque bataille a une limite de temps globale, au-delà de laquelle une période supplémentaire ("Mort subite") commence. La mort subite peut adopter différentes formes en fonction des préférences que vous aurez définies (voir **OPTIONS DE JEU** dans la section **CREER UNE NOUVELLE PARTIE**) : vous pouvez augmenter graduellement le niveau de l'eau et rendre ainsi les territoires élevés encore plus stratégiques, l'énergie des vers peut être réduite à une unité ou s'épuiser graduellement.

PAYSAGES

Les parties dans *Worms Armageddon* sont à chaque fois différentes.

Les vers et les mines sont placés au hasard dans des milliards de paysages possibles, ce qui vous donne des possibilités de jeu illimitées.

VERS ET ARMES

Chaque équipe de vers dispose d'un arsenal impressionnant d'armes meurtrières.

Certaines sont en nombre limité, vous devrez donc faire preuve de jugeote pour causer un maximum de destruction.

De nombreux types d'armes sont disponibles. Pour plus de détails sur les armes et leur utilisation, reportez-vous à la section **UTILISATION DES ARMES**, plus loin dans ce manuel.

BONUS

C'est l'une des nouveautés de *Worms Armageddon*. Des caisses de bonus tombent du ciel, mettant à la disposition du joueur des fonctions supplémentaires dont il pourra bénéficier pendant son tour. Certaines de ces fonctions peuvent être mises de côté et rajoutées à votre arsenal, d'autres ont un effet immédiat.



STRATEGIE

Vous pouvez jouer à Worms Armageddon de différentes manières : certains joueurs détruisent tout par pur plaisir, d'autres misent sur la prudence, et d'autres encore sont tellement sournois que tout le monde cherche à se venger d'eux à la moindre occasion !

Ceux qui choisissent de cacher leurs vers et d'utiliser une stratégie défensive sont passés du "côté obscur" de Worms, ce qui est intolérable ! Ouvrez l'œil !

Il vous faudra adapter votre stratégie en fonction des armes disponibles, du paysage dans lequel vous jouez et de vos adversaires.

Dans Worms Armageddon, vous pouvez donner libre cours à vos talents de stratège ! Chaque équipe peut dorénavant sélectionner une arme spéciale à emporter au combat. La sélection de cette arme ou du bonus a une grande influence sur l'issue potentielle de la confrontation, alors choisissez judicieusement !

EN SOLO...

Worms Armageddon comprend des missions à un seul joueur pour les solitaires, au cours desquelles vous affrontez des équipes informatiques, ainsi que des parties d'entraînement fascinantes qui vous permettront de peaufiner vos compétences, d'améliorer votre classement et de remporter des médailles et autres bonnes choses pour récompenser vos performances exceptionnelles. (Pour plus d'informations, reportez-vous au MENU JOUEUR UNIQUE.)

PARTIES A DEMARRAGE RAPIDE

Nous comprenons fort bien qu'il vous sera difficile d'aller jusqu'au bout de ce manuel, tant est grande votre impatience de commencer à jouer. Nous avons donc créé un certain nombre d'options de DEMARRAGE RAPIDE qui vous permettront de plonger rapidement dans l'action, sans avoir à créer d'équipe ou à réaliser de choses trop complexes.

UN SEUL JOUEUR

Pour commencer une partie à DEMARRAGE RAPIDE à un seul joueur, sélectionnez la touche "COMMENCER UNE PARTIE A UN JOUEUR" de l'écran de jeu principal, puis "PARTIE RAPIDE CONTRE L'ORDINATEUR".

Vous contrôlerez l'équipe JOUEUR 1 et affronterez des VERS ROBOTS (informatiques).

MULTIJOUEUR

Pour commencer une partie A DEMARRAGE RAPIDE multijoueur, sélectionnez la touche "PARTIE MULTIJOUEUR RAPIDE" à partir de l'écran de jeu principal. Il vous sera alors demandé de sélectionner le nombre de joueurs que vous souhaitez envoyer à la bataille, formalité après laquelle la partie commencera. Dans les parties multijoueur A DEMARRAGE RAPIDE, les noms des équipes et les terrains sont créés de manière aléatoire.

MENU PARTIE MULTIJOUEUR RAPIDE



Nombre de
joueurs



CHANGER DE VUE

Vous pouvez utiliser le stick analogique pour faire défiler les paysages. Faites bouger le stick analogique dans la direction vers laquelle vous voulez que l'écran défile.

CHANGER DE VER

Si votre Sélection du ver est réglée sur MANUELLE (cf. SYSTÈMES DE JEU), appuyez sur le bouton de SELECTION DU VER afin de sélectionner un autre membre de votre équipe de Vers. Vous ne pouvez changer de ver que si vous n'en avez pas encore déplacé un ou sélectionné une arme.

Pour plus d'information sur la Sélection du ver, une caractéristique qui permet de meilleurs déplacements pour les vers, reportez-vous à la section ARMES.

DEPLACEMENT DES VERS

Déplacez votre ver à l'aide de la croix multidirectionnelle. Appuyer sur la gauche le déplace vers la gauche, et sur la droite le déplace vers la droite. Si le ver est bloqué, il s'arrêtera.

SAUTER

Faites bondir vos vers en avant en appuyant sur le bouton SAUT 1.

Faites attention, les vers qui sautent trop loin risquent de se faire mal - une chute empêchera votre ver de terminer son tour.

Vous pouvez également faire faire des bonds en arrière à votre ver en appuyant sur le bouton SAUT 1 deux fois consécutives, et exécuter un bond vers le haut avec SAUT 2. Appuyer sur SAUT 2 deux fois consécutives vous permet de faire un saut périlleux arrière.

Certaines armes peuvent être utilisées durant un saut. Lorsque vous la maîtriserez bien, cette stratégie sera particulièrement efficace.

AUTRES MOUVEMENTS

Certains outils ou armes peuvent aider les vers dans leurs déplacements. Reportez-vous à la section sur les armes plus loin dans le manuel pour plus d'informations.

QUITTER

Appuyez sur le **bouton Start** pour faire apparaître le menu Quitter. Vous pouvez alors sélectionner l'une des options suivantes : partie ex æquo, mort subite et quitter la partie, en la mettant en surbrillance et en appuyant sur le **bouton A**. Vous pouvez également voir le nombre de manches remportées par chaque équipe.

Lorsque le menu Quitter s'affiche, le jeu se met en pause et il n'est plus possible de déplacer les vers ni de jouer le tour suivant. Appuyez à nouveau sur le **bouton Start** pour reprendre la partie.

OPTION D'AFFICHAGE DES NOMS

Quelquefois l'affichage des noms des vers à l'écran peut gêner le joueur. Si c'est le cas, appuyez sur le bouton DETAIL DU NOM pour permuter les réglages de visibilité du nom entre Complète, Partielle ou Aucune.

INFORMATIONS A L'ECRAN

L'écran de jeu contient de nombreuses informations utiles que nous allons à présent expliquer en détail !

PANNEAU DE COMMENTAIRES

Un commentaire complet apparaît en haut de l'écran, indiquant quel ver a été tué, quelle équipe est en train de jouer, quelles armes ou quels bonus ont été récupérés dans les caisses et quelle arme a été sélectionnée.

INDICATEUR DE TEMPS PAR TOUR

Le décompte de la durée du tour apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Lorsque le compteur atteint zéro, c'est au tour de l'autre équipe de jouer.

Le tour est considéré terminé seulement une fois que les éléments (vers, mines, etc.) ne sont plus en mouvement.

BARRE D'INDICATION DU VENT

Certaines armes, par exemple le bazooka, sont affectées par le vent. Un indicateur de la force du vent, situé dans le coin inférieur droit de l'écran, vous aidera à cibler vos coups.

STATUT DE L'EQUIPE

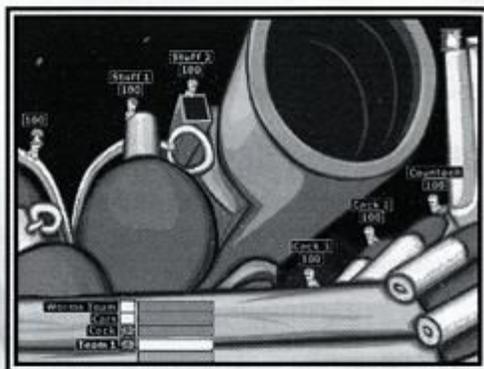
Les barres d'énergie de chaque équipe apparaissent en bas, au centre de l'écran. Les barres de statut disparaissent de l'écran lorsque l'énergie d'une équipe est épuisée et que celle-ci est éliminée de la partie.

STATUT DU VER

Les indications suivantes apparaissent au-dessus de chaque ver : nom et quantité d'énergie dont il dispose.

BONUS

Les bonus activés (Multiplication des dégâts, Contenu des caisses, etc.) apparaissent dans une petite fenêtre au-dessus de l'indicateur de la force du vent lorsqu'ils sont utilisés.



Quelqu'un a encore laissé traîner ses munitions...

SELECTION DES ARMES

PANNEAU DES ARMES

Le panneau des armes est accessible en appuyant sur le bouton SELECTION DES ARMES. Lorsque vous sélectionnez une arme, le panneau apparaît sur le côté de l'écran. Pour sélectionner une arme, mettez en surbrillance l'arme de votre choix et appuyez sur le bouton FEU.

Pour faire disparaître le panneau de l'écran, il vous suffit soit de sélectionner une arme, soit d'appuyer à nouveau sur le bouton SELECTION DES ARMES.

UTILISATION DES ARMES

Le chapitre suivant passe en revue les armes de Worms Armageddon, leurs effets et leur méthode d'utilisation. Dans les instructions relatives aux armes, nous présumons que vous avez déjà sélectionné l'arme.

Un certain nombre d'armes sont cachées dans des caisses spéciales, ou bien vous les obtiendrez au cours des missions à un joueur. Bonne chance pour les trouver !

ARMES

RAID AERIEN

Grâce à cette arme, vous pouvez déclencher une frappe aérienne à l'aide de missiles dans la zone cible que vous avez sélectionnée.

Pour déclencher la frappe aérienne, déplacez le curseur à l'aide de la croix multidirectionnelle et appuyez sur FEU pour marquer la cible (d'un X).

Si vous souhaitez abandonner à ce stade, il vous suffit d'appuyer sur SELECTION DES ARMES pour faire apparaître le menu des armes et en sélectionner une autre. Vous pouvez également sélectionner la direction du raid aérien en appuyant sur le bouton DIRECTION DES FRAPPES AERIENNES. Ceci est utile si vous voulez toucher le bon versant d'une colline !

Remarque : les armes de frappe ne peuvent être utilisées dans les cavernes et ne sont pas affectées par le vent.



BOMBE BANANE

Ce doux fruit de la destruction explose, se fend et anéantit tout sans discernement dans un rayon de la taille d'une petite île grecque. Utilisez le bouton REGLAGE DU DETONATEUR pour régler le temps avant l'explosion (en secondes) et réglez la puissance du rebond, de faible à élevée, en appuyant sur le bouton REBOND.

Utilisez la croix multidirectionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur le bouton FEU pour tirer (plus vous le maintenez enfoncé, plus le tir sera puissant).



BATTE DE BASE-BALL

Si vous êtes vraiment de mauvaise humeur, on connaît un truc qui défoule : approchez-vous doucement d'un ver ennemi par derrière et faites-lui sa fête avec une batte en bois bien lourde !

Placez-vous près de votre cible, visez avec le réticule et appuyez sur la touche FEU pour passer le ver à tabac !



HACHE DE COMBAT

Cette redoutable lame coupe en deux l'énergie de tous les vers qu'elle touche, en les pulvérisant au sol.

Remarque : elle ne peut tuer les vers ennemis que s'ils n'ont plus qu'une seule unité d'énergie, mais elle est capable de causer des dommages considérables contre les groupes de vers !



BAZOOKA

Le bazooka est une arme puissante causant des dégâts instantanés. Une utilisation intelligente de la force et de la direction du vent peut transformer cette arme en une petite merveille stratégique.

Utilisez la touche directionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et maintenez la touche FEU enfoncée pour tirer (plus vous maintiendrez la touche enfoncée, plus le tir sera puissant).



CHALUMEAU

Utilisez le chalumeau pour faire des trous dans le paysage, mais souvenez-vous : une méthode de jeu sournoise est la preuve que vous êtes passé du "côté obscur" !

Sélectionnez la direction grâce à la touche directionnelle et appuyez sur FEU pour activer ou arrêter votre chalumeau. Vous pouvez utiliser le bouton D pour monter et descendre tout en creusant.

Les individus les plus pervers peuvent utiliser le chalumeau sur les vers ennemis.



KIT DE CONSTRUCTION DE PONT

Cet ensemble de poutres vous permet de construire rapidement des ponts et des chemins lorsque cela s'avère absolument nécessaire.

Vous trouverez des segments de pont pouvant être immédiatement déployés dans le paysage. (Voir description dans la section POUTRE).



ELASTIQUE

Des chutes impressionnantes peuvent nuire à la santé de vos vers, mais si vous sélectionnez l'élastique, vous pouvez sans crainte sauter des falaises et larguer des armes tout en rebondissant un peu partout.

Appuyez sur FEU pour que votre ver lâche l'élastique. Appuyez sur la touche SAUT 1 pour larguer les armes sélectionnées lorsque vous êtes accroché à l'élastique (votre ver peut sélectionner une arme pour tirer depuis l'élastique en appuyant sur SELECTION DES ARMES et en choisissant une arme).



BOMBE DE TAPIS

Evacuez les lieux avant qu'un véritable déluge de tapis ne s'abatte du ciel !

Les bombes de tapis font tomber sur terre de véritables orages de tapis en solde ! Sélectionnez une cible, appuyez sur la touche FEU et écartez-vous !



BOMBE A FRAGMENTATION

La bombe à fragmentation se lance comme une grenade et éclate en petites bombes qui explosent autour de la cible.

Elle est moins précise qu'une grenade mais peut se révéler extrêmement utile pour blesser un groupe de vers.

Utilisez la touche de REGLAGE DU DETONATEUR pour régler le temps avant l'explosion (en secondes) et réglez la puissance du rebond (de faible à élevée) en utilisant la touche REBOND.

Utilisez la touche directionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer (plus vous maintiendrez la touche enfoncée, plus le tir sera puissant).



BOULE DE DRAGON

Envoie une boule d'énergie qui déstabilise l'ennemi et le renverse. Tenez-vous près de votre cible et appuyez sur FEU pour attaquer.



DYNAMITE

Appuyez sur FEU pour larguer de la dynamite du bord des falaises, et prendre un ver au dépourvu, ou près d'un groupe de vers.

C'est une arme très puissante, qui permet un massacre à grande échelle. Très populaire.

Appuyez sur la touche SAUT 1 si vous voulez larguer la dynamite à partir d'une corde.



SEISME

Appuyez sur FEU pour provoquer un véritable séisme qui enverra valser les vers et les mines.

Les tremblements de terre n'entraînent pas de perte d'énergie particulière, mais leurs secousses peuvent être dévastatrices !



COUP DE POING DE FEU

Ce coup de poing puissant envoie valser un ver dans les airs et permet également de creuser un tunnel dans le sol. Tenez-vous près de votre cible et appuyez sur FEU pour frapper.



Le coup de poing de feu inflige des dégâts modérés à la cible ; il est surtout utilisé pour faire tomber les vers dans l'eau ou sur les mines.

GEL

Appuyez sur la touche pour "geler" vos vers jusqu'au tour suivant. Les membres de votre équipe se retrouveront immobilisés dans des blocs de glace protecteurs !



POUTRE

Les poutres ont de nombreux usages. Elles servent en particulier de points d'attache pour les cordes ninja ou de rampes pour que les moutons puissent traverser des chemins périlleux.

Certains joueurs utilisent les poutres pour retarder la progression de l'ennemi, d'autres les utilisent pour faire dévier les grenades ou les bombes à fragmentation.

L'utilisation des poutres peut être limitée au périmètre immédiat du ver sélectionné.

Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire tourner la poutre et appuyez sur le bouton ROTATION DES POUTRES pour la positionner. Appuyez sur FEU pour la placer à l'endroit de votre choix.



GRENADE

Réglez le temps d'amorçage (en secondes) et ajustez la puissance du rebond, de faible à élevée. Appuyez sur la croix multidirectionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour lancer la grenade (plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus le tir sera puissant).



PISTOLET

Un moyen gratifiant d'achever un ver particulièrement détestable ou un groupe de vers très faibles ! Tire six fois de suite. Allez-y, faites-vous plaisir !

Utilisez la touche directionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer (vous pouvez déplacer le curseur vers le haut et vers le bas tout en tirant).



GRENADE SACREE

Libérez la colère des cieux avec l'arme préférée de Dieu, une grenade à rebond bas qui explose une fois immobile (temps avant l'explosion : 3 secondes, ni plus, ni moins).

C'est l'une des armes les plus puissantes du jeu (seule une certaine décoration de jardin peut se révéler plus dangereuse) : elle peut infliger des dégâts considérables.



MISSILE A TETE CHERCHEUSE

Une fois activé, le missile à tête chercheuse visera une cible précise. Donnez-lui assez de puissance pour qu'il soit efficace dans sa recherche de cibles.

Les missiles à tête chercheuse de Worms Armageddon sont efficaces même sous l'eau. Il vous faudra cependant être extrêmement adroit pour tirer sous l'eau (si vous avez la main trop lourde, le missile coulera).

Déplacez le curseur avec la touche directionnelle et appuyez sur FEU pour fixer la cible.

Utilisez la touche directionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer (plus vous maintiendrez la touche enfoncée, plus le tir sera puissant).



PIGEON VOYAGEUR

Equivalent semi-intelligent du missile à tête chercheuse, qui fait de son mieux pour atteindre la cible sélectionnée.

Evidemment, les pigeons ne sont pas totalement fiables.

Déplacez le curseur avec la touche directionnelle et appuyez sur FEU pour marquer la cible.

Une fois la cible fixée, appuyez sur FEU pour libérer notre volatile héros.



KAMIKAZE

Sélectionnez une direction grâce à la touche directionnelle, puis appuyez sur FEU et regardez le ver se sacrifier pour la cause suprême. Bien sûr, ça vous fait un ver de moins, alors il vaut mieux que ce soit un sacrifice qui en vaille la peine !

L'explosion finale provoque d'importants dégâts aux alentours. Tout ver assez malchanceux pour se trouver dans la trajectoire du kamikaze se retrouve propulsé vers les cieux sous l'impact.



MINE TERRESTRE

Mines de proximité qui explosent si un ver active le dispositif de détonation.

Les mines constituent un outil stratégique important et elles peuvent être envoyées sur des vers par d'autres explosions.

Attention : certaines sont défectueuses. Appuyez sur FEU pour larguer une mine.



VACHE FOLLE

Depuis le début de l'embargo européen sur le bœuf britannique, on voit de plus de plus de vaches folles qui, l'écume aux naseaux, n'ont d'autre but que de tout détruire sur leur passage.

Lâchez-les dans la direction à laquelle vous faites face en appuyant sur le bouton FEU. Si vous en avez plus d'une, vous pouvez lâcher ce troupeau en appuyant sur le bouton DETONATEUR DE GRENADE pour activer le nombre de vaches à « lancer ». Comme elles sont folles, elles fonceront droit sur les obstacles et exploseront à l'impact.



BALLE MAGIQUE

Balle extrêmement précise qui cherche la cible que vous avez définie, où qu'elle se trouve.

La balle se verrouille sur la cible, évitant tout contact avec le relief. Marquez la malheureuse cible d'un X à l'aide du bouton FEU. Appuyez une nouvelle fois sur FEU pour tirer.



ATTAQUE POSTALE

Visez la zone avec la touche FEU pour faire une livraison très spéciale.

Les lettres n'étant pas particulièrement lourdes, il faut prendre la direction du vent en considération.



BOMBE MB

Visez vos victimes à l'aide de la touche FEU et assistez impuissant au carnage et au chaos provoqué par un producteur de jeux vidéo stressé et obèse qui tombe des cieux.



ATTAQUE A LA MINE

Appuyez sur FEU pour fixer votre cible pour truffier le paysage de nouvelles bombes terrestres.

En raison de la nature erratique des mines, il est impossible de dire avec précision où elles atterriront, mais une chose est certaine, le résultat ne sera pas beau à voir.



VASE MING

Manipulez ce vase comme s'il s'agissait de dynamite : laissez-le tomber et partez en courant ! Il explose au bout de 5 secondes, et envoie des débris de porcelaine dans tous les sens, au grand désespoir des amateurs d'antiquités.



MINIFUSIL

Nom trompeur pour désigner une gigantesque mitrailleuse. Utilisez la touche directionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer.



Vous pouvez mitrailler une zone entière en déplaçant le fusil vers le haut ou vers le bas grâce à la touche directionnelle.

BOMBE TAUPE

Appuyez sur FEU pour libérer ce petit casse-cou qui file à toute allure sur le sol ; appuyez de nouveau sur cette touche et ce



rongeur myope s'envolera dans les airs avant de retomber sur le sol et de creuser une galerie. Appuyez une troisième fois sur FEU pour faire exploser notre petite bestiole.

Un explosif efficace et un bon remède contre les joueurs qui ont des prétentions de spéléologues.

ESCADRON DE TAUPES

Cet escadron de mammifères myopes, que l'on trouve plus rarement, procède à des attaques de front en criant "Percer ou y passer !". Bien sûr, il arrive plus souvent qu'ils y passent. Précisez la direction de l'attaque comme pour un Raid Aérien.



MORTIER

Le mortier tire toujours à puissance maximum et explose au contact de la cible, envoyant des morceaux de bombes à fragmentation aux alentours.



Cette arme est très utile vers la fin d'une manche, lorsque des groupes de vers se retrouvent de chaque côté du paysage.

Elle est aussi efficace dans les niveaux souterrains : si vous tirez vers le plafond, les fragments de bombes rebondiront et retomberont sur les vers désemparés. Utilisez la touche directionnelle vers le haut et vers le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer.

CORDE NINJA

Ce sont des outils extrêmement utiles : les vers les utilisent pour se frayer un chemin dans des zones inaccessibles ou pour traverser de longues distances en une période de temps limitée.



Le maniement de la corde ninja est une compétence cruciale dans *Worms Armageddon* : nous vous conseillons de vous entraîner sans perdre de temps !

Appuyez sur FEU pour lancer la corde ninja et utilisez la touche directionnelle vers la gauche ou la droite pour vous balancer.

Utilisez la touche directionnelle vers le haut et le bas pour modifier la longueur de la corde. Appuyez sur FEU pour que vos vers lâchent la corde.

Les experts peuvent larguer des armes (en général de la dynamite ou des moutons explosifs) tout en se balançant dans les airs... Il vous suffit d'appuyer sur la touche SAUT 1 et de faire tomber l'arme sélectionnée.

Attention, toutes les armes ne peuvent être utilisées de cette manière ! Comme si la possibilité de larguer un mouton depuis une hauteur impressionnante n'était pas suffisante, vous pouvez aussi vous balancer, lâcher la corde, la rattraper lorsque vous êtes dans les airs, vous balancer à nouveau et répéter ainsi l'opération, ce qui vous permettra de parcourir rapidement de longues distances !

Mais faites attention, c'est une technique difficile à maîtriser et elle ne marche bien que dans les grottes spacieuses.

Remarque : certaines options de jeu ne vous permettent de vous balancer qu'un certain nombre de fois ; gardez donc l'œil sur le commentaire qui apparaît en haut de l'écran pour connaître le nombre de "balancements" qu'il vous reste.

TEST NUCLEAIRE

Cette puissante bombe de test nucléaire souterrain fera couler le continent et entraînera des retombées radioactives qui infecteront tous les vers survivants.



L'arme nucléaire tactique par excellence. Elle s'active en appuyant sur FEU.

VIEILLE FEMME

Appuyez sur FEU et la vieille femme se mettra en route, errant au hasard des chemins, maugréant à propos du prix du pain et radotant à propos de la guerre et du "bon vieux temps", avant de partir en fumée dans une explosion fulgurante.



PARACHUTE

Les chutes sur de longues distances peuvent être nuisibles pour vos vers, et s'ils sont blessés vous perdrez votre tour ; le parachute est un moyen sûr de se retrouver entier sur le plancher des vaches. Appuyez sur FEU pour ouvrir le parachute.



Vérifiez dans quelle direction le vent souffle. Appuyez à nouveau sur FEU pour refermer le parachute, ou laissez-le se refermer automatiquement à l'atterrissage. Comme avec les cordes, il est possible de larguer des armes depuis les parachutes en appuyant sur SAUT 1.

FOREUSE

Appuyez sur FEU pour creuser et arrêter de creuser. Utile pour accéder aux tunnels creusés par les autres vers.

Vous pouvez vous transformer en tueur à la foreuse en infligeant 15 points de dégâts aux vers ennemis.



TITILLATION

Le sarcasme personnifié dans un mouvement. Appuyez sur FEU pour pousser un ver et l'envoyer ad patres.



SALLY ARMY

Appuyez sur FEU, puis détendez-vous en vous installant confortablement devant une bonne tasse de café tandis que cette vieille bigote se promène en titubant dans le paysage avant de s'envoler en fumée au milieu d'un concert d'instruments à percussion explosifs. Appuyez à nouveau sur FEU afin de la détoner manuellement.



BALANCE DE LA JUSTICE

Appuyez sur FEU et regardez cet outil de nivellement combiner l'énergie de toutes les équipes en jeu.

Si c'est vous qui êtes aux commandes, alors c'est un outil superbe. Cet outil équilibre également l'énergie de toutes les équipes alliées.

La balance de la justice ne provoque pas de dégâts particuliers, elle se contente de modifier la répartition de l'énergie sur la zone de jeu.



SELECTION DE VER

Cette nouvelle fonction incroyable vous permet de déplacer un ver puis de sélectionner un autre ver à déplacer.



C'est un outil qui vous offre d'incroyables possibilités stratégiques, à moins bien sûr que vous n'ayez plus qu'un seul ver en course !

Appuyez sur FEU pour activer cette fonction, puis sur le bouton SELECTION DU VER pour sélectionner un autre ver.

MOUTONS

Admirez donc d'un sourire béat et animal pelucheux qui gambade joyeusement vers l'ennemi et explose sur votre ordre.

Le mouton associe l'efficacité de la dynamite à l'agilité des ovins, ce qui en fait un outil précieux.

Les moutons se mettent à courir lorsque vous appuyez sur FEU et ils explosent si vous appuyez de nouveau dessus.

Si vous ne les faites pas exploser, ils finissent par s'ennuyer et par exploser d'eux-mêmes !



LANCE-MOUTONS

Ce dispositif de lancement extrêmement utile propulsera le mouton à des hauteurs vertigineuses, par-dessus n'importe quelle barricade ou obstacle du terrain !

Visez avec la croix multidirectionnelle et appuyez sur FEU pour lancer votre mouton. Une fois qu'il est parti sur une lancée, il agit comme tout bon mouton qui se respecte. A la différence que celui-ci porte un joli petit casque de protection.



ATTAQUE DU MOUTON

Déclenchée comme un RAID AERIEN, cette attaque encore plus puissante relâche des moutons qui viennent s'écraser au sol.

Une arme incroyablement dangereuse à utiliser avec prudence.



FUSIL DE CHASSE

Ce fusil à large calibre et à canon double est super pour abattre les vers à longue distance.



Utilisez la touche directionnelle vers le haut et le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer. Ce fusil étant équipé d'un double barillet, vous pouvez tirer deux fois par tour.

CAPITULATION

Si vous n'en pouvez plus, vous pouvez toujours vous rendre.

Mais l'humiliation ne s'arrête pas là : les vers de votre équipe restent plantés à agiter leurs petits drapeaux blancs, de façon à ce que les adversaires, laissant de côté toute moralité, les descendent comme des lapins !

SAUTER SON TOUR

Si, pour une raison ou pour une autre, vous ne jugez pas nécessaire d'avoir recours à une destruction délibérée pendant votre tour, vous pouvez le passer en appuyant sur la touche FEU.

BOMBARDIER KAMIKAZE

Si vous n'en pouvez vraiment plus et que vous souhaitez partir sur un dernier coup d'éclat, Appuyez sur FEU et vous vous mettez à gonfler.

En explosant, un ver rejette une substance toxique dans l'atmosphère.

BOMBE SUPER BANANE

La bombe super banane a un atout supplémentaire : elle est dotée d'un système de détonation manuel.

Appuyez tout simplement sur FEU après l'avoir lancée et bombardez vos ennemis de fruits meurtriers. Appuyer une deuxième fois aura pour effet de faire exploser des petites bombes.

SUPER MOUTON

Appuyez sur FEU pour le libérer, puis appuyez de nouveau et vous doterez cet animal de pouvoirs dont les autres animaux de la ferme ne peuvent que rêver !

Contrôlez la trajectoire de vol du mouton avec la touche directionnelle vers la gauche et la droite ou appuyez sur FEU pour mettre fin à sa domination des cieux.

Le super mouton peut voler pendant une période de temps limitée, puis il retombe sur terre, épuisé et découragé. Le super mouton peut être amélioré en mouton aquatique (une version capable de se déplacer sous l'eau).

TELEPORTEUR

Cette fonction est surtout utilisée pour déplacer un ver qui se trouve dans une position de départ pas vraiment avantageuse.

La stratégie normale de téléportation consiste à chercher des terrains en hauteur, éloignés des falaises et des mines.

Sélectionnez tout simplement l'endroit où vous souhaitez placer votre ver et appuyez sur FEU pour activer.

UZI

L'une des armes les plus cool, qui vous permet de perforer l'ennemi d'une rafale de balles.

Utilisez la touche directionnelle vers le haut et le bas pour déplacer le réticule et appuyez sur FEU pour tirer.

Utilisez la touche directionnelle pour mitrailler la zone cible.



CAISSES

Au cours du jeu, différentes caisses tombent du ciel ou sont téléportées dans la zone de jeu. Il y a trois types de caisses distincts : les caisses d'armes, les caisses de premiers soins et les caisses de bonus.

Les caisses contiennent toutes sortes de bonnes choses ; leur contenu peut inverser le cours du jeu, en particulier quand tout semble perdu. Vous pouvez également leur tirer dessus : c'est une façon plutôt anarchique de les utiliser, mais les effets peuvent être dévastateurs.

Un truc à retenir : les armes "mobiles" sur le terrain, telles que les moutons et les vache folles, peuvent ramasser les caisses lors de leurs pérégrinations sans but dans l'environnement de jeu.

CAISSES D'ARMES

Vous trouverez en général dans les caisses d'armes des armes plus puissantes ou des armes qui sont en quantité limitée au départ, telles que les super moutons, la dynamite, les missiles à tête chercheuse, etc.

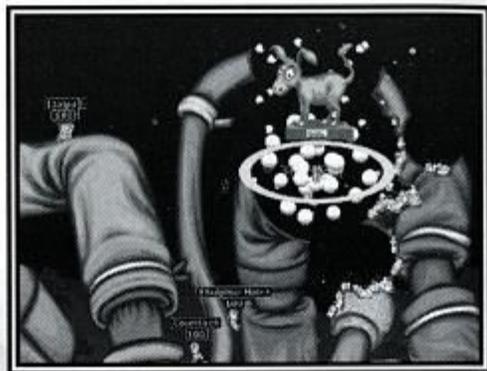
Quelquefois vous aurez une chance inouïe et vous vous retrouverez l'heureux possesseur d'une super arme cachée. Pourrez-vous les trouver toutes ?

CAISSES DE PREMIERS SOINS

Les caisses de premiers soins vous permettent de refaire le plein de vos niveaux d'énergie en cours de partie. Ramassez une caisse et le ver bénéficie d'un surcroît d'énergie. Vous trouverez également dans ces caisses un antidote aux diverses infections dont peut souffrir un ver après avoir manipulé des bombes de gaz toxique.

CAISSES DE BONUS

Ces caisses contiennent des bonus qui vous aideront de diverses façons. Il y a deux types de bonus : les éléments à collectionner, que vous pouvez stocker et utiliser au moment opportun (indiqué par le panneau de bonus en haut du panneau d'armes), et les éléments à utilisation instantanée, dont les effets sont immédiats.



*Un âne, un âne,
mon royaume pour un âne...*

BONUS

Les caisses de bonus tombent du ciel tout comme les caisses d'armes et les caisses de premiers soins, faisant bénéficier vos vers de pouvoirs supplémentaires. Ces pouvoirs spéciaux peuvent être stockés et activés lorsque le besoin s'en fait sentir.

Les bonus à collectionner apparaissent dans le panneau des armes ; ils sont activés de la même façon que les armes (sélectionnez, puis appuyez sur FEU pour activer).

Lorsque les éléments à collectionner sont utilisés ou activés (certains durent plusieurs tours), les icônes les représentant sont affichées au-dessus du panneau d'indication du vent.

BONUS A COLLECTIONNER

TURBO : ne dure qu'un tour. Permet au ver de marcher plus vite sur terre. Excellent pour des assauts prolongés et des attaques décisives.

WISEE LASER : cet effet a une durée de cinq tours et permet une visée laser avec les armes suivantes : uzi, minifusil, pistolet, kamikaze et fusil de chasse. Vous pourrez ainsi atteindre votre cible plus facilement.

FAIBLE PESANTEUR : cet effet incroyable annule presque les lois de la pesanteur pour tous vos coups et mouvements. Vous pouvez donc sauter bien plus loin, et faire des tas de choses du même style !

JET PACK : utilisez la croix multidirectionnelle pour contrôler les rétro propulseurs verticaux tandis que votre ver s'envole. Cet outil est particulièrement utile pour parcourir de longues distances si vous avez peu de téléporteurs ou si vous désirez survoler un groupe de vers adverses et leur envoyer une bonne dose de TNT. Ne soyez pas rétro, procurez-vous un jet pack !

BONUS A UTILISATION INSTANTANEE

Ces éléments prennent effet au moment où vous les ramassez.

MULTIPLICATION DU TEMPS

Multiplie immédiatement par deux votre temps de tour restant.

PLUIE DES CAISSES

Largue au hasard plusieurs caisses dans le paysage.

CONTENU DES CAISSES

Cette fonction, qui dure jusqu'à la fin du tour seulement, permet à l'équipe qui en bénéficie de voir ce qui se trouve dans les caisses disséminées dans le paysage.

MULTIPLICATION DES DEGATS

Ne dure qu'un tour. Multiplie les dégâts provoqués par n'importe quelle explosion. C'est un effet très puissant qui doit être utilisé avec prudence.

LES MENUS

MENU PRINCIPAL

A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner une partie à un seul joueur, créer une partie multijoueurs, ou passer au menu des options. Utilisez le **bouton A** de la manette pour faire votre sélection. Appuyez ensuite sur le **bouton B** pour retourner au menu précédent ou sortir des fenêtres de sélection d'équipe.

ECRAN PRINCIPAL



Menu partie à un joueur

Menu multijoueur

Partie multijoueur rapide

Menu d'options

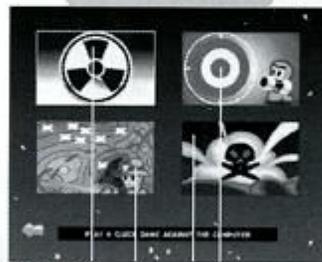
MENU PARTIE A UN JOUEUR

Worms Armageddon vous offre de nombreuses parties à un joueur grâce auxquelles vous pourrez vous entraîner à relever des défis tout en vous amusant.

Il est beaucoup plus amusant de jouer les missions, les matches à mort et les exercices d'entraînement (en fait, l'ensemble de *Worms Armageddon*) avec une équipe de vers que vous aurez créée personnellement, plutôt qu'avec les équipes fournies par défaut. Pour savoir comment vous y prendre, voir la section CREER UNE NOUVELLE EQUIPE.

Les modes de jeu pour une partie à un seul joueur sont les suivants :

MENU PARTIE À UN JOUEUR



Parties 1 joueur à démarrage rapide

Menu missions

Menu entraînement

Menu match à mort

PARTIE A DEMARRAGE RAPIDE POUR UN SEUL JOUEUR

Cette fonction vous permet de commencer à jouer rapidement. Vous jouez avec une équipe et des armes présélectionnées et vous affrontez une série de robots de l'intelligence artificielle (vers robots).

Les parties se déroulent dans des paysages générés au hasard, avec les options de jeu par défaut.

ENTRAÎNEMENT

La zone d'entraînement vous propose cinq disciplines, ainsi qu'un programme d'entraînement de base.

Dans tous les modes d'entraînement, vous devez réussir à accomplir les objectifs fixés dans une période de temps limitée (2 minutes).

A chaque discipline correspond un score maximum, et votre équipe recevra un classement par rapport à ce score, en fonction de ses performances.

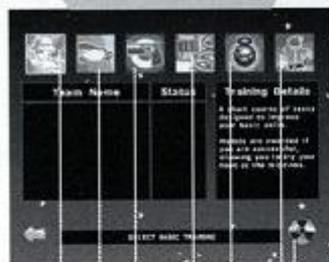
L'entraînement se termine lorsque le temps est écoulé ou que votre ver a été tué au cours de l'action.

Si vous remportez la médaille d'or dans toutes les disciplines, vous activerez certaines fonctions secrètes du jeu.

Les statistiques de performance seront conservées avec les informations de l'équipe et peuvent être sauvegardés sur une carte mémoire.

Sélectionnez votre exercice, puis votre équipe et partez !

MENU ENTRAÎNEMENT



Entraînement de base

Entraînement des Super moutons

Portée de fusil

Caisses folles

Commencer l'entraînement

Entraînement d'armes sophistiquées

Artillerie

MISSIONS

Le niveau des missions va de FACILE à DIFFICILE. Vous devez affronter un certain nombre d'équipes INFORMATIQUES dans des paysages spécialement définis.

Remarque : une fois que vous aurez rempli une mission avec succès, le paysage personnalisé correspondant à cette mission deviendra disponible pour les parties normales ! (voir détails dans la section ECRAN DE GENERATION DE TERRAIN plus loin dans ce manuel). Sélectionnez l'équipe, puis la mission, et c'est parti !

MENU MISSION



Equipes

Mission actuelle

Commencer la mission

Informations sur la mission

CREER UNE NOUVELLE PARTIE

MULTIJOUEURS

Ce menu vous permet de créer des parties multijoueurs traditionnelles de Wroms Armageddon sur votre Dreamcast. Les parties multijoueurs peuvent comporter de deux à quatre équipes, ces équipes peuvent être d'intelligence artificielle, et de niveaux différents.

MENU MULTIJOUEUR



Menu de création de terrain

Caserne

Liste de jeu

Commencer la partie

Options de jeu

Commandes de jeu générales

CASERNE

Toutes les équipes pouvant être sélectionnées apparaissent dans la caserne.

Pour rajouter une équipe à votre partie, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le **bouton A**. L'équipe disparaîtra de la caserne et apparaîtra dans la liste de jeu. Sélectionnez toutes les équipes que vous souhaitez inclure dans votre partie et appuyez sur le **bouton B** pour sortir de la fenêtre de la caserne.

LISTE DE JEU

Lorsque vous ajoutez des équipes dans une partie, elles apparaissent dans la liste de jeu. Pour retirer une équipe et la remettre à sa place dans la caverne, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le **bouton A**. Une fois les équipes sont dans la LISTE DE JEU, vous pouvez sélectionner plusieurs options :

EQUIPES ALLIEES

Vous pouvez définir des équipes alliées, ce qui signifie qu'elles joueront la partie dans le même camp. Mettez en surbrillance l'équipe souhaitée et appuyez sur le **bouton X** jusqu'à ce que sa couleur soit la même que celle de l'équipe avec laquelle vous voulez l'allier.

Les parties avec des équipes alliées se déroulent de la même façon que les parties normales, à quelques exceptions près : les joueurs alliés sont considérés gagnants si l'alliance à laquelle ils appartiennent gagne, et ce même si leur équipe a perdu. Au cours de la partie, les alliances jouent chacune leur tour. Les équipes alliées joueront chacune à leur tour au sein de l'alliance.

HANDICAP

Mettez une équipe en surbrillance et appuyez sur le **bouton Y** pour faire défiler les options de handicap des équipes. L'équipe verra 25 points d'énergie rajoutés (+) ou retirés (-) à son niveau d'énergie initial. Si aucun symbole n'apparaît (défaut), cela signifie que les vers commencent avec le niveau d'énergie défini dans les options de jeu générales.

NOMBRE DE VERS DANS L'EQUIPE

Vous pouvez modifier le nombre de vers dans l'équipe au départ. Pour cela, mettez l'équipe en surbrillance et déplacez la touche directionnelle vers la droite ou la gauche pour choisir entre 1 et 4.

OPTIONS DE JEU

Les armes avec lesquelles les équipes se battront sont déterminées par les OPTIONS DE JEU qu'elles utilisent. Toutes les OPTIONS DE JEU sont accessibles à partir de ce menu. Ces options contiennent les différents paramètres de jeu et les armes, qui définissent la technique de jeu employée. Le nom de l'ensemble d'options vous donne une idée du style de jeu auquel vous pouvez vous attendre.

Vous trouverez ci-dessous une brève description de chaque style par défaut. Les options de jeu supplémentaires, plus puissantes, vous récompenseront si vous réussissez certaines missions en solo, et également en fonction de votre performance lors de certains exercices d'entraînement en solo.

DÉBUTANT : Pour novices. Le joueur dispose d'armes standard et son tour est relativement long.

INTERMÉDIAIRE : Similaire à débutant, mais pour un joueur légèrement plus habitué au jeu.

ARMAGEDDON : Des explosions nucléaires instantanées causent des problèmes de santé pour vos vers. Le nombre d'armes supplémentaires vous permettra de tout détruire avec plus de plaisir.

ARTILLERIE : L'immobilité des vers et leur positionnement manuel signifie que vous devrez vous préparer à une longue guerre d'usure.

CÔTÉ OBSCUR : Un style particulièrement adapté aux joueurs qui préfèrent agir sournoisement plutôt que se battre à découvert.

CENTRE COMMERCIAL : Une arme de base fréquemment parachutée. Stratégie : pour un jeu stratégique tout en profondeur.

INONDATION SOUDAINE : Avec sa montée des eaux instantanée, ce style de jeu vous propose tous les outils dont vous avez besoin pour échapper à l'inondation et détruire vos ennemis.

TOURNOI : Pour les joueurs plus évolués, qui préfèrent les armes plus difficiles à maîtriser.

LA FERME DES ANIMAUX : Ce style vous permet d'utiliser les différentes armes de type animalier disponibles dans le jeu.

KUNG FOO : Style réservé aux amateurs de combat rapproché.

SNIPER : Pour ceux qui préfèrent utiliser des fusils et des pistolets plutôt que des explosifs.

ORANGE MÉCANIQUE : Toute une gamme d'armes extrêmement puissantes, qui apparaissent en fonction du temps - plus le tour est long, plus le nombre d'armes disponibles est important.

AÉRIEN : Le style de jeu idéal pour les joueurs qui préfèrent les armes qui tombent du ciel ; vers propulsés par Jet Pack.

ATTENTION TRAVAUX : Vous permet de construire de solides défenses en attendant que les armes à activation retardée puissent être utilisées.

COURSE À L'ARMEMENT : Des armes terriblement puissantes deviendront graduellement disponibles à mesure que la bataille avancera.

CORDE RAIDE : Pour les joueurs qui préfèrent un jeu dans leurs cordes.

SUPER EXPLOSIF : Des armes aux capacités explosives immenses, pour une destruction totale.

TANKS : Vers immobiles, un combat à mort.

RÉTRO : Le style de jeu d'origine de Worms par défaut.

FRAPPE AÉRIENNE : Destruction par les airs.

CARNAGE TOTAL : Armes ultra-puissantes à gogo. L'énergie exceptionnellement élevée des vers compense l'intensité de la bataille.

PRO : Positionnement manuel des vers : style de jeu réservé aux joueurs les plus expérimentés.



BAZOOKAS ET GRENADES : Comme son nom l'indique, ce jeu repose essentiellement sur l'utilisation des bazookas et des grenades et concerne donc les joueurs qui préfèrent ces armes, plus difficiles à maîtriser.

STRATÉGIE : Que votre stratégie préférée soit la planque ou plutôt l'offensive à tout prix, ceci est pour vous.

Il vous est possible de contourner les principaux paramètres du jeu en modifiant les Options de jeu générales.

OPTIONS DE JEU GÉNÉRALES

Il s'agit d'options de base qui gouvernent des règles de jeu simples. Mettez en surbrillance l'option de votre choix et appuyez sur le **bouton A** pour faire défiler les paramètres possibles.

TEMPS PAR TOUR : Le temps (en secondes) dont vous disposez pour terminer votre tour. Pour plus de difficulté, diminuez cette durée.

TEMPS PAR MANCHE : La durée (en minutes) avant la fin de la manche, à la suite de quoi le mode mort subite commence. Cliquez sur la période désirée.

ENERGIE DE DEPART : Il s'agit de l'énergie de départ de tous les vers de la partie, avant que le handicap ne soit sélectionné. Le niveau d'énergie par défaut est de 100 ; c'est ce que nous vous conseillons.

VICTOIRES REQUISES : Sélectionne le nombre de manches victorieuses requises par l'équipe (ou l'alliance) pour gagner la partie. Le réglage par défaut est deux manches victorieuses.

MODE DE SÉLECTION DES VERS : Au cours du jeu, vous pouvez sélectionner le ver qui se déplacera ensuite. Cependant, l'expérience de jeu se révèle plus intéressante si les vers d'une équipe entrent en action selon un ordre prédéfini.

Vous avez le choix entre : PAS DE SÉLECTION DES VERS (vous ne pouvez pas choisir le ver à déplacer) et SÉLECTION DES VERS (vous pouvez utiliser la touche SÉLECTION DES VERS pour sélectionner le ver à déplacer).

PLACEMENT DU VER ACTIVE / DESACTIVE : vous pouvez choisir de placer votre ver manuellement sur le champ de bataille (en le téléportant) ou de façon aléatoire (les vers seront alors éparpillés au hasard du paysage).

ECRAN DE GÉNÉRATION DE TERRAIN

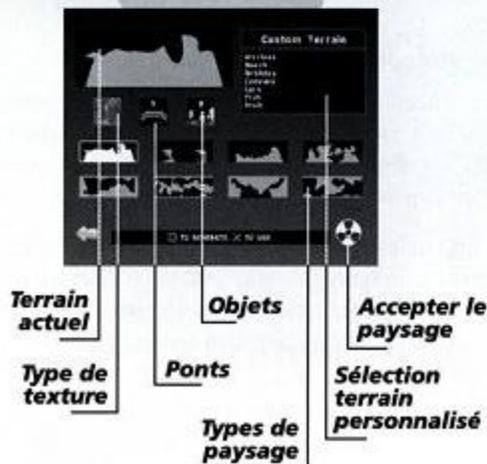
Cet écran vous permet de déterminer la forme et le type du paysage dans lequel se déroule la partie. Vous pourrez choisir des paysages ouverts, des îles, des cavernes et même des paysages parsemés de trous de vers.

Ce sont, en tout, 8 types différents de formes de terrain qui vous sont proposés, ce qui vous permet de produire des milliards de combinaisons différentes.

Il vous est également possible de jouer dans l'un des nombreux paysages prédéfinis ; en outre, une fois que vous aurez réussi vos missions en solo, vous pouvez réutiliser leur paysage.

Toutes les parties de Worms que vous jouerez pourront utiliser un paysage différent, si vous le désirez.

MENU DE CRÉATION DE TERRAIN



PAYSAGE

Pour sélectionner un paysage, mettez en surbrillance le petit terrain de votre choix et appuyez sur le **bouton A** pour l'utiliser. Le paysage sera alors placé dans la grande fenêtre en haut de l'écran, qui représente le paysage dans lequel vous allez jouer. Appuyez sur le **bouton X** sur un petit terrain pour en créer un nouveau.

APPARENCE

Il est possible de modifier l'apparence graphique du paysage que vous avez sélectionné en mettant en surbrillance la fenêtre TYPE DE TEXTURE et en faisant défiler les types disponibles. Le type de texture que vous choisissez détermine les objets contenus dans le paysage dans lequel vous allez jouer et son apparence.

LES PONTS

Les ponts font partie intégrante de certaines stratégies. Mettez en surbrillance l'icône PONTS et choisissez le nombre de ponts que vous souhaitez placer dans votre paysage. Remarque : vous ne pouvez placer des ponts qu'à condition d'avoir suffisamment de place dans le paysage.

Il est recommandé de choisir des paysages de types "2 îles" si vous souhaitez utiliser des ponts.

OBJETS

Chaque paysage de jeu contient un certain nombre d'objets de grande taille. Mettez en surbrillance l'icône OBJETS et choisissez le nombre d'objets que vous souhaitez placer dans le paysage.

Si vous voulez que votre paysage soit rempli d'objets, choisissez un nombre élevé ; sinon, choisissez un nombre moins important. Nous recommandons un nombre élevé, et c'est l'option qui est choisie par défaut.

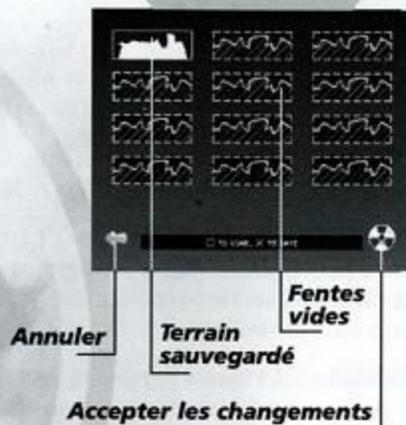
SAUVEGARDER UN TERRAIN

Si vous tombez sur un paysage créé de manière aléatoire qui vous plaît particulièrement, il vous est possible de le sauvegarder pour le réutiliser ultérieurement.

Pour cela, mettez en surbrillance la fenêtre TERRAIN ACTUEL et appuyez sur le **bouton A** pour accéder à l'écran de sauvegarde du terrain. Sur cet écran, sélectionnez un espace libre pour sauvegarder le paysage et appuyez sur le **bouton A**.

S'il ne reste plus aucun espace libre, vous pouvez effacer un espace déjà sauvegardé en le mettant en surbrillance et d'appuyer sur le **bouton A**.

MENU DE SAUVEGARDE DU TERRAIN



Il est également possible de sauvegarder un paysage après avoir joué dedans (en fait, ce n'est probablement qu'une fois que vous aurez joué dans un paysage que vous saurez si vous avez envie de le garder ou non).

Pour cela, suivez la procédure écrite ci-dessous immédiatement dès la fin de votre manche - c'est-à-dire, appelez l'écran de génération de terrain à partir de la page RESULTATS DE LA MANCHE.

Si la partie est terminée, attendez que le jeu revienne au menu CREER UNE PARTIE, puis appelez le menu Génération de terrain et suivez les instructions donnée ci-dessus ; le paysage dans lequel vous venez de jouer sera toujours visible en haut de la fenêtre TERRAIN ACTUEL.

Pour charger un paysage à partir du menu de sauvegarde du terrain, il vous suffit de mettre en surbrillance le terrain de votre choix et d'appuyer sur le bouton X.

Le terrain apparaîtra alors dans la fenêtre TERRAIN ACTUEL lorsque vous retournerez au menu de Génération de terrain.

Remarque : c'est seulement la forme du paysage qui est sauvegardée. Ses qualités de jeu pourront différer selon le TYPE DE TEXTURE et le nombre de PONTS et d'OBJETS que vous sélectionnez.

TERRAIN PERSONNALISE

Vous pouvez décider de jouer sur l'un des paysages prédéfinis. Pour cela, appelez la fenêtre TERRAIN PERSONNALISE et sélectionnez le terrain de votre choix.

La fenêtre TERRAIN ACTUEL fera apparaître un paysage prédéfini pour indiquer que vous en avez choisi un, mais il ne s'agira pas du paysage réel.

Lorsque toutes les missions à un joueur ont été accomplies, leurs paysages apparaissent dans cette fenêtre et peuvent être sélectionnées.

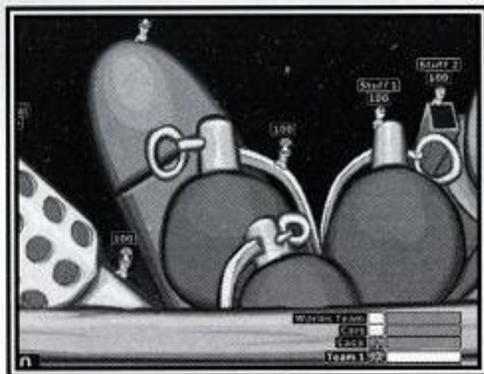
Remarque : il ne vous est pas possible de sélectionner les ponts, les objets ni les types de texture pour les paysages personnalisés.

Quand vous aurez terminé, quittez ce menu en appuyant soit sur la touche ACCEPTER - pour valider le paysage choisi - soit sur la touche ANNULER pour revenir au menu CREER UNE PARTIE sans sauvegarder vos modifications.

Si vous annulez les modifications, le jeu utilisera le paysage des jeux précédents ou un paysage créé d'un manière aléatoire, selon que vous aurez ou non déjà joué une partie depuis que vous avez chargé le jeu.

COMMENCER A JOUER...

Une fois que vous aurez terminé votre configuration et que vous serez satisfait des paramétrages, appuyez sur la touche COMMENCER LA PARTIE qui se trouve dans le coin inférieur droit du menu. La bataille pourra commencer...

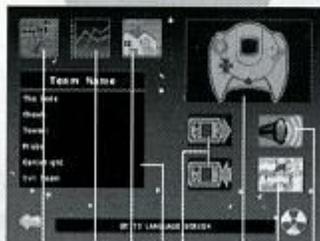


*A quoi ça sert,
cette goupille... ?*

MENU D'OPTIONS

A partir de ce menu, vous pouvez créer de nouvelles équipes, modifier les anciennes, étudier les statistiques de performance au combat de chaque équipe, modifier la configuration de votre manette, changer les options de son et vidéo et sauvegarder ou charger le statut de la partie sur la carte mémoire.

MENU D'OPTIONS



Editor
l'équipe

Statistiques

Créer une
équipe

Choisir une équipe

Options
sonores

Ecran de
langue

Menu
manette

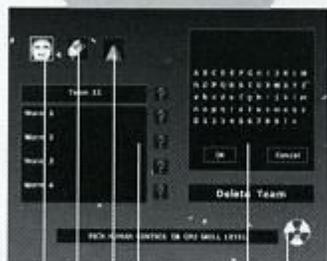
VM Charger /
Sauvegarder

CREER UNE NOUVELLE EQUIPE

Si vous voulez tirer le meilleur parti possible de Worms Armageddon, nous vous conseillons de créer vos propres équipes. Le jeu devient plus intéressant lorsque vous vous attachez aux vers que vous avez "baptisés" et vous ressentirez une grande satisfaction si votre ver préféré réussit un coup d'éclat.

Pour créer votre propre équipe, mettez en surbrillance et sélectionnez l'icône CREER UNE EQUIPE, ce qui a pour effet de faire apparaître le menu. Celui-ci vous propose plusieurs options :

MENU DE CRÉATION/ÉDITION D'ÉQUIPE



Contrôle
humain ou
ordinateur

Arme
spéciale

Pierre tombale

Accepter les
changements

Fenêtre
personnage

Noms de
l'équipel des vers

SELECTIONNEZ LA METHODE DE CONTROLE : HUMAIN OU ORDINATEUR.

Mettez cet icône en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour décider si l'équipe est contrôlée par un humain ou par une intelligence artificielle (avec 5 niveaux de compétence possibles).

SELECTIONNEZ L'ARME SPECIALE

Certaines options du jeu vous permettent d'emporter au combat l'arme spéciale de votre choix. Cette arme spéciale apparaît dans l'arsenal des joueurs une fois qu'un certain nombre de tour s'est écoulé. Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour faire défiler les sept armes disponibles.

Celles-ci sont : lance-moutons, vaches folles, grenade sacrée, super mouton, bombe taupe, vieille femme et pigeon voyageur.



SELECTIONNEZ LA PIERRE TOMBALE

Lorsque l'un de vos vers disparaît au combat, il laisse derrière lui une pierre tombale. Mettez cet icône en surbrillance et appuyez sur le **bouton A** pour faire défiler les pierres tombales disponibles.

MODIFIEZ LES NOMS DES EQUIPES ET DES VERS

Mettez le nom de votre équipe ou de votre ver en surbrillance et appuyez sur le **bouton A**. Le nom apparaîtra alors dans la fenêtre personnage qui se trouve sur la droite de l'écran. Faites permuter les lettres et modifiez le nom comme vous le souhaitez ; une fois terminé, mettez OK en surbrillance et appuyez sur le **bouton A**. Si vous appuyez sur ANNULER, le nom reviendra à son état original.

Si vous souhaitez changer les noms sans les modifier un par un, vous pouvez sélectionner l'icône POINT D'INTERROGATION qui se trouve à côté du nom que vous voulez modifier et appuyer sur le **bouton A**. Le nom en question change de façon aléatoire à chaque fois que vous appuyez sur le **bouton A**.

Quand vous aurez fini d'éditer votre équipe, sélectionnez le bouton ACCEPTER en bas à droite du menu. Si vous n'êtes pas satisfait de l'équipe créée, sélectionnez la fenêtre SUPPRIMER EQUIPE puis appuyez sur le **bouton A**. Après avoir confirmé la suppression, vous serez ramené dans le menu des options.

COMMENT MODIFIER UNE EQUIPE

Mettez en surbrillance la fenêtre de l'équipe et appuyez sur le **bouton A** pour choisir l'équipe que vous souhaitez éditer. Mettez ensuite en surbrillance la touche ÉDITER LES DETAILS DE L'EQUIPE et appuyez sur le **bouton A**. Éditez l'équipe de la même manière que vous en créeriez une nouvelle, voir ci-dessus « Créer une nouvelle équipe ».

Si vous n'êtes pas satisfait des changements, il vous suffit de sélectionner le bouton REVENIR EN ARRIERE ET ANNULER LES CHANGEMENTS et d'appuyer sur le **bouton A**. Ceci vous ramènera au menu des options et annulera tous les changements apportés à l'équipe.

VISUALISER LES PERFORMANCES DE L'EQUIPE

Sélectionnez une équipe dans la fenêtre des équipes ; puis, mettez-la en surbrillance et sélectionnez cette touche pour faire apparaître ses statistiques au combat.

Cet écran vous permet d'étudier la performance de l'équipe sélectionnée lors des missions à un seul joueur, des exercices d'entraînement, des matches à mort à un seul joueur, ainsi que ses performances générales au combat.

Pour connaître la performance de l'équipe lors des missions à un seul joueur qu'elle a menées à bien, mettez en surbrillance la fenêtre MISSION et appuyez sur la touche directionnelle à DROITE et à GAUCHE pour faire apparaître les statistiques de chaque mission.

MENU STATISTIQUES



Mission

Entraînement

Statistiques
générales

Mettez en surbrillance la fenêtre ENTRAÎNEMENT et appuyez sur la touche directionnelle à DROITE et à GAUCHE pour faire défiler les statistiques d'ENTRAÎNEMENT.

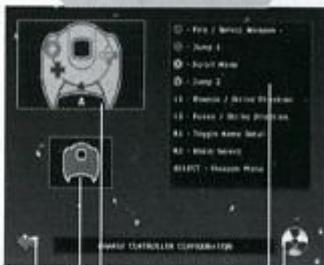
La POSITION GENERALE DE L'EQUIPE dans les STATISTIQUES GENERALES dépend des résultats de la partie.

Une fois que vous aurez terminé, sélectionnez RETOURNER AU MENU PRÉCÉDENT ou appuyez sur le bouton B.

OPTIONS MANETTE

Mettez en surbrillance la manette et appuyez sur le **bouton A** pour modifier la configuration des boutons utilisés dans le jeu. Mettez en surbrillance la manette et appuyez sur le **bouton A** pour choisir l'une des trois configurations.

MENU D'OPTIONS MANETTE



Annuler le paramétrage

Paramétrage manette

Accepter les changements

Marche/arrêt vibrations

Configuration manette A, B ou C

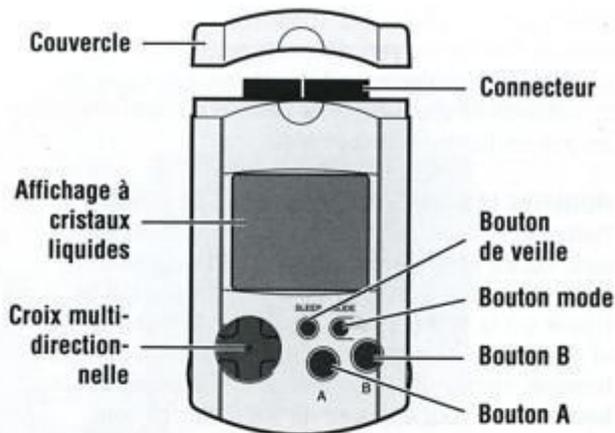
OPTIONS VM (CHARGER / SAUVEGARDER)

Vous pouvez sauvegarder toutes les options et réglages du jeu (y compris les nom des équipes, statistiques, etc.) sur la carte mémoire (VM). Vous aurez besoin d'une unité de VM d'au moins 33 blocs libres. Insérez le VM dans la manette de votre Dreamcast, celle-ci étant branchée dans un des port de la Dreamcast.

Pendant la sauvegarde d'une partie, n'éteignez pas votre Dreamcast, ne retirez pas la carte mémoire ni ne déconnectez la manette.

Pour sauvegarder le statut actuel, mettez en surbrillance l'icône SAUVEGARDER SUR VM et appuyez sur le **bouton A**. Vous serez alors transféré à l'écran de sauvegarde d'où vous aurez la possibilité de choisir

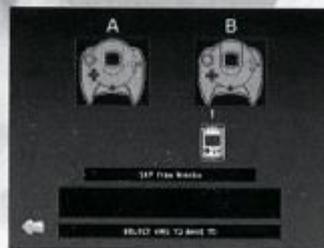
la carte mémoire (VM) sur laquelle vous souhaitez sauvegarder le statut actuel du jeu.



Mettez en surbrillance la carte mémoire que vous souhaitez utiliser et appuyez sur le **bouton A** pour faire votre sélection. (Appuyez sur le **bouton A** pour accepter les messages de confirmation tel que « Voulez-vous remplacer les options actuelles ? ») Après avoir choisi la carte mémoire, lisez les informations sur l'écran qui peuvent vous signaler tout problème éventuel.

Pour charger une partie sauvegardée, mettez en surbrillance et sélectionnez CHARGER A PARTIR DU VM. Une fois dans l'écran de chargement, sélectionnez la mémoire à partir de laquelle vous souhaitez charger la partie sauvegardée et suivez les instructions affichées à l'écran.

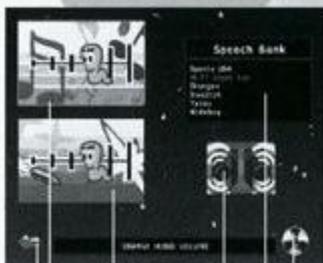
MENU OPTIONS DE VM



OPTIONS SONORES

Ce menu vous permet de régler le volume des effets sonores et de la musique qui sont dans le jeu, sélectionnez la banque de message que les équipes de vers utiliseront pendant la bataille, puis choisissez entre une sortie de son stereo ou mono.

OPTIONS SONORES



**Annuler
les change-
ments**
**Volume
musique**
**Volume effets
sonores**

**Stéréo /
Mono**

**Banque
de sons**

**Accepter
le change-
ments**

VOLUME MUSIQUE

Mettez en surbrillance la fenêtre MODIFIER LE VOLUME DE LA MUSIQUE puis appuyez sur le **bouton A**. Vous pouvez maintenant régler le volume de la musique en appuyant sur la croix multidirectionnelle vers la gauche et la droite. Une fois terminé, appuyez de nouveau sur le **bouton A**.

VOLUME EFFETS SONORES

Mettez en surbrillance la fenêtre MODIFIER LE VOLUME DES EFFETS SONORES et appuyez sur le **bouton A**. Vous pouvez maintenant régler le volume des effets sonores en appuyant sur la croix multidirectionnelle vers la gauche et la droite. Une fois terminé, appuyez de nouveau sur le **bouton A**.

BANQUE DE MESSAGE

Mettez en surbrillance la fenêtre de BANQUE DE MESSAGE et appuyez sur le **bouton A**. Vous pouvez maintenant déplacer la surbrillance bleue vers le haut et vers le bas à travers les banques de message disponibles. Appuyez sur le **bouton A**, pour sélectionner le message souhaité.

STEREO / MONO

Mettez en surbrillance et sélectionnez l'icône STEREO / MONO et appuyez sur le **bouton A** pour choisir entre un son stéréo ou mono.

ECRAN DE LANGUE

Cliquez sur cet icône pour accéder au menu proposant un choix de différentes langues : anglais E.U, anglais R.U, français, allemand, néerlandais, suédois, norvégien et danois. Cliquez sur le drapeau correspondant et la langue changera dans le jeu.



*La Liberté serait-elle
encore un peu nerveuse...?*

CREDITS

CODE SOURCE

Karl Morton

DESSINATEUR EN CHEF

Dan Cartwright

CODEUR PRINCIPAL

Mark Robinson

RESPONSABLE CODE COMPLÉMENTAIRE

Mark Gipson

GRAPHISME SCENARIO

Jan "The Man" Ruud

Tony Senghore

Rico Holmes

GRAPHISME COMPLÉMENTAIRE

Paul Robinson

Neil South

GRAPHISME FMV

Cris Blyth

SONS & MUSIQUE

Bjorn Lynne

BANQUE DE SONS

Matinée Studios

CONCEPTION DES MISSIONS

Porl Dunstan

John Dennis

John Eggett

Martyn Brown

Paul Kilburn

CONCEPT ORIGINAL

Andy Davidson

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Martyn Brown

PRODUCTEUR

Paul Kilburn

AQ

Grant Towell (chef)

Kevin Carthew

Andy Aveyard

Dave Smith

DIRECTEUR DE L'AQ

Paul Field

AIDE EN LIGNE

Email: support@team17.com

Sites Web: <http://worms.team17.com>

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE ET POSTALE

Vous pouvez appeler Team17 au :

+44 (0) 1924 271637

Mais vous pouvez également envoyer un fax à Team17 au :

+44 (0) 1924 267658

Vous pouvez aussi écrire à Team17 à l'adresse suivante :

Team17 Software Ltd
Longlands House
Wakefield Road, Ossett
West Yorkshire WF5 9JS England

Service Conso Ubi Soft - Hotline :

08 36 68 46 32 (2,23 F / mn)



TICK,
TICK,
BOOM!

Vous êtes
stressé ?
découragé ?
vous ne voyez pas
le bout du tunnel ?

Détendez-vous,
la ligne d'assistance
technique de Team17
est là pour vous aider à
résoudre vos problèmes !

Appelez sans attendre,
vous ne le regretterez pas !

0836 69 77 22

Coût de l'appel 2.23 Fr/min.

TTC - édité par connection.

Vous ne pouvez composer ce numéro qu'à partir de la France.

