



## INHALT

<b>VOR DEM START .....</b>	<b>2</b>
<b>SPIELSTART .....</b>	<b>3</b>
<b>EINLEITUNG .....</b>	<b>4</b>
<b>ÜBERSICHT.....</b>	<b>5</b>
<b>DAS SPIELEN MIT WORMS 3D .....</b>	<b>6</b>
<b>KAMERAPERSPEKTIVEN .....</b>	<b>7</b>
<b>ON-SCREEN-INFORMATIONEN .....</b>	<b>8</b>
<b>SPIEL AUF ABWECHSELNDER BASIS .....</b>	<b>10</b>
<b>WAFFEN .....</b>	<b>11</b>
<b>SOFORT WIRKSAME HILFSMITTEL .....</b>	<b>14</b>
<b>KISTEN .....</b>	<b>14</b>
<b>SAMMELBARE HILFSMITTEL .....</b>	<b>15</b>
<b>DAS MENÜSYSTEM .....</b>	<b>16</b>
<b>SPIEL MIT EINEM EINZIGEN SPIELER .....</b>	<b>17</b>
<b>SCHAFFEN, EDITIEREN ODER LÖSCHEN EINES TEAMS .....</b>	<b>18</b>
<b>SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN .....</b>	<b>20</b>
<b>EINSATZ VON WORMPOT .....</b>	<b>23</b>
<b>ERZEUGEN VON SPIELPLÄNEN.....</b>	<b>27</b>
<b>ÄNDERUNG DER WAFFENEINSTELLUNGEN .....</b>	<b>28</b>
<b>ÄNDERUNG DER SOUND- UND VIDEOOPTIONEN .....</b>	<b>29</b>
<b>EDITIEREN DER LANDSCHAFT .....</b>	<b>29</b>
<b>CREDITS .....</b>	<b>30</b>
<b>KUNDENSERVICE.....</b>	<b>32</b>

### INSTALLIEREN VON WORMS 3D

Um das Spiel zu installieren, legen Sie einfach die **WORMS 3D** CD in das CD-Laufwerk ein, sobald Ihr PC Microsoft® Windows geladen hat.

Wenn Auto-Run nicht aktiviert ist und das Spiel Sie nicht dazu auffordert es zu installieren, öffnen Sie Ihr CD-ROM-Icon und doppelklicken Sie auf "Setup.exe".

Während der Installation folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm; es gibt zahlreiche Optionen, die Sie während der Installation ändern können (Installationsumfang, Programm-Speicherort usw.). Wenn Sie "Weiter" drücken, erscheint die voreingestellte Option und die Installation wird automatisch fortgesetzt.

Wenn Sie die voreingestellten Installationshinweise beachtet haben, wurde **WORMS 3D** erfolgreich installiert. Eine "Team17" genannten Programmgruppe wurde Ihrem "Start Menü" hinzugefügt und die Programmgruppe **WORMS 3D** wird darin zusammen mit der neuesten Dokumentation, Web-Links und dem Desktop-Icon erscheinen.

### WORMS 3D DEINSTALLIEREN

Um **WORMS 3D** aus einer Default-Installation heraus zu deinstallieren öffnen Sie das "Start-Menü", wählen die Gruppe "Team17" und dann "Uninstall **WORMS 3D**". Dadurch wird das Spiel von Ihrem System entfernt. Achten Sie bitte darauf, dass alle nach der Installation hinzugefügten oder erzeugten Dateien nicht entfernt werden, sondern manuell entfernt werden müssen.

### NEUESTE DOKUMENTATION

Die Software wird kontinuierlich in allen Phasen der Entwicklung und wo immer dies möglich ist, verbessert, um eine Spielerfahrung der höchsten Qualität zu garantieren. Wir empfehlen Spielern das Dokument "ReadMe" zu lesen um auch noch die in letzter Minute durchgeführten Veränderungen, die in diesem Handbuch nicht enthalten sind, zu erfahren. Nach einer Default-Installation wird dieses Dokument in der Programmgruppe "Team17" installiert.

### STARTEN VON WORMS 3D

- Vergewissern Sie sich, dass das Spiel erfolgreich installiert wurde.
- Vergewissern Sie sich, dass sich die **WORMS 3D** CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
- Klicken Sie auf "Start" und wählen Sie "Team17" aus der Programmgruppe.
- Klicken Sie auf **WORMS 3D** um das Spiel zu starten.

### ODER

- Legen Sie die **WORMS 3D** CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, nachdem Microsoft® Windows geladen wurde.
- Klicken Sie im Starter-Menü auf "Play".

**WORMS 3D** ist die nächste Generation der äußerst erfolgreichen WORMS-Serie. Mit einer erheblichen Veränderung, was die Optik und technische Verbesserungen angeht, wurde das Spiel, das so viele Fans erobert hat, auf magische Weise in ein Spiel mit 3 Dimensionen verwandelt!

**WORMS 3D** erweitert **WORMS** um neue Höhen, bietet mehr Features, Waffen, Optionen und Stunden mit einem brillanten, verrückten Spiel als je zuvor.

**WORMS 3D** ist sowohl ein Spiel, das man allein oder zu mehreren Spielern spielen kann, das einfaches Drauflosspielen, Strategie und unerhörtes Glück miteinander verbindet, was bedeutet, dass man damit 20 Minuten oder aber 20 Stunden verbringen kann!

Darüber hinaus ist dank der zufallsgenerierten, komplett veränderbaren 3D-Ebenen kein **WORMS 3D**-Spiel gleich, was es unendlich unterhaltsam macht. Bis zu 4 Teams können bis zum Ende auf derselben Konsole spielen: das macht **WORMS 3D** zu einem idealen Party-Spiel. Es spielt dabei keine Rolle, wie man es spielt; wenn man einmal damit angefangen hat, möchte man immer mehr davon!

### EINE MAHNUNG ZUR VORSICHT...

Als Einsteiger kann es sein, dass Sie von diesem süchtig machenden Spiel, der Vielzahl von Waffen und unglaublichen 3D-Landschaften, die **WORMS 3D** bietet, überwältigt werden. Ehrlich gesagt können wir Ihnen keinen Vorwurf machen, aber es könnte sein, dass Sie sich viele der Super-Features dieses Spiels entgehen lassen!

Wir empfehlen Ihnen daher, das Handbuch soweit wie möglich durchzulesen um das Meiste aus dem Spiel herauszuholen; zumindest aber sollten Sie sich die folgenden Abschnitte der Spielanleitung ansehen

### QUICK START

### DAS SPIELEN MIT WORMS 3D

### WAFFEN

Wenn Sie ein WORMS-"Veteran" sind, sind wir froh Sie wieder begrüßen zu dürfen. Wir hoffen, dass Sie die Gelegenheiten nutzen werden, die Ihnen die zusätzliche Dimension bietet und glauben, dass Sie mit uns der Meinung sind, dass diese Ausgabe bei weitem das Beste ist, das wir je gemacht haben!

## EINLEITUNG

**WORMS 3D** ist ein Strategiespiel, das zwei bis vier Teams in bizarren, zufallsgenerierten Landschaften oder auf raffinierten, eigens entworfenen Ebenen abwechselnd spielen.

Jedes Team ist abwechselnd dran die gegnerischen Teams mit verrückten Waffen, Tools, sonstigen Hilfsmitteln, die das Team entdeckt haben mag oder mit noch so heimtückischen Strategien zu erledigen. Worms sterben, sobald sie ihre gesamte Energie verloren haben oder in den eisigen Tiefen ertrinken: das Gewinner-Team ist das Team, das es schafft, dieses Chaos zu überleben und zum Schluss noch Worms übrig hat!

### QUICK-START

**WORMS 3D** basiert auf abwechselnden Spielzügen. Das bedeutet, dass Sie ein paar Sekunden zur Verfügungen haben, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Achten Sie dabei auf die Zeit, wann Sie an der Reihe sind. Diese Zeit wird in der linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Bewegen Sie Ihren Wurm mit den Bewegungstasten. Wenn Sie auf ein Hindernis stoßen, das Ihnen den Weg versperrt, versuchen Sie es mit der Sprung-Taste um es zu überspringen oder betätigen Sie die Sprungtaste zweimal um einen Back-Flip durchzuführen.

Um einen Schuss einzustellen, verwenden Sie die Drehtasten und drehen Sie Ihren Wurm so lange, bis er in die gewünschte Richtung zeigt; wählen Sie eine Flugbahn, indem Sie die Tasten für die Flugbahn verwenden. Feuern Sie, indem Sie die Feuer-Taste drücken. Je länger Sie die Feuer-Taste gedrückt halten, um so stärker ist der Schuss. Berücksichtigen Sie beim Zielen die Windstärke und -richtung.

Wenn Worms ihre gesamte Energie verlieren, fallen sie ins Wasser und sterben. Wenn Sie keine Worms mehr haben, haben Sie verloren!

Versuchen Sie es mit verschiedenen Kamerawinkeln um sich in der Landschaft umzusehen: zusätzlich zum voreingestellten Blickwinkel einer dritten Person können Sie die Perspektive der ersten Person oder des Luftschiffes wählen, die gut dafür ist sich einen strategischen Überblick über die Lage zu verschaffen.

## ÜBERSICHT

### VORGEGEBENER MODUS

W.A.S.D	Wurm bewegen
Maus bewegen	Kamera um den Wurm herum bewegen
Leertaste oder Linke Maustaste	Kraft/Feuer
Pfeiltasten	Flugbahn anpassen und feine Drehung
Eingabe Taste	Springen (drücken)/Salto rückwärts (zweimal drücken)
Rechte Maustaste	Waffenleiste öffnen/schließen
Tasten 1-5	Aufprall-Einstellung der Granate
Funktionstasten	Shortcuts zu Waffenauswahl (wenn vorgesehen)
Tabulator	Wurm-Auswahl (wenn vorgesehen)
Q (nach unten gedrückt halten)	Ego-Perspektive
E (nach unten gedrückt halten)	Draufsicht
Escape-Taste	Pause-Menü

### EGO-PERSPEKTIVE

Maus bewegen	sich umsehen
Leertaste oder linke Maustaste	Kraft (nach unten gedrückt halten)/Feuer
Pfeiltasten	Flugbahn anpassen und feine Drehung
Eingabe Taste	Springen (drücken)/Salto rückwärts (zweimal drücken)
Rechte Maustaste	Waffenleiste öffnen/schließen
Tasten 1-5	Aufprall-Einstellung der Granate
Funktionstasten	Shortcuts zu Waffenauswahl (wenn vorgesehen)
Tabulator	Wurm-Auswahl (wenn vorgesehen)
Q (nach unten gedrückt halten)	Ego-Perspektive beibehalten
Q (loslassen)	zu vorgegebener Sicht zurück kehren
Escape-Taste	Pause-Menü

### DRAUFSICHT-MODUS

Maus bewegen	Kamera um den Wurm herum bewegen
Leertaste	(nach unten gedrückt halten) Kraft/Feuer
Linke Maustaste	Kraft (nach unten gedrückt halten)/Feuer/ Angriffsziel wählen
Mittlere Maustaste (nach unten gedrückt halten)	Kamera bewegen
Pfeiltasten	Flugbahn anpassen und feine Drehung
Eingabe Taste	Springen (drücken)/Salto rückwärts (zweimal drücken)
Rechte Maustaste	Waffenleiste öffnen/schließen
Tasten 1-5	Aufprall-Einstellung der Granate
Funktionstasten	Shortcuts zu Waffenauswahl (wenn vorgesehen)
Tabulator	Wurm-Auswahl (wenn geplant)
Q (nach unten gedrückt halten)	Draufsicht beibehalten
R (loslassen)	zu vorgegebener Sicht zurück kehren
Escape-Taste	Pause-Menü

## BEWEGEN DER WORMS

Bewegen Sie Ihre Worm mit Hilfe der Bewegungstasten: Ihr Worm kann in alle Richtungen bewegt werden, während die Drehtasten Ihren Worm auf der Stelle drehen und die Flugbahn Ihrer Waffe anpasst. Wenn der von Ihnen gewählte Worm auf ein kleines Hindernis in der Landschaft trifft, wird er selbsttätig hüpfen um das Hindernis zu Überwinden; wenn er von einem größeren Hindernis blockiert wird, hält er an.

## SPRINGEN

Lassen Sie Ihren Worm vorwärts springen, indem Sie die Sprung-Taste drücken. Sie können Ihren Worm auch senkrecht in die Luft springen lassen, indem Sie die Sprung-Taste drücken und gedrückt halten; wenn Sie die Sprung-Taste zwei Mal schnell hintereinander drücken, führt der von Ihnen gewählte Worm einen Back-Flip durch, was zur Überwindung großer Hindernisse nützlich ist.

Alle Sprünge können gelenkt werden, während Ihr Worm in der Luft ist, indem Sie die Bewegungstasten verwenden. Achten Sie auf den Schatten unter dem von Ihnen gewählten Worm um Ihre Landeposition einzuschätzen.

## SONSTIGE ZÜGE

Einige der Waffen und anderen Hilfsmittel verfügen über geschickte kleine Tricks, die Ihrem Worm auf seinem Weg helfen können. Weitere Einzelheiten und Tipps dazu finden Sie im Wormapedia-Abschnitt des Spiels.

## WECHSEL DES VON IHNEN GESTEUERTEN WORMS

Wenn Worm-Wechsel unter den Optionen aktiviert ist, drücken Sie die Auswahl-Taste um ein anderes Mitglied Ihres Teams auszuwählen. Wenn Sie die Auswahl-Taste mehrfach drücken, gehen Sie alle Worms in Ihrem Team durch. Sie können Ihren Worm nur dann wechseln, wenn Sie bereits einen Worm bewegt oder eine Waffe gewählt haben. Der Wechsel eines Worms kann auch als Hilfsmittel benutzt werden, wenn dies vorhanden ist.

## VERLASSEN DES SPIELS

Drücken Sie auf PAUSE um das Pausenmenü zu öffnen. Bei Spielen mit einem Spieler können Sie zwischen "Spiel verlassen" oder "Fortsetzen" wählen, während Sie bei Spielen mit mehreren Spielern zwischen "Fortsetzen", "Remis", "Force Sudden Death" und "Spiel verlassen" wählen können, indem Sie die gewünschte Option anklicken.

Wenn das Pausenmenü geöffnet ist, geht das Spiel in den Pause-Modus über. Drücken Sie auf erneut auf PAUSE um das Spiel wieder aufzunehmen.

## VOREINGESTELLTE KAMERAPERSPEKTIVE (3. PERSON)

Diese Kameraperspektive stammt von der Rückseite des von Ihnen gewählten Worms und erlaubt Ihnen den Blick auf die Action. Die Perspektive folgt Ihrem Worm sowie Spielereignissen wie Waffenprojektilen und Explosionen automatisch. Die voreingestellte Kameraperspektive kann mit den Kamerabedienelementen bewegt werden.



## PERSPEKTIVE EINER 1. PERSON

Wenn Sie die Taste 1. Person drücken und gedrückt halten, geht die Perspektive in den 1. Person-Modus über. Nun haben Sie einen Blick auf die Action durch die Augen des von Ihnen gewählten Worms. Sie können sich mit Hilfe der Kamerabedienelemente umsehen und zielen. Lassen Sie die Taste 1. Person los, wenn Sie zur voreingestellten Kameraperspektive der dritten Person zurückkehren wollen.



## BLIMPKAMERA-PERSPEKTIVE

Wenn Sie die Taste Blimp-Kamera drücken und gedrückt halten, geht die Perspektive in den Blimp-Modus über. Nun haben Sie einen strategischen Überblick über die Landschaft. Die Blimpkamera-Perspektive kann mit Hilfe der Taste Kamerasteuerung bewegt, gedreht und per Zoom herangeholt und entfernt werden.



## ON-SCREEN-INFORMATIONEN



### 1 ANZEIGE DES AKTUELLEN SPIELERS / DER RUNDE

Ihre Zugzeit links unten auf dem Bildschirm wird abwärts gezählt. Wenn Sie Null beträgt, ist das nächste Team an der Reihe. Unter der Zugzeit steht die Rundenzeit, die Ihnen anzeigt, wie viel Zeit bleibt, bevor die Runde endet. Bei Spielen mit mehreren Spielern bedeutet dies den Beginn des Sudden Death, während bei Spielen mit nur einem Spieler angezeigt wird, wie viel Zeit bleibt, um die Mission zu erfüllen.

### 2 WINDANZEIGE

Einige Waffen wie z. B. die Bazooka können vom Wind vom Kurs abgebracht werden. Die Windanzeige unten links auf dem Bildschirm zeigt in die Richtung, in die der Wind bläst, während die Zahl die Windstärke angibt.

### 3 TEAMSTATUS

Jedes Team verfügt über eine unten auf dem Bildschirm angezeigte Gesamtenergie. Angezeigt wird die gesamte Energie aller Worms in einem Team. Wenn die Energie vollkommen aufgebraucht ist, wird das Team vom Spiel ausgeschlossen.

### 4 WORMSTATUS

Worm-Namen und Energiewerte erscheinen über jedem Worm. Manchmal kann die Anzeige der Wormnamen störend sein. In diesem Fall drücken Sie die Display-Umschalttaste um den Wormname ganz, teilweise oder gar nicht anzeigen zu lassen.

### 5 SCANNER

Der Scanner zeigt die Position aller Worms im Verhältnis zu dem von Ihnen gewählten Worm an. Das Team, zu dem die Worms gehören, wird durch die Farbe der Punkte angezeigt. Es ist auch möglich, die Kistenpositionen mittels des Scanners anzusehen.

### 6 KOMMENTARTAFEL

Die Kommentartafel erscheint und verschwindet und zeigt im Verlaufe des Spiels relevante Informationen an. Manchmal betrifft dies ein Ereignis in einem Spiel und manchmal werden Hinweise und Tipps zum Erfüllen der Mission gegeben.

### 7 POWERSTRAHL / FLUGBAHNPFIL

Der Flugbahnpfil zeigt die Höhe an, in der die von Ihnen gewählte Waffe abgeschossen wird. Die Flugbahn des Schusses kann verändert werden, indem Sie die Taste zur Worm-Drehung und die Flugbahntaste verwenden. Einige Waffen (wie z. B. die Bazooka und die Grenade) erfordern es, dass Sie wählen müssen, wie weit sie reichen sollen: bei diesen Waffen gilt, dass die Reichweite umso größer ist, je länger die Feuer-Taste gedrückt wird. Der Powerstrahl zeigt an, wie viel Power Sie dem Schuss zuteilen.

### 8 WAFEN- / GESUNDHEITSANZEIGE

Die aktuell angewählte Waffe wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Mit einigen Waffen zielt man am besten aus bestimmten Kamerawinkeln: aus diesem Grunde wird die vorgeschlagene Zieltaste neben der ausgewählten Waffe angezeigt. Wenn Sie die vorgeschlagene Zieltaste benutzen, wird der geeignetste Kamerawinkel für die aktuell gewählte Waffe gewählt.

## SPIEL AUF ABWECHSELNDER BASIS

Das Spiel wird in abwechselnden Zügen gespielt; d. h., dass Sie über eine bestimmte Zeit verfügen einen Zug durchzuführen, bevor das Spiel automatisch zum nächsten Team übergeht. Während dieses Zeitraumes können Sie wählen, welchen Worm Sie benutzen wollen (es sei denn, Sie hätten nur einen oder spielten ohne die Option der Worm-Wahl) und seinen Waffenbestand gegen den Feind einsetzen oder den Worm an einen sichereren Ort bringen.

### HOT SEAT TIME

Wenn bei Spielen mit mehreren Spielern die Option Hot-Seat-Time aktiviert ist, kann zwischen den Zügen der Spieler in einem kurzen Zeitraum die Kontrolle an einen anderen Spieler übergeben werden oder Spieler können sich ansonsten für ihren Zug bereit machen. Dies wird Hot-Seat-Time genannt und kann durch die Betätigung einer beliebigen Taste beendet werden.

### SUDDEN DEATH

Zusätzlich zum Zeitlimit für jeden Zug (eine Option, die man verändern kann) gilt für jede Schlacht ein Gesamtzeitlimit, bevor die Sudden Death Extrazeit aufgerufen wird. Beim Sudden Death wird voreingestellt die Energie aller Worms auf Eins reduziert; dies bedeutet, dass auch der kleinste Schlag tödlich ist und Ihr Team dem Sieg entgegengehen kann! Es gibt jedoch eine Reihe von Optionen, die Sie beim Sudden Death ändern können; so können Sie z. B. den Wasserstand nach und nach ansteigen lassen, so dass ein höher gelegenes Gebiet von gesteigerter strategischer Bedeutung ist!

## WAFFEN



### WAFFENAUSWAHLTAFEL

Zur Waffenauswahltafel gelangt man durch Drücken der Waffentaste. Um eine Waffe auszuwählen, müssen Sie den Zeiger bewegen (wenn Sie eine Maus benutzen) oder (mit einem Spielpad) die gewünschte Waffe markieren und die Feuer-Taste betätigen um sie auszuwählen. Der Name der gewählten Waffe erscheint unten auf der Waffenauswahltafel zusammen mit der Anzeige, über wie viele Einheiten dieser Waffe Sie verfügen. Um die Waffenauswahltafel vom Bildschirm verschwinden zu lassen, wählen Sie entweder eine Waffe oder drücken Sie erneut die Waffentaste.

### WAFFENGEBRAUCH

WORMS 3D umfasst jede Menge Waffen; viele der guten alten Waffen sowie einige neue, mit denen Sie experimentieren können. Der folgende Abschnitt erläutert, wie diese Waffen eingesetzt werden; der beste Weg dies zu erlernen ist jedoch das Abschließen der Tutorials, das Nachschlagen in der Wormapedia und im Ausprobieren verschiedener Waffen gegen Ihre Feinde. Die Verfeinerung Ihrer Fähigkeiten im Umgang mit den Waffen und der Einsatz der richtigen Waffe für den richtigen Zweck unterscheiden einen WORMS-Master von einem Neuling!



### LUFTSCHLAG

Bewegen Sie das Fadenkreuz mit den Kamerabedienelementen und drücken Sie die Feuer-Taste um die Stelle zu markieren, wo der Schlag stattfinden soll. Wenn Sie den Schlag nicht ausführen wollen, wählen Sie einfach eine andere Waffe aus. Sie können auch die Richtung des Schlages ändern, wenn Sie die Blimp-Kamera mit den Kamerabedienelementen drehen.



### BASEBALLSCHLÄGER

Stellen Sie sich neben Ihr Ziel, wählen Sie eine Flugbahn und drücken Sie die Feuer-Taste um Sie in die Luft zu schicken.



### BAZOOKA

Wählen Sie eine Flugbahn für den Schuss und drehen Sie Ihren Worm in die gewünschte Richtung. Dann müssen Sie nur noch die Feuer-Taste drücken und gedrückt halten um zu schießen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, um so stärker wird der Schuss. Denken Sie immer daran, dass die Bazooka vom Wind beeinflusst wird.

## WAFFEN



### DYNAMIT / LANDMINE

Drücken Sie die Feuer-Taste um diese abzuwerfen.



### ERDBEBEN / ATOMTEST / WAAGSCHALE DER GERECHTIGKEIT

Zum Start drücken Sie die Feuer-Taste. Zielen ist nicht erforderlich.



### FEUERSCHLAG / -WIKINGER- AXT / STOSS

Stellen Sie sich neben Ihr Ziel, sehen Sie es an und drücken Sie die Feuer-Taste.



### GASKANISTER

Wählen Sie Flugbahn für den Gaskanister und drücken Sie die Drehtasten um Ihren Worm in die gewünschte Schussrichtung zu drehen. Drücken Sie die Feuer-Taste um abzuschießen: je länger Sie die Taste gedrückt halten, um so stärker wird der Schuss sein. Wenn der Gaskanister abgeschossen wird, wird eine dicke Wolke grünen Gases freigesetzt; Worms, die mit dieser giftigen Wolke in Kontakt kommen, erleiden eine Vergiftung und verlieren eine kleine Menge an Gesundheit am Beginn eines jeden Zuges.



### GRANADE / CLUSTERBOMBE / BANANA-BOMBE / HOLY HAND GRANADE

Stellen Sie die Zündvorrichtung mit Hilfe der Zündtaste nach Sekunden ein und schalten Sie die Energieeinstellung mit Hilfe der Energietaste ein. Wählen Sie dann eine Flugbahn und drehen Sie Ihren Worm in die gewünschte Richtung für den Schuss. Drücken Sie die Feuer-Taste um zu schießen: je länger Sie die Taste gedrückt halten, um so stärker wird der Schuss. Beachten Sie, dass die Holy Hand Grenade keine Energie- oder Zündeneinstellungen hat und dass bei der Banana-Bombe nur die Zündzeit eingestellt werden kann.



### RAKETE MIT PEILSENDER / TAUBE MIT PEILSENDER

Steuern Sie die Blimp-Kamera, bis das gewünschte Ziel in Sicht ist. Wählen Sie den exakten Ort des Schlages durch Betätigung der Feuer-Taste. Wählen Sie dann einen Flugbahn für den Schuss und drehen Sie Ihren Worm in die gewünschte Richtung. Die Rakete wird mit Hilfe der Feuer-Taste abgefeuert; je länger die Taste gedrückt wird, um so stärker wird der Schuss und umso weiter fliegt die Rakete, bevor sie wieder zurückkehrt. Beachten Sie, dass die Stärke, mit der die Taube mit Peilsender abgeschossen wird, nicht eingestellt werden kann.



### VERRÜCKTE KÜHE / ALTE FRAU / SCHAF

Drücken Sie die Feuer-Taste um Verrückte Kühe, Alte Frau oder Schaf freizugeben (und richten Sie Ihren Worm in die von Ihnen gewünschte Richtung aus) und sehen Sie, wie diese nach einer Weile explodieren. Schafe können manuell durch eine weitere Betätigung der Feuer-Taste zur Detonation gebracht werden. Verrückte Kühe können mit Hilfe der Bewegungstasten während der Freigabe in wechselnder Richtung eingesetzt werden.



### SCHROTFLINTE / UZI

Wählen Sie eine Flugbahn und verwenden Sie die Drehtasten um Ihren Worm in die gewünschte Schussrichtung drehen. Drücken Sie die Feuer-Taste um zu schießen. Die Schrotflinte hat zwei Schüsse, die Uzi kann während des Schießens unter Beschuss genommen werden und mehrere Ziele in geringem Abstand zueinander können getroffen werden.



### SUPERSCHAF

Drücken Sie die Feuer-Taste um das Superschaf freizugeben und dann ein zweites Mal um es in die Luft zu schießen. Steuern Sie den Flugweg des Superschafs mit Hilfe der Richtungstasten.



### SONSTIGE, VERSTECKTE WAFFEN

Es gibt zahlreiche weitere Waffe, die sich in WORMS 3D verstecken, einige alte Bekannte und eine Reihe neuer Waffen. Der Abschluss von Missionen und Herausforderungen gibt diese Waffen für Spiele mit mehreren Spielern frei. Sehen Sie in der Wormpedia nach, wo Sie Einzelheiten dazu finden, wie diese Waffen funktionieren.

## KISTEN

Während des gesamten Spieles fallen verschiedene Kisten vom Himmel oder vom Teleport herunter auf das Spielfeld. Es gibt drei verschiedene Arten von Kisten: Waffenkisten, Gesundheitskisten und Hilfsmittelkisten.

### WAFFENKISTEN

Die in Waffenkisten enthaltenen Waffen sind normalerweise etwas stärker als die beim Start ausgegebenen Waffen, d. h. es lohnt sich normalerweise zu versuchen, diese Waffen zu bekommen.



### GESUNDHEITSKISTEN

Gesundheitskisten bieten Ihnen eine Möglichkeit Ihre Energielevels während des gesamten Spiels aufzubessern. Sammeln Sie eine Kiste ein und der betreffende Worm bekommt einen Energieschub. Gesundheitskisten enthalten darüber hinaus Gegenmittel für alle Infektionen, die sich ein Worm einhandeln kann.

### HILFSMITTELKISTEN

Diese Kisten enthalten Dinge, die Ihnen und Ihren Worms auf indirekte Art und Weise helfen. Es gibt zwei Typen von Hilfsmitteln: sofort wirksame und sammelbare. Sofort wirksame Hilfsmittel wirken bereits in dem Moment, in dem Sie sie erhalten, während sammelbare Hilfsmittel aufbewahrt und aus der Waffenauswahltafel angewählt werden können, wenn die Zeit dafür gekommen ist.

## SOFORT WIRKSAME HILFSMITTEL

### KISTENSPION

Dieser Effekt, der bis zum Ende der Runde andauert, zeigt sofort den Inhalt von Kisten in der Landschaft.

### DOPPELZEIT

Verdoppelt sofort den Zeitraum, der Ihnen für Ihren Zug zur Verfügung steht.

### DOPPELSCHADEN

Gilt nur für einen Zug und bedeutet, dass jede Explosion doppelt so viel Schaden anrichtet, als sie normalerweise bewirkt hätte.

### EINFRIEREN

Drücken Sie die Feuer-Taste um Ihr Team einzufrieren und es bis Sie wieder an der Reihe sind vor Schaden zu schützen.

## SAMMELBARE HILFSMITTEL

### TRÄGER

Verwenden Sie die Bewegungstasten um den Träger herumzubewegen und seine Höhe einzustellen; die Drehtasten drehen den Träger und stellen seine Neigung ein, während die Taste für die Trägergröße die Größe des Trägers verändert. Wenn Sie mit der Positionierung zufrieden sind, bringen Sie ihn mit der Feuer-Taste in Stellung.

### JET PACK

Verwenden Sie die Drehtasten um die Richtung der Bewegung des Jet Pack zu steuern und benutzen Sie die Feuer-Taste um die Triebwerke des Jet Pack zu starten. Dies ist besonders nützlich um weit entlegene Orte zu erreichen und äußerst nützlich, wenn Sie Dynamit auf eine Gruppe feindlicher Worms werfen wollen. Machen Sie mit im Space Age. Holen Sie sich den Jet Pack!



### GERINGE SCHWERKRAFT

Dieses unglaubliche Hilfsmittel macht all Ihre Schüsse und Bewegungen empfänglich für eine geringe Schwerkraft. Das bedeutet: superlange Sprünge und mehr!

### NINJA-SEIL

Drücken Sie die Feuer-Taste um das Ninja-Seil abzufeuern. Einmal angehängt, schwingen Sie das Seil mit den Bewegungstasten und kürzen und verlängern es. Sehr praktisch um an die sonst so schwer zu erreichenden Stellen zu gelangen. Drücken Sie die Feuer-Taste um das Seil abzumachen, wenn Sie fertig sind.

### FALLSCHIRM

Drücken Sie die Feuer-Taste um den Fallschirm zu öffnen und verwenden Sie die Drehtasten um ihn zu steuern, während Sie nach unten gehen.

### TELEPORT

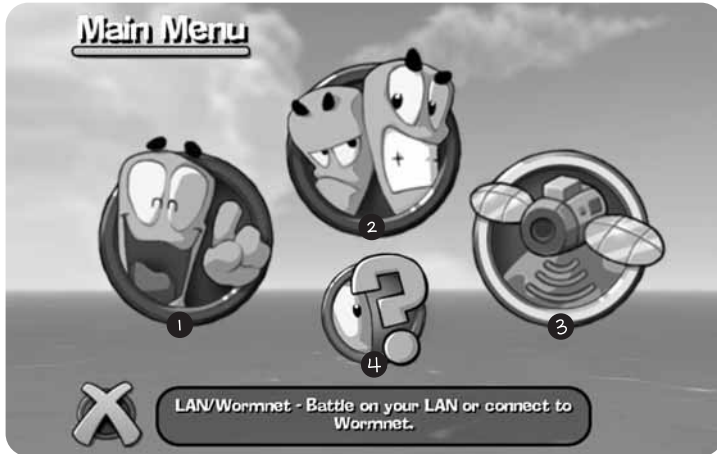
Bewegen Sie die Blimp-Kamera, indem Sie die Kamerabedienelemente verwenden um ein Ziel für Ihren Teleport anzuwählen. Wenn Sie sicher sind, den idealen Ort gefunden zu haben, drücken Sie die Feuer-Taste.



### FERNGLAS

Suchen Sie nach Ihren Feinden mit dieser nützlichen Eigenschaft. Drücken Sie die Feuer-Taste, um heranzufahren und die viereckige Taste, um zurückzufahren.





## HAUPTMENÜ

Von hier aus können Sie:

- 1 Wählen, ob Sie ein Spiel für einen Spieler spielen.
- 2 Spiele für mehrere Spieler erzeugen.
- 3 Kämpfe über deine LAN (Lokale Netzwerkverbindung) oder in deinem Wormnet.
- 4 In die Auswahlmenü zurückkehren.

**WORMS 3D** verwendet ein Hilfesystem, das Sie bei der Navigation durch die verschiedenen Menüs unterstützt: bewegen Sie einfach den Zeiger oder markieren Sie ein beliebiges Icon, einen Text oder ein Fenster und die Hilfe erscheint sofort unten auf dem Bildschirm.



Das Einzelspielermenü erlaubt Ihnen den Zugang zum gesamten Einzelspielerspaß, den wir Ihnen bieten können:

## 1 SCHNELLSTART

**Schnellstart.** Wählen Sie diese Option aus, um mit einem vorgegebenen Team und Auswahl der Waffen gegen ein Team computergesteuerter Worms. Quickstart-Spiele werden auf per Zufallsprinzip erzeugten Landschaften gespielt mit Standardspieleeinstellungen.

## 2 TUTORIALS

Tutorials bieten dem neuen Spieler eine Einführung in die Grundfunktionen von **WORMS 3D**, vom Bewegen und Springen bis hin zu den verschiedenen Waffen, die Sie bei Ihren Feldzugmissionen gegebenenfalls einsetzen müssen.

## 3 FELDZUGMISSIONEN

Die Missionen in **WORMS 3D** unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad von leicht bis schwer und müssen in der Reihenfolge erfüllt werden, wobei der Abschluss einer Mission die nächste eröffnet. Bei Erfüllung einer Mission erhalten Sie eine Medaille. Die Art der Medaille, die Sie für Ihre Anstrengungen erhalten, die Art hängt ab von der Gesamtzeit ab, die Sie zur Erfüllung gebraucht haben. Wenn Sie eine Mission erfüllt haben, können Sie auch wieder zurückgehen und versuchen eine noch bessere Medaille zu erlangen.

## 4 HERAUSFORDERUNGEN

Herausforderungen werden durch die Erfüllung einer Feldzugmission freigegeben. Es gibt zahlreiche Herausforderungen, denen man sich stellen kann, vom Zielschießen bis zum Fallschirmspringen. Diese können Sie allerdings erst dann sehen, wenn Sie alle Tutorials und Feldzugmissionen abgeschlossen haben; beginnen Sie also mit dem Spiel!

## SCHAFFEN, EDITIEREN ODER LÖSCHEN EINES TEAMS



Sie möchten ein Team schaffen? Vielleicht möchten Sie auch ein Team ändern, das Sie bereits geschaffen haben? Oder möchten Sie vielleicht ein Team zerstören, das Sie nicht mehr mögen? Dies alles ermöglicht Ihnen das Team-Setup-Menü!

### 1 GEBEN SIE IHREN WORMS EINEN NAMEN

Für Ihr Team und Ihre Truppen benötigen Sie einen Spitznamen. Falls Ihnen gerade kein passender Name einfällt, wählen Sie einfach das Icon neben dem Namen um einen Zufallsnamen zu kreieren.

### 2 AUSWAHL DER SPRACHBANK

Eine voreingestellte Sprachbank wird für Ihr Team gewählt; diese kann jedoch leicht geändert werden. Wir haben eine riesige Auswahl an komischen, seltsamen und völlig bizarren Sprachbanken geschaffen, aus denen Sie eine auswählen können. Suchen Sie sich einfach diejenige aus, die Ihnen am besten gefällt!

### 3 AUSWAHL DER FLAGGE

Eine voreingestellte Flagge wurde für Sie gewählt, aber auch hier haben Sie natürlich die Möglichkeit aus einer umfassenden Auswahl an Flaggen Ihre auszusuchen.

### 4 SPRACHE ABSPIELEN

Wählen Sie diese Option, um sich ein Musterstück aus Ihren ausgesuchten Sound-Einstellungen anzuhören.

### 5 AUSWAHL EINER SPEZIALWAFFE FÜR IHR TEAM

Sie haben die Möglichkeit aus der Liste eine Spezialwaffe auszuwählen, die Sie mit in den Kampf nehmen wollen. Schlagen Sie in der Wormapedia nach, probieren Sie die Waffen aus und entscheiden Sie sich für diejenige Waffe, die am besten in Ihre Strategie passt.

### 6 AUSWAHL GRABSTEIN

Wählen den Typ Grabstein, den Ihr Trupp als Zeichen des Respekts hinterlassen soll.

### 7 AUSWAHL CPU ODER MENSCH

Das von Ihnen kreierte Team kann entweder ein von Menschen oder von einem Computer gesteuertes Team sein. Bei einem computergesteuerten Team können Sie darüber hinaus die Fähigkeitsebene zwischen leicht bis schwierig wählen.

### 8 ALLES ERLEDIGT?

Sobald Sie die von Ihnen gewünschten Dinge gewählt haben wählen Sie "Accept" an um Ihr Team der Teamliste hinzuzufügen. Sobald Ihr Team hinzugefügt wurde, können Sie es in Tutorials, Feldzugmissionen, Herausforderungen und in Spielen für mehrere Spieler einsetzen.

## SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN

Im Menü für mehrere Spieler können Sie **WORMS 3D**-Spiele für mehrere Spieler auf Ihrem PlayStation®2 kreieren. Hier können Sie Spiele für zwischen 2 und 4 Teams einstellen, von denen jedes computergesteuert sein und zahlreiche Schwierigkeitsniveaus haben kann. Darüber hinaus können Sie im Menü für mehrere Spieler leicht an einigen der Optionen herumfeilen, bis das Spiel auf Ihren persönlichen Geschmack zugeschnitten ist:



### 1 SPIELPLAN

Ein Spielplan ist ein Satz Waffen und Spieloptionen. Wählen Sie aus einer Reihe voreingestellter Spielpläne.

### 2 LANDSCHAFTS-VORSCHAU

Die Landschaftsvorschau zeigt ein kleines Bild der aktuell gewählten Landschaft.

### 3 TEAMLISTE

Die Teamliste zeigt die Teams an, die das Spiel für mehrere Spieler spielen. Markieren Sie ein Team aus der Drop-down-Liste und fügen Sie es dem aktuellen Spiel hinzu. Die Auswahl eines Teams im Teamlisten-Fenster ermöglicht die Bearbeitung der Teamgröße, Verbündeten oder entfernt es vollständig aus dem aktuellen Spiel.

### 4 BARRACKS

Die Barracks enthalten eine Liste von Teams. Von hier aus können Sie in das Spiel eingegeben werden und sie erscheinen in der Teamliste.

### 5 START-ENERGIE

Dabei handelt es sich um die Startenergie aller Worms im Spiel. Die voreingestellte Startenergie ist 100 und dies ist auch der von uns empfohlene Wert.

### 6 ERZEUGUNG EINES NEUEN TEAMS

Die Anwahl des das Icon "Erzeugung eines neuen Teams" bringt Sie in ein Menü, in dem Sie neue Teams schaffen, existierende editieren oder ein Team löschen können.

### 7 RUNDENZEIT

Dies ist die Zeitdauer in Minuten des Spiels, bevor es zum Sudden Death kommt.

### 8 ZUGZEIT

Dies ist die Zeitdauer (in Sekunden), die Ihnen zur Verfügung steht, Ihren Zug durchzuführen. Je geringer die Zugzeit um so schwieriger wird es für Sie den Zug durchzuführen.

### 9 TELEPORT IN

Wählen Sie aus, ob Sie möchten, dass Ihre Worms wahllos auf die Landschaft verteilt werden oder ob Sie es vorziehen, wo Sie die Worms positionieren wollen.

### 10 WORM-AUSWAHL-MODUS

Während des Spiels ist es möglich zu spielen und auszuwählen, welchen Worm Sie als nächstes bewegen möchten. Wir sind jedoch der Meinung, dass **WORMS 3D** mehr Geschick erfordert, wenn die Worms in einem Team reihum an der Reihe sind. Wählen Sie zwischen Keine Worm-Auswahl (dann können Sie nicht auswählen, welcher Worm bewegt werden soll) und Worm-Auswahl (Sie können dann das Icon Worm-Auswahl benutzen um den Worm, den Sie bewegen wollen, auszuwählen).

### 11 ERFORDERLICHE ANZAHL VON SIEGEN

Wählen Sie die Anzahl der Runden, die ein Spieler (oder Team) gewinnen muss, um das Gesamtspiel zu gewinnen. Die voreingestellte Einstellung ist zwei Runden.



## WORM-AUSWAHL-MODUS

Während des Spiels ist es möglich zu spielen und auszuwählen, welchen Worm Sie als nächstes bewegen möchten. Wir sind jedoch der Meinung, dass **WORMS 3D** mehr Geschick erfordert, wenn die Worms in einem Team reihum an der Reihe sind.

Wählen Sie zwischen Keine Worm-Auswahl (dann können Sie nicht auswählen, welcher Worm bewegt werden soll) und Worm-Auswahl (Sie können dann das Icon Worm-Auswahl benutzen um den Worm, den Sie bewegen wollen, auszuwählen).

## ERFORDERLICHE ANZAHL VON SIEGEN

Wählen Sie die Anzahl der Runden, die ein Spieler (oder Team) gewinnen muss, um das Gesamtspiel zu gewinnen. Die voreingestellte Einstellung ist zwei Runden.

WORMPOT ist eine schnelle und leichte Art einige der vielen verschiedenen Möglichkeiten kennen zu lernen, wie man **WORMS 3D** spielen kann. Dies ist möglich, weil viele der Optionen und Spiel-Modi auf drei Rollen erscheinen: durch Hinzufügen der Kombinationen der Spielmodi auf diesen Rollen ist es möglich weit über 10.000 (jajawohl, 10.000!) verschiedene Spielmoduskombinationen zu schaffen! Klicken Sie auf Hebel **4**, um die Rollen zu drehen und Ihre Spielmodus-Kombination anzusehen.



## ZUM BEISPIEL:

- Rolle **1**: Gesundheitsgewinn (max. Anzahl Gesundheitskisten fällt)
- Rolle **2**: Geringe Schwerkraft (geringe Schwerkraft ständig eingeschaltet)
- Rolle **3**: Spezialisierte Worms (jeder Worm kann nur eine bestimmte Auswahl an Waffen nutzen)

Dies würde bedeuten, dass bei jedem Zug Gesundheitskisten herunterfallen, jeder Worm würde springen und von anderen Waffen mit superweiter Reichweite weggeblasen werden würden und jedes Team 4 Typen von spezialisierten Worms hätte. Stosse die Räder rauf und runter indem du **5** drückst und die Feuer-Taste drückst.

Die beste Möglichkeit die Spielmodi kennen zu lernen ist es sie auszuprobieren; worauf warten Sie also noch?

## ÄNDERUNG DER SPIELEINSTELLUNGEN (1)

Spieleinstellungen erlauben es Ihnen Ihr eigenes Spiel auf Ihren persönlichen Geschmack abzustimmen. Warum nicht einfach einmal verschiedene Kombinationen von Spieleinstellungen ausprobieren? Sie könnten auf einige Überraschungen stoßen.



### 1 LÄNGE DER ZÜNDUNGSZEIT VON MINEN

Schaltet die Zeit bis eine Mine nach der Zündung explodiert zwischen dem Zufallsprinzip und sofort.

### 2 OBJEKTE

Auswahl wie dicht Objekte wie Ölfässer und Minen in einem Spiellevel verteilt sein sollen.

### 3 SUDDEN DEATH WASSEREINSTELLUNG

Einstellung, wie schnell das Wasser im Sudden-Death-Modus steigen soll.

### 4 SUDDEN DEATH

Diese Option erlaubt Ihnen den Einsatz einer Atomwaffe (das Land versinkt, Worms werden krank), nur Wasseranstieg, nur Gesundheitsverlust oder gar nichts, wenn das Spiel in den Sudden Death übergeht.

### 5 GESUNDHEIT DER WORMS

Schaltet die anfängliche Geschwindigkeit von jedem Worm. Wählen Sie zwischen 100, 150 und gigantischen 200 aus.

### 6 ERFORDERLICHE RUNDEN ZUM SIEG

Wählen Sie die Anzahl der erforderlichen Runden zum Sieg aus!

### 7 WORM-POSITIONIERUNG

Schaltet zwischen der manuellen Positionierung der Worms und der Positionierung per Zufallsprinzip hin und her.

### 8 BEVORRATUNG UND KEINE BEVORRATUNG

Wenn Bevorratung eingestellt ist, behalten und sammeln Sie die nicht benutzten Waffen und nehmen Sie mit in die nächste Runde; wenn keine Bevorratung eingestellt ist, erhalten Sie lediglich die Waffen für eine Runde.

### 9 FALLSCHADEN

Wählen Sie aus, ob ein Worm Verletzungen erleiden soll, wenn er zu weit fällt.

### 10 WAHRSCHEINLICHKEIT VON KISTEN

Diese Optionen erlauben es Ihnen die Wahrscheinlichkeit einzustellen, mit der verschiedene Kisten bei jedem Zug herunterfallen. Erhöhen Sie die Einstellung, erhalten Sie bei jedem Zug eine Kiste; verringern Sie sie und es fallen weniger Kisten herab.

### 11 SCHALTER ZUR WORM-AUSWAHL

Hiermit wird festgelegt, ob Worms in vorgegebener Reihenfolge an die Reihe kommen oder die Reihenfolge vom Anwender aus.



## ÄNDERUNG DER SPIELEINSTELLUNGEN (2)

Spieleinstellungen erlauben es Ihnen Ihr eigenes Spiel auf Ihren persönlichen Geschmack abzustimmen. Warum nicht einfach einmal verschiedene Kombinationen von Spieleinstellungen ausprobieren? Sie könnten auf einige Überraschungen stoßen.



### KISTENOPTIONEN

#### 1 WAHRSCHEINLICHKEIT DER WAFFENKISTE

Wählen Sie diese Option aus, um die prozentuale Wahrscheinlichkeit, eine Waffe in einer Kiste zu sehen, zu erhöhen. Je höher der Prozentsatz, umso höher die Wahrscheinlichkeit.

#### 2 WAHRSCHEINLICHKEIT DER NUTZENKISTE

Wählen Sie diese Option aus, um die prozentuale Wahrscheinlichkeit, einen Nutzen in einer Kiste zu sehen, zu erhöhen. Je höher der Prozentsatz, umso höher die Wahrscheinlichkeit.

#### 3 WAHRSCHEINLICHKEIT DER GESUNDHEITSKISTE

Wählen Sie diese Option aus, um die prozentuale Wahrscheinlichkeit, eine Gesundheitskiste zu sehen, zu erhöhen. Je höher der Prozentsatz, umso höher die Wahrscheinlichkeit.

#### 4 DIE GESUNDHEIT IN DEN KISTEN

Diese Option erlaubt Ihnen den Einsatz einer Atomwaffe (das Land versinkt, Worms werden krank), nur Wasseranstieg, nur Gesundheitsverlust oder gar nichts, wenn das Spiel in den Sudden Death übergeht.

### ZEITOPTIONEN

#### 5 ZUGZEIT

Wählen Sie diese Option aus, um die Zugzeit zu erhöhen.

#### 6 RUNDENZEIT

Wählen Sie diese Option aus, um die Rundenzeit zu erhöhen.

#### 7 ANZEIGE DER RUNDENZEIT

Zeigt einfach an, ob Sie anzeigen lassen möchten, wie viel Zeit vor Sudden Death übrigbleibt oder nicht.

#### 8 RÜCKZUGZEIT

Die Zeit, die einem Spieler nach Gebrauch einer Waffe zum Rückzug verbleibt.

#### 9 HOT SEAT TIME

Die Zeit, die einem Spieler bei Hot-Seat-Spielen zur Kontrollübernahme verbleibt.

## ERZEUGEN VON SPIELPLÄNEN

Spielpläne sind Sammlungen von Spieleinstellungen. Statt die Spieleinstellungen jedes Mal, wenn Sie spielen, einstellen zu müssen, erlauben Ihnen die Spielpläne Ihren eigenen Satz an Optionen zu kreieren und problemlos zu speichern.

### KREIEREN SIE EINEN NEUEN SPIELPLAN

Sobald Sie einen Spielplan zum Editieren ausgewählt haben, können Sie ihn nach Ihren Wünschen benennen.

### WAFFEN UND SPIELEINSTELLUNGEN

Wählen Sie aus, welche Optionen Ihr Spielplan haben soll, von der Rundenzeit bis zum Fallschaden.

### LÖSCHEN EINES BESTEHENDEN SPIELPLANES

Wählen Sie den Spielplan aus, den Sie löschen möchten und betätigen Sie das Löschen-Icon. Beachten Sie, dass die gelben, permanenten Spielpläne nicht gelöscht werden können.

Beachten Sie, dass alle Änderungen an existierenden Spielplänen sowie alle neuen Spielpläne automatisch gespeichert werden.

## ÄNDERUNG DER WAFFENEINSTELLUNGEN

Die Waffeneinstellungen erlauben es Ihnen die Art und Weise, wie Waffen verteilt werden und die Stärke der Waffe einzustellen und auszuwählen, ob und wann die Waffe als Verstärkung ankommen soll. Beachten Sie bitte, dass nicht alle Waffen, sondern nur die Standardwaffen editiert werden können. Andere Waffen stehen nur in speziellen Kisten, die während des Spiels herabfallen, zur Verfügung.



### MUNITION

Voreingestellt sehen Sie die Munitions-Auswahl, die Ihnen anzeigt, wie viele Waffen aller Typen Sie zu Beginn einer Runde haben. Benutzen Sie die linke Maustaste oder betätigen Sie die Leertaste um zwischen 0, 1 bis 7 oder unbegrenzt zu wählen.

### DELAY

Hier wird Ihnen angezeigt, in welcher Runde eine Waffe verfügbar wird. Verwenden Sie die linke Maustaste um zwischen 1 bis 7 oder Aus auszuwählen.

### WAHRSCHEINLICHKEIT VON WAFFENKISTEN

Diesen Bildschirm können Sie dazu verwenden um zu beeinflussen, wie oft diese Waffen in Waffenkisten erscheinen sollen. Klicken Sie sich durch Aus und 1 bis 4. Dies wirkt sich auf die Wahrscheinlichkeit aus, mit der die Waffe im Spiel auftauchen wird.

### SPEZIALWAFFEN

Wenn angewählt, können Spieler die bei der Schaffung ihres Teams gewählten Spezialwaffen einsetzen.

## EDITIEREN DER LANDSCHAFT

Das Menü zum Editieren der Landschaft erlaubt es Ihnen die Landschaft anzupassen und eine Vielzahl von Optionen für Ihre Spielumgebung zu wählen.

### LANDSCHAFTSVORSCHAU

Die Landschaftsvorschau zeigt Ihnen die Landschaft an, die Sie aktuell ausgewählt haben.

### AUSWAHL DER LANDSCHAFT

Dieses Fenster erlaubt es Ihnen eine nach dem Zufallsprinzip generierte Landschaft oder aber eine Landschaft auszuwählen, die Sie aus dem Feldzug freigegeben haben.

### ART DER LANDSCHAFT

Die Art der Landschaft erlaubt es Ihnen die Landschaft zu wählen, die Ihnen am besten gefällt: Mond, Krieg, England, Horror, Piraten oder Arktis.

### TAGESZEIT

Wählen Sie hier einfach aus, ob Sie tagsüber, abends oder nachts spielen wollen!

### OPTIONEN FÜR ZUFALLSLANDSCHAFTEN

Verschiedene Optionen erlauben es Ihnen die Größe Ihrer Landschaft, die Anzahl von Objekten und Brücken sowie die Entfernung von Inseln zu verändern.

## ÄNDERUNG DER SOUND- UND VIDEOPTIONEN

Das Sound- und Videoptionsmenü erlaubt Ihnen die Auswahl aus zahlreichen Display- und Sound-Einstellungen.

### BILDSCHIRM ZENTRIEREN

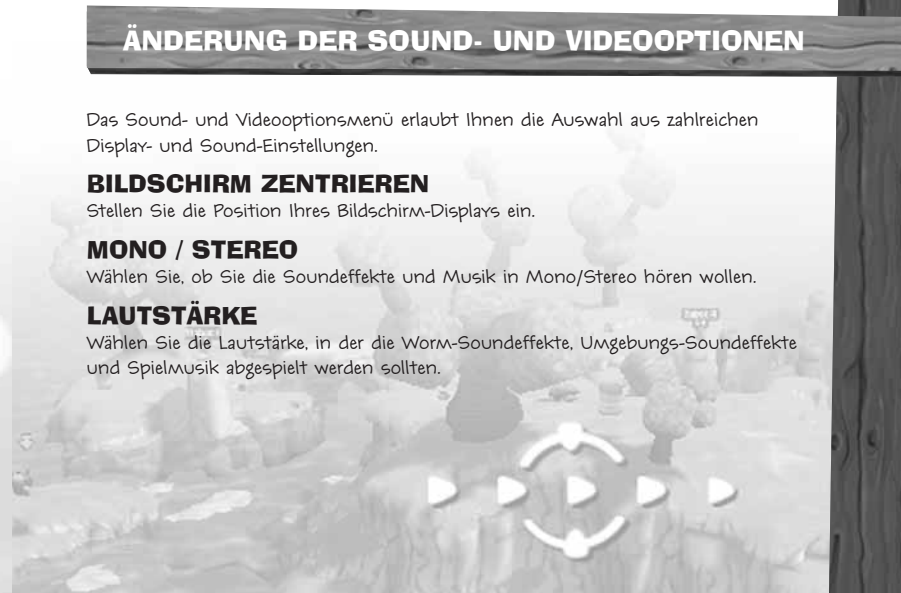
Stellen Sie die Position Ihres Bildschirm-Displays ein.

### MONO / STEREO

Wählen Sie, ob Sie die Soundeffekte und Musik in Mono/Stereo hören wollen.

### LAUTSTÄRKE

Wählen Sie die Lautstärke, in der die Worm-Soundeffekte, Umgebungs-Soundeffekte und Spielmusik abgespielt werden sollten.



## SPIEL ÜBER EIN NETZWERK (1)

Hier geht der Spaß erst richtig los. Online zu spielen bedeutet, dass Sie gegen eine beliebige Person in der Welt antreten können – und dass aus der Behaglichkeit Ihres eigenen Zuhauses! **WORMS 3D** kann in einem Local Area Network (LAN) oder über das Internet gespielt werden.

### SPIEL IM LOCAL AREA NETWORK

Um mit anderen Spielern in einem Local Area Network spielen zu können, klicken Sie auf das Netzwerk-Icon und wählen Sie Local Area Network (LAN) an. Sie gelangen zu einem Bildschirm, der andere Spieler und Ihnen zur Verfügung stehende Spiele anzeigt. Von hier aus können Sie mit anderen Spieler chatten:

### VERBINDUNG ZU BESTEHENDEN SPIELEN

- Klicken Sie aus dem Hauptmenü auf das LAN- /Wormnet-Icon.
  - Klicken Sie auf das LAN-Icon um ein LAN-Spiel auszuwählen.
  - Geben Sie einen Spitznamen ein und wählen Sie das Icon "Ja" um fortzufahren.
- Sie gelangen in einen Raum, in dem Sie andere Spieler und Ihnen zum Mitmachen zur Verfügung stehende Spiele sehen. Wenn Sie erst einmal hier sind, können Sie auch mit anderen Spielern chatten.

Um bei einem Spiel mitzumachen, klicken Sie auf den gewünschten Namen in der Liste der Spiele. Sie gelangen in einen Raum, in dem Sie andere Teilnehmer am Spiel sehen, die Spieloptionen sehen und chatten können.

Sie können ein oder mehrere Teams hinzufügen, wie Sie es auch bei einem normalen Spiel für mehrere Spieler tun würden.

Wenn Sie mit den Spieloptionen zufrieden sind, können Sie Ihre "Bereit"-Lampe anmachen und auf die anderen warten. Wenn alle fertig sind, kann das Spiel beginnen.

### HOSTING EINES SPIELS

Um bei einem neuen Spiel die Rolle des Hosts zu übernehmen, klicken Sie auf das Icon "Host Game". Sie gelangen in denselben Raum wie oben beschrieben (Verbindung zu bestehenden Spielen), aber Sie werden das Spiel einrichten können.

Sie können die Spieloptionen ändern und eine vorgefertigte Landkarte wählen oder eine neue kreieren, wie Sie dies auch in einem normalen Spiel für mehrere Spieler tun könnten.

Um Spieler auszuschließen, die sich schlecht benehmen, klicken Sie auf den entsprechenden Namen in der Spielerliste.

Wenn Sie mit den Optionen zufrieden sind, machen Sie Ihre "Bereit"-Lampe an. Warten Sie, bis alle anderen Spieler ebenfalls fertig sind, bevor Sie auf das 'Go'-Icon betätigen können, um das Spiel für alle Spieler zu starten.

### CHAT

Sie können mit allen Spielern, die im Raum anwesend sind, chatten, indem Sie einen Text in die 'Outbox' eingeben und auf Return drücken.

Die Message erscheint für alle Spieler sichtbar in der 'Inbox'.

### PRIVATE MESSAGES

Wählen Sie einen Spieler aus, dem Sie eine Message senden wollen und schicken Sie diese wie gewohnt ab. Sie erhalten auch weiterhin öffentliche Messages, während Sie privat chatten.

### ONLINE-SPIEL

WORMNET wird jetzt von GameSpy™ unterstützt mit zwei Arten Spiele zu hosten bzw. an Spielen über das Internet teilzunehmen.

### WIE SPIELE ICH MIT WORMNET

Zunächst müssen Sie einen Account registrieren lassen. Dadurch wird es Ihnen ermöglicht an Ligaspielen über das Internet teilzunehmen und einen Tabellenplatz zu erreichen, der auf den Spielen, die Sie online gespielt haben, beruht.

Für einen Account werden die folgenden Informationen benötigt:

- Eine gültige E-Mail-Adresse
- Ein Spitzname
- Ein Passwort

Sie können auch mehrfache Accounts mit derselben E-Mail-Adresse haben; das Passwort muss jedoch stimmen.

### REGISTRIERUN

Sie können sich im Spiel (siehe unten) oder über Ihren Web-Browser unter <http://www.gamespyid.com> registrieren.

### EINLOGGEN

- Klicken Sie auf das LAN/Wormnet-Icon.
- Klicken Sie auf das WORMNET-Icon.
- Geben Sie eine E-Mail-Adresse, einen Spitznamen und ein Passwort ein und wählen Sie dann "Weiter".

Wenn Sie diese Informationen bereits eingegeben haben, erhalten Sie Zutritt zu den Ligaräumen. Nach Eingabe einer nicht registrierten E-Mail-Adresse, werden Sie gefragt, ob Sie ein Profil erzeugen möchten. Hier wird das Spiel einen GameSpy-Account für Sie registrieren, der für **WORMS 3D**- und andere GameSpy-Aktivitäten verwendet werden kann (weitere Einzelheiten unter <http://www.gamespy.com>).

Alle zuvor verwendeten (gültigen) Profile erscheinen in der Profilliste zur Erleichterung des Zuganges. Sie müssen immer noch das Passwort für das ausgewählte Profil eingeben.

Wenn Sie das Passwort für ein Profil vergessen haben, können Sie das Passwortsuche-Icon betätigen, damit Ihnen dieses an Ihre registrierte E-Mail-Adresse geschickt wird.



## SPIEL ÜBER EIN NETZWERK (2)

### HOSTING VON UND TEILNAME AN SPIELEN

WORMNET funktioniert genauso wie das LAN-Spiel. Ausnahme: Spiele werden in Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe verfügt über einen eigenen Raum mit Spielern und Spielen.

Bevor Sie ein Spiel hosten oder sich an einem Spiel beteiligen, müssen Sie einen dieser Gruppenräume betreten, indem Sie diesen aus der Liste auswählen.

Sie finden sich dann in einem Raum wieder, der dem aus dem LAN-Spiel ähnlich ist, in dem Sie Spiele hosten oder mitspielen können (manchmal abhängig vom Rang eines Spielers). Vergleichen Sie die entsprechenden Abschnitte für das LAN-Spiel.

### MESSAGE DES TAGES

Wichtige Messages von Team17 erscheinen unterhalb der Liste von Gruppen und Ligen.

### SPIELEN MIT GAMESPY ARCADE

Sie können **WORMS 3D** online über GameSpy Arcade spielen, das Sie praktisch im Bündel mit dem Spiel bekommen. Falls Sie dies nicht bereits getan haben, legen Sie Ihre **WORMS 3D** CD ein und installieren Sie Arcade jetzt. Dann brauchen Sie nur noch die folgenden einfachen Anweisungen zu befolgen um **WORMS 3D** online zu spielen:

### STARTEN VON GAMESPY ARCADE

Klicken Sie auf den GameSpy Arcade Link in Ihrem Start-Menü. Wenn die Software startet, sehen Sie eine Liste von Spielen und Anderes entlang der linken Seite. Es gibt viel zu tun, aber dazu kommen wir später: Klicken Sie auf das **WORMS 3D** Icon links um in den **WORMS 3D**-Raum zu gelangen.

### FINDEN ODER STARTEN EINES WORMS 3D SERVERS

Sobald Sie in den **WORMS 3D**-Raum gelangt sind, können Sie sich mit anderen Spielern treffen oder diese begrüßen, Server ausfindig machen oder Ihren eigenen Server kreieren. Die obere Hälfte der Anwendung stellt eine Liste aller verfügbaren Server dar, einschließlich der Anzahl der Spieler und Ihrer Verbindungsgeschwindigkeit (gemessen durch etwas, das "Ping" genannt wird. Je geringer Ihr Ping um so besser). Sie mögen die Server nicht? Klicken Sie auf das Icon "Create Room" um Ihren eigenen Server zu starten und warten Sie darauf, dass Leute sich anmelden (ein clever gewählter Servername wie z. B. "Schmecke das Ende meiner genagelten Stiefel!" zieht die Leute normalerweise an). Ansonsten klicken Sie einen Server an um mitzumachen.

### TEILNAHME AN EINEM SPIEL UND SPIELSTART

Sobald Sie einen Server per Doppelklick auswählen oder Ihren eigenen Server starten, gelangen Sie in einen Staging-Raum, wo Sie mit Ihren Mitspielern dummes Zeug reden und sich auf den Kampf vorbereiten können. Wenn Sie spielbereit sind, klicken Sie auf "Ready" oben auf dem Bildschirm. Sobald alle im Raum ihre Bereitschaft signalisiert haben, kann der Host das Spiel starten. Arcade zündet **WORMS 3D** und das Gemetzel kann beginnen!

### IRGENDWELCHE PROBLEME?

Wenn Sie mit der Anwendung von Arcade Probleme haben - ob hinsichtlich der Installation, der Registrierung oder des Einsatzes zusammen mit **WORMS 3D**, wenden Sie sich an unsere Hilfe-Seiten unter <http://www.gamespyarcade.com/help/> oder senden Sie uns eine E-Mail. Benutzen Sie dafür bitte das Formular, das Sie unter <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml> finden.

# CREDITS

## TEAM17 SOFTWARE

### ARTISTS

**Lead Artist**  
Dave Smith

**Concept and 3D Artist**  
Patrick Romano

**Animation**  
Andy Morriss

**3D Artist**  
Mike Green

**Level Textures**  
Mar Hernandez

**Level Textures**  
Enrique Corts Llopis

**Support Artist**  
Rico Holmes

**FMV**  
Tony Landais

**Concept Artist**  
Tom Gluckman

**3D Artist**  
Javier Leon

**Art Manager**  
Neil South

### AUDIO

**Sound, Music and Voice Co-ordination**  
Bjorn Lynne

**Voice Talent**  
Chris Kent  
Lani Minella  
Glen Colechin  
Bjorn Lynne  
Paul Sharp  
Paul Tapper  
Porl Dunstan  
James Cowlshaw  
Stephane Cornicard  
Stefan Grothgar  
Andrea Piovan  
Javier Fernandez Pena

### CREATIVE DIRECTOR

Martyn Brown

### GAME DESIGN

Kelvin Aston  
Kevin Carthew  
John Dennis  
Mark Dimond  
Porl Dunstan  
John Eggett  
Grant Towell

### PROGRAMMERS

**Lead Programmer**  
Charles Blessing

**Landscape Technology**  
Andy Clitheroe

**Menu System**  
Colin Surridge

**Weapons and Camera System**  
Martin Swaine

**Particles and Weapons System**  
Steve Eckles

**Programmer**  
Phil Carlisle

**A.I. System**  
Paul Tapper

**Programmers**  
Damian Stones  
Kev Lamont  
Ian Lindsey

**Audio and Animation System**  
Paul Scargill

**Technical Manager**  
Stefan Boberg

### PRODUCTION

**Producer**  
Paul Kilburn

**Associate Producer**  
Mark Baldwin

**Assistant Producer**  
Craig Jones

### QUALITY ASSURANCE

**QA Manager**  
Paul Field

**Lead Test**  
Brian Fitzpatrick

**QA Tester**  
John Egginton

**QA Tester**  
Adrian Evans

**QA Tester**  
Andy Aveyard

**QA Tester**  
Jackson Li

**QA Tester**  
Lee Varley

### LOCALISATION

**Localisation Co-ordinator**  
Paul Sharp

**Localisation**  
Babel Media

Game scripts powered by LUA  
Copyright ©2003 Tecgraf, PUC-Rio

## SEGA EUROPE LIMITED

**President/  
Chief Operating Officer**  
Naoya Tsurumi

**Executive Vice President –  
Sales and Marketing**  
Mike Sherlock

**Executive Vice President –  
Development**  
Jin Shimazaki

**Senior Producer**  
Matt O'Driscoll

**Technical Producer**  
Elliott Martin

**European Marketing Director**  
Matt Woodley

**European Product Manager**  
Mat Quaeck

**European Marketing Manager**  
Gary Knight

**Head of PR, Europe**  
Asam Ahmad

**PR Executive**  
Stefan McGarry

**Graphic Design**  
Carl Hamblin

**UK Sales Director**  
Alan Pritchard

**Export Product Manager**  
Ben Chalmers-Stevens

**European Partnerships/  
Trade Marketing Manager**  
Suzanne Egleton

**Head of Export Sales**  
Alison Gould

**SOE QA**  
Darius Sadeghian  
David Smith

**SPECIAL THANKS**  
Ed Bushell  
Justyn McLean  
Dwayne Buck  
Glenn Wakeford

Sega Europe Limited garantiert Ihnen, dem ursprünglichen Käufer dieses Spiels, dass dieses Spiel im Wesentlichen 90 Tage ab dem Erstkaufdatum wie in der beiliegenden Anleitung beschrieben funktioniert. Sollten Sie innerhalb dieser Garantiezeit von 90 Tagen auf ein Problem stoßen, hat Ihr Händler die Möglichkeit, Ihnen das Spiel nach seiner Wahl entweder kostenfrei zu reparieren oder zu ersetzen. Dabei ist unten beschriebene Vorgehensweise unbedingt einzuhalten (strengstens verboten). Diese begrenzte Garantie (a) gilt nicht bei geschäftlicher oder gewerblicher Verwendung des Spiels und (b) tritt außer Kraft, wenn die aufgetretenen Schwierigkeiten auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder unsachgemäße Anwendung zurückzuführen sind. Diese begrenzte Garantie verleiht Ihnen bestimmte Rechte. Außerdem stehen Ihnen eventuell positive oder andere Rechte unter Ihrer örtlichen Rechtsprechung zu.

## GARANTIEANSPRÜCHE

Wenden Sie sich mit Ihren Garantieansprüchen bitte immer an den Händler, bei dem Sie das Spiel gekauft haben. Geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie des Originalkaufbelegs und einer Beschreibung der aufgetretenen Schwierigkeiten zurück. Der Händler hat nun die Wahl, das Spiel entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Ersatzspiele erhalten eine Garantie für die verbleibende Zeit der ursprünglichen Garantie bzw. von 90 Tagen, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht repariert oder ersetzt werden können, haben Sie Anspruch auf Schadenersatz der direkt (nicht jedoch anderer) entstandenen Schäden in angemessener Höhe, maximal jedoch auf den Betrag, den Sie beim Erwerb dieses Spiels bezahlt haben. Oben genannte Mittel (Reparatur, Ersatz oder begrenzter Schadenersatz) sind Ihre ausschließlichen Rechtsmittel.

## BEGRENZUNGEN

IM VOLLEN VOM GESETZ VORGESCHRIEBENEN UMFANG SIND WEDER SEGA EUROPE LIMITED NOCH SEINE HÄNDLER ODER LIEFERANTEN FÜR JEDGLICHE SPEZIELLEN, ZUFÄLLIGEN, STRÄFLICHEN, INDIRECTEN BZW. FOLGESCHÄDEN HAFTBAR, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER FUNKTIONSTÖRUNGEN DIESES SPIELS RESULTIEREN.

## Bei allen Fragen rund ums Spielen setzen Sie sich bitte mit dem SEGA Call-Center in Verbindung

Belgique	0903 99 231 (€1,12/Min)
Deutschland	0180 3000 410 (Telefongebühren zum Ortstarif)
Eire	1 890 925 555 (Local Rate)
España	902 20 23 24 (Se aplica tarifa llamada local)
France	0820 37 61 58 (€0,12/Min)
Italia	+44 (0)141 272 1113 (Tariffa internazionale)
Nederland	0903 99 231 (€0,68/Min)
Österreich	0900 4007342 (€1,23/Min)
Schweiz	0900 105 805 (2.50CHF/Min)
Suomi	0600 11 2 33 (€1,17/Min)
UK	08456 090 090 (Local Rate)
Email	info@segahelp.com

## Weitere Informationen zu Produkten von SEGA finden Sie im Internet unter [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

Vor der Benutzung des Telefons ist die Erlaubnis derjenigen Person erforderlich, die die Telefonrechnungen bezahlt. Alle Preise können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Dieser Service steht eventuell nicht in allen Gebieten zur Verfügung. Der Nutzer bestimmt die Länge des Anrufs. Alle Nachrichten sind ohne vorherige Ankündigung veränderlich. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen, u.a. auch die URL und andere Verweise auf Internetseiten, sind ebenfalls ohne vorherige Ankündigung veränderlich.

Sofern nicht anders angegeben, sind alle im Spiel genannten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse fiktiv und haben keinerlei Bezug zu tatsächlichen Firmen, Organisationen, Produkten, Personen und Ereignissen. Der Nutzer ist für die Einhaltung der urheberrechtlichen Bestimmungen verantwortlich.

Die Vervielfältigung, Speicherung oder Eingabe in ein Datenabrufsystem bzw. Übertragung dieses Dokuments - auch von Teilen hiervon - jeglicher Art, auf jegliche Art und Weise (elektronisch, mechanisch, Fotokopie, Aufnahme oder sonstige) und für jeglichen Zweck ist ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von SEGA Europe Limited untersagt, ohne dass die unter das Urheberrecht fallenden Bestimmungen dadurch eingeschränkt werden.

Der Name SEGA und das SEGA-Logo sind eingetragene Marken bzw. Marken der SEGA Corporation.