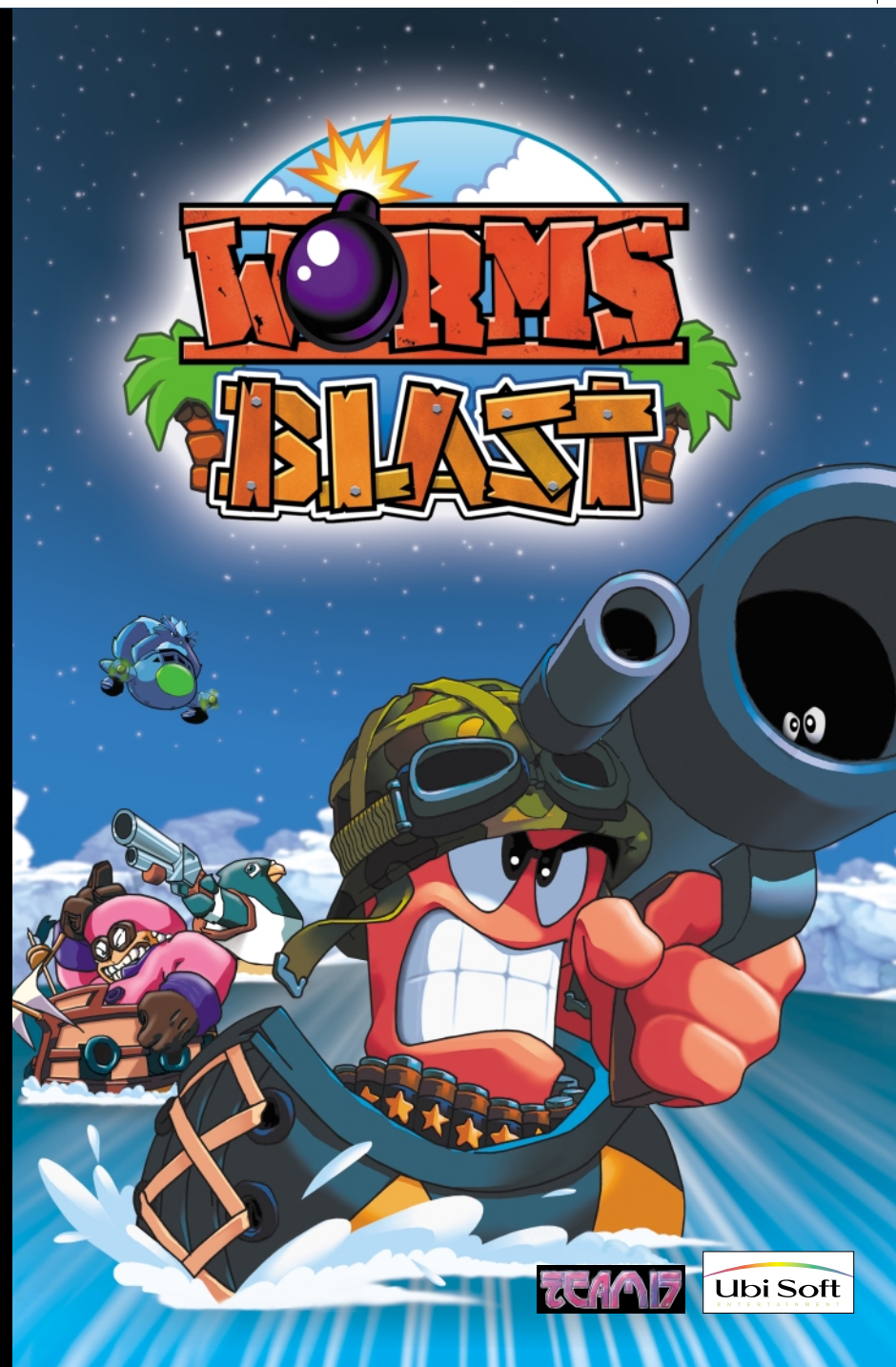


Worms Blast © 2001 Team 17 Software and Worms are registered trademarks of Team 17 Software Limited.
Published under license by Ubi Soft Entertainment. Original Concept Andy Davidson All rights reserved.



seven
SevenSoho

U00318

Client: UBI SOFT
First Proof: 14.01.02

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



C



M



Y



B



P877



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Allgemein / Standard-Steuerung	3
Das Spiel	4
Allgemein, Charakter-Steuerung, Standard-Steuerung, Gameplay	
Die Menüs	4
Hauptmenü, Puzzle, Turnier, Duell-Modus, Optionsmenü, Spioptionen, Sound-Optionen, Steuerungsoptionen, Credits, Sprache, High Scores	
Spiel-Mechanik	9
Landsteine, Steintypen, Sterne, Kisten, der Farbcode	
Waffentypen	11
Standard-Waffe (Bazooka), Spezial-Waffen, Wasser, die Abtrennung	
Bildschirmanzeige im Spiel (das HUD)	16
Baller-Modus	
Spielcharaktere	17
Charakter-Profil, Boggy B, Suzette, Chuck, Ethel, Calvin, Stavros	
Credits	19
Kundendienst	20



Einleitung

Heizen Sie Ihren PC auf eine angenehme Temperatur vor, bevor Sie die "Worms Blast"-CD einlegen, sich zurücklehnen und es sich schön gemütlich machen um das Hauptgericht zu genießen. Wenn es so richtig kuschelig ist, nehmen Sie den großen Happen des mit Puzzeln gespickten Gameplays und zerteilen Sie ihn in 60 mundgerechte Missionen. Würzen Sie mit einem hundsgemeinen, herausfordernden Puzzle-Modus und vergessen Sie nicht, die freischaltbaren versteckten Goodies vorsichtig unterzuheben. Verteilen Sie diese Mischung über ein Multiplayer Mann-Gegen-Mann-Spiel, das Ihnen und Ihren Freunden stundenlangen Spaß garantiert, und lassen Sie das Ganze auf kleiner Flamme schmoren....

Wenn die Atmosphäre kocht und die Stimmung brodelte, fügen Sie eine wohlwollende Hilfe in Form von lustigen Charakteren hinzu, sowie die Tücken der Seefahrt, Nebel, Seemonster und herabfallende Kühlschränke. Schmecken Sie schließlich mit Bazookas, Dynamit und nie da gewesener Zerstörungskraft noch fein ab.

Dieses Rezept sollte wirklich helfen, Ihnen ein saftiges und gehaltvolles Spiel zu servieren.

Minimale Systemkonfiguration

- IBM PC Intel Pentium II 350Mhz und Kompatibel.
- Betriebssystem Microsoft Windows9x, WindowsME, Windows2000 oder WindowsXP.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (mitgeliefert) oder höher.
- 64 MB RAM Hauptspeicher.
- 110 MB Festplattenspeicher und 300 MB frei nach Installation (virtueller Speicher).
- 4-fach CD-ROM.
- Microsoft Direct3D™-kompatible 16 MB Grafikkarte.
- Microsoft DirectSound™-kompatible Soundkarte.

Empfohlene Systemkonfiguration

- IBM PC Intel Pentium III 450Mhz oder schneller und Kompatibel.
- Betriebssystem Microsoft Windows9x, WindowsME, Windows2000 oder WindowsXP.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (mitgeliefert) oder höher.
- 128 MB RAM Hauptspeicher.
- 110 MB Festplattenspeicher und 300 MB frei nach Installation (virtueller Speicher).
- 8-fach CD-ROM.
- Microsoft Direct3D™-kompatible 32 MB Grafikkarte.
- Microsoft DirectSound™-kompatible 16-Bit Soundkarte.
- Microsoft DirectInput™-kompatibles Joypad.

Installation

Um das Spiel zu installieren legen Sie die Worms Blast CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein, nachdem Sie Windows® gestartet haben.

Falls Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM Laufwerk und die Installation beginnt.

Befolgen Sie während der Installation die Anweisungen auf dem Bildschirm. Der voreingestellte Installationspfad für WORMS BLAST ist C:\Team17\Worms Blast

Das Spiel

Allgemein

Worms Blast findet auf dem Wasser statt, was ein äußerst glücklicher Umstand ist, da alle Ihre Charaktere zufälligerweise über ein Boot verfügen, mit dem sie sich über das Wasser bewegen können. Von Zeit zu Zeit tauchen über Ihnen farbige Steine auf, die sich auf Sie zu bewegen. Zum Glück können Sie auf diese Steine schießen und sie zerstören. Doch leider ist Ihre Waffe farbcodiert und Sie können nur Steine zerstören, die dieselbe Farbe haben, wie die Munition, mit der Sie schießen. Treffen Sie einen Stein mit einer anderen Farbe, färben Sie diesen Stein (und die angrenzenden Steine) mit der Farbe Ihrer Munition. Wenn Sie einen Stein zerstören, werden auch alle angrenzenden Steine derselben Farbe zerstört.

Der Einzelspieler-Modus ist mit einer Reihe von Solo-Puzzles eine Herausforderung an Ihr Geschick und Ihre Nerven, während der 2 Spieler-Modus Sie in einen Zweikampf mit einem anderen Spieler oder dem Computer versetzt. In 2 Spieler-Spielen ist der Bildschirm durch eine hölzerne Abtrennung unterteilt. Diese Abtrennung öffnet sich gelegentlich und man kann den Gegner mit seinen Waffen angreifen oder ihn ärgern, das macht Spaß!

Charakter-Steuerung

Die Steuerung Ihres Charakters ist einfach. Mit LINKS und RECHTS bewegen Sie das Boot, mit RAUF und RUNTER ändern Sie den Schusswinkel Ihrer Waffe und mit FEUER schießen Sie Ihre Waffe ab. Mit der Taste WAFFE WECHSELN können Sie von Ihrer Standardwaffe (also der Bazooka) zu einer Spezialwaffe umschalten, die Sie z.B. in einer Kiste gefunden haben.

Standardsteuerung

Als Standardsteuerung für Worms Blast sind die RICHTUNGSTASTEN für rauf, runter, links und rechts, die RETURN-Taste als Feuer-Taste und die RECHTE UMSCHALT-Taste für den Waffenwechsel voreingestellt. Mit der ESCAPE-Taste öffnen Sie das PAUSE-Menü oder gelangen zur vorherigen Menüseite zurück.

Gameplay

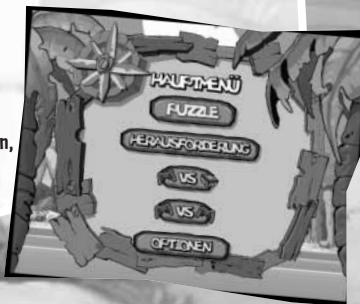
Das Gameplay in Worms Blast hängt immer vom gewählten Spieltyp und -modus ab. Es gibt drei verschiedene Spieltypen: Puzzle, Turnier und Duell. Der Spielmodus innerhalb dieser Spieltypen bestimmt die Regeln des Spiels, insbesondere was Sie zu tun haben um zu gewinnen. Für Details hierzu lesen Sie bitte weiter...

Die Menüs

Hauptmenü

Drücken Sie auf eine beliebige Taste, wenn das Titelbild des Spiels angezeigt wird, um das Hauptmenü zu öffnen. Hier können Sie wählen, welchen Spieltyp Sie spielen möchten, oder das Optionsmenü öffnen.

Die verschiedenen Spieltypen: -



Puzzle

Wenn Sie im Hauptmenü die Option 'Puzzle' wählen, gelangen Sie zur Karte (nachdem Sie einen Charakter gewählt haben). Sie finden Ihren Charakter unten rechts auf der Karte.



TIPP: Wenn Sie die Puzzle-Level zum ersten Mal ausprobieren, beginnen Sie mit ein paar TUTORIAL-Puzzles für den Einstieg. Diese Puzzles führen den ungeübten Spieler in die Grundlagen des Spiels ein, erklären die Benutzung der wichtigsten Waffen, das Verhalten der Spielsteine und den generellen Spielablauf.

Auf der Karte verteilt befinden sich blaue Punkte, die verschiedene Orte darstellen. Ihre Aufgabe ist es, über die Karte zu reisen und schließlich zur Vulkaninsel in der Mitte der Karte zu gelangen. Das klingt einfach, aber die Sache hat natürlich einen Haken: zwischen den einzelnen Orten auf der Karte sind diese unglaublich kniffligen Puzzles, die Sie lösen müssen um weiter reisen zu können. Um zu spielen, wählen Sie einen Zielort und drücken Sie auf die FEUER-Taste.

Während Ihrer Missionen stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

1. Sie können die Mission erfolgreich beenden. In diesem Fall kehren Sie zum Kartenbildschirm zurück und Ihr Charakter kann die Reise zum gewählten Ziel fortsetzen.
2. Sie können die Mission jederzeit neu starten, wenn Sie glauben, dass Sie schon so gut wie verloren haben und von vorne beginnen möchten. Drücken Sie auf die PAUSE-Taste und wählen Sie die Option 'LEVEL NEU STARTEN' aus dem Pausenmenü.
3. Wenn Ihnen eine Mission zu schwer ist, wenn Sie nicht weiter kommen oder wenn Sie einfach mal eine andere Mission spielen möchten (indem Sie einen anderen Weg wählen), dann drücken Sie auf die PAUSE-Taste und wählen Sie die Option 'ZURÜCK ZUR KARTE' aus dem Pausenmenü.

HINWEIS: Ihr Fortschritt auf dem Kartenbildschirm wird automatisch gespeichert. Wenn Sie das nächste Mal ins PUZZLE-Spiel zurückkehren, befinden sich die Karte und Ihr Charakter in dem Zustand, in dem Sie sie verlassen haben.

TIPP: Sie können den PUZZLE-Modus beenden und dabei nur ca. 25% der Orte auf der Karte besucht haben. An den etwas entlegeneren Orten befinden sich allerdings freischaltbare, versteckte Charaktere und Einzel- und Multiplayer-Spielmodi. Es lohnt sich, ein wenig über die Karte zu reisen um dem Spiel alle Geheimnisse zu entlocken. Beachten Sie außerdem die Farbe des Weges, den Sie einschlagen: Blau steht für einen einfachen Weg, Rot steht für einen schwierigen Weg.

Turnier

Das Ziel des Spiels im TURNIER-MODUS ist einfach: so lange wie möglich überleben um so viele Punkte wie möglich zu sammeln, die dann in der HIGHSCORE-TABELLE eingetragen werden können.

Nachdem Sie den TURNIER-MODUS gewählt haben, erscheint eine Auswahl von verfügbaren Spielmodi. Diese Modi unterscheiden sich darin, was Sie genau tun müssen um zu gewinnen, und jeder Modus verfügt über seine eigenen Einträge in der HIGHSCORE-TABELLE. Zu Anfang stehen Ihnen fünf Modi zur Auswahl, aber Sie können zusätzliche Modi freischalten, indem Sie erfolgreich im PUZZLE-Modus spielen.

Die anfänglichen 5 Spielmodi:

1. Zielschießen.

Schießen Sie auf die Zielscheiben, die vom Himmel fallen. Verfehlen Sie 20 dieser Mistdinger und der Vorhang fällt!

2. Super Frogger.

Zerstören Sie alle Ziele auf dem Bildschirm, während Sie den beweglichen Hindernissen geschickt ausweichen, um die verdienten Belohnungen zu erhalten. Sammeln Sie die Bonus-STERNE ein um den ständig steigenden Wasserspiegel zu senken und dadurch länger am Leben zu bleiben...

3. Team17-Fun.

Schießen Sie auf die Sterne, die vom Fuß unseres gigantischen Firmenlogos herabfallen. Ignorieren Sie die schamlose Schleichwerbung und schießen Sie die Sterne ab um das steigende Wasser einzudämmen. Vermeiden Sie den Kontakt mit den Sternen, er könnte Sie zerstören.

4. Eine Reihe.

Bahnen Sie sich einen Weg durch das auf Sie zu kommende Land. Bei jedem Schuss kommen die Steine eine Reihe herunter und zählen für Ihren Score.

5. Schießstand.

Schießen Sie die Zielscheiben ab, die über den Bildschirm fliegen, um Ihre Spielzeit zu erhöhen. Vermeiden Sie dabei die roten "Strafzeit"-Steine zu treffen, die ebenfalls über den Bildschirm fliegen.

Duellmodus

Es gibt zwei Auswahlmöglichkeiten für den Spieltyp Duell (Vs) im Hauptmenü. Sie können entweder gegen den Computer spielen, oder gegen einen anderen Spieler aus Fleisch und Blut. Wählen Sie den gewünschten Spieltyp und die gewünschten Charaktere (der Computer wählt seinen eigenen Charakter).

HINWEIS: Einige Modi können nicht gegen den Computer gespielt werden.

Die Wahl des Spielmodus bestimmt die Regeln des Spiels. Die verfügbaren Spielmodi sind:

1. Deathmatch

Kämpfen Sie mit Ihrem Gegner, bis einem von beiden die Boote ausgehen. Um eine gesunde Zerstörungswut zu fördern, öffnet sich die zentrale Abtrennung relativ regelmäßig und gibt Ihnen so die Möglichkeit, Ihren Gegner ständig zu attackieren.

2. Sterne sammeln

In diesem Wettkampf müssen Sie und Ihr Gegner jeweils versuchen der Erste zu sein, der 5 STERNE einsammelt. Sammeln Sie 5 Sterne und Sie haben das Spiel in der Tasche!

Sterne des Gegners zu zerstören bedeutet natürlich weniger Sterne für ihn, die er sammeln kann, und erhöht so Ihre Siegchancen.

3. Kampf mit den Gezeiten

Sammeln Sie STERNE um den ständig steigenden Wasserspiegel zu senken. Halten Sie den Wasserstand niedrig, halten Sie das Land im Auge und greifen Sie Ihren Gegner an – versenken Sie ihn und das Spiel gehört Ihnen!

4. Eine Reihe für 2

Zerquetschen Sie Ihren Gegner, bevor er Sie zerquetscht! Jedes Mal, wenn Sie oder Ihr Gegner einen Schuss abfeuern, sinken die Steine um eine Reihe nach unten.

5. Nix fallen lassen

Zerstören Sie alle Landblöcke über Ihnen um den Stern an der Spitze zu bekommen, bevor der Gegner ihn sich schnappt. Allerdings müssen Sie vermeiden, dass das Land Kontakt zum 'Festland' verliert und ins Wasser fällt. Nur ein Stein darf ins Wasser fallen.

6. Sternenrennen

Steuern Sie Ihr Boot durch den Kurs und zerstören Sie alle Hindernisse auf Ihrem Weg. Das Ziel des Spiels ist es sich über Wasser zu halten und den Stern am oberen Levelrand als Erster zu erreichen. Zerstören Sie die Zielscheiben um das Land auf der Seite des Gegners aufzuhalten.

7. Überleben

In diesem Level dürfen die Landblöcke das Wasser nicht berühren (außer Sie haben sie zuvor befreit). Sowie ihr Land das Wasser berührt, ist das Spiel beendet und Ihr Gegner hat gewonnen.

8. Kampf

Dieser Level unterscheidet sich vom Deathmatch dadurch, dass die GEFAHRENSTUFE noch einmal erhöht wurde – keiner der Steine kann zerstört werden und viele von ihnen sind die so genannten FLUMMISTEINE. Das bedeutet, dass die Schüsse, die Sie auf Ihren Gegner abfeuern, durchaus abprallen und wieder zu Ihnen zurückkommen können!



Optionsmenü

Hier können Sie die Spielooptionen nach Ihren Wünschen anpassen. Markieren Sie die gewünschte Option und drücken Sie auf FEUER um die Einstellung zu ändern.

Spielooptionen: -

Runden: - Stellen Sie die zum Sieg benötigten gewonnenen Spielrunden ein. Zur Wahl stehen: Best of 1, 3 oder 5 Runden.

Punkte löschen: - Stellt die Standardeinstellungen für die gespeicherten Daten wieder her. **VORSICHT:** Wenn Sie diese Option wählen, werden alle Highscores und die erreichte Position auf der Karte im Einzelspieler Puzzle-Spiel gelöscht.



Sound-Optionen: -

SFX: - Die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel. Benutzen Sie die Tasten RECHTS und LINKS um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern.

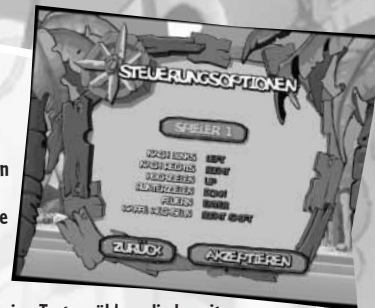
Musik: - Benutzen Sie die Tasten RECHTS und LINKS um die Musiklautstärke zu erhöhen oder zu verringern.

Sprache: - Schalten Sie um zwischen den Einstellungen 'viele' und 'wenig' um festzulegen, wie viele Sprach- und Soundeffekte im Spiel vorkommen.



Steuerungsoptionen: -

Auf diesem Bildschirm können Sie die gewünschte Steuerungsmethode für die Spieler 1 und 2 einstellen. Wählen Sie den Spieler, dessen Steuerung Sie ändern möchten, markieren Sie die Funktion, die Sie ändern möchten (z.B. LINKS, RECHTS etc.), drücken Sie auf ENTER und dann auf die Taste, die Sie für diese Funktion benutzen möchten. **ACHTUNG:** Wenn Sie eine Taste wählen, die bereits vom anderen Spieler benutzt wird, dann erscheint die neue Taste in WEISS und Sie können die neue Konfiguration nicht bestätigen, so lange Sie für diese Funktion nicht eine neue Taste gewählt haben.



Credits: -

Werfen Sie einen Blick auf fotorealistische Porträts der Personen, die Sie für Worms Blast verantwortlich machen können.

Sprache: -

Wählen Sie die Sprache, die für die Anzeige der Texte im Spiel benutzt wird. Zur Auswahl stehen: Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch.

HighScores: -

Lassen Sie sich die Highscore-Tabelle anzeigen und sehen Sie, wer der King von Worms Blast in den Einzelspieler-Turniermodi ist.

Spiel-Mechanik

Landsteine

Steintypen.

Dies sind die verschiedenen Typen von Landsteinen in Worms Blast.

Standard-Steine.



Dies sind die am häufigsten vorkommenden Steine im Spiel. Sie können mit den meisten Waffen zerstört werden und folgen dabei einem bestimmten Farbcode (für Details dazu lesen Sie bitte weiter)

Todessteine.



Diese Steine sind zu Anfang des Spiels grau. Um sie zu zerstören, müssen Sie sie zuerst einfärben und dann mit derselben Farbe erneut treffen (lesen Sie 'Der Farbcode' für weitere Details).

Ankersteine



Sie können Ankersteine nicht zerstören (außer mit Dynamit), sie geben den anderen Steinen Halt. Solange die anderen Steine mit einem Ankerstein verbunden sind, fallen sie nicht herunter. Die Ankersteine selbst fallen nicht herab, wenn alle angrenzenden Steine zerstört werden.

Flummisteine



Die Flummsteine sind ebenfalls unzerstörbar. Allerdings prallen Schüsse, die auf sie abgefeuert werden, einfach ab. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie auf solche Steine schießen, da die Schüsse regelmäßig zurückprallen und das eigene Boot treffen.

Regenbogen-Steine.



Diese Steine können mit jeder Farbe zerstört werden. Die Munition Ihrer Waffe muss keine besondere Farbe haben um diesen Stein zu zerstören.

Sterne



Die Sterne erscheinen eingebettet in die Landsteine und Sie müssen Sie befreien. D.h. Sie müssen die Steine unter dem Stern zerstören, damit der Stern ins Wasser fällt, wo Sie ihn einsammeln können. Sowie sie im Wasser sind, fangen die Sterne an langsam zu versinken, außerdem können Sterne z.B. durch Querschläger zerstört werden.

Kisten



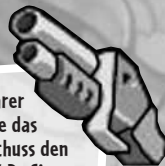
In den Kisten verbergen sich die Spezialwaffen und Goodies in diesem Spiel. Zerstören Sie die Steine unter und neben der Kiste, damit sie herab fällt. Sammeln Sie sie ein, bevor sie versinkt. Kisten können auch abgeschossen und zerstört werden.

TIPP: Die Landsteine folgen bestimmten Regeln:

- Im Allgemeinen fallen nicht mehr verbundene Steine ins Wasser.
- Wenn Sie im Weg stehen und getroffen werden, fügen die Steine Ihrem Boot Schaden zu.
- Ihre Zerstörung funktioniert nach einem bestimmten Farbcode (siehe unten).
- Landsteine kurz über der Wasseroberfläche stoßen Ihr Boot ab, wenn Sie damit kollidieren, und fügen ihm dabei Schaden zu.
- Landsteine, die noch am 'Festland' verankert sind und die Ihren Charakter am Kopf treffen, können Ihr Boot schnell versenken. Es ist äußerst ratsam die Landsteine mit Ihren Waffen zu zerstören, bevor es so weit kommen kann.
- Es ist eine gute Taktik die Landsteine Ihres Gegners durch die Abtrennung hindurch zu beschießen. Was dann mit den Steinen passiert, hängt von ihrer Farbe ab (für Details lesen Sie bitte weiter).
- Kettenreaktionen treten auf, wenn zum Beispiel die Steine explodieren, die mit einem Stein verbunden waren, den Sie gerade getroffen haben. Alle Steine derselben Farbe, die mit dem zerstörten Stein verbunden waren, explodieren ebenfalls.

Der Farbcode

Sie werden schnell bemerken, dass die Steine in Worms Blast ziemlich bunt sind. Sie werden außerdem bemerken, dass die meisten Ihrer Waffen ebenfalls eine bestimmte Farbe haben.



Um einen der Landsteine über Ihnen zu zerstören, müssen die Farbe Ihrer Waffe und die Farbe des getroffenen Steins überein stimmen. Wenn Sie das Land treffen, aber die Farben nicht überein stimmen, dann färbt Ihr Schuss den getroffenen Stein (und die angrenzenden Steine) in seiner Farbe ein. Z.B.: Sie feuern mit GRÜNER Bazooka-Munition auf einen grünen Stein und er explodiert. Feuern Sie dagegen mit ROTER Bazooka-Munition auf den grünen Stein, dann färbt sich der getroffene Stein ROT. Das erscheint zuerst etwas kompliziert, aber es ist doch recht einfach, wenn Sie einmal im Spiel sind. In Multiplayer-Spielen können Sie auf farblich nicht passende Steine des Gegners schießen um sie in 'Todessteine' zu verwandeln.

Waffentypen

Jeder Spieler besitzt eine Standardwaffe, die ihm immer zur Verfügung steht. Diese Waffe ist die bewährte, gute, alte BAZOOKA. Andere Waffen können Sie in den Kisten finden, die überall im Spiel im Land versteckt sind.

Eine Waffe abzufeuern ist einfach. Drücken und halten Sie entweder die FEUER-Taste, um die Stärke festzulegen, mit der die Waffe abgefeuert wird, oder drücken Sie einfach auf FEUER (die jeweilige Methode hängt von der aktiven Waffe ab).

Die Farbe der Waffe (wenn es eine Waffe ist, mit der Sie Ihre Landsteine zerstören können) wird in der Waffenanzeige im HUD angezeigt. Sie erkennen Sie außerdem an der Farbe des Fadenkreuzes.

Um zwischen der Standardwaffe und einer Spezialwaffe umzuschalten, drücken Sie auf die WAFFE WECHSELN-Taste. Sie feuern die Spezialwaffe mit der normalen FEUER-Taste ab.

Standard-Waffe (Bazooka)



Bazooka

Die Standardwaffe in Ihrem Arsenal, diese Waffe steht immer zur Verfügung. Die Bazooka ist eine Waffe mit farbiger Munition und Sie müssen die FARBCODES beachten, wenn Sie auf Ihre Landsteine feuern. Zielen Sie, drücken Sie auf die FEUER-Taste und halten Sie sie gedrückt, bis Sie die nötige Schusskraft erreicht haben. Wenn Sie die Feuer-Taste loslassen, wird die Bazooka abgefeuert. Die Bazooka explodiert sofort bei Kontakt mit einem Stein (oder dem Boot Ihres Gegners!).

Spezialwaffen



Dynamit

Das Dynamit wird wie die Bazooka abgeschossen, allerdings besitzt es eine 5-Sekunden Zündung und der Timer beginnt sofort nach Aktivierung der Waffe zu zählen! Das Dynamit bleibt bei Kontakt mit Land daran hängen. Es zerstört sämtliche Steine, Kisten und Sterne innerhalb seiner Reichweite unabhängig von ihrer Farbe.

TIPP: Feuern Sie das Dynamit schnell ab, nachdem es aktiviert wurde. Wenn Sie es behalten, bis die 5 Sekunden vollständig abgelaufen sind, explodiert es in Ihrem Boot und fügt Ihnen Schaden zu.



Granate

Wird ebenfalls wie die Bazooka abgefeuert. Wie das Dynamit besitzen Granaten eine 5-Sekunden Zündung, die ab Aktivierung der Waffe zählt. Die Granaten folgen den Regeln der FARBCODIERUNG. Allerdings fügen die Granaten den Steinen keinen Schaden zu, sie färben bloß alle Steine innerhalb des Wirkungsradius in der Farbe der Waffe. Sie können die Granate jederzeit nach dem Abschuss zünden, indem Sie ein zweites Mal auf die FEUER-Taste drücken. Wenn Sie die Granate nicht zünden, explodiert sie nach Ablauf der 5-Sekunden Zündung automatisch.



Schrotflinte

Die Schrotflinte ist eine Waffe mit zwei Schuss. Zielen Sie einfach und drücken Sie auf FEUER um diese Waffe abzufeuern. Nach Aktivierung der Waffe haben Sie zwei Schuss, die Sie abfeuern müssen, bevor Sie die Waffe wieder wechseln können. Die Schrotflinte feuert in direkter Linie, hat einen kleinen Wirkungsradius und folgt den Regeln der FARBCODIERUNG.



Laser

Der Laserstrahl zerstört alle Steine, auf die er trifft. Sie haben ebenfalls zwei Schuss, was den Laser zu einer sehr praktischen Waffe macht.



See-Monster

Lassen Sie das See-Monster auf Ihren Gegner los und sehen Sie zu, wie er sich in seinen Fängen windet. Das See-Monster steigt aus dem Wasser und greift nach dem Boot. Allerdings ist nicht alles verloren, wenn Sie das Opfer eines Monsterangriffs sind: drücken sie ganz schnell immer wieder auf die FEUER-Taste um sich zu befreien.



Wasser-Balance

Die Wasser-Balance dient als Ausgleich. Sie ändern den Wasserstand auf beiden Seiten der Abgrenzung, sodass er auf beiden Seiten gleich hoch ist.



Boots-Reparatur

Wenn die Boots-Reparatur benutzt wird, erscheint eine Erste Hilfe-Boje am Bildrand. Fahren Sie über diese Boje um die Lebensenergie Ihres Bootes wieder herzustellen.



Piranha

Wenn Sie den Piranha benutzen, verwandelt sich die Meeresfauna unter Ihrem Gegner in bösartige, bootsfressende Piranhas. Sehen Sie zu, wie die einst friedlichen Meeresbewohner sich über Ihren Gegner hermachen.



Fisch-Futter

Wenn Sie Fisch-Futter ins Wasser werfen, werden zusätzliche Fische im Wasser unter Ihnen erscheinen.



Torpedo

Feuern Sie den zielsuchenden Torpedo auf Ihren Gegner ab!

TIPP: Fische dienen hierbei als Schild gegen diese Art von Waffen, behalten Sie das im Hinterkopf und behandeln Sie die Fische mit Respekt!



Mine

Lösen Sie die Minen-Waffe aus um eine Annäherungsmine auf der Seite Ihres Gegners zu legen. Minen, die auf Ihrer Seite gelegt wurden, besitzen eine verzögerte Zündung, die reagiert, wenn Ihr Boot mit der Mine kollidiert. Die Mine explodiert kurz nach dem Kontakt mit Ihrem Boot. Achtung: Wenn Sie von einer auftauchenden Mine getroffen werden, ist es so gut wie sicher, dass sie sofort explodiert.



Wetter-Ballon

Ruft einen sofortigen Wettereffekt hervor. Das Wetter kann entweder einen Vorteil für Sie, oder einen Nachteil für beide Spieler darstellen.



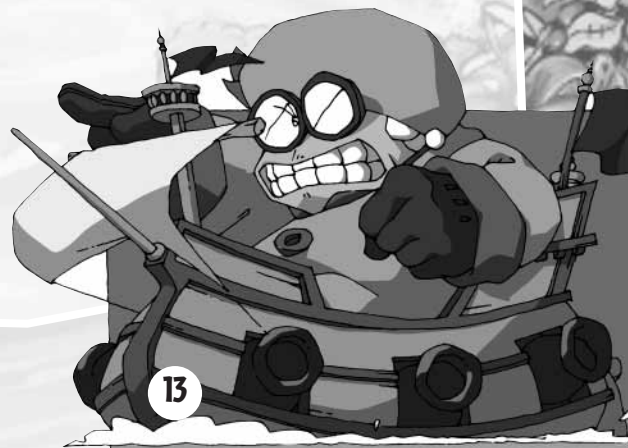
Steuerung umkehren

Keht für 10 Sekunden die Steuerung Ihres Gegners um.



Zeitstopp

Wenn Sie diese Waffe benutzen, steht Ihr Gegner still und kann sich 10 Sekunden lang nicht bewegen.





Seemann-Rodeo

Ins Wasser Ihres Gegners geworfen macht diese Waffe die See etwas rauer und damit die ganze Sache etwas schwieriger.



Schild

Benutzen Sie diese Waffe um einen Schild um Ihr Boot zu aktivieren. Der Schild hält jeden Schaden von Ihrem Boot ab.



Doppelter Schaden

Der nächste Schuss des Spielers richtet doppelt soviel Schaden an bzw. besitzt einen doppelt so großen Wirkungsradius wie normalerweise.



Schneller

Diese Waffe tut genau das, was ihr Name sagt. Sie beschleunigt alle Aspekte des Boots des Spielers und zwar für eine Dauer von 10 Sekunden.



Geisterkisten

Aktivieren Sie diese Waffe um alle Kisten, die in Ihrem Land sichtbar sind, in Ihren Teil des Wassers fallen zu lassen.

Wasser

Das Wasser in Worms Blast beeinflusst das Spiel auf mehrere Weisen. Am Anfang eines MULTIPLAYER-Spiels ist der Wasserstand für beide Spieler gleich. Allerdings können bestimmte Dinge mit Ihrem Wasser passieren. Der Wasserspiegel kann steigen (wenn Sie versehentlich eine Ihrer Waffen in Ihren Teil des Gewässers abgefeuert haben) oder sinken, wenn Sie einen der Sterne einsammeln, die im Land eingebettet sind. Explosionen und bestimmte Spezialwaffen können das Wasser sehr viel rauer machen, Ihr Boot wird dann starker von den Wellen herumgewirbelt und es ist schwerer zu zielen. Außerdem sind einige der Spezialwaffen in den Kisten wassergebunden, d.h. sie erscheinen von unterhalb der Wasseroberfläche, manchmal sogar ohne Vorwarnung. Es lohnt sich daher immer darauf zu achten, was sich in den trüben Tiefen in Ihrem Teil des Gewässers herumtreibt. Wenn Sie genau hinsehen, werden Sie feststellen, dass das Meeresleben unter Ihnen sich während des Spiels mit Fischen und anderen ausgesuchten Meeresbewohnern anfüllt ...

TIPP: Die Fische erscheinen nach gewisser Zeit und auf Basis Ihrer Punktzahl – je mehr Punkte Sie machen, desto mehr Fische tummeln sich bei Ihnen.

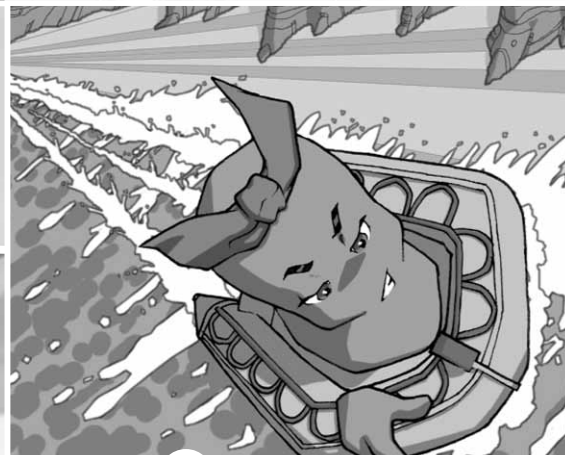
Abgesehen davon, dass sie natürlich hübsch anzusehen sind, bieten die Fische einen großen Vorteil – sie stehen den meisten Unterwasser-Waffen im Weg, die von Ihrem Gegner auf Sie abgefeuert werden.

Vorsicht: Es ist sehr einfach, die schwer verdienten eigenen Fische versehentlich zu töten, indem man sie mit der eigenen Waffe trifft.



Abtrennung

In Multiplayer-Spielen wird der Bildschirm von einer hölzernen Abtrennung in zwei Hälften geteilt. Diese Abtrennung reicht von knapp unter der Wasseroberfläche bis zum oberen Bildrand. Waffen prallen an der Abtrennung ab, passen Sie also auf! Von Zeit zu Zeit öffnet sich die Abtrennung und gibt Ihnen die Möglichkeit, die Steine Ihres Gegners oder Ihren Gegner direkt anzugreifen. Wenn Sie mit der Abtrennung kollidieren, wird Ihr Boot abgestoßen, erleidet dabei aber keinerlei Schaden.



Bildschirmanzeige im Spiel (das HUD)

Am unteren Bildrand werden Sie eine Reihe von Symbolen bemerken. Diese Symbole geben Ihnen wichtige Informationen über den Status des Spiels. Am wichtigsten sind dabei die drei Waffensymbole, von denen das größte die aktuelle Waffe und ihre Farbe zeigt (Hinweis: die Farbe der aktuellen Waffe erkennen Sie auch an der Farbe des Fadenkreuzes). Das kleinere Symbol links zeigt, welche **SPEZIALWAFFE** Ihnen zur Verfügung steht (Sie können sie aktivieren, indem Sie auf die **WAFFE WECHSELN**-Taste drücken). Das kleinere Symbol rechts zeigt die nächste **STANDARDWAFFE** des Spielers und ihre Farbe an. In Einzelspieler **PUZZLE**-Spielen erscheinen außerdem Symbole, die Aufschluss über den Fortschritt bei der Lösung des Puzzles geben. In Einzelspieler **TURNIER**-Spielen wird Ihr Fortschritt durch verschiedene Symbole und Zahlen angezeigt (z.B. zeigt das Zielscheibensymbol gefolgt von einer Zahl die Anzahl der bereits getroffenen Zielscheiben).

Ballermodus

Vermutlich ist Ihnen aufgefallen, dass jedes Mal kleinere Objekte herunterfallen, wenn Sie Landsteine zerstören. Wenn Sie genügend dieser Objekte in einem Anlauf aufsammeln (z.B. wenn Sie eine beachtliche Kombi- oder Kettenreaktion von Explosionen ausgelöst haben), dann leuchtet ein Buchstabe des **BLAST**-Logos auf. Sammeln Sie die herunterfallenden Objekte der verschieden farbigen Steine um alle Buchstaben aufleuchten zu lassen. Wenn das Wort **BLAST** vollständig leuchtet, wird der **BALLERMODUS** aktiviert. Es ist nicht nötig zu erklären, was dann passiert. Wenn es passiert, werden Sie es merken.

Zur Information: das **B** leuchtet auf, wenn man **ROTE** Objekte sammelt, das **L** bei **GELBEN** Objekten, das **A** bei **LILA** Objekten, das **S** bei **GRÜNEN** Objekten und das **T** bei **ORANGEN** Objekten.



Spielcharaktere

Zu Anfang haben Sie die Möglichkeit, aus sechs verschiedenen Charakteren zu wählen. Jeder Charakter besitzt individuelle Eigenschaften und ein eigenes Boot. Die Charaktere, mit denen Sie spielen können, verhalten sich auch während des Spiels sehr unterschiedlich: Einige sind schnell, aber nur leicht gepanzert, andere sind langsam, können aber eine Menge einstecken und wieder andere sind ausgeglichener und in allen Bereichen gleich gut, ohne in einer bestimmten Hinsicht zu brillieren.

Wählen Sie den Charakter, der am besten zu Ihrer Art zu spielen passt.

Charakter-Profile

Boggy B

Schon als Boggy noch ein ganz kleines Würmchen war, hatte er die beunruhigende Neigung, alles in die Luft zu jagen, was sich bewegt. Er ist ein exzellenter Allrounder und kann mit allen Waffen, die ihm zur Verfügung stehen, gleich gut umgehen. Boggy ist der beste Charakter für Anfänger.



Suzette

Suzette ist die kleine Schwester des berühmten Boggy B. Wie auch ihr Bruder ist sie eine hervorragende Allrounderin und kann mit allen Waffen, die ihr zur Verfügung stehen, gleich gut umgehen. Sie verträgt nicht so viel Schaden wie ihr Bruder, dafür bewegt sie sich aber schneller und kann schneller aus gefährlichen Situationen entkommen. Suzette ist für Anfänger ebenfalls eine sehr gute Wahl.



Chuck

Wegen der wenig ausgeprägten Intelligenz ist nie ganz klar, was im Kopf einer Taube vor sich geht. Diese Taube hat es jedenfalls satt immer nur der Überbringer von Botschaften zu sein und ihre Botschaft laut und schlicht und ergreifend, dass sie jetzt ernst macht. Chuck spielt hart und manchmal mit schmutzigen Tricks. Er ist der schnellste Schütze aber ein wenig langsam in seinen Bewegungen, daher ist er ein guter Charakter für geübte Spieler.



Ethel

Wie gerade dieser spezielle Flüchtling vom alten Volk sich in ein solch brutales Spiel voller Gewalt und Vernichtung verirren konnte, ist nicht wirklich bekannt. Aber lassen Sie sich nicht von ihrem Alter oder ihrer Fragilität täuschen, sie ist zäh wie altes Leder. Unterschätzen Sie sie auf eigene Gefahr! Sie ist schnell und robust. Ethel ist eine gute Allrounderin, aber ihr großes Boot macht sie auch zu einem großen Ziel. Ethel ist ein Charakter für geübte Spieler.



Calvin

Lassen Sie sich von der weichen, flauschigen Erscheinung dieses Schafes mit seinem scheinbar wirren Gesichtsausdruck nicht ins Boxhorn jagen, denn es ist weiter entwickelt, als alle anderen seiner Bauernhofkollegen. Obwohl dieses Schaf nicht unbedingt ein Fan der christlichen Seefahrt ist, unterdrückt es seine Super-Flugkräfte um nicht in Verdacht zu geraten zu schummeln. Calvin bewegt sich unglaublich schnell, aber er hält nicht viele Treffer aus. Calvin ist möglicherweise etwas schwierig zu steuern, aber seine Pluspunkte machen dies mehr als wett. Calvin ist ein Charakter für fortgeschrittene Spieler.



Stavros

Das Stinktier hatte keine Freunde, bevor es zur Worms-Armee stieß. Aber dort wurde schon nach ein paar erfolgreichen Schlachten sein Potential entdeckt! Er ist still aber tödlich. Stavros ist ein sehr rauer Charakter, der schnell zielen kann. Aber seine ansonsten generelle Langsamkeit ist seine Achillesferse. Er ist definitiv ein Charakter für fortgeschrittene Spieler.



Mitwirkende

Grafiker

David Smith - Leitender Grafiker
Mike Green
Patrick Romano
Andrew Morris
Rico Holmes
Jan Kuud

Paul Kilburn - Produzent, Design
Mark Baldwin - Co-Produzent, Design

Programmierer

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

Sound und Musik

Bjorn Lynne

Martyn Brown - Kreative Leitung

Voice Characterisations
Outsource Media & Audiogodz

QS

John Egginton
Adrian Evans
Andy Aveyard - Leitung QS
Brian Fitzpatrick
Ben Booth
Lee Varley
Jax Li
Kelvin Aston
Paul Field - QS-Manager

Design

John Egggett
Paul Dunstan
Grant Iowell
Kevin Carthew
John 'MonkeyKicks' Dennis

Projekt-Management Produzent

Lee Keane

Studio Manager

Darren Melbourne

Tests:

Test Manager (int.)
Eric Tremblay

Leiter der Testab.
Cristian Giuglea

Testleiter:
Costel Apopii

Tester:

Banica Mihai
Sebastian Burtan
Adrian Iacob
Banica Nelu

Lokalisation Direktor

Coralie Martin

Projekt Manager

Xavier Vibert

Deutsche Version

Frank Haut

Publisher : Ubi Soft Entertainment:

CEO

Yves Guillemot

Produktions-Direktor (int.)

Christine Burgess-Quemard

Direktor Inhalte (int.)

Serge Hascoet

Approval-Koordination:

Europa :

Nikola Miliavljovic,

US:

Willie Wareham

Marketing (Europa)

Marketing-Direktor (Europa)

Laurence Buisson-Nollent

Group Manager (Europa)

Thomas Petersen

Brand Manager (Europa)

Remi Perreault

Lokale Marketing-Manager

Deutschland:

Andreas Balfanz

Großbritannien:

Amanda Butt

Skandinavien:

Soren Laas

Spanien:

Antonio Rabanera

Italien:

Giulia Pasquariello

Frankreich:

Hélène Carbon, Nicolas Oyarbide

Niederlande:

Michiel Verheijdt

Belgien:

Evelyn De Vooght

EMEA :

Rémi Perreault, Thomas Petersen

US Marketing

Corey Fong

Besonderen Dank an Rick Stirling und James Fraser.

Stimmen

Outsource Media &

Audiogodz

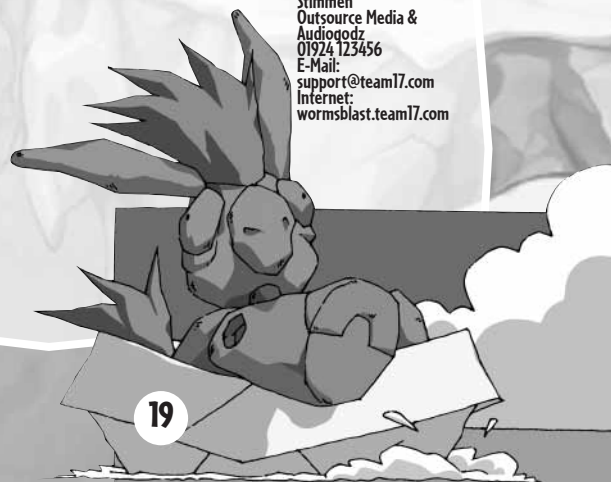
01924 123456

E-Mail:

support@team17.com

Internet:

wormsblast.team17.com



Kundendienst

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps- und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 – 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 – 88241210 (1,86 Euro/ Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 – 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 – 554938 (0,12 Euro/ Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.