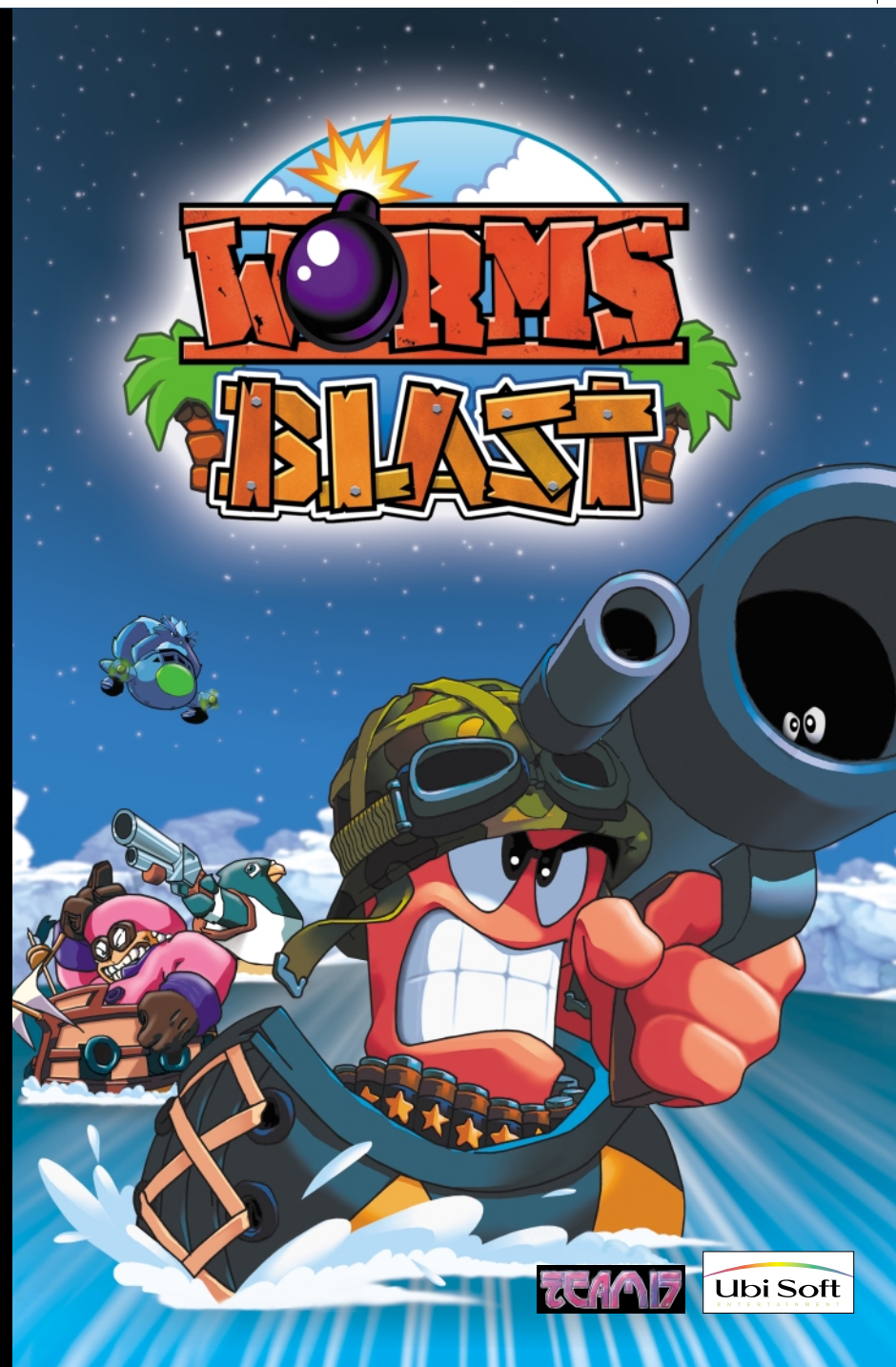


Worms Blast © 2001 Team 17 Software and Worms are registered trademarks of Team 17 Software Limited.
Published under license by Ubi Soft Entertainment. Original Concept Andy Davidson All rights reserved.



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



Índice

Introducción	2
Configuración / Instalación	3
El Juego	4
General, Cómo Controlar el Personaje, Controles por Defecto, Cómo se Juega	
Los Menús	4
Menú Principal, Prueba, Competición, Modo Combate, Menú de Opciones, Opciones de Juego, Opciones de Sonido, Opciones de Control, Créditos, Idioma, Records	
Mecánica del Juego	9
Bloques, Tipos de Bloques, Estrellas, Jaulas, Código de Colores	
Tipos de Arma	11
Arma Básica (Bazooka), Armas Especiales, Agua, Barra de Separación	
El HUD	16
Modo Blast	
Personajes	17
Descripción de los Personajes, Boggy B, Suzette, Chuck, Ethel, Calvin, Stavros	
Créditos	19
Soporte Técnico	21



Introducción

Antes de insertar el disco de "Worms Blast" precalienta el ordenador hasta que alcance una temperatura agradable y acomódate bien en tu asiento para jugar en serio. Una vez que estés completamente cómodo, coge el manojó de pruebas y córtalo en 60 divertidas misiones. Rocíalo con un poco de modo misión y mézclalo con un poco de sabroso modo competición... no olvides también añadir unas cuantas sorpresas ocultas. Vierte la mezcla en una disputada partida multijugador para conseguir una tarde divertidísima con tus amigos y deja que repose...

Cuando la diversión ya esté hirviendo añade una dosis generosa de personajes alocados, un poco de caos náutico, una pizca de niebla y sazónalo con unos cuantos yunques descontrolados. Por último, preséntalo decorado con bazookas, dinamita y armas de destrucción para todos los gustos.

Con esta receta se consigue una ración de juerga muy abundante.

Configuración Mínima

- PC IBM Intel Pentium II de 350Mhz y compatibles.
- Microsoft Windows9x, WindowsMe, Windows2000 o WindowsXP.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (incluido) o superior.
- 64Mb de RAM.
- 110Mb de espacio libre en el disco duro. 300Mb libres tras la instalación (memoria virtual).
- Lector de CD-ROM 4X.
- Tarjeta de vídeo de 16Mb compatible con Microsoft Direct3D™.
- Tarjeta de sonido compatible con Microsoft DirectSound™.

Configuración Recomendada

- PC IBM Intel Pentium III de 450Mhz (o superior) y compatibles.
- Microsoft Windows9x, WindowsMe, Windows2000 o WindowsXP.
- Microsoft DirectX™ 8.0a (incluido) o superior.
- 128Mb de RAM.
- 110Mb de espacio libre en el disco duro. 300Mb libres tras la instalación (memoria virtual).
- Lector de CD-ROM 8X o superior.
- Tarjeta de vídeo de 32Mb compatible con Microsoft Direct3D™.
- Tarjeta de sonido de 16-bit compatible con Microsoft DirectSound™.
- Mando compatible con Microsoft DirectInput™.

Instalación

Para instalar el juego inserta el CD de Worms Blast en el lector de CD-ROM cuando el PC haya terminado de cargar Windows®.

Si la opción 'Autorun' está desactivada, haz doble clic en el icono del CD-ROM para que comience la instalación.

Durante el proceso de instalación sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. WORMS BLAST se instalará por defecto en el directorio C:\Team17\Worms Blast.

El Juego

General

Por suerte, Worms Blast se desarrolla en el agua... decimos 'por suerte' porque tu personaje sólo dispone de un barco como medio de transporte. En la parte superior de la pantalla hay unos bloques que caen hacia ti de vez en cuando y que puedes destruir con las armas. El problema es que tienes que destruirlos según un código de color, lo que te obliga a disparar a los bloques que coincidan con el color del arma. Si disparas a un bloque de otro color, lo único que conseguirás es teñirlo con el color del arma, a ése y a todos los que le rodean. Si destruyes un bloque también desaparecerán los bloques adyacentes que compartan su color.

El modo individual te permite poner a prueba tus habilidades y tus nervios a lo largo de toda una serie de niveles, mientras que en el modo para dos jugadores deberás competir contra un amigo o contra la máquina. En el modo para dos jugadores la pantalla aparece dividida en dos partes. La barra que divide las dos zonas se abre de vez en cuando y te permite atacar al otro jugador con tus armas... se agradece, ¿no?

Cómo Controlar el Personaje

El control de los personajes es realmente sencillo. Las flechas IZQUIERDA y DERECHA sirven para desplazar el barco, las flechas ARRIBA y ABAJO varían la trayectoria del disparo y la tecla de DISPARO permite lanzar un proyectil del arma seleccionada. La tecla CAMBIAR DE ARMA te permite alternar entre el arma básica –como el bazooka– y todas las armas especiales que encuentres en el interior de las cajas.

Controles por Defecto

En Worms Blast los controles por defecto son: FLECHAS DE DIRECCIÓN para mover hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha; ENTER para disparar y ALT GR para cambiar de arma. Si pulsas ESCAPE mientras juegas, accederás al menú de PAUSA y si lo pulsas desde un menú, volverás al menú anterior.

Cómo se Juega

En Worms Blast el estilo de juego varía en función del modo y del tipo de juego que elijas. Hay tres modos distintos: Misión, Competición y Combate. Los distintos tipos de juego de cada uno de los modos tienen, por ejemplo, objetivos distintos. Sigue leyendo para obtener más detalles.

Los Menús

Menú Principal

Pulsa cualquier tecla cuando aparezca la pantalla del título para que aparezca el menú principal. Desde esta pantalla puedes elegir el modo de juego que desees y acceder a la pantalla de opciones.

Éstos son los distintos modos: -



Misión

Después de seleccionar 'Misión' en el menú principal y elegir tu personaje, aparecerá un mapa en pantalla. Si te fijas, verás que tu personaje está situado en la esquina inferior derecha del mapa.



CONSEJO: La primera vez que accedas a los niveles del modo Misión se iniciará automáticamente un TUTORIAL que se compone de varias pruebas. Dichas pruebas están destinadas a iniciar a los principiantes en Worms Blast y en ellas se aborda el uso de las armas, el comportamiento de los distintos tipos de bloque y las bases del juego

En el mapa se puede ver una serie de puntos azules que representan los distintos escenarios. Tu objetivo final es llegar hasta el volcán que hay en mitad del océano, para lo cual deberás viajar por todo el mapa. En principio parece muy sencillo, pero no lo es: para poder trasladarte de un escenario a otro tienes que superar varias misiones diseñadas para poner a prueba tu ingenio. Para comenzar a jugar sólo tienes que elegir tu destino en el mapa y pulsar la tecla de DISPARO.

Hay varias maneras de enfrentarte a las misiones:

1. Puedes terminarlas con éxito, tras lo cual volverás a la pantalla del mapa y el personaje podrá trasladarse al lugar que hayas elegido.
2. Puedes volver a empezar la misión en cualquier momento... ya sabes, cuando creas que lo has hecho mal y que podrías hacerlo mejor. Para ello, detén la partida y selecciona la opción 'REINICIAR NIVEL'.
3. Si crees que la misión es demasiado difícil, si estás atascado en algún punto, o si sencillamente quieres probar con otra misión –es decir, escoger otro itinerario– puedes DETENER la partida y seleccionar 'VOLVER AL MAPA' en el menú que aparece en pantalla.

Nota: Los avances que realizas en el mapa se guardan automáticamente. Cuando decidas retomar una partida del modo MISIÓN tu personaje aparecerá en el mismo lugar en el que le dejaste la última vez.

CONSEJO: El modo MISIÓN se puede completar sin visitar más que un 25% de los escenarios del mapa, pero no te conviene hacerlo, puesto que así te pierdes los personajes y los modos de juego que se ocultan en los confines más remotos del mapa. Estamos seguros de que merece la pena dar un gran paseo por el mapa y desbloquear los secretos que esconde el juego. El color del itinerario que escojas indica el nivel de dificultad de los niveles: azul, fácil, y rojo, difícil.

Competición

En el modo **COMPETICIÓN** el objetivo es mantenerse en pie para poder conseguir una puntuación elevada. Las mejores puntuaciones se pueden almacenar en la tabla de **PUNTUACIONES**.

Después de seleccionar el modo **COMPETICIÓN** aparecerá en pantalla una lista de las partidas disponibles. Hay cinco tipos de partida distintos y cada uno posee una sección propia en la tabla de **PUNTUACIONES**. En un principio dispones de cinco tipos de partida, a los que se añaden los modos extra que consigas en el modo **MISIÓN**.

Los cinco tipos de partida iniciales son:

1. Destruye Objetivos

Dispara a los objetivos que caen desde la parte superior. ¡Si se te escapan más de 20 objetivos se acabó el juego!

2. Superrana

Destruye todos los objetivos que aparecen en pantalla a la vez que evitas los obstáculos para conseguir estupendas recompensas. Recoge **ESTRELLAS** para disminuir el nivel del agua y no te hundas...

3. Diversión al Estilo Team17

Dispara a las estrellas mientras caen desde el logo gigante. Ignora esta descartada estrategia publicitaria y dispara a las estrellas para evitar que suba el nivel del agua. En este modo no debes recoger ninguna estrella, porque, si lo haces, perderás una vida.

4. Una Línea

Ábrete paso entre las líneas de bloques; por cada disparo que realices, los bloques bajarán una línea y conseguirás puntos.

5. Escuela de Disparo

Dispara a los objetivos que se mueven por la pantalla para conseguir más tiempo de juego. Procura evitar los bloques rojos, que también surcan la pantalla, porque si los destruyes se te aplicará una penalización de tiempo.

Modo Combate

Dentro del modo 'Combate' puedes elegir entre dos tipos de partida. Uno de ellos te enfrentará al ordenador y el otro te permite competir contra un amigo. Escoge el modo que prefieras y el personaje con el que desees combatir –el ordenador también elegirá su personaje preferido.

NOTA: en algunos modos no se puede competir contra el ordenador.

Las reglas de juego varían en función del tipo de partida que elijas:

1. Combate a Muerte

Lucha contra tu adversario hasta que uno de los dos se quede sin barco. Para delicia de los más competitivos, la barra central se abrirá de vez en cuando, permitiendo a los jugadores disparar a su adversario directamente.

2. Recogida de Estrellas

En este tipo de partida competirás contra tu adversario en una carrera para conseguir cinco **ESTRELLAS**. ¡El primero que logre reunir cinco estrellas ganará la partida! Si destruyes las estrellas de tu adversario tendrás más posibilidades de ganar.

3. Lucha Contra la Marea

Reúne todas las estrellas que puedas para mantener bajo el nivel del agua, controla las líneas de bloques y aprovecha cualquier oportunidad para atacar a tu oponente... ¡si consigues hundir su barco ganarás la partida!

4. Una Línea para Dos

¡Acaba con tu adversario antes de que él acabe contigo! Cada vez que dispare cualquiera de los dos contrincantes, los bloques bajarán una línea.

5. No los Dejes Caer

Destruye todos los bloques que hay sobre tu cabeza para conseguir la estrella que protegen antes de que lo haga tu adversario. Además tienes que evitar que los bloques que caen desde la parte superior toquen el agua y, por supuesto, tu barco... sólo se te puede escapar uno.

6. Carrera de la Estrella

Dirige tu barco a lo largo de una carrera en la que tendrás que destruir los obstáculos para evitarlos. El objetivo es mantenerse a flote y hacerte con la estrella antes que tu adversario. Destruye los objetivos para detener la evolución de tu adversario durante unos instantes.

7. Supervivencia

Sólo los bloques que se hayan soltado de la parte superior pueden tocar el agua. Cuando la línea de bloques toca el agua la partida termina y la victoria recae sobre tu adversario.

8. Lucha

Este tipo de partida se diferencia del tipo 'Combate a Muerte' en que los obstáculos son mayores: los bloques no se pueden destruir y la mayoría son 'bloques muelle', lo que significa que un disparo dirigido a tu adversario puede volverse fácilmente en tu contra.



Menú de Opciones

Puedes configurar el juego a tu gusto, lo único que tienes que hacer es resaltar la opción que deseas cambiar y pulsar la tecla de DISPARO.

Opciones de Juego

Rondas: - Esta opción permite establecer el número de rondas que hay que ganar para conseguir la victoria en una partida. Puedes elegir entre jugar al mejor de 1, de 3 ó de 5 rondas.

Borrar Puntuaciones: - Si seleccionas esta opción, los datos de la partida volverán a su valor original.

ATENCIÓN: Si eliges esta opción puedes perder los récords y los avances que hayas conseguido en las partidas individuales del modo Misión.

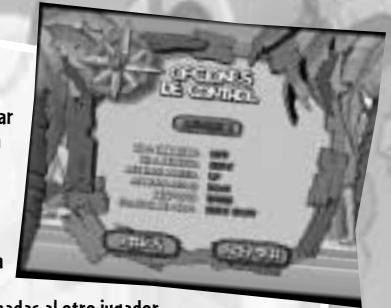


Opciones de Sonido

Efectos Especiales: - Ajusta el volumen de los efectos especiales con las flechas Izquierda y Derecha.

Música: - Utiliza las flechas Izquierda y Derecha para ajustar el volumen de la música.

Voces: - Aquí puedes elegir la cantidad de efectos que deseas: Muchos o Pocos.



Opciones de Control

Desde esta pantalla se pueden configurar los controles para los dos jugadores. En primer lugar, elige el jugador al que corresponden los controles que deseas cambiar, resalta la función que te interesa con las flechas IZQUIERDA y DERECHA, pulsa ENTER y escoge la tecla a la que quieres asignar la función.

ATENCIÓN: Las teclas que ya están asignadas al otro jugador aparecen de color BLANCO y el programa no te permitirá asignarlas a ninguna función.

Créditos

Selecciona esta opción si deseas echar un vistazo a una serie de fotografías de las personas que han hecho posible Worms Blast.

Idioma

En Worms Blast puedes cambiar el idioma en el que aparecen los mensajes del juego. Puedes elegir entre inglés, francés, alemán, español e italiano.

Puntuación

Gracias a la lista de puntuaciones puedes saber quién es el rey en las distintas modalidades individuales del modo COMPETICIÓN.

Mecánica del Juego

Bloques

Tipos de Bloques

Worms Blast contiene varios tipos de bloques:

Bloques Normales



Son los bloques que más abundan en el juego. Se pueden destruir con casi todas las armas y son de varios colores (sigue leyendo para obtener más detalles).

Bloques Muertos



En un principio estos bloques son de color gris. Para destruirlos primero tienes que tñirlos con algún color y después volver a disparar con ese mismo color para destruirlos (lee las indicaciones sobre los colores para obtener más detalles).

Bloques Ancla



Los bloques ancla no caen al agua cuando se separan de los otros bloques, sólo se pueden destruir con dinamita y evitan que caigan los bloques que están pegados a ellos.

Bloques Muelle



Los bloques muelle también son indestructibles: repelen los disparos, de forma que éstos salen despedidos en cualquier dirección. Ten cuidado cuando disparas a estos bloques porque el proyectil rebotado puede impactar en tu barco.

Bloques Arco Iris



Este tipo de bloques se puede destruir con cualquier color, es decir, no hace falta que coincida el color del bloque con el del arma para destruirlo.

Estrellas



Las estrellas aparecen entre los bloques, por lo que debes liberarlas: dispara a los bloques que hay debajo de la estrella y ésta caerá al agua para que puedas cogerla. Una vez en el agua, las estrellas flotan durante unos segundos y después se hunden. Las estrellas también se pueden destruir.

Cajas



Contienen las armas especiales. Si disparas a los bloques que las rodean, caerán al agua... cógelas antes de que se hundan. Las cajas también se pueden destruir.

CONSEJO: Los bloques siguen ciertos patrones de comportamiento:

- Generalmente los bloques sueltos caen al agua.
- Si caen encima de ti, causarán daños en el barco.
- Para destruirlos hay que seguir un sistema de códigos de colores (ver abajo).
- Cuando te acerques a la orilla los bloques que la rodean harán que tu barco rebote, causando ciertos daños en el barco.
- Cuando la línea de bloques toque tu cabeza, el barco se hundirá. Te recomendamos que mantengas la línea de bloques 'a raya' destruyendo bloques con las armas.
- Atacar a los adversarios a través de la barra de separación es una táctica que resulta muy útil. El efecto de tus disparos dependerá del color que tengan. Para obtener más información, sigue leyendo...
- Cuando, alrededor del bloque que explota, hay bloques de su mismo color se produce una reacción en cadena: cualquier bloque adyacente al que explota que tenga su mismo color también explotará.

Código de Colores

Los bloques y las armas que contiene Worms Blast son de varios colores. Para destruir los bloques que aparecen en la parte superior debe coincidir el color del arma con el color del bloque que deseas que explote. Si los colores no coinciden, el bloque impactado, al igual que los bloques adyacentes,



adoptarán el color del arma con la que has disparado. Por ejemplo, si disparas un proyectil VERDE a un bloque verde, el bloque explotará; si disparas un proyectil ROJO a un bloque verde, el bloque cambiará de color y se volverá ROJO. Esta regla puede llegar a confundirte un poco al principio, pero te acostumbrarás enseguida. Si, en las partidas multijugador disparas hacia la zona del enemigo proyectiles cuyo color no coincide con el color de los bloques de tu adversario, los bloques se volverán grises.

Tipos de Armas

Cada uno de los jugadores dispone en todo momento de un arma básica, el tradicional BAZOOKA. También se pueden conseguir otras armas, que se ocultan en las CAJAS que encontrarás atrapadas entre los bloques por todo el juego.

El funcionamiento de las armas es muy sencillo: mantén presionada la tecla de DISPARO para regular la potencia de disparo o sencillamente pulsa la tecla de DISPARO para activar el arma (el método dependerá del arma).

El color del arma, si es un arma con la que puedes disparar a los bloques, aparece indicado en el icono que representa el arma dentro del HUD y también en el punto de mira.

Para alternar entre el arma básica y las armas especiales pulsa la tecla CAMBIAR DE ARMA y dispara con la tecla de DISPARO.

Arma Básica (Bazooka)



Bazooka

Es el arma básica de tu arsenal y siempre está disponible. El bazooka se rige por el código de colores, así que debes tenerlo en cuenta a la hora de disparar a los bloques. Apunta y pulsa la tecla de tecla de disparo para disparar con el arma. Los proyectiles del bazooka explotan en cuanto entran en contacto con los bloques... o con el barco de tu adversario.

Armas Especiales



Dinamita

Se dispara del mismo modo que el bazooka. Las cargas disponen de una mecha que dura cinco segundos y que se prende en cuanto se activa el arma. La dinamita se queda pegada a los bloques al entrar en contacto con ellos y es capaz de destruir todo tipo de bloques, cajas o estrellas, independientemente del color que tengan.

CONSEJO: Una vez activada, debes soltar la dinamita lo antes posible; si no la lanzas antes de cinco segundos explotará en tu barco, causando serios daños.



Granada

También se dispara como el bazooka. Las granadas, al igual que la dinamita, explotan al cabo de cinco segundos, pero se rigen por el código de colores. De cualquier manera, las granadas no hacen explotar los bloques, sino que cambian el color de los bloques que se encuentran en su radio de alcance, tiñéndolos del color del proyectil. Puedes detonar la granada después de disparar si vuelves a pulsar la tecla de disparo. Si no detonas manualmente la granada, ésta explotará automáticamente.



Escopeta

La escopeta es un arma con dos proyectiles que se dispara pulsando la tecla de DISPARO. Una vez seleccionada, dispones de dos disparos, tras los cuales deberás cambiar de arma. La escopeta dispara en línea recta, tiene un radio de alcance pequeño y se rige por el código de color.



Láser

Los disparos del láser se abren camino entre los bloques. Cada láser dispone de dos disparos, lo que le convierte en un arma muy conveniente.



Monstruo Marino

Ataca a tus adversarios con un monstruo marino y observa cómo se retuercen. El monstruo surgirá del agua y se agarrará al barco de tu adversario. Cuando te ataque un monstruo marino, presiona rápidamente la tecla de disparo para que suelte tu barco.



Nivelador

Este objeto sirve para cambiar el nivel del agua, igualándolo entre las dos zonas.



Reparador de Barco

Cuando utilices este objeto, aparecerá una boya en uno de los extremos de la pantalla. Para reparar el barco deberás desplazarte hasta la boya.



Piraña

Este arma hace que todos los peces que se encuentran en la zona de tu adversario se transformen en 'pirañas devora-barcos'. Verás qué divertido es ver cómo se comen la embarcación enemiga.



Comida para Peces

Cuando eches esta comida en el agua aparecerán más peces en tu zona del agua.



Torpedo

El torpedo es un misil submarino que, cuando se dispara, se dirige automáticamente hacia el barco de tu adversario.

CONSEJO: Los peces actúan a modo de escudo para este tipo de arma, así que no lo olvides y trata a los peces con el respeto que se merecen.



Mina

Cuando dispares este arma lanzarás una mina de proximidad hacia la zona de tu adversario. Las minas disponen de un sistema de detonación retardada que se activa cuando un barco se choca contra ellas. Cuidado: si un barco toca la mina cuando aún está en la superficie, lo más probable es que explote inmediatamente.



Cambio de Tiempo

Este objeto produce un cambio meteorológico instantáneo que puede resultar ventajoso para uno de los jugadores o que puede convertirse en un obstáculo para ambos.



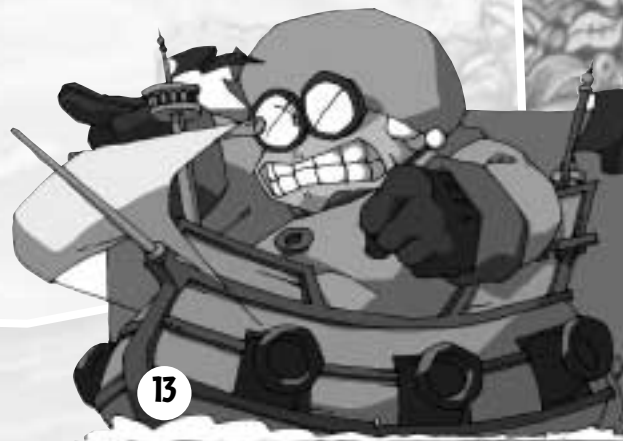
Invertir Controles

Con este objeto se invierten los controles de tu adversario durante un lapso de 10 segundos.



Tiempo Muerto

Cuando lo utilices, el enemigo se quedará inmóvil durante 10 segundos.





Delicia de Marinero

Si lo arrojas a la zona de agua de tu enemigo, le causará serios problemas.



Escudo

Actívalo para desplegar un escudo alrededor de tu barco y evitar que el enemigo te haga ningún daño.



Doble Daño

Cuando se utiliza, el disparo causa el doble de daño en el barco del enemigo o se duplica el radio de alcance de los explosivos.



Acelerador

Como su propio nombre indica, aumenta la velocidad del barco en todos los aspectos durante un periodo de 10 segundos.



Cajas Fantasma

Cuando utilices este objeto, todas las cajas que haya en tu parte de la pantalla caerán al agua.

El Agua

En Worms Blast el agua influye enormemente en el juego. Al comienzo de una partida MULTIJUGADOR el nivel del agua en tu zona será igual que el de tu adversario, aunque irá variando a lo largo de la partida. El nivel del agua puede aumentar si, por ejemplo, disparas un arma hacia tu propia zona, y puede descender si consigues una de las ESTRELLAS que están atrapadas entre los bloques. Las explosiones y las armas especiales varían las propiedades del agua y, por ejemplo, hacen que tu barco zozobre más y te cueste más apuntar. Algunas de las armas que encontrarás en el interior de las cajas están estrechamente relacionadas con el agua: surgen del agua, a menudo sin que nadie se percate de su presencia, así que presta atención a las profundidades marinas. Si te fijas, además, a medida que juegues tu zona de agua se irá llenando de peces y de otros animales marinos...

CONSEJO: La cantidad de peces que poco a poco va ocupando tu zona de agua depende de los puntos que consigas; a más puntos, más peces.

Además de ser decorativos, estos peces presentan una gran ventaja: son capaces de interceptar la mayor parte de los proyectiles que el enemigo te dispara por debajo del agua.

Atención: Si no tienes cuidado con tus armas puedes matar estos lindos pececillos que has ganado con el sudor de tu frente.



Barra de Separación

En las partidas multijugador la zona de juego aparece dividida en dos partes mediante una barra de madera. Esta barra se extiende desde debajo del agua hasta la parte superior de la pantalla. Los disparos rebotan cuando tocan la barra, así que ten cuidado. De vez en cuando la barra se abre y permite que los adversarios se ataquen directamente, o disparen a los bloques del enemigo. Si tu barco toca la barra, rebota sin sufrir daño alguno.



El HUD

En la parte inferior de la pantalla de juego aparece una serie de iconos que ofrece indicaciones acerca de varios aspectos importantes del juego.

Los más importantes son los tres iconos relacionados con el arma. El más grande indica el arma que está en uso y su color (nota: el color del arma también se indica en el punto de mira). El icono más pequeño muestra las **ARMAS ESPECIALES** que están disponibles, que se pueden activar presionando la tecla **CAMBIAR DE ARMA**. El icono de la derecha indica qué arma básica será la próxima y qué color tendrá. En las partidas individuales del modo **MISIÓN** aparecerá una serie de iconos que te informarán sobre el estado de tus progresos con relación al objetivo de esa misión. En las partidas individuales del modo **COMPETICIÓN**, tus progresos aparecerán indicados mediante varios iconos y cifras –por ejemplo, el icono de objetivo seguido de un número indica la cantidad de objetivos que has conseguido destruir hasta el momento.

Modo Blast

Cuando destruyas grupos de bloques, caerán pequeños objetos de la parte superior. Si eres capaz de hacerte con varios de estos objetos de un sólo disparo, por ejemplo, cuando hay una reacción en cadena, se iluminará una de las letras que componen el logo de **BLAST**. Reúne objetos de distintos colores para que se iluminen todas las letras. Cuando lo consigas, se activará el modo **BLAST**. No hace falta explicar qué ocurre cuando se activa este modo... ya lo descubrirás.

A modo de referencia: la **B** se ilumina con los objetos **ROJOS**, la **L** se ilumina con los objetos **AMARILLOS**, la **A** con los objetos **MORADOS**, la **S** con los **VERDES** y la **T** se ilumina con los objetos **NARANJAS**.



Personajes

En un principio podrás elegir entre seis personajes con características y barcos propios y distintivos. Elige el personaje que mejor se adapte a tu forma de jugar: algunos son rápidos pero poseen poca resistencia, otros son más lentos pero aguantan más, y también hay algunos que están más equilibrados y que no destacan especialmente en ninguna habilidad.

Perfiles

Boggy B

Ya desde que era gusanito, Boggy mostró una alarmante tendencia a destruir todo lo que se moviera. Es un 'todo terreno' excelente y le gusta utilizar todas las armas que estén a su disposición. Boggy es el personaje más adecuado para los principiantes.



Suzette

Suzette es la hermana pequeña del infame Boggy B. Al igual que su hermano, esta linda gusanita se adapta a todo tipo de terrenos y le gusta utilizar todas las armas que estén a su disposición. No tiene mucho aguante, pero se mueve muy rápido para sortear el peligro. Suzette es un personaje perfecto para novatos.



Chuck

Como este palomo es un poco atontado, nunca se sabe muy bien qué pasa por su cabeza hueca. Cansado y harto de ser un mero mensajero, Chuck ha decidido pasar a la acción. Este personaje juega duro y, en ocasiones, también juega sucio. Chuck es el más rápido a la hora de apuntar, pero se desplaza lentamente, por lo que es un personaje apropiado para los jugadores de nivel intermedio.



Ethel

No se sabe muy bien cómo llegó esta pobre mascota de jubilado a un juego de destrucción masiva como éste. No te dejes engañar por su edad y por su aparente fragilidad, porque es más dura que un marine. ¡Si la subestimas será tu perdición! Rápida y experimentada, Ethel es buena luchadora, pero las dimensiones de su barco hacen de ella un blanco fácil. Ethel es adecuada para los jugadores con un nivel intermedio.



Calvin

No dejes que esta oveja te confunda con su apariencia cándida e inocente porque es un espécimen más evolucionado que sus amigas de la granja. Aunque esta oveja no es una fanática de las olas, tampoco abusa en exceso de sus capacidades de vuelo, así que juega limpio. Calvin se mueve muy rápido pero no puede hacer mucho daño. Puede resultar un poco difícil de manejar, así que es muy apropiado para los jugadores expertos.



Stavros

Antes de unirse al ejército de Worms, esta mofeta no tenía amigos después de unas cuantas victorias, su gran potencial salió a la luz. Silencioso y mortal, Stavros es un personaje rudo, capaz de apuntar muy rápidamente, pero tiene un talón de Aquiles, su lentitud de movimientos. En resumen, un personaje para jugadores expertos.



Créditos

Diseñadores

David Smith - Jefe de Diseño
Mike Green
Patrick Romano
Andrew Morriss
Rico Holmes
Jan Kuud
Paul Kilburn - Productor, Diseño
Mark Baldwin - Productor Asociado, Diseño

Programadores

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

Sonido y Música

Bjorn Lynne

Martyn Brown - Director Artístico

Voces

Outsource Media & Audiogodz

Garantía de Calidad

John Egginton
Adrian Evans
Andy Aveyard - Jefe de Garantía de Calidad
Brian Fitzpatrick
Ben Booth
Lee Varley
Jax Li
Kelvin Aston
Paul Field - Responsable de Garantía de Calidad

Diseño

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

Dirección del Proyecto

Productor
Lee Keane

Director de Estudio

Darren Melbourne

Pruebas:

Director Mundial de Pruebas

Eric Tremblay

Director de Departamento de

Pruebas:

Cristian Giuglea

Jefe de Pruebas:

Costel Apopii

Testers:

Banica Mihai
Sebastian Burtan
Adrian Iacob
Banica Nelu

Localización

Director

Coralie Martin

Director del Proyecto

Xavier Vibert

Editor: Ubi Soft Entertainment:

CEO

Yves Guillemot

Director Internacional de Producción

Christine Burgess-Quemard

Director Internacional de Contenido

Serge Hascoet

Coordinadores de Confirmación

Europa:

Nikola Milisavljevic,

US:

Willie Wareham

Márketing Europeo

Director Europeo de Márketing

Laurence Buisson-Nollent

Director Europeo de Grupo

Thomas Petersen

Director Europeo de Marca

Remi Perreault

Directores Locales de Márketing

Alemania:

Andreas Balfanz

Reino Unido:

Amanda Butt

Escandinavia:

Soren Laas

España:

Antonio Rabanera

Italia:

Giulia Pasquariello

Francia:

Hélène Carbon, Nicolas Oyarbide

Países Bajos:

Michiel Verheijdt

Bélgica:

Evelyn De Vooght

EMEA:

Rémi Perreault, Thomas Petersen

US Marketing

Corey Fong

Agradecimientos Especiales a Rick Stirling and

James Fraser.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv

SERVICIO TÉCNICO

Opciones de soporte técnico.

Ubi Soft ofrece diversas opciones de ayuda y consulta para sus productos de software.

Uno de ellos es nuestra página web en: www.ubisoft.es

Otras opciones de ayuda y consulta:

También puedes contactar por teléfono, correo y mail con nuestro departamento de soporte técnico.

Teléfono: 902 11 78 03

Horario: de lunes a jueves, de 16:30 a 18:30

Dirección de correo:

Ubi Soft España, S.A.

C/ Playa de Liencres Nº2 (Edificio Londres) Planta 1ª

Ctra. N-VI Km.24

28230 Las Rozas

Madrid

Mail: servicio-tecnico@ubisoft.es