INSTALLATION

Pour installer le jeu, il vous suffit d'insérer le CD de Worms Pinball dans le lecteur CD-ROM lorsque vous vous trouvez sous Windows.

Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur Démarrer et sélectionnez Exécuter. Tapez d:\Setup (d: représentant votre lecteur CD-ROM) et appuyez sur la touche Entrée de votre clavier.

Vous aurez le choix entre les options suivantes : Installer Worms Pinball (Install Worms Pinball), Jouer à Worms Pinball (Play Worms Pinball), Voir le fichier Readme.txt (View Readme.txt) ou Quitter (Exit). Si la fonction d'exécution automatique est activée, ce menu apparaîtra automatiquement.

INSTALLER WORMS PINBALL

- Cliquez sur Install et suivez les instructions à l'écran.

Une fois Worms Pinball correctement installé, un groupe de programmes Team17 sera ajouté aux Programmes de votre menu Démarrer.

DÉSINSTALLER WORMS PINBALL

Pour désinstaller Worms Pinball, cliquez sur le bouton Démarrer, sélectionnez Paramètres et cliquez sur Panneau de configuration. Double-cliquez sur Ajout/Suppression de pro-grammes, sélectionnez Worms Pinball et cliquez sur OK.

FICHIER README (README.TXT)

Chaque fois que c'est possible, le logiciel est continuellement amélioré à chaque étape de développement, afin d'obtenir la qualité de jeu la meilleure possible. Le programme d'installation vous permet automatiquement de jeter un coup d'œil au fichier Readme (Readme.txt). Nous vous conseillons de lire ce fichier pour y voir les changements ou additions de dernière minute qui ne sont pas mentionnés dans ce manuel.

JOUER À WORMS PINBALL

Vous pouvez sélectionner cette option une fois le jeu installé. Cliquez dessus pour lancer Worms Pinball.

QUITTER

Cette option quitte le programme d'exécution automatique et vous ramène sous Windows.

CONFIGURATION

Vous pouvez utiliser le programme de configuration (Setup) avec le programme d'installation pour configurer toutes les options sonores. Ce programme vous permet aussi de configurer votre clavier.

- A partir du groupe Worms Pinball dans votre menu Démarrer, choisissez Configurer (Configure).

Pour plus de détails voir l'annexe 2 : Configuration.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Une fois le jeu installé sur votre disque dur, vous pouvez aussi jouer à partir du CD ; vérifiez que le CD se trouve bien dans le lecteur CD-ROM et sélectionnez Jouer à Addiciton (Play Worms Pinball) dans le Menu D'installation.

Vous pouvez aussi cliquer sur Démarrer et sélectionner Team17 à partir du Menu de Programmes.

- Cliquez sur Worms Pinball.

Une fois Worms Pinball chargé, vous verrez apparaître le Menu de L'écran Principal.

MENU PRINCIPAL

A partir de l'écran du menu principal, vous pouvez choisir les options suivantes :

- Jouer (Play)
- Meilleurs Scores (Hiscores)
- Options
- Quitter (Exit)

Servez-vous des touches directionnelles haut et bas du clavier pour mettre votre sélection en surbrillance et appuyez sur Entrée pour confirmer.

JOUER

- Sélectionnez Play pour jouer à Worms Pinball.

MEILLEURS SCORES

- Sélectionnez Hiscores pour voir les pages des meilleurs scores.
- Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les pages.
- Appuyez sur Entrée pour retourner à l'écran du Menu Principal.

OPTIONS

Sélectionnez Options pour accéder à L'écran D'options, à partir duquel vous pourrez choisir les éléments suivants :

- Graphismes (Graphics)
- Jeu (Game)
- Retour Arrière (Back)

GRAPHISMES

Cette option vous permet de modifier les éléments suivants :

- Résolution (Resolution) - il y a trois résolutions d'écran : 640x480, 800x600 et 1024x768.
- Couleurs (Colours) - vous avez le choix entre 256 et 65536.
- Détail (Detail) - il y a trois niveaux de détail : Low (Faible), Medium (Moyen) et High (Elevé).
- Vue (View) – choisissez la vue qui vous convient pour jouer.
- Sélectionnez Retour Arrière (Back) pour revenir au menu Options.

Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour sélectionner une option, et les touches directionnelles gauche et droite pour la modifier.

JEU

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner l'une des options suivantes à l'écran des options de jeu :

- Difficulté (Difficulty) - sélectionnez le niveau Low (Faible), Medium (Moyen) ou High (Elevé).
- Tournoi (Tournament) - l'option tournoi, une fois activée, fixe des récompenses au hasard dans les parties multijoueurs, pour que personne ne soit désavantagé. Si vous désactivez cette option (OFF), les récompenses seront attribuées de façon aléatoire. Cette option n'est pas valide pour les parties à un seul joueur.
- Ressort (Flipper Plunge) - cette option vous permet de lancer une nouvelle bille en utilisant l'une des touches flipper. Vous pouvez l'activer (on) ou la désactiver (off).
- Sélectionnez Retour Arrière (Back) et appuyez sur Entrée pour retourner au menu des options.

Remarque : le programme de configuration vous permet de configurer les options son et clavier. Ce programme est disponible sous forme d'icône de raccourci dans votre groupe de programmes Team17/Worms Pinball, dans le menu Programmes. Pour plus de détails, voir annexe 2 : Configuration.

QUITTER

- Cliquez sur cette option pour quitter Worms Pinball et retourner sous Windows.

JOUER À PINBALL

Pinball est un jeu d'adresse et, à un moindre degré, de chance. Il existe de nombreuses façons de jouer au flipper, mais pour la plupart des gens, le but du jeu est d'obtenir le meilleur score. Vous obtiendrez les meilleurs scores une fois que vous aurez maîtrisé les flippers et touché les cibles désirées. Il vous faut également comprendre les règles du jeu, de façon à savoir quand tirer sur quelle cible.

Lorsque vous commencez à jouer, le jeu est dans son état « normal ». En touchant diverses cibles et en faisant des coups spéciaux, vous pouvez activer des fonctions spéciales et démarrer des « modes ». Chaque mode a un objectif ou un thème différent, et la fonction de la plupart des cibles change selon le mode en question. Lorsque vous terminez un mode, vous activez parfois une nouvelle fonction du jeu, et une fois tous les modes terminés, un Mode expert (« Wizard ») s'activera.

Le thème de cette table est tiré du jeu du même nom conçu par Team 17, qui est un véritable succès. Vous devez conduire votre armée de petits vers, mignons mais vicieux, à la victoire, en ramassant des armes, en tuant les vers ennemis et en atteignant le grade de général. Le combat se déroule dans cinq lieux différents, avec deux missions spéciales à remplir pour chaque lieu. Une fois que vous avez accompli toutes vos missions, il vous faudra survivre à la Folie furieuse des vers afin de devenir le maître de l'univers des vers.

CARACTÉRISTIQUES DE LA TABLE

Tout comme le jeu d'origine Worms, cette table renferme toute l'action, toutes les caractéristiques et tout le fun dont vous puissiez rêver. Faites en sorte de connaître votre mission sur le bout des doigts avant de vous lancer dans la bataille.

COUPS D'ADRESSE

Touchez la Rampe de la Victoire rapidement une fois que vous avez lancé une nouvelle bille afin d'obtenir une récompense pour ce coup d'adresse. Il y a aussi des coups d'adresse cachés, mais c'est à vous de les découvrir !

RENFORTS

Si vous atteignez le Couloir de Blocage de la bille rapidement après avoir lancé une nouvelle bille, vous activerez l'option de blocage rapide (Quick lock). Tirez dans la grotte avant la fin du temps imparti pour obtenir des renforts. Si vous réussissez, vous aurez alors deux billes actives et diverses cibles Jackpot seront allumées. Le jeu continue de façon normale, mais avec deux billes au lieu d'une. Vous pouvez aussi obtenir des renforts comme récompense aléatoire lorsque vous touchez un Bunker.

MILLION PLUS

Si vous tirez dans la rampe Million Plus avec une nouvelle bille, vous gagnez un million de points. Vous pouvez augmenter la valeur de ce bonus jusqu'à 10 millions en tirant dans la rampe Million Plus à chaque fois que la lumière « 1+ » clignote. Remarque : lorsque la valeur du bonus Million Plus atteint ou dépasse cinq millions, elle augmente seulement si vous touchez la rampe Million Plus lors d'une combinaison de coups. Une combinaison de coups consiste à toucher plusieurs cibles allumées les unes après les autres, en succession rapide.

CIBLE MISSILE IMMOBILE ET LANCE-MISSILES

Si vous touchez l'une des cibles missiles immobiles, une lettre du mot M-I-S-S-I-L-E s'allumera. Une lettre différente est affectée à chaque cible immobile, il vous faudra donc toutes les toucher ! Une fois que vous avez allumé toutes les lettres, le compte à rebours de rapidité du lance-missiles se mettra en route. Le compte à rebours s'affichera sur un chrono, ainsi que le bonus de rapidité. Vous devez atteindre la cible qui s'allume pour obtenir la valeur du bonus et lancer un missile avant la fin du décompte. Si vous touchez le bunker pendant le lancement du missile, la valeur du bonus de rapidité sera triplée.

MULTIPLICATEUR DE BONUS

Chaque fois que la caisse d'armes est touchée, une des lettres du mot W-O-R-M-S s'allume. Une fois toutes les lettres allumées, le Multiplicateur de Bonus augmente d'un point jusqu'à 5 ; après quoi les points sont attribués. Ceci affecte le bonus général à la fin de chaque bille.

EXPLOSIONS, SUPER EXPLOSION ET FOLIE EXPLOSIVE

Si vous touchez la Zone D'explosion, vous obtenez un point d'explosion. Lorsque vous avez amassé un certain nombre de ces points, le mode Folie explosive s'active ; le nombre de points d'explosion apparaîtra à l'écran d'affichage. Lorsque le mode Folie explosive est activé, un certain nombre de cibles Jackpot sont allumées, et vous devez tirer dessus pour obtenir un maximum de points.

CLASSEMENT

Atteignez l'une des meilleurs places au classement en gagnant des points de Victoire. Vous obtenez des points de victoires en tirant dans la rampe de la victoire. Lorsque vous atteignez une certaine quantité de points de victoire, vous obtenez une promotion. Encaissez les bénéfices de cette promotion en tirant dans l'orbite de classement (Rank Orbit).

SPINNER UZI

Lorsque la bille monte le long de la rampe gauche, elle vient se cogner dans le spinner (Plaque tournoyante). Plus l'impact est fort, plus celui-ci tourne.

La valeur de départ du spinner Uzi est de 1000 points ; elle augmente à chaque rotation du spinner, jusqu'à atteindre 150 000 points par rotation. A chaque nouvelle bille, la valeur de départ est réactivée.

A intervalles irréguliers, le spinner Uzi se transforme en Ultra Spinner, et vous obtenez un maximum de points si vous tirez dedans avec la bille. Cette opportunité de bonus ne dure que 30 secondes. La rampe gauche clignote pendant cette période, jusqu'à ce qu'elle soit touchée par la bille.

PUNCH-UP

Si vous touchez l'orbite droite juste après la rampe Uzi, vous obtiendrez un Punch-Up. Lorsque ce bonus est activé, tous les tirs vers l'orbite droite ou gauche sont déviés dans les jets. Il est impératif d'utiliser ce bonus avec efficacité lors de la mission Worm-Fu.

LES ARMES

On ne fait pas la guerre sans arme, il est donc conseillé de renforcer votre arsenal en vous en procurant quelques-unes. Une arme s'allume sur la table après un certain nombre de tirs vers l'orbite gauche (en fonction de votre niveau d'adresse). Ramassez-la en tirant dans la caisse d'armes.

LARGAGE D'ARME

A certains moments, un largage d'arme se produit. Tirez dans la caisse d'armes pour ramasser l'arme avant la fin du compte à rebours.

BONUS BUNKER ALÉATOIRE

Lorsque vous tirez dans le Bunker et qu'aucun bonus n'est disponible, le jeu choisit un bonus au hasard dans la liste.

MISSIONS ET VICTIMES

Les missions constituent la partie la plus importante du jeu. Accomplissez toutes vos missions en faisant le plus grand nombre de victimes. Vous détruisez des ennemis en tirant dans l'orbite droite, la rampe droite, le tunnel et l'orbite gauche.

Lorsque vous avez atteint un certain nombre de victimes (le nombre varie selon le niveau de difficulté), une mission est activée ; tirez dans la Grotte ou le Bunker pour la commencer. A 25 victimes, vous recevez un bonus de 10 millions de points, à 50 vous avez droit à une bille supplémentaire.

Lisez les briefings de missions suivants pour savoir quoi faire quand l'occasion se présentera. Chaque paysage renferme deux missions.

▼ Missions en Arctique
Désamorcer la Dynamite
Vous devez désamorcer les bâtons de dynamite en éteignant les mèches allumées. Touchez les cibles allumées avant la fin du temps imparti ou vous serez réduit en miettes par l'explosion.

Echapper au Yéti
Le Yéti est à vos trousses. Touchez les boutons de flip gauche puis droit aussi vite que vous le pouvez pour vous échapper.

▼ Missions dans le Désert
Epreuve de Force
Cette ville n'est pas assez grande pour deux, alors dégainez le premier en tirant sur la rampe allumée avant la fin du compte à rebours.

Une fois le duel gagné, démontrez votre adresse au tir et ramassez des points bonus en tirant sur les bouteilles vides du saloon. Touchez les rampes allumées pour faire exploser les bouteilles.

La Bonne Carte
La concentration est vitale dans cette partie de cartes. Ne perdez pas la carte de vue et choisissez la bonne pour obtenir votre bonus. Utilisez les flips gauche et droit pour mettre la carte en surbrillance. Appuyez sur Entrée pour la sélectionner.

▼ Missions en Enfer
Accordéon
Bon sang ! Faites taire cet accordéoniste de malheur ! Détruisez les plateaux, puis l'accordéoniste, en tirant sur les cibles allumées. Mais soyez diligent, car il ne tient pas en place !

Venez à Bout du Diable
Montrez qui est le plus fort des vers en anéantissant… le diable en personne. Tirez dans les cibles allumées avant la fin du temps imparti.

▼ Missions dans la Jungle
Monnaie de Singe
Il pleut des bananes ! Touchez les cibles allumées pour récolter un maximum de points : vous vous faites payez en bananes, ce qui est très pratique pour fabriquer des bombes bananes.

Worm-Fu
Bagarres à coups de poing dans la jungle ! Les super jets sont activés et vous permettent de marquer un maximum de points. Touchez autant de jets que possible pour mettre votre adversaire K.O.

▼ Missions sur Mars
Chasse à L'extraterrestre
Envolez-vous pour Mars pour participer à un safari extraterrestre ! Tirez sur les cibles allumées pour faire exploser ces gentils petits aliens et obtenir un maximum de points !

Mars Attaque !
Les martiens envahissent la terre ! Eliminez leurs vaisseaux en tirant dans les cibles allumées dans ce mode multi-billes.

FRAPPE AÉRIENNE

Après avoir allumé les lettres du mot R-A-I-D un certain nombre de fois et avoir bloqué trois billes dans la caisse d'armes, le mode multi-billes Frappe aérienne s'activera. Tirez dans les rampes allumées pour atteindre les cibles. Tirez dans la caisse d'armes pour toucher le Jackpot.

MODE VIDÉO SUPER MOUTON

Dirigez vos Super moutons volants à l'aide des flips. Faites tourner le mouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avec le flip gauche, et faites-le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre avec le flip droit. Trouvez le ver ennemi et anéantissez-le, sans pour autant rater les bonus à ramasser qui sont dispersés un peu partout dans le paysage.

FOLIE FURIEUSE DES VERS

Une fois que vous avez été promu au grade de général, terminé toutes les missions et obtenu toutes les armes, vous serez prêt à affronter la folie furieuse des vers au cours de la bataille finale. Il vous faut bloquer 3 billes avant que le combat ne commence. Pour cela, lancez les billes dans la caisse d'armes.

DÉPANNAGE

Si la performance de Worms Pinball laisse à désirer, ceci peut être dû aux raisons suivantes :

1 Vérifiez que vous n'avez pas lancé d'autres tâches ou applications superflues. Ceci peut affecter la performance du jeu (rythme lent ou saccadé).

2 Une résolution graphique élevée nécessite plus de puissance et de mémoire. Si je jeu n'est pas fluide, essayez de réduire la quantité de couleurs et/ou réduisez la résolution de l'affichage à l'écran des options. Vous pouvez sélectionner une option sonore moindre, ce qui peut jouer sur la performance.

3 Worms Pinball n'est pas conçu pour être lancé en même temps que d'autres applications principales de Windows. Si vous minimisez sans arrêt une application ou que vous permutez sans cesse entre les applications Windows et Worms Pinball, vous risquez de rencontrer des problèmes en raison des ressources requises pour Worms Pinball. Nous vous déconseillons de minimiser les applications ou de permuter les tâches en cours de partie.

Remarque : vous pouvez aussi essayer de baisser le son ou de désactiver les dialogues.

SERVICE CLIENTÈLE

Si vous avez accès à l'Internet, vous pourrez trouver de l'aide sur le site Web de Team 17, à l'adresse suivante : http://www.team17.com .

Vous pouvez aussi envoyer un courrier électronique au service d'assistance technique de Team 17, à l'adresse suivante :
support@team17.com

Vous pouvez nous téléphoner au : +44 1924 271637.
Ou nous envoyer un fax au : +44 1924 267658.

COURRIER

Ecrivez-nous à l'adresse suivante :
Team17 Software Limited
Longlands House
Wakefield Road
Ossett,
West Yorkshire,
WF5 9JS,
Royaume-Uni

ENVOYEZ-NOUS VOS COMMENTAIRES !

Nous serions ravis d'avoir vos commentaires sur le jeu, n'hésitez pas à nous contacter !

Notre service d'assistance technique continuera à proposer son aide concernant ce produit bien après la date de sortie de ce jeu : visitez notre site Web (http://www.team17.com) pour obtenir des informations concernant les sorties des nouveaux jeux, les caractéristiques et les améliorations de nos produits.

Vous pouvez nous envoyez directement vos commentaires par courrier électronique à l'adresse suivante : Worms Pinball@team17.com .

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

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

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préference les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ANNEXE 1

COMMANDES DE JEU

Les commandes par défaut sont les suivantes :

Commencer la partie	-	Entrée (1 joueur), ou F1-F4 (1 à 4 joueurs)
Flip gauche	-	Maj gauche
Flip droit	-	Maj droit
Ressort/Tir	-	Entrée
Nudge (Pousser la table)		
Vers le Haut	-	Barre espace
Nudge à gauche	-	Alt gauche
Nudge à droite	-	Alt droite
Quitter la partie	-	Echap
Sélectionner la vue	-	1-5
Résolution	-	F5 à F7 (en mode couleur faible)
Résolution	-	Maj + F5 à F7 (en mode couleur élevé)
LED	-	L
Contrast	-	C
Pause	-	P

ANNEXE 2

CONFIGURATION

Cette option vous permet de modifier les réglages du son et de la musique. Elle vous permet aussi de redéfinir la configuration de votre clavier. Le programme vous permettant ces modifications se trouve dans le groupe de programmes Worms Pinball, dans le menu Programmes (menu DEMARRER de Windows).

Une fois que vous avez cliqué sur Configure, vous verrez apparaître une fenêtre avec les options suivantes :

QUALITÉ DU SON (SOUND QUALITY)

Il y a quatre options pour le réglage du son, allant de None (Aucun) à High (Elevé).
- Cliquez sur l'option désirée pour la sélectionner.

Remarque : plus la qualité sonore est élevée, plus il vous faut de puissance pour que Worms Pinball fonctionne sans à-coup. Si vous rencontrez des problèmes, essayez de réduire la qualité sonore.

Il y a également deux cases vous permettant de sélectionner Stereo sound (Son stéréo) et 16-bit sound (Son 16 bit).
- Cochez les cases en cliquant dessus.

CHANGEMENT DE PISTE DU CD (CD TRACK CHANGE)

Vous avez le choix entre deux options : Instant (Instantané) ou Intelligent. L'option Intelligent changera les morceaux musicaux lorsque la balle s'éloigne lentement des flips. C'est une option utile pour ceux qui ont des lecteurs CD-ROM plus lents, car il y a une courte pause entre les morceaux (ce qui peut poser des problèmes lorsque les flips frappent dans la balle).

L'option Instant changera de piste CD quel que soit l'endroit où se trouve la bille sur la table. Elle est conseillée seule-ment pour ceux qui ont des lecteurs CD-ROM rapides.

COMMANDES

Vous pouvez aussi redéfinir les commandes du clavier à partir de cette option.
- Cliquez sur les cases blanches se trouvant près de l'action choisie et entrez la nouvelle touche. Par exemple, si vous voulez modifier la touche qui active le flip gauche, il vous suffit de cliquer sur la case blanche se trouvant à côté de flip gauche et d'entrer la nouvelle touche.

EFFETS DU NUDGE (NUDGE FEEDBACK)

- Cochez cette case si vous voulez voir la table bouger quand vous utilisez l'option Nudge.

DÉSACTIVER L'EFFET DE DISPARITION PROGRESSIVE (DISABLE FADES)

- Cochez cette case si vous ne voulez pas que la table s'évanouisse progressivement en début de partie.

CONTRÔLE DU VOLUME (VOLUME CONTROLS)

- Cliquez sur ce bouton pour accéder aux options de contrôle du volume de Windows.