

WORMS 4™

MAYHEM



Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

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

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-53096





1-4 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 180KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement

CONTENU

Démarrage	2
Manette Analogique (DUALSHOCK®2)	2
Les Worms sont de retour !	3
Contrôler vos Worms	3
Naviguer dans le menu	3
L'écran de jeu	4
Jouer au jeu	5
La santé c'est le bonheur	5
Partie rapide	6
Didacticiels	6
Multijoueurs	6
Défis	6
Histoire	6
Personnaliser	7
Options	9
Armoire à trophées	9
Magasin	9
Vues	10
Les armes des worms	11
Outils	14
Caisses	15
Accord de licence logicielle limitée	16
Contacts service clients	17

Démarrage

Installez votre console PlayStation®2 comme indiqué dans son manuel d'instructions. Branchez les manettes et les périphériques nécessaires. Nous vous recommandons de ne jamais ajouter ou ôter de périphériques ou de memory cards (8MB) (pour PlayStation®2) une fois que la console est allumée. Une manette analogique (DUALSHOCK®2) doit toujours être insérée dans le port de manette N°1 lorsque vous lancez ce logiciel. Assurez-vous d'avoir assez d'espace libre sur votre memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Consultez les instructions fournies avec votre memory card (8MB) (pour PlayStation®2) pour plus de détails.

Assurez-vous que le bouton POWER (d'alimentation) situé à l'arrière de la console est en position allumée. Appuyez sur le bouton  / RESET. Lorsque l'indicateur  devient vert, appuyez sur le bouton  et le compartiment à disque s'ouvrira. Placez le disque du jeu dans le compartiment à disque, face visible vers le haut. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton  afin de refermer le compartiment à disque. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour de plus amples informations sur l'utilisation de ce logiciel.

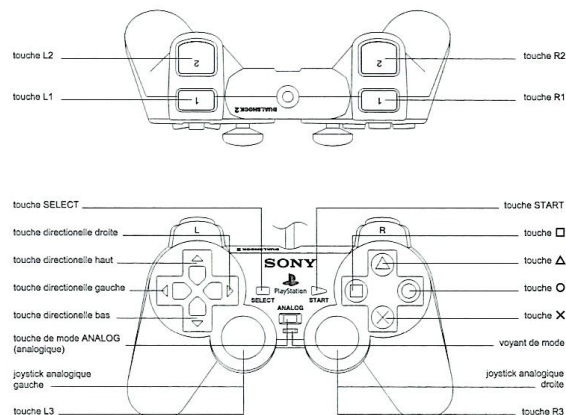
Charger et sauvegarder votre partie sur une Memory Card (8MB) (pour PlayStation®2)

À plusieurs moments importants pendant le jeu, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre partie sur une memory card (8MB) (pour PlayStation®2). Assurez-vous d'avoir assez d'espace libre sur votre memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer (un fichier de sauvegarde fait 180KB minimum). Les données sont chargées automatiquement à partir de la memory card (8MB) (for PlayStation) au lancement du jeu. Si vous désirez charger ou sauvegarder une partie à tout autre moment, vous pouvez le faire en utilisant le menu des Options (voir le chapitre Options).

Remarque : Worms™4: Mayhem utilise uniquement la fente pour MEMORY CARD N°1 et la fente pour MEMORY CARD N°2.

Manette Analogique (DUALSHOCK®2)

La manette analogique (DUALSHOCK®) et la manette digitale ne sont pas compatibles avec ce jeu.



Les Worms sont de retour !



Les invertébrés préférés de tous les joueurs reviennent, et ils sortent l'artillerie lourde. C'est n'est pas la guerre, ce n'est pas le chaos, c'est carrément un WORMAGEDDON !

Affrontez l'ordinateur ou vos amis, et faites de votre mieux pour botter les fesses (enfin, si vous arrivez à les trouver) des worms adverses !




Quand le combat est aussi furieux, ça ne peut vouloir dire qu'une seule chose : le retour des Worms !

Contrôler vos Worms

Se déplacer

Utilisez le joystick analogique gauche pour déplacer votre worm sur le terrain. Les petits obstacles ne sont pas un problème : les worms montent automatiquement dessus. Mais si un objet est trop haut, ou bien s'il y a un trou dans le sol, vous pourriez avoir besoin de...

Sauter !

Les vers, ça ne peut pas sauter, pas vrai ? Eh bien si ! Appuyez brièvement sur la touche  pour exécuter un saut. Sautez tout en avançant pour aller un peu plus loin. Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour faire un saut en hauteur. Appuyez deux fois sur  pour réaliser une acrobatie aérienne qui fera monter votre ver encore plus haut. Utilisez le joystick analogique gauche pour changer la trajectoire de votre worm pendant un saut.

Naviguer dans le menu

Utilisez les contrôles suivants pour naviguer dans le menu principal.

Sélectionner un élément du menu : Touches directionnelles

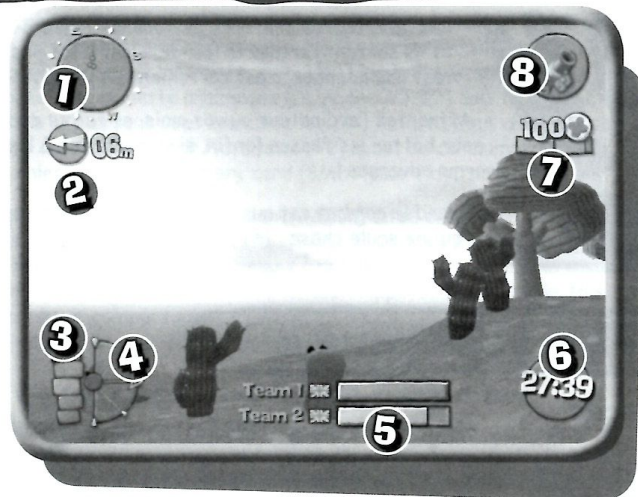
Activer un élément sélectionné : Touche 

Retour / Annuler : Touche 

Mettre sur pause et continuer, quitter une mission ou recommencer depuis le début : Touche START



L'écran de jeu



1. Radar Worm

Le Radar Worm montre où se trouvent tous les worms sur la carte. La couleur des points correspond à celle de votre équipe.

2. Indicateur de vent

L'indicateur de vent vous donne une idée de l'impact que vont avoir les forces de la nature sur votre tir. La flèche montre la direction du vent et le nombre désigne sa force. Consultez le chapitre « Les armes des Worms » pour plus de détails.

3. Jauge de puissance

Vous pouvez régler la puissance de certaines armes (voir « Les armes des Worms »). Elle est indiquée grâce à cette jauge.

4. Hauteur de l'arme

Cette flèche montre la hauteur à laquelle vous visez dans le ciel avec votre arme.

5. Statut de l'équipe

Ces barres de statut, qui s'affichent entre les rounds, établissent une comparaison entre vous et votre adversaire. Lorsque votre barre de statut de l'équipe est vide,

ça signifie que la terrible et inéluctable Faux de la Mort vous a coupé en deux : fin de la partie. Voir « La santé c'est le bonheur » pour plus d'informations.

6. Temps du tour/ Temps de round

Terminez votre action avant que ce minuteur n'arrive à zéro, ou bien vous passerez votre tour. Le temps de jeu total est également indiqué. Lorsque celui-ci atteint zéro, vous entrerez dans le mode Mort Subite (s'il est activé). Voir « Jouer au jeu ».

7. Santé du Worm

Le nombre indique la santé restante de votre worm actuel (voir « La santé c'est le bonheur »). Les jauges sont une mini version de la barre de statut de l'équipe (5), vous avez donc toujours à l'écran une indication de vos progrès.

8. Arme / Outil actuel

C'est l'arme ou l'outil qui est actuellement sélectionné. Consultez les chapitres « Les armes des Worms » et « Outils » pour plus de détails.

Jouer au jeu

Il y a un tas de choses à faire dans Worms™4 : Mayhem, et les vétérans des guerres de worms se jetteront au combat directement. Mais pour les nouveaux venus, voici un petit guide sur le fonctionnement du jeu...

Quel que soit le mode de jeu choisi, la méthode de jeu est la même. Le jeu se déroule par tours : vous bougez un worm, utilisez un outil si vous le pouvez (voir « Outils »), et/ou tirez avec une arme, puis votre adversaire (contrôlé par un joueur ou bien l'I.A.) fait de même.

À chaque tour, un de vos worms peut bouger, utiliser un outil et/ou tirer avec une arme. Si la Sélection du worm est disponible (vous pouvez l'activer dans l'éditeur de Styles de partie (voir « Personnaliser »), vous pouvez changer le worm sélectionné. Sinon, ce sera simplement au tour du worm suivant (voir « Outils »).

La partie se termine lorsqu'une équipe a rempli les conditions nécessaires pour gagner, ou a transformé l'autre équipe en pâté de vers. C'est simple !

Temps entre chaque joueur

Vous avez un petit laps de temps entre les tours qui vous permet de passer la manette analogique (DUALSHOCK®2) au joueur suivant. Vous pouvez l'annuler à tout moment en appuyant sur n'importe quelle touche de la manette.

Mort Subite

Lorsque le temps de jeu est écoulé, c'est l'heure de la Mort Subite (sauf dans les modes de jeu Destruction ou Défense) ! À ce moment précis, les règles que vous avez établies dans le Style de partie (voir « Personnaliser » > « Créer un style de partie ») entrent en vigueur, pour qu'il y ait obligatoirement un vainqueur au combat.

La santé c'est le bonheur

Si vous voulez vraiment montrer à ces mangeurs de terre ennemis que vous êtes le patron, vous allez devoir garder un œil sur la santé de votre worm.

Santé du worm

Lorsqu'un worm est actif, sa santé est indiquée à l'écran sous l'arme/outil utilisé actuellement (voir « L'écran de jeu »). Les grosses chutes, les attaques ennemies, les explosifs mal lancés et les balles perdues vont enlever un nombre variable de points de santé à votre worm. Lorsque tous ses points de santé sont partis, c'en est fini pour lui. Snif, ouin.

Vos worms peuvent obtenir un bonus de santé ou se protéger des gros dégâts en ramassant des caisses de santé et d'armure. Voir « Caisses ».

Remarque : si un worm tombe dans l'eau, il devient automatiquement ce pour quoi il est né : de la nourriture pour poissons.

Statut de l'équipe

La barre de statut de l'équipe vous montre la santé générale de votre équipe. Lorsqu'elle est vide, vos worms et vous êtes bons pour le cimetière.

Partie rapide

Sélectionnez ceci si vous voulez faire une partie de 1 à 4 joueurs, sur une carte au hasard, avec une équipe choisie de façon aléatoire et contre l'I.A. (si vous jouez seul) ou contre un autre joueur (si vous êtes de 2 à 4 joueurs).

Didacticiels

Familiarisez-vous avec les commandes de Worms™4 : Mayhem grâce à ces didacticiels. Les mouvements, les sauts, les armes...tout est là.

Multijoueurs

Affrontez vos amis dans des combats véreux ! (vers..véreux...compris ?) Choisissez le type de partie : sélectionnez « Règles du jeu » pour avoir une explication de chaque option, puis sélectionnez et paramétrez les équipes pour le combat à venir (voir « Personnaliser »). Pour le mode Deathmatch - le mode principal du jeu, choisissez les noms des équipes pour établir le nombre de worms par équipe (6 max par équipe / 16 par partie), ainsi que les alliances et le handicap de santé. Pour que deux équipes soient ensemble, attribuez-leur la même couleur, et deux couleurs différentes si vous voulez qu'elles soient rivales. Enfin, sélectionnez le terrain et le style de partie, tentez éventuellement votre chance avec le Wormpot, puis jetez-vous dans la bataille !

Le Wormpot

Le Wormpot est un excellent moyen de générer des règles de partie aléatoires. Sélectionnez le levier (1) pour lancer les roues. Chaque roue représente un élément de jouabilité variable. Par exemple, la première roue peut donner une gravité faible, la deuxième, un bonus d'armes, etc...Le Wormpot peut donner plus de 10 000 combinaisons différentes.

Utilisez les touches de modification (2) sur le Wormpot pour choisir vos propres règles si vous n'aimez pas celles qui sont sorties au hasard.

Si vous ne savez pas vraiment ce qu'une des roues montre, utilisez la touche d'information Wormpot (3), et utilisez la touche Annuler (4) pour annuler toutes les règles.

Défis

Relevez un défi pour tester un élément spécifique du jeu. Testez également vos aptitudes dans le défi Deathmatch (un nouveau défi devient disponible dès que vous en terminez un). Il y a plein de choses à essayer, alors entraînez-vous à tout maîtriser !

Histoire

C'est le mode principal du jeu à un joueur. Terminez les quatre missions de base pour débloquer la mission finale de ce chapitre. Finissez cette mission pour passer à la suite.

Personnaliser

Créer une équipe

Pour partir au combat, vous allez forcément vouloir créer votre propre armée de worms personnalisés. Le menu de création d'équipe est là pour ça !

Décidez ensuite si cette équipe sera contrôlée par vous ou un autre joueur (« Joueur humain »), ou bien par l'I.A. Les niveaux d'I.A. à l'écran indiquent le degré d'intelligence des worms au combat. Lorsque vous aurez terminé, vous pourrez passer à l'écran de conception de l'équipe.

Sur la première page, donnez à chacun de vos petits héros un nom. Sélectionnez un emplacement, puis entrez le nom du worm en utilisant le clavier à l'écran. Cliquez dans la case vide pour entrer le nom de chaque worm. Une fois que vous avez terminé, passez à la page 2 (1) de l'écran de conception.

Maintenant vous pouvez modifier l'aspect de vos worms, pour les rendre cools, effrayants ou juste ridicules !

Banque de sons : Sélectionnez une banque de sons (2) pour votre équipe. Vous avez un large choix de voix disponibles, et vous pouvez en obtenir encore plus en les achetant dans le Magasin ! Sélectionnez l'icône « Test voix » pour entendre une voix et pouvoir choisir au mieux.

Tête/Yeux/Visage/Mains : Utilisez ces paramètres (3) pour changer toutes les parties physiques de vos worms. Vous pouvez voir chaque changement grâce au worm-mannequin sur la gauche de l'écran (4).



Enfin, passez à la page 3 (1) de l'écran de création d'équipe pour choisir un drapeau, une tombe et une arme. Consultez les chapitres « Créer une arme » et « Les armes des worms » pour plus d'informations.

Lorsque vous avez fini de créer vos worms, cliquez dans la case vide en bas de l'écran et donnez un nom à votre équipe. Vous pouvez toujours revenir et faire d'autres changements plus tard en sélectionnant « Éditer une équipe » à l'écran de personnalisation. Utilisez « Effacer une équipe » sur ce même écran pour jeter toute une équipe créée à la poubelle et recommencer.



Créer une arme

Youpi ! Dans Worms™4 : Mayhem vous pouvez créer vos propres super-armes ! Utilisez les options à droite de l'écran (1) pour régler les caractéristiques de vos armes, comme le type, l'aspect, et les dégâts qu'elles infligent. Souvent, il y a plus d'une page de caractéristiques (2), donc assurez-vous de bien les avoir toutes vues.

Mais attendez un peu. Ne rêvez pas. Vous ne pouvez pas tout mettre au maximum et créer la super-méga-ultra-arme de mort ultime. La jauge sur la gauche (3) indique la pression exercée sur l'arme pendant sa fabrication. Si elle est dans le rouge, vous ne pourrez pas sauvegarder cette arme, et encore moins l'utiliser en combat. Ce serait trop dangereux !

Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de l'arme que vous avez créée, vous pouvez toujours la modifier en sélectionnant « Éditer une arme » à l'écran de personnalisation. Et si vous trouvez votre arme vraiment totalement inutile, alors vous pouvez également l'effacer (sauf si une équipe est en train de l'utiliser).



Créer un style de partie

Vous pouvez non seulement créer vos propres armes et worms, mais vous pouvez désormais aussi pratiquement créer votre propre jeu grâce à l'éditeur de parties !

Il se compose de 6 pages (1) bourrées d'options. Vous pouvez modifier la vitesse du vent, la fréquence des chutes de caisses, le nombre d'armes disponibles et toute une pellette d'autres variables. Explorez l'éditeur de fond en comble et créez votre propre expérience Worms ! Amusez-vous bien !

N'oubliez pas, vous pouvez modifier vos créations avec « Éditer un style de partie » ou bien en effacer carrément, le tout à l'écran de personnalisation, comme toujours.

Options

- 1. Paramètres de contrôle :** Pour mettre en marche et arrêter la fonction de vibration, et inverser les axes de contrôle X et Y.
- 2. Son et vidéo :** Pour activer ou désactiver les différents éléments sonores du jeu et ajuster la position de l'écran.
- 3. Langue :** Pour sélectionner la langue affichée à l'écran.
- 4. Crédits :** Pour voir les noms de l'équipe qui a créé Worms™4 : Mayhem.
- 5. Charger / Sauvegarder :** Même si le jeu vous rappellera parfois de sauvegarder votre partie sur votre memory card (8MB) (pour PlayStation®2) et la charge automatiquement au lancement du jeu, vous pouvez charger ou sauvegarder manuellement grâce à ce menu.



Armoire à trophées

Mmm, des trésors ! Au cours de vos parties de Worms™4 : Mayhem, si vous remplissez certains objectifs (indiqués ici sur la gauche de l'écran), vous débloquentez des trophées, que vous pourrez ensuite exhiber fièrement à vos amis grâce à cette armoire.

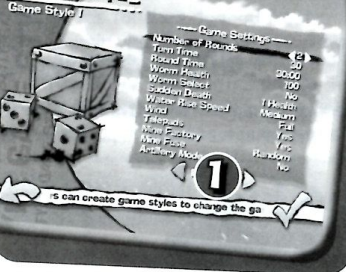


Magasin

Plus vous jouez à Worms™4 : Mayhem, plus vous gagnez des pièces. Plus vous gagnez des pièces, plus vous pouvez acheter des objets divers dans le magasin, comme des accessoires pour vos worms, ou bien de nouvelles cartes (pour les modes multijoueur ou partie rapide). Il y a des trucs vraiment très cools dans ce magasin, alors jouez le plus possible et achetez tout ce que vous voyez pour pouvoir frimer devant votre famille !



GAME STYLE



Vues

Il y a trois vues différentes dans le jeu pour vous aider à utiliser votre armée d'invertébrés le mieux possible. Utilisez-les stratégiquement pour déplacer vos worms et viser vos ennemis. Certaines vues sont meilleures que d'autres pour certaines actions, mais il vaut mieux toutes les essayer pour trouver celle qui vous convient le mieux. Les vues sont les suivantes :

Vue principale

C'est la vue par défaut. Utilisez-la pour déplacer vos worms.

Le joystick analogique gauche vous permet de déplacer votre worm, et le joystick analogique droit sert à faire tourner la vue dans tous les sens. Appuyez sur la touche L3 pour choisir les différentes distances de vue disponibles dans la Vue Principale, et appuyez sur la touche R3 pour recentrer la caméra derrière votre Worm.

Vue aérienne

Maintenez la touche R2 enfoncée pour avoir la vue aérienne. Cette vue est utile pour avoir une idée d'ensemble de la carte, et pour viser avec des armes comme la Frappe aérienne et le Missile à tête chercheuse.

Utilisez le joystick analogique gauche pour déplacer la vue sur la carte et le joystick analogique droit pour la tourner et l'incliner. Appuyez sur la touche Δ pour zoomer et sur □ pour dézoomer.

Vue worm

Vous pouvez accéder à la vue worm en restant appuyé sur la touche R1. Regardez autour de vous avec les yeux de votre worm en utilisant le joystick analogique gauche.

Cette vue est parfaite pour viser avec les armes à projectiles (la vue worm se transforme en lunette de précision si vous avez un fusil de sniper dans les mains). Appuyez sur les touches directionnelles ↑↓ pour régler la hauteur de l'arme et utilisez la touche X pour tirer.



Les armes des worms

Choisir une arme

Lorsque c'est à votre tour, appuyez sur la touche ○ pour voir quelles armes votre worm peut utiliser (les nombres en bas à gauche indiquent la quantité que vous possédez de chaque arme).

Sélectionnez une arme puis appuyez sur la touche X pour l'équiper. Les objets ayant un délai sont grisés. Le nombre à l'écran indique le nombre de tours restants avant que l'objet ne soit à nouveau disponible. Restez quelques instants sur une icône d'arme pour obtenir des informations sur celle-ci. Vous pouvez viser et tirer (en utilisant la touche X) avec toutes les vues; les descriptions ci-dessous indiquent toujours la meilleure vue à utiliser pour chaque arme.



Bazooka

Le bazooka est une arme très commune, et l'un des éléments de base de votre arsenal. En vue worm, utilisez le joystick analogique gauche pour viser. Faites attention à la hauteur, à la direction et à la vitesse du vent, car tous ces éléments auront une influence sur votre tir. Lorsque vous êtes prêt à faire feu, maintenez la touche X enfoncée pour ajuster la jauge de puissance et ainsi déterminer la distance du tir. Puis relâchez pour tirer.



Grenade / Sainte Grenade

Une autre arme de base pour tout worm bien équipé, la grenade est utilisée exactement comme le bazooka. Avant de la lancer, vous pouvez régler le minuteur de la mèche de la grenade en appuyant plusieurs fois sur la touche L2. Ça peut servir si vous voulez la faire exploser en vol. La Sainte Grenade fonctionne de la même manière, mais n'a pas de mèche. Elle explose uniquement lorsqu'elle arrête de bouger, et les dégâts infligés sont tout simplement divins. Alléluia !



Flèche empoisonnée / Grenade à gaz

Utilisez ces deux armes exactement comme le bazooka et la grenade. Tirez-les près d'un ennemi et regardez-les délivrer un nuage de gaz toxique. Délicieux.



Bombe à fragmentation / Bombe banane

Ce n'est pas tant la bombe qui inflige des dégâts ici, mais plutôt la multitude de petites bombes à l'intérieur. Visez exactement comme avec une grenade normale, mais essayez plutôt de tirer sur des groupes d'ennemis pour un carnage maximal.



Missile à tête chercheuse

Le missile à tête chercheuse est utilisé comme le bazooka, mais avec un petit plus. Utilisez la vue aérienne ou bien la vue worm pour viser un ennemi, puis appuyez sur la touche X pour enregistrer la cible. Revenez à la vue principale et réglez la hauteur du tir. N'oubliez pas de donner assez de force au missile pour qu'il arrive jusqu'à votre cible, et assez de hauteur pour que le système de recherche se déclenche.



Fusil à pompe

Une arme mortelle s'il est bien utilisé, permettant de tirer deux fois par tour. Mais attention : si vous êtes trop près de votre victime, vous pourriez être également touché. Si cela arrive avec le premier coup, ou bien que votre worm est blessé ou tombe entre deux coups, votre tour prendra fin et vous ne pourrez pas tirer une seconde fois. Utilisez la vue worm pour un meilleur résultat.



Mine / Dynamite

Allez à l'endroit où vous voulez placer votre explosif (vue principale) et appuyez sur la touche \otimes . Si vous l'avez placé à côté d'un worm ennemi, ben c'est pas sympa ! Le compte à rebours des mines (les effets des mines sont aléatoires) se met en marche lorsqu'un ennemi entre dans leur champ d'action. Les mines et les dynamites ont une mèche de 5 secondes à partir du moment où vous les lancez, donc préparez-vous à fuir rapidement !



Fusil de sniper

Aaah, la beauté des tirs à distance ! Utilisez la vue worm pour voir à travers la lunette du fusil, et trouvez une pauvre victime en utilisant la touche \triangle pour zoomer et \square pour dézoomer. Il ne faut pas trembler pour toucher sa cible : utilisez le joystick analogique gauche pour viser, et lorsque vous êtes certain de toucher, appuyez sur la touche \otimes .



Poing de feu / Batte de baseball

Mettez-vous à côté de votre ennemi et appuyez sur la touche \otimes . Un coup assez puissant pourrait le faire voler à travers toute la carte ! Vous pouvez également utiliser le joystick analogique gauche pour ajuster la hauteur du coup de batte.



Doigt

Les poings et les armes à feu c'est une chose, mais utiliser juste un doigt pour pousser un ennemi au bord d'une falaise et le tuer, c'est carrément cruel. Mettez-vous à côté d'un ennemi qui se trouve dans une position incertaine et appuyez sur la touche \otimes . Le doigt : l'insulte ultime !



Frappe aérienne

Placez-vous en vue aérienne, puis utilisez le joystick analogique gauche pour viser. Vous pouvez tourner la direction de la frappe en utilisant le joystick analogique droit. Enfin, appuyez sur la touche \otimes pour balancer la sauce sur un malheureux ennemi.



Mouton

Appuyez sur la touche \otimes pour envoyer votre mouton kamikaze bondir droit devant vous. Lorsqu'il aura atteint sa destination appuyez à nouveau sur la touche \otimes pour activer l'explosif. Ne le laissez pas se promener trop longtemps ou bien il explosera tout seul, d'ennui.



Vieille dame

Cette vieille dame acariâtre ne devrait pas sortir de chez elle, mais vous pouvez la lancer quand même avec la touche \otimes . Dirigez-la avec le joystick analogique gauche, mais attention, en appuyant à nouveau sur la touche \otimes , vous la ferez exploser en un nuage de flatulence empoisonnée, parfumée aux choux. Si, avant d'éclater, elle touche un worm ennemi, elle est même capable de lui voler une de ses armes.



Briton gonflable

Alors lui, il est gonflé ! Elle est bonne non...? Euh, bon, appuyez sur la touche \otimes pour envoyer votre ami anglais pneumatique vers un ennemi, et dirigez-le avec le joystick analogique gauche. Lorsqu'il entre en contact avec un worm ennemi, il l'attrape, se gonfle et emmène le pauvre hère dans l'atmosphère, à la merci du vent, avant de le lâcher vers le sol et son funeste destin.



Super Mouton

Est-ce un oiseau ? Est-ce un avion ? Non, c'est le dîner qui se prend pour un super-héros. Appuyez sur la touche \otimes pour lancer votre mouton devant vous, et appuyez à nouveau sur \otimes pour le transformer en son super alter ego. Ensuite, utilisez le joystick analogique gauche pour le diriger en vol et l'envoyer sur un ennemi. Vous pouvez contrôler son roulis avec le joystick analogique droit.



Marteau à vers

Utilisez le marteau à vers pour réduire un ennemi à l'état de vulgaire clou. Approchez-vous et donnez un coup de marteau à votre victime pour la planter dans le sol. Même s'il pourra encore utiliser ses armes, il ne pourra plus bouger, à moins que le terrain où il est emprisonné ne soit détruit.



Feu d'artifice

Oh, la belle verte ! Et le beau ver, attaché à une énorme roquette, qui se dirige vers les ennemis ! Sélectionnez le feu d'artifice et appuyez sur la touche \otimes pour lancer votre worm dans le ciel. Dirigez-le avec le joystick analogique gauche et visez une cible. L'explosion infligera de gros dégâts à vos ennemis, mais au prix du sacrifice de votre désigné « volontaire ».



Arme d'équipe

Chaque équipe peut avoir sa propre arme. Consultez la section « Créer une arme » dans le chapitre « Personnaliser » pour plus d'informations.

Outils



Potion d'Icare

Appuyez sur la touche **X** pour englober une bouteille de potion d'Icare, puis appuyez sur la touche **Q** pour sauter en l'air. Appuyez continuellement et en rythme sur la touche **Q** pour rester en l'air, et dirigez-vous en utilisant le joystick analogique gauche. Attention à ne pas perdre le rythme ou bien, exactement comme Icare qui a volé trop près du soleil, à monter à des hauteurs qui seraient dangereuses.



Bulle protectrice

C'est une machine à bulles magique ! Tous les worms qui se trouvent dans la bulle principale sont à l'abri du danger jusqu'à ce que la machine cesse de fonctionner. Entre temps, rien ne les empêche de tirer depuis leur bulle, et rien n'empêche un ennemi de venir les frapper au corps à corps. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche **X** pour l'activer.



Poutre

Utilisez la poutre pour combler des trous, créer des plateformes ou des ponts pour que vos worms puissent passer dessus. Sélectionnez-la, puis utilisez le joystick analogique gauche pour régler sa position, et les touches **L1** et **L2** pour régler la hauteur. Appuyez sur la touche **X** pour la mettre en place.



Jetpack

Tout le monde devrait avoir un jetpack chez soi, surtout ceux qui permettent de monter en hauteur ou d'atteindre des endroits... inatteignables. maintenez la touche **X** enfoncée pour faire marcher les propulseurs, et utilisez le joystick analogique gauche pour vous diriger. Vous pouvez également appuyer sur la touche **△** pour lâcher des armes sur les ennemis en dessous de vous.



Corde de ninja

Très utile pour se rendre dans des endroits difficiles d'accès ou pour attraper des caisses récalcitrantes. Appuyez sur la touche **X** pour lancer la corde de ninja et accrochez-la à un objet à portée. Utilisez le joystick analogique gauche pour vous balancer, et les touches **R1** et **R2** pour allonger et rétrécir la corde. Appuyez à nouveau sur la touche **X** pour la détacher. À vous d'essayer de l'accrocher partout !



Parachute

Le parachute est fait pour descendre en toute sécurité des endroits en hauteur. Équipez-le puis lancez votre worm dans le vide, le parachute se déploiera automatiquement. Dirigez-vous avec le joystick analogique gauche. Vous pouvez utiliser le bouton **△** pour lancer certaines armes sur les ennemis qui se trouvent en dessous.



Corde à sauter

Lorsque vous n'avez plus rien à faire et qu'il vous reste du temps, vous pouvez accélérer les choses en utilisant cette corde à sauter un tour.



Sélection du worm

Si vous avez activé cet outil, vous pouvez changer de worm à volonté. Sélectionnez-le et appuyez sur la touche **△** pour faire défiler vos worms disponibles. Dès que vous déplacez ou utilisez un worm, il devient actif et c'est à son tour. Vous pouvez faire ceci autant de fois que vous voulez dans un tour, tant qu'il vous reste du temps, des Sélections dans vos outils et que vous n'avez pas déjà utilisé une arme.



Abandon

Le nom veut tout dire, mais seuls les lâches les plus lâches qui soient brandissent le drapeau blanc !

Caisses

Au contraire de l'argent, ces caisses tombent du ciel, ou bien apparaissent sur la carte pour vous aider dans vos desseins destructeurs. Il y a quatre types de caisses.



Caisses d'armes

L'armement disponible dans ces boîtes est souvent beaucoup plus puissant que les pauvres jouets que vous avez au départ, donc foncez sur les caisses d'armes pour mettre toutes les chances de votre côté.



Caisses de santé

Attrapez-en une rapidement avec un worm blessé pour que sa santé soit complètement restaurée. Ces caisses annulent également les effets du gaz ou des empoisonnements.



Caisses à outils

Ces caisses contiennent les objets décrits dans la section « Outils ». Lorsqu'un worm en ramasse une, ils sont ajoutés à son inventaire et peuvent être utilisés à tout moment. Mais dans ces caisses se trouvent aussi parfois des Outils instantanés qui s'activent dès que vous les ramassez.

Armure

Augmente la résistance du worm qui l'a ramassée.

Caisse-espion

Révèle instantanément le contenu de toutes les caisses sur la carte.

Temps doublé

Double le temps restant de votre tour.

Dégâts doubles

Double les dégâts de toutes les armes pour ce tour.



Caisses mystère

Ouvrez la boîte ou ne l'ouvrez pas, c'est à vous de choisir ! Car prudence : le contenu pourrait tout autant vous faire du mal que vous être bénéfique.

ACCORD DE LICENCE LOGICIELLE LIMITEE DE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDE SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSES CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIETE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE JURIDIQUEMENT LIE PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde le droit non exclusif, non transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, notamment, les séquences vidéo, audio et autre contenu) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de roits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- * Copier le Programme.
- * Vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en totalité comme en partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, notamment, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
- * Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, dés-assembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
- * Oter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

GARANTIE LIMITEE. Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été

enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNEES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DECLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ETRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUES PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DE CODEMASTERS NE SAURAIT ETRE ENGAGEE POUR UN MONTANT SUPERIEUR AU PRIX PAYE POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSEQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITE MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, ET VOUS DISEPOSEZ PEUT-ETRE EN SUS DE DROITS SPECIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

RESILIATION. Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si

vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

MISE EN DEMEURE. Codemasters pouvant subir des dommages irrémediables si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

INDEMNITE. Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

DIVERS. Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

Customer Service Numbers

Games Hotlines

• Australia _____ 1 902 262 662 _____ 0044 1926 816044*	
\$1.99 per min. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Österreich _____ 0820 500 535 _____ 0044 1926 816065	
0.145€. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• Belgique/België/Belgien _____ 011 516 406 _____ 0044 1926 816044*	
National rate Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• Danmark _____ 33 26 68 00 _____ 33 26 68 00	
Free Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation. 0044 1926 816044*	
• Suomi _____ 09 476 4460 _____ 09 476 4460	
Free Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation- laitteistotukea varten. 0044 1926 816044*	
• France _____ 0820 31 32 33 _____ 0044 1926 816066	
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au Samedi. Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• Deutschland _____ 01805 766 977 _____ 0044 1926 816065	
0.12€ Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice. kundendienst@codemasters.com	
• Hellas _____ 00 321 0678 2000 _____ 10-2445310	
National rate. Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation 0044 1926 816044*	
• Ireland _____ 0818 365065 _____ 0044 1926 816044*	
National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Israel _____ 1 800 390 900 _____ 0044 1926 816044*	
National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Italia _____ 848 82 83 84 _____ 0044 1926 816044*	
National rate. Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti il hardware della PlayStation. IN ALTERNATIVA CONTATTARE IL SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX che risponde al seguente numero: 02/4130345	
Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19. E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: assistenza@halifax.it	
• Malta _____ 344700 _____ 0044 1926 816044*	
National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Nederland _____ 0495 574 817 _____ 0044 1926 816044*	
National rate. Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.	
• New Zealand _____ 09 415 2447 _____ 0044 1926 816044*	
National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Norge _____ 820 75 050 _____ 820 75 050	
Free. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.. 0044 1926 816044*	
• Portugal _____ 707 232310 _____ 707 236 200	
0.109€. Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation. 0044 1926 816044*	
• España _____ 902 102102 _____ 91 406 29 64	
Tarifa Nacional. Por favor, llama al 902 102 102 solo si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con PlayStation.	
• Proein Hermanos García Noblejas 37. Edif. C2. 28037 Madrid. soporte@proein.com	
• Sverige _____ 08 587 822 40 _____ 08 587 822 40	
Free. Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara. 0044 1926 816044*	
• Schweiz/Suisse _____ 0900 55 20 55 _____ 0044 1926 816066	
National rate. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen. Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• UK _____ 08705 99 88 77 _____ 0870 7577881	
National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	

*United Kingdom number: English-speaking service.

Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.
Tel: +44 1926 814 132 Fax: +44 1926 817 595

ENREGISTREZ VOTRE JEU

sur

www.codemasters.fr/register

**ET RECEVEZ
GRATUITEMENT
UN GUIDE COMPLET D'AIDES DE JEU**

**ainsi que des infos, un accès
exclusif à des démos, des vidéos,
des téléchargements et bien plus !**



SLES-53096

"B", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
5024866 328806