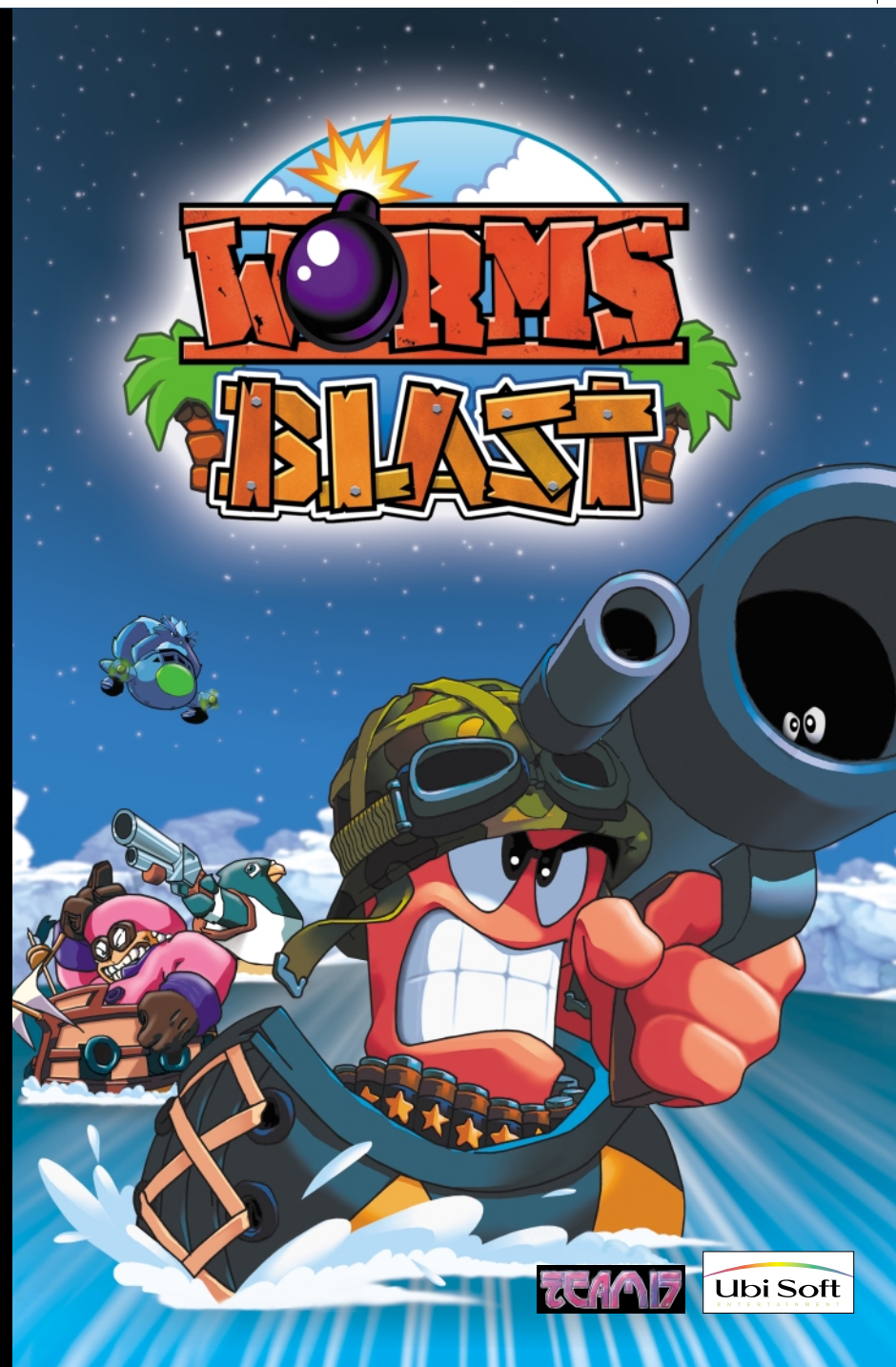


Worms Blast © 2001 Team 17 Software and Worms are registered trademarks of Team 17 Software Limited.
Published under license by Ubi Soft Entertainment. Original Concept Andy Davidson All rights reserved.



seven
SevenSoho

U00318

Client: UBI SOFT
First Proof: 14.01.02

Title: Worms Blast
Product: PS2 Manual Cover (UK)



C



M



Y



B



P877



Inhoudsopgave

Inleiding	2
Specificatie / Installatie	3
Het spel	4
Algemeen, Besturing van de personages, Standaardbesturing, Gameplay	
De menu's	4
Hoofdmenu, Puzzle (puzzel), Tournament (toernooi), Vs (2 spelers), Optiemenu, Game options (spelopties), Sound options (geluidsopties), Control Options (besturingsopties), Credits, Language (taal), High Scores (topscores)	
Spelmechanismen	9
Landblokken, Soorten blokken, Sterren, Kratten, Kleurcodering	
Wapens	11
Standaardwapen (bazooka), Speciale wapens, Water, Tussenscherm	
Scherminformatie (de HUD)	16
Blast-logo	
Personages	17
Profielen van de personages, Boggy B, Suzette, Chuck, Ethel, Calvin, Stavros	
Credits	19
Klantenservice	20



Inleiding

Verwarm je PC voor tot een aangename temperatuur voordat je de "Worms Blast"-cd plaatst en klop de kussens van je stoel nog eens op voordat je goed en wel gaat zitten voor het hoofdgerecht. Als je eenmaal lekker zit, pak je nog even een groot stuk van de taart die dit op puzzels georiënteerde spel vormt om je tegoed te doen aan de 60 enerverende missies. Besprenkel het geheel met een aantal duivelse puzzels en een vleugje toernooi. Vergeet niet de zelf te ontdekken geheime ingrediënten toe te voegen. Verdeel dit mengsel gelijkmatig over een multiplayer spel dat garant staat om zowel jezelf als je vrienden te vermaken. Laat het geheel zachtjes sudderen...

Op het hoogtepunt van het genot voeg je een ruime scheut onderhoudende personages toe, en niet te vergeten een gulle hoeveelheid meligheid, zeemonsters en vallende aambeelden. Maak het geheel naar smaak af met bazooka's, dynamiet en nooit eerder vertoonde destructie.

Als dit recept niet garant staat voor een forse portie plezier, dan weten wij het ook niet meer.

Minimale specificatie

- IBM PC Intel Pentium II 350 Mhz en compatibel.
- Microsoft Windows9x, WindowsMe, Windows2000 of WindowsXP besturingssysteem.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (meegeleverd) of nieuwer.
- 64 MB RAM.
- 110 MB vrije harde-schijfruimte. 300 MB vrije ruimte na installatie (virtueel geheugen).
- 4x-speed cd-romspeler.
- Microsoft Direct3D™ compatibele 16 MB grafische kaart.
- Microsoft DirectSound™ compatibele geluidskaart.

Aanbevolen specificatie

- IBM PC Intel Pentium III 450 Mhz en compatibel of sneller.
- Microsoft Windows9x, WindowsMe, Windows2000 of WindowsXP besturingssysteem.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (meegeleverd) of nieuwer.
- 128 MB RAM.
- 110 MB vrije harde-schijfruimte. 300 MB vrije ruimte na installatie (virtueel geheugen).
- 8x-speed cd-romspeler of sneller.
- Microsoft Direct3D™ compatibele 32 MB grafische kaart.
- Microsoft DirectSound™ 16-bits compatibele geluidskaart.
- Microsoft DirectInput™ compatibele gamepad.

Installatie

Om het spel te installeren, plaats je de Worms Blast-cd in de cd-romspeler nadat Windows® is geladen.

Als de optie Bericht bij automatisch invoegen is uitgeschakeld, dubbelklik je op het icoontje voor de cd-romspeler, waarna de installatie zal worden gestart.

Volg tijdens de installatieprocedure instructies op het scherm. De standaardmap voor de installatie van WORMS BLAST is C:\Team17\Worms Blast.

Het spel

Algemeen

Worms Blast speelt zich af op het water. En dat is maar goed ook, want je personage kan zich alleen per boot verplaatsen. Boven je komen regelmatig gekleurde blokken dichterbij. Gelukkig kun je deze kapotschieten. Je wapen heeft echter wel een kleurcode en je kunt alleen blokken vernietigen die dezelfde kleur hebben als je wapen. Als je een blok raakt met een andere kleur, dan verandert de kleur daarvan (en dat van de blokken eromheen) in de kleur van je wapen. Als je een blok vernietigt, worden ook de aangrenzende blokken in dezelfde kleur vernietigd.

De spelvariant voor 1 speler test je vaardigheid en zelfbeheersing in een reeks van puzzels, terwijl de variant voor 2 spelers je laat vechten tegen iemand anders of tegen een door de computer bestuurd speler. In spellen voor 2 spelers wordt het speelveld door een scherm in twee delen gesplitst. Dit scherm gaat regelmatig open om je de gelegenheid te bieden de tegenstander aan te vallen met je wapens, en dat is altijd tof!

Besturing van de personages

De besturing van je spelpersonage is eenvoudig. Met de pijltoetsen LINKS en RECHTS verplaats je de boot, met de pijltoetsen OMHOOG en OMLAAG wijzig je de baan van het wapen van het personage en met de SCHIETEN-toets vuur je het momenteel geselecteerde wapen af. Met de WAPEN WISSELEN-toets kun je omschakelen tussen je standaardwapen (een bazooka) en de andere wapens die je hebt gevonden in kratten.

Standaardbesturing

De standaardbesturingsfuncties voor Worms Blast zijn: de PIJLTOETSEN voor omhoog, omlaag, links en rechts; de ENTER-toets om te schieten en de RECHTER SHIFT-toets voor het wisselen van wapens. Met de ESCAPE-toets roep je tijdens het spel het pauzemenü op. Als je in de menuschermen op de ESCAPE-toets drukt, keer je terug naar het voorgaande menu.

Gameplay

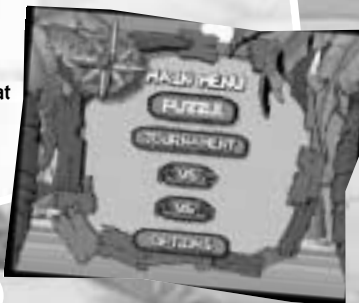
De gameplay in Worms Blast hangt af van het type spel en de spelvariant die je kiest. Er zijn drie spelvarianten - Puzzle (puzzel), Tournament (toernooi) en Vs (2 spelers). De instellingen binnen deze verschillende spelvarianten bepalen de spelregels, oftewel wat je moet doen om te winnen. Wil je hier meer informatie over, lees dan verder.....

De Menu's

Hoofdmenu

Druk, terwijl het titelscherm zichtbaar is, op een willekeurige toets om het hoofdmenu te openen. Hierin kun je het type spel kiezen dat je wilt spelen, of naar het optiemenü gaan.

De verschillende speltypen zijn: -



Puzzle (puzzel)

Als je in het hoofdmenu de optie 'Puzzle' selecteert kom je (nadat je je personage hebt gekozen) terecht op de landkaart. Je ziet je personage rechtsonder op de kaart.



TIP: als je de puzzellevels voor de eerste keer speelt, begin je met een reeks voorbeeldpuzzels. In deze puzzels leer je niet alleen de basiskennis die nodig is om Worms Blast te spelen, ze geven ook een beschrijving van de belangrijkste wapens, de manier waarop landblokken zich gedragen en hoe je het spel over het algemeen het best kunt spelen.

Op de kaarten zie je verschillende speellocaties, die worden weergegeven door blauwe stippen. Het is de bedoeling dat je over de kaart reist en jezelf een weg baant naar het vulkaaneiland in het midden van de oceaan. Dat lijkt simpel, maar er zit een addertje onder het gras. Tussen elke locatie bevinden zich listig ontworpen missies die je moet ondernemen voordat je naar de volgende locatie kunt doorreizen. Selecteer je bestemming en druk op de SCHIETEN-toets om het spel te starten.

Tijdens de missies heb je diverse opties.

1. Je kunt de missies met succes voltooien. In dat geval keer je terug naar de landkaart en zal je personage naar de geselecteerde bestemming reizen.
2. Je kunt de missie altijd opnieuw starten als je het idee hebt dat je in de fout bent gegaan en meer kans op succes hebt als je van voren af aan opnieuw begint. PAUZEER het spel en selecteer in het menu de optie 'RESTART LEVEL' (level opnieuw starten).
3. Als je denkt dat de missie te moeilijk is, als je vast bent komen te zitten, of gewoon als je een andere missie wilt proberen (d.w.z. een andere route wilt volgen) kun je het spel PAUZEREN en in het menu de optie 'RETURN TO MAP SCREEN' (terug naar landkaart) selecteren.

Opmerking: de vorderingen die je op de kaart maakt, worden automatisch opgeslagen. De volgende keer dat je terugkeert naar het speltype PUZZLE, zal de situatie op de kaart hetzelfde zijn als toen je deze verliet.

TIP: je kunt de spelvariant PUZZLE al voltooien als je maar 25% van de locaties op de kaart bezocht hebt. Maar, in de meer afgelegen locaties zijn extra personages en spelopties verborgen voor zowel spellen voor 1 speler als voor multiplayer-spellen. Het is de tijd en moeite waard om rond te reizen en zoveel mogelijk plekken op de kaart te bezoeken om de geheimen van het spel vrij te spelen. Let ook op de kleur van de route die je volgt: blauw geeft een makkelijke route aan, rood een moeilijke.

Tournament (toernooi)

Het doel van het speltype TOURNAMENT (toernooi) is simpel: probeer zolang mogelijk te overleven om de hoogst mogelijke score bij elkaar te harken. Deze kan dan worden opgenomen in de lijst met topscores.

Na het selecteren van de optie TOURNAMENT krijg je een overzicht te zien van de beschikbare spelvarianten. Elke variant is anders wat betreft de dingen die je moet doen, en voor elke variant bestaat een aparte lijst met topscores. In het begin kun je kiezen uit vijf varianten, extra varianten komen beschikbaar als je het speltype PUZZLE (puzzel) met succes speelt.

De onderstaande vijf spelvarianten zijn in het begin beschikbaar:

1. Target Alley.

Schiet op bewegende doelen die uit de lucht vallen. Als je 20 van die kleine etters mist, valt het doek!

2. Super Frogging.

Vernietig alle doelwitten in beeld, terwijl je behendig alle obstakels vermijdt, om je beloning te ontvangen. Voorkom dat het waterpeil te hoog stijgt door de bonussterren te verzamelen. En blijf doorgaan...

3. Team17 Fun.

Schiet op de sterren die uit de bodem van ons gigantische bedrijfslogo tevoorschijn komen. Negeer de schaamteloze reclame en raak de sterren om het rijzende waterpeil in toom te houden. Zorg ervoor dat je geen sterren oproept, want die vernietigen je.

4. One Line.

Kerf een pad uit door de op je afkomende landmassa. Na elke treffer daalt het land een regel en wordt de score verhoogd.

5. Shooting Gallery

Schiet op de doelen die door het beeld vliegen om extra speeltijd te verdienen. Wees voorzichtig dat je niet de rode 'tijdstrafblokken' raakt die ook over het scherm razen.

Vs (2 spelers)

In het hoofdmenu zie je twee opties voor de optie Vs (Versus). De ene is voor het spelen tegen de computer en de andere voor een spel tegen iemand anders. Kies de gewenste spelvariant en selecteer de personages waarmee je de strijd wilt aanbinden (de computer kiest zelf een personage uit).

OPMERKING: sommige spelvarianten kunnen niet tegen de computer worden gespeeld.

De geselecteerde spelvariant bepaalt de regels voor het spel dat je krijgt voorgeschoteld. De beschikbare spelvarianten zijn:

1. Deathmatch

Vecht met je tegenstander totdat een van jullie de laatste reserveboot heeft verspeeld. Om je te helpen bij het botvieren van je destructieve neigingen gaat het tussenscherm vaker open waardoor je de tegenstander constant kunt bestoken.

2. Star Collection

Je bent met je tegenstander verwickeld in een race om als eerste vijf STERREN te verzamelen. Verzamel er vijf en het spel is aan jou! Door STERREN bij de tegenstander te vernietigen zorg je ervoor dat deze er minder kan verzamelen, waardoor je eigen kans op winst alleen maar groter wordt.

3. Tide Trial

Verzamel de STERREN om het almaar stijgende water niet te hoog te laten komen, hou het land op afstand en grijp elke kans aan om je tegenstander aan te vallen - je hoeft hem of haar maar een keer tot zinken te brengen om het spel te winnen!

4. One Line For 2

Verpletter je tegenstander voordat die jou eronder krijgt! Elke keer dat jij of je tegenstander een schot lossen, dalen de landblokken een regel.

5. Don't Drop Em.

Vernietig alle landblokken boven je om de ster bovenin te grijpen voordat je tegenstander dat doet. Je moet voorkomen dat land 'loslaat' van de landmassa en in het water valt. Er mag maar één blok in het water vallen.

6. Star Race

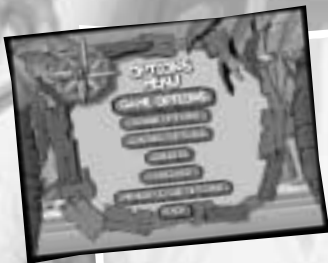
Manoeuvreer je boot over het parkoers en vernietig de obstakels die op je pad komen. Het doel is om te blijven drijven en de ster bovenin te bereiken voordat je tegenstander erbij kan komen. Vernietig de doelen om het land aan de kant van je tegenstander te 'pauzeren'.

7. Survival

In deze spelvariant moet je voorkomen dat de landblokken het water raken (tenzij je deze eerst hebt bevrijd). Op het moment dat de landmassa in aanraking komt met het water is het spel afgelopen en gaat je tegenstander ervandoor met de overwinning.

8. Fight

Dit level wijkt af van 'Deathmatch' omdat het RISICO groter is. Je kunt het land niet vernietigen en het grootste deel bestaat uit stuiterende blokken, wat betekent dat een verdwaald schot naar de tegenstander makkelijk zou kunnen terugstuiteren om jezelf te treffen!



Game options (speloverties)

Rounds (ronden): met deze optie bepaal je hoeveel rondes je moet winnen om de wedstrijd te winnen. Je kunt kiezen uit wedstrijden over 1, 3 of 5 rondes.

Clear Scores (scores wissen): hiermee breng je de door het spel opgeslagen gegevens terug naar de oorspronkelijke staat.

WAARSCHUWING: als je deze optie selecteert, wis je alle topscores en eventueel de positie die je hebt bereikt op de landkaart tijdens een Puzzle-spel voor 1 speler.

Optiemenu

Hier vind je de speloverties waarmee je het spel naar eigen wens kunt aanpassen. Selecteer de optie die je wilt wijzigen en druk op de **SCHIETEN**-toets.

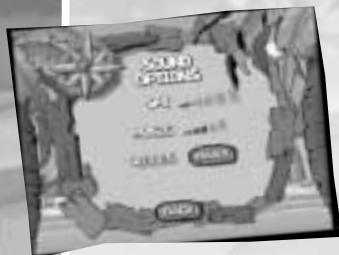


Sound options (geluidsoverties)

SFX (geluidseffecten): volume van de geluidseffecten in het spel. Gebruik de pijltoetsen **RECHTS** en **LINKS** om het volume te verhogen of te verlagen.

Music (muziek): gebruik de pijltoetsen **RECHTS** en **LINKS** om het volume van de muziek te verhogen of te verlagen.

Voices (stemmen): Kies tussen Many (veel) en Few (weinig) om te bepalen hoeveel spraak en geluidseffecten in het spel worden gebruikt.



Control Options (besturingsoverties)

Gebruik dit menu voor het configureren van de besturing voor spelers 1 & 2. Selecteer de speler waarvan je de besturingsoverties wilt wijzigen. Selecteer de functie die je wilt wijzigen, d.w.z. **LINKS**, **RECHTS** enz. Druk op de **ENTER**-toets en selecteer de nieuwe toets of knop die voor deze functie moet worden gebruikt. **WAARSCHUWING:** Als je een toets of knop selecteert die al in de configuratie van de andere speler wordt gebruikt, dan wordt die in **WIT** afgebeeld. De knop **ACCEPT** (accepteren) is dan gedeactiveerd totdat je voor de betreffende functie een andere toets of knop hebt gekozen.

Credits

Selecteer deze optie als je een blik wilt werpen op de fotorealistische portretten van de mensen die verantwoordelijk zijn voor het maken van Worms Blast.

Language (taal)

Wijzig de taal die in Worms Blast wordt gebruikt. Je kunt kiezen uit Engels, Frans, Duits, Spaans en Italiaans.

High Scores (topscores)

Bekijk de lijst met topscores om te zien wie de onbetwiste meester is bij de **TOERNOOIEN** voor 1 speler.

Spelmechanismen

Landblokken

Soorten blokken

In Worms Blast komt een aantal verschillende landblokken voor:

Standaardblokken



Dit zijn de meest voorkomende blokken in het spel. Je kunt ze met de meeste wapens vernietigen volgens de regels voor kleurcodering (zie verderop voor meer details).

Dode blokken



Deze blokken zijn in het begin grijs. Om ze te vernietigen moet je ze eerst kleuren en vervolgens nogmaals raken met dezelfde kleur. (Zie de paragraaf **Kleurcodering** voor meer details.)

Ankerblokken



Ankerblokken vallen niet in het water als ze losraken van andere blokken. Je kunt ze alleen met dynamiet vernietigen. De blokken voorkomen ook dat andere blokken die ermee zijn verbonden omlaag vallen.

Stuiterende blokken



Ook stuiterblokken zijn onvernietigbaar. Projectielen die op stuiterblokken worden afgeschoten, stuiteren terug. Pas dus op als je op deze blokken schiet want het gebeurt regelmatig dat het projectiel terugstuiterd en je eigen boot treft.

Regenboogblokken



Deze blokken kun je vernietigen met elke kleur. Het is niet nodig om de kleur van het blok af te stemmen op het wapen dat je hebt om ze te vernietigen.

Sterren



Sterren verschijnen in de landblokken en moeten worden losgeschoten om ze te bevrijden. Dat wil zeggen dat de blokken eronder moeten worden weggeschoten zodat de ster in het water valt en je hem kunt oprapen. De sterren blijven korte tijd drijven voordat ze zinken. Je kunt sterren ook laten ontploffen.

Kratten



Deze bevatten de speciale wapens die in het spel voorkomen. Als je de blokken eromheen weg schiet vallen de kratten in het water. Haal ze dan op voordat ze zinken. Je kunt ook op de kratten zelf schieten en laten ontploffen.

TIP: De landblokken volgen bepaalde regels:

- Over het algemeen zullen landblokken die nergens op rusten in het water vallen.
- Als je onder een vallend blok staat en erdoor wordt geraakt, loopt je boot schade op.
- Er geldt een systeem van kleurcodering dat bepaalt of ze kunnen worden vernietigd (zie hieronder)
- Landblokken rond de waterlijn zullen je boot terugstuiteren als je er tegenaan vaart. De boot loopt schade op.
- Landblokken die je hoofd raken als ze nog vastzitten aan de landmassa zullen je boot snel tot zinken brengen. Doe je best om te voorkomen dat je in aanraking komt met de landblokken door ze met je wapens te vernietigen.
- Het is een goede tactiek om de landblokken bij je tegenstander te bestoken via het gat in het tussenscherm. Wat er dan gebeurt is afhankelijk van hun kleur. Zie hieronder voor meer informatie
- Er ontstaan kettingreacties als er blokken van dezelfde kleur zijn verbonden aan het blok dat je zojuist hebt laten exploderen. Alle aangrenzende blokken die dezelfde kleur hebben als het ontplofte blok zullen ook exploderen

Kleurcodering

Zoals je kunt zien, hebben de landblokken in Worms Blast felle kleuren. Je zult ook ontdekken dat de meeste wapens in het spel een bepaalde kleur hebben. Om de landblokken boven je te kunnen



vernietigen moet je een wapen selecteren van dezelfde kleur als het blok dat je onder vuur neemt. Als je een schot afvuurt op een blok waarvan de kleur niet overeenkomt met die van het gebruikte wapen, dan verandert de kleur van het getroffen landblok (en dat van de omliggende blokken) in de kleur van het afgevuurde wapen. Als je bijvoorbeeld met een GROENE bazooka een projectiel afvuurt op een groen landblok, dan explodeert dat blok. Gebruik je echter een RODE bazooka op een groen landblok, dan wordt het landblok ROOD. Dit kan in het begin wat verwarrend overkomen, maar als je aan het spelen bent zal dit al snel duidelijk zijn. Als je in multiplayer spellen landblokken op de helft van je tegenstander raakt met een wapen van een afwijkende kleur, dan veranderen ze in dode blokken.

Wapens

Elke speler heeft een standaardwapen dat altijd beschikbaar is. Dit wapen is de vertrouwde BAZOOKA. Andere wapens komen uit de KRATTEN die her en der in het land verspreid staan.

Het schieten met wapens is eenvoudig. Druk de SCHIETEN-toets in en hou deze ingedrukt om de kracht te bepalen waarmee het wapen wordt afgevuurd of druk eventjes op de SCHIETEN-toets om het wapen te activeren (de te volgen methode is afhankelijk van het geselecteerde wapen).

De kleur van het afgevuurde wapen (als het een wapen is waarmee je landblokken kunt vernietigen) wordt zowel getoond op het icoontje voor het wapen dat in de HUD verschijnt als op het richtkruis.

Om over te schakelen van het standaardwapen naar een speciaal wapen moet je op de WAPEN WISSELEN-toets drukken, waarna het nieuwe wapen met de normale SCHIETEN-toets kan worden afgeschoten.

Standaardwapen (bazooka)



Bazooka

Het standaardwapen in je arsenaal, de bazooka, is altijd beschikbaar. De bazooka heeft een kleur en je moet de regels van de KLEUR-CODERING volgen als je met het wapen schiet op landblokken. Richt het wapen, druk op de SCHIETEN-toets en hou die ingedrukt tot de gewenste kracht van het schot is bereikt. Laat de SCHIETEN-toets los om het projectiel te schieten. Dit ontploft op het moment dat het inslaat op het landblok (of de boot van je tegenstander!).

Speciale wapens



Dynamiet

Wordt op dezelfde manier gebruikt als de bazooka. Het dynamiet heeft een lont met een brandduur van 5 seconden. De lont wordt aangestoken op het moment dat dit wapen wordt geselecteerd. Dynamiet blijft aan het land kleven zodra het daarmee in aanraking komt. Het vernietigt alle landblokken, kratten of sterren binnen de straal van de explosie, ongeacht de kleur.

TIP: Gooi het dynamiet snel weg nadat je het hebt geactiveerd. Als je het dynamiet de volle 5 seconden vasthoudt zal het in de boot exploderen en schade veroorzaken.



Granaat

Wordt ook op dezelfde manier gebruikt als de bazooka. Granaten hebben, net als dynamiet, een vertraging van 5 seconden die ingaat op het moment dat je het als wapen selecteert. Granaten zijn onderworpen aan de regels van KLEURCODERING. Een granaat brengt echter geen schade toe aan landblokken. Alleen de kleur van alle landblokken binnen het bereik die worden getroffen door de explosie verandert in de kleur van de granaat. Je kunt de granaat als je dat wilt tot ontploffing brengen door, nadat je hem hebt geworpen, nogmaals op de SCHIETEN-toets te drukken. Als je dat niet doet, dan zal de granaat automatisch vijf seconden nadat je hem hebt geselecteerd ontploffen.



Jachtgeweer

Het jachtgeweer is een 2-schots wapen dat je richt met het richtkruis. Druk op de SCHIETEN-toets om het te activeren. Als je het wapen selecteert moet je twee keer schieten voordat je een ander wapen kunt activeren. Het jachtgeweer schiet in een rechte lijn, heeft een klein bereik en volgt de regels van de KLEURCODERING.



Laserstraal

Als je de laserstraal afvuurt, boort de straal zich door elk landblok waarop je richt. De twee schoten die je krijgt maken dit tot een zeer aantrekkelijk wapen.



Zeemonster

Laat het zeemonster los op je tegenstander en zie hoe die zich in allerlei bochten wringt. Het zeemonster rijst op uit het water en grijpt de boot van je tegenstander vast. Mocht je worden getroffen door de aanval van een zeemonster, dan is nog niet alles verloren. Door snel op de SCHIETEN-toets te drukken, kun je jezelf onttrekken aan zijn greep.



Communicerende vaten

Werken als een egalisator. Het waterpeil verandert aan beide zijden van het scherm en wordt exact gelijk.



Bootreparatie

Na het selecteren hiervan verschijnt aan de rand van het beeldscherm een boei. Vaar hier tegenaan om je boot volledig te laten herstellen.



Piranha

Als je dit wapen gebruikt, veranderen alle wezens die in het water van de tegenstander leven in piranha's die het hebben voorzien op zijn bootje. Leun achterover en kijk toe hoe de ooit zo vredige bewoners van de zee de boot van je tegenstander te lijf gaan.



Visvoer

Door visvoer in het water te laten vallen zorg je ervoor dat je eigen watergebied wordt bevolkt door meer vissen.



Torpedo

Een gelanceerde torpedo gedraagt zich als een doelzoekende raket die onder water op je tegenstander afstormt.

TIP: Vissen vormen een schild tegen dit type wapen. Vergeet dat niet en behandel ze met respect.



Mijn

Activeer dit wapen om een zeemijn te laten verschijnen op de helft van je tegenstander. Mijnen die naar jezelf worden gestuurd hebben een vertragsingsmechanisme dat in werking wordt gesteld als je boot de mijn raakt. De mijn ontploft korte tijd nadat deze contact heeft gemaakt met je boot. Pas op: een mijn die tijdens het omhoog drijven je boot raakt zal hoogstwaarschijnlijk onmiddellijk ontploffen.



Weerballon

Deze veroorzaakt onmiddellijk een weereffect. Dit effect kan zowel in jouw voordeel werken als in het nadeel van beide spelers.



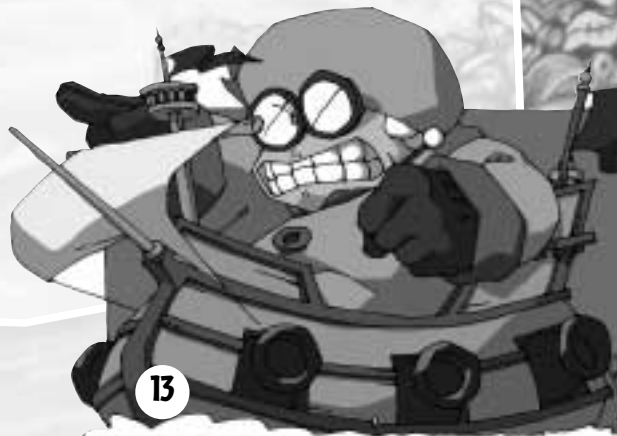
Besturing omkeren

Hiermee worden de besturingsfuncties bij je tegenstander gedurende 10 seconden omgekeerd.



Tijd stopzetten

Als je dit gebruikt, versteent je tegenstander en kan hij zichzelf 10 seconden lang niet bewegen.





Zeemansgenot

Laat dit in het water bij de tegenstander vallen om wat deining te veroorzaken. Het water aan de andere kant wordt erg ruw.



Schild

Activeer dit om een schild rondom je boot op te trekken. Niets kan dit schild nog doordringen en schade aanrichten.



Dubbele schade

Het volgende schot dat de speler lost zal tweemaal zoveel schade aanrichten dan normaal, of schade aanrichten binnen een bereik dat twee keer zo groot is.



Versneller

Doet precies wat de verpakking belooft. Alle aspecten van de boot van de speler worden versneld. Dit effect duurt 10 seconden.



Spookkratten

Activeer dit wapen om alle kratten die zichtbaar zijn in het land aan je eigen kant in het water te laten vallen.

Water

Het water heeft op een aantal verschillende manieren invloed op de gameplay in Worms Blast. Aan het begin van een MULTIPLAYERSPEL is het waterpeil aan je eigen kant gelijk aan dat van de tegenstander. Er kunnen echter dingen met het water gebeuren. Het peil kan stijgen (als je per ongeluk een eigen wapen tot ontploffing brengt op je eigen helft van het speelveld) en zakken als je een van de **STERREN** oppakt die ingebed zijn in het landschap. Explosies en speciale wapens kunnen ervoor zorgen dat het water ruwer wordt, zodat de boot meer deint en het dus moeilijker wordt om je wapen te richten. Het spel kent ook een aantal wapens die je vindt in kratten die uit het water afkomstig zijn. Deze kratten verschijnen vanonder de waterlijn, soms zonder voorafgaande waarschuwing. Het loont dus de moeite om te letten op alles dat in zich schuilhoudt in de duistere diepten. Als je goed oplet zul je ook zien dat je water tijdens het spel vol zal raken met vissen en ander zeeleven...

TIP: vissen verschijnen na verloop van tijd in je water. Hun verschijning is afhankelijk van je score - hoe hoger deze is, des te meer vis je verzamelt.

De vissen hebben nog een andere functie dan er alleen maar mooi uitzien - ze zullen de meeste projectielen tegenhouden die je tegenstander onderwater op je afvuurt.

Pas op: het is maar al te makkelijk om je zuurverdiende vissen te doden door ze met je eigen wapens te treffen.



Tussenscherm

In multiplayer spellen wordt het speelveld door een houten tussenscherm in twee delen gesplitst. Dit scherm reikt van net onder de waterlijn tot aan de bovenzijde van het beeldscherm. Projectielen stuiteren terug van dit scherm dus wees voorzichtig. Van tijd tot tijd zal het scherm opengaan om je de gelegenheid te geven je tegenstander, of zijn land, te bestoken. Als je tegen het scherm vaart, stuitert je bootje terug zonder dat dit schade oploopt.



Scherminformatie (de HUD)

Onderin beeld zie je een aantal icoontjes. Deze voorzien je van belangrijke informatie over de status van het spel.

De belangrijkste icoontjes zijn de drie voor de wapens. De grote toont het huidige wapen en de kleur daarvan (opmerking: de kleur van het wapen is ook te zien in het richtkruis). Het kleinere icoontje links ervan laat zien welk SPECIAAL WAPEN je gebruiksklaar hebt (dit wapen kun je selecteren door op de WAPEN WISSELEN-toets te drukken). Het kleinere icoontje aan de rechterkant toont het volgende STANDAARDWAPEN in de rij en de kleur daarvan. In een PUZZEL-spel voor 1 speler verschijnen er icoontjes die aangeven hoever je al bent in het bereiken van je missiedoel. In een TOERNOOI-spel voor 1 speler worden je vorderingen getoond door een aantal icoontjes en getallen. (Een doelicoontje gevolgd door een getal, laat bijvoorbeeld zien hoeveel doelen je tot nu toe hebt getroffen in het huidige spel).

Blast-logo

Je zult zien dat na het opblazen van landblokken daaruit kleine voorwerpen komen vallen. Als je in een klap voldoende van deze voorwerpen verzamelt (door een gecombineerde explosie van een redelijke omvang te veroorzaken) zal er een letter oplichten in het BLAST-logo. Verzamel verschillend gekleurde landvoorwerpen om alle letters te laten oplichten. Als alle letters van het woord BLAST zijn gemarkeerd, is de speelstand BLAST geactiveerd. We hoeven niet uit te leggen wat er dan gebeurt, als het gebeurt zul je dat snel genoeg merken.

Ter informatie: B wordt gemarkeerd door het verzamelen van RODE voorwerpen, L door GELE voorwerpen, A door PAARSE voorwerpen, S door GROENE voorwerpen en T door ORANJE voorwerpen.



Spelpersonages

Aanvankelijk heb je de beschikking over zes personages. Elk daarvan heeft zijn of haar individuele eigenschappen en eigen boot. De personages die je kunt selecteren om mee te spelen gedragen zich allemaal afwijkend van elkaar: sommige zijn snel maar licht bepantserd, anderen zijn traag maar kunnen veel schade incasseren, terwijl weer anderen beter zijn uitgebalanceerd en op elk terrein goed zijn zonder ergens in uit te blinken.

Kies het personage dat het beste aansluit bij je eigen speelstijl..

Profielen van de personages

Boggy B

Als sinds zijn vroegste jeugd heeft Boggy de rare neiging om bijna alles dat beweegt op te blazen. Het is een worm die van alle markten thuis is en hij is een bekwaam gebruiker van alle wapens die hij maar tot zijn beschikking heeft. Boggy is het beste personages voor beginners.



Suzette

Suzette is het jonge zusje van de beruchte Boggy B. Net als haar broer is zij zeer veelzijdig en bekwaam in het gebruik van alle wapens die haar tot beschikking staan. Ze kan niet zoveel schade incasseren als haar broer, maar ze beweegt sneller om het gevaar uit de weg te gaan. Suzette is een uitstekend personage voor beginners.



Chuck

Vanwege zijn lage intelligentiepeil is het nooit erg duidelijk wat er omgaat in de kleine hersenen van deze duif. Hij is zijn bestaan als eenvoudige boodschapper spuugzat en het is hem nu menens. Hij speelt hard en gemeen.

Chuck is de snelste in het richten, maar hij beweegt wat traag. Daarom is Chuck een personage dat wordt aanbevolen voor spelers met al een beetje ervaring.



Ethel

Hoe dit uit een bejaardenhuis ontsnapte personage betrokken is geraakt bij dit spel rond massale vernietiging is niet echt bekend. Maar laat je niet bedotten door haar leeftijd en kwetsbare uiterlijk, want ze is bikkelhard. Het is gevaarlijk om haar te onderschatten! De snelle en dappere Ethel is een goede all-rounder, maar haar grote boot vormt een duidelijk doelwit. Ethel wordt aanbevolen aan spelers met al een beetje ervaring.



Calvin

Laat het pluizige uiterlijk en de verbaasde blik van dit schaap je niet verleiden tot de gedachte dat het een makkie is. Hij is hoger ontwikkeld dan al zijn soortgenoten die boerderijen bevolken. Ondanks dat dit schaap geen al te grote liefhebber is van het zeeleven, onderdrukt hij zijn superkrachten waarmee hij kan vliegen zodat hij niet kan worden beschuldigd van vals spel. Calvin beweegt razendsnel, maar heeft een laag incasseringsvermogen. Calvin is lastig te besturen, maar dat wordt ruimschoots goedgemaakt door zijn pluspunten. Calvin is een personage dat wordt aanbevolen voor gevorderde spelers.



Stavros

Voordat hij zich aansloot bij het leger van wormen had het stinkdier geen vrienden. Na een paar gewonnen gevechten kreeg men al snel door wat zijn mogelijkheden zijn! Hij opereert zwijgzaam maar dodelijk. Stavros is een erg taai personage dat snel kan richten. Zijn algehele gebrek aan snelheid vormt echter zijn achilleshiel. Absoluut een personage dat alleen is aan te bevelen voor gevorderde spelers.



Credits

Ontwerpers

David Smith - Ontwerpmanagement
Mike Green
Patrick Romano
Andrew Morris
Rico Holmes
Jan Ruud

Paul Kilburn - Producent, Ontwerp
Mark Baldwin - Coproducent, Ontwerp

Programmeurs

Charles Blessing - Leiding
Martin Swaine
Paul Scargill
Andreas Iadic
Andy Clitheroe
Stefan Boberg
Phil Carlisle

Geluid en muziek

Bjorn Lynne

Martyn Brown - Creatief Directeur

Stemmen

Outsource Media & Audiogodz

Kwaliteitsbeheer

John Egginton
Adrian Evans
Andy Aveyard - QA-management
Brian Fitzpatrick
Ben Booth
Lee Varley
Jax Li
Kelvin Aston
Paul Field - QA-management

Ontwerp

John Eggett
Paul Dunstan
Grant Towell
Kevin Carthew
John 'MonkeyKicks' Dennis

Project Management

Producer

Lee Keane

Studio Manager

Darren Melbourne

Testing:

Worldwide Test Manager
Eric Tremblay

Test Department Manager:

Cristian Giuglea

Lead Tester:

Costel Apopii

Testers:

Banica Mihai
Sebastian Burtan
Adrian Iacob
Banica Nelu

Localization

Director

Coralie Martin

Project Manager

Xavier Vibert

Publisher: Ubi Soft Entertainment:

CEO

Yves Guillemot

International Production Director

Christine Burgess-Quemard

International Content Director

Serge Hascoet

Approval Coordinators:

Europe:

Nikola Milisavljevic,
US:

Willie Wareham

European Marketing

European Marketing Director

Laurence Buisson-Nollent

European Group Manager

Thomas Petersen

European Brand Manager

Remi Perreault

Local Marketing Managers

Germany:

Andreas Balfanz

United Kingdom:

Amanda Butt

Scandinavia:

Soren Laas

Spain:

Antonio Rabanera

Italy:

Giulia Pasquariello

France:

Hélène Carbon, Nicolas Oyarbide

Netherlands:

Michiel Verheijdt

Belgium:

Evelyn De Vooght

EMEA:

Rémi Perreault, Thomas Petersen

US Marketing

Corey Fong

Special Thanks to Rick Stirling and James Fraser.

Klanten service

Bel dit nummer als je vast komt te zitten:
00 44 1924 123456
of stuur een e-mail naar dit adres:
support@team17.com
of bezoek deze webpagina:
wormsblast.team17.com

Technische Ondersteuning

Ubi Soft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over onze nieuwste spellen, met tips, hulp en technische ondersteuning. Eén van die manieren is onze website: <http://www.ubisoft.com>.

Je kunt ook contact opnemen met de Ubi Soft klantenservice via telefoon. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem waar je mee zit.

In Nederland:

Telefoonnummer: 0900 - 202 6766 (70 ecpm.)

Tijden: maandag tot en met vrijdag van 09:30 tot 18:00 uur