



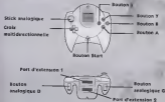
Wetrix+



DEMARRAGE	30
Les menus de jeu	33
LE JEU	39
Comment jouer	39
CARACTERISTIQUES DU JEU	42
Les pièces	43
Les événements	45
Autres éléments du jeu	49
Meilleurs scores	53
COMMANDES DE JEU	54
CREDITS	56

DEMARRAGE

Il existe quatre configurations possibles pour les commandes. La configuration par défaut est la suivante :



Membres

Le joueur doit passer sa manette au port A pour pouvoir jouer à *Wetrix+*. Pour jouer (et partir à deux joueurs "Sup & Dup"), la manette du joueur 1 doit être branchée au port A et la manette du joueur 2 au port B.

Carte mémoire visuelle

Une carte *W+* peut être utilisée pour enregistrer les tableaux des meilleurs scores, les configurations linguistiques et audio de *Wetrix+*. Cette carte doit alors être insérée dans le port 1 de la manette dans le port A. Les données seront sauvegardées automatiquement.

Fichiers des meilleurs scores

Si la carte *W+* insérée dans la manette 1 ne contient pas de fichier des meilleurs scores *Wetrix+* et s'il n'est aucun suffisamment d'espace libre sur cette carte, un nouveau fichier sera sauvegardé.

Si la carte *W+* insérée dans la manette 1 contient déjà un fichier des scores *Wetrix+* quand le jeu commence, ce fichier sera alors chargé dans la mémoire et utilisé comme tableau des meilleurs scores existant.

À chaque fois qu'un score élevé est obtenu lors d'une partie de *Wetrix+*, le tableau des meilleurs scores en mémoire est mis à jour et la performance est sauvegardée sur la carte *W+* insérée dans la manette 1. Le fichier score est le fichier existant ou bien, si le carte ne contient pas de fichier de scores *Wetrix+*, un nouveau fichier sera créé.

Programme d'affichage des meilleurs scores

Si la carte *W+* insérée dans la manette 1 ne contient pas de programme enregistré, *Wetrix+* éteint le programme d'affichage des meilleurs scores sur la carte *W+*. Sans la carte continue. *Wetrix+* n'aura pas le programme d'affichage des meilleurs scores. Ce programme permet au joueur de consulter à tout moment les tableaux des scores *Wetrix+* enregistrés sur la carte *W+*.

Vibrateur

Wetrix+ est compatible avec le vibrateur, celui-ci pouvant être branché dans une des prises de la manette 1 ou 2.

Les menus de jeu

Après avoir appuyé sur le bouton Start de l'écran titre, vous serez amenés l'écran du menu principal.

Celui-ci prend la forme d'une palette au centre de l'écran, sept icônes flottant sur la surface. Chacune de ces icônes vous donne accès à un domaine différent de *Wetrix+*. Pour sélectionner une icône, déplacez le stick analogique ou le cross directionnel. Une fois sélectionnée, l'icône remonte à la surface de l'écran et son nom apparaît sous la palette. Appuyez sur le bouton A pour activer l'icône sélectionnée et être amenés au sous-menu. Utilisez les touches gauche et droite pour sélectionner les options du sous-menu, et appuyez sur le bouton A pour activer l'option désirée. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal.

La section suivante vous présente chacune des sept icônes, ainsi que les options disponibles pour chacune d'elles. À mesure que vous commencez à mieux maîtriser le jeu, des options supplémentaires pourront apparaître sous chaque icône.

Wetboy - Classique



C'est le générique du jeu Wetboy tout, tout de suite. Apprenez lui à tenir en équilibre et à se calmer pour éviter que le poisson ne se fatigue plus tôt que prévu. Sélectionnez Wetboy pour jouer une partie de Wetix. Cliquez ou appuyez le bouton des meilleurs scores Wetix Classique.

Le niveau de Wetix Classique augmente régulièrement, lorsque celui se produit, le paysage change de couleur, le jeu s'accélère et de nouvelles fonctions peuvent apparaître. Ce processus se répète jusqu'à atteindre le niveau maximum - niveau 10, dans lequel le jeu fonctionne à pleine vitesse et toutes les fonctions sont actives.

Wetix - Pro



Wetix Pro, tout saster. Laissez-le aussi loin que possible et perdez en courant. Sélectionnez Wetix Pro pour jouer une partie de Wetix Pro ou visualiser le tableau des meilleurs scores Wetix Pro. Wetix Pro est le version "professionnelle" du jeu Wetix en jeu. Le paysage et l'interface sont colorés différemment mais les objectifs demeurent les mêmes. Des séquences, des niveaux, des bonus tombent et d'autres types de pièces sont disponibles.

Wetix - Entraînement



Une trêve de jeu pour Wetboy. Ce jeu-le va faire monter la température. Sélectionnez Wetix Pro pour jouer l'une des huit leçons Wetix ou lancer le mode d'entraînement.

Le mode d'entraînement est une version spéciale du jeu Wetix en solo, dans laquelle le paysage est coloré de manière à indiquer sa hauteur, les trous dans le sol sont colorés en rouge et les zones de terrain surélevées apparaissent en vert vif. Les pièces ne tombent que lorsque le joueur effleure la touche "chute". Les leçons Wetix sont divisées en huit "chapitres" qui doivent être joués les uns après les autres. Chaque leçon fixe un objectif qui est expliqué au début. L'écran peut être divisé en deux, l'ordinateur jouant sur le côté droit et laissant le joueur dans le côté gauche. Les leçons s'accroissent à mesure que vous jouez. Certaines dans le mode d'entraînement, les pièces ne tomberont pas toutes seules durant la première leçon, mais elles commenceront à tomber toutes seules durant les leçons ultérieures.

Wetix - Challenge



Un mot de la loi et le monde se met à travailler. Essayez de garder le contrôle, sinon. Cliquez sur le dernier mot. Sélectionnez Wetix Pro pour lancer l'un de nos challenges spéciaux Wetix ou pour visualiser le tableau des meilleurs scores Challenge.

Les challenges suivants sont disponibles :

- Challenge 1 Minute
- Challenge 5 Minutes
- Challenge 100 Pices
- Challenge 500 Pices
- Séquence prédéfinie A - dans laquelle les pièces tombent selon une séquence prédéfinie.
- Séquence prédéfinie B - dans laquelle le joueur commence au niveau 8 et les pièces tombent selon une séquence prédéfinie.

QB - Handicap



Quand Q2 arrive, les autres joueurs le mettent en veilleuse et se démontent tranquillement. Un seul quand Wotbox s'énerve un peu trop. Sélectionnez QB pour lancer l'un de nos jeux Handicap exclusifs ou pour consulter le tableau des meilleurs scores Handicap.

Les niveaux handicap suivants sont disponibles :

- Terrain nivelé A
- Terrain nivelé B
- Couche de verglas A
- Couche de verglas B
- Terrain accidenté
- Tous accidentés
- Fessé à demi prix

Derrick - Multijoueur



Un petit casse-tête en plusieurs parties tout le monde les aime. Quel plaisir de voir Derrick et toute sa petite famille évoluer avec grâce sur nos plus beaux lacs. Sélectionnez Derrick pour lancer une partie de Wotbox à deux joueurs. Code option n'est disponible que lorsque plusieurs manettes sont branchées.

Le jeu "Fug & Dup" est une version simultanée à deux joueurs de Wotbox. Le joueur 1 contrôle l'écran de gauche avec le manette 1 et le joueur 2 contrôle l'écran de droite avec le manette 2. Chaque joueur peut éteindre son adversaire à certains moments, avec différentes pièces ou effets. Le joueur dont le boat se rasque en première partie. Aucun point n'est attribué durant la partie, mais le nombre de points rapportés par chaque joueur est enregistré pour cette séance. Bien se méfier, surtout des deux cotés de jeu - surtout une barre d'énergie au bas de l'écran, sur laquelle quatre juges surveillent avec, le gilet, les schémas et les bombes. Contrairement au jeu normal, ceux qui respirent ne peuvent pas de réduire la quantité d'eau qui se trouve dans le boat du joueur, mais elle permet d'augmenter le niveau d'énergie dans sa barre d'énergie, qui est épuisable pour déceler différentes icônes de la barre. À n'importe quel moment de la partie, le joueur peut utiliser son énergie pour lancer une attaque en fonction de l'icône sélectionnée. La puissance de l'attaque correspond à la taille de l'icône. Il existe également une technique spéciale qui permet de voler l'énergie de la barre d'énergie de l'adversaire.

Spike - Options



M vous amène Spike - ce sera à vos risques et périls. C'est le petit dur du coin, le plus coriace local. Il est conseillé de lui laisser le champ libre. Sélectionnez Spike pour accéder aux options suivantes.

Sauvegarder le score

À l'aide de cette option pour sauvegarder le tableau des meilleurs scores actuels, ainsi que tout des autres scores d'options sur le site AP (inscrit dans le gilet) de la manette 1. Elle peut être utilisée pour lancer Wotbox et sauvegarder le tableau des meilleurs scores actuels.

Volume de la musique

Sélectionnez cette option pour modifier le volume de la musique durant le jeu, vous avez le choix entre fort ("high"), normal, bas ("low") ou éteint ("off"). Le réglage de cette option sera sauvegardé sur une carte NV (si il y en a une). Le jeu utilise cette option à chaque fois que cette carte sera lue.

Volume des effets

Sélectionnez cette option pour modifier les effets sonores durant le jeu, vous avez le choix entre fort ("high"), normal, bas ("low") ou éteint ("off"). Le réglage de cette option sera sauvegardé sur une carte NV (si il y en a une). Le jeu utilise cette option à chaque fois que cette carte sera lue.

Vidéo / Menu

Sélectionnez cette option pour faire basculer la sortie vidéo de vidéo en menu et vice-versa. Le réglage de cette option n'est pas sauvegardé sur la carte NV.

Vidéo activé / désactivé

Sélectionnez cette option pour activer ou désactiver le vidéo, si il y en a un. Le réglage de cette option sera sauvegardé sur une carte NV (si il y en a une). Le jeu utilise cette option à chaque fois que cette carte sera lue.

Auto

Sélectionnez cette option pour faire basculer la fréquence de rafraîchissement vidéo de auto à auto. Le réglage de cette option n'est pas sauvegardé sur la carte NV.

Codes de score

Sélectionnez cette option pour être apparition les meilleurs scores accompagnés de leur code et leur position. Ces codes permettent de prouver que les scores sont réels lorsque vous participez à des compétitions ou soumettez vos scores aux classement mondial. Web: <http://www.score.com>

LE JEU

Ataria est un jeu d'énigmes équilibré qui se déroule sur un paysage fantastique. Le joueur peut contrôler des pièces de formes identiques qui tombent dans le paysage pour créer des murs et des digues qui permettent de limiter le flux et les périodes d'eau. L'eau s'écoule et coule de manière réaliste lorsqu'elle tombe dans le paysage. Toute l'eau qui s'écoule par-dessus les côtes tombe dans un fossé d'évacuation (situé sur la droite du paysage). Une fois ce fossé plein, le jeu est terminé. Le principe est donc très simple, mais vous devrez manipuler différentes pièces, gérer différents événements qui se produisent durant le jeu, définir différentes stratégies pour chaque type de jeu et maîtriser de nombreuses astuces et secrets.

Comment jouer

Le joueur contrôle chaque pièce qui tombe. Il est possible de faire glisser les pièces et dans le cas où vous perdez l'eau à mettre une pièce en place avant qu'elle n'ait été le sol. Vous pouvez faire écarter la chute avec la touche "chute", ce qui vous permettra de marquer plus de points et de disposer d'un délai plus long pour récupérer l'eau.

Les généraux placés au bordont dans chaque jeu seront des "uppert" rouges qui ont pour effet de soulèver les côtes de terre sur lesquelles elles tombent. Dans le mesure où le paysage est plat au départ (il n'existe pas de certains modes de handover), l'eau qui tombe s'écoulera par-dessus les bords et tombera dans le fossé. Il est donc conseillé de se servir des "uppert" pour construire des côtes fermées permettant d'emprisonner l'eau lorsqu'elle tombe. Le joueur pourra d'ailleurs de construire un ou deux petits "endos" ou un mur qui entourera l'intégralité du périmètre du paysage. Diverses idées de jeux d'un type différent commenceront à tomber. L'indicateur situé dans le coin inférieur droit de l'écran vous indique le type de la pièce suivante (rien pas se forme). Vous ne recevrez celle-ci que lorsque la pièce apparaît.

Lorsque les fautes commencent à tomber, le joueur doit les manipuler de manière à ce qu'elles atterrissent dans les "endos" qu'il veut créer. De cette manière, lorsque l'eau de chaque trou s'échouera, elle s'écoulera contenue dans l'endos. L'eau contenue dans tout les autres endos va couler vers le point le plus bas. Ainsi, si vous avez laissé des espaces dans vos murs, l'eau parviendra à s'échapper de l'endos et à tomber dans le fossé. Tout comme les gouttes qui tombent dans la partie avant du paysage, toute eau qui s'échappera de cette manière sera évacuée par des fossés bleus (ce sont les endos de l'eau). Le joueur devra s'efforcer de construire un mur qui entourera l'intégralité du paysage, à l'exception de l'entrée de la pluie. Dans chaque partie, la pluie ne tombe pas à tomber et, contrairement aux autres d'eau, elle peut atterrir n'importe où. Une fois que le joueur a créé une série de lacs, il peut se servir des "downers" verts pour rebaisser les murs, de généraux à labourer les lacs les plus petits, ou rebaisser les murs qui sont devenus trop hauts.

Enfin, les bombes et les boules de feu commenceront à tomber. Le joueur a la possibilité de faire ériger l'eau et de réduire le niveau dans le fossé en faisant tomber la boule de feu au centre d'un tel profond. La boule de feu fera ériger toute l'eau jusqu'à ce qu'elle atteigne le fond, ou elle s'échouera. Veillez bien à ne pas faire tomber des boules de feu sur le sol, car elles exploseront et endommageront le paysage.

Les bombes sont plus difficiles à contrôler dans le mesure où elles tombent où elles s'échouent. Ainsi, elles endommagent non seulement le paysage, mais percent également des trous à travers lesquels l'eau peut s'échapper. Elles doivent donc toujours tomber dans des zones situées à l'écart des lacs, de manière à éviter que l'eau ne s'en échappe. Les "uppert" permettent de construire de nouveaux lacs à l'intérieur de lacs existants ou d'élever les défilés causés par les bombes et les boules de feu. Cependant, veillez à ne pas construire trop de murs car cela pourrait rendre le paysage trop instable et empêcher un score. Le compteur qui apparaît à gauche de l'écran prévient le joueur lorsque cela est sur le point de se produire. Il est possible d'utiliser les bombes et les boules de feu pour rapidement détruire des zones de terre et faire redessiner le milieu du compteur.

Tous les points rapportés dans le jeu sont multipliés par le nombre de lacs créés dans le monde. Le nombre de lacs est donné par l'indicateur de lacs qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran. Si le joueur parvient à récupérer une eau dans son monde, un lapin vert apparaît, ce qui multiplie tous les points rapportés quand il est présent à l'écran. Si le joueur parvient à créer un lac assez profond, un petit cascade en plusieurs appareils. Cela-ci multiplie tous les points rapportés pendant qu'il se trouve dans le lac.

De nombreuses règles différentes permettent de rapporter des points bonus, le bonus correspondant à chaque action se présente dans le tableau inférieur gauche de l'écran. Ce bonus sera multiplié par le coefficient obtenu soit par déplacement vers le coin supérieur gauche de l'écran, ou si vous appuyez au score actuel du joueur.

À mesure que le temps passe, le niveau augmente. Avec chaque augmentation de niveau, le paysage change de couleur et le jeu s'accroît. Les points rapportés augmentent également et selon le type de jeu sélectionné, différentes fonctions et caractéristiques apparaissent. Le niveau en cours est donné par l'indicateur de niveau en cours, qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran. Le jeu continue jusqu'à ce que le fuel soit plein, ou que les lignes de challenge soient été effectuées.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Bien que *Wetrix* semble être un jeu très simple à la surface, il comporte de nombreuses fonctions différentes, dont certaines n'apparaissent que lorsque vous aurez progressé dans le jeu. Il faut également à noter que bon nombre de ces fonctions interagissent avec les autres de manière inhabituelle ou subtile, ce qui signifie qu'il vous faudra découvrir un grand nombre d'indices et de techniques avant de pouvoir maîtriser vraiment le jeu. Parmi les principales fonctions, prenez les pièces qui tombent sous le contrôle du joueur et les événements qui surgissent à certains points du jeu. Il existe également de nombreuses fonctions de jeu qui ne rentrent dans aucune de ces catégories mais il en de beaucoup plus nous en parlerons.

Les pièces

Les "Upers"

Les "Upers" sont des flèches rouges pointées vers le haut qui font monter le niveau du terrain sur lequel elles tombent. Chaque flèche de la pièce fait monter la hauteur du terrain d'une unité à l'endroit où elle tombe. Les "Upers" répondent à plusieurs des types de bonus que les bombes ou les "Downers" sur lesquelles elles tombent, il suffit que l'"uper" tombe sur une partie du terrain pour le relever complètement. Lorsque l'"uper" relève une partie du terrain, il ne le soulève pas.

Les "Downers"

Les "Downers" sont des flèches vertes pointées vers le bas qui abaissent le niveau du terrain sur lequel elles tombent. Toutes les flèches de la pièce abaissent la hauteur du terrain au niveau où la flèche la plus basse atterrit. Cela signifie que les "Downers" n'ont aucun effet sur les surfaces planes.

Les "Downers" ont également pour effet d'égaler les trois du terrain sur lequel elles tombent. Si une flèche de la pièce "Downer" atterrit sur un trou, toutes les autres flèches de cette pièce créent un trou à l'endroit où elles touchent le sol.

Les "Downers" ont également pour effet de être évaporés l'eau ou le ject sur lesquelles elles tombent, mais cette évaporation ne permet pas au joueur de gagner de points et ne fait pas l'eau du terrain.

Les boules d'eau

Les pièces "Boule d'eau" peuvent se présenter sous différentes formes. Lorsqu'elles touchent le terrain, les boules d'eau explosent et toute l'eau qu'elles contiennent s'épand dans le paysage jusqu'au point le plus bas. Si l'eau atteint le rebord du paysage ou un trou, elle per une herbe ou une pierre « Down » elle tombe dans le fossé. Lorsque les boules d'eau tombent sur de la glace, elles gèlent immédiatement sur place et forment de la glace.

Les boules de feu

Les boules de feu sont des objets individuels qui ont pour effet de faire évaporer l'eau qu'elles touchent, ainsi que l'eau qui est directement en contact avec cette eau, l'évaporation se poursuit ainsi jusqu'à atteindre le terrain. L'eau qui s'évapore de cette manière vous apporte des points et une quantité équivalente est retirée du fossé. Lorsque les boules de feu tombent sur le terrain, elles explosent et laissent derrière elles une scellure du paysage sans créer de trou. Si une boule de feu tombe sur un lac gelé, la glace de ce lac fond et se transforme en eau, mais il n'y a pas d'évaporation.

Les bombes

Les bombes sont des objets individuels qui percent des trous dans le paysage à l'endroit où elles atterrissent, laissant un cône à partir de leur point d'atterissage. Ce trou laisse passer le niveau, ainsi que l'eau qui peut alors s'écouler dans le fossé, comme si elle débordait des bords du paysage. Les bombes créent toujours des trous dans le paysage, quelle que soit la hauteur du terrain qu'elles touchent. Toute bombe qui tombe dans un trou existant déclenche une triple bombe.

Pièces mystérieuses (doubles & multiples)

À partir d'un certain niveau, des pièces mystérieuses commencent à apparaître. L'indicateur de "Pièce suivante" affiche alors un point d'interrogation. Les pièces mystérieuses contiennent habituellement deux types d'objets (par exemple, des "Up" et des "Down" simultanément) et sont pour cette raison particulièrement difficiles à positionner.

Les événements

À certains moments d'une partie de "Worms", des événements se produisent, il peut s'agir de différentes fonctions qui affectent la difficulté de jeu, le nombre de niveaux ou tout simplement qui changent le joueur. Ils ne peuvent pas être contrôlés directement par le joueur, les événements ne peuvent néanmoins être habitude sont influencés d'une manière ou d'une autre.

Les niveaux

Le niveau de jeu définit les paramètres suivants : le niveau de chute des pièces, le taux auquel l'eau est éliminée du fossé, le niveau du paysage. Les fonctions du jeu et la valeur des points marqués. À l'exception du mode "Pro" et de certains modes "Challenge", tout le jeu correspond au niveau 1. L'horloge située à côté de l'indicateur de jeu indique encore dans combien de temps la partie passera au niveau suivant.

Tous les scores de jeu sont multipliés par le niveau du niveau, ce qui signifie que les scores du niveau 2 sont deux fois plus élevés que ceux du niveau 1, et que ceux du niveau 3 sont trois fois plus élevés que ceux du niveau 1.

Plusieurs autres fonctions et événements se produisent qu'une fois, mais le jeu est riche en certains niveaux, une longue partie de "Worms" vous réserve dans tous les cas de nombreuses surprises.

Le pluie

Ce sont les bulles d'eau qui tombent sous le contrôle du joueur, de petites gouttes de pluie commencent à pleuvoir et tombent automatiquement. Celles-ci s'incorporent avec le reste de l'eau et tombent dans le fossé si elles débordent. Chaque goutte d'eau coule bien moins vite qu'une bulle d'eau individuelle. Les gouttes, pourtant tombent à l'arrière ou, sont souvent responsables du débordement de l'eau dans le fossé, quand il semble que toutes les bulles ont été consommées.

Les glaçons

Les glaçons commencent à tomber automatiquement une fois que le jeu a atteint le niveau 5 et ont pour effet de "ralentir" pour un certain temps tout le jeu sur lequel ils tombent. Une fois gelés, l'eau ne peut plus couler par dessus le bord du paysage ou tomber dans un trou. Toute eau qui tombe directement sur le glace gèle instantanément, et fond au même temps que le glace sur laquelle elle atterrit.

Le jeu utilise pour un plaisir de lancer des attaques glace, en envoyant plusieurs glaçons qui peuvent congeler toute l'eau du paysage.

Neige arc-en-ciel

Un arc-en-ciel apparaît dans votre paysage dès que votre monde contient un volume suffisant d'eau. Pendant que l'arc-en-ciel est actif, tous les points marqués sont multipliés par 10. Cet effet est connu sous le nom de bonus arc-en-ciel. La glace contenue dans votre monde ne peut contribuer à la formation d'un arc-en-ciel qu'une fois qu'elle a fondu.

Les bombes triples

Une bombe triple apparaît si le joueur tente d'éviter d'activer une pièce "bombe" en le faisant tomber dans un trou (ou par une bombe effondrant l'ou un trou de bombe agité par des "bombers"). Lorsque cela se produit, trois nouvelles bombes sont placées dans des positions adjacentes et tombent vers que le joueur puisse les attraper. Trois nouveaux trous sont ainsi créés. Si l'une de ces trois bombes tombe dans un trou de bombe existant, une nouvelle bombe triple sera créée, et qui aura pour effet de produire trois trous supplémentaires etc.

Les séismes

Les séismes se produisent quand le poids du terrain sur le paysage est tel que ce dernier devient instable.

Un compteur à séismes (situé sur le côté gauche de l'écran) indique le niveau actuel de stabilité. Ce compteur augmente à chaque fois que le volume de terrain s'accroît. C'est-à-dire à chaque fois qu'une "bombe" tombe.

Il est difficile de survivre à un séisme, mais il est possible de les éviter en réduisant le volume de terrain par une utilisation astucieuse des "bombers", des bombes ou des boules de feu. La présence d'eau contenue dans le monde ne contribue pas à la formation des séismes.

Les canards en plastique

Les canards en plastique apparaissent sur les lacs lorsque ces derniers atteignent une certaine profondeur. Il n'y a qu'une limite au nombre de canards qui peuvent exister dans votre monde, mais il ne peut y avoir qu'un seul canard par lac.

Si le personnage est redescend au-dessous d'un certain niveau, ou si c'est le gèle, le canon disparaît.
En prisonnier d'un canon, tous les points marqués sont multipliés par le bonus canon en pléthore. Si votre mine se comporte qu'un seul canon, le coefficient multiplicateur sera en effet, si en canon à deux, il sera de quatre et ainsi de suite.

Les mines

Les mines apparaissent dans les niveaux les plus élevés, ce sont des pièces individuelles qui tombent sur les plus grands lacs de votre monde. Elles tombent aussi innocemment pendant quelques temps et finissent par disparaître.

Parfois, si l'eau du lac s'évapore, le mine explose contre une bombe, créant un trou dans le paysage.

Le fieu du lac qui contient le mine s'évapore sans s'évaporer, le mine finira par retomber sur le terrain, puis soit par disparaître, soit par être ramené à flot si le lac se remplit à nouveau d'eau. Si le lac contient la mine gèle, le mine restera à l'intérieur, gèle vite aussi, jusqu'à ce que le lac dégèle ou que le mine disparaisse.

Les bombes intelligentes

Les bombes intelligentes apparaissent que dans les modes de jeu en solo et sont actives en apparence sur les boules. L'attaque d'une bombe intelligente est active, toute l'eau du paysage s'évapore, le terrain s'aplanit et toute l'eau du fosse disparaît.

Vous pouvez gagner une bombe intelligente lorsqu'il y a plus d'eau que de terre de l'indicateur du niveau au moment du déplacement de niveau. Le nombre de bombes intelligentes disponibles est affiché à côté de l'indicateur de "Niveau d'eau", dans le coin inférieur droit de l'écran. Un maximum de neuf bombes intelligentes peut être ramené dans chaque partie.

Autres éléments du jeu

Certains éléments du jeu ne peuvent être créés dans les catégories Niveaux ou Événements.

Le fosse

Le fosse apparaît sur le côté droit de l'écran sous la forme d'un tube de verre vide (ou plein de parties). Il indique la quantité d'eau que vous minez ou empêchez de s'évaporer sur le paysage ou dans les trous. Plus elle est importante, plus le fosse se remplit. Une fois que l'eau atteint son bord supérieur, le fosse est plein et la partie est terminée.

La quantité d'eau retenue par le fosse diminue à chaque fois que l'eau est évaporée par une boucle de feu, mais cette évaporation est ralentie quand le niveau augmente. Si l'évaporation continue à être une partie de "Niveau" peut durer un certain temps si le fosse est déjà plein, l'eau disparaît à une plus grande vitesse.

En partie multijoueur, l'évaporation est ralentie par le niveau d'eau du fosse.

Les indicateurs de fuites

Les indicateurs de fuites sont de petites petites billes qui apprennent sur le côté du passage pour intégrer les encoches du fossé fuit et débiter dans le fossé. Les fuites importantes sont indiquées par plusieurs billes placées à un même endroit, tandis qu'une seule bille indiquant pendant un bref instant indique faiblement une petite fuite.

Le radar de fuites

Le radar de fuites est fixé sous le fossé sur le côté droit de l'écran, indique le position de tous les indicateurs de fuites autour d'une carte radar du passage. Le radar de fuites est particulièrement utile quand l'affichage de jeu est mauvaise et qu'on ne voit pas tous les fonds du passage à l'écran.

Les lacs

Les lacs sont des plans d'eau localisés dans le passage. Le jeu compte automatiquement le nombre de lacs actifs simultanément. Pour être considéré comme un lac, un plan d'eau doit dépasser la quantité minimale (des petites billes ne comptent pas) et ne doit pas être connecté à un autre plan d'eau.

À chaque fois que le nombre de lacs change, les lacs de tous les lacs actifs seront brièvement affichés et le jeu affichera le nombre de lacs actifs.

Tous les scores obtenus sont multipliés par le nombre de lacs actifs du moment où le joueur réussit à créer cinq lacs ou plus à un moment donné, un chiffre plus s'affiche près de l'indicateur de Niveau (au-dessus de l'indicateur de lents) pour signaler que le joueur joue exceptionnellement bien.

Les trous

Les trous sont des encoches trouées dans le passage au travers desquelles l'eau peut tomber dans le fossé, de la même manière qu'elle débouche dans le passage. Les trous sont créés par des bouffes de gaz minces soulevant le sol et qui peuvent être repris par des "downers" fixés dans une zone particulière de passage.

Il est possible de réparer les trous en y faisant tomber des "Upers". Ceci permet de générer un bonus proportionnel à la taille du trou réparé. Il suffit qu'un uper touche une petite et un trou donné pour que l'ensemble de ce trou soit réparé.

Fonctions multijoueurs

Il s'agit de fonctions de jeu qui se vont activer que lors des parties "1 up y 1 up" de Wetan.

Le barre d'énergie

En partie multijoueur, un joueur peut lancer divers types d'objets à son adversaire, tous ces objets étant générés à l'aide de l'énergie accumulée en cours de partie. Pour accumuler de l'énergie, il faut briser l'eau à l'aide de boules de feu. Quand tout y parvient, le curseur de la barre d'énergie située en bas de l'écran se déplace vers la droite.

En partie multijoueur, l'équation n'obtient pas le niveau d'eau du fond !

Au fur et à mesure que le niveau d'énergie augmente, différents types d'éléments, chacun d'eux représentant un type d'attaque particulier. Généralement, l'attaque d'élément est utilisée, toute l'énergie de la barre du joueur est consommée et une attaque de ce catégorie donnée est lancée sur le joueur adversaire (dans les parties à deux joueurs l'attaque est toujours lancée sur le joueur adverse).

L'attaque eau

Cette attaque permet de faire tomber des les de bulles d'eau sur l'adversaire lors d'une partie multijoueur. Les bulles d'eau tombent toutes au même moment sur le paysage adverse, ce faisant, et sans que le joueur puisse s'en protéger.

L'attaque glace

Cette attaque permet de lancer plus de glaçons sur l'adversaire au cours d'une partie multijoueur. Les glaçons tombent tous en même temps sur le paysage de l'adversaire, de façon aléatoire et sans que ce dernier puisse s'en protéger.

L'attaque séisme

Cette attaque provoque un séisme dans le paysage de l'adversaire lors d'une partie multijoueur, et ce quel que soit le statut de son compte à jouer.

L'attaque bombe

C'est l'attaque la plus puissante qu'on puisse lancer au cours d'une partie multijoueur. Elle permet de lancer plusieurs bombes simultanément sur le paysage de l'adversaire, sans qu'il ne puisse rien faire. Si elles tombent dans des trous déjà creusés, elles déclencheront des trappes à bombes.

Meilleurs scores

Wario a enregistré les meilleurs scores permanents pour tous les types de parties en solo, à part les parties d'entraînement. Un tableau des dix meilleurs scores est enregistré pour les versions Classic et Pro du jeu et un seul score est enregistré pour chaque des modes Challenge et Hammer.

Si une carte MW proposant suffisamment d'impact fort est insérée dans le système 1, tous les meilleurs scores seront enregistrés sur cette seule carte MW. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de la carte MW dans Wario, lisez le section Démarrage.

Au meilleur score de chaque niveau est attribué un code d'authentification ou « preuve » pour le menu Options. Ces codes peuvent être prouvés que les scores sont valides lorsque vous participez à des compétitions de classement via Internet sur classement mondial de Wario.

Les classement en mondial de Wario sont accessibles via l'Internet à l'adresse <http://wario.bndna.com>.

COMMANDES DE JEU

Le système de commandes de *Warthog* est très simple : le joueur prend le contrôle de chaque pièce individuellement lorsqu'elle tombe vers le paysage.

Les commandes de mouvement permettent de modifier la position de la pièce pendant qu'elle tombe, et la touche "rotation" permet d'en changer l'orientation. La touche "chute" ("Drop") augmente ou diminue la vitesse de la pièce qui tombe.

La touche "attaque" lance l'attaque actuellement disponible vers les adversaires (en mode multijoueur), et des bombes intelligentes en mode solo.

Le STICK ANALOGIQUE ou le DROU MULTIDIRECTIONNEL permettent de déplacer chaque pièce qui tombe dans le paysage.

Les boutons ANALOGIQUES D1-D3 permettent de passer entre trois modes de jeu différents : répétitive, normal et grand-écart.

Le bouton START permet d'activer le menu durant laquelle vous avez l'option de quitter le jeu en cours, de recommencer ou de continuer.

Le bouton A correspond à la touche de chute ("Drop"), qui fait tomber la pièce à la vitesse maximale dans tous les modes de jeu, à l'exception du d'entraînement, dans lequel cette touche permet de déclencher la chute de la pièce.

Le bouton B ou X est la touche "rotation", qui permet de faire pivoter la pièce, lors de sa chute.

Le bouton Y lance une attaque en mode multijoueur et lance une bombe intelligente éventuellement lors des jeux en solo.

CREDITS

WotWot a été conçu et développé par Dod Two Game Design Studio
© copyright Dod Two Limited / Imaginer Co., Limited 1999

Concepteur

John Redford

Graphisme

Sir Pethford, Phil Jackson

Programmation

David Gled, Alan Lott, David Gull

Animation

Steve Tronick

Effets sonores & vocaux

Keith Tronick

Musique

Scott

Assistance de qualité

Denny Bourne

Producteur

Van Gbu

Nous tenons également
à remercier

Jon Calliers, Garry Williams, Tuzayah Yevade
Jason Morshing, Mark Hornell, Hrad Rist.

Autres coordonnées

Tenez vous informé sur les derniers produits de Dod Two ou contactez nous en visitant
notre site Web à l'adresse:
<http://www.dodtwo.com>