



TEAM 17

MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

WORMS



SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive 32X System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Mega Drive 32X cartridge into the console. (Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge)
3. Turn the power on and in a few moments, the Title Screen will appear.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure that your system is set up correctly and that the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

- ① Sega Mega Drive Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Warning to owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.]

INTRODUCTION

Worms combines the best elements from the very best games ever created. It requires great thought, strategy and elements of sheer outrageous fortune. It provides the players with an almost infinite range of playing possibilities and we guarantee that no two games will ever be the same!

It does take a little while to get into the swing of things however, and despite everyone's insistence that you should not have to read a game manual to be able to play the game, we would recommend that you at least look over the worm control methods and how to work (and get the best out of) the weapons that are available.

Worms can be played by 1-4 players at the same time. It's a turn-based game so you'll only need one machine - but prepare to be at odds with loved ones, get ready to shout abuse at your best friend and be willing to exact unadulterated terror on those who plot to hurt your worms.

Worms is the ideal way for a few friends to enjoy a few hours. Players can configure the game through it's myriad of options and tailor the whole fashion of play. It's a game you can pick up for a few spare minutes or play for an entire weekend! It's Worms - you'll love it.

2 - THE CONCEPTS OF PLAY

Think of a landscape, any landscape. Grab some platoons of little pink worms and liberally scatter. Give them weaponry, tools and an eye for the enemy. The aim is to ensure that you are the last team standing. Take no prisoners!

Teams take it in turns to bombard the enemy with whatever weapon they feel is likely to reap the best reward. Some weapons are limited in terms of supplies and therefore strategy is required for the best results.



down in the water or get thrown off the left and right edges of the play area. The last team remaining wins the game.

Each battle has a time period, and once this period is over a period of Extra Time will be played, where all remaining Worms are reduced to 1 unit of energy, and the slightest hit will render them out of the game - a time when heavy strategy is called for!

Often weapon supplies will drop in the shape of weapon-crates. These can be collected and used accordingly. If you're really lucky, you'll find the ultimate weapon - an exploding sheep! Each Worm has a limited time in which to make it's move (adjustable of course!) and can walk, jump and even teleport to pastures new. There are approximately 18 weapons and tools to use - most of them can be switched on or off, and even limited to the number given during the game via the Weapons Options screen.

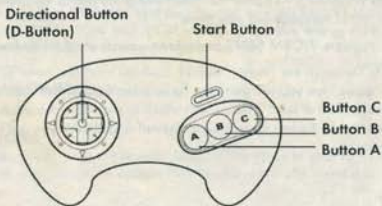


Tools are available to move around the landscape and to hide away, but this strategy is frowned upon in action-circles and likely to cause great offence!

Each worm has an initial energy level which is depleted throughout the battle, and once this hits zero the worm is removed from play. Worms are also out of the game should they

3 - LOADING

Insert the cartridge into the Mega Drive, ensuring that the power is off. Switch on and hey presto, you are ready to play worms.



4 - CONTROLS

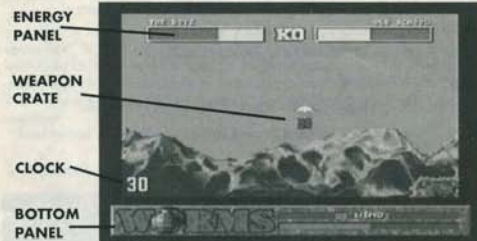
In-Game Controls

Jump	B
Fire	A
Scroll Mode	C
Weapon Select	C (when in scroll mode)
Toggle Pause	START

Menu Controls

Move Highlight	D-Button
Select option	A / START

5 - GAMEPLAY DETAILS



ENERGY PANEL

The energy panel is visible by scrolling the screen to the top. The bar becomes depleted as worms take hits. When a team wins a round a small goblet appears next to their name. The totals shown are overall team totals and not individual worm ones.

CLOCK

The clock shows you how many seconds remain in the current turn.

BOTTOM PANEL

This displays the wind direction (left or right) and the approximate strength. This should be used when firing weapons that are affected by the wind. The wind changes often. The bar below is the power indicator and is used when gauging how much power to put into certain weapons.

WEAPON CRATES

These drop from time to time and contain a variety of goodies. They can only be collected by the current worm and can also be destroyed by blasting them, which is a tactic in itself.

DIFFERENT LANDSCAPES

A number of landscapes feature in the game and there is an endless stream of gameplay possibilities.

ARTIC - Slippery, snowbound levels with snowmen and all things-icy.

FOREST - Lots of woodland cover.

MARS - Low gravity affects jumping and weapons in this weird landscape.

DESERT - Strange stone pillars and gigantic stagecoaches dominate this barren land.

6 - MENU OPTIONS

After the introduction screens have ended, the main menu will appear. Highlight an option using the D-Button and press the A or START Button to select. The layout of the main menu is as follows:

A - Game Start

B - Team entry

C - Options

D - Records

E - Credits



A - GAME START

Begin the game with the current settings. From this menu you will go to a menu asking you what type of game you want to play. These are:-

League - Updates WORMS STATS after the match where the aim of the game is to be the best, reach the top of the table and stay there.

Friendly - Doesn't update WORM STATS and allows a series of relatively friendly matches to be played.

After choosing the game type you will go to the Team select options and then onto the game itself. You must select at least 2 teams with which to play (to a maximum of 4, each having 1-4 worms) and when these are highlighted and chosen you are ready for the battle to commence!

B - TEAM ENTRY

When you first load Worms, a selection of default teams are already present and may be selected. Edit and customise the teams by entering your own Team names and Worm names via the TEAM ENTRY menu. Entering a new team will only delete the data for that team if the CLEAR option is first activated.

To alter the number of worms in a team select the CLEAR option and enter one name per worm. For example: enter a name for the captain only and you will have a one worm team.

Highlight the team name and press the A button to change the 12 character team details and the four worms below. The first worm is automatically made your captain. To change the details press Left or Right on the D-Button to cycle through the available letters and numbers. Press the A button to move onto the next character or press the B button to delete a character.

Pressing Button C will change the selection to the next team.

The details and records of your teams will be stored in the WORMLIST.

You can enter teams to be controlled by Human players (HUMAN) or alternatively you can select computer controlled (CPU) opponents by highlighting the label and pressing Button A or the START button to toggle between the two.

You can also edit the amount of energy the worms have from as low as 75 up to 150. To do this highlight NORMAL and press Button A or the START Button to toggle between NORMAL, LOW and HIGH settings. The more energy they have the longer the game, and the more damage they can sustain.

Select EXIT when you have finished. Name changes are automatically saved and updated into the Worm List.

C - OPTIONS

This allows you to tailor the specific set-up of the game to your own requirements. Whenever you change the options they are automatically saved and used the next time you play.

1 - Game Options

Worm Placing (Entirely random or in groups of teams; Default = random):

This governs whether your worms are placed at random across the landscape, or in groups of teams. The default is random placing.

Move Time (10 seconds - Unlimited time. Default = 30 seconds):

The shorter the move time, the tougher the game and the quicker you must think.

When first playing the game and exploring the weapons, unlimited time is recommended. As soon as you become experienced, switch back to a timed game as it's much more fun and the pressure really piles on. The default is 30 seconds per move as this reduces the wait in between turns, and is a tried and tested time period.

Round Time (5 minutes - Unlimited time. Default = 15 minutes):

The round time. Infinite time means that it's an all out fight to the finish with no extra time! If a round time expires extra time is activated.

Rounds required to win (1 or 2. Default = 2):

Basically this is how many rounds you must win in order to win the match. If there are a lot of you, or you do not have much time to spare, setting the level to 1 is perhaps a good option. It also means serious business and the realisation that one mistake could cost you the whole shooting match! Playing over 2 rounds with 4 players could take upwards of an hour, depending on the strategy employed by the competitors. Please bear this in mind if you only have twenty minutes to spare. Also remember that this game is seriously addictive and there is a distinct possibility that 3 or 4 hours later you will find yourselves uttering the immortal words, "Just one more match, eh?" Take heed of this warning.

2 - Weapon Options



You can configure the availability and number of the available weapons in order to craft the style and content of the game.

By changing the initial availability of weapons and restricting the use of certain tools, you can seriously affect the strategies that will be adopted during the game.

If a weapon is OFF/- then it is unusable. If a weapon is ON/∞ (infinite sign) then it is infinitely usable.

Certain weapons allow the number of uses per round to be changed.

Extra weapons are also dropped in the weapon-crates during play. These are as follows: Airstrike, Teleport, Cluster Bomb, Dynamite, Minigun, Banana Bomb and Exploding Sheep.

Combating negative or "dark-side" play:

Some people, even some of our people, elect to play the game with what has become known as "the dark-side" methods. Usually this involves heavy digging and hiding away,

or teleporting to far reaches. If you find that this becomes too much for you, you can tailor the game to ensure that people cannot use such tactics. Therefore, as an antidote to tiresome tactics (as employed by dull people) you could set up the weapons as follows:

Bazooka	ON	Dynamite	x1
Grenade	ON	Airstrike	x1
Cluster bombs	x5	Teleport	OFF
Shotgun	ON	Blowtorch	OFF
Uzi	ON	Drill	OFF
Fire punch	ON	Kamikaze	ON
Dragon ball	ON		

Of course, you will soon find what balance of weapons suits your groups play best. Do experiment and tinker with the balance of the game, but the defaults we set up are what we consider to be very reasonable for getting the best out of the game - as long as the spirit of action and daring remain!

D - RECORDS

View Wormlist

Reviews the current Wormlist

Clear Stats

Clears current worm statistics



The Game Stats appear at the end of a match. They are concerned with which team won, which worm stood out against the rest, which worm played embarrassingly badly - that kind of thing.

Whilst most abbreviations are painfully obvious to anyone, here's a few quick explanations just to make things clear.

On the first Stat screen each Team's success is measured in the following way:

PLD shows how many matches have been played; WON shows how many matches have been won; LST shows how many matches have been lost; FOR shows how many points the team has scored; AGN shows how many points have been scored against the team and DIF shows the difference between FOR and AGN.

One point is awarded for every worm you eliminate whilst one point is deducted every time one of your worms sadly expires.



On the second Stat screen the following abbreviations are used:

MOV is how many moves each team has performed in the match; AVG is the percentage average of the total damage done when weighed against the total possible damage; PER shows how many Perfect hits have been inflicted on other worms; FOR is again how

many points the team has scored; AGN is how many points have been scored against the team and DIF is the difference between FOR and AGN.

E - CREDITS

This is a brief page crediting the people who had all sorts of "fun" bringing Worms to you. Without them, untold amounts of coffee, popular soft-drinks and pizza, Worms would not be here today. Thanks are also due to their families who didn't see an awful lot of them for a number of months.

7 - CONTROLLING YOUR WORM

BASIC MOVEMENT CONTROLS

You move your worm around by using the D-Button. Left makes your worm walk to the left, right makes your worm walk to the right. If he is blocked then he will stop. If he falls from a cliff, then he will most likely get hurt and your turn will be over.

You can make your worm jump by pressing button B on the control pad. Be careful when doing this as you can jump too far, and if you hurt yourself your turn will be over.

AIMING YOUR WEAPON

As a default, a worm carries a bazooka. You will see a small cross hair when the worm is still. This is the basis for aiming shots. Move the cross hair up and down with the D-Button. You must use your skill and judgment to predict the trajectory and fall of the weapon you are using. For details on all the weapons and the specifics about each one and any control implications, consult section 8, Weapons Available.

SELECTING A WEAPON

The weapon selection bar is brought up by pressing button C on the control pad while you are in scroll mode, or by pressing button C twice if you are not in scroll mode.

THE ICONS

The weapon selection bar stays on screen until a weapon has been selected. The cursor can be moved over any of the icons by using the D-Button. Pressing button C will cycle between the two weapon panels and button A will select the weapon. While you are selecting a weapon the move timer and round timer halt.

USING A WEAPON

Weapons fall into several groups and share a common control method. For full details on the actual weapons themselves, the damage they can do and strategies for their use, see section 8.

8 - WEAPONS AVAILABLE



BAZOOKA

Affected by the wind and gravity. Can cause up to 50pts damage if a direct hit. Causes devastation to the landscape. Large blast wave. Inadvisable to use from close range. Standard weaponry that any self-respecting Worms player should be able to use if they wish to be successful. A clever tactic is to use the wind and fire the missile backwards. By default the weapon is unlimited, and if you are in clear sight of the enemy worm then you are in danger of receiving attention from a bazooka missile. Useful for blowing worms clean off the edge of the screen.



GRENADE

Like the bazooka, this is standard issue. Grenades remain strangely unaffected by wind, but are harder to pinpoint the damage due to the nature of them bouncing and rolling around. Effective use of this weapon is extremely important in order for you to succeed. Similar in nature to both Cluster Bombs and the fabled Banana Bomb. Can cause a maximum of 50pts damage if the grenade explodes very near to the victim.



CLUSTER BOMB

Essentially this is very similar to a grenade but differs in that it shatters into 5 smaller warheads on explosion, with each smaller bomb being able to render 30pts damage. The default allocation is 5 of these bombs, and they are very useful if used strategically. Cluster bombs are available from weapon-crates, although it has to be said that they are not the most prized of finds in terms of weapon value. Unaffected by wind.



SHOTGUN

The only weapon that allows you to have two goes. In fact all that you have to do is use both barrels. The shotgun does not use a trajectory but fires in a straight line. A direct hit from a shotgun can cause 25pts damage, but more often than not it is used to "pick off" lame or precariously placed worms. In "Extra Time" this weapon can be the turning point of a whole match. Accuracy with the shotgun is a prerequisite of all good Worms players. The shotgun is also very popular in its use to finish off a particular round, the sound being rather satisfying. Unaffected by wind and gravity.

By forfeiting one shot of the shotgun you can jump from any height and end your go by firing off the last remaining shot.



UZI

This high powered little beast is able to scatter a fine spread of bullets in the direction of your choice. Usually used in "punishment" and revenge attacks, Uzi is the ideal way to "pay back" the opposition.

Not a widely used weapon, but very effective. Unaffected by wind and gravity.



FIRE PUNCH

This move always knocks 30pts from the victim, but is more commonly used to "kick" (although it is a punch) worms off screen or into the water. Some cunning uses of the move are seen due to the "cutting power" it has - it will allow the worm to cut through the landscape and make contact with worms seemingly out of range. It can also be used to collect weapon crates that the worm could not otherwise get hold of. The punch always knocks the worm up and away from the player so that it is possible to lift another worm up and over an object.



DRAGON BALL

This is a move very similar to the "Fire Punch" but without the cutting action. The worm throws out a small bolt of energy at the victim which causes 30pts damage and sends them reeling horizontally and slightly upwards. It's a method of knocking worms off edges and either into water or off the screen entirely.



DYNAMITE

Dynamite can blow up to 75 pts damage from a worms tally and is very effective in throwing worms skyward and all over the level. It blows huge holes in the landscape and causes widespread calamity. On releasing the dynamite, you have 5 seconds to get far enough away to avoid the large blastwave. A wonderful warm feeling spreads over you when dropping a stick of dynamite over a group of hapless worms. Responsible for the very best "shot of the match" awards. Hugely satisfying, the problem is that you only get one.. but dynamite can be found in the weapon-crates. Do not forget that dynamite will fall if dropped from a cliff. This is a very cool weapon with lots of sneaky uses. Watch out for worms digging with the drill, pop by and drop dynamite into their holes!



AIRSTRIKE

This very useful weapon calls in a seven-bomb airstrike to an area that you request. This can be particularly effective on bridges and flat areas. You do only get one, but this move can be devastating if a cluster of weak worms are congregated around a common area. Extra airstrikes can be gained from weapon-crates.



TELEPORT

Teleport is a useful move which, if played correctly, can massively effect the course of a match. Teleporting to a weapon-crate is a popular strategy and so is getting out of a potentially disastrous start position. Dark-side players favour using their teleports to transfer their favourite worms to a very safe and boring position. The default number of teleports is two, but extra ones can be collected from weapon-crates.



BLOWTORCH

This weapon allows your worm to dig across the landscape in either direction. It permits you to get through otherwise impenetrable areas and objects, hide your worm away or do a sneaky hit move.

Blowtorching an enemy always results in 15pts damage. Being blowtorched for the final match winning move is the tactic of a twisted mind! Frowned upon in the action fraternity, blowtorch is an instrument of the dark-side's nefarious toolbox, and one to be watched. See the section on combating dark-side tactics for further details. We trust you, so we left it always available. Resist the lure and temptation of the dark-side.



DRILL

This tool allows you to dig vertically down and make your way to safer places. Simply digging out of the way may not be a smart move, as some wise character may just slip a stick of dynamite down your hole...

be carefull Hitting anyone with your drill causes 15pts damage, and if you can win the game by using the drill, you will cause much humiliation.



KAMIKAZE

Some may question the politics and motives of a move that ends the game for the worm carrying out the manoeuvre, but kamikaze comes into it's own at late stages in the game where all is seemingly lost.

Kamikaze sends the worm flying towards the enemy at great speed. He will cut through the landscape for half a second and then explode on the next thing he comes into contact with, or will simply fly off the edge of the screen to his doom. All worms encountered receive up to 30pts damage, and are flung into the air. The possibilities from kamikaze are numerous, and six and seven attack shots have been recorded. Always a popular move with watching crowds. It is the ultimate sacrifice, so please ensure that the end justifies the means.



SKIP GO

If you are in a tight corner and do not want to actually perform a move you can skip your turn.



SURRENDER

We are not sure what this one does; I mean, we never use it...



EXPLODING SHEEP

This legendary weapon is top secret and hence only available in limited quantities via a weapon-crate. Your furry friend runs unselfishly toward the stricken enemy worm and will detonate at your command. Despite

pleas from the Liberate Sheep committee, the weapon has remained a firm favourite amongst anti-dark-side players who enjoy sending a sheep down someone's neatly blow-torched tunnel. With the effectiveness of dynamite and the dexterity that only a four-legged, fluffy, white mammal can muster, the sheep is a priceless tool. Use it wisely.



BANANA BOMB

These lethal, devastating weapons are only found in weapon-crates. They are used like a cluster bomb and cause widespread destruction on impact. Each banana that is projected into the air can cause a massive

75pts damage (because the bananas are extremely tightly packed into the shell casing) and they can usually be relied upon to wipe out entire teams in one go. Impressive stuff Unaffected by wind.



MINIGUN

This huge, massively powerful machine gun is only to be found in weapon-crates. It acts in a very similar way to the Uzi but is far more devastating. Unaffected by wind and gravity. Popular with worms who

manage to get their slippery hands on them. It remains infinite for the remainder of the round once collected.

PROD

The legendary prod is a hidden move that must be discovered. Prod does not actually harm the worms at all. The benefits are that you can just push a worm off a cliff to it's early demise, or, in the case of a slippery landscape, make it slide down the bank. The results from the prod can be devastating especially in terms of humiliation for the other player.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For proper usage:

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
-
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional rest during extended play.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

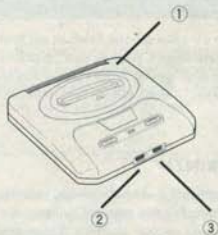
VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega MEGA DRIVE wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein. (Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.)
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Warnung an Besitzer von Videoprojektoren: Standbilder können die Bildröhre dauerhaft schädigen oder einen bleibenden Abdruck in der Phosphorschicht hinterlassen. Vermeiden Sie extrem häufiges oder langes Spiel auf Video-Großbildprojektoren.

EINLEITUNG

Worms (Würmer) verbindet die Spielideen der besten Spiele aller Zeiten. Es erfordert einiges Nachdenken, eine kluge Strategie und natürlich auch ein bißchen Glück. Worms bietet Ihnen unendliche Spielmöglichkeiten, und wir garantieren Ihnen, daß jede Runde anders verläuft!

Es braucht eine kleine Weile, um das Spiel zu beherrschen. Deshalb raten wir Ihnen, wenigstens die Anleitung für die Steuerung zu lesen, auch wenn Sie sich gleich mit Ihren Worms ins Getümmel stürzen möchten. So lernen Sie einige wichtige Steuerungsarten und die verfügbaren Waffen kennen.

Worms kann von bis zu 4 Spielern gleichzeitig gespielt werden. Jeder Spieler spielt nacheinander - aber machen Sie sich darauf gefaßt, daß Sie sich mit Ihren besten Freunden streiten und sogar Ihre geliebten Familienmitglieder beschimpfen und in Schrecken versetzen werden.

Worms ist ideal, um ein paar schöne Stunden mit Ihren Freunden zu genießen. Die Spieler können mit den vielen Optionen den Spielablauf nach eigenem Geschmack verändern. Seien Sie aber gewarnt: Sie können das Modul zwar schnell einmal zwischendurch einlegen, werden jedoch wahrscheinlich ganze Wochenenden mit den Worms verbringen.

2 - DAS SPIELPRINZIP

Stellen Sie sich irgendeine Landschaft vor und verteilen Sie dort einige schwer bewaffnete und gut ausgerüstete rosarote Wurmtruppen. Ihr Ziel ist, sicherzustellen, daß Ihre Wurmtruppe als einzige überlebt. Alle anderen müssen außer Gefecht gesetzt werden.

Die Teams bombardieren sich nacheinander gegenseitig. Dazu steht allen eine vielseitige Auswahl an Waffen zur Verfügung. Einige Waffen sind allerdings nur begrenzt verfügbar, so daß sie sie wohlüberlegt einsetzen sollten.



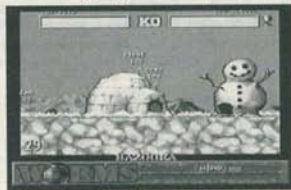
Um sich in der Gegend fortzubewegen oder auch, um sich zu verstecken, stehen Ihnen Werkzeuge und andere Gegenstände zur Verfügung. Allerdings ist es unter Actionprofis ziemlich verpönt, sich zu verstecken...

Jeder Wurm beginnt mit einem festgelegten Energieniveau, das sich während des Spieles unvermeidlich verringern wird. Sobald die Energie auf

Null sinkt, wird der Wurm aus dem Spiel entfernt. Würmer scheiden auch aus, wenn sie im Wasser ertrinken oder vom Spielrand (links und rechts) geworfen werden. Dasjenige Team, welches bis zum Schluß Würmer auf dem Spielfeld hat, gewinnt.

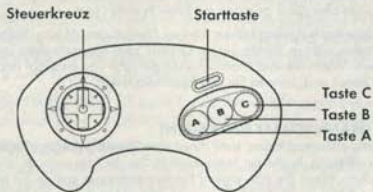
Jede Wurm Schlacht hat eine festgelegte Spieldauer. Wenn sie abgelaufen ist, wird eine Verlängerung gespielt, in der jeder überlebende Wurm ein aufs Minimum reduziertes Energieniveau hat. Sobald also ein Wurm von einem Gegner getroffen wird, scheidet er aus. Offensichtlich ist eine gute Strategie hier besonders wichtig.

Ab und zu werden Waffenladungen in Form von Kisten auf dem Spielfeld abgeworfen. Wenn Sie diese Ladungen einsammeln, stehen Ihnen also neue Waffen zur Verfügung. Mit viel Glück finden Sie vielleicht die Superwaffe - das explodierende Schaf. Jedem Wurm steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung, um sich zu bewegen (gehen, springen, teleportieren) oder Handlungen auszuführen. Dieses Zeitlimit können Sie natürlich nach eigenen Wünschen verändern. Rund 18 Waffen und andere Gegenstände stehen Ihnen bei Worms zur Verfügung. Die meisten können im Optionsbildschirm für Waffen ein- und ausgeschaltet oder in der Stückzahl begrenzt werden.



3 - SPIELVORBEREITUNG

Vergewissern Sie sich, daß Ihr SEGA MEGA DRIVE ausgeschaltet ist und stecken Sie das Spielmodul in den Modulschacht Ihres SEGA MEGA DRIVE. Schalten Sie nun Ihr SEGA MEGA DRIVE ein, und das Spiel kann losgehen!



4 - STEUERUNG

Spielsteuerung

Springen	B
Schießen	A
Scrollmodus	C
Waffenwahl	C (im Scrollmodus)
Pause	STARTTASTE

Menüsteuerung

Option wählen	Steuerkreuz
Wahl bestätigen	A / STARTTASTE

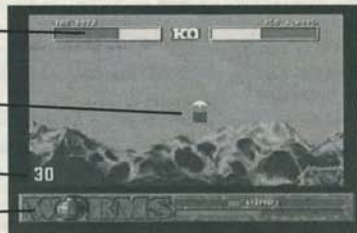
5 - SPIELDETAILS

ENERGIEANZEIGER

WAFFENLADUNGEN

UHR

UNTERE ANZEIGE



ENERGIEANZEIGER

Der Energieanzeiger ist am oberen Bildschirmrand zu sehen. Sobald ein Wurm getroffen wird, verringert sich der Pegel auf seinem Energieanzeiger. Wenn eine Mannschaft gewonnen hat, erscheint ein kleiner Pokal neben dem Mannschaftsnamen. Der Anzeiger repräsentiert die gesamte Mannschaft, keine einzelnen Würmer.

UHR

Die Uhr zeigt an, wieviele Sekunden Ihnen in der gegenwärtigen Spielrunde verbleiben.

UNTERE ANZEIGE

Diese Anzeige gibt Ihnen Informationen über Windstärke und -richtung (links/rechts). Diese Anzeige ist besonders hilfreich, wenn Sie windanfällige Schußwaffen benutzen. Vergessen Sie nicht, daß der Wind sich sehr oft dreht. Darunter ist ein Kraftanzeiger - nützlich, wenn Sie abschätzen müssen, wieviel Kraft Sie einer bestimmten Waffe verleihen wollen oder können.

WAFFENLADUNGEN

Diese Kisten werden hin und wieder ins Bild abgeworfen. Sie können nur vom Wurm, der gerade aktiv ist, eingesammelt oder auch zerschossen werden (eine taktische Entscheidung).

VERSCHIEDENE LANDSCHAFTEN

Ihre Worms kämpfen sich durch eine Vielzahl verschiedener Landschaften. In jeder eröffnen sich neue, spannende Spielmöglichkeiten.

ARKTIS - Rutschige, verschneite Landschaften mit Schneemännern und allerlei anderen eisigen Dingen.

WALD - Viele Bäume und Pflanzen, hinter denen man sich verstecken kann.

MARS - Die geringe Schwerkraft beeinflusst Sprungkraft und Waffen.

WÜSTE - Seltsame Steinsäulen und gigantische Dünen dominieren die kahle Landschaft.

6 - MENÜOPTIONEN (MENU OPTIONS)

Nach einer kurzen Einführungssequenz und dem Titelbild erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm. Wählen Sie eine Option mit dem Steuerkreuz und legen Sie Ihre Wahl entweder mit Taste A oder mit der Starttaste fest. Das Hauptmenü sieht wie folgt aus:

A Game Start (Spielbeginn)

B Team Entry (Mannschaft eintragen)

C Options (Optionen)

D Records (Statistik)

E Credits (Mitarbeiter)



A - GAME START (SPIELBEGINN)

Das Spiel beginnt mit einer vorgegebenen Einstellung. Von diesem Menü aus gelangen Sie in ein weiteres Menü, in dem Sie einen der folgenden Spieltypen wählen können:

LEAGUE (LIGA) - Die Statistiken werden nach jeder Runde aufgearbeitet. Erobern Sie also den ersten Platz in der Tabelle und halten Sie ihn.

FRIENDLY (FREUNDSCHAFTSPIEL) - Die Rundenergebnisse werden nicht gespeichert. Sie können also ganz gelassen mit Ihren Worms üben.

Nachdem Sie den Spieltyp festgelegt haben, können Sie auf dem Mannschaftsbildschirm (Team select) Ihre Teams wählen. Bilden Sie mindestens zwei Mannschaften (maximal vier) mit 1-4 Würmern. Wenn Sie Ihre Mannschaften gewählt und bestätigt haben und zum großen Auftritt bereit sind, können Sie das Spiel beginnen!

B - TEAM ENTRY (MANNSCHAFT EINTRAGEN)

Wenn Sie Worms zum erstenmal laden, steht Ihnen eine Auswahl vorgegebener Mannschaften zur Verfügung. In diesem Menü können Sie die Mannschafts- und Wurmnamen verändern. Wenn Sie also eigene Namen eintragen, gehen Sie sicher, daß Sie zuerst die Option 'löschen' (CLEAR) wählen. Sonst werden die Informationen nicht gespeichert.

Um die Zahl der Würmer pro Mannschaft zu verändern, müssen Sie die Option 'löschen' anwählen und einen Namen je Wurm eingeben. Wenn Sie zum Beispiel nur einen neuen Namen eingeben, wird die Mannschaft auch nur aus einem Wurm bestehen.

Wählen Sie mit dem Steuerkreuz einen Mannschaftsnamen an und drücken Sie Taste A, um die Mannschafts- und Würmernamen sowie andere Details zu verändern (maximal 12 Buchstaben). Der erste Wurm ist automatisch Ihr Kommandeur. Änderungen werden durchgeführt, indem Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts bewegen, um die angebotenen Buchstaben und Nummern anzuwählen, die Sie einsetzen möchten. Wenn Sie einen neuen Buchstaben/eine neue Nummer eingesetzt haben, drücken Sie einfach Taste A, um den nächsten Buchstaben zu bearbeiten, oder drücken Sie Taste B, um einen Buchstaben zu löschen. Wenn Sie Taste C drücken, können Sie andere Mannschaften verändern.

Diese Details und Mannschaftsstatistiken werden in der WÜRMERLISTE (WORMLIST) abgespeichert.

Die teilnehmenden Mannschaften werden entweder von menschlichen Spielern gesteuert (HUMAN), also zum Beispiel von Ihnen, oder sie werden vom Computer (CPU) gesteuert. Legen Sie das vor Spielbeginn fest, indem Sie mit dem Steuerkreuz entweder CPU oder HUMAN anwählen und dann Ihre Entscheidung mit einem Druck auf die Starttaste oder Taste A bestätigen.

Sie können auch das Energieniveau der Würmer zwischen 75% und 150% festlegen. Wählen Sie dazu NORMAL mit dem Steuerkreuz an und benutzen Sie Taste A oder die Starttaste, um zwischen NORMAL, WENIG (LOW) und VIEL (HIGH) zu wählen. Je mehr Energie die Würmer haben, desto länger dauert das Spiel, da die Worms wesentlich mehr Treffer aushalten können.

Wählen Sie FERTIG (EXIT) an, wenn Sie mit Ihren Änderungen zufrieden sind. Alles wird automatisch in der WÜRMERLISTE (WORMLIST) abgespeichert.

C - OPTIONS (OPTIONEN)

Diese Optionen gestatten Ihnen, die vorgegebenen Spieleinstellungen nach Ihren Wünschen zu verändern. Sobald Sie eine der Optionen verändern, wird die neue Einstellung automatisch abgespeichert und im nächsten Spiel verwendet.

1 - Spieloptionen

Worm Placing (Wurmverteilung) - (Möglichkeiten: Absolut zufällig oder in Mannschaftsgruppen; Vorgegebene Einstellung (Default): Zufallsverteilung)

Hier wählen Sie, ob die Würmer zufällig über das Spielfeld verteilt werden oder ob sie in Mannschaftsgruppierungen auf dem Spielfeld erscheinen sollen. Die vorgegebene Einstellung ist die zufällige Verteilung.

Move Time - (Zugzeit) - (Möglichkeiten: 10 Sekunden bis kein Zeitlimit.

Vorgegebene Einstellung (Default): 30 Sekunden)

Je kürzer die Zugzeit, desto schwieriger wird das Spiel, und desto schneller müssen Sie denken. Als Anfänger sollten Sie Worms ruhig ohne Zeitlimit zu spielen. Sobald Sie aber etwas Erfahrung gesammelt haben, empfehlen wir Ihnen, mit einem Zeitlimit zu spielen, da die wilde Hatz dann wesentlich mehr Spaß macht und spannender wird. Die vorgegebene Einstellung von 30 Sekunden je Spielzug ist unserer Erfahrung nach

das Zeitlimit, bei dem Worms am meisten Spaß macht.

Round Time (Rundenzeit) - (Möglichkeiten: 5 Minuten bis kein Zeitlimit.

Vorgegebene Einstellung (Default): 15 Minuten)

Die Dauer eines Spiels. Kein Zeitlimit bedeutet, daß ohne Verlängerung bis zum letzten Wurm gekämpft wird. Wenn Sie eine Rundenzeit festgelegt haben, wird der Verlängerungsmodus aktiviert.

Rounds required to win (Gewinnrunden) - (Möglichkeiten: 1 oder 2.

Vorgegebene Einstellung (Default): 2)

Hier bestimmen Sie, wieviele Runden eine Mannschaft gewinnen muß, um als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen. Falls Sie zu Mehreren spielen, haben Sie nicht so viel Zeit. Deshalb wird eine Runde wohl ausreichen. Das bedeutet aber, daß es richtig ernst wird und der kleinste Fehler zum Verhängnis werden kann. Falls Sie trotzdem ein Spiel zu viert auf zwei Gewinnrunden ansetzen wollen, kann das Spiel bis zu einer Stunde dauern - abhängig von der angewandten Strategie. Vergessen Sie das also nicht, wenn Sie nur 20 Minuten Zeit haben. Außerdem macht Worms ziemlich süchtig. Es kann durchaus passieren, daß Sie nach 3-4 Stunden zu Ihrem Freund sagen: "Na los, noch ein letztes Entscheidungsspiel?" Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...

2 - Waffenoptionen

Sie können Angebot und Anzahl der verfügbaren Waffen ändern.

Indem Sie das vorgegebene Waffenangebot und den Gebrauch anderer Gegenstände begrenzen, können Sie eingeübte Spielstrategien zunichte machen und damit sicherstellen, daß das Spiel niemals zu ähnlich ablaufen wird.



Ist eine Waffe ausgeschaltet (OFF/-), kann sie nicht eingesetzt werden. Ist eine Waffe eingeschaltet (ON/Unendlichkeitssymbol), kann sie uneingeschränkt benutzt werden.

Sie können den Gebrauch besonderer Waffen einschränken.

Folgende Bonuswaffen werden im Verlauf des Spieles auf das Spielfeld abgeworfen:

Luftangriff, Teleporter, Schrotbombe, Dynamit, Minigewehr, Bananenbombe und das explodierende Schaf.

Stecken Sie den Kopf nicht in den Sand!

Einige Spieler, sogar einige unserer Kollegen, haben Gerüchten zufolge scheinbar einfache und sichere Überlebensstrategien entwickelt, die den Spielspaß aber garantiert mindern. Diese Langweiler vergraben ihre Würmer, verstecken sich andauernd oder benutzen den Teleporter, um sich in un erreichbaren Ecken des Spielfeldes zu verkriechen. Wenn Sie also die Erfahrung machen, daß dies auch auf Ihrem SEGA MEGA DRIVE passiert, empfehlen wir Ihnen, die folgenden Gegenmaßnahmen einzuleiten:

Bazooka	ON	Dynamite (Dynamit)	x1
Grenade (Granate)	ON	Airstrike (Luftangriff)	x1
Cluster bombs (Schrotbombe) x5		Teleport (Teleporter)	OFF
Shotgun (Gewehr)	ON	Blowtorch (Schweißgerät)	OFF
Uzi	ON	Drill (Bohrer)	OFF
Fire Punch (Feuerschlag)	ON	Kamikaze	ON
Dragon Ball (Dräckenball)	ON		

Natürlich werden Sie selbst herausfinden, welche Waffeneinstellung Ihnen und Ihren Freunden am besten liegt. Experimentieren Sie also eine Weile mit dem Spiel. Wir glauben aber, daß die vorgegebenen Einstellungen Ihnen den optimalen Spielspaß mit den Worms sichern. Wenigstens, solange Sie Spannung und Action suchen!

D - RECORDS (STATISTIK)

Würmerliste

Hier können Sie sich die Würmliste ansehen

Löschen

Alle Daten der Würmliste werden gelöscht



Nach jedem Spiel wird eine Statistik erstellt. Sie zeigt Ihnen, welche Mannschaft gewonnen, welcher Wurm die beste Leistung erbracht und welcher Wurm enttäuscht hat. Im folgenden werden die Abkürzungen der Statistik erklärt.

Auf dem ersten Statistikbildschirm wird der Erfolg jeder Mannschaft gemessen.

PLD zeigt die Anzahl der gespielten Spiele an; WON gibt die Anzahl der

gewonnenen Spiele an; LST zeigt die Anzahl der verlorenen Spiele an; FOR gibt die errungenen Punkte an; AGN zeigt die Anzahl der Punkte an, die gegen die Mannschaft gemacht worden sind; DIF gibt die Differenz zwischen FOR und AGN an.

Eine Mannschaft erhält für jeden gegnerischen Wurm, der ausgeschaltet wird, einen Punkt. Jede Mannschaft verliert einen Punkt, wenn ein eigener Wurm das Feld räumt.

Auf dem zweiten Statistikbildschirm werden folgende Abkürzungen verwendet: MOV zeigt die Anzahl der Spielzüge je Spiel an; AVG gibt die prozentuale Wirksamkeit der durchgeführten Angriffsversuche an; PER zeigt die Anzahl der perfekten Treffer an; FOR, AGN und DIF werden ebenfalls verwendet und haben dieselbe Bedeutung wie im ersten Bildschirm.



E - CREDITS (MITARBEITER)

Eine kurze Seite, die das Entwicklungsteam der Worms aufführt. Ohne diese Leute, viel Kaffee, Cola und Pizza hätten die Worms niemals den Weg in Ihr Wohnzimmer gefunden. Vielen Dank auch an unsere Familien, die so lange auf uns verzichten mußten.

7 - WURMSTEUERUNG

EINFACHE BEWEGUNGSSTEUERUNG

Sie können Ihren Wurm bewegen, indem Sie das Steuerkreuz nach links bzw. rechts drücken. Ist sein Weg blockiert, bleibt der Wurm stehen. Fällt er von einer Klippe, wird der Wurm verletzt, und Ihr Spielzug ist zuende.

Mit Taste B können Sie Ihren Wurm auch springen lassen. Seien Sie dabei aber vorsichtig, denn der Wurm kann auch zu weit springen und sich dabei verletzen. Dann ist Ihr Spielzug zuende.

MIT IHRER WAFFE ZIELEN

In der vorgegebenen Einstellung ist jeder Wurm mit einer Bazooka ausgerüstet. Sie sehen ein kleines Fadenkreuz, wenn Ihr Wurm stillsteht. Sie können das Fadenkreuz mit dem Steuerkreuz (hoch und hinunter) bewegen, um mit Ihrer Waffe zu zielen. Es ist aber nicht so einfach, einen Gegner zu treffen. Nur mit Geschick und Berechnung der Schußbahn Ihrer jeweiligen Waffe werden Ihre Schießübungen Erfolg haben. Genaueres über die einzelnen Waffen finden Sie weiter unten, in Kapitel 8.

EINE WAFFE WÄHLEN

Wenn Sie Taste C drücken, während Sie in Scrollmodus sind, erscheint die Waffenliste. Wenn Sie nicht im Scrollmodus sind, müssen Sie Taste C zweimal drücken, um die Liste aufzurufen.

DIE ICONS

Die Waffenliste bleibt solange auf dem Bildschirm, bis Sie eine Waffe gewählt haben. Sie können den Auswahlpfeil mit dem Steuerkreuz bewegen. Mit Taste C bewegen Sie den Pfeil zwischen den beiden Waffenanzeigern. Mit Taste A legen Sie Ihre Waffenwahl fest. Während Sie Ihre Wahl treffen, wird das Spiel angehalten.

EINE WAFFE GEBRAUCHEN

Alle Waffen sind in bestimmte Gruppen eingeteilt. Diese Gruppen haben gewisse Steuerungsweisen. Genaueres und Einsatzstrategien finden Sie im anschließenden Kapitel 8.

8 - WAFFEN



BAZOOKA

Diese Waffe wird von Wind und Schwerkraft beeinflusst. Sie kann einem Gegner bis zu 50 Schadenspunkte zufügen und die Landschaft kann schwer beschädigen. Die Bazooka schießt breitgestreut und sollte daher nicht aus der Nähe abgefeuert werden. Jeder Worms-Spieler sollte diese Standardwaffe beherrschen, wenn er erfolgreich sein möchte. Eine gute Taktik ist es, den Wind so auszunutzen, daß der Schuß nach hinten abgefeuert wird. In der vorgegebenen Einstellung kann die Bazooka beliebig oft benutzt werden. Vorsicht: Sobald Sie in der Nähe eines Gegners sind, können Sie leicht von einem gegnerischen Geschöß getroffen werden. Die Bazooka ist ein hervorragendes Würmer-Abwehrmittel.



GRENAD (GRANATE)

Die Granate ist, wie die Bazooka, eine Standardwaffe. Seltsamerweise werden Granaten aber kaum vom Wind beeinflusst. Allerdings ist ihr genaues Ziel unberechenbar, da sie vom Boden abprallen und -rollen. Der wirksame Einsatz dieser Waffengattung ist äußerst wichtig für Ihren Spielerfolg. Die Granate ist der Schrotbombe und auch der sagenhaften Bananenbombe sehr ähnlich und kann einem Gegner bis zu 50 Schadenspunkte zufügen, wenn sie in dessen Nähe explodiert.



CLUSTER BOMB (SCHROTBOMBE)

Im Prinzip ist diese Bombe der Granate sehr ähnlich und auch windunabhängig, unterscheidet sich aber im Explosionsverhalten. 5 kleinere Sprengköpfe lösen sich beim Aufprall und werden in alle Richtungen verteilt. Diese Sprengköpfe können Gegnern jeweils bis zu 30 Schadenspunkte zufügen. Strategisch geschickt angewendet, ist die Schrotbombe sehr nützlich. Sie findet sich in Waffenkisten, doch gibt es noch wertvollere Funde.



SHOTGUN (GEWEHR)

Die einzige Waffe, die Sie zweimal hintereinander gebrauchen können, da sie zwei Läufe hat. Ihnen steht zwar kein Fadenkreuz zur Verfügung, aber es genügt, zu wissen, daß das Gewehr in einer geraden Linie feuert. Ein direkter Treffer kann einem Gegner 25 Schadenspunkte zufügen. Setzen Sie das Gewehr daher nur bei schon geschwächten Gegnern ein. In der Verlängerung kann das Gewehr spielentscheidend sein, doch dazu müssen Sie äußerst genau schießen. Mit dem satten Klang des Gewehrs wird gerne eine Runde abgeschlossen. Wind und Schwerkraft haben keinen Einfluß auf die Flugbahn der Gewehrpatrone. Ein Vorteil dieser Waffe: Sie können einen Schuß opfern, um ohne Energieverlust aus beliebiger Höhe zu springen. Den zweiten Schuß können Sie nach Ihrem Sprung abfeuern.



UZI

Mit dieser Maschinenpistole können Sie eine Salve von Schüssen in eine beliebige Richtung abfeuern. Die Uzi ist eine ideale Waffe für „Strafaktionen“. Sie wird selten benutzt und ist äußerst wirksam. Die Uzi wird weder von Wind noch Schwerkraft beeinflusst.



FIRE PUNCH (FEUERSCHLAG)

Der Feuerschlag fügt jedem Gegner 30 Schadenspunkte zu, ist aber am effektivsten, um gegnerische Würmer vom Bildschirm oder ins Wasser zu stoßen. Der Feuerschlag kann Hindernisse in der Landschaft durchschießen und Gegner treffen, die sich in Sicherheit wiegen. Auch Waffenladungen, die unerreichbar scheinen, können unter Einsatz des Feuerschlags eingesammelt werden. Da der Feuerschlag Würmer nach oben und vom Schützen wegstößt, ist es möglich, mit seiner Hilfe andere Würmer über Objekte zu heben.



DRAGON BALL (DRACHENBALL)

Der Drachenball hat dieselben Eigenschaften wie der Feuerschlag, nur fehlt ihm die Kraft, durch Hindernisse hindurchzuschießen.



DYNAMITE (DYNAMIT)

Dynamit kostet Gegner bis zu 75 Energiepunkte und schleudert Würmer sehr malarisch durch die Luft. Es sprengt große Löcher in die Landschaft und sorgt wirkungsvoll für allgemeine Panik und Chaos. Wenn Sie Dynamit zünden wollen, haben Sie 5 Sekunden, um sich in Sicherheit zu bringen. Kaum ein Hilfsmittel setzt so viele Gegner gleichzeitig außer Gefecht. Das Dynamit ist immer ein guter Kandidat für den Treffer des Tages. Leider steht Ihnen nur eine Dynamitstange zur Verfügung. Setzen Sie sie also wohlüberlegt ein. Wenn Sie Glück haben, finden Sie vielleicht in einer der Waffenkisten weiteres Dynamit. Denken Sie daran, daß Sie es einfach von einer Klippe aus auf andere Würmer werfen können. Äußerst wirkungsvoll ist es, Dynamit auf einen Wurm zu werfen, der gerade ein Loch gräbt.



AIRSTRIKE (LUFTANGRIFF)

Diese sehr nützliche Waffe löst einen Bombenangriff auf eine von Ihnen bestimmte Gegend aus, in der dann 7 Bomben abgeworfen werden. Das ist auf Brücken und flachen Landschaften von durchschlagender Wirkung. Ihnen steht nur ein Luftangriff zur Verfügung. Wenn es Ihnen aber gelingt, eine Gruppe schwacher, relativ dichtgedrängter Würmer zu bombardieren, können Sie viele Gegner auf einen Schlag außer Gefecht setzen. Eventuell finden sich in den Waffenkisten weitere Luftangriffe.



TELEPORT (TELEPORTER)

Wenn der Teleporter richtig angewendet wird, können Sie den Lauf des Spiels verändern. So ist es etwa recht beliebt, sich zu einer Waffenladung zu teleportieren. Hilfreich ist es auch, sich am Anfang des Spiels mit dem Teleporter aus einer gefährlichen Ausgangsposition zu befreien. Die schon erwähnten „Langweiler“ benutzen den Teleporter, um ihre Lieblingswürmer in unerreichbare und sichere Verstecke zu bringen. In der vorgegebenen Einstellung stehen Ihnen zwei Teleporter zur Verfügung, aber in den Waffenladungen können Sie noch weitere finden.



BLOWTORCH (SCHWEISSGERÄT)

Das Schweißgerät macht es einem Ihrer Würmer möglich, sich durch undurchlässige Hindernisse und Objekte zu graben, sich zu verstecken oder einen hinterhältigen Angriff vorzubereiten. Wenn Sie einen Gegner mit dieser Waffe beschießen, verliert er 15 Energiepunkte. Das Schweißgerät wird im allgemeinen mit Langweilern und Spielverderbern verbunden, aber ein Einsatz in der Verlängerung ist ein taktisch kluger Schachzug. Wir haben diese Waffe im Spiel gelassen, da wir Ihnen zutrauen, der Versuchung zu widerstehen und der gandenlosen, rosaroten Worms-Action mutig ins Auge zu sehen...



DRILL (BOHRER)

Mit dem Bohrer können Sie Löcher tief in den Boden bohren, um sich gute Verstecke zu schaffen. Sich auf den Bohrer zu verlassen ist jedoch keine gute Idee, da einer Ihrer Gegner vielleicht auf die Idee kommen könnte, Dynamit in Ihr Loch zu werfen! Durch einen direkten Treffer mit dem Bohrer verliert Ihr Gegner 15 Energiepunkte. Sollte es Ihnen gelingen, das Spiel mit Hilfe des Bohrers zu gewinnen, demütigen Ihre Gegner aufs Äußerste.



KAMIKAZE

Einigen Leuten gefällt die Idee eines Kamikazeangriffs überhaupt nicht. Gegen Ende eines hoffnungslosen Spiels ist er aber unter Umständen die einzige Möglichkeit, noch ein paar Punkte zu erringen oder sogar den Verlauf des Spiels noch zu den eigenen Gunsten zu verändern. Manchmal kann es sich lohnen, einen Wurm zu opfern. Beim Kamikazeangriff schießt ein Wurm mit riesiger Geschwindigkeit auf seine Gegner zu, schneidet eine halbe Sekunde lang durch alle Hindernisse und explodiert dann beim ersten Aufprall oder fliegt aus dem Bild. Alle Gegner, die dem Kamikazewurm im Weg waren, erleiden 30 Schadenspunkte. Die Möglichkeiten des Kamikazeangriffs sind zahlreich. Bis zu sieben Treffer auf einen Streich sind verbürgt. Sie sind ein Höhepunkt für jeden Zuschauer, aber vor allem das ultimative Opfer. Stellen Sie also sicher, daß der Zweck das Mittel auch rechtfertigt.



SKIP GO (AUSSETZEN)

Wenn Sie sich in einer Sackgasse befinden sollten und keinen Spielzug ausführen möchten, können Sie auch aussetzen.



SURRENDER (KAPITULATION)

Wir haben keine Ahnung, was hierbei passiert. Die Option ist von uns noch nie verwendet worden...



EXPLODING SHEEP (DAS EXPLODIERENDE SCHAF)

Die absolute Geheimwaffe, nur selten in einer Waffenladung zu finden. Das Schaf stürzt sich auf einen hilflosen gegnerischen Wurm und explodiert auf Ihr Kommando. Trotz aller Beschwerden der Tierschutzverbände ist das explodierende Schaf die bevorzugte Waffe gegen Langweiler und Spielverderber. Als Dynamit in Form eines vierbeinigen, wolligen Säugetiers wird es durch die Tunnel der Feiglinge gejagt und schaltet die Gegner aus. Setzen Sie diese Waffe also klug ein.



BANANA BOMB (BANANENBOMBE)

Diese verheerende Waffe ist nur in Waffenladungen zu finden. Sie funktioniert wie die Schrotbombe und verursacht beim Aufprall erheblichen Schaden. Jede Banane kann Gegnern bis zu 75 Schadenspunkte zufügen. Normalerweise kann man sich darauf verlassen, daß sie ganze Mannschaften außer Gefecht setzt. Eine sehr beeindruckende Waffe, auf die der Wind keinen Einfluß hat.



MINIGUN (MINIGEWehr)

Dieses Maschinengewehr mit massiver Schußkraft ist nur in Waffenladungen zu finden. Es funktioniert wie die Uzi, nur noch wirksamer, und ist während der verbleibenden Runde einsatzbereit.

Von Wind und Schwerkraft unbeeinträchtigt, ist das Minigewehr bei jedem, der es in die klammen Finger bekommt, sehr beliebt.

REMPLER

Der legendäre Rempelangriff muß erst entdeckt werden. Der Remppler fügt an für sich keine Schadenspunkte zu, kann aber gebraucht werden, um Gegner aus dem Bild zu stoßen, besonders bei rutschigem Gelände. Mit einem erfolgreichen Remppler blamieren Sie Ihren Gegner über alle Maßen.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergiss nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Système Sega Megadrive de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console. (Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.)
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



Avertissement à l'intention des propriétaires de téléviseur à large écran de projection : les images figées peuvent provoquer des dommages permanents sur le tube d'image ou marquer le phosphore du tube à rayon cathodique. Évitez un usage répété ou prolongé des jeux vidéo sur les téléviseurs à large écran de projection.

INTRODUCTION

"Worms" combine les meilleurs éléments des meilleurs jeux vidéo jamais inventés. Il demande une grande réflexion, de la stratégie et de la chance. Il fournit aux joueurs une gamme quasi infinie de possibilités de jeux, et nous vous garantissons qu'aucun jeu n'est jamais le même !

Cela prend cependant un peu de temps pour se mettre dans le bain, et malgré la réticence de tout le monde à lire les manuels pour jouer correctement, nous vous conseillons de feuilleter au moins les méthodes de contrôle des vers de terre et les méthodes pour utiliser au mieux les armes disponibles.

1 à 4 joueurs peuvent jouer en même temps. Ce jeu se déroule à tour de rôle donc vous n'aurez besoin que d'une Sega Mega Drive, mais soyez prêts à vous brouiller avec ceux que vous aimez, à crier des insultes à votre meilleur ami et ne vous privez pas d'infliger une effroyable terreur à ceux qui complotent pour blesser vos vers de terre.

"Worms" est le moyen idéal de passer quelques heures agréables entre amis. Les joueurs peuvent configurer leur jeu grâce à une myriade d'options, et façonner ainsi différents styles de jeux. C'est un jeu que vous pouvez sortir pendant quelques minutes de temps libre ou pour une semaine entière ! C'est "Worms" - vous allez adorer.

2 - LES CONCEPTS DU JEU

Pensez à un paysage, n'importe lequel. Saisissez un ensemble de petits vers de terre roses et éparpillez les librement. Donnez-leur de l'armement, des outils et un œil contre l'ennemi. Le but est de s'assurer que vous êtes la dernière équipe à subsister. Pas de prisonniers !

Les équipes bombardent l'ennemi à tour de rôle, avec n'importe quelles armes qu'elles jugent les plus performantes. Quelques armes sont limitées en munitions et il s'agit donc d'user de stratégie pour obtenir les meilleurs résultats.



Des outils sont disponibles pour se déplacer dans le paysage et se cacher, mais cette stratégie est possible de se retourner contre vous et de causer de grands dommages.

Chaque ver de terre a un niveau initial d'énergie qui diminue durant la bataille, et une fois qu'il atteint zéro le ver de terre est supprimé du jeu. Les vers de terre qui tombent dans l'eau ou qui sont rejetés sur le côté gauche ou droit de la zone de jeu sont également hors jeu. La dernière équipe à rester gagne le jeu.

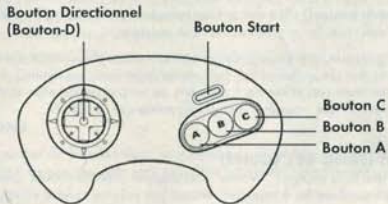
Chaque bataille a un temps limité, et une fois ce temps dépassé des prolongations seront jouées, où tous les vers de terre restants auront une seule unité d'énergie, et le moindre choc les éliminera du jeu - moment où une forte stratégie est nécessaire !

Les réserves d'armes se présentent souvent sous forme de caisses d'armes. Celles-ci peuvent être récupérées et utilisées à loisir. Si vous avez vraiment de la chance, vous découvrirez l'arme suprême - un mouton qui explose ! Chaque ver de terre a un temps limité (mais ajustable bien sûr !) pour se déplacer. Il peut avancer, sauter et même se téléporter dans de nouveaux pâturages. Il y a environ 18 armes et outils à utiliser - la plupart peuvent être activés ou désactivés, et leur nombre peut être limité pendant le jeu, grâce à l'écran de choix des armes.



3 - CHARGEMENT

Insérez la cartouche "Worms" dans la console Sega Mega Drive, en vous assurant au préalable que cette dernière est éteinte. Mettez-la sous tension et ça y est ! Vous êtes prêt à jouer aux "Worms".



4 - CONTRÔLES

Contrôles pendant le jeu:

Sauter	B
Tirer	A
Mode déplacement	C
Sélection d'armes	C (en mode déplacement)
Pause	START

Contrôles de menu:

Déplacer la surbrillance	Bouton D
Sélectionner une option	A / START

5 - DETAILS DU JEU

TABLEAU D'ÉNERGIE

CAISSES D'ARMES

HORLOGE

TABLEAU DU BAS

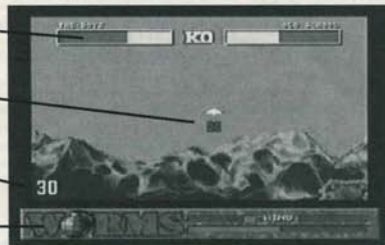


TABLEAU D'ÉNERGIE

Le tableau d'énergie est visible en se déplaçant en haut de l'écran. Le niveau descend au fur et à mesure que les vers de terre reçoivent des coups. Quand une équipe gagne une manche, une petite coupe apparaît à côté de son nom. Les totaux affichés sont les totaux par équipe et non les totaux par ver de terre.

HORLOGE

L'horloge affiche le nombre de secondes restantes pendant le jeu en cours.

TABLEAU DU BAS

Il affiche la direction du vent (vers la gauche ou la droite) et sa force approximative. Il est utile pour tirer avec des armes qui sont sensibles au vent. Le vent change souvent. La jauge inférieure est un indicateur d'énergie et doit être utilisée pour mesurer la quantité d'énergie à charger dans certaines armes.

CAISSES D'ARMES

Elles tombent de temps en temps et contiennent un choix de bonnes choses. Elles ne peuvent être ramassées que par le ver de terre en jeu et peuvent aussi être détruites par explosion, ce qui est une tactique en soi.

DIFFERENTS PAYSAGES

Un certain nombre de paysages apparaît pendant le jeu et il y a une infinité de possibilités:

ARCTIQUE - Glissant !!! Niveaux enneigés avec des hommes de neige et beaucoup de gel.

FORÊT - Beaucoup de zones boisées.

MARS - La faible pesanteur sur Mars affecte les sauts et les armes dans ce paysage étrange.

DÉSERT - Des étranges piliers en pierre et des diligences gigantesques dominent cette terre aride.

6 - OPTIONS DU MENU

Après les écrans d'introduction, le menu principal apparaît. Mettez une option en surbrillance en utilisant le bouton D et pressez le bouton A ou START pour valider votre sélection. La présentation du menu est la suivante :

A - Début du jeu

B - Saisie de l'équipe

C - Options

D - Enregistrements

E - Remerciements



A GAME START (DEBUT DU JEU)

Commencez le jeu avec la configuration actuelle. De ce menu vous allez à un menu pour choisir le type de jeu que vous voulez. Il y a:

LEAGUE (Championnat) - Met à jour les comptes "WORM STATS" après le match quand le but du jeu est d'être le meilleur, d'atteindre le haut du tableau et d'y rester.

FRIENDLY (Match amical) - Ne met pas les comptes "WORM STATS" à jour et permet de jouer une série de matchs relativement amicaux.

Après avoir sélectionné le type de jeu, vous allez aux options de sélection d'équipe et ensuite vous entrez dans le jeu lui-même. Vous devez jouer avec au moins 2 équipes et au plus 4, chacune étant composée de 1 à 4 vers de terre et quand elles sont en surbrillance et sélectionnées, vous êtes prêt pour commencer la bataille.

B TEAM ENTRY (SAISIE DE L'EQUIPE)

La première fois que vous chargez "Worms", des équipes prédéterminées peuvent être sélectionnées. Personnalisez les équipes en rentrant vos propres noms d'équipes et de vers de terre grâce au menu "TEAM ENTRY".

Le fait de saisir une nouvelle équipe aura seulement pour effet de détruire les données de cette équipe si l'option "CLEAR" a été activée au préalable.

Pour modifier le nombre de vers de terre d'une équipe, sélectionnez l'option CLEAR et rentrez un nom par ver. Par exemple, si vous rentrez seulement le nom du capitaine, vous aurez une équipe composée d'un ver seulement.

Placez en surbrillance le nom de l'équipe et appuyez sur le bouton A pour modifier l'équipe sur 12 caractères et les 4 vers. Le premier ver est automatiquement votre capitaine. Pour changer les noms, appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour circuler à travers les lettres et chiffres disponibles.

Appuyez sur le bouton A pour vous déplacer sur le caractère suivant, ou bien appuyez sur le bouton B pour détruire un caractère. Le fait de presser le bouton C aura pour effet de changer la sélection de l'équipe suivante.

Les détails et performances de vos équipes seront enregistrés dans le WORMLIST.

Vous pouvez donner le contrôle des équipes à des joueurs humains (HUMAN) ou bien vous pouvez sélectionner des équipes adverses contrôlées par l'ordinateur (CPU) en plaçant le texte en surbrillance et en appuyant sur le bouton A ou START pour alterner entre les 2.

Vous pouvez aussi définir la quantité d'énergie des vers de terre de 75 à 150. Dans ce but, placez NORMAL en surbrillance et appuyez sur le bouton A ou START pour alterner entre NORMAL, LOW ou HIGH. Plus ils ont d'énergie, plus le jeu est long et plus ils peuvent supporter de blessures.

Sélectionnez EXIT quand vous avez fini. Les modifications des noms sont sauvegardées automatiquement et mises à jour dans la liste des vers de terre.

C - OPTIONS

Ceci vous permet de personnaliser votre propre configuration de jeu. Chaque fois que vous changez les options, elles sont chargées automatiquement et utilisables pour le jeu suivant.

1 - Game Options (Options de jeu)

Worm Placing (Placement des vers) - (Entièrement au hasard ou groupé par équipe) Ceci définit si vos lombrics sont placés de manière aléatoire dans le paysage, ou bien groupés par équipe. La valeur par défaut est "de manière aléatoire".

Move Time (Temps de déplacement) - (10 secondes - temps illimité. Temps par défaut = 30 secondes)

Plus le temps de déplacement est court, plus le jeu est rude et plus vous devez penser rapidement. Si vous jouez et explorez les armes pour la première fois, un temps illimité est recommandé. Dès que vous devenez expérimenté, retournez à un jeu à temps limité car c'est bien plus marrant et la tension augmente vraiment. Le temps par défaut est de 30 secondes par mouvement afin de réduire l'attente lors des tours de rôle, et c'est un temps d'essai.

Round Time (Temps de la manche) - (5 minutes - temps illimité. Temps par défaut = 15 minutes)

Le temps d'une manche. Un temps infini implique que c'est un combat total jusqu'à la fin sans prolongation. Si le temps d'une manche est épuisé, les prolongations commencent.

Rounds required to win (Manches requises pour gagner) - (1 ou 2. Valeur par défaut = 2)

C'est simplement pour savoir combien de manches il faut gagner afin de gagner le match. Si vous êtes nombreux, ou si vous n'avez pas beaucoup de temps, il est peut-être préférable de choisir le niveau 1. Cela implique aussi un travail sérieux, et réaliser qu'une erreur pourrait vous coûter le match. Jouer plus de 2 parties à 4 joueurs pourrait prendre jusqu'à une heure selon la stratégie adoptée par les concurrents. N'oubliez pas ce détail si vous n'avez que vingt minutes de temps libre. Rappelez-vous également que ce jeu va vous créer une sérieuse dépendance et que vous risquez fort 3 ou 4 heures plus tard de vous entendre dire ces mots immortels, "Encore une partie, hein ?". Tenez compte de cet avertissement.

2 - Weapon Options (Options d'armes)



Vous pouvez configurer la disponibilité et le nombre des armes en service pour les finitions du style et du contenu du jeu.

En changeant la disponibilité initiale des armes et en limitant l'utilisation de certains outils, vous pouvez modifier sérieusement les stratégies qui seront adoptées durant le jeu.

Si une arme est sur OFF, alors elle est inutilisable.

Si une arme est sur ON (signe infini), alors elle est utilisable à l'infini.

Pour certaines armes, il est possible de changer le nombre de fois où elles peuvent être utilisées durant la partie.

Des armes supplémentaires apparaissent également dans les caisses d'armes pendant le jeu. Elles sont les suivantes : Airstrike, Teleport, Cluster Bomb, Dynamite, Minigun, Banana Bomb et Exploding Sheep.

Lutter contre le jeu négatif ou "le côté obscur" (dark-side)

Certaines personnes, même parmi nos connaissances, choisissent de jouer avec ce que l'on appelle maintenant les méthodes du "côté obscur". Ceci implique de creuser en profondeur, de se cacher, ou de se téléporter à de grandes distances. Si vous trouvez que cela devient trop pour vous, vous pouvez façonner le jeu afin de vous assurer que ces tactiques ne peuvent être utilisées. Donc en tant qu'antidote contre les tactiques assommantes (utilisées par les gens ennuyeux), vous pouvez régler les armes ainsi :

Bazooka	ON	Dynamite	x1
Grenade	ON	Airstrike (attaque aérienne)	x1
Cluster bomb (bombe à fragmentation)	x5	Teleport (téléportation)	OFF
Shotgun (fusil)	ON	Blowtorch (chalumeau)	OFF
Uzi	ON	Drill (perceuse)	OFF
Fire punch (boule de feu)	ON	Kamikaze	ON
Dragon ball	ON		

Bien entendu, vous trouverez rapidement quel équilibre des armes convient le mieux à vos jeux en groupes. Essayez et faites des retouches à l'équilibre du jeu, mais nous considérons que les valeurs par défaut sont très raisonnables pour avoir le meilleur du jeu - tant que l'esprit d'action et l'audace subsistent !

D - RECORDS (ENREGISTREMENTS)

Visualiser la liste Worms

Effacer statistiques

Retourner à la liste Worms

Effacer liste de statistique présente



Les résultats du jeu apparaissent à la fin du jeu. Ils indiquent quelle est l'équipe gagnante, quel ver de terre a résisté aux autres, quel ver a joué de façon honteuse - cette sorte de choses. Bien que la plupart des abréviations soient terriblement évidentes pour tout le monde, voici juste quelques explications afin d'éclaircir les choses.

Sur le premier écran des résultats, le succès de chaque équipe est mesuré de la façon suivante : PLD montre le nombre de matchs qui ont été joués ; WON montre combien de matchs ont été gagnés ; LST montre combien de matchs ont été perdus ; FOR montre le nombre de points marqués par l'équipe ; AGN montre le nombre de points marqués contre l'équipe et DIF montre la différence entre FOR et AGN.

Un point de récompense est attribué pour chaque ver que vous éliminez, mais un point est déduit chaque fois qu'un de vos vers périt tristement.

Sur le second écran des résultats sont utilisées les abréviations suivantes :

MOV représente combien de mouvements ont été réalisés



pendant le match ; AVG est le pourcentage moyen des dommages totaux effectués sur les dommages totaux réalisables; PER montre combien de tirs parfaits ont été infligés aux autres vers ; FOR est encore le nombre de points marqués par l'équipe; AGN est le nombre de points marqués contre l'équipe et DIF la différence entre FOR et AGN.

E - CREDITS (REMERCIEMENTS)

Voici une brève page à l'honneur des gens qui se sont "amusés" à créer "Worms" pour vous. Sans eux, sans doses incalculables de café, sans boissons non alcoolisées et sans pizzas, "Worms" ne serait pas là aujourd'hui. Leurs familles, qui ne les ont pas vus beaucoup pendant plusieurs mois, méritent également nos remerciements.

7 - CONTRÔLER VOTRE VER DE TERRE

CONTRÔLE DES MOUVEMENTS DE BASE

Vous déplacez votre ver en utilisant le bouton D. La gauche oriente le déplacement de votre lombric vers la gauche, et la droite vers la droite. Il s'arrête s'il est bloqué. S'il tombe d'une falaise, il sera sûrement blessé et ce sera la fin de votre tour.

Vous pouvez faire sauter votre ver en appuyant sur le bouton B. Faites attention, car vous pouvez sauter trop loin, et si vous vous blessez, c'est la fin de votre tour.

DIRIGER VOTRE ARME

Un des lombrics transporte un bazooka. Vous verrez un petit poil en travers quand le lombric est immobile. C'est la cible où diriger vos tirs. Déplacez le poil de haut en bas avec le bouton D. Vous devez utiliser votre adresse et jugement pour prévoir la trajectoire et la chute de l'arme que vous utilisez. Pour les détails sur toutes les armes, les caractéristiques et le mode d'utilisation de chacune, consultez la section 8, Armes Disponibles (Weapons Available).

CHOISIR UNE ARME

La barre de sélection des armes apparaît en appuyant sur le bouton C quand vous êtes en mode déplacement, ou en appuyant sur le bouton C deux fois si vous n'êtes pas en mode déplacement.

LES ICÔNES

La barre de sélection des armes reste sur l'écran jusqu'à ce qu'une arme soit choisie. Le curseur peut être dirigé sur n'importe quelle icône avec le bouton D. L'utilisation du bouton C permettra d'alterner entre les deux tableaux d'armes et le bouton A sélectionnera l'arme. Pendant la sélection d'une arme, le minuteur des déplacements et de la partie s'arrête.

UTILISER UNE ARME

Les armes peuvent être divisées en différents groupes et partagent le même système de commande. Se reporter à la section 8 pour des détails supplémentaires sur les armes elles-mêmes, les dommages qu'elles peuvent causer et les stratégies de leur utilisation.

8 - ARMES DISPONIBLES



BAZOOKA

Sensible au vent et à la gravité. Il peut causer jusqu'à 50 points de dommages en tir direct. Il provoque la destruction du paysage. Un grand souffle explosif. Il n'est pas conseillé de l'utiliser à courte distance. Il s'agit de l'armement standard que tous les vers qui se respectent devraient utiliser s'ils cherchent la réussite. Une tactique intelligente est d'utiliser le vent et de tirer le missile en arrière. Cette arme n'a pas une utilisation limitée, et si vous êtes en pleine ligne de tir du ver ennemi, vous êtes en danger de recevoir un missile du bazooka. Utile pour balayer les vers sur les côtés de l'écran.



GRENADE

Comme pour le bazooka, il s'agit d'une solution standard. Les grenades sont étrangement insensibles au vent, mais il est plus difficile de diriger les dommages en raison de leur nature à rebondir et rouler. Il est extrêmement important de maîtriser l'utilisation de cette arme pour réussir. Similaire par nature aussi bien à la Cluster Bomb (bombe à fragmentation) qu'à la légendaire Banana Bomb. Elle peut causer un maximum de 50 points de dommages si la grenade explose très près de la victime.



CLUSTER BOMB (BOMBE A FRAGMENTATION)

Elle est essentiellement très similaire à la grenade mais à la différence que, lors de l'explosion, elle se brise en 5 ogives, chacune de ces petites bombes pouvant provoquer 30 points de dommages. La répartition standard est de 5 de ces bombes, et elle se montre très utile si elle est utilisée avec stratégie. Les Cluster Bombs sont disponibles dans les caisses d'armes mais il faut ajouter qu'elles ne sont pas les trouvailles les plus prisées sur le plan de valeur de l'arme. Insensible au vent.



SHOTGUN (FUSIL)

La seule arme qui vous permette de jouer deux fois. En fait, tout ce que vous avez à faire est d'utiliser les deux canons. Le Fusil ne suit pas une trajectoire mais tire en ligne droite. Un tir direct peut causer 25 points de dommages, mais on l'utilise en général pour "abattre" les vers estropiés ou disposés précieusement. Lors des prolongations, cette arme peut représenter le coup décisif du match. Tous les bons joueurs de "Worms" doivent savoir utiliser le fusil avec précision. L'utilisation du fusil est également très populaire pour achever une partie, l'effet sonore étant très satisfaisant. Insensible au vent et à la gravité. En payant d'un tir du fusil, vous pouvez sauter de n'importe quelle hauteur et terminer votre tour en tirant le dernier coup restant.



UZI

Cette petite bête dotée d'un grand pouvoir est capable de répandre une fine couche de balles dans la direction de votre choix. Généralement utilisée en guise de "punition" et d'attaques par vengeance, Uzi est la solution idéale pour "faire payer" l'ennemi. Une arme qui n'est pas utilisée énormément, mais d'une grande efficacité. Insensible au vent et à la gravité.



FIRE PUNCH (COUP DE POING)

Cette manoeuvre enlève toujours 30 points à la victime, mais on l'utilise plus couramment pour "donner un coup de pied" (bien qu'il s'agisse d'un coup de poing) aux vers afin de les pousser hors de l'écran ou dans l'eau. Quelques manoeuvres astucieuses sont possibles grâce à son "pouvoir de couper" - cela permettra au ver de traverser le paysage et de rejoindre des vers apparemment hors de portée. Cela peut également être utilisé pour récupérer des caisses d'armes que le ver ne pourrait autrement pas s'approprier. Le coup de poing soulève toujours le ver à l'écart du joueur afin qu'il soit possible de soulever un autre ver au dessus d'un objet.



DRAGON BALL (BOULE DE FEU)

C'est une manoeuvre très similaire à celle du "Fire Punch", mais sans le pouvoir de couper. Le ver envoie à ses victimes un petit éclair d'énergie qui leur cause 30 points de dommages et les envoie vaciller à l'horizontale et légèrement vers le haut. C'est une façon de faire tomber les vers situés sur les côtés dans l'eau ou entièrement en dehors de l'écran.



DYNAMITE

La dynamite peut faire 75 points de dégâts sur le compte d'un ver et elle est très efficace pour envoyer les vers vers le ciel et dans tous les sens. Elle creuse des gros trous dans le paysage, et cause une véritable calamité sur une grande étendue. Quand vous jetez la dynamite, vous avez 5 secondes pour vous éloigner suffisamment afin d'éviter la grande vague d'explosion. Une merveilleuse sensation de chaleur vous gagne quand vous jetez le bâton de dynamite sur un groupe de vers malchanceux. Elle détient la médaille du meilleur "coup du match". Très satisfaisante, le problème c'est que vous ne pouvez en utiliser qu'une... mais la dynamite peut être dénichée dans les caisses d'armes. N'oubliez pas que la dynamite tombera si elle est lâchée d'une falaise. C'est une arme très cool avec ses diverses utilisations sournoises. Surveillez les vers qui creusent avec la perceuse (drill), approchez-vous et jetez-leur de la dynamite dans leurs trous !



AIRSTRIKE (ATAQUE AÉRIENNE)

Cette arme très utile lance une attaque aérienne de sept bombes dans la surface de votre choix. Elle peut être très efficace sur des ponts et des zones plates. Vous n'en aurez qu'une, mais cette manoeuvre peut être très dévastatrice si un agglomérat de vers est réuni en un même endroit. Il est possible d'obtenir des Airstrikes supplémentaires dans les caisses d'armes.



TELEPORT (TÉLÉPORTATION)

Teleport est une manoeuvre utile qui, si elle est bien effectuée, peut affecter énormément le cours du match. Se téléporter à une caisse

d'armes est une stratégie courante, ainsi que de se sortir d'une situation de départ désastreuse. Les joueurs du "côté obscur" préfèrent utiliser leurs Teleports pour transférer leurs lombrics favoris vers une position hors de danger et ennuyeuse. Le nombre standard des Teleports est de deux, mais il est possible d'en obtenir d'autres dans les caisses d'armes.



BLOWTORCH (CHALUMEAU)

Cette arme permet à votre ver de terre de creuser dans le paysage dans n'importe quelle direction. Cela vous permet d'atteindre des zones normalement impénétrables et des objets, de cacher votre lombric ou de faire une attaque sournoise. Utiliser votre chalumeau contre un ennemi rapporte toujours 15 points de dommages. Être grillé au chalumeau pour la manoeuvre finale d'un match est la tactique d'un esprit tordu ! Désapprouvé dans les actions de fraternité, le chalumeau est un instrument du côté obscur dont il faut se méfier. Pour des détails supplémentaires, se rapporter à la section de combat contre les tactiques du côté obscur. Nous vous faisons confiance, et nous l'avons donc laissé disponible en permanence. Résistez à l'appât et à la tentation des techniques du côté obscur.



DRILL (PERCEUSE)

Cet outil vous permet de creuser à la verticale et de créer votre chemin vers des zones de sécurité. S'éclipser sous terre n'est peut-être pas une manoeuvre si intelligente car une personne maligne pourrait bien glisser un bâton de dynamite dans votre trou...soyez prudent ! Toucher quelqu'un avec votre perceuse rapporte 15 points de dommages, et si vous arrivez à gagner le jeu en utilisant votre perceuse vous créerez beaucoup d'humiliation.



KAMIKAZE

Certains pourraient s'interroger sur la politique et les motifs d'une manoeuvre qui termine le jeu pour le ver en action, mais Kamikaze intervient de lui-même au dernier moment quand tout semble perdu. Kamikaze envoie voler le ver à grande allure vers l'ennemi. Il traversera le paysage en une demi-seconde et explosera sur la première chose avec laquelle il entrera en contact

ou alors se détachera brusquement des côtés de l'écran vers sa destinée. Tous les vers de terre touchés reçoivent jusqu'à 30 points de dommages et sont jetés en l'air. Les possibilités de kamikaze sont nombreuses, et six ou sept attaques ont été enregistrées. Une manœuvre assez courante lorsqu'il y a un public. C'est le sacrifice ultime, alors, s'il vous plaît, assurez-vous que la fin justifie les moyens.



SKIP GO

Si vous vous trouvez dans une situation périlleuse et que vous ne souhaitez pas effectuer de manœuvre, vous pouvez passer votre tour.



SURRENDER

On n'est pas sûr de ce qu'il fait ; je veux dire, on ne s'en sert jamais...



EXPLODING SHEEP (LE MOUTON QUI EXPLOSE)

Cette arme légendaire est top secret, et désormais uniquement disponible en quantité limitée dans les caisses d'armes. Votre ami à fourrure court généreusement vers le ver ennemi et détonnera à votre commande. Malgré les supplications du comité du Mouton libéré, cette arme est toujours la grande favorite chez les joueurs anti-côté-obscur qui apprécie d'envoyer un mouton dans le tunnel soigneusement perforé par un chalumeau de quelqu'un d'autre. Avec l'efficacité de la dynamite et la dextérité que seul un mammifère, à quatre pattes peut détenir, le mouton est un outil d'une valeur inestimable. S'en servir intelligemment.



BANANA BOMBS (BANANES PIÉGÉES)

Ces armes fatales, dévastatrices, se trouvent uniquement dans les caisses d'armes. On s'en sert comme d'une bombe à fragmentation et elle cause une destruction étendue sur le coup. Chaque banane projetée dans l'air peut provoquer d'énormes dégâts de 75 points (car les bananes sont extrêmement serrées dans leur emballage), et on peut d'habitude leur faire confiance pour balayer des équipes entières d'un coup. Un truc impressionnant! Insensible au vent.



MINIGUN

Cette énorme mitrailleuse extrêmement puissante se trouve uniquement dans les caisses d'armes. Son mode d'action est très similaire à celui de Uzi, mais bien plus dévastateur. Insensible au vent et à la gravité. Très à la mode chez les vers de terre qui arrivent à s'en emparer malgré leur mains glissantes. Son utilisation est infinie jusqu'à la fin de la partie.

SECOUSSE

La secousse légendaire est une manœuvre cachée qui doit être découverte. En fait la secousse ne blesse pas du tout le ver. L'avantage est que vous pouvez juste le pousser d'une falaise vers une mort rapide, ou, en cas de paysage glissant, le faire glisser sur la pente. Le résultat de la secousse peut être accablant surtout en terme d'humiliation pour l'autre joueur.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Système Sega Mega Drive.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec un diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

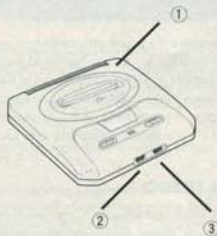
PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola. (Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.)
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2



Aviso: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los videojuegos en televisores de proyección de grandes pantallas.

INTRODUCCIÓN

Worms es el resultado de la combinación de elementos de los mejores video juegos jamás creados. Durante el transcurso del juego requerirás destreza, estrategia y mucha suerte. Worms te proporcionará un sin fin de posibilidades de juego y te podemos garantizar que no jugarás dos partidas parecidas.

Te costará un poco cogerle el truquillo al juego, sin embargo a pesar de la tendencia general de no leer el manual de instrucciones, te recomendamos que lo eches un vistazo al menos a la sección de controles del gusano y cómo hacer funcionar (obteniendo el máximo rendimiento) las armas disponibles.

Worms puede ser jugado de 1 a 4 jugadores al mismo tiempo. Se juega por turnos, por lo que sólo necesitarás una video consola - pero prepárate para discutir con tus mejores amigos y para estar completamente aterrorizado por aquellos que intenten atacar a tus gusanos.

Worms es la mejor manera de pasar una tarde con un grupo de amigos. Los jugadores tendrán la posibilidad de configurar el juego gracias a las miles de opciones ofrecidas durante el juego creando así el estilo y forma de juego que deseen. Worms te ofrece la posibilidad de jugar durante ese par de minutos en los que no sabes que hacer o pasar todo un fin de semana jugando. Es sensacional, es simplemente WORMS - ¡acabarás adorando este juego!

2 - LA IDEA DEL JUEGO

Piensa en un paisaje, cualquier paisaje. Coge secciones de gusanos rosas y espárcelos por tu paisaje. Dale armas, utensilios y un buen ojo para encontrar y atacar al enemigo. El objetivo del juego es asegurarte de que tú eres el último equipo en pie de guerra. ¡No hagas ningún prisionero!

Los equipos bombardean al enemigo por turnos, con el arma que les parezca más apropiada en ese momento. Pero atención, es importante que planees el ataque de antemano porque algunas de las armas tienen una munición limitada.



Los utensilios te servirán para moverte por todo el paisaje y para esconderte, pero esta estrategia es un arma de doble filo, porque también te podrá causar muchos problemas.

Cada gusano tiene un nivel inicial de energía que va disminuyendo durante la batalla y una vez que el nivel de energía llega a cero, el gusano será eliminado del juego. Los gusanos también serán eliminados si caen en el agua o son expulsados a las parte derecha o izquierda del área de juego (en este caso la pantalla de tu televisión). El último equipo en ser eliminado es el ganador.

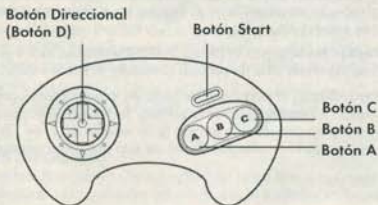
Cada batalla tiene un duración determinada y una vez que el tiempo se haya acabado se jugará un tiempo extra, en el cual todos los gusanos supervivientes serán reducidos a una unidad de energía, e incluso el más pequeño golpe les hará ser eliminados del juego - ¡es muy importante utilizar una buena estrategia en el tiempo extra del juego!

A menudo, puedes encontrar la munición para las armas dentro de las cajas de munición. Puedes recoger las cajas y hacer uso de su contenido, la munición para tus armas. Si eres muy afortunado, encontrarás el arma más poderosa - ¡la oveja explosiva! Cada gusano tiene un tiempo límite en el cual puede moverse, andar, realizar su estrategia, saltar e incluso ser transportado a otros paisajes. Hay aproximadamente 18 armas distintas y utensilios que pueden ser usados por los gusanos, la mayoría de ellos pueden ser activados o desactivados e incluso puedes poner un límite al número de armas o de munición en la pantalla de selección de armas.



3 - CARGANDO

Inserta el cartucho en tu Mega Drive, asegurándote de que está desconectada. Enciende tu Mega Drive y ¡voilà!, listo y preparado para jugar Worms



4 - CONTROLES

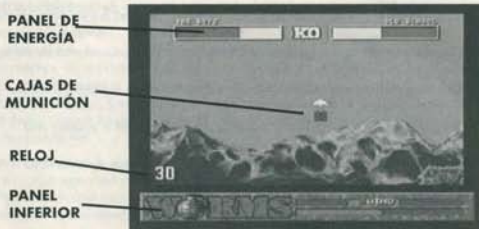
Controles durante el juego

Salto	B
Fuego	A
Modo scroll	C
Selección de arma	C (si te encuentras en el modo scroll)
Pause	START (INICIO)

Controles de menú:

Mover el señalador	Botón Direccional (Botón D)
Seleccionar un opción	A / START (INICIO)

5 - DETALLAS DEL JUEGO



PANEL DE ENERGÍA

Podrás ver el panel de energía en el parte superior de la pantalla. El nivel de energía va disminuyendo cuando los gusanos son atacados. Cuando un equipo gana una ronda de la partida aparecerá una pequeña copa al lado del equipo ganador. El total en la pantalla es el resultado total de cada equipo y no de cada gusano en particular.

RELOJ

En el reloj podrás ver el tiempo restante de juego en cada partida o de cada ronda.

PANEL INFERIOR

En este panel podrás comprobar la dirección (izquierda o derecha) y la fuerza del viento (aproximadamente). Es importante que eches un vistazo a este panel cuando planees lanzar algún arma a la que pueda afectar el viento. El viento cambia bastante frecuentemente. La barra de abajo es un indicador de fuerza, es aconsejable ver este indicador si tienes alguna duda a la hora de decidir la fuerza con la que lanzar las armas.

CAJAS DE MUNICIÓN

Caen de cuando en cuando y contienen una gran variedad de munición. Solo pueden ser recogidas por el gusano que tengas en ese momento. Las cajas pueden ser destruidas lanzado un explosivo sobre ellas, esto es un táctica en si misma.

DIFERENTES PAISAJES

Hay una gran variedad de paisajes a elegir y un enorme abanico de posibilidades de juego.

ÁRTICO - Resbaladizos y nevados paisajes en los que encontrarás muñecos de nieve por todos los lados.

BOSQUE - Mucho espacio para esconderte debajo de inmensos árboles en los bosques.

MARTE - La baja gravedad en este planeta afectará los movimientos y saltos que realices así como la trayectoria de las armas que lances

DESIERTO - Extrañas columnas de piedra y gigantescas diligencias dominan este árido paisaje.

6. MENÚ DE OPCIONES

Una vez que se han acabado las pantallas de introducción, aparecerá la pantalla de menú principal. Selecciona una opción usando el Botón D y pulsa el Botón A o Botón Inicio para realizar tu selección. La presentación del menú principal es la siguiente:



A - Inicio del juego

B - Entrada de equipo

C - Opciones

D - Récor ds

E - Créditos

A - GAME START (INICIO DEL JUEGO)

Comienza el juego con la configuración. Desde este menú pasarás a otro en el cual podrás elegir la modalidad de juego deseada entre las siguientes opciones:

League (Liga) - Actualiza WORMS STATS (Estadísticas de los gusanos) después de cada partida. Tu objetivo en esta modalidad es llegar a ser el mejor y por tanto estar en cabeza de la lista de estadísticas.

Friendly (Amistoso) - No actualiza WORMS STATS (Estadísticas de los gusanos) y te da la oportunidad de jugar una serie de partidos amistosos, ¡o relativamente amistosos!

Después de que hayas elegido la modalidad de juego en la que deseas jugar, pasarás a la selección de equipo y luego empezará la partida. Tienes que seleccionar un mínimo de dos equipos para comenzar la partida (y un máximo de 4, de 1 a 4 gusanos por equipo). Una vez realizada tu selección dentro de esta pantalla ¡comenzará el combate!

B. TEAM ENTRY (ENTRADA DE EQUIPO)

La primera vez que cargas Worms verás una lista de equipos predeterminados. Puedes cambiar los nombres de los equipos así como los nombres de los gusanos gracias al menú de ENTRADA DE EQUIPO. Solamente será posible borrar el equipo predeterminado si la opción CLEAR (borrar) ha sido previamente activada.

Para cambiar el número de gusanos que componen un equipo, selecciona la opción CLEAR (borrar) e introduce un nombre para cada gusano. Por ejemplo, si introduces solo un nombre para el capitán y no introduces ningún otro nombre, tu equipo estará compuesto por un solo gusano.

Resalta el nombre del equipo y luego pulsa el Botón A para cambiar los 12 caracteres del nombre del equipo y los nombres de los cuatro gusanos. El primer gusano en tu lista será automáticamente el capitán del equipo. Para cambiar los nombres pulsa IZQUIERDA o DERECHA en el Botón D viendo los posibles caracteres y números que pueden ser usados. Pulsa el Botón A para pasar al siguiente espacio, y el Botón B para borrar un carácter. Pulsando el Botón C cambiará la selección en el próximo equipo.

La información, nombres y récords de tu equipo serán guardadas en WORMLIST.

Tienes la posibilidad de jugar contra un amigo, en cuyo caso deberás elegir HUMAN, o contra la máquina eligiendo CPU. Para elegir cualquiera de ambas opciones deberás pulsar el Botón A o el botón INICIO.

También puedes decidir la cantidad de energía con la que cuentan los gusanos, variando de 75 a 150. Si quieres cambiar la cantidad de energía, resalta NORMAL y pulsa el Botón A o el botón INICIO viendo las 3 diferentes opciones; NORMAL, LOW (poca energía) y HIGH (mucho energía). Cuanta más energía tengan los gusanos más largo será el juego y más daño podrán soportar antes de desaparecer del juego.

Selecciona EXIT (salida) si has acabado tu elección. Los cambios en los nombres son automáticamente salvados y actualizados en la lista de los Gusanos.

C - OPTIONS (OPCIONES)

Te permite cambiar la organización específica del juego a tu propio gusto. Las opciones que hayas cambiado serán salvadas automáticamente y usadas en la próxima partida.

1 - Opciones del juego

Worm Placing (Colocación de los gusanos) - (Completamente al azar o en grupos de equipo; Opción predeterminada=al azar)

Te da la posibilidad de colocar a los gusanos al azar o en grupos de equipo. La opción por defecto es al azar.

Move Time (Tiempo de movimiento) - (10 segundos-ilimitado; Opción predeterminada =30 segundos)

Cuanto más corto sea el tiempo de movimiento, más difícil será la partida y más rápido tendrás que pensar y actuar. En tu primera partida, y para que puedes familiarizarte con las armas, es recomendable jugar con tiempo de movimiento ilimitado. Tan pronto como te familiarices con el juego, elige un tiempo de movimiento determinado que hará el juego más entretenido y pondrá mucha más tensión en la partida. La elección por defecto es 30 segundos por cada movimiento haciendo así reducir la espera entre turnos.

Round Time (Tiempo de cada ronda) - (5 minutos - tiempo ilimitado. Opción predeterminada=15 minutos)

Tiempo ilimitado de ronda significa que es una batalla hasta el final sin tiempo extra. Si

el tiempo adjudicado a una ronda se acaba, se activará automáticamente tiempo extra.

Rounds required to win (Rondas necesarias para ganar) - (1 o 2. Opción predeterminada=2)

Significa el número de rondas que necesitas vencer para poder ganar una partida. Si sois muchos en la partida o no tienes mucho tiempo, el número de rondas ideal es una. Pero atención, porque el menor descuido en partidas de una ronda puede hacer que pierdas la partida. Jugar una partida de dos rondas con 4 jugadores puede llevar alrededor de una hora, por supuesto siempre dependiendo de la estrategia y habilidad de los jugadores.

¡Ten esto en cuenta si sólo dispones de media hora libre! Recuerda también que Worms es un juego que crea prisa, por lo que es muy probable que 3 ó 4 horas después de haber comenzado a jugar, repitáis una vez más "Vengo ¿una última partida?". Presta atención a este valioso consejo.

2 - Weapon Options (Opciones de armas)

Puedes configurar la disponibilidad e incluso el número disponible de armas logrando así adaptar el estilo y el contenido del juego a tu gusto.

Cambiando la disponibilidad inicial de algunas armas y prohibiendo el uso de algunos utensilios, puedes afectar seriamente las estrategias que pueden ser empleadas durante el juego.



Si un arma está OFF (DESACTIVADA) /- no se puede usar durante el juego. Si un arma está ON (ACTIVADA) / (infinite sign), dispones de un uso infinito de armas durante el juego.

En ciertas armas, puedes cambiar el número de uso cada ronda.

Armas extra pueden ser encontradas dentro de la caja de municiones durante la partida. Son las siguientes: Ataque Aéreo, Teletransportación, Bomba de dispersión, Dinamita, Minipistola, Plátano Bomba, Oveja Explosiva.

Luchando contra oponentes negativos o de la "cámara oscura":

Hay gente, incluso alguna de nuestra gente, que prefiere jugar con los métodos que han pasado a ser conocidos como los "métodos de la cámara oscura". Normalmente esta forma de juego supone grandes excavaciones y lejanos escondites e incluso ser teletransportado a parajes muy lejanos. Si encuentras muy difícil este tipo de juego, puedes configurarlo asegurándote así de que nadie puede usar estas tácticas. Como un antídoto en contra de estas técnicas (empleadas por gente muy aburrída) debes configurar las armas empleadas durante el juego de la siguiente manera:

Bazooka	ON	
Grenade(Granada)	ON	
Cluster bomb (Bomba de dispersión)	x5	
Shotgun (Fusil)	ON	
Uzi	ON	
Fire punch (Puñetazo de fuego)	ON	
Dragon ball (Bola del dragón)	ON	
Dynamite (Dinamita)		x1
Airstrike (Ataque aéreo)		x1
Teleport (Télétransportación)		OFF
Blowtorch (Golpe de linterna)		OFF
Drill (taladradora)		OFF
Drill (taladradora)		OFF
Kamikaze		ON

Pero por supuesto, tras unas cuantas partidas descubrirás el tipo de configuración que se ajuste más a tu gusto y al de tus amigos. Experimenta jugando con diferentes configuraciones, aunque nosotros consideramos la configuración predeterminada es la óptima para sacarle máximo rendimiento al juego (siempre que el espíritu de juego no decaiga!

D - RECORDS (RÉCORDS)

Vista de Lista de Gusanos
Borrar estadísticas

Revisar actual Lista de Gusanos
Borrar actual estadísticas de Gusanos



Las estadísticas de juego aparecen al final de cada partida. Las estadísticas te muestran que equipo ha ganado, que gusano resistió ante todos los demás, que gusano jugó desastrosamente mal y mucha más información de este tipo.

Prácticamente todas las abreviaciones que aparecen en esta pantalla son muy fáciles de entender, pero no obstante hemos

incluido una rápida explicación de algunas de ellas para hacer las cosas más fáciles.

En la primera pantalla de estadísticas, la actuación de cada equipo se muestra de la siguiente manera: PLD muestra el número de partidas jugadas;

WON muestra el número de partidas que han sido ganadas; LST muestra el número de partidas que han sido perdidas; FOR - muestra el número de puntos conseguidos por tu equipo; AGN - muestra el número de puntos marcados en contra de tu equipo; DIF - muestra la diferencia entre los puntos marcados (FOR) y los puntos marcados en contra (AGN). Ganarás un punto por cada



gusano contrario que elimines y un punto será marcado en tu contra cada vez que uno de tus gusanos sea destruido.

En la segunda pantalla de estadísticas se usan las siguientes abreviaciones: MOV - número de movimientos de cada equipo en cada partida; AVG - porcentaje de daño que ha sido causado en tu equipo contrastado con el máximo daño que se puede realizar; PER - muestra el número de tiros que has acertado contra gusanos oponentes; FOR - número de puntos marcados por tu equipo; AGN - número de puntos marcados en contra de tu equipo; DIF - diferencia entre FOR y AGN

E - CREDITS (CRÉDITOS)

Una breve página de agradecimiento a todos aquellos que "pasándolo de maravilla" han hecho posible la creación de Worms. Sin ellos, sin incontables tazas de café, miles de pizzas y comida rápida y litros y litros de refrescos, Worms no habría sido puesto en venta hoy. Gracias también a sus familiares que les vieron tan poco durante los meses en los que Worms fue creado.

7 - CÓMO CONTROLAR A TUS GUSANOS

MOVIMIENTOS BÁSICOS DE CONTROL

Puedes mover a tu gusano usando el Botón Direccional (Botón D). IZQUIERDA hace andar a tu gusano hacia la izquierda y DERECHA le hace andar hacia la derecha. Si hay algo que le bloquee el paso, el gusano se detendrá. Si se cae desde un acantilado, es muy probable que se haga daño en cuyo caso tu turno se habrá acabado. Si quieres hacer saltar a tu gusano pulsa el Botón D en el mando de control. Ten cuidado al hacer saltar a tu gusano, porque si el salto es demasiado grande y el gusano se hace daño al caer, el turno pasará a tu oponente.

APUNTA Y DISPARA

Por defecto, el gusano tiene un bazooka. Verás una pequeña cruz cuando el gusano esté quieto, es necesario que este símbolo aparezca en pantalla para poder disparar. Mueve la cruz hacia ARRIBA o ABAJO usando el Botón D. Haz uso de tu instinto y de tus mejores cualidades para calcular la trayectoria y caída del arma que estás usando. Encontrarás más detalles sobre cada arma y sus características en la sección 8 de este manual de instrucciones (Armas Disponibles).

SELECCIÓN DEL ARMA

Podrás ver la barra de selección del arma pulsando el Botón C en le mando de control cuando te encuentres en el modo "scroll", o pulsando dos veces el Botón C cuando no te encuentres en el modo scroll.

LOS ICONOS

La barra de selección del arma permanecerá en pantalla hasta que un arma haya sido elegida. Puedes mover el cursor por los iconos que se encuentran en la pantalla usando el Botón D. Cuando pulses el Botón C verás resaltados alternativamente los dos paneles de armas y con el Botón A podrás elegir el arma deseada. Cuando estés en el proceso de selección de un arma el cronómetro se detendrá.

USANDO UN ARMA

Las armas se dividen en diferentes grupos y las armas pertenecientes al mismo grupo comparten algún mismo método de control. Para conocer más detalles sobre la descripción de cada arma, su potencia, el daño que pueden causar, sus técnicas y estrategias de uso échale un vistazo a la sección 8 de este manual de instrucciones.

8 - ARMAS DISPONIBLES



BAZOOKA (BAZUKA)

Este arma es sensible al viento y la gravedad. Puede causar hasta 50 pts de daño si se realiza un tiro certero. Devasta el paisaje. Crea grandes ráfagas de aire. No es aconsejable su uso para disparar a enemigos a cortas distancias. Un arma de potencia estándar. Es necesario el adecuado uso de esta arma si quieres acabar la partida con éxito. Un buen consejo es usar el viento y el fuego del misil en direcciones contrarias. Por defecto, la munición para el bazooka es ilimitada y si el gusano enemigo te puede ver perfectamente, estarás en peligro de ser atacado por una bazuka. De gran uso si quieres acabar con los gusanos que se encuentren alrededor de la pantalla.



GRENADE (GRANADA)

Tal y como la bazooka es un arma de uso estándar. Las granadas no son afectadas por el viento pero son muy difíciles de ubicar con exactitud debido su forma (cilíndrica) que hace que rueden y se balanceen una vez colocadas. Es muy importante el uso correcto de las granadas para lograr un final victorioso. Parecida en composición y naturaleza a las bombas de dispersión y a los Plátanos bomba. Pueden causar un daño máximo de 50 pts siempre que la granada explote muy cerca del enemigo.



CLUSTER BOMB (BOMBA DE DISPERSIÓN)

En esencia son muy parecidas a las granadas, la única diferencia es que la bomba de dispersión se divide en cinco pequeñas bombas en el momento de explosión, cada una de estas pequeñas bombas puede causar hasta 30 pts de daño al gusano enemigo. En la configuración por defecto cuentas con un máximo de 5 bombas de dispersión, que serán tremendamente útiles en la partida si las usas correctamente. Las bombas de dispersión también pueden ser encontradas en las cajas de municiones. No obstante no son las armas más valiosas y útiles que se pueden hallar en las cajas de municiones. El viento no afecta a las bombas de dispersión.



SHOTGUN (PISTOLA)

Es la única arma que te permite realizar dos disparos seguidos. En realidad lo único que tienes que hacer es usar los dos cañones. La trayectoria de la bala de la pistola es siempre en línea recta. Un tiro balazo puede causar un máximo de 25 pts. de daño, pero muy a menudo la pistola es usada para "liquidar" gusanos terriblemente malvados o aquellos situados estratégicamente. En el tiempo extra esta arma puede ser el punto decisivo de toda la partida. Tener buena puntería al disparar la pistola es una característica esencial de un buen gusano. El uso de la pistola también tiene mucha utilidad cuando se quiere acabar rápidamente una ronda. Ni el viento ni la gravedad afectan a las balas de la pistola. Si te encuentras en un precipicio o colina, puedes disparar la primera bala de la pistola, saltar y disparar la segunda bala una vez que hayas acabado el salto.



UZI

Esta pequeña bestia de gran potencia es capaz de esparcir un montón de balas en la dirección elegida. Normalmente se usa en ataques de venganza y de "castigo". Uzi es la forma ideal de contraatacar al enemigo. No es un arma comúnmente usada, pero su resultado es muy efectivo. Ni el viento ni la gravedad afectan el rendimiento de este arma.



FIRE PUNCH (PUÑETAZO DE FUEGO)

Causarás 30 pts. de daño a tu enemigo gracias a esta táctica, que curiosamente se usa más comúnmente para mandar a gusanos enemigos fuera de la pantalla o tirarlos al agua por medio de una patada (¡aunque el golpe sea un puñetazo!). Podrás ver alguno de los ingeniosos y astutos puñetazos de fuego gracias al "poder de atajar" que tiene - gracias al puñetazo de fuego podrás atajar y llegar a zonas a las que antes no habrías pensado ni acercarte. Algunas cajas de municiones pueden ser recogidas solamente gracias al puñetazo de fuego. El puñetazo no solo derrota al gusano sino que también lo manda lejos de tu gusano, dándote la oportunidad de comenzar el ataque contra otro gusano!



DRAGON BALL (LA BOLA DEL DRAGÓN)

Es un movimiento similar al del puñetazo de fuego, pero sin el poder de atajar. El gusano tira una pequeña bola de energía capaz de causar 30 pts. de daño al gusano enemigo y hacerle tambalearse y caer hacia atrás. Es el mejor método para hacer caer a los gusanos que se encuentren en los bordes u orillas de ríos o para hacerlos desaparecer definitivamente de la pantalla.



DYNAMITE (DINAMITA)

Puede llegar a causar un daño de 75 pts y es muy efectiva si quieres lanzar a los gusanos oponentes hacia el cielo o por todo el paisaje en el que te encuentres. Una vez que hagas explotar la dinamita, cuentas con 5 segundos para alejarte lo máximo posible evitando así la onda de expansión de la explosión. ¡Verás qué escalofríos recorrerán todo el cuerpo de tu gusano cuando tire dinamita a un desafortunado grupo de gusanos! Sin ninguna duda, la dinamita ganaría el premio de "mejor disparo/explosión de la partida". Te dará muchísima satisfacción, pero el problema es ... que ... solamente se te dará una posibilidad de lanzar la dinamita, aunque puedes tener suerte y encontrar más dinamita en las cajas de municiones. Y recuerda que ¡la dinamita también explotará si cae desde un acantilado! Es una arma muy importante con muchos y diversos usos. Un buen consejo, cuando veas gusanos excavando, acércate disimuladamente y como regalito, ¡mete dinamita en el agujero que estén cavando!



AIRSTRIKE (ATAQUE AÉREO)

Este útil arma puede lanzar hasta 7 bombas desde el aire a la parte del paisaje que tú quieras. Es particularmente eficaz para ser lanzada en puentes y en zonas llanas. Solamente cuentas con la posibilidad de un ataque aéreo pero puede ser devastador si es lanzado en una zona densamente ocupada por gusanos enemigos. Puedes encontrar ataques aéreos extra en las cajas de municiones.



TELEPORT (TELÉTRANSPORTACIÓN)

La Teletransportación es un movimiento muy eficaz que usado correctamente hará cambiar completamente el curso de la partida.

Teletransportarse a una caja de munición es un técnica muy extendida y por ello no es muy recomendable abusar de ella. Los jugadores de la técnica de la cámara oscura suelen utilizar este movimiento para teletransportar a sus más capacitados gusanos a parajes muy seguros y ¡muy aburridos también! La configuración predeterminada te permite realizar solamente dos teletransportaciones, pero como de costumbre podrás obtener más posibilidades de obtener teletransportes en las cajas de municiones.



BLOWTORCH (Golpe de linterna)

Este arma te permite cavar a través del paisaje en el que te encuentres en cualquier dirección. Con ella (golpe de linterna) podrás acceder a zonas y objetos impenetrables sin la presencia del golpe de linterna, podrás esconder a tus gusanos y realizar cucos movimientos. Si le das un golpe de linterna a un enemigo le causarás 15 pts. de daño. ¡Es de mentes retorcidas realizar un golpe de linterna en una partida final como movimiento decisivo! Muy mal visto en partidas de muy buenos amigos, el golpe de linterna es uno de los movimientos preferidos de los jugadores del "método de la cámara oscura", así que ya sabes, ¡atento a este movimiento!



DRILL (TALADRADORA)

Este utensilio te permitirá cavar verticalmente hacia abajo y encontrar lugares seguros para tus gusanos. Pero no creas que es una muy buena idea simplemente excavar, porque como hemos mencionado anteriormente en este manual de instrucciones, el gusano enemigo ha podido colocar dinamita en el agujero que estés cavando, y entonces ¡boom!, así que cuidado. Si alcanzas a un gusano con la taladradora le causarás 15pts. de daño, y si ganas el juego gracias a la taladradora, no solamente derrotarás al equipo enemigo si no que ¡también los humillarás!



KAMIKAZE

Hay gente que cuestiona el ataque que acaba destruyendo al gusano que lo realiza, (o sea tu propio gusano), pero esta táctica que sólo aparece al final de la partida cuando el juego parece perdido, es sin duda el último intento desesperado de ganar. Kamikaze manda a uno de tus gusanos volando a gran velocidad hacia el enemigo. Atajará el paisaje en medio segundo después del cual explotará en el próximo objeto con el que haga contacto o en caso de

no encontrar ningún objeto, desaparecerá en el pantalla. Todos los gusanos que se encuentren en la trayectoria del Kamikaze sufrirán 30 ptos. de daño, y serán lanzados hacia el aire. Las posibilidades del Kamikaze son numerosas. Una técnica muy usada cuando la expectación es grande, pero recuerda que estás sacrificando a tus propios gusanos, o sea que antes de lanzar un kamikaze, asegúrate de que el fin justifica los medios.



SKIP GO (SALTA TU TURNO)

Si te encuentras arrinconado y no quieres realizar ningún movimiento puedes pasar el turno al equipo contrario.



SURRENDER (ME RINDO...)

Nosotros no sabemos muy bien lo que significa, quiero decir, nunca hemos hecho uso de tan cobarde técnica...



EXPLODING SHEEP (OVEJA EXPLOSIVA)

Un arma legendaria y "top secret" que podrá ser encontrada solamente en las cajas de municiones y en cantidades muy limitadas. Tu peluda amiga, la oveja, corre hacia el gusano enemigo y explota cuando tú la actives. A pesar de la súplicas del "Comité de la

Liberación de la Oveja", este arma es sin duda alguna una de las favoritas muy usada por los jugadores de la cámara oscura que disfrutan mandando una oveja hacia el enemigo, y haciéndola explotar. Como arma, es tan efectiva como la dinamita y encima cuenta con las cualidades extra que un cuadrúpedo, suave y esponjoso mamífero puede reunir. La oveja es un arma sin precio, por lo que es conveniente usarla muy prudentemente.



BANANA BOMB (PLÁTANO BOMBA)

Solo puedes encontrar este arma letal en las cajas de municiones. Se usan de la misma forma que las bombas de dispersión, y causan gran destrucción cuando explotan. Cada plátano lanzado al aire puede causar hasta 75 ptos. por la concentración del explosivo en su interior, y normalmente puedes confiar en este tipo de bombas para acabar con todo un equipo o grupo de gusanos de un solo impacto. ¡Impresionado, eh! El viento no afecta al plátano bomba.

MINIGUN (MINIPISTOLA)

Es una minipistola en tamaño pero de gran potencia, que podrá ser encontrada solamente en las cajas de municiones. Se usa de la misma forma que los Uzis pero su acción es de mayor potencia. Ni es afectada por el viento ni por la gravedad. Muy usada por gusanos que consiguen controlarla con sus resbaladizas manitas. Una vez que ha sido encontrada, la munición durante esa ronda es infinita.



CODAZO

El legionario codazo es muy movimiento incógnito que deberás descubrir. Los codazos no hacen daño ninguno a los gusanos enemigos. Pero pueden ser muy ventajosos. Por ejemplo, cuando quieres tirar a un gusano de un precipicio o cuando estéis en un paisaje resbaladizo prueba a dar un codazo a un gusano enemigo. Los resultados de los codazos pueden ser muy graciosos, y también ¡muy humillantes para el equipo enemigo!

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

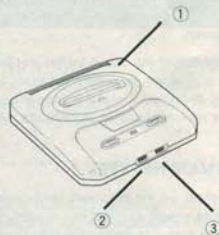
VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin. (Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.)
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



Waarschuwing: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstandbeelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

1 - INLEIDING

WORMEN combineert de beste elementen van de allerbeste spelen ooit ontworpen. Het vraagt veel aandacht, strategie en puur geluk. Het geeft de spelers een bijna onuitputbare keuze van mogelijkheden om het spel te spelen en we garanderen je dat geen enkel spel ooit hetzelfde zal zijn!

Het duurt echter een poosje om in het spel te komen, en alhoewel iedereen beweert dat je de handleiding van het spel niet moet lezen om het spel te kunnen spelen, zouden we je toch willen aanraden de worm-controle methodes en hoe de beschikbare wapens te bedienen (en het beste resultaat eruit te halen), te lezen.

Wormen kan gespeeld worden door 1 tot 4 spelers tegelijkertijd. Het is een spel gebaseerd op beurtrollen, dus je hebt enkel 1 machine nodig maar behoed jezelf om het oneens te zijn met je vrienden. Zorg ervoor dat je bereid bent je beste vriend te vervloeken en wees bereid om onvervalste terreur te eisen tegen hen die een complot smeden tegen je wormen.

Wormen is een ideale manier om enkele uurtjes met je vrienden door te brengen. De spelers kunnen door middel van de ontelbare keuzes het spel opzetten, en kunnen de spelwijze aanpassen. Het is een spel dat je voor enkele vrije minuten of voor een geheel weekend kunt spelen! Het is WORMEN - Je zult het graag spelen!

2 - BEGRIPPEN VAN HET SPEL

Denk aan een landschap, om het even welk landschap! Grijp enkele peletons met roze wormpjes en zaai deze vrijelijk uit. Geef hen wapens, werktuigen en een oog voor de vijand. De bedoeling is ervoor te zorgen dat je het laatste, overblijvende team bent. Neem geen gevangenen!

De teams bombarderen de vijand elk om beurt, met de wapens waarvan ze denken die het beste zijn, om het hoogst aantal punten te verzamelen. Sommige wapens zijn beperkt in aantal en daarom is een goede strategie hoogst belangrijk om het beste resultaat te krijgen.



worm uit het spel verwijderd. Wormen verdwijnen ook uit het spel als ze verdrinken in het water of als ze rechts of links van de boord van het spelgebied geduwd worden. Het team dat het laatst overblijft, wint het spel!

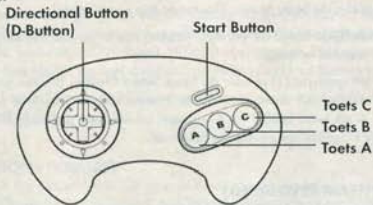
Elk gevecht heeft een beperkte tijdsspanne en wanneer deze tijdsspanne afgelopen is, zal er een periode van extra tijd gespeeld worden, waarin elke overblijvende worm tot 1 eenheid energie herleid wordt, en de kleinste slag hem uit zal het spel spelen - een tijd waar sterke strategie nodig is!

Wapenvoorraden zullen dikwijls uit de lucht vallen in de vorm van wapenkisten. Deze kunnen verzameld worden en kunnen indien nodig gebruikt worden. Als je erg veel geluk hebt zal je het ultieme wapen vinden - een ontploffend schaap! Elke worm heeft een beperkte tijd om zijn stap te zetten (aanpasbaar natuurlijk!) en kan stappen, springen en zelfs aan iets nieuw beginnen. Er zijn ongeveer 18 wapens en werktuigen, de meeste kunnen AAN/UIT (ON/OFF) geschakeld worden en hun gegeven aantal kan beperkt worden gedurende het spel via het wapen-keuzescherm.



3 - OPLADEN

Breng de cassette in de MEGA DRIVE gleuf en zorg ervoor dat de stroomschakelaar op UIT(OFF) staat. Druk op ON(AAN) en hocus, pocus pas, je bent klaar om het spel te spelen!



4 - CONTROLE-TOETSEN

Interne spelcontrole

Spring	B
Schiet	A
Scrollen gebruik	C
Wapenkeuze	C (Indien in Scroll Mode)
Pauzeerknop	START

Menu controle-toetsen

Oplichtknop verplaatsen	Richtingstoets
Keuze optie	A / START

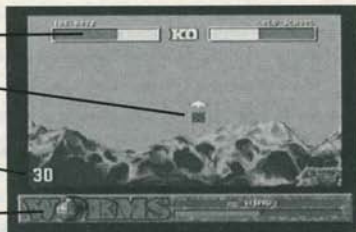
5 - SPELREGELS

ENERGIE-PANEEL

WAPEN-KISTEN

KLOK

ONDERSTE PANEEL



ENERGIEPANEEL

Het energiepaneel is zichtbaar door te bladeren tot de top van het scherm. De balk wordt uitgeput wanneer de wormen aangeraakt worden. Wanneer een team een ronde wint, verschijnt er een klein tekenje naast hun naam. Het totale aantal opgegeven punten zijn gehele teamtotalen en niet de individuele wormtotalen.

KLOK

De klok toont je hoeveel seconden je nog ter beschikking hebt in het spel.

ONDERSTE PANEEL

Dit vertoont de windrichting (links of rechts) en de windkracht bij benadering. Dit zou gebruikt moeten worden bij het lanceren van de wapens die beïnvloed worden door de wind. De windrichting verandert constant. De balk aan de onderkant is de stroom indicator en wordt gebruikt bij het inschatten hoeveel energie er in een wapen moet gestopt worden.

WAPENKISTEN

Deze vallen af en toe uit de lucht en bevatten een mengeling van handige hulpjes. Ze kunnen enkel opgepikt worden door de worm van dit spel en ze kunnen vernietigd worden door hen neer te knallen, hetgeen een tactiek op zichzelf is.

VERSCHILLENDE LANDSCHAPPEN

Er komen een aantal verschillende landschappen in het spel voor en er is een eindeloze keuze in spelmogelijkheden.

NOORDPOOL - De gladde, ingesneeuwde niveaus met sneeuwmannen en ijzige dingen.

BOS - Veel bossige grond.

MARS - Lage zwaartekracht tast het springen en de wapens in dit bizarre landschap aan.

WOESTIJN - Rare stenen pilaren en gigantische postkoetsen domineren deze onvruchtbare grond.

6 - MENU-KEUZES

Nadat de inleidingschermen beëindigd zijn, zal het hoofdmenu te voorschijn komen. Gebruik de richtingstoets om een keuze op te lichten en druk op de A knop of START knop om je keuze te maken. De lay-out van het hoofdmenu is als volgt:

A - Game Start (Start van het spel)

B - Team Entry (Team invoering)

C - Options (Keuzes)

D - Records (Records)

E - Credits (Kredieten)



A - GAME START (START VAN HET SPEL)

Begin het spel met de bestaande instellingen. Vanuit dit menu zal je naar een menu gaan dat je zal vragen welk type spel je wilt spelen. Deze zijn:

LEAGUE (Competitie): Werkt wormstatestieken bij na elke match, waarbij de bedoeling van het spel is de beste te zijn, klim tot de top en blij daar!

FRIENDLY (Vriendelijk): Werkt de wormstatestieken niet bij en laat toe een serie van relatief vriendelijke matches te spelen.

Na het kiezen van het speltype zal je naar de Team Select Options (Kiezen van je team) gaan en dan naar het spel zelf. Je moet tenminste 2 teams kiezen met wie je zult spelen (een maximum van 4, elk team heeft 1 tot 4 wormen) en wanneer deze opgelicht en gekozen zijn, ben je klaar om het gevecht te beginnen.

B - TEAM ENTRY (TEAM INVOERING)

Wanneer je voor de eerste keer WORMS oplaad is er al een keuze van Default teams aanwezig en deze mogen verkozen worden. Programmeer en pas de teams aan door je eigen teamnamen en wormnamen in te voeren via het Team Entry menu. Het invoeren van een nieuw team zal enkel de data voor dat team uitwissen als de CLEAR option voordien is geactiveerd.

Om het aantal wormen in een team te veranderen, kies de CLEAR option en voer 1 naam per worm in. Bijvoorbeeld: Voer een naam in enkel voor de kapitein en je zult een team hebben dat uit 1 worm bestaat.

Licht de teamnaam op en druk op de A knop om de teamdetails, bestaande uit 12 tekens en de 4 wormen eronder, te veranderen. De eerste worm is automatisch je kapitein. Druk op LINKS of RECHTS op de richtingstoets om de details te veranderen en door de beschikbare letters en nummers te bladeren. Druk op de A knop om naar de volgende letter te gaan en druk op de B knop om een letter uit te wissen. Drukken op knop C zal de keuze veranderen naar het volgende team.

De details en records van je team zullen bewaard worden in de wormenlijst (Wormlist).

Je kunt teams invoeren zodat ze bestuurd worden door menselijke spelers (HUMAN) of als een ander alternatief kan je ook computerbestuurde tegenspelers kiezen (CPU) door het etiket op te lichten en op de A knop of start knop te drukken om tussen de 2 te verspringen.

Je kunt ook het energieniveau van de wormen aanpassen van 75 tot 150. Om dat te doen, licht NORMAL op en druk op de A of start knop om te verspringen tussen NORMAL (normale), LOW (lage), HIGH (hoge) standen. Hoe meer energie ze hebben, hoe langer het spel duurt en hoe meer schade ze kunnen verdragen.

Kies EXIT als je klaar bent. Naamveranderingen worden automatisch gespaard en bijgewerkt in de wormenlijst.

C - OPTIONS (KEUZES)

Dit laat je toe het spel volledig naar je eigen specifieke keuze op te zetten. Meteen wanneer je de keuzes verandert, worden ze automatisch opgespaard om ze te gebruiken wanneer je de volgende keer het spel speelt.

1 - Game Options (Spelkeuzes)

Worm Placing (Het plaatsen van de wormen) - (Willekeurig verspreid (random) of in teamgroepen; Default=Willekeurig)

Dit bepaalt of je wormen willekeurig of in teamgroepen verspreid zijn over het landschap. De Default is willekeurige plaatsing.

Move Time (Bewegingstijd) - (10 seconden - onbeperkte tijd. Default = 30 seconden)

Hoe korter de bewegingstijd, hoe moeilijker het spel en des te sneller je moet denken. Onbeperkte tijd wordt aanbevolen wanneer je het spel voor de eerste keer speelt. Zodra je een beetje ervaren bent, kan je terug veranderen tot een beperkte tijd omdat het veel leuker is en de druk zeker zal toenemen. De Default is 30 seconden per zet, omdat dit het wachten tussen 2 beurten verkort, en het is een uitgeteste tijdsperiode.

Round Time (Duur van een ronde) - (5 minuten - onbeperkte tijd. Default = 15 minuten)

Duur van een ronde. Oneindige tijd betekent dat het een "iedereen uit" gevecht is tot het einde, zonder extra tijd. Indien de tijd op is, wordt er extra tijd geactiveerd.

Rounds required to win (Vereiste rondes om te winnen) - (1 of 2. Default = 2)
Fundamenteel, dit betekent hoeveel rondes je moet winnen om de match te winnen. Als er velen spelen of je hebt niet veel vrije tijd, zou je beter het niveau op 1 zetten. Het is een ernstige zaak en het doet je realiseren dat 1 fout genoeg kan zijn om de hele match te verliezen. Als je 2 rondes speelt met 4 spelers kan het spel meer dan een uur duren, afhankelijk van de gespeelde strategie van de tegenspelers. Hou daar rekening mee als je maar 20 minuten hebt om te spelen. Onthou ook dat dit spel erg verslavend is en dat er een grote mogelijkheid is dat je jezelf, 3 of 4 uren later, de dodelijke woorden zult horen zeggen: "Nog eentje meer, het allerlaatste!" wees gewaarschuwd!

2. Weapons Options (Wapenkeuzes)



Je kan de beschikbaarheid en het aantal beschikbare wapens zelf samenstellen zodat je de stijl en inhoud van het spel kan bepalen.

Je kan de gekozen strategie in het spel serieus beïnvloeden door het gebruik van bepaalde werktuigen te beperken.

Je kan een wapen niet gebruiken als het OFF/UIT is. Je kan een wapen oneindig gebruiken als het (oneindig teken) ON/AAN is.

Voor sommige wapens kan het aantal gebruiken per ronde naar eigen keuze verandert worden. Tijdens het spel worden er ook extra wapens, in wapenkisten, gedropt. Deze zijn als volgt: Luchtaanval (Airstrike), Teleporteren (Teleport), Tros bommen (Cluster Bomb), Dynamiet (Dynamite), Mini pistool (Mini Gun), Banaanbom (Banana Bomb) en antplloffende schapen.

Negatief strijden of duister spel:

Sommige mensen, zelfs sommigen onder ons, verkiezen het spel te spelen dat bekend is voor zijn duistere methodes. Dit betekent gewoonlijk hard graven en wegduiken of teleporteren naar verre plaatsen. Als je denkt dat dit voor je te moeilijk is, kan je het spel aanpassen om er zeker van te zijn dat mensen deze tactieken niet kunnen gebruiken. Daarom, als een tegengif voor vermoeiende tactieken (aangenomen door saaie mensen), zou je de wapens als volgt kunnen opzetten:

Bazooka	ON	Dynamite (Dynamiet)	x1
Grenade (Granaat)	ON	Airstrike (Luchtaanval)	x1
Cluster bombs (Tros bom)	x5	Teleport (Teleporteren)	OFF
Shotgun (Pistool)	ON	Blowtorch (Vuurwerper)	OFF
Uzi	ON	Drill (Boor)	OFF
Fire punch (Vuurbom)	ON	Kamikaze	ON

Natuurlijk zal je snel ontdekken welke balans in de wapens het beste bij je groep past. Experimenteer en pruts met de balans van het spel. Doch de Defaults die we opgezet hebben zijn erg redelijk om het beste uit het spel te krijgen-zolang het spel vurig en uitdagend blijft.

D - RECORDS (RECORDS)



View Wormlist (Bekijk de wormenlijst) - Bekijk de bestaande wormenlijst
Clear Stats (Uitwissen van de statistieken) - Wist de bestaande wormenstatistieken uit.

De spelstatistieken verschijnen op het eind van het spel. Ze vertellen je welk team gewonnen heeft, welke worm het beste was en welke worm het slechts gespeeld heeft.

Alhoewel de meeste afkortingen erg voor de hand liggen voor iedereen, volgt hier een korte uitleg om enkele zaken te verklaren.

Op het eerste Statsscherm wordt het teamsucces als volgt opgemeten: PLD toont hoeveel matches gespeeld zijn; WON toont hoeveel matches gewonnen zijn; LST toont hoeveel matches verloren zijn; FOR toont hoeveel punten de teams gescoord hebben; AGN toont hoeveel punten gescoord zijn tegen het team en DIF toont het verschil tussen FOR en AGN.

Je wint 1 punt voor elke worm je vernietigd hebt en je verliest 1 punt voor elke worm die uitgeschakeld is.



AGN toont terug hoeveel punten gescoord zijn tegen je team en DIF is het verschil tussen FOR en AGN.

E - CREDITS (KREDIETEN)

Dit is een kort verslag over alle mensen die WORMEN ontworpen hebben voor je. Zonder hen, onbepaalde hoeveelheden koffie, pizzas en populaire soft-drinks, zou dit spel nooit ontstaan zijn. Ook een bedankje voor al hun families, die hen niet veel gezien hebben, over de laatste maanden.

Op het tweede Statsscherm worden de volgende afkortingen gebruikt: MOV toont hoeveel bewegingen elke team gemaakt heeft in de match; AGV is het percentuele gemiddelde van de totale schade berokkend, afgewogen tegen de totale mogelijke schade; PER toont hoeveel perfecte aanvallen gelanceerd zijn op de andere wormen; FOR toont hoeveel punten het team gescoord heeft;

7 - HET BESTUREN VAN JE WORM

BASIS BEWEGINGSCONTROLES

Je beweegt je worm over het scherm met behulp van de richtingstoets (D knop). LEFT doet je worm naar links lopen en RIGHT doet je worm naar rechts lopen. Als hij verhindert wordt, zal hij stoppen. Als hij van een klif valt zal, hij hoogstwaarschijnlijk gewond zijn en je zult dan je beurt verliezen.

Je kunt je worm doen springen door op de D knop op het controlepaneel te drukken. Zorg ervoor dat je niet te ver springt want als je gewond bent zal je beurt over zijn.

HET RICHTEN VAN JE WAPEN

De worm draagt een bazooka als een Default. Je zult een klein kruisje merken als de worm niet in beweging is. Dit is de basis voor het richten van je schot. Beweeg het kruisje op en neer door op de richtingstoets te drukken. Je moet je vaardigheid en verstand gebruiken om de kogelbaan en het vallen van de wapens die je gebruikt, te voorspellen. Voor details over alle wapens en een nauwkeurige beschrijving van alle controle verwickelingen, zie deel 8, beschikbare wapens.

KIEZEN VAN EEN WAPEN

De wapenselectie balk kan op het scherm gebracht worden door op de C knop te drukken op het controlepaneel, terwijl je in Scroll Mode bent of door 2 keer op de C knop te drukken, als je niet in Scroll Mode bent.

DE ICONEN

De wapenselectie balk blijft op het scherm totdat er een wapen gekozen is. Je kunt de cursor over een willekeurige icoon bewegen door op de D knop te drukken. Als je op knop C drukt zal je tussen de 2 wapenpanelen bewegen en knop A zal je gekozen wapen invoeren. Terwijl je een wapen kiest zal de beweegklok en rondklok stoppen.

GEBRUIKEN VAN EEN WAPEN

De wapens vallen uit de lucht in verschillende groepen en hebben een algemene controlemethode in gemeen. Voor volledige details over de wapens zelf, welke schade ze kunnen berokkenen en de gebruiksstrategieën, zie deel 8.

8 - BESCHIKBARE WAPENS



BAZOOKA (ANTITANKWAPEN)

Dit wordt beïnvloed door de wind en zwaartekracht. Kan tot op 50 ptn. schade berokkenen als een direct schot. Veroorzaakt verwoesting aan het landschap. Onaanraadbaar te gebruiken van dichtbij. Standaard wapen dat elke zelfrespekterende Wormenspeler zou moeten kunnen gebruiken, als hij succesvol wil zijn. Een slimme tactiek is de wind te gebruiken en de wapens achterste voren te schieten. Bij Default is het wapen onbegrensd en als je erg zichtbaar bent voor de vijandelijke worm ben je in gevaar om de aandacht te trekken van een bazooka. Handig voor wormen van het scherm te knallen.



GRENADE (HANDGRANAAT)

Dit is zoals de bazooka, een standaard wapen. Ze worden raar genoeg niet aangetast door de wind, maar door de manier waarop de granaten rondstuiten en rondrollen is de schade moeilijker te bepalen. Doelbewust gebruik van deze wapens is uiterst belangrijk zodat je het einde van het spel zult halen. De granaat lijkt erg op de Clusterbomb (een tros bommen) en de Banana Bomb. Kan een maximum van 50 ptn. schade berokkenen als de granaat erg dicht tegen de vijand ontploft.



CLUSTER BOMB (TROS BOMMEN)

In wezen lijkt dit erg op een granaat maar verschilt in het feit dat het zichzelf opsplijt in 5 kleinere atoomknoppen, bij ontploffing, waarbij elke kleinere bom 30 ptn. schade kan berokkenen. De Default heeft je 5 zulke bommen toegewezen en ze zijn erg handig, als ze strategisch gebruikt worden. Ze zijn beschikbaar via de wapenkisten, hoewel het vermeld moet worden dat ze niet de meest geprijste vindingen zijn, inzake wapenwaarde. Onaangetast door de wind.



SHOTGUN (PISTOOL)

Het enige wapen dat je 2 beurten mee hebt. In feite, het enige dat je moet doen is beide tonnen gebruiken. Het pistool gebruikt geen kogelbaan maar vuurt in een rechte lijn. Een direct schot kan 25 ptn. schade berokkenen maar meestal zal je het gebruiken om de gevaarlijk geplaatste wormen te verwoesten. In extra Time (extra tijd) kan dit wapen het keerpunt van het ganse spel betekenen. Een eerste vereiste is nauwkeurigheid met het pistool van alle goeie Wormenspelers. Het is ook populair in zijn gebruik om een bepaalde ronde te beëindigen, het geluid is erg bevredigend. Onaangetast door de wind en de zwaartekracht. Door een schot te forceren kan je van elke hoogte springen en je beurt beëindigen door het laatste schot af te vuren.



UZI

Dit machtige, kleine beest kan een fijn net van kogels verspreiden in de richting van je keuze. Meestal gebruikt in "straffen" en wraakaanvallen. Uzi is de ideale oplossing om de tegenstander betaald te zetten. Niet een algemeen verspreid wapen, maar erg doeltreffend. Onaangetast door de wind en zwaartekracht.



FIRE PUNCH (VUUR SLAG)

Deze zet neemt altijd 30 ptn. van de vijand, maar wordt regelmatig gebruikt om de wormen van het scherm of in het water te trappen (ook al is het een stoot). Je kunt enkele listige zetten zien ondanks de stroomuitschakeling die het heeft-het zal de worm toestaan door het landschap te trekken en contact te maken met schijnbaar onaantastbare wormen. Het kan ook gebruikt worden om wapenkisten te verzamelen, die de worm anders niet zou kunnen bemachtigen. De Punch (slag/stoot), slaat de worm altijd naar boven en weg van de speler zodat het mogelijk wordt een andere worm op en over een object te tillen.



DRAGON BALL (ENERGIESTRAAL)

Deze zet lijkt erg op Fire Punch, maar zonder de stroomuitschakeling actie. De worm werpt een kleine energiestraal, die 30 ptn. schade berokkent, naar de vijanden die hen horizontaal en lichtjes naar boven werpt. Het is een manier om wormen helemaal van het scherm of in het water te duwen.



DYNAMITE (DYNAMIET)

Dynamiet kan tot op 75 ptn. schade berokkenen aan een worm en het is erg doeltreffend wormen in de lucht te gooien en over het gehele niveau te verspreiden. Het knalt immense gaten in het landschap en veroorzaakt wijd verspreid onheil. Je hebt 5 sec. wanneer je het dynamiet loslaat, om zover mogelijk weg te vluchten van de ontploffing. Een ongelooflijk aangenaam gevoel overheerst je wanneer je een dynamietstaaf over een ongelukkige groep wormen werpt. Verantwoordelijk voor het allerbeste "shot Award". Erg bevredigend! Het enige probleem is dat je er maar 1 krijgt...maar dynamiet kan gevonden worden in wapenkisten. Vergeet niet dat dynamiet uit de lucht zal vallen als het geworpen wordt van een klif. Die is een erg "hip" wapen met vele listige trukjes in petto. Kijk uit voor wormen die met een boor graven, passeer en gooi dynamiet in hun kuilen.



AIRSTRIKE (LUCHTAANVAL)

Dit handige wapen schakelt een luchtaanval met 7 bommen in, op het gebied van je keuze. Dit kan erg doeltreffend zijn op bruggen en platte gebieden. Je krijgt er maar 1, maar deze zet kan erg vernietigend zijn wanneer een groep wormen in 1 bepaald gebied gegroepeerd zijn. Extra luchtaanvallen kunnen gevonden worden in de wapenkisten.



TELEPORT (TELEPORTEREN)

Teleporter is een handige zet die, indien correct gespeeld, de afloop van het spel serieus kan beïnvloeden. Teleporter naar een wapenkist en je uit een mogelijke catastrofale startpositie werken, is een erg populaire strategie. Duistere spelers verkiezen hun teleports te gebruiken om hun favoriete wormen naar een erg veilig en vervelend gebied te verplaatsen. Het Defaultnummer van de teleports is 2, maar extra teleports kunnen verzameld worden via de wapenkisten.



BLOWTORCH (VUURWERPER)

Dit wapen laat je worm toe over het gehele landschap, in alle richtingen, te graven. Het maakt het mogelijk voor je, door anderszijds ondoordringbare gebieden en objecten te raken, je worm te verstoppert of een sluwe zet te plannen. Vuurwerpen op de vijand resulteert altijd in 15 pnt. schade. Verbrand worden door de vuurwerper als de laatste winnende zet, is een tactiek van een verknijpte geest! De vuurwerper is een instrument uit de afschuwelijke gereedschapskist van de duistere speler, zeker één om naar uit te kijken en één die afgekeurd wordt door het broederschap. Lees het deel dat het vechten tegen de duistere technieken behandelt, voor meer details. We vertrouwen je, daarom hebben we het altijd beschikbaar gelaten. Weersta de verlokking en verleiding van de duisternis.



DRILL (BOOR)

Dit werktuig laat je toe vertikaal te graven en veiligere plaatsen te vinden. Je simpelweg uit de kant graven zal niet altijd de slimste zet zijn omdat een slim karakter een staaf dynamiet in je kuil kan werpen... kijk uit! Om het even wie je aanraakt met je boor zal 15 pnt. schade berokkenen en als je het spel kan winnen door je boor te gebruiken, zal je veel vernedering veroorzaken.



KAMIKAZE (ZELFMOORD)

Sommigen onder ons zullen de politieke redenen en beweegredenen, van een spel dat eindigt voor de worm die de zet gemaakt heeft, in twijfel trekken. Maar zelfmoord komt op zichzelf in latere fases in het spel, wanneer alles ogenschijnlijk verloren is. Zelfmoord doet de worm erg snel in de richting van de vijand vliegen. Hij zal door het landschap vliegen voor een halve seconde en zal dan ontploffen op het eerste object die in zijn vuurlijn ligt of hij zal simpelweg van het scherm vliegen naar zijn ondergang. Aan alle getroffen wormen zal 30 pnt. schade berokkend zijn, en ze zullen in de lucht gegooid worden. Er zijn een groot aantal mogelijkheden om zelfmoord te plegen en 6 of 7 aanvalsschotten zijn al geregistreerd. Dit is altijd een populaire zet als je toehoorders hebt. Het is de ultieme opoffering, dus zorg ervoor dat het de moeite waard was op het eind van het spel.



SKIP GO (EEN BEURT OVERSLAAN)

Als je in een hoek geduwd bent en je wilt geen zet doen, kan je een beurt overslaan.



SURRENDER (OVERGEVEN)

We zijn niet zeker wat deze zet doet; ik bedoel, we gebruiken het nooit...



EXPLODING SHEEP (ONTPLOFFENDE SCHAPEN)

Dit legendarische wapen is "top secret" (uiterst geheim) en is enkel beschikbaar in een beperkt aantal, via een wapenkist. Je harige vriend loopt onbaatzuchtig naar de aangevallen, vijandige wormen en zal ontploffen op je bevel. Ondanks meniger pleidooi van het "Bevrijd De Schapen" comité, blijft dit wapen een grote favoriet onder de anti-duistere spelers, die ervan genieten een schaap te zenden naar een perfect gegraven tunnel van de vijand. Met de doeltreffendheid van dynamiet en de vaardigheid dat enkel een vierpotig, donzig, wit zoogdier kan meesteren, is het schaap een prijsloos wapen. Gebruik het verstandig!



BANANA BOMB (BANAAN BOM)

Deze dodelijke, verwoestende wapens kan je in wapenkisten vinden. Ze worden zoals een Cluster Bomb gebruikt en ze veroorzaken wijd verspreide vernieling op het moment van inslag. Elke banaan die in de lucht gevuld wordt, kan 75 pnt. schade berokkenen (omdat de bananen erg dicht opeen gepakt zijn in de bom). Je kunt meestal op hen vertrouwen om gehele teams in ene keer op te blazen. Indrukwekkend. Onaangetast door de wind.



MINI GUN (MINI PISTOOL)

Dit kolossaal, erg krachtige machinegeweer kan enkel in wapenkisten gevonden worden. Het gedraagt zich erg zoals een Uzi maar het heeft

een meer vernielende werking. Onaangetast door de wind en zwaartekracht. Populair bij de Wormen die met hun slapperige handen de pistolen kunnen bemachtigen. Wanneer het opgepikt is, blijft het oneindig in gebruik voor de rest van de ronde.

PRIKKEN

De legendarische prikker is een verborgen zet die je zeker moet proberen te ontdekken. Het schaadt de wormen niet. De voordelen zijn dat je een worm van de klif kan duwen, voor een vlugge ondergang, of, in geval van een glad landschap, kan je hem van de berm doen glijden. Het resultaat door te prikken kan erg vernielend zijn, zeker inzake de vernedering van de andere speler.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 - ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

CREDITS

Andy Davidson	Design and original concept
Francis Lillie	Programming
Gavin Harwood	Additional programming
Roy Stewart	Graphics
Andy Severn & Bjorn Lynne	All Music and SFX
Admin at Eastpoint	John
Martyn Brown	Creative Director
Martin O'Donnell	Team 17 Producer
Lee Edmonson	Production Assistance for Ocean Software
Mike Delves	Technical Assistance
Phil and the Wolves	Team 17 Quality Assurance
Ocean Q.A.	Ocean Software Quality Assurance

Worms. Copyright (c) 1995 Team 17 Software Ltd

ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGA DRIVE™ SYSTEMS.

 is a registered trademark.

WORMS © 1995 TEAM 17 SOFTWARE LTD.
MARKETED AND DISTRIBUTED BY OCEAN SOFTWARE LTD.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



Ocean Software Ltd.
2 Castle Street · Castlefield
Manchester · M3 4LZ
England

672-3797-50