

WORMS

THE DIRECTORS CUT



Amiga A1200/4000
(AGA enhanced)

TEAM 17

Marketing & Distribution

ocean

WELCOME TO WORMS - THE DIRECTOR'S CUT

The Stunning follow up to WORMS, the best selling arcade strategy game from Team17.

Machine requirements

WormsDC requires an A1200 or an A4000. Extra RAM and accelerator boards are supported, machines with more RAM will have more in-game features.

Loading instructions

Before you go any further, back up the 3 disks!!

Then you know the score, just put disk 1 in the drive and turn your Amiga on.

Installation to Hard Disk

Insert disk 1 in the drive and click on the Install icon from Workbench. Follow the on screen instructions. Playing the game on 2MEG Amigas.

WormsDC needs all the memory it can get it's hands on - because of this you may have problems on some Amiga set-ups if you have 2MEG of memory and are also using a hard drive.

If you want to run the game from hard drive on a 2MEG machine, then you will not be able to start the game from Workbench - instead boot with no startup-sequence from the "Early Startup Control" screen (reset the Amiga whilst holding down both mouse buttons). At the Shell prompt, CD to the directory you installed WormsDC in and type RunDC. For example, if you installed the game in a Games directory on the drive called Work: you would type the following:

```
CD Work:Games/WormsDC
RunDC
```

Depending on how you have configured your hard drive, there still might not be enough memory free. So if you run into problems, disable the hard drive from the Early Startup Control screen, and boot the game from floppy.

1 INTRODUCTION

Worms, released in 1995, combined the best elements from the very best games ever created. It required great thought, strategy and elements of sheer outrageous fortune. It provided the players with an almost infinite range of playing possibilities and as we guaranteed, no two games were ever the same.

Worms - The Director's Cut takes this philosophy on a step further. More than 15 new weapons, complete user configurable game options, even more possibilities for creating your own levels+landscapes, greater number of tactics with the introduction of features such as 'air moves' (try performing moves such as fire punch, kamikaze and ninja rope whilst in the air), and more besides.

2 THE CONCEPTS OF PLAY

Think of a landscape, any landscape. Grab some platoons of little pink Worms and scatter liberally. Give them weaponry, tools and an eye for their 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.

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! It has become known as the "Dark-Side" of Worms-playing. These people will also try to convert you to their way of playing, but you must turn to them and say "NO, you are NOT my father!!".

Each Worm has an initial energy level which is depleted throughout the battle, once this is at zero the Worm is removed from play. Worms are also out of the game should they drown in the water, fry in the lava pits of Hell, sink to the murky depths of the Martian gloom or are 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 is over, a period of Sudden Death may 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.

Each Worm has a limited time in which to make its move (adjustable of course!) and can walk, jump and even teleport to pastures new. There are approximately 40 weapons and tools to use - which can be switched on, off or limited from the Weapon Options screen. How do you get access to all of the weapons? Well, we'll let you find that out for yourselves!!

MENU OPTIONS

After the game has finished loading, the main menu will appear.

Main Menu

- A START GAME
- B TEAM ENTRY
- C OPTIONS
- D RECORDS
- E CREDITS
- F SLEEP
- G QUIT

A START GAME

This takes you to the Game Select menu.

Click on one of the following to begin the game...

- | | |
|------------|--|
| LEAGUE | (Updates WORM STATS after the match - 2-4 teams) |
| FRIENDLY | (Doesn't update your WORM STATS - 2-4 teams) |
| TRAINING | (Hit as many targets as you can - 1-8 teams) |
| TOURNAMENT | (Knockout Tournament - 4/8 teams) |

You will then go to a Team Select screen where you can choose which teams are to compete. Select teams by pressing the left mouse button. Pressing the right mouse button over a highlighted team will select that teams B-Team if available. Click on Start to begin the game.

The game will then go to the landscape generation screen where a random landscape will be created for play. You can accept or reject this landscape (pressing LEFT MOUSE BUTTON will reject), if rejected a new one will be generated.

You can alternatively type in a name for the landscape (press the RIGHT MOUSE BUTTON to do this), this can be your birthday, your cat's name, anything - a landscape based on that data will be created. You can also choose to play previously created Custom and Graffiti levels by typing in the appropriate name. 2 Custom levels, and 1 Graffiti level, are already provided - type HOME, TOYS or AMIGA to play them.

Pressing RETURN will take you to almighty Graffiti Mode, where you can draw anything you want, and have it turned into a level to play on. Use the mouse to draw - left button to draw, right button to erase. What you have drawn will then be 'filled in' using textures from the game, e.g. forest, arctic etc. Pressing '+' or '-' will change the size of the cursor. Pressing 'BACKSPACE' will invert the level enabling you to cut a cavern level using the RIGHT MOUSE BUTTON. Pressing 'TAB' will choose which landscape type you want your level to be e.g. Arctic, Forest, Alps etc. Pressing RETURN again will clear the screen allowing you to start from scratch and pressing ESC will return you to the normal level generator. If you are thinking you are the next Rolf Harris, pressing 'S' will allow you to save your level - simply type a name for your level when prompted. Pressing 'L' will allow you to load up a previously saved level. When you are happy with your creation, press SPACE and your drawing will be converted into whatever landscape type you have chosen.

A new feature of the game is 'Cavern levels'. About 1-in-4 levels are caverns, i.e. they have land above and below you. This is useful when utilising the ninja rope, but other shots have to have lower trajectories making them that little bit harder to do. Also Air Strikes and Weapon Drops aren't available in caverns. Cavern levels can be turned on and off from the Options menu. Pressing RIGHT MOUSE BUTTON on the landscape generator screen and typing 'CAVERN' will only generate cavern levels. Typing 'ALL' will return things to normal.

Once a level has been generated, you will be prompted to press the space bar to start the game. If you decide you don't like the level after all, you can press the left or right mouse buttons to choose another one. You can also give the level a name by pressing 'N'. On deciding on a level, the play order will be decided and the battle will commence!

Further details of Gameplay specifics can be found in section 9, Gameplay Details.

B TEAM-ENTRY

When you first load WormsDC up, a selection of default teams are already present and these can be selected. You can create your own teams, and edit the existing ones, with the TEAM ENTRY screen.

You can set teams to be controlled by Human players (HUMAN) or alternatively you can select from any of the ten Computer (CPU) opponents of varying skill. CPU 0 = a poorly skilled rodent-like team, CPU 9 = a smug highly skilled team!!

You can also edit how much energy the worms have by clicking on the energy value (Low, Normal, High, Very High or Stupid) with either mouse button. Low = 75 energy points per worm, Normal = 100, High = 150, Very High=200 and Stupid = 250. The more energy they have, the more damage they can sustain and the longer the game will last.

You can click on the team name to change it, or on a worm name to enter one of the four team members (the first Worm is automatically made your Team Captain). You do not have to have 4 Worms in your team, if you are feeling really cocky you could just take 1 Worm into battle.

Each player can have two different Worm teams. To enter a reserve team of Worms, click on the A/B-TEAM option and enter your second team of Worms. To choose which team you take into battle, press the right mouse button after you have selected a team at Game Start.

Clicking on 'Teams' will allow you to edit any of the Teams that have already been created. Simply click on a team with the left mouse button to edit it. Pressing the right button on a team will delete it.

C OPTIONS

Screen 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 grouped in their teams.

MOVE TIME (10 seconds - Infinite, Default = 60secs)

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

ROUND TIME (5 Mins - Infinite, 30 Mins is the default)

The round time. Infinite round time means that it's an all out fight to the death! If a round time is limited, once this time runs out the game will go into Sudden Death. Here every worm is reduced to 1 energy point, meaning that even the slightest injury will kill them.

ROUNDS REQUIRED TO WIN (1 or 2, Default = 2)

Basically this is how many rounds you must win in order to win the match.

TRAINING TIME (1-5 minutes or Infinite. Default - 2 minutes.)

This is how long you get to shoot the targets in Training.

CONTROLLER TYPE (Mouse + Keyboard, or CD32 Joypad)

When prompted press the RIGHT MOUSE BUTTON or the BLUE button on the CD32 joypad to select controller type.

CONTROLLERS (1 OR 2, Default = 1)

For extra comfort, this option allows you to use either 2 CD32 control pads, or 2 mice.

WIND (ON or OFF, Default = ON)

Toggles whether you want wind to have any part in the game.

CAVERNS (ON or OFF, Default = ON)

Determines whether 1 in 4 of generated landscapes are cavern levels i.e. have a roof as well as a floor.

WORMCAM (ON or OFF, Default = ON)

Toggles the in-game WORMCAM, a camera mode that follows the Worms as they move around the landscape.

Screen 2: GAME OPTIONS

CONTINUE ON LAND

(ON or OFF, Default = OFF)

If set to on, all rounds within a match will continue on the same landscape. This landscape will regenerate in the state it is left in i.e. complete with any bomb craters / tunnels / girders that were put there in any previous rounds. If there is not enough land left to place all the worms, a new level will be generated.

MINE TYPE (Wide, Limited, Wide/Random or Ltd/Random. Default = Ltd/Random)

Adjusts how sensitive the mines are, and how much damage they do. Mines with a "wide" range will behave like the first game and explode if a Worm gets near to them. A mine with a "limited" range will only explode if a Worm gets much closer, allowing you to jump them safely. You can also set the mines to do a more random damage.

STOCKPILING (On/Off/Anti. Default = OFF)

Controls how many weapons a Team carries over to the next round. If Stockpiling is set to "OFF" the amount of weapons each team has is reset to normal at the beginning of each round. If it is set to "ON" you get to keep any weapons you didn't use in the previous round as well as the normal amount. The "ANTI" option means you don't get any more supplies during the match.

AIRSTRIKE DELAY (1-3 turns or OFF. Default = 1)

If set to 1,2 or 3 turns you have to wait until your team has had that number of complete turns (i.e. all your Worms have moved) until Air Strikes are available.

HOMING DELAY (1-3 turns or OFF. Default = OFF)

If set to 1,2 or 3 you have to wait until your team has had that number of complete turns (i.e. all your Worms have moved) until Homing Missiles are available.

TELEPORT DELAY (1-3 turns or OFF. Default = OFF)

If set to 1,2 or 3 you have to wait until your team has had that number of complete turns (i.e. all your Worms have moved) until Teleports are available.

ROPE IN AIR (1 - 9, Infinite or OFF. Default = 3)

This option controls how many times you can utilise the 'Tarzan' feature of the Ninja Rope. For example, set this option to 3 and you will be able to let go and fire a new rope out 3 times in one move.

ACTION REPLAY (AUTO or MANUAL, Default = AUTO)

If set to AUTO, the replay will start automatically when a multiple kill has been performed, or the last kill of the match has just occurred. You can force a manual replay by pressing 'R' while a shot is happening, or just after it has finished. (Replays are only available on machines with fasttram).

SPEECH (LIMITED/ALL. Default = ALL)

Limits the amount of in-game speech. (Option only available on machines with fastram).

WORM NAMING

(Normal, Team number, Team initial. Default = Normal)

This option allows you to add a character to the Worm names to help identify which team they belong to. If set to normal, worms are as they were in the original Worms i.e. no identification. If set to Team Number, each Worm has the number of the team it belongs to before its name. Set this option to Team Initial and the first letter of the team name is added.

Screen 3: WEAPON OPTIONS

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

If a weapon is — then it is unusable.

If a weapon is ∞ then it is infinitely usable.

Alternatively, a weapon can be used 1-9 times during the round.

Screen 4: DAMAGE SETTINGS

Here you can configure the damage that each weapon does, and therefore the size of the crater on explosive weapons.

The amount of damage can range from 5-100 or it can be BFL, where the weapon explodes with a big flame, or SFL where the weapon explodes with a small flame. Flames tend to throw Worms around, but the damage they do is less.

Screen 5: CRATE OPTIONS

This screen lets you control which weapons are delivered in Weapon Drops during the game, and how likely each one is to occur. The more stars a weapon has, the more likely it is to be collected in a crate. If a weapon is set to “—” it will not be found in a crate.

Screen 6: LANDSCAPE OPTIONS

From this menu, you can set how often each landscape type, e.g. Alps, War, Forest etc. will be generated. The more stars a landscape has, the more chance it has of being generated. If they are set to “—” they will not be generated at all. This is useful if you want to avoid playing any low gravity levels for example.

D RECORDS

SCREEN ONE - TEAM STATS

- | | |
|-------------|---|
| Team Stats | - shows the positions of the teams in the league. |
| Wormlist | - lists the individual worms from best to worst. |
| Load teams | - loads previously saved teams+stats |
| Save teams | - saves current teams+stats |
| Clear stats | - clears all the team stats |
| Clear teams | - clears all the teams |

SCREEN TWO - CUSTOM

- Named Levels - Lists the levels which have been named by the player.
- Custom Levels - Lists custom levels that are currently available.
- Graffiti levels - Lists available graffiti levels.
- New custom disk - Click on this to load levels from another floppy disk.

SCREEN THREE - OPTIONS

- Option Set - Allows you to select which option set to use.
- Sample Set - Allows you to select which sample set to use.
- Load Samples - Click on this after you have changed the sample set to load in the relevant samples.
- Save Options - Save the current configuration to an Option Set of your naming.
- Reset Options - Resets the options to the standard set-up.

E CREDITS

Go here to see who are the guilty ones!!

F SLEEP

Minimises the program on Workbench - you can wake it up by closing the WormsDC window it opens.

G QUIT

This strange and rarely used option takes you back to the rigours of Workbench/CLI and everyday life.

7 CONTROLLING YOUR WORM

BASIC MOVEMENT CONTROLS

You move your worm around by using the arrow keys. 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 go will be over.

You may make your worm jump by pressing the return key. Be careful when doing this as you can jump too far and if you hurt yourself, your turn will end.

AIMING YOUR WEAPON

As a default, a worm carries a bazooka. You will see a small cross hair when the worm stands still - this is the basis for aiming shots. Move the cross-hair up and down with the arrow keys. You must use your skill and judgement 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.

SELECTING A WEAPON

You have two choices:

1 The icons

The weapon panel is brought up by pressing the right mouse button, with the left being used to select one of the available weapons. Further presses of the right mouse button will display even more weapons!! You can abort weapon selection by pressing the ESC key.

2 The keyboard

Brings instant weapon changes, the downside is that it helps to know the shortcuts. Keys F1-F5 access the weapons on the first panel - pressing F1 twice for example brings up Homing Missile. F6-F10 access the weapons from the second panel, and keys 6-0 access the special weapons.

USING A WEAPON

These are simple moves to employ. Aim your worms crosshair in the intended direction, press the SPACE-BAR to fire. Certain weapons require you to hold the spacebar to set the amount of power using the POWER BAR.

8 WEAPON DETAILS

THE STANDARD WEAPONS

(F1) Bazooka
(F1 x2) Homing Missile

Hold space to adjust the power, let go to fire. Adjust aim using cursor keys. For Homing Missile, click with left mouse button to confirm position that the missile homes in on.

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.

Homing Missile

Generally regarded as a precision bazooka missile, the homing missile comes into play usually later in the game or when the chance of a certain kill is highly probable. The missiles tend to arc around when moving and it takes a bit of practice before you can "read" the probable path that the weapon will take. A simple tactic is to blast the missile skywards at high power and hope it reaches the target.

(F2) Grenade (F2 x3) Grenade Launcher
(F2 x2) Cluster Bomb

On Grenade and Cluster bomb, you can change the fuse time (keys 1-5) and whether or not it is low or high bounce (keys + and -). Aim and fire as you would the bazooka. Note that unlike the bazooka, these weapons remain unaffected by the WIND.

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. Tactically, grenades offer a lot - you can adjust the fuse time from 1-5 seconds and throw a high or low bouncing grenade.

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. Unaffected by wind.

Grenade Launcher

The Grenade launcher has one power setting - Full and explodes on contact spreading cluster bomb fragments around the immediate area.

(F3) Shotgun

(F3 x3) Handgun

(F3 x2) Uzi

These weapons do not use a trajectory but fire in a straight line. The Shotgun is useful because you get to fire twice. The Uzi offers automatic rapid fire and spread of bullets. Ideal weapons for "picking off" the enemy.

Shotgun

The only weapon that allows you to have 2 goes. In fact all that you do is use both barrels! A direct hit from a shotgun can take 25pts damage. Unaffected by wind and gravity.

Uzi

This high powered little beast is able to scatter a fine spread of bullets in the direction of your choice. Unaffected by wind and gravity.

Handgun

Not much use, just a pleasing way to finish off a particularly hated worm!! Fires 3 shots, one after the other.

(F4) Fire-Punch

(F4 x2) Dragonball

These are 2 close-combat moves. Position your worm and press the space bar to carry out the move.

Fire Punch

This move always knocks 30pts from the victim, but is more commonly used to punch worms off screen or into the water.

Dragon Ball

This is a move very similar to the one above. 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.

(F5) Dynamite

(F5 x2) Sheep

Dynamite is different in that you press space to drop the weapon and then have a short period of time (5 seconds) in which time you bid to make your escape to a safe haven. Sheep are fluffy animals.

Dynamite

Dynamite can do up to 75pts damage to a worm and is very effective in throwing worms skyward and all over the level. It blows huge holes in the landscape and causes widespread death+destruction. On releasing the dynamite, you have 5 seconds to run before it explodes ...

Sheep

Your furry friend runs unselfishly toward the stricken enemy worm and will detonate at your command. With the effectiveness of dynamite and the dexterity that only a four legged fluffy white mammal can muster - the sheep is a priceless tool. Because of service above and beyond the call of duty, the sheep has been promoted to a standard weapon. Use it wisely...

Sheep are released with the space bar and are detonated with a subsequent press of the space bar. If undetonated, they eventually get fed up, and blow themselves up!

(F6)	Airstrike	(F6 x 3)	Petrol Bomb
(F6 x2)	Teleport		

Airstrike and Teleport are activated by clicking a position with the left mouse button. A Petrol bomb is thrown like a grenade which smashes on contact spreading fire and generally making a mess.

Airstrike

This very useful weapon calls in an 8 bomb airstrike to an area that you request. This can be particularly effective on bridges and flat areas (especially so if mined). You do only get one, but this move can be devastating if a cluster of weak worms are congregated around a common area. You can specify which direction with airstrike comes in from by pressing the right mouse button. To return to the weapon panel hold the right mouse button and press the left one.

Teleport

Teleporting out of a potentially disastrous start position is the most popular use of this feature. The normal teleporting strategy is to search for high ground away from cliffs and mines. "Dark Side" players use it to cram there worms into small, unaccessable places - call them a "Crevice Girl" if they do!!

(F7)	Blowtorch	(F7 x 3)	Landmine
(F7 x2)	Drill		

The blowtorch and drill allow worms to dig and burrow in the landscape. The blowtorch can be selected at any one of six different angles to dig (using the up/down cursor keys) whereas the Drill can only drill vertically down. Space starts and stops both weapons activity. Both weapons will cease working after a period of time and will not work indefinitely.

Blowtorch

This weapon allows your worm to dig up, across or down 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 worm always results in 15pts damage. Being blow-torched for the final match-winning move is the tactic of a twisted mind!

Drill

This tool allows you 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 nip by and drop a stick of dynamite down your hole... be careful! Hitting anyone with your drill causes 15pts damage and if you can win the game using the drill, you will certainly cause much humiliation.

Landmines

Similar to Dynamite in their operation, although they are proximity mines (the sensitivity can be changed in the options screen) and will only explode if they are near to worms. After pressing Space to drop one, you have 5 seconds to make good your escape before the mine is armed.

(F8) **Ninja Rope**

(F8 x2) **Bungee**

These utility weapons allow the worm to move across large expanses of the landscape.

Bungee

This is automatically activated if you walk off a cliff with the weapon selected. Pressing right and left will increase the speed of the swing. Pressing space will release the worm from the rope.

Ninja Rope

This is aimed, then fired with the space bar. Once dangling on a rope, you can speed up the swing with the cursor keys and jump using the space bar, a further press of the space bar before the swinging Worm hits anything will result in another ninja rope being fired. This allows the worm to 'Tarzan' his way across the landscape (especially on cavern levels). You can restrict the amount of times you are allowed to jump on the ninja rope through the options pages. Pressing 'Return' whilst on the ninja rope will release a stick of dynamite, providing you have some left in your arsenal.

(F9) **Girders**

(F9 x2) **Skip Go**

Girders

Girders have many uses... their designed use is to enable Worms to cross bridges, provide a base for the Ninja rope or so that Sheep may cross critical paths. Some use girders to block progress of the enemy and others to use as a reflector for grenades and cluster bombs.

Once selected, you can rotate the girder around by using the right mouse button. Using the left mouse button places the girder. It can only be placed over clear background. To get back to the weapons panel, hold the right mouse button and press the left one.

Skip Go

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

(F10) **Kamikaze**

(F10 x2) **Surrender**

Kamikaze

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 30pts damage, and are flung into the air.

Surrender

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

Prod

(The legendary prod is a hidden move that must be discovered).

Probably the most understated move, Prod does not actually harm the worms at all. The benefits are that you can just push a Worm off a cliff to its early demise, or, in the case of a slippery landscape, make it slide down a bank and into a mine. The results from Prod can be devastating, its equally effective because it humiliates the other player and is always good for a laugh. To lose the match through a Prod is not even worth thinking about...

THE SPECIAL WEAPONS

(6) Homing Pigeons

(6 twice) Mad Cows

Homing Pigeon

You could call this an intelligent homing missile (well, as intelligent as a pigeon can get!). Aim your cross hair so that it's got approximately half a second of firing space, select your target and press fire. The pigeon will then home in on your unsuspecting target and explode on contact in the near vicinity. (obviously, hidden Worms in deep underground dark side tunnels will be fairly well protected from this new menace).

Mad Cows

Unleash them by pressing SPACE. If you have more than one collected, you can release them in a mad herd, up to a maximum of five. To change the amount of cows you send, press numbers 1 to 5. Being stupid, they will make no effort to get over an obstacle and just explode instead.

(7) Holy Hand Grenade

(7 twice) Banana Bomb

Holy Hand Grenade

The Holy Hand Grenade is a biblical-epic of a weapon, capable of doing 100 points of damage to any worm unlucky enough to be on the receiving end. This weapon is fired in exactly the same way as a grenade and will explode after 3 seconds as soon as it lands.

Banana Bomb

Banana Bombs are used in the same way as cluster bombs except instead of tiny bomblets, large yellow bananas are blown across the landscape. Each of the five bananas in the bomb is capable of the same damage as a stick of dynamite. Not to be thrown in haste. The Soft Fruit of Doom.

(8) Minigun

(8 twice) Baseball Bat

Minigun

The Minigun is a huge, massively powerful machine gun. It acts in a very similar way to the UZI but is far more devastating. Unaffected by wind and gravity. Now improved to be able to cut through land like a warm knife through butter. Press space once to discharge all bullets.

Baseball Bat

Stand next to a Worm, aim the cross hair and press space to smack him one. The lower the trajectory, the further the Worm will fly.

(9) Super Sheep
(9 x2) Sheep on a Rope

(9 x3) Sheep Strike

Super Sheep

The Amazing Steerable Flying Sheep. Press SPACE to release what on the surface looks like your everyday, run-of-the-mill sheep, but on a second press of the spacebar it is given powers other farm animals can only dream of! Control the flight of the sheep using the left and right cursor keys. If the sheep flies off screen, a marker will indicate its position enabling you to guide said sheep back into view. You can either crash your sheep into something to make it explode, or if you are feeling particularly nasty you can remove his special powers by pressing SPACE causing an abrupt end to his super-hero type activities.

Sheep on a Rope

Imagine roaming a landscape on a Ninja Rope. Now imagine that it's not you on the rope, but a confused sheep. Select and fire, swing your sheep around and press SPACE to release it. A further press of space will attach another rope to the sheep allowing it to 'Tarzan' across the land in a distinctly un-sheep-like way! Press space to release the sheep, it will explode on contact.

Sheep Strike

Death by mutton from the skies. Similar to airstrikes, except 5 sheep are pushed out of the plane. They also bounce on landing causing much more damage than a normal airstrike. Like airstrikes, the direction of a sheepstrike can be changed by pressing the right mouse button.

(0) Old Woman
(0 x2) Priceless Ming Vase

Old Woman

Old women are sort of like confused, walking dynamite. Set them going by pressing space and after 10 seconds of mumbling about the war, the price of tea etc. they will explode.

Priceless Ming Vase

Dropped like dynamite, and after 5 seconds it will send bits of china everywhere, (the material, not the country), much to the disgust of antique roadshow fans everywhere.

ADDITIONAL CONTROLS

HELP	Centre on current Worm
/	(numeric keypad only) Toggles through remaining Worms
R	Force Action Replay
P	Pause Game (Indicates current worm and landscape code)
DEL	Toggles between all worm-names visible, your worm-names visible, no worm-names visible
ESC	Quit Options.
BACKSPACE	Vertical Jump.

RETURN	(pressed twice quickly) Backjump.
*	Toggle in game WormCam on / off. (a camera that follows the action as opposed to a static camera that stays centred where you have specified)
ENTER	(numeric keypad) Toggles KO bar behind/infront of scenery.

CD32 CONTROLS

BLUE	Jump
RED	Fire
YELLOW	Vertical Jump
GREEN	Toggle Worm Cam
<	Bring up Icon Bar
>	Press and move D-Pad to scroll around screen
>> & GREEN	Change Fuse Time
>> & YELLOW	Toggle High/Low bounce
>> & RED	Toggle worm names on or off
PAUSE	Pause
PAUSE & <	Brings up Quit Options

9 GAMEPLAY DETAILS

SCREEN DISPLAY

The screen consists of the landscape, an KO bar which shows the relative strengths of all teams and the number of rounds they have, a panel at the bottom which shows the wind strength and direction and a clock which shows the time remaining for the current turn.

KO BAR

The KO bar is visible by scrolling the screen to the top. Each bar shows the total energy of a team, and they get depleted as the worms take hits. When a team wins a round, a star appears next to their name.

CLOCK

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

PANEL

This displays the wind direction (left or right) and the approximate strength. This should be used when firing weapons that are strongly affected by the wind (Bazooka for example). The wind changes often. The bar below that is the power indicator and is used when gauging how much power to put into certain weapons. This panel is also where the icons are displayed for selecting which weapon to use.

CUSTOMISED LANDSCAPES

As with the first Worms, it is possible to create your own Custom Levels. You can now also produce "2 layer" level by producing two 16 colour IFF pictures, one for the background and one for the foreground. The background layer can be walked infront off, and as the foreground is blown up the background is revealed - allowing you to create levels like the inside of a house which you can walk into and climb up the stairs!

To create your own, you need to draw the following in a paint package such as Electronic Arts excellent Dpaint series;

Lo-Res, 16 colour, Page size of 960x350

- Colour 0 - Transparent
- Colour 1 - White/Near White for TEXT
- Colour 2 - Pink/Near Pink for WORM COLOUR 1
- Colour 3 - Can be anything
- Colour 4 - Lighter shade of Colour 3
- Colour 5 - Can be anything (mine colour)
- Colour 6 - Lighter shade of Colour 3
- Colours 7-15 - Can be anything

Once you have drawn you level either save it directly into the TWCUSTOM drawer as FILENAME.WRM16 or use the WormPrefs program on Disk 3 to create 2-layer levels and specify other things like mountain set, gravity, friction etc. If you have saved your levels on a separate disk, you will need to select the NEW CUSTOM DISK option from the RECORDS section, with the disk in the internal drive. WormPrefs also lets you create your own landscape types (like forest, arctic, etc.) using a template, and your own mountain-sets.

10 ABOUT THE AUTHOR

Since the first Worms, Andy Davidson's "condition" has worsened, leading to him being described as plain "insane" by various people at Team 17. The Concrete Donkey has developed a devoted following, attracting press worries of a new "Cult". Sadly, no trace of Bananafish has yet been found - although there was a reported sighting in Milton Keynes just before Christmas.

You can email Andy Davidson at theworm@team17.com

11 CREDITS

Andy Davidson	Programming, game design, animation and original concept
Mark Fitt	Additional Programming
Paul Kilburn	Producer, Documentation.
Martyn Brown	Creative Director
Paul Field	QA Manager
Rico Holmes	Background Graphics
Tony Senghore	Additional Background Graphics
Kenny Magnusson	Additional Graphics
Per-Anders Gustafsson	Additional Graphics
Cris Blyth	Additional Graphics & Grenade Anim
Pete Lyon	Worm Artwork
Rory Little	Worm Artwork
Wiggz	Additional Graphics
John Allardice	Team 17 logo
Alex Amsel	Consultant
Bjorn Lynne	Music and sound effects
Paul Sharp	Packaging & Manual Design

CUCD7 CREDITS

Cris Blyth

Rory Little

Rory McLeish

FMV Anims, Level Graphics & Level Conversion

Level Graphics

Level Graphics

Kelvin Aston, John Eggett, Mark McGinley, Paul Dunstan Team17 Quality Assurance

12 THE WORLD WIDE WORM

People who have Internet access may be interested to learn that dedicated areas have already been set up for WORMS and you can access this area by using the address as follows...

<http://www.team17.com/worms/index.html>

The general TEAM17 website (gateway to the World Wide Worm) can be accessed at the following address;

<http://www.team17.com/>

You can email Team17 directly at support@team17.com

13 THE CHANNEL OF MAD PEOPLE

If you are on IRC and want to know anything about Worms, or what Betong Asna means in Swedish, then join #Worms on IRCnet - The Official Worms Channel. Choose a server like <irc.demon.co.uk>, <irc.bt.net> or <irc.stealth.net>.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. All rights reserved.

WORMS - The Director's Cut. Copyright (C) 1995-1997 Team17 Software Limited. Marketed and distributed by Ocean Software Limited.

14 BYE BYE

This is our last Amiga product and perhaps our best. Enjoy it and thanks for all your support, not least in giving this package a home.

WILLKOMMEN ZU WORMS - THE DIRECTOR'S CUT

Dem erstaunlichen Zusatzpaket zu dem Spiel WORMS, dem Bestseller unter den Arcade-Strategiespielen von Team17.

Technische Anforderungen

Für WormsDC brauchen Sie einen A1200 oder einen A4000. Zusätzlicher Speicherplatz und Beschleunigkarte werden unterstützt. Bei Geräten mit mehr Speicherplatz hat das Spiel auch mehr Features.

Laden des Spiels

Bevor Sie loslegen, sollten Sie am besten erst einmal die drei Disketten sichern!! Dann wissen Sie sowieso, wie's weitergeht: einfach Diskette 1 in das Laufwerk einlegen, und Ihren Amiga einschalten.

Installation auf die Festplatte

Diskette 1 ins Laufwerk einlegen und die Installations-Icon auf der Workbench anklicken. Dann brauchen Sie nur den Anweisungen auf dem Bildschirm zu folgen. Spielen auf einem Amiga mit 2MB Speicherplatz

WormsDC braucht so viel Speicherplatz wie es in die Finger kriegen kann - deswegen kann es sein, daß bei manchen Amiga Setups Probleme auftreten können, wenn Ihr Gerät über 2MB Speicherplatz verfügt und Sie die Festplatte benutzen.

Wenn Sie das Spiel über die Festplatte eines 2MB-Geräts laufen lassen möchten, werden Sie es nicht über die Workbench starten können. Laden Sie statt dessen ohne die Start-Sequenz aus dem "Early Startup Control" Feld (nehmen Sie eine Rücksetzung Ihres Amiga durch gleichzeitiges Drücken beider Maustasten vor). Geben Sie bei der Eingabeaufforderung das Dateiverzeichnis der Datei ein, in die Sie WormsDC installiert haben und tippen Sie dann RunDC ein. Wenn Sie das Spiel beispielsweise in ein Games-Dateiverzeichnis auf dem Laufwerk Work: installiert haben, geben Sie folgenden Pfad ein:

```
CDWork:Games/WormsDC  
RunDC
```

Je nachdem, wie Sie Ihre Festplatte konfiguriert haben, kann es vorkommen, daß Sie immer noch nicht über ausreichend Speicherplatz verfügen. Wenn Sie also auf Schwierigkeiten stoßen, inaktivieren Sie die Festplatte über das "Early Startup Control" Feld und laden Sie das Spiel von der Diskette aus.

1 EINFÜHRUNG

WORMS, das 1995 auf den Markt kam, vereinte in sich nichts weniger als die besten Elemente aller jemals geschaffenen besten Spiele. Es verlangte Nachdenklichkeit, Strategie und pures Riesenglück. Es bescherte Spielern eine nahezu unerschöpfliche Menge an Spielvariationen, wobei wir garantierten, daß niemals auch nur zwei identische Spiele vorkamen.

Worms - The Director's Cut geht noch einen Schritt weiter. Mehr als 15 neue Waffen, völlig vom Benutzer konfigurierbare Spieloptionen, noch mehr Möglichkeiten zur Schaffung eigener Levels und Landschaften, noch mehr Taktiken und noch mehr Features, wie beispielsweise die sogenannten 'Air Moves' (Sie können Feuerstoß, Kamikaze und Ninja-Seil in der Luft ausprobieren), und, und, und...

2 SPIELKONZEPT

Denken Sie sich eine Landschaft - irgendeine Landschaft. Nehmen Sie einen Haufen kleiner rosa Würmer und verteilen Sie diese darin. Geben Sie ihnen Waffen, Werkzeuge und ein wachsames Auge für ihre Gegner. Ziel des Spieles ist es, als letztes Team übrig zu bleiben. Machen Sie keine Gefangenen!

Die Teams wechseln sich beim Spielen ab und bombardieren ihre Gegner mit jenen Waffen, von denen sie sich größtmöglichen Erfolg versprechen. Für manche Waffen ist der Nachschub beschränkt, daher müssen diese strategisch geschickt eingesetzt werden.

Mit Werkzeugen läßt sich das Spielgelände verändern, es können damit auch Verstecke geschaffen werden, allerdings wird diese Strategie in Action-Kreisen geächtet und als zutiefst beleidigend eingestuft! Sie ist auch als die "düstere Seite" des Worms-Spielens bekannt. Solche Leute werden versuchen, Sie zu ihrer Spielweise zu konvertieren, aber Sie sollten unbedingt standhaft bleiben und gegebenenfalls sagen: "Ich kann tun was ich WILL, Ihr seid doch nicht meine ELTERN!!"

Jeder Wurm hat zu Beginn einen Energievorrat, der im Lauf des Spieles entladen wird. Ist er aufgebraucht, scheidet der Wurm aus dem Spiel aus. Zum Ausscheiden führt beispielsweise, wenn Würmer im Wasser ertrinken, in den Lavalöchern der Hölle verdampfen, in den düsteren Tiefen einer Marslandschaft versinken oder wenn sie rechts und links über den Rand der Spielzone geworfen werden. Das am Ende übriggebliebene Team gewinnt.

Die Spielrunden sind zeitlich begrenzt, am Ende kann eine Nachspielzeit mit Sudden Death gespielt werden, in der alle verbliebenen Würmer auf Energiestufe 1 reduziert und durch eine einzige Berührung aus dem Spiel eliminiert werden - jetzt schlägt die Stunde geschickter Strategen!

Gelegentlich werden Waffen in Waffenkisten abgeworfen. Diese können aufgelesen und verwendet werden.

Jeder Wurm hat für seine Spielzüge nur begrenzt Zeit zur Verfügung (die natürlich einstellbar ist) und kann gehen, springen und sich sogar in neues Gelände beamen. Es stehen rund 40 Waffen und Werkzeuge zur Verfügung, die im Waffen-Optionen-Feld ein- und ausgeschaltet und auf eine bestimmte Stückzahl begrenzt werden können. Wie kommen Sie an alle Waffen ran? Tja, das finden Sie am besten selbst heraus!!

MENÜ-OPTIONEN

Nach dem Laden des Spieles erscheint das Hauptmenü.

Hauptmenü

- A SPIELEN
- B TEAMAUFSTELLUNG
- C OPTIONEN
- D ERGEBNISSE
- E CREDITS
- F PAUSE (SCHLAFMODUS)
- G AUSGANG / BEENDEN

A.) SPIELEN

Über diese Wahl gelangen Sie zum Menü für die Spielwahl. Klicken Sie eine der folgenden Optionen an, und schon kann's losgehen...

LIGA	(Ergänzt WORMS-Statistik nach dem Spiel - 2-4 Teams)
FREUNDSCHAFTSSPIEL	(Ergänzt WORMS-Statistik nicht - 2-4 Teams)
TRAINING	(Versuchen Sie, so viele Treffer wie möglich zu landen - 1-8 Teams)
TURNIER	(KO-Turnier - 4/8 Teams)

Auf dem Teamwahl-Feld können Sie festlegen, welche Teams gegeneinander antreten sollen. Wählen Sie Teams durch Drücken der linken Maustaste. Wenn Sie ein Team hervorheben und dann mit der rechten Maustaste anklicken, so wählen Sie das B-Team dieser Mannschaft (falls vorhanden). Um das Spiel zu beginnen, einfach Start anklicken.

Das Spiel geht danach zum Spielgelände-Bildschirm, auf dem eine Zufallslandschaft für das Spiel erzeugt wird. Sie können dieses Spielgelände akzeptieren oder ablehnen (ablehnen können Sie mit der LINKEN MAUSTASTE), lehnen Sie ab, wird ein neues Spielgelände erzeugt.

Alternativ dazu können Sie zur Erzeugung eines Spielgeländes einen Begriff eingeben (drücken Sie hierzu die RECHTE MAUSTASTE), beispielsweise Ihren Geburtstag, den Namen ihrer Katze oder sonstiges - auf der Basis Ihrer Eingabe wird ein Spielgelände erzeugt. Sie können auch in vorgefertigten Landschaften oder Graffiti-Levels spielen, indem Sie den entsprechenden Namen eingeben. 2 vorgefertigte Levels und 1 Graffiti-Level sind bereits vorinstalliert - Sie brauchen nur HOME, TOYS oder AMIGA einzugeben.

Wenn Sie die RETURN-Taste drücken, befinden Sie sich im sagenhaften Graffiti-Modus, wo Sie alles zeichnen können, wonach Ihnen der Sinn steht - um es anschließend in einen Level zu verwandeln. Arbeiten Sie hier mit der Maus: linke Taste zum Zeichnen, rechte zum Löschen. Ihre Zeichnung wird dann 'ausgefüllt', und zwar mit den verschiedenen Oberflächen aus dem Spiel, z.B. Wälder, Eiswüste, etc.

Drücken Sie '+' oder '-', so verändert sich die Größe des Cursors.

Wenn Sie die BACKSPACE-Taste drücken, wird die Landschaft ausgehöhlt, und Sie können mit Hilfe der RECHTEN MAUSTASTE einen Höhlen-Level kreieren.

Mit der TAB-Taste können Sie den Landschaftstyp bestimmen, also z.B. Eiswüste, Wälder, Alpen, etc.

Drücken Sie dagegen die RETURN-Taste, wird alles vom Bildschirm gelöscht und Sie können nochmal von vorne anfangen. Mit ESC gelangen Sie wieder zum normalen Spielgelände-Bildschirm.

Wenn Sie Ihr Kunstwerk verewigen wollen, drücken Sie 'S' und Sie speichern Ihren Level - Sie brauchen nur einen Namen einzugeben. Mit 'L' können Sie einen Level laden, den Sie vorher bereits abgespeichert haben.

Wenn Sie mit Ihrer Kreation zufrieden sind, drücken Sie die SPACE-Taste und Ihre Zeichnung wird in den gewünschten Landschaftstyp verwandelt.

Ein neues Feature des Spiels sind die 'Höhlen-Levels'. Etwa jeder vierte Level ist ein Höhlen-Level, d.h. Land befindet sich sowohl über als auch unter Ihnen. Das ist besonders nützlich für die Verwendung des Ninja-Seils. Für andere Waffen sollten Sie dagegen eine niedrigere Flugbahn wählen, was die Sache ein bißchen schwieriger macht. Luftangriffe und Waffenkisten gibt es in diesen Levels nicht. Höhlen-Levels können im Optionsmenü ein- und ausgeschaltet werden. Möchten Sie nur Höhlen-Levels spielen, dann drücken Sie auf dem Spielgelände-Bildschirm die RECHTE MAUSTASTE und geben Sie 'CAVERN' ein. Wenn Sie 'ALL' eintippen, gelangen Sie wieder zur normalen Einstellung zurück.

Ist der Level erst einmal fertiggestellt, dann werden Sie dazu aufgefordert, das Spiel durch Drücken der Leertaste zu starten. Gefällt Ihnen der Level dann doch nicht, so können Sie die linke oder rechte Maustaste drücken und einen anderen auswählen. Wenn Sie 'N' drücken, können Sie dem Level auch einen Namen geben.

Haben Sie sich schließlich für einen Level entschieden, muß nur noch die Spielfolge festgelegt werden, und schon geht's in die Schlacht!

Nähere Einzelheiten zum Spiel finden Sie auch in Abschnitt 9: Spieldetails.

B.) TEAMAUFSTELLUNG

Beim ersten Starten von WormsDC stehen Standardteams zur Verfügung, aus denen Sie auswählen können. Mit dem Teamaufstellungs-Menü können Sie Team- und Wurmnamen nach Ihren Wünschen festlegen.

Wählen Sie, ob ein Team von einem Menschen (HUMAN) oder vom Computer (CPU) auf zehn Geschicklichkeitslevels gesteuert werden soll. CPU 0 = ein ziemlich mieses, nagetierähnliches Team, CPU 9 = ein eher selbstgefälliges Team mit erstklassigen Fähigkeiten.

Mit der linken oder rechten Maustaste können Sie auch festlegen, wieviel Energieeinheiten den Würmern zur Verfügung stehen sollen (Niedrig, Normal, Hoch, Sehr Hoch oder Irrsinnig). Niedrig = 75 Energieeinheiten pro Wurm, Normal = 100, Hoch = 150, Sehr Hoch = 200 und Irrsinnig = 250. Mit mehr Energie überstehen die Würmer mehr Schäden, entsprechend länger dauert das Spiel.

Wenn Sie den Teamnamen anklicken, können Sie Ihre Teambezeichnung oder den Namen der vier Würmer darunter ändern (der erste Wurm wird automatisch Spielführer). Sie müssen allerdings nicht unbedingt vier Würmer im Team haben. Wenn Sie der Hafer sticht, können Sie beispielsweise auch nur mit einem Wurm ins Gefecht gehen.

Jeder Spieler hat zwei Teams. Um ein Reserveteam aufzustellen, klicken Sie die Option A/B-TEAM an und geben Ihr zweites Team ein. Um auszuwählen, welches Team zum Einsatz kommt, brauchen Sie nur die rechte Maustaste zu drücken, nachdem Sie zu Spielbeginn ein Team ausgesucht haben.

Wenn Sie 'Teams' anklicken, können Sie Änderungen innerhalb der Teams vornehmen, das Sie bereits aufgestellt haben. Dazu müssen Sie das jeweilige Team mit der linken Maustaste anklicken. Klicken Sie ein Team dagegen mit der rechten Maustaste an, so wird es gelöscht.

C.) OPTIONEN

Feld 1: SPIELOPTIONEN

WURMPLAZIERUNG (Purer Zufall oder in Gruppen pro Team, Standardeinstellung = Zufall)

Hier bestimmen Sie, ob Ihre Würmer nach dem Zufallsprinzip über das Spielgelände verteilt werden oder in Gruppen pro Team.

SPIELZUGDAUER (10 Sekunden - Unbeschränkt, Standardeinstellung = 60 Sekunden)

Je kürzer die Dauer eines Spielzuges, desto höher die Anforderung, desto schneller müssen Sie also denken!

RUNDENZEIT (5 Minuten - unbeschränkt, Standardeinstellung = 30 Minuten)

Die Rundenzeit. Unbeschränkte Rundenzeit bedeutet Kampf bis zum letzten Wurm! Ist die Rundenzeit begrenzt, so folgt am Ende eine Nachspielzeit mit Sudden Death: Alle verbliebenen Würmer sind auf Energiestufe 1 reduziert und können durch eine einzige Berührung aus dem Spiel eliminiert werden.

ZUM GEWINN ERFORDERLICHE RUNDEN (1 oder 2, Standardeinstellung = 2)

Hier legen Sie fest, wieviele Gewinnrunden erforderlich sind, um das Spiel zu gewinnen.

TRAININGSDAUER (1-5 Minuten oder unbeschränkt. Standardeinstellung = 2 Minuten)

Hier wird bestimmt, wie lange Sie Zeit haben, um im Training Ihre Schießkünste aufzupolieren.

SPIELSTEUERUNG (Maus, Tastatur oder CD32 Joypad)

Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung entweder die RECHTE MAUSTASTE oder den blauen Knopf des CD32 Joypads, um die Spielsteuerung festzulegen.

ZAHL DER STEUEREINHEITEN (1 ODER 2, Standardeinstellung = 1)

Für besonders bequeme Handhabung erlaubt Ihnen diese Option die Verwendung von zwei CD32 Joypads oder zwei Mäusen.

WIND (AN oder AUS, Standardeinstellung = AN)

Hier legen Sie fest, ob Sie mit oder ohne Windeinwirkung spielen möchten.

HÖHLEN (AN oder AUS, Standardeinstellung = AN)

Bestimmt, ob jeder vierte Level ein Höhlen-Level ist, d.h. ob er ein "Dach" und einen Boden hat.

WORMCAM (AN oder AUS, Standardeinstellung = AN)

Zur Steuerung des WORMCAM, einer Kamera, die den Würmern durch das Spielgelände folgt.

Feld 2: SPIELOPTIONEN

WEITERSPIELEN AUF DER GLEICHEN LANDFLÄCHE (AN oder AUS, Standardeinstellung = AUS)

Ist diese Option eingeschaltet, so ist es möglich, die nächste Runde auf der bleibenden Landfläche anzutreten. Das Spielgelände wird genau so reproduziert, wie es verlassen wurde, d.h. komplett mit Bombenkratern/Tunneln/Stahlträgern aus vorangegangenen Runden. Ist das Gerät nicht in der Lage, alle Würmer unterzubringen (d.h. die verbleibende Landfläche ist zu klein), so wird automatisch ein neues Terrain geschaffen.

MINENART

(WEIT, BEGRENZT, WEIT/ZUFALL oder BEGRENZT/ZUFALL. Standardeinstellung = BEGRENZT/ZUFALL)
Regelt die Empfindlichkeit und wieviel Schaden sie anrichten können. Minen mit einer "weiten" Reichweite verhalten sich wie im ersten Spiel und explodieren, wenn ein Wurm sich ihnen nähert. Bei Minen mit "begrenzt" Reichweite können sich die Würmer wesentlich näher heranwagen, so daß Sie sie ohne Probleme überspringen können. Sie können die Minen aber auch so einstellen, daß sie eher zufällig explodieren.

VORRATSHALTUNG (AN/AUS. Standardeinstellung = AUS)

Ermöglicht es Teams, unverbrauchte Waffenvorräte in die nächste Runde mitzunehmen. Ist die Vorratshaltung ausgeschaltet, wird die Waffenzahl zu Beginn einer neuen Runde auf die Normalzahl eingestellt. Ist die Vorratshaltung dagegen eingeschaltet, so erhält jedes Team neben den Waffen, die es aus dem vorangegangenen Level übrig hatte auch noch die Normalzahl. Stellen Sie die "ANTI" Option ein, dann erhalten Sie während dem Match keine weiteren Waffen mehr.

VERZÖGERUNG DES LUFTANGRIFFES (1-3 Spielzüge oder AUS. Standardeinstellung = 1)

Wenn 1, 2 oder 3 Spielzüge eingestellt sind, so kommt es erst dann zum Luftangriff, wenn Sie die jeweilige Zahl der Spielzüge absolviert haben (d.h. alle Ihre Würmer bewegt wurden).

VERZÖGERUNG DER ZIELSUCHENDEN GESCHOSSE

(1-3 Spielzüge oder AUS. Standardeinstellung = AUS)

Wenn 1, 2 oder 3 Spielzüge eingestellt sind, sind zielsuchende Geschosse erst dann erhältlich, wenn Sie die jeweilige Zahl der Spielzüge absolviert haben (d.h. alle Ihre Würmer bewegt wurden).

VERZÖGERUNG DES TELEPORT (1-3 Spielzüge oder AUS. Standardeinstellung = AUS)

Wenn 1, 2 oder 3 Spielzüge eingestellt sind, sind Teleports erst dann erhältlich, wenn Sie die jeweilige Zahl der Spielzüge absolviert haben (d.h. alle Ihre Würmer bewegt wurden).

TARZANLIANE (1-9, unbegrenzt oder AUS. Standardeinstellung = 3)

Mit dieser Option können Sie festlegen, wie oft Sie das Ninja-Seil für den "Tarzan-Trick" verwenden können. Ist es beispielsweise auf 3 eingestellt, dann können Sie in einem Spielzug dreimal ein neues Seil erscheinen lassen.

ACTION-WIEDERHOLUNG (AUTO oder MANUELL. Standardeinstellung = AUTO)

Bei AUTO-Einstellung wird die Action-Wiederholung von mehrfachen (etwa bei zwei und mehr Volltreffern) und siegentscheidenden Schüssen eingestellt. Action-Wiederholungen können auch durch Drücken der Taste R auf der Tastatur während oder unmittelbar nach dem Schuß bewirkt werden. (Nur bei Geräten mit Schnellspeicher möglich).

SPRACHE (BEGRENZT/ALLE. Standardeinstellung = ALLE)

Beschränkt die Sprache der Würmer. (Nur bei Geräten mit Schnellspeicher möglich).

WURMBENENNUNG (Normal, Teamzahl, Teaminitialen. Standardeinstellung = Normal)

Hier können Sie ein Zeichen zu den Wurmnamen hinzufügen, um klarzustellen, zu welchem Team sie gehören. Bei Normaleinstellung sind die Würmer genau so wie im originalen Worms-Spiel - sie haben keine Identifikation. Mit der Option Teamzahl können Sie die Zahl seines Teams vor den Namen jedes Wurms setzen. Mit Teaminitialen können Sie den Anfangsbuchstaben des Teamnamens zum Namen des Wurms hinzufügen.

Feld 3: WAFFENOPTIONEN

Sie haben die Möglichkeit, Verfügbarkeit und Anzahl der Waffen entsprechend der von Ihnen gewünschten Art und Weise des Spieles zu bestimmen.

Ist eine Waffe —, steht sie nicht zur Verfügung.

Ist eine Waffe ∞ ist sie unbegrenzt verfügbar.

Alternativ kann eine Waffe 1 - 9mal pro Runde eingesetzt werden.

Feld 4: SCHADENSEINSTELLUNG

Hier können Sie den Schaden einstellen, den jede Waffe anrichten soll - und daher auch die Größe des Kraters bei explosiven Waffen.

Der angerichtete Schaden kann zwischen 5 und 100 liegen oder auf BFL oder SFL eingestellt werden. Bei BFL explodiert die Waffe mit einer großen Flamme, bei SFL dagegen mit einer kleinen Flamme. Die Flammen schleudern die Würmer zwar durch die Gegend, richten aber letztendlich keinen besonders großen Schaden an.

Feld 5: KISTENOPTIONEN

Hier können Sie festlegen, welche Waffen während des Spiels in den Waffenkisten abgeworfen werden sollen, und wie groß die Wahrscheinlichkeit eines solchen Abwurfs sein soll. Je mehr Sterne eine Waffe hat, desto wahrscheinlicher ist es, daß sie sich in einer der Kisten befindet. Ist eine Waffe auf "—" eingestellt, so ist sie in keiner der Kisten enthalten.

Feld 6: LANDSCHAFTSOPTIONEN

Mit dieser Option können Sie wählen, wie oft jede Spielgeländeart, z.B. Alpen, Schlachtfeld, Wälder etc., erscheinen soll. Je mehr Sterne eine Landschaft hat, desto wahrscheinlicher ist es, daß sie auf dem Bildschirm erscheint. Ist sie jedoch mit "—" versehen, wird sie überhaupt nicht auftreten. Das ist praktisch, wenn Sie beispielsweise keine Levels mit geringer Schwerkraft spielen wollen.

D.) ERGEBNISSE

FELD EINS - TEAMSTATISTIK

Teamstatistik

- gibt die Position der Teams innerhalb der Liga an.

Wurmliste

- eine Aufstellung der einzelnen Würmer, vom besten bis zum schlechtesten.

Team laden

- lädt früher gespeicherte Teams und Teamstatistiken.

Team speichern

- speichert die gegenwärtigen Teams und Teamstatistiken.

Statistik löschen

- löscht alle Teamstatistiken.

Team löschen

- löscht alle Teams.

FELD ZWEI - BENUTZEREIGENE EINSTELLUNGEN

- Benannte Levels - eine Aufstellung der vom Spieler benannten Levels.
- Benutzereigene Spielgelände - eine Aufstellung der derzeit verfügbaren benutzereigenen Spielgelände.
- Graffiti-Levels - eine Aufstellung der verfügbaren Graffiti-Levels.
- Neue Geländediskette - von hier aus können Sie Levels von einer anderen Diskette laden.

FELD DREI - OPTIONEN

- Optionsset - Wahl des Optionssets.
- Spiellandschaftsset - Wahl des Spiellandschaftssets.
- Spiellandschaften laden - Nach Änderung des Spiellandschaftssets können Sie diese Option. anklicken, um das jeweiligen Spielgelände zu laden.
- Speicheroptionen - Speichern der derzeitigen Konfiguration in einem Optionsset Ihrer Wahl.
- Optionen rücksetzen - Optionsrücksetzung auf das Standard-Setup.

E.) CREDITS

Hier finden Sie raus, wer schuld ist!!

F.) SCHLAFMODUS

Minimiert das Programm auf der Workbench. Sie können das Spiel wieder aufwecken, indem Sie das WormsDC Fenster schließen.

G.) BEENDEN

Diese seltsame und selten verwendete Option bringt Sie zurück zu den Unbilden von Workbench/CLI und Alltag.

7 WURMSTEUERUNG

GRUNDLAGEN

Sie bewegen ihre Würmer mit den Pfeiltasten. Links bewegt Ihren Wurm nach links, rechts bewegt ihn nach rechts. Wird er blockiert, bleibt er stehen. Fällt er von einer Klippe, wird er sich höchstwahrscheinlich verletzen, damit sind Sie nicht mehr am Zug.

Sie können Ihren Wurm springen lassen, in dem Sie die Return-Taste drücken. Lassen Sie Vorsicht walten: möglicherweise springen Sie zu weit und verletzen sich - und schon sind Sie nicht mehr am Zug.

ZIELEN MIT WAFFEN

Standardmäßig ist Ihr Wurm mit einer Bazooka ausgerüstet. Steht ein Wurm, sehen Sie ein Fadenkreuz - damit zielen Sie, indem Sie mit den Pfeiltasten das Fadenkreuz auf und ab bewegen. Zur Beurteilung der Flugbahn und des Einschlags der von ihnen verwendeten Waffen benötigen Sie Geschick und ein gutes Urteilsvermögen. Einzelheiten über alle Waffen und deren jeweilige Besonderheiten finden Sie in Abschnitt 8.

WAHL EINER WAFFE

Sie haben zwei Möglichkeiten:

1. Icons

Die Icon-Auswahlleiste erscheint nach Drücken der rechten Maustaste, mit der linken Taste wählen Sie eine der verfügbaren Waffen aus. Ein weiterer Klick mit der rechten Taste eröffnet weitere Optionen. Durch Drücken der ESC-Taste können Sie diesen Vorgang beenden.

2. Tastatur

Die Tastatur ermöglicht sofortigen Waffenwechsel, vorausgesetzt man kennt die Tastenbefehle. Mit den Funktionstasten F1-F5 haben Sie Zugang zu den Waffen aus der ersten Auswahlleiste - F1 beispielsweise aktiviert bei zweimaligem Drücken den Torpedo. Über F6-F10 haben Sie Zugriff auf die Waffen aus der zweiten Auswahlleiste und die Nummerntasten 6-0 sind für die ganz speziellen Waffen vorgesehen.

WAFFENGEBRAUCH

Einfacher geht es gar nicht: Richten Sie das Fadenkreuz Ihres Wurms aus und drücken Sie die LEERTASTE zum Feuern. Bei manchen Waffen müssen Sie die Leertaste gedrückt halten, um die Feuerkraft über den ENERGIEANZEIGER zu regeln.

8 EINZELHEITEN ZU DEN WAFFEN

STANDARDWAFFEN

(F1) Bazooka

(F1 x2) Torpedo

Leertaste halten, um die Feuerkraft einzustellen, loslassen zum Feuern. Zielen mit den Pfeiltasten. Ein Klick mit der linken Maustaste bestätigt die Position, von der aus der Torpedo feuert.

Bazooka

Wird von Wind und Schwerkraft beeinflusst. Verursacht bei einem Volltreffer einen Schaden von 50 Energieeinheiten (Punkten). Verwüstet das Gelände, große Druckwelle. Einsatz in nächster Nähe nicht empfehlenswert. Standardwaffe, die aufrechte WORMS-Spieler handzuhaben wissen sollten, wenn sie ein Spiel gewinnen wollen.

Torpedo

Gilt allgemein als Präzisionswaffe. Torpedos werden normalerweise erst später im Spiel oder bei einer sicheren Trefferchance eingesetzt. Die Geschosse „winden“ sich etwas im Flug und man braucht etwas Erfahrung, um die mögliche Flugbahn kalkulieren zu können. Sehr simpel ist ein Abschuß des Torpedos himmelwärts, mit viel Power und der Hoffnung auf einen Treffer.

(F2) Granate

(3x F2)

Granatenwerfer

(F2 x2) Splitter Bombe

Bei der Granate und der Splitterbombe können Sie die Zündungszeit (Taste 1 - 5) und die Aufprallhöhe (hoch/niedrig mit +/-) variieren. Zielen und feuern erfolgt wie bei der Bazooka. Beachten Sie, daß - anders als die Bazooka - diese Waffen vom WIND nicht beeinflusst werden.

Granate

Eine Standardwaffe wie die Bazooka. Granaten bleiben vom Wind merkwürdig unbeeinflusst, sind aber weniger gezielt einsetzbar, weil sie zum Herumhüpfen neigen. Taktisch bieten sie eine Menge - sie haben eine variable Zündungszeit von 1 - 5 Sekunden und man kann eine hoch oder flach abprallende Granate werfen.

Splinterbombe

Grundsätzlich der Granate sehr ähnlich, zerlegt sich aber beim Aufprall in fünf kleinere Sprengköpfe, jeder der Sprengköpfe kann einen Schaden von 30 Punkten bewirken. Sie werden vom Wind nicht beeinflusst.

Granatenwerfer

Der Granatenwerfer hat eine Einstellung - Voll - und explodiert beim Aufprall, wobei Splinterbombenfragmente in der unmittelbaren Umgebung herumfliegen.

(F3)	Flinte	(F3 x3)	Maschinenpistole
(F3 x2)	Uzi		

Diese Waffen haben keine Flugbahn, sondern schießen in gerader Linie. Die Flinte ist sehr hilfreich, weil Sie beide Läufe nutzen können, also zwei Schuß haben, die Uzi bietet automatisches Schnellfeuer und breite Streuung. Ideale Waffen, um den Gegner „wegzuballern“.

Flinte

Die einzige Waffe mit zwei Schuß. Dazu müssen Sie lediglich beide Läufe benutzen! Ein Treffer mit der Flinte kann 25 Punkte Schaden verursachen. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflusst.

Uzi

Dieses kräftige kleine Ding weist eine beachtliche Streuung auf, die Sie nach Belieben dirigieren können. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflusst.

Maschinenpistole

Nicht gerade zu viel zu gebrauchen, aber eine befriedigende Art, einen besonders verachteten Wurm wegzuhusten!! Ermöglicht drei Schüsse nach einander.

(F4)	Flammenstoss
(F4 x2)	Drachenball

Zwei Nahkampfwaffen. Bringen Sie ihren Wurm in Position und drücken Sie die Leertaste, um den Zug auszuführen.

Feuerstoss

Dieser Zug nimmt dem Opfer immer 30 Punkte ab, wird aber üblicherweise eingesetzt, um Würmer aus dem Bild oder ins Wasser zu kicken.

Drachenball

Dieser Zug ähnelt dem vorhergehenden. Der Wurm schießt einen kleinen Energiebolzen ab, schädigt sein Opfer damit um 30 Punkte und kugelt es horizontal sowie leicht aufwärts durch die Gegend. Man ballert damit Würmer über Klippen ins Wasser oder völlig aus dem Bild.

(F5) Dynamit

(F5 x2) Schaf

Dynamit unterscheidet sich von den anderen Waffen insofern, als Sie nach ihrem Einsatz genau fünf Sekunden Zeit haben, um sich aus der Gefahrenzone zu bringen.

Dynamit

Dynamit kann bis zu 75 Punkte vom Energiekonto eines Wurms abbuchen und eignet sich vorzüglich dafür, Würmer in die Luft oder weiter weg zu sprengen. Dynamit reißt große Löcher in das Gelände und verursacht großes Elend. Nach dem Plazieren des Dynamits haben Sie fünf Sekunden Zeit, um in Deckung zu gehen...

Schafe

Ihr Freund im Schafspelz läuft selbstlos auf den armen gegnerischen Wurm zu und explodiert auf Ihren Befehl hin. Mit der Effektivität des Dynamits und der Geschicklichkeit, die nur einem vierbeinigen, flauschigen, weißen Säugetier eigen ist, wird das Schaf zu einem unbezahlbaren Werkzeug. Wegen seines unermüdlichen, selbstlosen Einsatzes wurde das Schaf zur Standardwaffe befördert. Gehen Sie weise damit um...

Schafe können Sie durch Drücken der Leertaste loslassen. Drücken Sie die Leertaste ein zweites Mal, dann detoniert das Schaf. Es kann aber auch vorkommen, daß den Schafen der Geduldsfaden reißt, und sie von selbst in die Luft gehen!

(F6) Luftangriff

(F6 x3)

Molotov-Cocktail

(F6 x2) Teleport

Luftangriff und Teleport werden durch das Anklicken einer Position mit der linken Maustaste eingesetzt. Der Molotov-Cocktail wird wie die Granate geworfen. Er wird beim Aufprall zerschlagen und entzündet sich. Sorgt auch sonst für ziemliche Unordnung.

Luftangriff

Diese äußerst nützliche Waffe führt einen Angriff von acht Bombern auf eine Gegend Ihrer Wahl aus und empfiehlt sich besonders bei Brücken oder flachem (insbesondere vermintem) Gelände. Sie steht Ihnen nur einmal zur Verfügung, kann aber verheerende Wirkung haben, wenn sich ein Häuflein schwacher Würmer in offenem Gelände aufhält. Mit der rechten Maustaste können Sie die Richtung bestimmen, aus der der Luftangriff kommen soll. Wenn Sie zur Auswahlleiste zurückkehren möchten, halten Sie die rechte Maustaste und drücken Sie dann die linke.

Teleport

Wird besonders gerne genutzt, um sich aus einer womöglich katastrophalen Startposition wegzubeamen. Es empfiehlt sich, zum Beamen ein Plateau weit weg von Klippen und Minen zu suchen. Die Spieler der düsteren Seite lassen ihre Würmer gerne an enge, schwer zugängliche Stellen beamen. Wenn sie Ihnen mit solchen Tricks kommen, nennen Sie sie einfach "feiger Spaltenkriecher"!!

(F7)

Lötlampe

(F7 x3)

Landmine

(F7 x2)

Bohrer

Diese Nutzwaffen versetzen Würmer in die Lage, sich im Gelände einzugraben und zu verstecken. Die Lötlampe kann (mit den Auf/Ab-Pfeiltasten) in sechs verschiedenen Winkeln arbeiten, während der Bohrer nur senkrecht nach unten bohrt. Die Leertaste setzt beide Werkzeuge in Gang und stoppt sie auch; beide Werkzeuge funktionieren nur begrenzte Zeit.

Lötlampe

Damit kann ein Wurm in alle Richtungen graben, durch ansonsten undurchdringliche Gebiete und Objekte gelangen, sich verstecken oder Überraschungsangriffe durchführen. Einen gegnerischen Wurm mit der Lötlampe zu erwischen, kostet diesen immer 15 Punkte. Beim spielentscheidenden letzten Zug von der Lötlampe erwischt zu werden kennzeichnet die Taktik eines verqueren Hirnes!

Bohrer

Er ermöglicht senkrechtes Bohren und öffnet damit Wege zu sicheren Orten. Sich einfach grabend davonzustehlen hat allerdings seine Tücken, wenn etwa ein schlauer Gegner heranhuscht und eine Stange Dynamit in Ihr Loch fallen lässt... also Obacht! Ein Treffer mit dem Bohrer verursacht einen Schaden von 15 Punkten; ein Spiel mit dem Bohrer sogar zu gewinnen, dürfte zur allergrößten Erniedrigung des Gegners führen.

Landminen

Ähneln in der Anwendungsweise dem Dynamit, allerdings handelt es sich um Berührungsminen (ihre Empfindlichkeit kann im Waffen-Options-Feld eingestellt werden), die nur in der Nähe eines Wurmes explodieren. Verwenden Sie die Leertaste, um die Minen zu legen. Danach haben Sie fünf Sekunden Zeit, um sich aus dem Staub zu machen.

(F8)

Ninja-Seil

(F8 x2)

Bungee-Seil

Mit diesen beiden Nutzwaffen können Würmer große Strecken im Gelände zurücklegen.

Bungee-Seil

Das Bungee-Seil wird automatisch aktiviert, wenn Sie über eine Klippe gehen und die Waffe ausgewählt haben. Hängen Sie an einem Seil, können Sie die Schwingungen mit den Pfeiltasten beschleunigen und mit der Leertaste springen.

Ninja-Seil

Nach dem Zielen können Sie das Ninja-Seil mit der Leertaste abfeuern. Hängen Sie an einem Seil, können Sie die Schwingungen mit den Pfeiltasten beschleunigen und mit der Leertaste springen. Bei nochmaligem Drücken der Leertaste bevor der schwingende Wurm irgendwo aufprallt, wird ein weiteres Ninja-Seil abgefeuert. Auf diese Weise kann sich der Wurm nach Tarzanmanier über das Spielfeld bewegen (besonders gut für Höhlen-Levels). Im Optionsmenü können Sie festlegen, wie oft der Wurm von Seil zu Seil springen darf. Wenn Sie die Return-Taste drücken während Ihr Wurm am Seil hängt, so bekommen Sie eine Stange Dynamit - vorausgesetzt Sie haben noch welches in Ihrem Waffenarsenal.

(F9) Stahlträger
(F9 x2) Abbrechen

Stahlträger

Stahlträger sind vielseitig einsetzbar... Sie sind dafür vorgesehen, Würmern über Brücken zu helfen, eine Basis für ein Ninja-Seil abzugeben oder Schafen über kritische Passagen hinweg zu helfen. Manche setzen die Träger ein, um einen gegnerischen Vormarsch zu behindern, andere benutzen sie als Schutzschild gegen Granaten und Splitterbomben. Nach der Auswahl lassen Sie den Träger mit der rechten Maustaste rotieren, mit der linken Maustaste platzieren Sie ihn - das ist nur vor klarem Hintergrund möglich. Wenn Sie wieder zur Auswahlleiste zurück möchten, halten Sie die rechte Maustaste und drücken Sie dann die linke.

Zug Abbrechen

Wenn Sie das Gefühl haben, daß es brenzlig wird und Ihren Spielzug lieber nicht durchführen möchten, können Sie einfach aussetzen.

(F10) Kamikaze
(F10 x2) Aufgabe

Kamikaze

Kamikaze katapultiert einen Wurm blitzschnell dem Gegner entgegen, er durchschneidet eine halbe Sekunde lang das Gelände und explodiert dann bei der nächsten Berührung oder fliegt einfach über die Bildschirmkante hinaus in sein finales Schicksal. Getroffene Würmer erleiden einen Schaden von 30 Punkten und werden in die Luft geschleudert.

Freiwillige Aufgabe

Wir wissen nicht genau, was dies hier bewirkt... also - wir verwenden es nicht!

Stups

(Der legendäre Stups ist ein geheimer Zug, den Sie unbedingt entdecken sollten)

Wahrscheinlich der am meisten unterschätzte Spielzug, weil Stups den Würmern eigentlich nichts anhaben kann. Sein Nutzen liegt darin, daß er Würmer über die Klippe befördern und ihnen damit zu einem frühen Abgang verhelfen kann oder sie auf rutschigem Gelände einen Abhang hinunter auf eine Mine schubst. Ein Stups kann verheerende Auswirkungen haben, unter anderem weil er den Gegenspieler erniedrigt und der Lächerlichkeit preisgibt. Stellen Sie sich doch mal vor, ein Spiel durch einen Stups zu verlieren...

DIE SPEZIALWAFFEN

(6) Zeilsuchende Taube
(6 x2) Mad Cows

Zeilsuchende Taube

Man könnte sie praktisch auch als intelligenten Torpedo bezeichnen (naja, so intelligent wie eine Taube eben). Richten Sie Ihr Fadenkreuz so aus, daß Sie ungefähr eine halbe Sekunde bis zum Einschlag haben, suchen Sie sich ein Ziel und drücken Sie ab. Die Taube wird in Richtung des ahnungslosen Feindes losschießen und bei Berührung irgendwo in der Nähe explodieren. (Feige Würmer, die sich auf der düsteren Seite tief unter der Erde in Tunnels verkriechen sind vor dieser neuen Gefahr natürlich sicher).

Mad Cows

Lassen Sie sie durch Drücken der LEERTASTE los. Wenn Sie mehr als eine Kuh gesammelt haben, können Sie sie auch in einer verrückten Herde von maximal fünf Tieren losschicken. Die Zahl der Kühe können Sie durch die Nummerntasten (1-5) bestimmen. Blöd wie Kühe nun mal sind, machen sie sich erst gar nicht die Mühe, Hindernisse zu umgehen, sie explodieren einfach!

- (7) Heilige Handgranate
(7 x2) Bananenbombe

Heilige Handgranate

Wie der Name schon sagt, ist die Heilige Handgranate eine Waffe mit biblischen Proportionen. Sie kann einen Schaden von 100 Punkten bei jedem armen Wurm anrichten, der ihr zu nahe kommt. Die Handgranate wird genauso abgefeuert wie eine normale Granate und explodiert bei der Landung nach 3 Sekunden.

Bananenbomben

Bananenbomben werden auf die gleiche Weise eingesetzt wie Splitterbomben, mit dem kleinen Unterschied, daß anstelle von winzigen Bombensplintern größere gelbe Bananen durch die Landschaft fliegen. Jede der fünf Bananen hat dieselbe Stärke wie eine Stange Dynamit, sollte also nicht einfach arglos durch die Gegend geschmissen werden. Die Frucht der Verdammung.

- (8) Maschinengewehr
(8 x2) Baseballschläger

Maschinengewehr

Das Maschinengewehr ist sozusagen die große, schlagkräftige Schwester der Maschinenpistole. Sie wirkt ähnlich wie eine UZI, nur noch vernichtender. Wird von Wind und Schwerkraft nicht beeinflusst. Jetzt verbessert - schneidet durch das Spielgelände wie ein warmes Messer durch die Butter. Drücken Sie die Leertaste einmal, um die gesamte Munition zu verballern.

Baseballschläger

Baseballschläger - Stellen Sie sich neben einen Wurm, richten Sie das Fadenkreuz aus, drücken Sie die Leertaste und verpassen Sie ihm was. Je niedriger die Flugbahn, desto weiter wird der Wurm durch die Lüfte segeln.

- (9) Superschaf (9 x3) Schafangriff
(9 x2) Schaf am Seil

Superschaf

Das Phantastische Lenkbare Flugschaf. Drücken Sie die LEERTASTE um das loszulassen, was auf den ersten Blick wie ein ganz gewöhnliches, stinknormales Schaf aussieht. Durch nochmaliges Drücken der Leertaste erhält es allerdings Kräfte, von denen andere landwirtschaftliche Nutztiere nur träumen können. Die Flugbahn des Schafs läßt sich mit der linken und rechten Pfeiltaste steuern. Fliegt es über den Spielrand hinaus, so gibt ein Marker seine Position an, damit Sie es wieder in Ihr Blickfeld zurücklenken können. Sie können besagtes Schaf irgendwo aufrallen und dadurch explodieren lassen. Wenn Sie sich aber so richtig heimtückisch fühlen, können Sie ihm seine besonderen Fähigkeiten durch Drücken der Leertaste entziehen und so seinen Aktivitäten als Superheld ein abruptes Ende setzen.

Schaf am Seil

Stellen Sie sich vor, Sie durchstreifen eine Landschaft an einem Ninja-Seil. Und jetzt stellen Sie sich vor, daß Sie gar nicht selbst da am Seil hängen, sondern nur ein verwirrtes Schaf. Wählen Sie ein Schaf, feuern Sie, schwingen Sie es hin und her und drücken Sie die LEERTASTE, um es loszulassen. Durch nochmaliges Drücken der Leertaste wird das Schaf an einem weiteren Seil festgemacht. Es kann sich also wie Tarzan auf eher un-schafähnliche Weise durch die Lüfte schwingen. Durch Drücken der Leertaste löst sich das Schaf vom Seil und explodiert beim Aufprall.

Schafangriff

Tod durch Hammel aus den Wolken. Ähnlich wie Luftangriffe, nur daß fünf Schafe aus dem Flugzeug abgeworfen werden. Außerdem hüpfen sie bei der Landung hin und her, was einen viel größeren Schaden verursacht, als ein normaler Luftangriff. Wie bei Luftangriffen, kann auch die Richtung eines Schafangriffs mit Hilfe der rechten Maustaste geändert werden.

(0) Old Woman
(0 x2) Kostbare Ming-Vase

Old Woman

Alte Frauen sind sozusagen verwirrte Dynamitstangen mit Beinen. Setzen Sie sie durch Drücken der Leertaste in Bewegung, und nachdem sie etwa 10 Sekunden Unverständliches über den Krieg und den Preis von Tee herumgemurmelt haben gehen sie in die Luft.

Kostbare Ming-Vase

Wird abgeworfen wie Dynamit und nach 5 Sekunden fliegt das Porzellan durch die Gegend - zum allgemeinen Entsetzen von Antiquitätenfans.

ZUSÄTZLICHE STEUERMÖGLICHKEITEN

HELP	Richtet Brennpunkt auf den gegenwärtigen Wurm
/	(nur bei numerischer Tastatur) Schaltet zwischen den übriggebliebenen Würmern hin und her
R	Manuelle Aktivierung der Action-Wiederholung
P	Spielpause (zeigt derzeitigen Wurm und Landschaftscode an)
DEL	Schaltet zwischen allen Wurmnamen hin und her; Namen Ihrer Würmer sichtbar; keine Wurmnamen sichtbar
ESC	Optionen verlassen
BACKSPACE	Vertikaler Sprung
RETURN	(zweimal schnell gedrückt) Rückwärtssprung
*	Ein- und Ausschalten des WormCam (eine Kamera, die den Ereignissen folgt und nicht wie eine statische Kamera dort im Mittelpunkt bleibt, wo Sie es vorgegeben haben)
ENTER	(numerische Tastatur) stellt die Energieanzeige in den Vordergrund/Hintergrund

STEUERMÖGLICHKEITEN FÜR DAS CD32 JOYPAD

BLAUER KNOPF	Springen
ROTER KNOPF	Feuern
GELBER KNOPF	Vertikaler Sprung
GRÜNER KNOPF	Bewegen des WormCam
<	Icon-Leiste
>	Bei Drücken des Knopfs und gleichzeitiger Bewegung des D-Pads scrollt der Bildschirm
>> & GRÜNER KNOPF	Ändert die Länge der Zündschnur
>> & GELBER KNOPF	Ändert den Aufprall der Granate
>> & ROTES KNOPF	Schaltet zwischen Wurmnamen hin und her
PAUSE	Stoppt, wenn das Spiel pausiert wird
PAUSE & <	Beenden

9 SPIELEDDETAILS

BILDSCHIRM

Der Bildschirm besteht aus einem Spielgelände, einer Energieleiste, die die relative Stärke aller Teams sowie die Anzahl der von ihnen gewonnenen Runden anzeigt, sowie einer Anzeige am unteren Rand, die über die Windstärke, Windrichtung und die verbleibende Spielzeit informiert.

ENERGIEANZEIGE

Die Energieanzeige wird sichtbar, wenn man den Bildschirm nach oben scrollt. Jede Anzeige gibt die gesamte Energie des Teams an. Diese wird verringert, wenn die Würmer getroffen werden. Gewinnt ein Team eine Runde, erscheint ein kleiner Stern neben dem Namen.

UHR

Die Uhr zeigt die verbleibende Spielzeit in Sekunden an.

BODENANZEIGE

Zeigt die Windrichtung (links oder rechts) und die ungefähre Windstärke. Wird benötigt bei der Verwendung stark windempfindlicher Waffen (wie der Bazooka). Der Wind wechselt oft. Die Leiste darunter ist ein zum Laden mancher Waffen nötiger Energieanzeiger. Hier sind auch die Icons für die Wahl der Waffen abgebildet.

BENUTZER-LANDSCHAFTEN

Wie schon bei der ersten Ausgabe von Worms ist es möglich, eigene Levels zu kreieren. Jetzt können Sie auch "Zweischicht"-Level mit zwei Sechzehnfarb-IFF-Bildern erzeugen: einem für den Hintergrund und einem für den Vordergrund. Man kann vor dem Hintergrund entlanggehen und wenn der Vordergrund zerbombt wird, sieht man, was dahinter vorgeht. So können Sie Levels wie beispielsweise das Innere eines Hauses herstellen, in dem Sie umhergehen können.

Zur Anfertigung eigener Gelände müssen Sie folgendes mit Hilfe eines Malprogramms (wie der exzellenten Dpaint Serie von Electronic Arts) anfertigen:

Lo-Res, sechzehn Farben, Seitengröße 960x350

Farbe 0	- Transparent
Farbe 1	- Weiß/Annähernd Weiß für TEXT
Farbe 2	- Pink/Annähernd Pink für WURMFARBE 1
Farbe 3	- Irgendeine Farbe
Farbe 4	- Hellere Schattierung von Farbe 3
Farbe 5	- irgendeine Farbe (Minenfarbe)
Farbe 6	- Hellere Schattierung von Farbe 3
Farbe 7-15	- irgendeine Farbe

Wenn Sie Ihren Level gezeichnet haben, können Sie ihn entweder direkt in der TWCUSTOM-Schublade als DATEINAME.WRM16 speichern oder das WormPrefs Programm auf Diskette 3 verwenden, um einen Zweischicht-Level daraus zu machen und andere Dinge festzulegen, wie etwa Bergketten, Schwerkraft, Reibung, etc.

Wenn Sie Ihre Levels auf einer separaten Diskette gespeichert haben, müssen Sie die NEW CUSTOM DISK Option aus dem Bereich RECORDS wählen, während die Diskette sich im Laufwerk befindet.

Mit WormPrefs können Sie mittels einer Schablone auch Ihre eigenen Landschaftsarten und Bergketten kreieren (z.B. Wälder, Eiswüste, etc.).

10 ÜBER DEN AUTOR

Seit der ersten Ausgabe von Worms hat sich der "Zustand" von Andy Davidson noch verschlechtert - er wird jetzt von mehreren Team 17-Mitgliedern schlicht und ergreifend als "übergeschnappt" bezeichnet. Concrete Donkey hat mittlerweile eine begeisterte Anhängerschaft, was zu Pressegerüchten über einen neuen "Kult" geführt hat. Von Bananenfischen gibt es leider bisher keine Spur, obwohl sie kurz vor Weihnachten angeblich in Milton Keynes gesichtet worden sein sollen.

Die Email-Adresse von Andy Davidson ist theworm@team17.com

11 CREDITS

Andy Davidson	Programmierung, Design, Wurmgraphik und Originalkonzept
Mark Fitt	Zusätzliche Programmierung
Paul Kilburn	Produktion und Dokumentation
Martyn Brown	Schöpferische Leitung
Paul Field	Qualitätssicherung
Rico Holmes	Hintergrundgraphik
Tony Senghore	Zusätzliche Hintergrundgraphik
Kenny Magnusson	Zusätzliche Graphik
Per-Anders Gustafsson	Zusätzliche Graphik
Cris Blyth	Zusätzliche Graphik & Granatenanimation
Pete Lyon	Würmer Artwork
Rory Little	Würmer Artwork
Wiggz	Zusätzliche Graphik
John Allardice	Team 17 Logo
Alex Amsel	Beratung
Bjorn Lynne	Musik und Soundeffekte
Paul Sharp	Design (Verpackung & Handbuch)

CUCD7 CREDITS

Cris Blyth

FMV-Animation, Level-Graphik & Konvertierung

Rory Little

Level-Graphik

Rory McLeish

Level-Graphik

Kelvin Aston, John Eggett, Mark McGinley, Paul Dunstan Team 17 Qualitätssicherung

12 THE WORLD WIDE WORM

Leute mit Internet-Zugang interessieren sich vielleicht für einige bereits vorhandene WWW-Seiten für „WeltWeite Würmer“. Unsere Adresse:

<http://www.team17.com/worms\index.html>

Die allgemeine TEAM17-Webseite (Gateway zu World Wide Worm) lautet:

<http://www.team17.com/>

Die Email-Adresse von Team 17: support@team17.com

13 KANAL DER SPINNER

Wenn Sie über IRC verfügen und etwas über Worms wissen möchten oder erfahren wollen, was Betong Asna auf Schwedisch heißt, dann werden Sie doch Mitglied bei #Worms auf dem IRCnet - Dem Offiziellen Worms Kanal. Wählen Sie einen Server wie irc.demon.co.uk, irc.bt.net oder irc.stealth.net.

DELUXE PAINT ©Copyright Electronic Arts. All rights reserved.

WORMS. Copyright (C) 1995 Team17 Software Limited.

Verlag und Vertrieb: Ocean Software Limited.

14 BYE BYE

Sie halten hier unser letztes - und vielleicht bestes - Amiga-Spiel in Händen. Wir hoffen, Sie haben eine Menge Spaß damit und bedanken uns für Ihre Unterstützung, nicht zuletzt dafür, daß diese Würmer bei Ihnen ein Zuhause gefunden haben.



Team17 Software Ltd
Longlands House, Wakefield Road
Ossett, West Yorkshire
WF5 9JS

Tel +44 (0)1924 271637
Fax +44 (0)1924 267658
Email support@team17.com
URL <http://www.team17.com>

Marketing & Distribution

