

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
Seven Soho

U00318

Client: UBI SOFT
First Proof: 14.01.02

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



C



M



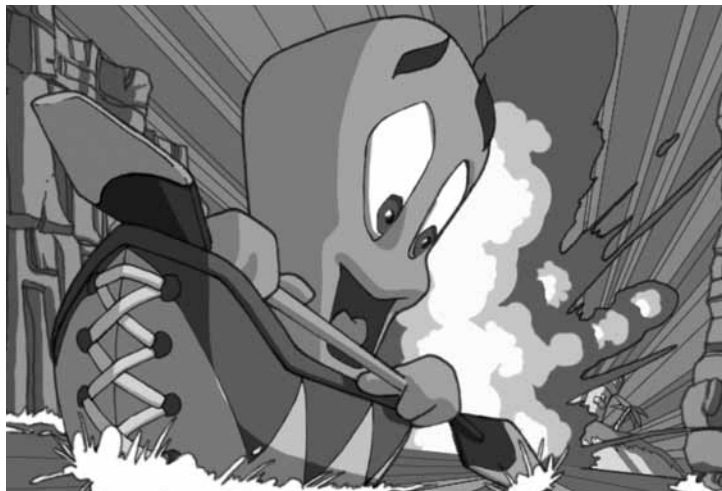
Y



B



P877



Sommaire.

Introduction	2
Le jeu	3
Général	4
Commandes du personnage, Commandes par défaut, Système de jeu	
Les menus	4
Menu principal, Énigme, Tournoi, Mode Combat, Menu des options, Options de jeu Options sonores, Options Manette, Crédits, Langue ,Meilleurs Scores	
Mécanismes du jeu	9
Blocs terrestres, Types de blocs, Étoiles, Caisses ,Code de couleur	
Types d'armes	11
Arme standard (Bazooka), Armes spéciales ,Eau, Diviseur	
Affichage du Bas d'Écran (A.B.E.)	16
Mode Blast	
Personnages du jeu	17
Portraits des personnages, Boggy B, Suzette, Chuck ,Ethel, Calvin, Stavros	
Crédits	19
Assistance Clients	20



Introduction

Préchauffez votre PC à bonne température avant d'insérer le disque de Worms Blast, puis époussetez votre siège avant de vous installer confortablement. Une fois prêt, prenez la potée de parties à énigmes et découpez 60 bonnes tranches de missions croustillantes. Saupoudrez le tout d'un zeste de mode Énigme et mélangez avec du mode Tournoi sans oublier d'incorporer les éléments secrets qui peuvent être déverrouillés au cours de la partie. Etalez la pâte obtenue et couvrez-la d'une nappe de multijoueur pour vous régaler entre amis.

Quand le plaisir du jeu est à ébullition, ajoutez des personnages hauts en couleur, de la démente aquatique, du brouillard, des monstres maritimes et des enclumes qui tombent du ciel. Pour finir, relevez le goût en utilisant plus que de raison des bazookas, de la dynamite et autres possibilités savoureuses de destruction.

Cette recette devrait satisfaire vos appétits ludiques !

Configuration minimale requise

- Processeur : IBM PC Intel Pentium II 350 Mhz et compatibles.
- Système d'exploitation : Microsoft Windows 9x, WindowsMe, Windows2000 ou WindowsXP.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (fourni) ou plus récent.
- 64 Mo de RAM.
- 110 Mo d'espace sur le disque dur. 300 Mo d'espace de mémoire virtuelle.
- Lecteur CD-ROM 4x.
- Carte vidéo 16 bit compatible Microsoft Direct3D™.
- Carte son compatible Microsoft DirectSound™.

Configuration conseillée

- Processeur : IBM PC Intel Pentium III 450 Mhz et compatibles ou de fréquence plus élevée.
- Système d'exploitation : Microsoft Windows9x, WindowsMe, Windows2000 or WindowsXP
- Microsoft DirectX™ 8.0a (fourni) ou plus récent.
- 128 Mo de RAM.
- 110 Mo d'espace sur le disque dur. 300 Mo d'espace de mémoire virtuelle.
- Lecteur CD-ROM 8x ou plus rapide.
- Carte vidéo 16 bit compatible Microsoft Direct3D™.
- Carte son compatible Microsoft DirectSound™.
- Manette compatible Microsoft DirectInput™.

Installation

Pour installer le jeu, insérez le CD Worms Blast dans le lecteur de CD-ROM quand votre ordinateur a fini de charger Windows®.

Si l'exécution automatique est désactivée, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM et l'installation se lancera.

Pendant l'installation, suivez les instructions à l'écran. L'emplacement par défaut de WORMS BLAST est : C:\Team17\Worms Blast

Le jeu

Général

L'action de Worms Blast se passe sur l'eau, ce qui est bien pratique vu que le personnage que vous choisissez d'incarner se sert uniquement d'un bateau pour se déplacer. Au-dessus de vous se trouvent des blocs colorés qui se rapprocheront régulièrement. Vous pouvez tirer sur ces blocs pour les détruire, mais comme votre arme a un code de couleur vous devez toucher les blocs de la même couleur pour les détruire. Si vous touchez un bloc d'une couleur autre que celle de votre arme, il prendra la couleur de l'arme (ainsi que les blocs environnants). Si vous détruisez un bloc, les blocs voisins de la même couleur seront aussi détruits.

Les parties Un joueur mettent vos compétences et vos nerfs à l'épreuve dans une série d'énigmes solo où plusieurs niveaux doivent être franchis. Dans les parties à 2 joueurs, vous affrontez un autre joueur ou un ordinateur. Dans ces parties, deux zones de jeu sont séparées par un diviseur. Ce diviseur s'ouvre régulièrement pour vous permettre d'attaquer l'autre joueur avec vos armes.

Commandes du personnage

Il est facile de contrôler son personnage. GAUCHE et DROITE modifient la direction du bateau sur l'eau. HAUT et BAS changent la trajectoire de l'arme du personnage. TIR active l'arme sélectionnée. Le bouton TIR secondaire vous permet de passer de votre arme standard (le bazooka) à une arme spéciale que vous avez récupérée dans une caisse, et vice-versa.

Commandes par défaut

Les commandes par défaut de Worms Blast sont les TOUCHES Haut, Bas, Gauche et Droite, la touche ENTRÉE pour tirer et la touche MAJ DROITE pour changer d'arme. ECHAP met le jeu en pause et affiche le menu de PAUSE ou vous fait accéder au menu précédent.

Système de jeu

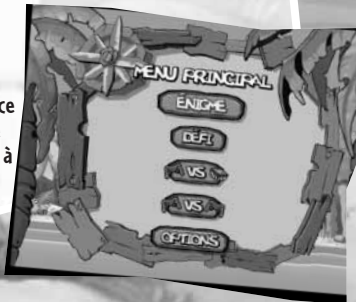
Le système de jeu de Worms Blast est fonction du type de partie et du mode que vous sélectionnez. Il existe trois types différents de partie : Énigme, Tournoi et Combat. Les modes de jeu dans ces différentes parties déterminent les règles, c'est-à-dire ce que vous devez faire pour gagner. Pour plus de détails, lisez ce qui suit.

Les Menus

Menu principal

Appuyez sur le bouton TIR dans l'écran de titre pour activer le menu principal. Dans ce menu, vous pouvez sélectionner quel type de partie vous souhaitez jouer ou accéder à l'écran des options.

Les différents types de partie sont :



Énigme

En sélectionnant 'Énigme' dans le menu principal, vous accédez à l'écran de carte (après avoir sélectionné votre personnage). Vous pourrez remarquer votre personnage dans le coin inférieur droit de la carte.



ASTUCE : Lorsque vous aborderez pour la première fois les niveaux Énigme, vous commencerez par un DIDACTICIEL d'énigmes. Les énigmes qui y sont proposées permettent au joueur débutant de se familiariser avec les fonctions de base de Worms Blast : l'utilisation des armes, les mouvements des blocs terrestres, etc.

Les points bleus de la carte indiquent les différentes escales. Votre objectif est de parcourir la carte pour arriver à l'île volcanique située au milieu de l'océan. Cela paraît simple mais il y a une astuce. Entre chaque escale se trouvent des missions que le joueur doit réussir pour pouvoir atteindre l'escale suivante. Pour jouer, sélectionnez votre destination et appuyez sur le bouton Tir.

En exécutant les missions, vous avez plusieurs options.

1. Si vous réussissez ces missions, vous retournerez à la carte et votre personnage progressera vers la destination choisie.
2. Vous pouvez recommencer la mission quand vous le désirez si vous considérez que vous êtes mal parti et que vous auriez une meilleure chance de succès en repartant à zéro. Utilisez cette option si vous avez besoin de consulter à nouveau les instructions. Mettez la partie en PAUSE et sélectionnez 'RECOMMENCER NIVEAU' à partir du menu.
3. Si vous trouvez que la mission est trop difficile, si vous êtes coincé ou si vous souhaitez simplement essayer une nouvelle mission (c'est-à-dire choisir un autre itinéraire) vous pouvez mettre la partie en PAUSE et sélectionner 'RETOUR A L'ÉCRAN CARTE' à partir du menu.

N.B: La progression sur la carte est automatiquement sauvegardée. Si vous revenez ultérieurement à la partie ÉNIGME, la position de votre personnage sur la carte sera la même que lorsque vous avez quitté la partie.

ASTUCE: La partie ÉNIGME peut être résolue en ne visitant que 25% des escales de la carte. Il y a cependant, dans les escales les plus éloignées, des personnages qui peuvent être déverrouillés et des modes de jeu solo ou multijoueur. Il peut donc être profitable de couvrir un maximum de terrain sur la carte pour déverrouiller les secrets de jeu. Prenez également en compte la couleur de l'itinéraire : bleu pour les itinéraires faciles et rouge pour les plus difficiles.

Tournoi

L'objectif du MODE TOURNOI est simplement de tenir un maximum de temps pour parvenir au meilleur score possible et l'inscrire au tableau des MEILLEURS SCORES.

Après avoir sélectionné le mode TOURNOI, vous accédez à une liste de modes de jeu disponibles. Au début, vous avez le choix entre 5 modes. Des modes supplémentaires seront déverrouillés quand vous aurez résolu des énigmes.

Les 5 modes initiaux sont :

1. Attaque Cible.

Tirez sur les cibles en mouvement pendant qu'elles tombent du ciel. Si vous loupez 20 de ces petites bestioles, c'est fini pour vous !

2. Super Frogging.

Détruisez toutes les cibles présentes à l'écran tout en évitant le plus adroitement possible les obstacles en mouvement pour obtenir des récompenses. Faites baisser le niveau de l'eau, qui augmente sans cesse, en récupérant les ÉTOILES bonus et maintenez le cap.

3. Team17 Fun.

Tirez sur les étoiles qui tombent du logo géant de notre compagnie. Ignorez la publicité honteusement affichée et détruisez les étoiles pour stopper la montée des eaux. Ne les récupérez pas, cela vous conduirait à votre perte.

4. Une ligne.

Frayez-vous un chemin à travers la terre qui avance. A chaque tir, la terre avance d'une ligne et s'ajoute à votre score.

5. Stand de tir

Visez les cibles qui traversent l'écran pour prolonger la durée de la manche. Veillez à éviter les blocs rouges de 'pénalité de temps' qui eux aussi traversent l'écran à toute allure.

Mode Combat

Dans le menu principal, il existe 2 choix pour le mode Combat. Le premier permet d'affronter l'ordinateur, le second un joueur en chair et en os. Choisissez le mode ainsi que les personnages avec lesquels vous voulez jouer (l'ordinateur choisira les siens).

Le mode de jeu que vous sélectionnez détermine les règles de la partie que vous jouerez. Les modes de jeu disponibles sont :

1. Combat à mort

Il s'agit de combattre votre adversaire jusqu'à ce qu'un d'entre vous soit à court de bateaux de rechange. Pour satisfaire vos envies de destruction, le diviseur central s'ouvre de façon plus fréquente, ce qui vous permet d'attaquer sans relâche votre adversaire.

2. Collection d'étoiles

Vous êtes face à votre adversaire dans une course où le vainqueur est celui qui récupérera le premier 5 ÉTOILES. Donc, si vous en récoltez 5, vous avez gagné. Si vous attaquez les ÉTOILES de votre adversaire, celui-ci pourra en récupérer moins que prévu, ce qui augmentera vos chances de victoire.

3. Épreuve de la marée

Récupérez les ÉTOILES pour endiguer la montée des eaux, maintenez la terre loin de vous et saisissez toutes les occasions d'attaquer votre adversaire : si vous arrivez à le couler, la victoire vous appartient !

4. Une ligne pour 2

Écrasez votre adversaire avant qu'il ne vous écrase. Chaque fois que vous (ou votre adversaire) tirez, les blocs terrestres descendent d'une ligne.

5. Ne les laissez pas tomber

Détruisez tous les blocs terrestres situés au-dessus de vous pour atteindre l'Étoile au sommet du niveau. Mais vous devez éviter qu'un ensemble de blocs terrestres 'se détache' de la masse terrestre principale et tombe à l'eau. Un seul bloc peut tomber à l'eau.

6. Course à l'étoile

Guidez votre bateau en détruisant les obstacles sur votre passage. L'objectif est de ne pas couler et d'atteindre avant votre adversaire l'Étoile située en haut du niveau. Détruisez les cibles pour mettre la terre en pause du côté de votre adversaire.

7. Survie

Dans ce mode, vous ne devez pas laisser les blocs terrestres toucher l'eau (sauf si vous les avez d'abord libérés). Dès que votre masse terrestre touche l'eau, la partie se termine avec la victoire de votre adversaire.

8. Combat

Ce niveau diffère du Combat à mort du fait que le DANGER a été augmenté. Aucune partie de la terre n'est destructible et elle est constituée en grande majorité de blocs A REBOND, ce qui veut dire que les tirs perdus adressés à votre adversaire peuvent rebondir vers vous et vous atteindre !



Menu des options

Voici les options de jeu que vous pouvez configurer à votre guise. Mettez en surbrillance l'option que vous souhaitez modifier puis appuyez sur TIR.

Options du jeu

Manches: - Sélectionnez le nombre de manches qu'il vous faut remporter pour gagner le match. Les choix sont 1, 3 ou 5 manches.

Réinitialiser Scores: - Cette fonction permet de restaurer les données sauvegardées à leur état d'origine. **ATTENTION :** En sélectionnant cette option, vous perdez vos meilleurs scores et la position que vous avez éventuellement atteinte dans la partie Un joueur de type Enigme.



Options sonores

Effets sonores : - Volume des effets sonores du jeu. Utilisez les touches gauche et droite pour augmenter ou baisser le volume.

Musique: - Fonctionne comme le volume des effets sonores.

Voix: - Choisissez entre Beaucoup et Peu pour déterminer la quantité de voix/effets sonores utilisés dans le jeu.



Options Manettes

Utilisez cet écran pour configurer les manettes que vous souhaitez utiliser pour les joueurs 1 & 2. Sélectionnez le joueur dont vous souhaitez modifier la manette, mettez en surbrillance la fonction (par exemple GAUCHE, DROITE) que vous voulez modifier, appuyez sur ENTRÉE et sélectionnez le nouveau bouton ou la nouvelle touche à laquelle vous attribuez cette fonction. **ATTENTION :** si vous sélectionnez un bouton utilisé par la configuration de l'autre joueur, il apparaîtra en BLANC et le bouton Accepter ne pourra être sélectionné que lorsque vous aurez attribué un autre bouton ou une autre touche à cette fonction.



Crédits

Vous trouverez à cet endroit des portraits photo-réalistes des personnes qui ont rendu possible la réalisation de Worms Blast.

Langue

Permet de changer la langue utilisée dans Worms Blast. Vous avez le choix entre anglais, français, allemand, espagnol et italien.

Meilleurs Scores

Consultez le tableau des meilleurs scores pour voir qui est le roi des modes solo TOURNOI.

Mécanismes de jeu

Blocs terrestres

Types de bloc.

Il existe plusieurs types de blocs terrestres dans Worms Blast.

Blocs standard.



Ce sont les blocs les plus répandus dans le jeu. Ils peuvent être détruits par la plupart des armes et obéissent aux règles du code de couleur (lisez ce qui suit pour plus de détails).

Blocs morts.



Ces blocs sont au départ gris. Pour les détruire, vous devez d'abord les coloriser, puis leur tirer dessus avec la même couleur (Voir Code de couleur pour plus de détails).

Bloc d'ancrage



Les blocs d'ancrage ne tombent pas à l'eau quand ils ne sont pas reliés à d'autres blocs. Vous ne pouvez pas les détruire (sauf avec de la dynamite). Ils empêchent les blocs qui leur sont reliés de tomber.

Blocs à rebond



Les blocs à rebond sont également indestructibles. Cependant, les armes et munitions tirées sur des blocs à rebond ne font que rebondir. Faites attention quand vous visez ces blocs car les tirs peuvent revenir vers vous et toucher votre bateau.

Blocs arc-en-ciel



Ces blocs peuvent être détruits par n'importe quelle couleur. Vous n'avez pas à faire correspondre la couleur du bloc à celle de l'arme.

Étoiles



Les étoiles apparaissent dans les blocs terrestres et doivent être libérées. Tirez sur les blocs situés au-dessous pour que l'étoile puisse tomber. Récupérez-la ensuite. Quand elle tombe dans l'eau, une étoile flotte quelques instants avant de couler. On peut également faire exploser les étoiles.

Caisses



Elles contiennent les armes spéciales du jeu. Quand on détruit les blocs qui les entourent, elles tombent à l'eau. Récupérez-les avant qu'elles ne coulent. Les caisses peuvent exploser si on leur tire dessus.

Les blocs terrestres obéissent à certaines règles :

- Généralement, tout bloc terrestre non soutenu tombe à l'eau.
- Si vous êtes dans leur passage et que vous êtes touché, ils endommageront votre bateau
- Ils obéissent à un système de destruction fonctionnant selon un code de couleur (voir ci-dessous).
- Les blocs terrestres situés à proximité du niveau de l'eau feront reculer votre bateau et l'endommageront si vous les heurtez.
- Les blocs terrestres qui touchent votre tête alors qu'ils sont toujours reliés à la principale masse terrestre feront rapidement couler votre bateau. Il est vivement recommandé de les empêcher de vous toucher en les détruisant à l'aide de vos armes.
- Une bonne tactique consiste à attaquer les blocs terrestres de votre adversaire à travers le diviseur. Ce qui se passe ensuite dépend de leur couleur. Pour en savoir plus, lisez ce qui suit...
- Les réactions en chaîne se produisent quand il y a des blocs de couleurs identiques reliés à celui qui vous avez détruit. Tout bloc de couleur identique touchant un bloc qui vient d'exploser explosera aussi.

Code de couleur

Vous remarquerez que dans Worms Blast les blocs terrestres ont des couleurs vives. Vous observerez également que les armes disponibles possèdent aussi une couleur bien à elles.



Pour détruire les blocs terrestres situés au-dessus de vous, il faut que la couleur de votre arme et celles des blocs que vous attaquez soient identiques. Si vous tirez sur la terre et que les couleurs sont différentes, les blocs terrestres touchés (et les blocs environnants) prendront la couleur de l'arme qui a été utilisée. Par exemple, si vous tirez un obus de bazooka VERT sur un bloc terrestre vert, ce dernier explosera. Si vous tirez un obus de bazooka ROUGE sur un bloc terrestre vert, ce dernier deviendra rouge. Cela peut dérouter au début, mais une fois familiarisé avec le jeu, vous verrez que c'est très simple. Dans les parties multijoueur, utilisez des armes aux couleurs dépareillées sur les blocs de l'adversaire pour les transformer en blocs morts.

Types d'armes

Chaque joueur possède une arme de base qui est toujours disponible. Cette arme est le fidèle BAZOOKA. D'autres armes sont disponibles dans des CAISSES disséminées dans les masses terrestres partout dans le jeu.

Il est très facile de tirer avec une arme. Vous devez soit appuyer sur le bouton TIR et le maintenir enfoncé pour régler la puissance de tir, soit simplement appuyer sur TIR pour activer l'arme (la méthode à utiliser dépend de l'arme).

La couleur de l'arme activée (si c'est une arme avec laquelle vous pouvez attaquer votre terre) est indiquée sur l'icône d'arme de l'A.B.E., ainsi que sur votre réticule de visée.

Pour passer de votre arme standard à votre arme spéciale, et vice-versa, appuyez sur le bouton CHANGER ARME et tirez avec le bouton TIR standard.

Arme standard



Bazooka

Il s'agit de l'arme standard. Elle est disponible en permanence dans votre arsenal. Le bazooka est une arme colorée et vous devez suivre les règles du CODE DE COULEUR quand vous

l'utilisez pour tirer sur vos blocs terrestres. Ajustez votre trajectoire, appuyez sur le bouton Tir et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que la puissance requise soit atteinte. Celle-ci est représentée par une barre de puissance. Lorsque vous relâchez le bouton Tir, l'arme envoie son projectile. Celui-ci explose immédiatement en entrant en contact avec la terre (ou le bateau de votre adversaire !).

Armes spéciales



Dynamite

D'une utilisation similaire au BAZOOKA, la dynamite est équipée d'un détonateur à retardement de 5 secondes qui démarre dès que l'arme est disponible. La dynamite se fixe à la terre dès qu'elle l'atteint. La dynamite détruit tous les blocs terrestres, caisses et étoiles qui se trouvent dans son périmètre de destruction quelles que soient leurs couleurs.

Astuce: une fois qu'elle est activée, tirez très vite la dynamite car si vous la conservez pendant plus de 5 secondes elle explosera dans le bateau et l'endommagera.



Grenade

D'une utilisation également similaire au BAZOOKA, les grenades ont, comme la dynamite, un détonateur à retardement de 5 secondes qui se met en route dès que vous sélectionnez l'arme. Les grenades suivent les règles du CODE DE COULEUR. Cependant, la grenade n'occasionne pas de dommages aux blocs terrestres, elle ne fait que changer la couleur de tous les blocs terrestres situés dans son rayon d'action, qui prennent alors la couleur de la grenade. Vous pouvez faire exploser la grenade quand vous le souhaitez après l'avoir lancée en appuyant sur le bouton TIR. Si vous ne l'avez pas fait exploser dans un délai de cinq secondes après l'avoir sélectionnée, elle explosera d'elle-même.



Carabine

La carabine est une arme à 2 coups. Pour l'activer, il suffit de viser dans le réticule et d'appuyer sur TIR. Quand elle est sélectionnée, vous devez tirer 2 fois avant de changer d'arme. La carabine vise en ligne droite, possède un périmètre de destruction faible et suit les règles du CODE DE COULEUR.



Rayon laser

Le rayon laser transpercera n'importe quelle terre à l'endroit que vous choisirez. Comme vous avez droit à deux tirs, on peut dire que c'est une arme redoutable.



Monstre des Mers

Lâchez le Monstre des Mers sur votre adversaire et regardez-les s'affronter. Le Monstre des Mers émergera de l'eau et s'emparera du bateau ennemi. Si vous êtes attaqué par un Monstre des Mers, vous pouvez vous défendre en appuyant rapidement sur le bouton TIR et ainsi vous libérer de l'emprise du monstre.



Équilibre aquatique

Cet égalisateur change le niveau de l'eau de chaque côté du diviseur afin qu'il soit le même de part et d'autre.



Réparation de bateau

Quand cette fonction est utilisée, une balise de soins apparaît sur le côté de l'écran. Dirigez-vous dans sa direction pour rétablir à son maximum le niveau de santé de votre bateau.



Piranha

En utilisant cette arme, toute la faune maritime de votre adversaire se transforme en piranhas. Ces piranhas attaqueront et endommageront le bateau de votre adversaire..



Nourriture pour poissons

Si vous versez de la nourriture pour poissons dans l'eau, des poissons supplémentaires seront ajoutés à votre zone de jeu.



Torpille

Envoyez à votre adversaire un missile subaquatique autoguidé.

ASTUCE: Les poissons forment un bouclier à ce genre d'arme. Souvenez-vous-en et traitez les poissons avec respect.



Mine

Déclenchez cette arme pour envoyer une mine de proximité dans le camp ennemi. Les mines qui sont envoyées dans votre camp ont un système de retardement et n'explorent que si votre bateau les percute. Attention : si une mine vous heurte en faisant surface elle explosera probablement tout de suite.



Ballon-sonde

Cette fonction déclenche un effet météo. Le temps peut être un avantage pour vous ou un désavantage pour les deux joueurs.



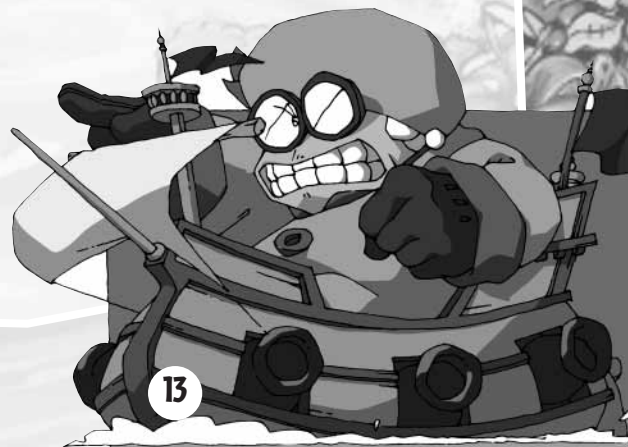
Commandes inversées

Cette fonction inverse les commandes de votre adversaire pendant dix secondes.



Arrêt du temps

Quand cette fonction est utilisée, votre adversaire est immobilisé et ne peut plus bouger pendant 10 secondes.





Plaisir de marin

Lâchée dans l'eau de votre adversaire, cette délicieuse fonction déchaîne les flots.



Bouclier

Activé, ce bouclier se déploie autour de votre bateau. Vous ne pouvez plus subir de dégâts.



Double Dommage

Le prochain tir réalisé par le joueur doublera les dommages qu'il inflige normalement ou doublera le rayon d'action.



Accélération

Comme son nom l'indique, accélère toutes les fonctions du bateau. Dure 10 secondes.



Caisses fantômes

Activez cette fonction pour laisser tomber dans l'eau toute caisse visible sur votre terre.

Eau

Dans Worms Blast, l'eau agit de plusieurs manières sur le système de jeu. Au départ d'une partie MULTIJOUEUR, votre niveau d'eau sera le même que celui de vos adversaires. Mais cela peut changer. Le niveau peut s'élever (si vous tirez accidentellement avec une de vos armes dans votre zone de jeu) ou baisser si vous récupérez une des ÉTOILES présentes dans le paysage. Les explosions et les armes spéciales peuvent créer de forts remous, ce qui entraînera un tangage du bateau. Il vous sera alors plus difficile de viser. Il existe aussi des armes présentes dans des caisses immergées, qui apparaissent parfois sans prévenir à la surface de l'eau. Il est donc souvent payant de faire attention à ce qu'il y a dans les profondeurs de l'eau. Si vous regardez attentivement, vous remarquerez aussi qu'au fur et à mesure de votre partie l'eau se remplira de poissons et autres formes de vie aquatique.

ASTUCE: Au bout d'un certain temps, les poissons apparaissent dans l'eau. Leur nombre dépend de votre score. Plus vous marquez de points, plus vous récupérez de poissons

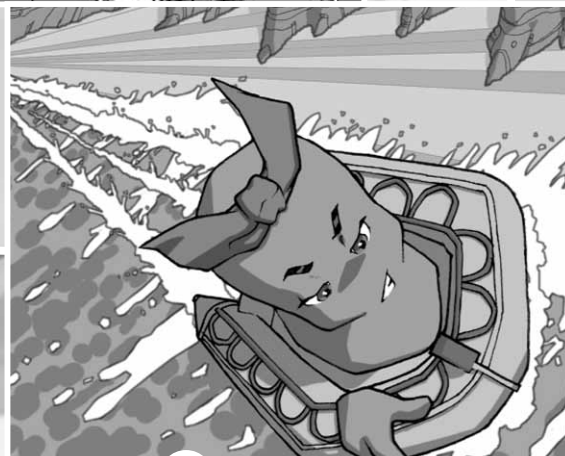
En plus d'avoir belle allure, les poissons ont un avantage majeur : ils peuvent se trouver dans la trajectoire d'armes sous-marines utilisées par votre adversaire.

Attention: Il est facile de tuer les poissons qu'on a difficilement gagnés avec ses propres armes



Diviseur

Dans les parties multijoueur, la zone de jeu est séparée en deux par un diviseur en bois. Ce diviseur démarre juste au-dessous du niveau de l'eau et se termine en haut de l'écran. Faites attention : le diviseur peut faire rebondir les armes. De temps en temps, le diviseur s'ouvrira pour vous permettre d'attaquer votre adversaire, ou d'attaquer sa terre. Si vous heurtez le diviseur avec votre bateau, celui-ci fera un bond en arrière mais ne subira pas de dommages.



Affichage du bas d'écran (A.B.E.)

En bas de l'écran de jeu, vous remarquerez plusieurs icônes. Ces icônes vous donnent des informations importantes sur la partie en cours.

Les icônes les plus importantes sont les 3 icônes des armes. La plus grande d'entre elle indique l'arme en cours d'utilisation (remarquez que la couleur de l'arme est également indiquée sur le réticule). La petite icône de gauche indique quelles ARMES SPÉCIALES sont disponibles (elles peuvent être activées en appuyant sur le bouton TIR SECONDAIRE). La petite icône de droite montre l'arme STANDARD suivante disponible dans la liste et sa couleur. Dans les parties ÉNIGME Un joueur, votre progression est indiquée par le biais de plusieurs icônes et chiffres (par exemple, une icône de cible suivie par un chiffre indique le nombre de cibles que vous avez détruites à ce stade de la part à ce stade de la partie).

Mode Blast

Vous remarquerez que lorsque vous détruisez des sections de blocs terrestres, de petits objets tomberont. Si vous attrapez un nombre suffisant de ces objets en une seule fois (c'est-à-dire quand vous avez réussi une belle combinaison d'explosions), une lettre du logo BLAST se placera en surbrillance. Récupérez des objets terrestres de différentes couleurs pour mettre toutes les lettres en surbrillance. Quand le mot BLAST est totalement en surbrillance, le MODE BLAST est activé. Il n'est pas nécessaire d'en dire plus : vous verrez par vous-même ce qui se passe à ce moment-là.

Sachez que le B s'allume en récupérant des objets ROUGES, L des objets JAUNES, A des objets violets, S des objets VERTS et T des objets ORANGE.



Personnages du jeu

Au départ, vous avez le choix entre six personnages sélectionnables. Chaque personnage a des caractéristiques et un bateau qui lui sont propres. Les personnages que vous choisissez d'incarner ont des styles de jeu qui diffèrent de l'un à l'autre. Certains sont rapides mais ont une armure peu résistante, d'autres sont lents mais encaissent de nombreux dégâts, d'autres encore ont de bonnes qualités dans tous les domaines mais n'excellent nulle part.

Choisissez le personnage qui convient le mieux à votre style de jeu.

Portraits des personnages

Boggy B

Quand Boggy était un bébé ver, il avait déjà tendance à vouloir faire exploser tout ce qui bouge. Il est bon dans tous les domaines et peut utiliser toutes les armes mises à sa disposition. Boggy est le personnage idéal pour les débutants.



Suzette

Suzette est la jeune sœur de l'infâme Boggy B. Comme son frère, elle est bonne dans tous les domaines et peut utiliser toutes les armes mises à sa disposition. Elle ne peut pas encaisser autant de dommages que son frère, mais elle se déplace plus vite quand il faut fuir le danger. Suzette est un personnage recommandé pour les débutants.



Chuck

Comme il n'est pas très intelligent, on ne sait jamais très bien ce qui se passe dans le cerveau minuscule de ce pigeon. Fatigué de n'être qu'un messenger, il veut aussi participer à l'action. C'est un adversaire dur et sans scrupule.

Chuck est le plus rapide des personnages pour ce qui est de viser mais ses déplacements ne sont pas très rapides. C'est un personnage pour joueurs de niveau intermédiaire.



Ethel

Comment cette évadée d'une maison de retraite s'est retrouvée dans un jeu de destruction de masse reste un mystère. Ne vous laissez pas berner par son âge et sa fragilité apparente : c'est une dure à cuire qui ne se pose pas de questions. Si vous la sous-estimez, c'est à vos risques et périls. Rapide et résistante, Ethel est excellente dans tous les domaines mais son gros bateau fait d'elle une cible facile. Ethel est un personnage pour les joueurs de niveau intermédiaire.



Calvin

Ne vous laissez pas tromper par l'apparence de douceur et l'expression un peu hébétée de ce mouton. Il est nettement plus évolué que ses congénères. Bien qu'il ne soit pas un grand fan de la vie aquatique, il utilise le moins possible sa capacité de voler pour ne pas être accusé de tricherie. Ce mouton a des choses à prouver malheur à quiconque se trouve sur son passage ! Calvin se déplace très rapidement mais il encaisse assez mal les dommages. Calvin est peut-être difficile à contrôler mais ceci est compensé par des atouts remarquables. Calvin est un personnage pour joueurs confirmés.



Stavros

Avant de rejoindre l'armée des vers, ce putois n'avait pas d'amis. Après quelques combats victorieux, les vers ont reconnu sa valeur. Il est silencieux mais redoutable. Stavros est un personnage très résistant, capable de viser très vite. Son manque global de vitesse est son point faible. Ce personnage est réservé aux joueurs confirmés.



Crédits

Graphistes

David Smith - Graphiste principal
Mike Green
Patrick Romano
Andrew Morris
Rico Holmes
Jan Ruud
Paul Kilburn - Producteur, Conception
Mark Baldwin - Producteur associé, Conception

Programmeurs

Charles Blessing - Responsable
Martin Swaine
Paul Scargill
Andreas Tadic
Andy Clitheroe
Stefan Boberg
Phil Carlisle

Son et Musique

Bjorn Lynne

Martyn Brown - Directeur créatif

Voix

Outsource Media & Audiogodz

AQ

John Egginton
Adrian Evans
Andy Aveyard - Chef AQ
Brian Fitzpatrick
Ben Booth
Lee Varley
Jax Li
Kelvin Aston
Responsable AQ

Conception

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

Producteur

Lee Keane

Manager du studio

Darren Melbourne

Test:

Directeur Tests
Eric Tremblay

Directeur du
Département Tests
Cristian Giguera

Testeur en chef :

Testeurs :

Costel Apopii
Bianca Mihai
Sebastian Burtan
Adrian Iacob
Bianca Nelu

Traduction

Directeur

Chef de projet

Xavier Vibert
Coralie Martin

Distributeur : Ubi Soft Entertainment :

CEO

Yves Guillemot

Directeur de Production International

Christine Burgess-Quemard

Directeur International du Contenu

Serge Hascoet

Coordinateurs de Validation :

Europe : Nikola Milisavljevic

US : Willie Wareham

Marketing Européen :

Directeur Marketing Europe

Laurence Buisson-Nollent

Chef de Groupe Europe

Thomas Petersen

Chef de Produit Europe

Remi Perreault

Chefs de Produit Locaux

Allemagne : Andreas Balfanz

Royaume-Uni : Amanda Butt

Scandinavie : Soren Laas

Espagne : Antonio Rabanera

Italie : Giulia Pasquariello

France : Hélène Carbon, Nicolas

Oyarbide

Hollande : Michiel Verheijdt

Belgique : Evelyn De Vooght

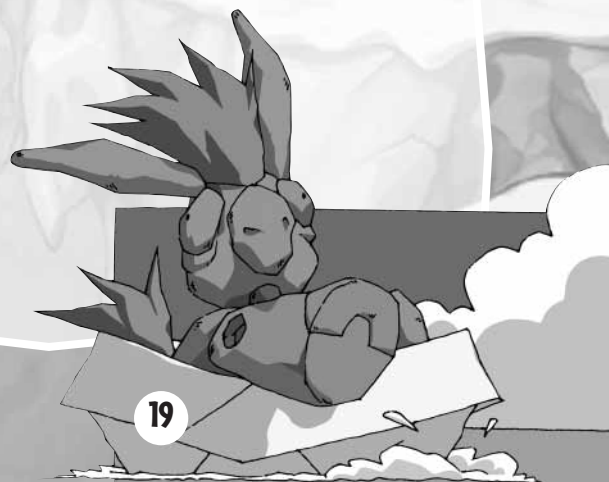
EMEA : Rémi Perreault, Thomas

Petersen

Marketing Etats-Unis :

Corey Fong

Remerciements particuliers à Rick Stirling et James Fraser.



UBI SOFT à votre service...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur invincible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 €/min)
Accès techniciens : lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h
Fax : 01.48.57.07.41
serviceconso@ubisoft.fr
Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?
 - Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?
- N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Tel : 0825.355.306 (0,15 €/min)
Accès techniciens : lundi au samedi 9h00-21h00
Fax : 0825.001.263 (0,15 €/min)
supporttechnique@ubisoft.fr
Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3

36 15 UBI SOFT (0,34 €/min) et site internet « www.ubisoft.fr »

Nos services minitel « 3615 UBI SOFT » et internet « www.ubisoft.fr » sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S. de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € (ou 100 FF) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € (ou 100 FF) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
Rue des peupliers
56 910 Carentoir

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

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

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

II. - Avertissement sur l'épilepsie

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