

MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

EARTHWORM JIM™

Playmates Interactive Entertainment

SHINY ENTERTAINMENT

Virgin

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

* Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
* Preferably play the game on a small television screen.
* Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
* Make sure that the room in which you are playing is well lit.
* Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.



This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewu·tseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

* Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
* Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
* Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
* Achten Sie darauf, da· der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
* Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels min destens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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-mème 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-mème ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et 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. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
* Évitez de jouer si vous àtes 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.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vìdeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vìdeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez sìntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vìdeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes sìntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vìdeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

* No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
* Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
* Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
* Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
* Descanse un mìnimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vìdeo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto seguè prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

* Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
* Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
* Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
* Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
* Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

LIMITED WARRANTY

This product is guaranteed for the period required by the law of your country. This does not affect your statutory rights.

BEGRENZTE GARANTIE

Die Garantiezelt für dieses Produkt ist abhhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflußt.

GARANTIE LIMITÉE

Ce produit est garanti pendant une période édictée par la loi de votre pays. Cela n'affecte en rien vos droits statutaires.

GARANTIA LIMITADA

Este producto está garantizado por uno perfodo requerido por la ley de su país Esto no afecta los derechos propios establecidos por la ley.

GARANZIA LIMITATA

Il prodotto è garantito per il periodo richiesto nel paese. Questo non ha alcun valore rispetto al vostro statuto dei diritti.





STARTING UP	4
DIGGING IN	5
TAKE CONTROL	5
THE WORM HAS TURNED	6
THE OPTIONS SCREEN	6
THE GAME SCREEN	7
ITEMS	8
THE LEVELS	9
THE CAST OF CHARACTERS	11
HINTS AND TIPS	14
CREDITS	15



STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

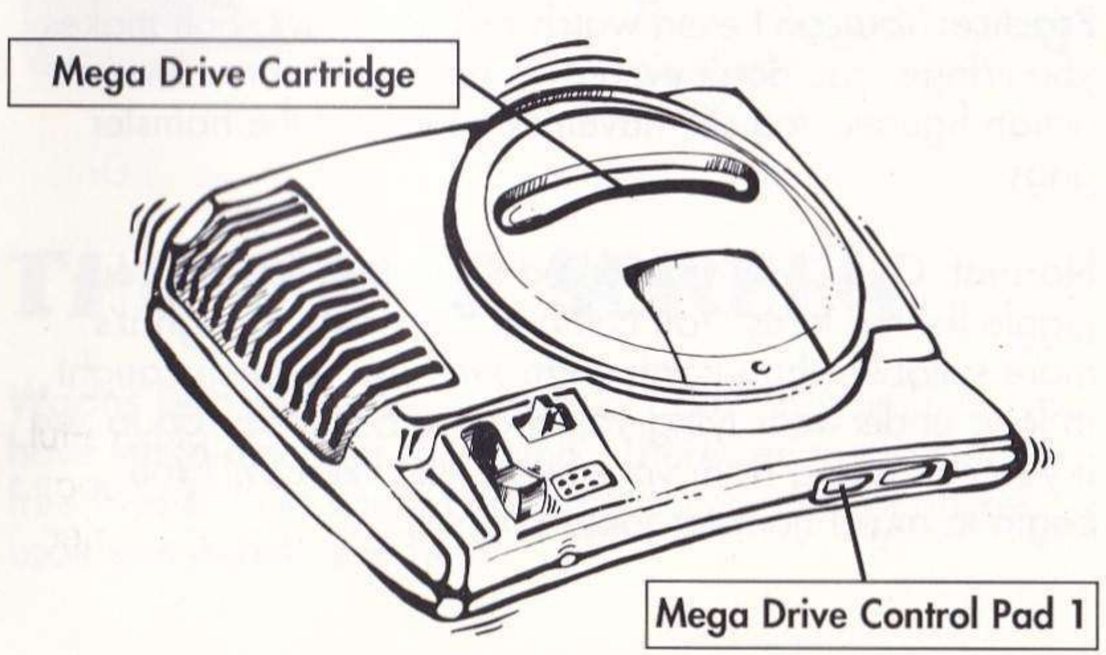
IMPORTANT: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

NOTE: This game is for one player only.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphorof the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

DIGGING IN

1. Make sure your **Mega Drive** system is set up correctly.
2. Be sure that Control Pad 1 is plugged in properly.
3. Make sure the power switch is turned OFF. Place the Earthworm Jim cartridge into the cartridge slot and press it down firmly.
4. Turn the power switch to ON. You should see the Sega title screen, then the **Earthworm Jim** title screen. If not, open your eyes and try again.



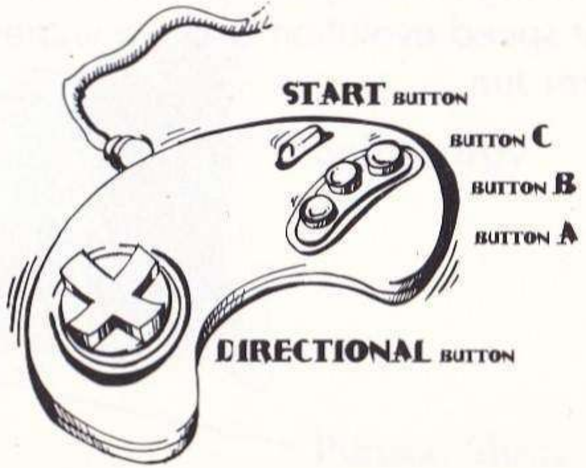
TAKE CONTROL

Button A Fire your Plasma Blaster, or any other weapon you get. Also acts as an accelerator for your rocket.

Button B Does the Head Whip, the "Hamster Bite" (you'll find out...), and the Bungee Shove. Activates shields during the rocket flights.

Button C Makes Jim jump, or when in flight, turns Jim's head into a rapidly rotating helicopter blade.

Directional Pad (D-Button) Controls which way you move and which direction you look. What did you think it did?



THE WORM HAS TURNED

INTO A SUPER HERO

A small renegade ship escapes from the evil Queen with a stolen ultra-high tech, indestructible, super space cyber suit on board. During a frantic battle with Psy-Crow, the renegade and ship are blown to smithereens, and the suit falls to a strange planet called Earth.

Jim is struck by the falling suit and by sheer luck rests safely in the suit's neck.

Suddenly, the ultra-high tech space particles of the suit set off a radical light speed evolution and we witness the birth of Earthworm Jim.



THE OPTIONS SCREEN

To enter the options screen from the title screen, use up and down on the D pad to highlight the options title and press any button.

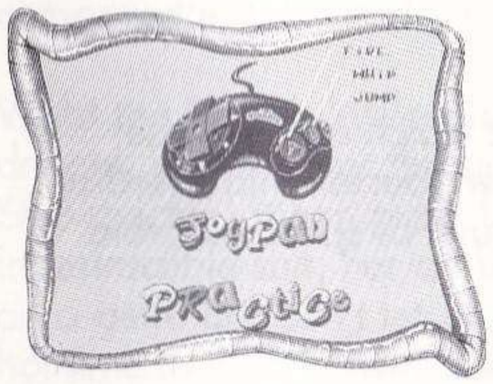
Joy pad: You can change the controls of the button layout by highlighting the Joy Pad option and pressing Button A.

Difficulty: There are three levels of difficulty in Earthworm Jim: Practice, Normal and Difficult. Every level of difficulty changes a number of things.

Practice: You can't even watch fishing shows. Salt makes you cringe. You don't even own any Earthworm Jim action figures. You still haven't figured out the hamster gags.

Normal: Okay, you've ordered the action figures. You juggle fishing lures. You call him EWJ even though it's more syllables than Earthworm Jim. You've been caught in long underwear tying your hair to a curtain rod to see if you can swing from your head, just like EWJ. You begin to make hamster jokes yourself...

Difficult: You go swimming in trout-infested waters. You sunbathe at the beach on the hottest day of the year, and swim in the Dead Sea. You've designed the next Earthworm Jim game and submitted your idea to Shiny Entertainment. You're a stud, you're tough, you're a Lumbricus terrestris.



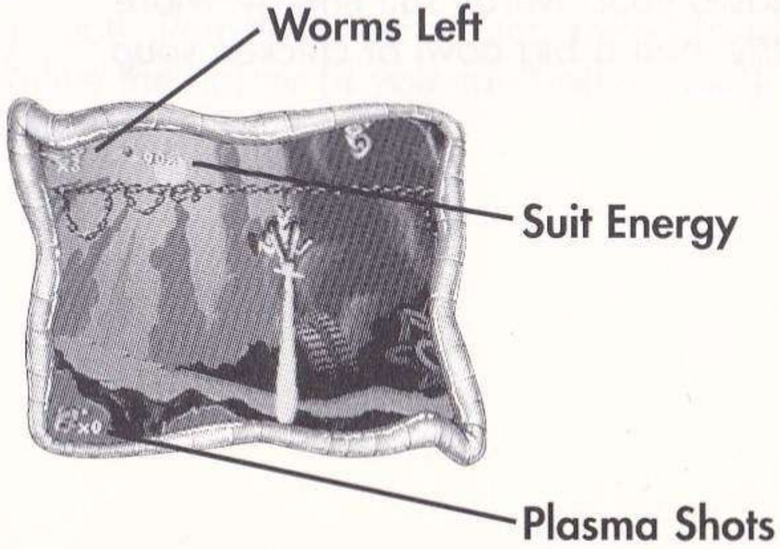


THE GAME SCREEN

Worms Left: This is the number of additional Jim lives you have left to complete the game. There are many hidden free lives to help you on your quest to save the Princess. Look everywhere for them!

Suit Energy: This is the percentage of energy the suit has left. Whenever you are attacked by an enemy, touched by an enemy or generally do something stupid this number goes down. If this number reaches zero you will lose one life. Additional energy can be found floating throughout the levels, or when you defeat an enemy.

Plasma Shots: This is number of rounds of plasma energy you have left to fire. Additional energy clips can be picked up while you are playing, but you must use your shots carefully as many enemies await you. If you run completely out of shots, the plasma gun automatically recharges itself very slowly by gathering energy from around it, but it is strongly advised not to let the gun run out of ammo.



ITEMS



Plasma Power: Each time you pick up one of these you get an additional 250 rounds of plasma power. Plasma shots are limited so get as many of these as you can find!



Mega Plasma: The Big Wally of plasma detonation! This weapon will generally wipe out anything you can point it at and fire! Every time you collect one of these you only get one mega-shot, so use them wisely!



Suit Power: Atomic energy that the suit needs to function. Collecting these items increases your overall suit energy. More healthy than a big bowl of chicken soup.





Super Suit Power: We're talking full suit power. Like a double espresso and a hunk of cheesecake, prepare to be energised to the extreme!



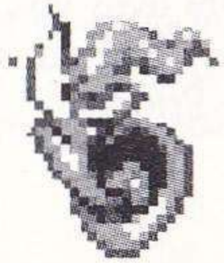
Asteroid Shields: During the Rock Races, grab these to protect yourself from colliding with the asteroids.



Atomic Accelerator: Catch one of these power gems to throw yourself into overdrive. Useful for a quick burst of speed to avoid Psy-Crow.



Fuel Pods: While racing, grab these items for fun and profit. Better than selling Grit (America's Family Newspaper) and much easier.



Extra LIfe: Hidden throughout the vast levels are these items that will give you an extra life towards rescuing the princess.

THE LEVELS:

New Junk City: Menacing crows, giant mutant garbage cans, the junkyard's owner Chuck and his dog Fifi, want to welcome you to the junkyard in their own special way - by trying to kill you. Bounce from tire to tire, or slide across zip lines to grab extra power-ups. Watch out, compared to Fifi's bark, those bites are even worse!

What the Heck?: Welcome to Planet Heck. As Evil the Cat dances, you wander through the devilishly tricky maze. Step quickly...it can get a little too hot for Jim even in his indestructible suit. For an uplifting experience, take a jog on a gem, but don't let Jim get a hot foot! There' ll be a hot time in the old town tonight for sure!!

Down the Tubes: Bob the goldfish knows that EWJ's super suit could make him ruler of the world. Maybe even the universe!!! Controlling the drone cat minions in his under-water lair, Bob will use his servants to find you wherever you hide, high or low. Don't let the size of Bob's kitten guards fool you- they're just as powerful as the cats! Hamsters galore!

Snot a Problem: Bungee jumping is scary enough without Major Mucus trying to bash you into the walls, but that's exactly his plan. As your bungee cord gets thinner and thinner, your life hangs on a few measly threads!!! But that's not all. Mucus Phlegm Brain is waiting for you to get too close to the pool of snot or fall in - he's waiting for lunch!

Level 5: The Professor would love to have Earthworm Jim on the dissection table, but that darn super suit keeps him safe. The Professor wants that suit back - after all, he designed it for the Queen. Of course, he could make another one... if only that darn monkey hadn't eaten the blueprints. That's another can of worms entirely. You'd better keep an eye out for the professor's creepy science experiments, they're everywhere. Careful when the lights go out! Remember when you were afraid of the dark? Relive the horror (if you can find it) and find your way out!



THE LEVELS: CONTINUED

Andy Asteroids: Ready for a wild ride through space? Well hold on to your seat because between each level Psy-Crow is right on your tail! Dodge the asteroids and try knocking Psy-Crow off his rocket backpack to help you get to the finish line alive. Grab the Atomic Accelerators along the way to leave Psy-Crow eating your heavy ions. Of course if you're travelling that fast, you'll want to stock up on shields...unless you're an expert pilot.

For Pete's Sake: Walking the dog was never like this!!! If you let little Peter fall, watch out - his temper gets the best of him and he mutates into a ravenous hulking giant! If the meteor showers don't rain on your parade, and the flying saucers don't blow you away, then maybe, just maybe you'll make it through okay. Oh, did I forget to mention that the Unipus' (like an octopus but with one arm) tentacles can kill you...?

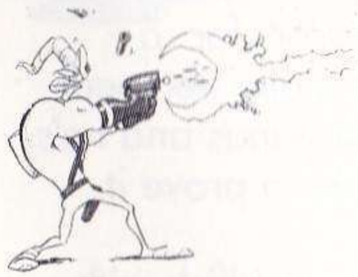


Intestinal Distress: Disgusting gross bad guys (like you were expecting less?). Flying fish spitting biting fish? And a boss that will put a major squeeze on you! Now, would you like to see what you just had for lunch?

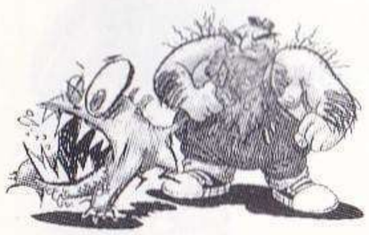
Buttville: It 's dark, there's lightning in the distance, and you've got to keep your head in order to stay alive. You're now facing the Queen and her minions head to head, so use yours. The Queen is using her control over all the insects in order to stop you. Everywhere you turn, one of her followers is going to be there. You may think it's hopeless, but it's Snot. Try to control your every move here. Any mistakes will probably be your last.



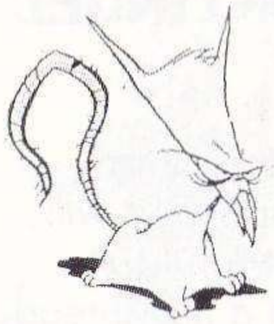
THE CAST OF CHARACTERS:



Earthworm Jim: Just an ordinary earthworm caught in a suit he doesn't understand. Faced with the daunting task of keeping the super powered suit out of the evil clutches of his vicious enemies, you'll have to use every weapon and power you can just to keep Jim alive! And has he got weapons, whips, plasma blasters, hamsters (umm...) and other hi-tech stuff!



Chuck & Fifi:
Fifi is no lovable poodle. Try a psychotic, four-legged chainsaw with a rusty chain and you'll know what we mean. Fifi wants to keep strangers away from his master's junkyard. Chuck will throw up anything he can to keep you from surviving. You'll need to keep your wits in order to dethrone him.



Evil the Cat: Born with no heart, the ruler of Heck lives to torture others. Filling Heck with corporate lawyers and dreaded elevator music, Evil has seen to it that Jim doesn't stand a snowball's chance. Evil's snowmen are a good example of how twisted this cat really is!!! If you thought Heck was bad before, you ain't seen nothin' yet.



Psy-Crow: Jim was hunted by crows all his life, but never one with a gun!! Psy-Crow is determined to get that suit back for the Queen at any cost. Because of his persistence and twisted crow mind, you'll never know when he's gonna turn up!!! If he gets his worm hook into you and pulls you out of the suit, Jim is as good as bass bait. Keep your eyes open and stay on guard!



CHARACTERS: CONTINUED



Major Mucus: From the distant phlegm planet, Major Mucus will stop at nothing to get Jim's suit. Bouncing wildly from a tiny thread of goo, the Major is bound to be trouble. Watch out, if he gets a hold of Jim, the snot will *really* hit the fan!

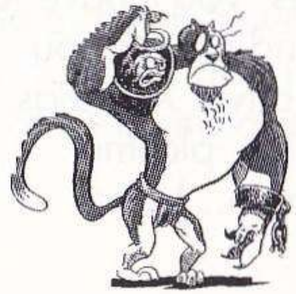


Peter Puppy: Peter may first look like a cute, cuddly puppy, but when he transforms into his alter ego there's nowhere to hide. This isn't going to be just another walk in the park with Peter! Jim's super suit helped him survive the trip through the black hole to Peter's world, but its powers might not be enough to help him get back...





Professor Monkey for a Head: You'd be pretty mad too if you had a monkey sharing your head, or is the Professor sharing the monkey's head? Whatever you do, don't call him "Monkey Professor- for- a - Head" or he'll get really steamed! This guy is totally bananas and he's willing to destroy Jim to prove it.



Bob & #4: Bob is a goldfish with plans...plans to steal Jim's powerful suit so he can rule the universe. He can't harm Earthworm Jim directly, but that's what the drone cat #4 is for!! This brute packs a mean punch! Whatever Bob wants, #4 gets – and Bob wants that suit!



Doc Duodenum: Tired of life as an alien's internal organ, Doc Duodenum took off on his own. The Doc would like to have Earthworm Jim over for lunch. Or was it over as lunch? Hmmm. Jim needs to escape soon, or he'll make his final exit as an entrée for Doc. Other than the deadly bile that oozes from his body, Doc is actually a tidy person (although not the sort you'd bring home to meet your parents...)



Princess-What's-Her-Name: Twin sister of the queen, she got the good end of the genetic pool. A truly bodacious babe of the highest magnitude! When asked about her favourite activities, she sweetly replied "Save the space whales. I'm a Libra. Will you buy me a spaceship?"



The evil Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Pus-filled, Malformed, Slug for a Butt.....: Adjectives escape us as we try to encapsulate the utter putridity of her being. Let's put it this way: she's big, she's bad, and she's in the mood for earthworm burgers!! She has a face not even a mother could love (and a body to match). She's Jim's ultimate nightmare! How can she be defeated? Is it possible? You know she has a twin sister, don't you?

HINTS AND TIPS:

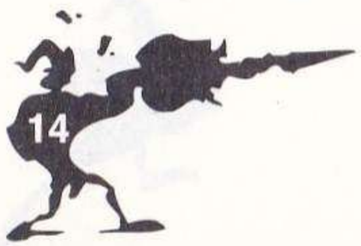
Try not to stay in the same place too long. As a moving target, Jim is a lot tougher to hit.

Limit your firing to short bursts of plasma. This will help you save much needed rounds for later.

Use your head — literally! Your whip-like head can do more than destroy your enemies. You can use it to swing from place to place. Hmmm... what sort of thing could you swing from?

Don't be afraid to make a leap of faith. With a part-time propeller for a head, Jim can gently glide down a chasm that he's leapt into - even though you couldn't see where he was going to land.

Sometimes hanging around isn't such a hot idea and you'll need to get out of somebody's way. Just pull yourself up by your bootstraps (you'd be amazed at how many enemies don't look up...).



Surrounding yourself with Earthworm Jim action figures, watching the new television show and buying anything with Earthworm Jim, the Playmates logo, or Shiny Entertainment's logo on it will automatically make you the coolest person in your neighbourhood.

Gather as many atoms as you can before the end of each stage. You'll need as much energy as you can get to defeat the bosses. And watch your plasma gun's energy level - recharging only seems to take longer when you're in a jam.

Open your eyes and search around. There are many secrets to be found. Closely look at what you see, for many secrets are *off the screen*...

There are a ton of goodies on each level. If you can't find a way to get to something you see, the answer may lie just ahead, or below, or above you, or this-away, or that-away...

To keep Psy-Crow out of the action, you've got to beat him in the asteroid...race. Otherwise he'll give you problems on every level. (Lose a turn for not laughing at the asteroid joke.)

Defeating the Queen involves stopping her from laying eggs. Now, how can you do that? Don't you wish you stayed awake during health education?

Most of the time, keeping Peter moving along is the best plan of action. But how can you stop him, or slow him down, when you need to? Click.

Making cookies with butter-flavoured shortening rather than butter or margarine keeps them from flattening out too much during baking.

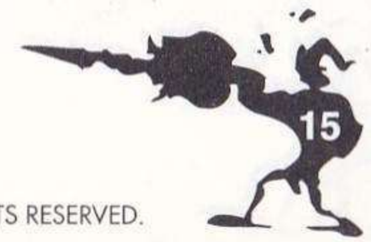
Finding the can of worms is one way to get a continue, the other...well, that's fuel for thought.

CREDITS

PROGRAM: David Perry
ADDITIONAL PROGRAMMING: Nicholas Jones, Andy Astor
ORIGINAL CONCEPT: Douglas TenNapel
DIRECTING ANIMATOR: Mike Dietz
ANIMATORS: Edward Schofield, Douglas TenNapel
ART DIRECTOR: Nick Bruty
LEAD ARTIST: Steve Crow
LEVEL DESIGNER: Tom Tanaka
INK AND PAINT: Eric Ciccone, Mike Pilotti
CLEAN UP: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson
ASSISTANT ARTIST: Lin Shen
MUSIC & SOUND FX: Mark Miller
DESIGNED BY: Many, Many Shiny Meetings
PRODUCED BY: David Luehmann
DEVELOPMENT TOOLS BY: Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q, Rob Northern Computing
SPECIAL THANKS: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Golin Harris Communications, Moore & Price Design.

Shiny Entertainment™

Playmates Interactive Entertainment



EARTHWORM JIM™ © 1994 SHINY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



VORBEREITUNG	16
VOR DEM START	17
DIE STEUERUNG	17
VOM WURM ZUM SUPERHELDEN	18
DER OPTIONSBILDSCHIRM	18
DER SPIELBILDSCHIRM	19
GEGENSTÄNDE	20
DIE LEVELS	21
DIE SPIELFIGUREN	23
HINWEISE UND TIPS	26
MITARBEITERVERZEICHNIS	27



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

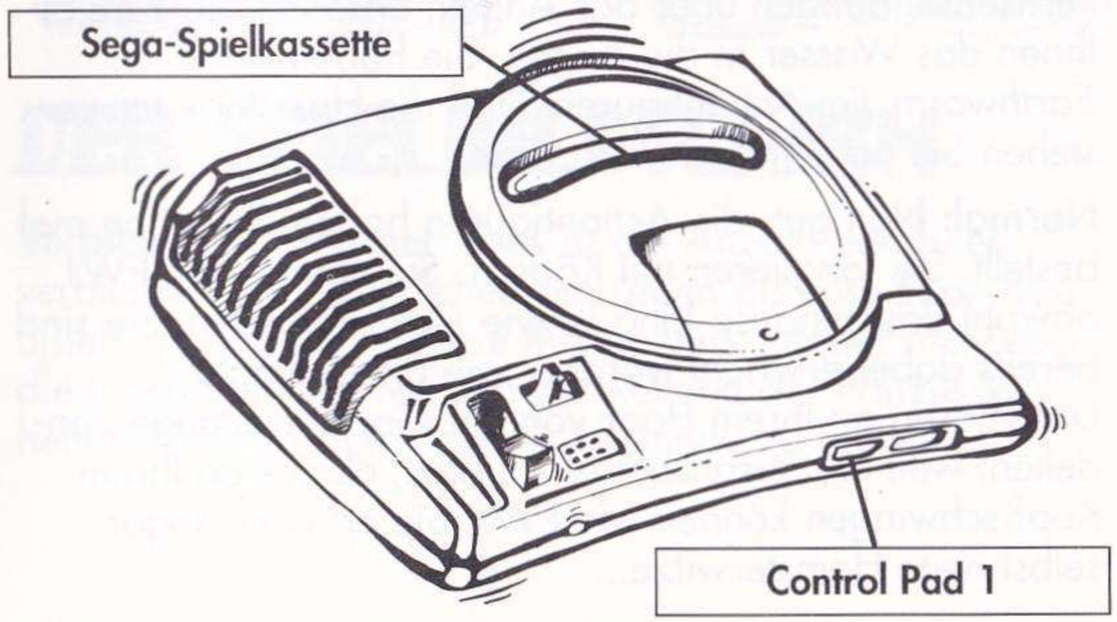
Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

WARNUNG(!) AN BESITZER VON GROßBILDSCHIRM-FERNSEHGERÄTEN:
Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großem Bildschirm sollte daher vermieden werden

VOR DEM START

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr **Mega Drive**-System korrekt eingestellt ist.
2. Prüfen Sie, ob das Control Pad 1 richtig angeschlossen ist.
3. Stellen Sie fest, ob das Gerät AUSgeschaltet ist. Stecken Sie das *Earthworm Jim*-Modul in das Gerät, und drücken Sie es fest nach unten.
4. Schalten Sie Ihr Gerät EIN. Nun sehen Sie den Sega-Bildschirm und als nächstes den *Earthworm Jim*-Titelbildschirm. Falls sie nicht erscheinen, machen Sie Ihre Augen auf, und versuchen Sie es noch einmal.



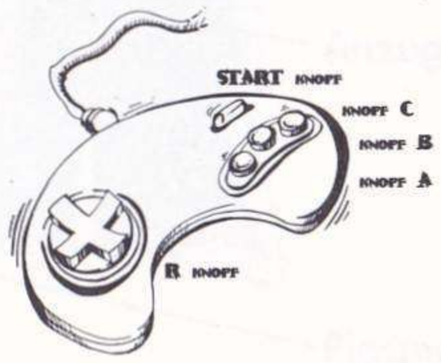
DIE STEUERUNG

Knopf A Mit diesem Knopf feuern Sie Ihren Plasma-Blaster oder jede andere Waffe ab und beschleunigen Ihre Rakete.

Knopf B Er führt den Kopfschlag, den Hamsterbiß (Sie finden schon noch heraus, was das ist...) und den Bungee-Schubs aus. Außerdem können Sie damit während des Flugs Ihre Raketenschilde aktivieren.

Knopf C Mit diesem Knopf lassen Sie Jim springen oder verwandeln im Flug seinen Kopf in ein schnell rotierendes Rotorblatt.

RICHTUNGSKNOPF
(R-Knopf) Er steuert die Richtungen, in die Sie sich bewegen oder schauen. Was dachten Sie denn?





VOM WURM
ZUM SUPERHELDEN

Ein kleines Schiff Aufständischer entkommt der grausamen Königin mit einem unzerstörbaren Super-Ultra-High-Tech-Raumanzug an Bord. Während eines verzweifelten Gefechts mit Psy-Crow werden die Aufständischen und ihr Schiff in die Luft gejagt, und der Anzug landet auf einem seltsamen Planeten namens Erde.

Jim wird von dem fallenden Anzug getroffen und kommt zum Glück sicher im Kragen zu liegen.

Urplötzlich bringen die Ultra-High-Tech-Partikel des Anzugs eine radikale Evolution in Lichtgeschwindigkeit in Gang, und wir werden Zeugen der Geburt von *Earthworm Jim*.

DER OPTIONSBILDSCHIRM

Um vom Titelbildschirm auf den Optionsbildschirm zuzugreifen, benutzen Sie den R-KNOPF OBEN und UNTEN, um die Option zu markieren. Danach drücken Sie einen beliebigen Knopf.

Joy Pad: Sie können die Steuerungskonfiguration verändern, indem Sie die Option "Joy Pad" markieren und dann KNOPF A drücken.

Schwierigkeitsgrad (Difficulty): Es gibt in *Earthworm Jim* drei Schwierigkeitsgrade: Übung (Practice), Normal und Schwierig (Difficult). Jeder Level ist anders.

Übung: Sie können sich noch nicht einmal Fernsehsendungen über das Angeln ansehen. Salz treibt Ihnen das Wasser in die Augen. Sie haben keine *Earthworm Jim*-Actionfiguren. Und die Hamsterwitze verstehen Sie auch immer noch nicht.

Normal: Nun gut, die Actionfiguren haben Sie schon mal bestellt. Sie jonglieren mit Ködern. Sie nennen ihn EWJ, obwohl das genauso lang ist wie *Earthworm Jim*. Sie sind bereits dabei erwischt worden, wie Sie in langen Unterhosen an Ihrem Haar von der Gardinenstange pendelten, weil Sie ausprobieren mußten, ob Sie an Ihrem Kopf schwingen können wie EWJ. Sie erfinden sogar selbst neue Hamsterwitze...

Schwierig: Sie gehen in forellenverseuchten Gewässern schwimmen. Sie nehmen am heißesten Tag des Jahres ein Sonnenbad am Strand und plantschen im Toten Meer. Sie haben das nächste *Earthworm Jim*-Spiel entworfen und Ihre Idee bei Shiny Entertainments eingereicht. Sie sind ein knallharter Typ, Sie sind ein mit allen Wassern gewaschener Junge, Sie sind ein Lumbricus terrestris.



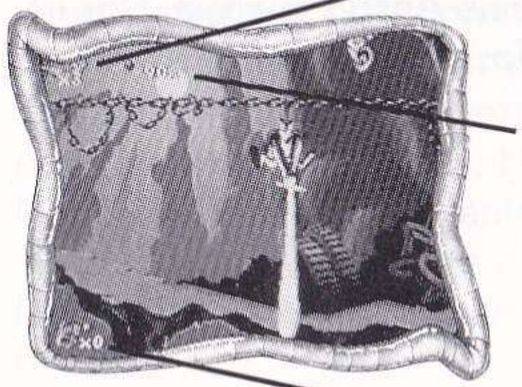


DER SPIELBILDSCHIRM

Verbleibende Würmer: Dies ist die Anzahl der Ihnen verbleibenden zusätzlichen Jim-Leben bis zum Ende des Spiels. Es gibt jedoch jede Menge versteckter Extra-Leben, die Ihnen auf Ihrer Mission zur Rettung der Prinzessin helfen. Es lohnt sich, danach Ausschau zu halten!

Anzug-Energie: Der Prozentsatz Energie, den der Anzug noch hat. Immer wenn Sie von einem Gegner angegriffen oder berührt werden oder ganz allgemein eine Dummheit machen, nimmt die Zahl ab. Wenn sie Null erreicht, verlieren Sie ein Leben. Zusatzenergie schwebt überall auf den Levels herum, oder Sie bekommen sie, wenn Sie einen Gegner besiegen.

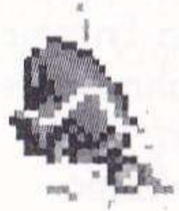
Plasma-Schüsse: Zeigt Ihnen die Schüsse Plasma-Energie, die Sie noch zum Feuern haben. Sie können während des Spiels zusätzliche Energie-Ladestreifen sammeln, doch setzen Sie Ihre Schüsse umsichtig ein, denn es warten viele Gegner auf Sie. Sollte Ihnen mal die gesamte Schußkraft ausgehen, wird sich Ihr Plasmagewehr zwar langsam von selbst wieder laden, doch es ist mehr als ratsam, dem Gewehr nie ganz die Munition ausgehen zu lassen.



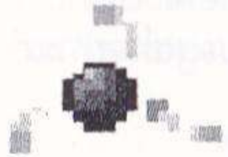
GEGENSTÄNDE



Plasma-Energie (Plasma Power): Jedesmal wenn Sie eins dieser Icons aufsammeln, erhalten Sie 250 zusätzliche Plasma-Schüsse. Die Schußzahl ist begrenzt, also sammeln Sie so viele wie möglich!



Mega-Plasma (Mega Plasma): Der absolute Knaller unter den Plasmawaffen! Sie wird im allgemeinen alles ausradieren, auf das Sie schießen! Bei jedem Aufheben eines solchen Icons erhalten Sie aber nur einen einzigen Schuß, also setzen Sie ihn gezielt ein!



Anzug-Energie (Suit Power): Dies ist Atomkraft, die der Anzug braucht, um zu funktionieren. Das Sammeln dieser Gegenstände erhöht Ihre allgemeine Anzug-Energie. Das ist gesünder als eine Tasse Hühnersuppe!





Super-Anzug-Energie (Super Suit Power): Wir reden hier von voller Anzug-Energie. Bereiten Sie sich darauf vor, bis zum Äußersten mit neuer Energie gefüllt zu werden, wie nach einem doppelten Espresso und einem großen Stück Käsekuchen!



Asteroiden-Schilde (Asteroid Shields): Sammeln Sie während der Felsbrocken-Rennen (Rock Races) diese Schilde, um sich vor Zusammenstößen mit Asteroiden zu schützen.



Atombeschleuniger (Atomic Accelerator): Fangen Sie sich eins dieser Energiebündel, um in den Overdrive zu gehen. Nützlich für einen kleinen Sprint, um Psy-Crow zu entkommen!



Treibstoffkapseln (Fuel Pods): Schnappen Sie sich während des Rennens diese Gegen-stände - zum Spaß und zum Profit. Viel besser, als *READER'S DIGEST* zu verkaufen, und viel einfacher!



Zusatzleben (Extra Life): Diese versteckten Gegenstände sind über die riesigen Levels verstreut. Sie verleihen Ihnen ein zusätzliches Leben, das Sie bei der Rettung der Prinzessin gut gebrauchen können.

DIE LEVELS:

New Junk City: Bedrohliche Krähen, gigantische mutierte Mülleimer und der Schrottplatzbesitzer Chuck mitsamt seinem Hund Fifi heißen Sie auf ihre ganz besondere Weise auf dem Schrottplatz willkommen - indem sie versuchen, Sie kalt zu machen! Springen Sie von Reifen zu Reifen, oder gleiten Sie an Metallseilen entlang, um zusätzliche Energieschübe zu bekommen. Passen Sie gut auf, denn Fifi bellt nicht nur - er beißt auch!

Zum Kuckuck!: Willkommen auf dem Planeten Kuckuck (auch "Heck" genannt). Während Evil the Cat tanzt, wandern Sie durch das teuflisch vertrackte Labyrinth. Machen Sie schnell... Hier kann es nämlich auch für Jim in seinem unzerstörbaren Anzug ziemlich heiß werden. Springen Sie doch mal auf einen Edelstein, wenn Sie hinter einer erhebenden Erfahrung her sind, aber sorgen Sie dafür, daß Jim sich nicht die Zehen verbrennt! In der Altstadt wird es jedenfalls heute Nacht heiß hergehen!

In den Kanälen Bob der Goldfisch weiß, daß EWJs Superanzug ihm die Weltherrschaft verschaffen könnte. Bob regiert in seiner Unterwasserbehausung über zombiehafte Katzen und hat seine Diener angewiesen, Sie aufzuspüren - egal wo! Lassen Sie sich von der Größe von Bobs Wach-Kätzchen nicht täuschen! Sie sind genauso stark wie die großen Katzen! Ein echter Hamster-Hammer!!!

Es gibt kein Entrinnen: Bungee-Jumping ist ja wirklich schon nervenaufreibend genug, ohne daß Major Mucus Sie gegen die Steilwände schmettert, aber genau darauf ist er aus. Ihr Bungee-Seil wird immer dünner, bis Ihr Leben nur noch an dem sprichwörtlichen Faden hängt!!! Aber das ist noch nicht alles: Mucus das Schleimhirn wartet nur darauf, daß Sie in den Rotztümpel fallen - er hat nämlich Hunger!!!

Level 5: Der Professor träumt davon, *Earthworm Jim* auf seinem Seziertisch zu haben, aber dieser verdammte Superanzug schützt ihn leider. Der Prof will seinen Anzug schleunigst zurückhaben - schließlich handelt es sich um eine spezielle Sonderanfertigung für die Königin. Er könnte natürlich noch einen machen, wenn dieser blöde Affe das Schnittmuster nicht verspeist hätte. Aber das ist eine ganz andere Geschichte. Halten Sie bloß die Augen auf! Die gräßlichen Experimente des Professors lauern überall. Und Vorsicht vor der furchteinflößenden Dunkelheit - finden Sie schnellstens einen Weg heraus!

DIE LEVELS: FORTSETZUNG

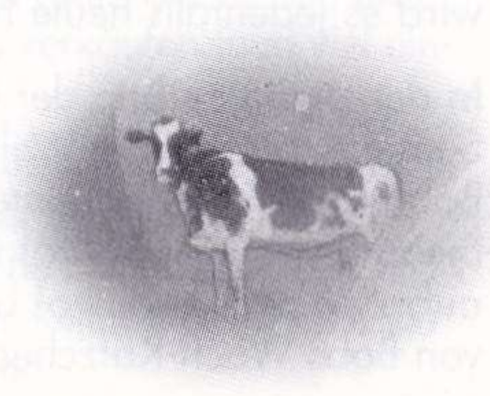
Andy Asteroids:
Sind Sie bereit zu einer wilden Jagd durch den Weltraum? Na, dann halten Sie sich gut fest, denn Psy-Crow verfolgt Sie von einem Level zum nächsten! Weichen Sie den Asteroiden aus, und versuchen Sie, Psy-Crow seinen Raketenrucksack abzunehmen, denn nur so können Sie lebend zur Ziellinie gelangen. Auf dem Weg finden Sie überall Atombeschleuniger, die Sie schnellstens packen sollten, damit Psy-Crow nur Ihre schweren Ionen zu schmecken kriegt. Wenn Sie so schnell dahinjagen, sollten Sie natürlich genügend Schilde einsammeln... es sei denn, Sie sind ein echtes Pilotenas!

Pete muß Gassi: Nie zuvor war es ein solches Erlebnis, den Hund Gassi zu führen. Wenn Sie den kleinen Peter fallen lassen, sollten Sie sich in acht nehmen: Sein Temperament geht leicht mit ihm durch, und er entwickelt sich zur riesigen hungrigen Bestie! Bringt Sie die Meteordusche nicht zur Strecke und werden Sie von den lebensgefährlichen fliegenden Untertassen nicht schon vorzeitig ins Jenseits befördert, dann könnte es Ihnen vielleicht (aber auch wirklich nur vielleicht) gelingen, auch diesen Level zu überstehen. Oh - habe ich etwa vergessen, zu erwähnen, daß die Tentakel des Unipus (eine einarmige Version des Oktopus) tödlich sind?

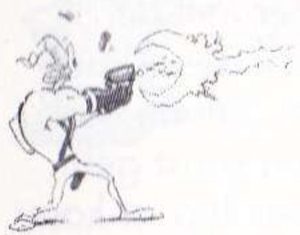


Leichte Darmverstimmung: Ekelerregende, widerliche Fieslinge (war ja wohl zu erwarten)! Fliegende Fische, die beißwütige Fische spucken? Und ein Boß, der Sie schwer in Bedrängnis bringt. Na, möchten Sie gern Ihr Mittagessen wiedersehen?

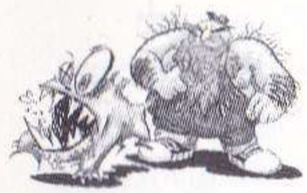
Buttville: Es ist stockdunkel, in der Ferne tobt ein Gewitter, und Sie haben nur eine Chance, zu überleben: Sie müssen um jeden Preis einen klaren Kopf bewahren! Denn was Ihnen bevorsteht, ist eine Konfrontation mit der Königin und ihren Schergen! Die Königin nutzt ihre Herrschaft über das Reich der Insekten, um Sie aufzuhalten. Sie denken wahrscheinlich, die Lage sei hoffnungslos, aber in Wirklichkeit ist's noch viel schlimmer. Jetzt muß jede Bewegung ganz gezielt eingesetzt werden, denn ein einziger Fehler genügt, und Sie gehören der Vergangenheit an!



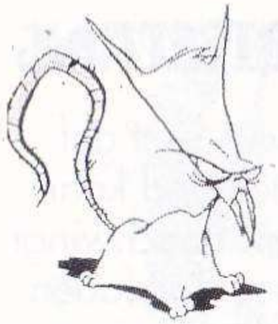
DIE MITWIRKENDEN:



Earthworm Jim: Ein ganz gewöhnlicher Regenwurm, der sich in einem Anzug wiederfindet, den er nicht versteht. Sie haben die Aufgabe, diesen Anzug mit Super-Kräften vor den fiesen Klauen seiner gemeinen Gegner zu retten. Dazu müssen Sie alle Waffen und Mittel einsetzen, die Sie auftreiben können! Und davon gibt's wirklich reichlich: Gewehre, Peitschen, Plasma-Blaster, Hamster (Hüstelhüstel...) und tausenderlei andere High-Tech-Mätzchen.



Chuck & Fifi: Fifi ist nicht gerade der Inbegriff eines süßen Pudels - schon eher eine psychotische vierbeinige Kettensäge mit reiner rostigen Kette, wenn Sie wissen, was ich meine. Fifi hält alle potentiellen Eindringlinge vom Schrottplatz seines Herrchens fern. Und Chuck läßt sich allerhand einfallen, um Ihnen das Leben zur Hölle zu machen. Sie müssen alle Sinne beisammenhalten, um dieses gefährliche Gespann zu übertölpeln.



Evil the Cat: Der Herrscher über "Heck" (den Planeten "Kuckuck") hat ein Herz aus Stein und lebt nur, um andere zu quälen. Aus diesem Grund hat er sein Höllenreich mit Rechtsanwälten und Fahrstuhlmusik gefüllt, und Jims Aussichten auf Erfolg schmelzen dahin wie ein Schneeball im Fegefeuer. Evils Schneemänner sind ein Beweis dafür, wie fies diese Katze wirklich ist!!! Und Sie dachten, "Kuckuck" sei schon schlimm genug...



Psy-Crow: Jim ist sein ganzes Leben lang von Krähen verfolgt worden - aber die hier hat auch noch eine Wumme! Psy-Crow hat nur eins im Sinn: Sie will um jeden Preis den Anzug zurückholen, um ihn der Königin überreichen zu können. Und weil sie so entschlossen und darüber hinaus mit einem ganz gemeinen Krähenhirn ausgestattet ist, weiß man nie so genau, wann sie auftaucht. Gelingt es ihr, Jim mit Hilfe ihres Wurmhakens aus dem Superanzug zu zerren, taugt er nur noch zum Angelköder... Aufpassen!

DIE MITWIRKENDEN: FORTSETZUNG



Major Mucus: Major Mucus sitzt auf dem fernen Schleimplaneten und kann nur an Jims Anzug denken. Er schwingt sich an einem hauchdünnen Rotzfaden durch die Lüfte und versucht, Jim in seine klebrigen Finger zu kriegen - und das bedeutet das sichere Ende für unseren armen Wurm!

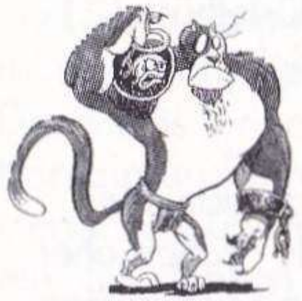


Peter Puppy: Peter sieht vielleicht auf den ersten Blick wie ein niedliches Hundebaby aus, aber wenn er sich in seine monströse Zweitgestalt verwandelt, gibt es kein Entrinnen! Das wird sicher kein gemütlicher Spaziergang! Jims Superanzug rettete ihn zwar bei seiner Reise durch das schwarze Loch bis in Peters Welt, aber werden seine Kräfte auch ausreichen, ihn wieder zurückzubringen?





Professor Affenkopf: Sie wären sicher auch nicht gerade erfreut, Ihr Hirn mit einem Affen zu teilen - oder teilt der Professor vielleicht den Kopf des Affen? Wie dem auch sei, nennen Sie ihn bloß nicht "Professor Affe", denn sonst geht er echt an die Decke! Dieser Typ ist komplett durchgedreht, und er würde gern den Beweis dafür erbringen, indem er Jim die Luft abdreht...



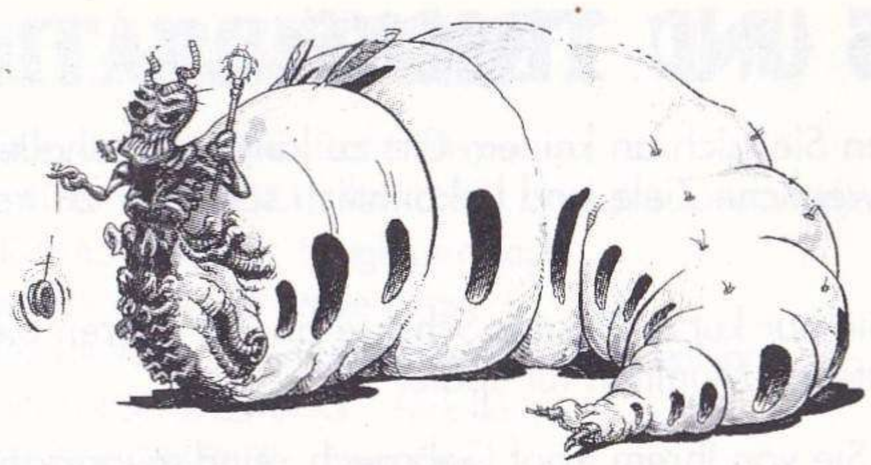
Bob & Nr. 4: Bob ist ein zu allem entschlossener Goldfisch... Vor allem will er Jims Power-Anzug klauen, um die Macht über das Universum an sich reißen zu können. Er kann *Earthworm Jim* zwar keinen direkten Schaden zufügen, aber dafür hat er ja schließlich die Roboterkatze Nr. 4! Mit diesem brutalen Gespann ist nicht gut Kirschenessen! Was auch immer Bob will, Nr. 4 kriegt's! Und wir wissen ja schließlich alle, was Bob am meisten will!!



Doc Duodenum: Doc Duodenum hatte keine Lust mehr auf ein Dasein als Innenorgan eines Aliens - also machte er sich allein auf die Socken. Er würde Jim gern zum Frühstück einladen (oder war es etwa "zum Frühstück verspeisen"?). Hmmm. Jim muß auf jeden Fall so schnell wie möglich abhauen, wenn er nicht als Vorspeise auf Doc Duodenums Teller landen will. Abgesehen von dem tödlichen Gallensaft, der ihm aus jeder Pore tropft, ist der Doc eigentlich recht reinlich - obwohl er nicht gerade zu den Leuten gehört, die man seinen Eltern vorstellen sollte...



Prinzessin "Wie-heißt-sie-noch?": Sie ist die Zwillingsschwester der Königin und hat glücklicherweise die guten Erbanlagen abbekommen. Ein wirklich bemerkenswertes Mädel der Spitzenklasse! Befragt man sie zu ihren Hobbies, kommt blitzschnell folgende Antwort über ihre süßen Lippen: "Die Weltraum-Wale retten. Ich bin nämlich Waage. Kaufen Sie mir ein Raumschiff?"



Die gemeine, herzlose, heimtückische, aufgeblähte, eitergefüllte, schweißtriefende, entstellte, ekelerregende Königin...:
Beim Versuch, die schiere Scheußlichkeit ihrer Existenz zu beschreiben, gehen einem echt die Adjektive aus! Fassen wir's doch mal folgendermaßen zusammen: Sie ist fett, sie ist böse, und sie hat Lust auf Earthworm-Bürger!!! Ihr Gesicht ist so häßlich, daß selbst ihre Mutter jedesmal vor Entsetzen schrie, wenn sie sie ansah. Und ihr Körper steht dem in nichts nach. Sie ist für Jim ein fleischgewordener Alptraum. Wie kann er sie nur bezwingen? Ist es überhaupt möglich? Sie wissen doch sicher noch, daß sie eine Zwillingsschwester hat, oder?

TIPS UND TRICKS:

Versuchen Sie, sich an keinem Ort zu lange aufzuhalten, denn bewegliche Ziele sind bekanntlich schwerer zu treffen.

Geben Sie nur kurze Plasma-Schüsse ab. So sparen Sie lebensrettende Munition für später.

Machen Sie von Ihrem Kopf Gebrauch - und zwar ganz praktisch! Jims Peitschenkopf kann mehr, als nur Feinde zur Strecke bringen. Er kann sich daran auch umherschwingen. Hmmm... wovon er sich wohl schwingen könnte?

Trauen Sie sich ruhig, sich ins Nichts zu stürzen. Jim kann seinen Kopf nämlich auch als Propeller einsetzen und so ganz gemächlich landen - selbst wenn er vorher gar nicht wußte, wie sein "Landeplatz" wohl aussehen würde.

Manchmal ist es nicht angebracht, zu lange irgendwo rumzuhängen - man sollte schließlich niemandem im Weg stehen. Ziehen Sie sich also ganz schnell aus der Affäre - erstaunlicherweise gucken nämlich viele Gegner nie nach oben....



Umgeben Sie sich immer mit möglichst vielen *Earthworm Jim*-Actionfiguren, sehen Sie sich die neue Fernsehshow an, und kaufen Sie alles, was das *Earthworm Jim*-, Playmates- oder Shiny Entertainment-Logo trägt, und Sie sind der absolut coolste Typ in der ganzen Gegend.

Vor dem Abschluß jedes Levels sollten Sie so viele Atome wie möglich sammeln, denn um die Endlevel-Gegner zu besiegen, brauchen Sie alle Energie, die Sie kriegen können! Und behalten Sie die Energieanzeige Ihres Plasmagewehrs im Auge - im Notfall ist Nachladen nämlich wirklich das Letzte, was sie brauchen!

Halten Sie die Augen offen, und sehen Sie sich gründlich um, denn viele Geheimnisse erwarten Sie! Sehen Sie sich alles genau an, denn auch außerhalb des Bildschirms gibt's allerhand zu entdecken...

Auf jedem Level können Sie massenhaft "Leckerbissen" finden. Gelingt es Ihnen einmal nicht, bis zu einem dieser kleinen Geschenke vorzudringen, liegt die Antwort vielleicht direkt vor Ihnen - oder über oder unter oder links oder rechts von Ihnen...

Um Psy-Crow auf Armlänge zu halten, müssen Sie sie im Asteroidenrennen bezwingen, denn sonst kriegen Sie auf keinem Level mehr Ruhe vor ihr. (Und vergessen Sie bloß nicht, über den Asteroiden-Witz zu lachen, sonst müssen Sie eine Runde aussetzen...)

Um die Königin zu bezwingen, müssen Sie sie am Eierlegen hindern. Wie das geht? Tja, hätten Sie mal im Biologieunterricht besser aufgepaßt!

Meistens erweist es sich als ratsam, Peter möglichst viel Auslauf zu lassen. Aber wie können Sie ihn aufhalten oder zumindest verlangsamen? Klick!

Verwenden Sie Backfett mit Buttergeschmack statt echter Butter oder Margarine, dann gehen Ihre Plätzchen beim Backen besser auf.

Sie erhalten einen Fortsetzungsbonus, wenn Sie eine Dose voller Würmer finden - natürlich gibt's auch noch andere Möglichkeiten, aber die müssen Sie schon selbst herausfinden.

MITARBEITER

PROGRAMMIERUNG: David Perry
ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG: Nicholas Jones, Andy Astor
ORIGINALKONZEPT: Douglas TenNapel
ANIMATIONSREGIE: Mike Dietz
ANIMATIONEN: Edward Schofield, Douglas TenNapel
KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Nick Bruty
LEITENDER GRAFIKER: Steve Crow
LEVEL-GESTALTUNG: Tom Tanaka
TUSCHE UND PINSEL: Eric Ciccone, Mike Pilotti
DETAILARBEITEN: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson
KÜNSTLERISCHE ASSISTENZ: Lin Shen
MUSIK UND SOUNDEFFEKTE: Mark Miller
DESIGN: Shiny Entertainment
PRODUKTION: David Luehmann
ENTWICKLUNG: Andy Astor, Dan Chang, Psy-Q, Rob Northern Computing
BESONDERER DANK AN: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Golin Harris Communications, Moore & Price Design.

Interactive Entertainment

EARTHWORM JIM™ © 1994 SHINY ENTERTAINMENT INC.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.



MISE EN ROUTE	28
POUR COMMENCER	29
LES COMMANDES	29
LE VER DE TERRE S'EST TRANSFORME	30
L'ECRAN DES OPTIONS	30
L'ECRAN DE JEU	31
CHOSES A RAMASSER	32
LES NIVEAUX	33
LES PERSONNAGES	35
TRUCS ET ASTUCES	38
CREDITS	39



MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TÉLÉVISION À ÉCRAN GÉANT:
Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

POUR COMMENCER

1. Vérifie que ta console **Mega Drive** est bien installée.
2. Le Control Pad 1 doit être branché correctement.
3. Après avoir vérifié que la console est éteinte (interrupteur sur OFF), mets la cartouche d'Earthworm Jim à sa place et appuie bien.
4. Allume la console (ON). L'écran titre de Sega devrait apparaître, suivi de celui d'*Earthworm Jim*. Si ce n'est pas le cas, recommence en faisant bien attention.



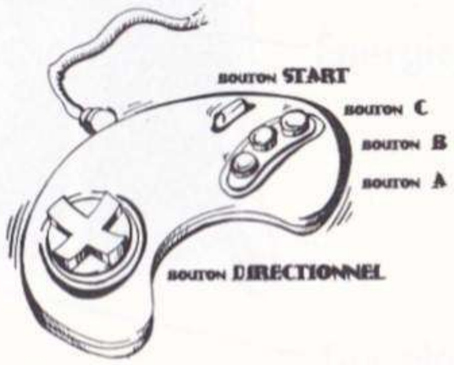
LES COMMANDES

Bouton A Il active ton Plasma Blaster, ou n'importe quelle autre arme. Il sert également d'accélérateur à ta roquette.

Bouton B Il fait le "Head Whip" (coup de fouet), le "Hamster Bite" (morsure de hamster; tu vas vite comprendre...) et le "Bungee Shove" (poussée pendant le saut à l'élastique). Il active également les boucliers pendant les vols en roquette.

Bouton C Il fait sauter Jim. Pendant le vol, il transforme la tête de Jim en hélice d'hélicoptère à rotation très rapide.

Bouton directionnel (Bouton D) Il contrôle la direction de ton déplacement et ton orientation. Que veux-tu qu'il fasse d'autre?



LE VER DE TERRE S'EST TRANSFORME

EN SUPER HÉROS

Un petit vaisseau renégat s'échappe de l'emprise de la Reine diabolique en emportant une cyber-combinaison spatiale à bord. Il s'agit d'une combinaison volée, indestructible et ultra high tech. Au cours d'une terrible bataille avec Psy-Crow, les renégats et leur vaisseau sont réduits en poussière et la combinaison tombe sur une étrange planète appelée la Terre.

Jim reçoit la combinaison sur la tête, et par chance, trouve refuge dans le col.

Soudain, les particules spatiales ultra high tech de la combinaison déclenchent une transformation radicale à la vitesse de la lumière et nous assistons à la naissance d'Earthworm Jim.



L'ECRAN DES OPTIONS

Pour accéder à l'écran des options à partir de l'écran titre, appuie sur le Bouton D vers le haut/bas afin de mettre le nom de l'option voulue en surbrillance, puis appuie sur n'importe quel bouton.

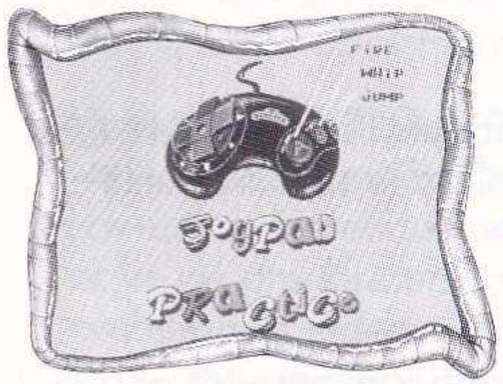
Joy Pad: Tu peux changer la fonction des boutons en mettant l'option Joy Pad en surbrillance et en appuyant sur le Bouton A.

Difficulty (Difficulté): Il y a trois niveaux de difficulté dans Earthworm Jim: Practice (Entraînement), Normal et Difficult (Difficile). Chaque niveau de difficulté modifie un certain nombre de paramètres.

Practice (Entraînement): Tu ne supportes même pas les concours de pêche. Le sel te fait frémir. Tu ne possèdes aucune poupée Earthworm Jim. Tu n'as toujours pas compris les gags sur les hamsters.

Normal: Bon, tu as commandé les poupées Earthworm Jim. Tu jongles avec les appâts de pêche. Tu l'appelles EWJ même si ça fait plus de syllabes qu'Earthworm Jim. On t'as surpris en caleçon long en train d'attacher tes cheveux à une tringle à rideaux, pour voir si tu peux te balancer, juste comme EWJ. Tu commences à faire tes propres blagues sur les hamsters.

Difficult (Difficile): Tu vas nager dans des eaux infestées de truites. Tu te fais bronzer sur la plage le jour le plus chaud de l'année et tu te baignes dans la Mer Morte. Tu as conçu le prochain jeu Earthworm Jim et tu as soumis ton idée à Shiny Entertainment. Tu es dur, tu es balèze, tu es un lumbricus terrestris.



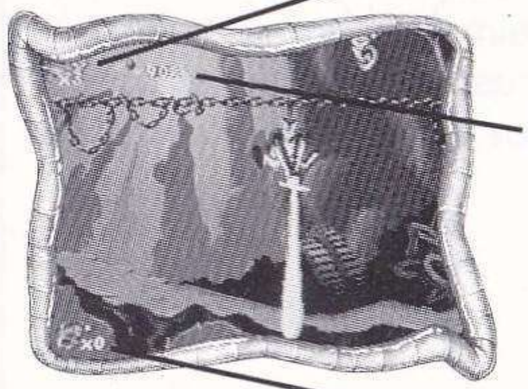


L'ECRAN DE JEU

Vers restants: C'est le nombre de vies qu'il te reste pour terminer le jeu. Il y a beaucoup de vies cachées qui peuvent t'aider à sauver la Princesse. Regarde bien partout pour les trouver.

Énergie de combinaison: C'est le pourcentage d'énergie qu'il reste dans la combinaison. Chaque fois que tu te fais attaquer ou toucher par un ennemi, ou que tu fais quelque chose de stupide, ce nombre diminue. S'il atteint zéro, tu perds une vie. Tu peux trouver de l'énergie supplémentaire dans les niveaux, ou quand tu élimines un ennemi.

Tirs plasma: C'est le nombre de tirs d'énergie plasma qu'il te reste. Tu peux ramasser des munitions supplémentaires pendant le jeu, mais il ne faut pas gaspiller les tirs, car de nombreux ennemis sont contre toi. S'il ne te reste plus de munitions, le Plasma Blaster se recharge automatiquement, très lentement, en récoltant l'énergie environnante, mais il est fortement conseillé de ne jamais laisser les munitions s'épuiser.



CHOSES A RAMASSER



Énergie plasma: Cela te donne 250 munitions supplémentaires d'énergie plasma. Les tirs plasma sont limités, tu as donc intérêt à en ramasser un maximum.



Méga Plasma: Le summum de l'explosion plasma! Cette arme détruit généralement tout ce que tu vises. Chaque fois que tu ramasses un Méga Plasma, tu n'obtiens qu'un méga tir, alors utilise-le à bon escient!



Énergie de combinaison: C'est l'énergie atomique dont la combinaison a besoin pour fonctionner. Cela augmente l'énergie globale de la combinaison. Bien plus nutritif que les épinards.





Super énergie de combinaison: Cela permet de faire le plein d'énergie. Comme un café bien serré et un gâteau à la crème!



Boucliers anti-astéroïdes: Pendant les courses d'astéroïdes, ils t'empêcheront d'entrer en collision avec les astéroïdes.



Accélérateurs atomiques: Ils fournissent une hyper accélération. Cela te sera très utile pour éviter Psy-Crow.



Capsules de carburant: Ramasse-les pendant la course. C'est facile, c'est drôle et ça peut rapporter gros.



Vies supplémentaires: Cachées dans les niveaux, elles augmentent tes chances de délivrer la Princesse.

LES NIVEAUX:

New Junk City (Dépotoir-Ville): Des corbeaux menaçants, des poubelles mutantes géantes, Chuck, le propriétaire des lieux et son chien Fifi veulent tous t'accueillir à leur façon: en essayant de te tuer. Saute d'un pneu à l'autre ou fais-toi glisser le long des câbles pour attraper des bonus. Attention, les morsures de Fifi sont pires que ses aboiements!

What the Heck? (Que Diable?): Bienvenue sur la planète Heck. Pendant qu'Evil le Chat danse, tu erres dans un labyrinthe diaboliquement tortueux. Dépêche-toi... Jim risque de prendre un coup de chaud, même dans sa combinaison indestructible. Pour une expérience ascendante, fais un tour sur une gemme, mais ne laisse pas Jim se brûler les pieds! Ça va chauffer ce soir, c'est sûr!

Down the Tubes (Dans les Tubes): Bob le poisson rouge sait que la super combinaison d'EWJ pourrait le rendre maître du monde. Et peut-être même de l'univers!!! Depuis son repaire sous-marin, Bob contrôle des chats drones. Il s'en servira pour te trouver où que tu te caches, en haut ou en bas. Ne te laisse pas tromper par la taille des chatons gardes de Bob, ils sont aussi forts que les chats! Hamsters à gogo!

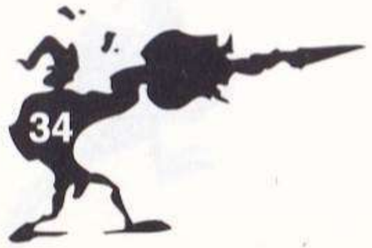
Snot a Problem (Problème Visqueux): Le saut à l'élastique est déjà suffisamment dangereux sans avoir un Major Mucus qui essaie de te cogner contre les murs, et pourtant, c'est exactement son intention! Tandis que ta corde devient de plus en plus fine, ta vie ne tient plus qu'à quelques misérables fils!!! Mais ce n'est pas tout. Mucus attend que tu t'approches trop de la mare de morve et tombes dedans. Il attend son déjeuner!

Niveau 5 Le professeur aimerait beaucoup voir Earthworm Jim sur sa table de dissection mais cette fichue super combinaison le met à l'abri du danger. Le professeur veut récupérer cette combinaison, après tout, c'est lui qui l'avait inventée pour la Reine. Évidemment, il pourrait en fabriquer une autre... si seulement ce fichu singe n'avait pas mangé les plans. Enfin, c'est une autre histoire... Tu ferais mieux de garder l'œil sur les affreuses expériences scientifiques du professeur, il y en a partout. Attention quand les lumières s'éteignent! Tu te souviens de l'époque où tu avais peur du noir? Revis cette horreur (si tu le peux) et trouve la sortie!

LES NIVEAUX: SUITE

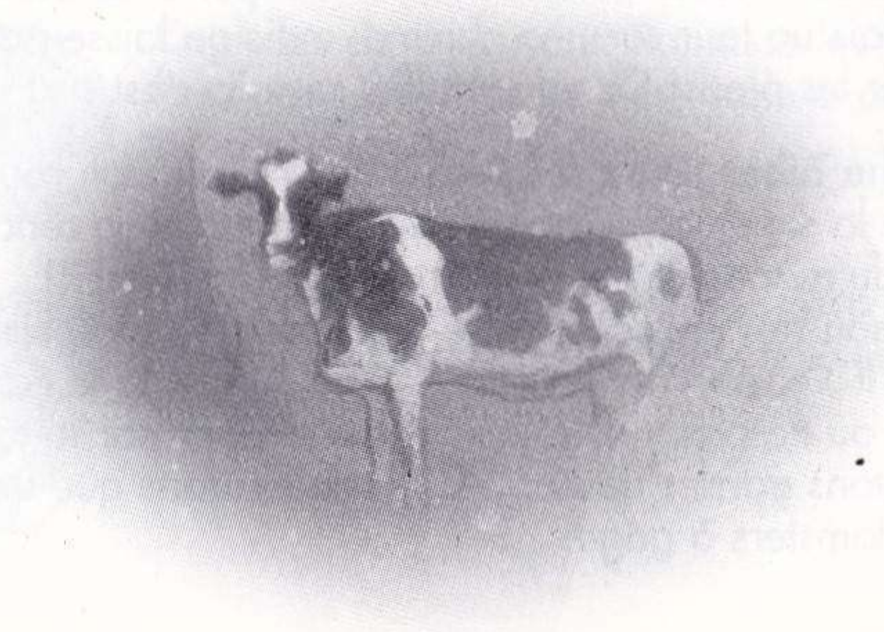
Andy Asteroids (Astéroïdes): Prêt pour une folle course dans l'espace? Bon, alors tiens-toi bien car entre chaque niveau, Psy-Crow est à tes trousses. Évite les astéroïdes et essaie de séparer Psy-Crow de son propulseur pour arriver vivant à la ligne d'arrivée. Prends des Accélérateurs Atomiques en chemin pour semer Psy-Crow. Évidemment, si tu vas à cette vitesse, tu auras intérêt à te munir de boucliers... à moins que tu ne sois un pilote expert.

For Pete's Sake (Pour l'Amour de Peter): Promener le chien n'a jamais été aussi difficile!!! Si tu laisses le petit Peter tomber, attention: son mauvais caractère prend le dessus et il se transforme en monstre affamé! Si les averses de météorites ne s'abattent pas sur toi et si les soucoupes volantes ne t'anéantissent pas, tu réussiras peut-être à aller jusqu'au bout, enfin peut-être. Oh, j'ai oublié de dire que les tentacules de l'Unipus (c'est comme une pieuvre mais avec un seul bras) peuvent te tuer...!



Intestinal Distress (Détresse Intestinale): D'horribles trucs dégoûtants (tu t'attendais à moins?). Des poissants volants qui crachent des poissants mordants! Et un boss spécialiste de la pression! Au fait, tu voudrais voir ce que tu viens de manger?

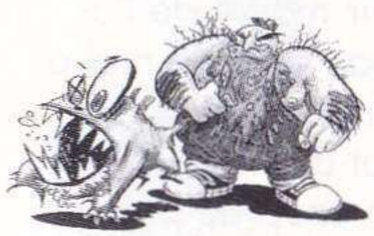
Buttville (Postérieur-Ville): Il fait sombre, il y a des éclairs au loin et tu dois garder ta tête pour rester en vie. Tu affrontes maintenant la Reine et ses serviteurs tête à tête, alors sers-toi de la tienne. La Reine utilise son pouvoir sur tous les insectes pour t'arrêter. Où que tu ailles, tu trouveras l'un des siens. Cela peut te paraître sans issue, quoique... Essaie de contrôler chacun de tes mouvements. La moindre erreur sera probablement la dernière.



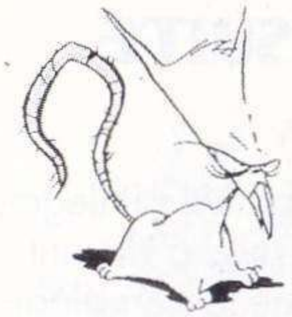
LES PERSONNAGES:



Earthworm Jim: Un ver de terre ordinaire qui se retrouve pris dans une combinaison et n'y comprend rien. Tu dois empêcher les infâmes ennemis de Jim de s'emparer de sa super combinaison. Il te faudra toutes les armes et toute l'énergie disponibles pour préserver la vie de Jim. Et ça ne manque pas: armes, fouets, Plasma Blasters, hamsters (hum...) et autres trucs high tech!



Chuck et Fifi: Fifi n'est pas vraiment un adorable petit caniche. Imagine une tronçonneuse psychotique à quatre pattes, attachée à une chaîne rouillée et tu seras assez près de la réalité. Fifi ne veut pas d'étrangers dans le dépotoir de son maître. Chuck te balancera tout ce qu'il pourra trouver à la figure afin de t'empêcher de survivre. Tu devras être malin pour le détrôner.



Evil le Chat: Né sans cœur, le dirigeant d'Heck vit dans le seul but de torturer les autres. Il a rempli sa planète de conseillers juridiques et d'une insupportable musique d'ascenseur, et a tout fait pour que Jim n'ait aucune chance. Les bonshommes de neige d'Evil sont une bonne illustration de son esprit tordu!!!



Psy-Crow: Jim s'est fait chasser par les corbeaux toute sa vie, mais il n'en avait jamais vu d'armés!! Psy-Crow est déterminé à ramener la combinaison à la Reine à tout prix. Avec sa persévérance et son esprit tordu de corbeau, tu ne sais jamais quand il va rappliquer!! S'il réussit à te prendre à son crochet et à te sortir de la combinaison, tu n'es plus qu'un appât à poisson. Alors ouvre l'œil et reste sur tes gardes.



PERSONNAGES: SUITE



Major Mucus:
Venu de la lointaine planète Phlegm, le Major Mucus ne reculera devant rien pour s'emparer de la combinaison de Jim. Accroché à un minuscule fil visqueux, le Major rebondit dans tous les sens. Attention, s'il attrape Jim, tout est foutu!

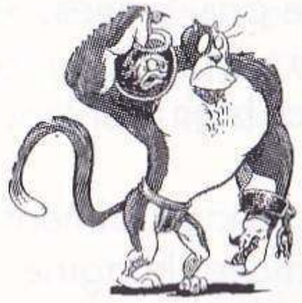


Peter le Chiot:
À première vue, on dirait peut-être un adorable petit chien, mais quand il se transforme en son alter ego, mieux vaut ne pas être sur son chemin. Ce n'est pas vraiment ce qu'on appelle une promenade tranquille au parc! La super combinaison de Jim lui a permis de survivre à la traversée du trou noir qui l'a emmené dans le monde de Peter, mais ses pouvoirs ne seront peut-être pas suffisants pour en revenir...





Professeur Tête de Singe:
Toi aussi, tu serais fou si tu avais un singe qui partageait ta tête, ou bien est-ce le professeur qui partage la tête du singe? En tout cas, ne l'appelle jamais "Professeur Tête de Singe" car ça le met vraiment en boule! Ce type est complètement dingue et il est prêt à détruire Jim pour le prouver.



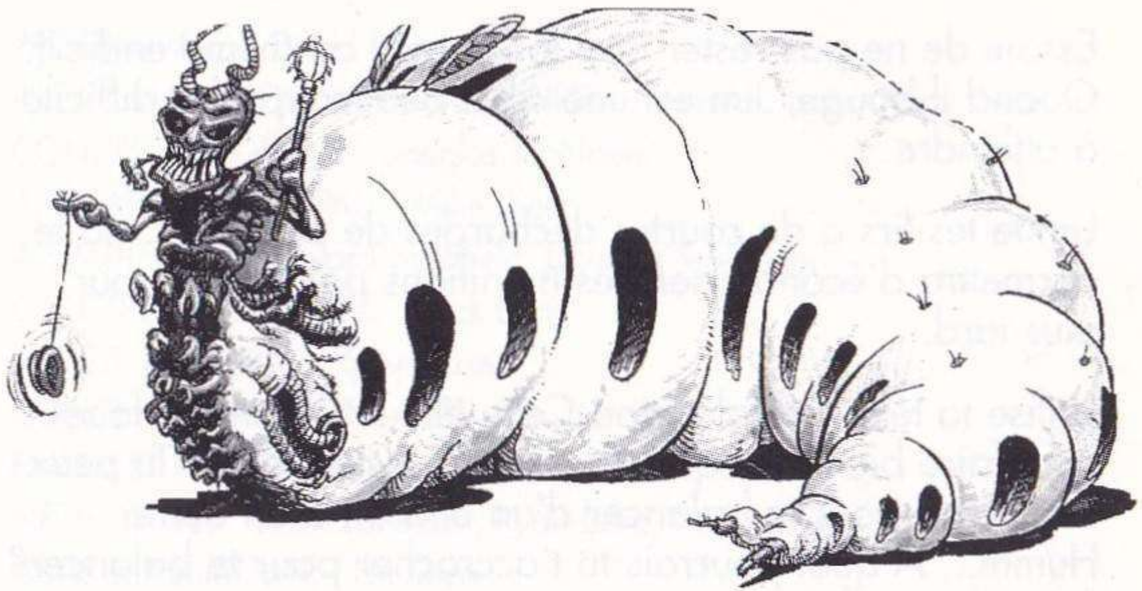
Bob et n°4:
Bob est un poisson rouge qui a un plan... voler la super combinaison de Jim pour devenir maître de l'univers. Il ne peut pas faire de mal à Jim personnellement, et c'est là qu'intervient le chat drone numéro 4. Cette brute a un coup de poing redoutable. Le n° 4 obéit au doigt et à l'œil à Bob... et Bob veut la combinaison!



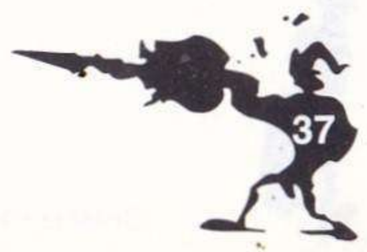
Doc Duodénum: Las de sa vie d'organe interne, Doc Duodénum a pris son indépendance. Il aimerait bien inviter Earthworm Jim à déjeuner. Ou comme déjeuner. Bref! Jim doit vite s'échapper s'il ne veut pas finir comme hors d'œuvre. Malgré la bile mortelle qui suinte de son corps, Doc est en fait une personne très soignée (mais pas le genre que tu aimerais présenter à tes parents...)



Princesse Machin Chouette: La sœur jumelle de la Reine a hérité des bons gènes. Elle est tout simplement superbe! Quand on lui a demandé quelles étaient ses activités favorites, elle a adorablement répondu "Sauvez les baleines spatiales. Je suis Balance. Voulez-vous m'acheter un vaisseau?"



La malfaisante Reine, enflée, purulente, difforme, suintante, pestilentielle...
Les adjectifs nous manquent pour exprimer la totale putridité de son être. Pour résumer, elle est grosse, elle est méchante et elle a très envie de sandwiches aux vers de terre! Elle a un visage que même une mère ne pourrait pas aimer (et un corps assorti). Elle incarne le suprême cauchemar de Jim! Comment la vaincre? Est-ce possible? Au fait, tu savais qu'elle avait une sœur jumelle?



TRUCS ET ASTUCES:

Essaie de ne pas rester trop longtemps au même endroit. Quand il bouge, Jim est une cible beaucoup plus difficile à atteindre.

Limite tes tirs à de courtes décharges de plasma. Cela te permettra d'économiser des munitions précieuses pour plus tard.

Utilise ta tête, littéralement! Cette tête en forme de fouet peut faire bien plus que de détruire tes ennemis. Tu peux t'en servir pour te balancer d'un endroit à un autre. Humm... A quoi pourrais-tu t'accrocher pour te balancer?

N'aie pas peur de sauter dans l'inconnu. Ayant une hélice à temps partiel en guise de tête, Jim peut descendre doucement en vol plané dans l'abîme où il a sauté. Ce n'est donc pas dramatique si tu ne vois pas où il va atterrir.

Parfois, il n'est pas conseillé de faire du sur-place et il faut dégager vite fait. Hisse-toi vers le haut (tu seras surpris par le nombre d'adversaires qui ne regardent jamais en l'air...)!

Munis-toi de poupées Earthworm Jim, regarde le nouveau programme télévisé et achète tout ce qui porte Earthworm Jim, le logo Playmates ou le logo Shiny Entertainment. Tu deviendras automatiquement la personne la plus cool de ton entourage.

Ramasse un maximum d'atomes avant la fin de chaque étape. Il te faudra toute l'énergie que tu pourras obtenir pour vaincre les boss. Et surveille le niveau d'énergie de ton Plasma Blaster. Il semble lui falloir beaucoup plus de temps pour se recharger dès que tu as des ennuis.

Ouvre les yeux et regarde autour de toi. Il y a plein de secrets à découvrir. Examine de près ce que tu vois, car beaucoup de secrets sont invisibles...

Il y a un tas de choses à ramasser dans chaque niveau. Si tu n'arrives pas à atteindre quelque chose, la solution peut se trouver juste devant, ou dessous, ou dessus, ou par-ci, ou par-là...

Pour te débarrasser de Psy-Crow, il faut le battre dans la course d'astéroïdes. Sinon, il t'embêtera à chaque niveau.

Pour vaincre la Reine, il faut l'empêcher de pondre des œufs. Comment faire? Ah si seulement tu avais écouté pendant les cours de biologie!

La plupart du temps, la meilleure solution est de faire avancer Peter. Mais comment l'arrêter ou le ralentir si tu le veux? Clic.

Pour que les biscuits ne s'aplatissent pas trop pendant la cuisson, utilise de la matière grasse aromatisée au beurre plutôt que du beurre ou de la margarine.

Trouver la boîte de vers est une façon d'obtenir un "continue", l'autre... eh bien, à toi de la découvrir.

CREDITS

PROGRAMME: David Perry
PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE: Nicholas Jones, Andy Astor
CONCEPT ORIGINAL: Douglas TenNapel
ANIMATEUR PRINCIPAL: Mike Dietz
ANIMATEURS: Edward Schofield, Douglas TenNapel
DIRECTEUR ARTISTIQUE: Nick Bruty
ARTISTE PRINCIPAL: Steve Crow
CONCEPTION DES NIVEAUX: Tom Tanaka
ENCRE ET PEINTURE: Eric Ciccone, Mike Pilotti
NETTOYAGE: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson
ARTISTE ASSISTANT: Lin Shen
MUSIQUE & EFFETS SONORES: Mark Miller
CONCEPTION: Des tas de meetings de Shiny Entertainment
PRODUCTION: David Luehmann
OUTILS DE DÉVELOPPEMENT: Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q, Rob Northern Computing
REMERCIEMENTS PARTICULIERS À: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Golin Harris Communications, Moore & Price Design.

Interactive Entertainment

EARTHWORM JIM™ © 1994 SHINY ENTERTAINMENT INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



INICIO	40
COMO EMPEZAR	41
TOMA EL CONTROL	41
EL GUSANO SE HA VUELTO...	42
LA PANTALLA DE OPCIONES	42
LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO	43
LOS ARTICULOS	44
LOS NIVELES	45
LOS PERSONAJES	47
CONSEJOS Y SUGERENCIAS	50
FICHA TECNICA	51

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamante preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES CON PANTALLA DE PROYECCIÓN GRANDE:
Las imágenes o dibujos fijos pueden provocar daños permanentes en el tubo de imagen, o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores con pantalla de proyección grande.

COMO EMPEZAR

1. Asegúrate de que tu **Mega Drive** está instalada correctamente.
2. Comprueba que el controlador 1 está bien conectado.
3. Asegúrate de que el interruptor de la consola está apagado (OFF). Inserta el cartucho de **Eartworm Jim** en la ranura para cartuchos y presiona con firmeza.
4. Enciende el interruptor (ON). Verás la pantalla del título de Sega y luego la del título de **Earthworm Jim**. Si no las ves, abre bien los ojos e inténtalo otra vez.



TOMA EL CONTROL

Botón A Dispara con tu arma de plasma, o cualquier otra que tengas. También sirve de acelerador para tu cohete.

Botón B Sirve para utilizar tu cabeza-látigo, realizar el "mordisco de hámster" (ya te enterarás...) y practicar el puenting.También activa los escudos durante los vuelos en el cohete.

Botón C Sirve para hacer saltar a Jim o, cuando está luchando, para que gire la cabeza y la utilice como si fuera la hélice de un helicóptero.

Botón direccional (Botón D) Sirve para controlar los movimientos de Jim y la dirección hacia la que mira. ¿Para qué iba a servir si no?



EL GUSANO SE HA VUELTO

UN SÚPER HÉROE

Una pequeña nave espacial pilotada por un renegado se ha escapado del control de la malvada Reina llevándose un súper traje cyberespacial indestructible de alta tecnología. Durante el desarrollo de una frenética batalla con Psy-Crow, el renegado y la nave saltan por los aires y el traje cae en un extraño planeta llamado Tierra.

El traje al caer golpea a Jim y se desliza por el cuello, ajustándose a su cuerpo.

De repente, las partículas espaciales de tecnología ultra-alta del traje provocan una evolución completa a la velocidad de la luz, como consecuencia de la cual, asistimos al nacimiento de Earthworm Jim.



LA PANTALLA DE OPCIONES

Para pasar a la pantalla de opciones desde la del título, pulsa la parte superior e inferior del botón D para destacar el título de las opciones y luego pulsa cualquier botón.

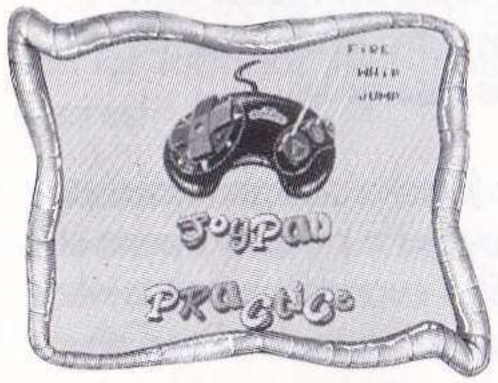
Joy pad (Controlador): puedes cambiar las funciones de los botones. Destaca la opción de Joy Pad y pulsa el botón A.

Difficulty (Dificultad): hay tres niveles de dificultad en Earthworm Jim: Practice (práctica), normal y Difficult (difícil). Cada nivel de dificultad cambia una serie de características del juego.

Práctica: ni siquiera puedes ver espectáculos de pesca. La sal te da horror. Ni siquiera tienes figuritas del personaje Earthworm Jim. Todavía no has dominado los chistes de hámster.

Normal: vale, has encargado algunas figuritas. Has preparado algunos cebos. Le llamas EWJ porque mola más aunque no es su verdadero nombre. Te han pillado en calzoncillos largos atándote el pelo a una bárra de cortina para ver si puedes balancearte de la cabeza, igual que EWJ. Empiezas a contar chistes de hámster.

Difícil: nadas en aguas infestadas de truchas. Tomas el sol en la playa, en el día más caluroso del año y nadas en el Mar Muerto. Has diseñado el siguiente juego de Earthworm Jim y has presentado tu idea a Shiny Entertainment. Eres un macho, un tío duro, eres un "Lumbricus Terrestris".



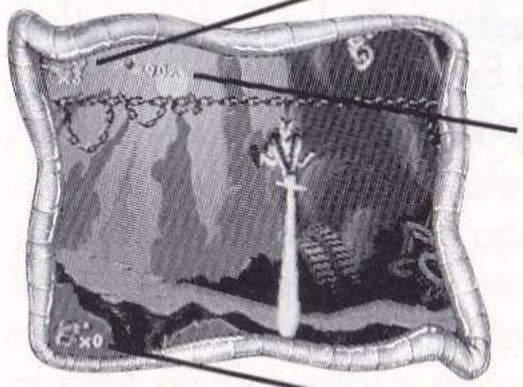


LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO

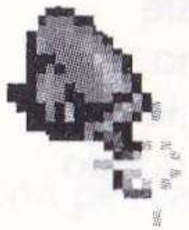
Gusanos que quedan: Es el número de vidas extra que le quedan a Jim para completar el juego. Hay muchas vidas extra escondidas que te servirán de ayuda en tu gesta para salvar a la princesa. ¡Búscalas por todas partes!

Energía del traje: Este porcentaje indica la energía que le queda al traje. Cada vez que un enemigo te ataque o te toque, o siempre que hagas algo estúpido, este número disminuirá. Si llega a cero, perderás una vida. En los diferentes niveles puedes encontrar energía extra flotando por ahí. También puedes conseguirla cuando derrotes a un enemigo.

Disparos de plasma: Éste es el número de cartuchos de plasma energético que te quedan. Mientras juegas puedes recoger cartuchos extra, pero tienes que utilizar los disparos con juicio porque hay muchos enemigos acechándote. Si te quedas sin ningún disparo, el arma de plasma se recarga automática pero lentamente, recogiendo la energía que hay a su alrededor. Sin embargo, te recomendamos que no dejes que el arma se quede sin munición.



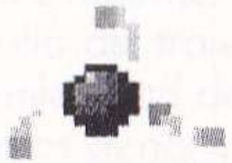
LOS ARTICULOS



Plasma Power (Cartuchos de plasma energético): Cada vez que recoges uno de éstos, consigues 250 cartuchos de plasma energético extra. ¡Los disparos de plasma son limitados, así que recoge todos los que puedas encontrar!



Mega-plasma: ¡La gran piña de plasma! Esta arma suele eliminar todo aquello a lo que apuntes y dispares. Cada vez que recoges una, dispones de un solo mega-disparo, así que utilízalos con juicio.



Suit Power (Energía del traje): Se trata de la energía atómica que el traje necesita para funcionar. Al recoger estos artículos, aumentas la energía de tu traje. Es más sano que un buen plato de sopa de pollo con fideos.





Super Suit Power (Súper energía del traje): Estamos hablando de energía para que el traje funcione a máxima potencia. ¡Prepárate para recibir energía como si te hubieses tomado un buen *bocata* de jamón!



Asteroid Shields (Escudos anti-asteroides): Durante las carreras entre las rocas, agarra uno de estos artículos para protegerte en caso de un choque con los asteroides.



Atomic Accelerator (Acelerador atómico): Coge una de estas joyas de potencia para salir pitando. Son muy útiles cuando necesitas alejarte a toda prisa para escapar de Psy-Crow.



Fuel Pods (Vainas de combustible): Mientras corres, agarra uno de estos artículos para divertirte y sacar provecho. Es mejor que vender el Grit (periódico norteamericano para toda la familia) y mucho más fácil.



Extra Life (Vida extra): Estos artículos están escondidos a lo largo de los amplios niveles. Te proporcionarán una vida extra para rescatar a la princesa.

LOS NIVELES

Nueva Junk City: Cuervos amenazadores, latas mutantes gigantescas, el dueño del basurero, Chuck, y su perro Fifí, quieren darte la bienvenida a su manera, una forma muy especial: tratando de matarte. Bota de neumático en neumático o deslízate por las tirolinas para agarrar reforzadores de energía extra. ¡Cuidado, comparados con los ladridos de Fifí, estas mordeduras son mucho peores!

Planeta Heck: Bienvenido al planeta Heck. Mientras Evil el Gato se dedica a bailar, tú tienes que recorrer un laberinto diabólicamente intrincado. Date prisa porque puede hacer demasiado calor para Jim aunque lleve puesto el traje indestructible. Para una experiencia rejuvenecedora, date una vuelta en la piedra preciosa, ¡pero no dejes que Jim se queme el pie! Ten por seguro que esta noche, en la vieja ciudad, las cosas se pondrán al rojo vivo.

En las tuberías: Bob, el pez de colores, sabe que el súper traje de EWJ podría darle poder sobre el mundo entero. ¡Quizá incluso sobre el universo! Con la ayuda de los felinos secuaces que le sirven en su guarida submarina como si fuesen robots sin voluntad propia, Bob te encontrará donde quiera que te escondas. No te dejes amedrantar por el tamaño de los mininos de Bob, tú eres tan poderoso como ellos. ¡Hámsters a montones!

El estanque de mocos: El puenting es por sí solo bastante peligroso, sin necesidad de que el mayor Mucus intente estamparte contra las paredes, pero ése es exactamente su plan. La cuerda de la que cuelgas se irá haciendo cada vez más fina, hasta que quedes suspendido de unos miserables hilillos. Y eso no es todo: el cerebro de flemas está esperando a que te acerques al estanque de mocos y caigas dentro, ¡está impaciente por tomar su almuerzo!

Nivel 5 Al profesor le encantaría tener a Eartworm Jim en su mesa de disección, pero ese dichoso súper traje le protege. El profesor quiere recuperar el traje, al fin y al cabo, fue él quien lo diseñó para la Reina. Desde luego, podría hacer otro...si no fuese porque ese maldito mono se comió sus anotaciones. Ese es otro gran problema. Más te vale tener cuidado con los horripilantes experimentos científicos del profesor, están por todas partes. ¡Ten cuidado cuando se apaguen las luces! ¿Te acuerdas de cuando te daba miedo la oscuridad? Libera al horror (si puedes encontrarlo) y encuentra la salida.



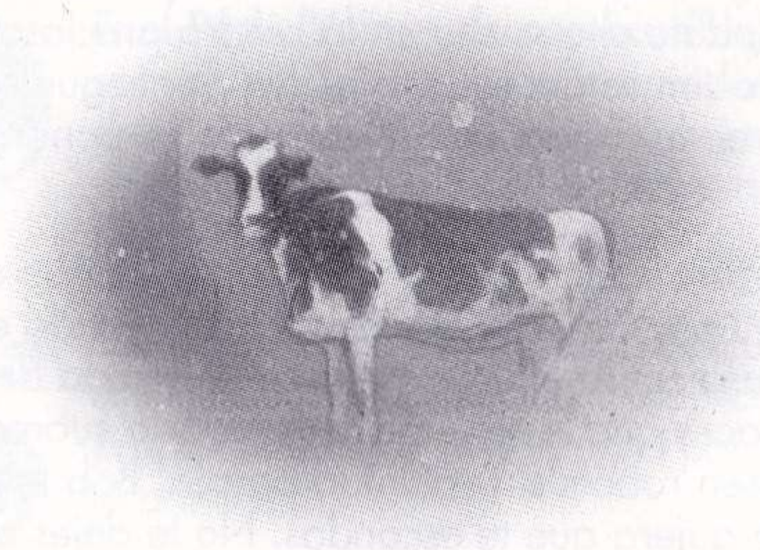
Entre los asteroides: ¿Estás preparado para un viaje espacial de locura? Bueno, pues agárrate bien al asiento porque entre nivel y nivel Psy-Crow te seguirá muy de cerca. Esquiva los asteroides y trata de derribar a Psy-Crow de su mochila-cohete, para poder llegar a la meta sano y salvo. Recoge los aceleradores atómicos que te encuentres por el camino, para dejar a Psy-Crow tragándose los iones que vayas dejando detrás. No cabe duda de que, si vas viajando tan deprisa, querrás tener una buena reserva de escudos...a no ser que seas un piloto experto.

¡Jolín con Peter! ¡Sacar al perro a la calle nunca fue así! Si dejas que el pequeño Peter se caiga, ten cuidado: se pone tan furioso que sufre una mutación y se convierte en un gigante pesado y voraz. Si las lluvias de meteoros no te caen encima, y los platillos volantes no te levantan por los aires, puede que, con suerte, logres salir de ésta sano y salvo. ¡Ah! Creo que se me ha olvidado mencionar que el tentáculo del Unipus (igual que un pulpo pero sólo con una pata) puede matarte.



Malestar intestinal: Asquerosos tipos gordos (¿Qué esperabas si no?). ¿Peces volantes que escupen y muerden? Y un jefazo que te va a apretar bien las tuercas. Y ahora, ¿te gustaría ver lo que te espera para comer?

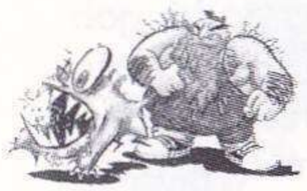
Buttville: Está oscuro, a lo lejos se ven relámpagos, no olvides mantener la serenidad para no perder la vida. Ahora te enfrentas a la Reina y sus secuaces, es un enfrentamiento muy reñido, así que utiliza la materia gris. La Reina está usando su poder sobre todos los insectos para detenerte. Donde quiera que vayas, encontrarás a alguno de sus seguidores. Puede que pienses que es inútil, pero no lo es. Pon mucha atención en tus movimientos en este nivel porque seguramente cualquier error será el último.



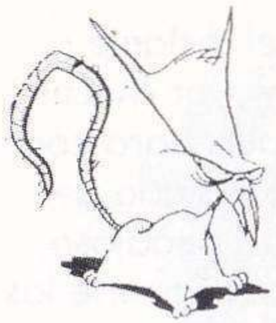
LOS PERSONAJES



Earthworm Jim: Earthworm Jim es una lombriz normal y corriente que lleva un traje cuyas cualidades especiales no entiende muy bien. Para llevar a cabo la amedrantadora tarea de impedir que sus malvados enemigos le pongan las garras encima al traje con poderes especiales, tendrás que utilizar todas las armas y poderes. Eso sólo para mantenerle con vida. Dispone de armas, látigos, armas de plasma, hámsters (mmm) y otros artilugios de alta tecnología.



Chuck y Fifí: Fifí no es un lindo caniche. Prueba a utilizar una psicótica sierra de cadena oxidada con cuatro patas y sabrás de lo que estamos hablando. Fifí quiere mantener a los extraños lejos del basurero de su amo. Chuck te lanzará todo lo que pueda con el fin de quitarte la vida. Necesitarás escurrirte bien el cerebro para destronarle.



Evil el Gato: El gobernador de Heck nació sin corazón y vive para torturar a los demás. Evil ha llenado Heck de abogados de empresas y ha puesto un horrible hilo musical al estilo de los de las salas de espera de los médicos para que Jim no tenga ni la más mínima oportunidad. Los muñecos de nieve de Evil son un buen ejemplo de lo retorcida que es la mente de este gato. Si pensabas que Heck era horroroso, espera y verás.



Psy-Crow: Los cuervos han estado persiguiendo a Jim durante toda su vida, pero ninguno de ellos tenía un arma. Psy-Crow está decidido a recuperar el traje para la Reina, cueste lo que cueste. Debido a su persistencia y a su retorcida mente, nunca sabrás cuándo va a aparecer. Si engancha a Jim con el anzuelo de gusanos y lo saca del traje, está perdido. ¡Mantén los ojos bien abiertos y estate atento!



Mayor Mucus: Desde el distante planeta de flemas, el mayor Mucus no se detendrá ante nada para conseguir el traje de Jim. Colgado de un fino hilo de sustancia pegajosa, el mayor está decidido a ponerte las cosas difíciles. Ten cuidado porque, si le engancha, se va a ver con el agua al cuello.

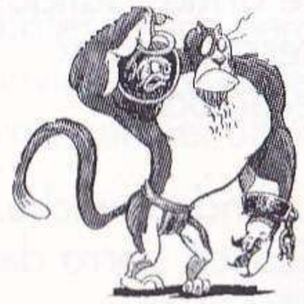


Peter Cachorro: Puede que a primera vista Peter parezca un cachorro monísimo, pero cuando se transforma en su otro yo, no hay sitio donde esconderse. Esto no va a ser un paseo por el parque como cualquier otro. El súper traje de Jim le ayudó a sobrevivir durante el viaje a través del agujero negro hacia el mundo de Peter, pero puede que sus poderes no sean suficientes para que Jim pueda volver de allí.

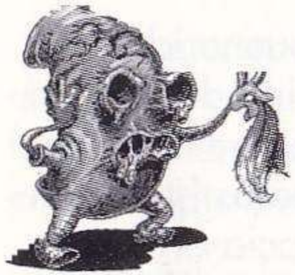




Profesor Cabeza-de-mono: Tú también estarías bastante loco si compartieras tu cabeza con un mono, ¿o es el mono el que está compartiendo la cabeza del profesor? En cualquier caso, no le llames Mono Cabeza-de-profesor porque se pondrá hecho una fiera. Este tipo está completamente majara y prueba de ello es que está decidido a destruir a Jim.



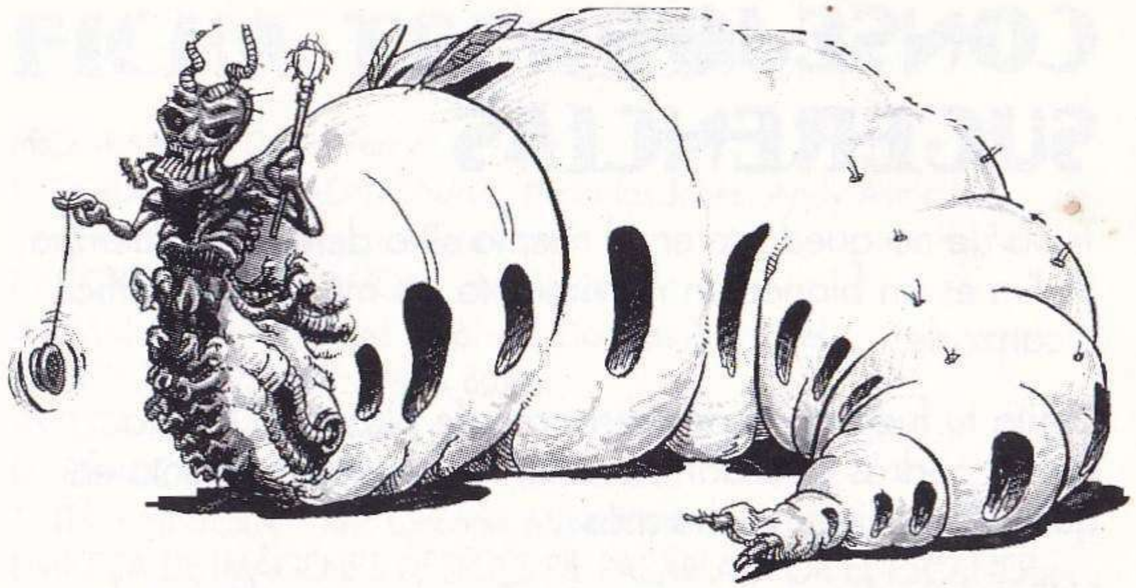
Bob y Número 4: Bob es un pez de colores con planes en la cabeza...planes para quitarle a Jim su traje poderoso para poder gobernar el universo. No puede herir a Earthworm directamente, pero para eso tiene al gato Número 4. Los golpes de este bruto son de cuidado. Número 4 consigue todo lo que Bob quiere, y Bob quiere ese traje.



Doc Duodeno: Cansado de su vida como órgano interno, Doc Duodeno despegó por su cuenta. Le gustaría que Eartworm Jim le acompañara en el almuerzo. ¿O era tomárselo de almuerzo? Mmmm. Jim tiene que escapar sin perder un momento, o hará su salida final como "entrante" en el almuerzo de Doc. Aparte de la bilis mortífera que rezuma de su cuerpo, Doc es en realidad una persona aseada (aunque no tanto como para llevarlo a casa y presentárselo a tus padres).



La princesa Cómo-se-llame: Es la hermana gemela de la Reina, tiene los genes buenos de la familia. Una nena guapísima a más no poder. Cuando le preguntamos que cuáles eran sus actividades preferidas, contestó dulcemente: "Salvar a las ballenas del espacio. Soy libra. ¿Me comprarías una nave espacial?".



La malvada reina, una babosa deforme, llena de pus, sudorosa, supurante, hinchada y palpitante: Los adjetivos se acaban cuando intentamos describir la suprema podredumbre de su ser. Digámoslo de esta manera: es grande, mala y le apetece una hamburguesa de gusanos. Tiene una cara que ni siquiera a una madre le gustaría (y un cuerpo a juego). ¡Es la peor pesadilla de Jim! ¿Cómo puede ser derrotada? ¿Se puede? Sabes que tiene una hermana gemela, ¿verdad?

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

Trata de no quedarte en el mismo sitio demasiado tiempo. Si Jim es un blanco en movimiento, es mucho más difícil alcanzarle.

Limita tu fuego a cortos disparos de plasma. De esta forma podrás guardar munición para otro momento en que la necesites mucho más.

Utiliza la cabeza, literalmente. Tu cabeza en forma de látigo puede hacer más que destruir a tus enemigos. Puedes utilizarla para balancearte de un sitio a otro. Mmmm...¿de que te podrías colgar para balancearte?

No tengas miedo de dar un salto al vacío. Con una cabeza que es un propulsor a tiempo parcial, Jim puede bajar planeando de cualquier precipicio del que haya saltado, incluso si no puedes ver dónde va a aterrizar.



A veces entretenerse en un sitio no es tan buena idea y puede que te encuentres en medio del camino de alguien y tengas que apartarte. Lo único que tienes que hacer es elevarte tirando de los cordones de tus zapatos (¡te asombraría saber cuántos enemigos no miran hacia arriba!).

Si te rodeas de figuritas de Eartworm Jim, ves el nuevo programa de televisión y compras cosas que tengan el logotipo de Earthworm Jim, el de Playmates, o el de Shiny Entertainment, te convertirás en la persona más molona de tu barrio.

Reúne todos los átomos que puedas antes de llegar al final de cada nivel. Necesitarás toda la energía que puedas conseguir para derrotar a los jefazos de fin de nivel. Y vigila el nivel de energía de tus armas de plasma; parece que, cuando estás en un apuro, tardan más en recargarse.

Abre bien los ojos y busca por todas partes. Hay muchos secretos. Observa de cerca todo lo que veas porque muchos secretos *no se ven en la pantalla...*

Hay un montón de cosas buenas en cada nivel. Si puedes llegar hasta donde hay algo que puedes ver, la sorpresa puede estar justo detrás, debajo o encima, o por un lado o por el otro...

Para mantener a Psy-Crow fuera de combate, tienes que derrotarlo en la carrera entre asteroides. Si no lo haces, te fastidiará en todos los niveles. (Pierde un reo por no reirte con el chiste de los asteroides).

Si derrotas a la Reina, ésta no podrá poner huevos. ¿Cómo puedes hacer eso? ¿A que ahora te gustaría haber estado atento durante la clase de ciencias naturales?

La mayor parte del tiempo, lo mejor que puedes hacer respecto a Peter es impedir que deje de moverse. Pero, ¿cómo puedes detenerlo o hacer que vaya más despacio cuando te convenga? Haz clic.

Si haces las galletas con manteca en vez de con mantequilla o margarina, se apelmazan en el horno.

Si encuentras una lata de gusanos, conseguirás una continuación; otra forma de conseguirlas es...bueno, piensa sobre ello.

FICHA TECNICA

PROGRAMA: David Perry
PROGRAMACIÓN ADICIONAL: Nicholas Jones, Andy Astor
IDEA ORIGINAL: Douglas TenNapel
DIRECTOR DE ANIMACIÓN: Mike Dietz
ANIMADORES: Edward Schofield, Douglas TenNapel
DIRECTOR ARTÍSTICO: Nick Bruty
ARTISTA JEFE: Steve Crow
DISEÑADOR DE LOS NIVELES: Tom Tanaka
TINTA Y PINTURA: Eric Ciccone, Mike Pilotti
LIMPIEZA DE IMÁGENES DESPUÉS DE PASARLAS POR EL ESCÁNER: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson
ARTISTA AYUDANTE: Lin Shen
MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO: Mark Miller
DISEÑO: Reuniones y más reuniones en Shiny Entertainment
PRODUCCIÓN: David Luehmann
HERRAMIENTAS DE DESARROLLO: Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q, Rob Northern Computing
NUESTRO AGRADECIMIENTO ESPECIAL A: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Golin Harris Communications, Moore & Price Design.

Interactive Entertainment

EARTHWORM JIM™ © 1994 SHINY ENTERTAINMENT INC.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



PREPARATIVI	52
AVVIO	53
PRENDI IL COMANDO	53
IL LOMBRICO SI È TRASFORMATO	54
VIDEATA DELLE OPZIONI	54
LA VIDEATA DI GIOCO	55
OGGETTI	56
I LIVELLI	57
I PERSONAGGI	59
INFORMAZIONI E SUGGERIMENTI	62
TITOLI	63



PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

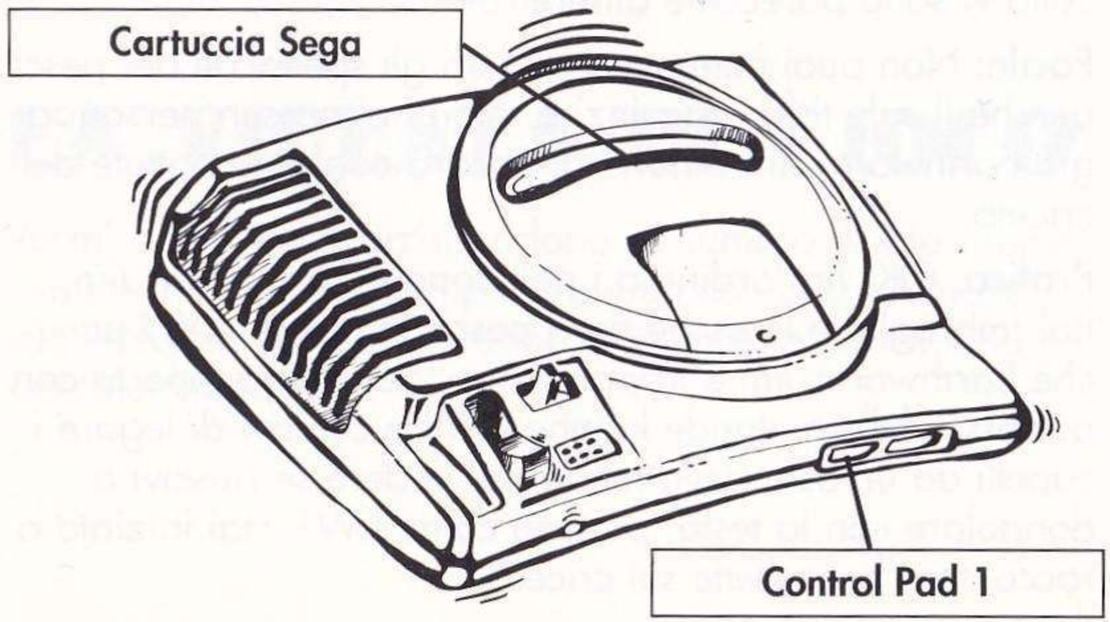
Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON TELEVISORE A PROIEZIONE: Le istantanee e le immagini fisse possono provocare danni permanenti al tubo catodico e marchiare il fosforo del CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi con televisori a proiezione a schermo grande.

AVVIO

1. Assicurati che il sistema **Mega Drive** sia stato installato correttamente.
2. Assicurati che la spina della pulsantiera 1 sia stata inserita correttamente.
3. Assicurati che l'interruttore di accensione sia SPENTO. Inserisci la cartuccia di Earthworm Jim nell'unità e premila ben dentro.
4. Accendi l'interruttore. Dovrebbe apparire la videata di testa Sega e quindi quella di Earthworm Jim. In caso contrario, ripetete il procedimento.



PRENDI IL COMANDO

Pulsante A Per sparare con il blastatore al plasma o con qualsiasi altra arma a disposizione, ma serve anche da acceleratore per il razzo.

Pulsante B Per la frusta principale, il "Morso del criceto" (che vedrete...), e la spinta con la corda elastica per muovere gli scudi di protezione dai razzi volanti.

Pulsante C Per fare saltare Jim e, una volta sollevato da terra, trasforma la sua testa nella pala rotante di un elicottero.

Pulsante direzionale (Pulsante D) Controlla la direzione in cui ti muovi e guardi. A cosa pensavi che servisse?



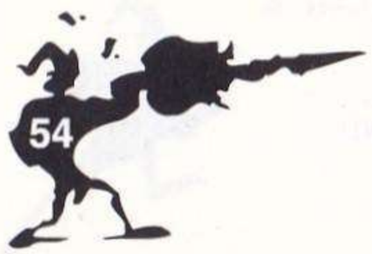
IL LOMBRICO SI E TRASFORMATO

IN UN SUPEREROE

Un disertore fugge dalla Regina cattiva su una piccola navicella spaziale con a bordo un supervestito cibernetico spaziale rubato, sofisticatissimo ed indistruttibile. In seguito ad un'aspra battaglia contro Psico-Corvo, il disertore e la navicella sono ridotti in polvere ed il vestito finisce in uno strano pianeta chiamato Terra.

Questo vestito ricade su Jim, che per pura fortuna, finisce al sicuro nel collo del vestito.

Improvvisamente le particelle spaziali ad alta tecnologia del vestito attivano un'evoluzione radicale alla velocità della luce e nasce Earthworm Jim.



LA VIDEATA DELLE OPZIONI

Per accedere alla videata delle opzioni dalla videata di testa, premi il pulsante direzionale in su e in giù per evidenziare le opzioni e premi un pulsante qualsiasi.

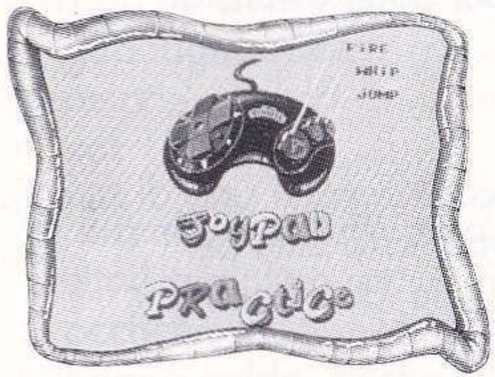
Pulsantiera (Joy pad): è possibile cambiare l'allestimento dei comandi della pulsantiera evidenziando l'opzione Joy Pad (pulsantiera) e premendo il pulsante A.

Livello di difficoltà (Difficulty): ci sono tre livelli di difficoltà in Earthworm Jim: Pratica (Practice), Normale (Normal) e Difficile (Difficult) ed in ogni livello di difficoltà vi sono parecchie differenze.

Facile: Non puoi nemmeno goderti gli spettacoli dei pesci perché il sale ti fa raggrinzire. Non hai nessun personaggio Earthworm Jim e non hai ancora capito le battute del criceto.

Pratica: OK, hai ordinato i personaggi Earthworm Jim, hai imbrogliato le esche per i pesci, lo chiami EWJ perché Earthworm Jim è troppo lungo. Sei stato scoperto con addosso delle mutande lunghe mentre cercavi di legare i capelli ad un'asta della tenda per vedere se riuscivi a dondolare con la testa, proprio come EWJ. Hai iniziato a raccontare barzellette sui criceti...

Difficile: Nuoti in acque infestate di trote. Prendi il sole sulla spiaggia nel giorno più caldo dell'anno e nuoti nel Mar Morto. Hai inventato il nuovo gioco di Earthworm Jim e hai esposto la tua idea alla Shiny Entertainment. Sei presuntuoso, tenace, sei un Lombricus terrestris.



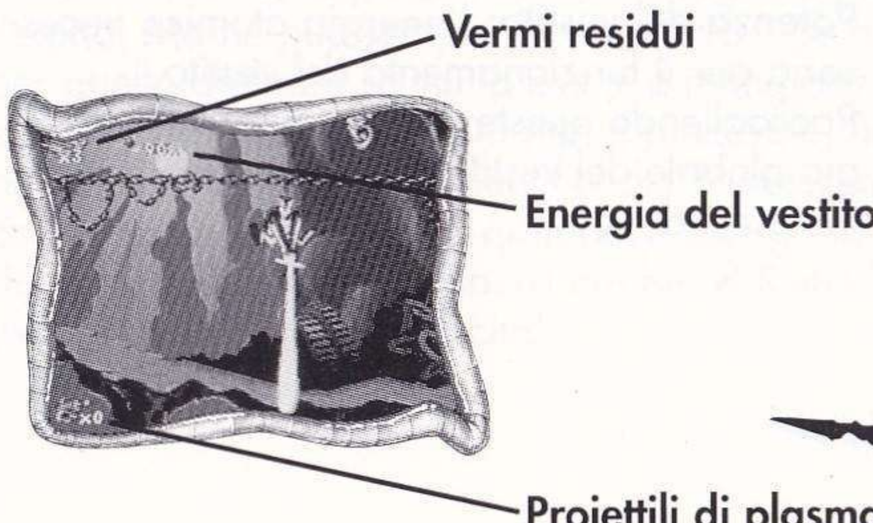


LA VIDEATA DI GIOCO

Vermi a sinistra: Corrispondono al numero di vite supplementari rimaste per completare il gioco. Ci sono molte vite nascoste che ti aiuteranno a salvare la Principessa. Cercale ovunque!

Energia del vestito: Corrisponde alla percentuale di energia rimasta nel vestito. Quando un nemico ti attacca, ti tocca o in generale fai qualcosa di stupido, questo numero diminuisce. Se il numero scende a zero perderai una vita. Vagando per i livelli o sconfiggendo un nemico potrai guadagnare dell'altra energia.

Proiettili di plasma: Rappresentano il numero di colpi di energia al plasma rimasta per sparare. Nel corso del gioco è possibile raccogliere altri colpi di plasma, ma non sprecare i proiettili, perché incontrerai molti nemici. Quando finirai i proiettili, il fucile al plasma si ricaricherà automaticamente prendendo l'energia che gli sta intorno, ma molto lentamente, evita rimanere senza munizioni.



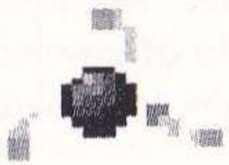
OGGETTI



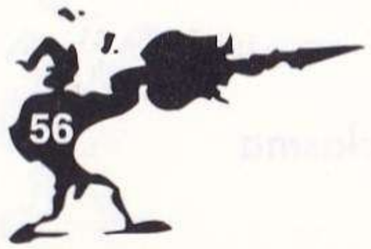
Potenza al plasma: Ogni volta che la raccoglierai guadagnerai 250 colpi di energia al plasma. I proiettili al plasma sono limitati, perciò raccogline il più possibile!



Mega Plasma: Una mega bomba al plasma! Quest'arma disintegrerai qualsiasi cosa! Ogni volta che ne raccoglierai una guadagnerai un solo mega-sparo, perciò non utilizzarlo inutilmente!



Potenza del vestito: L'energia atomica necessaria per il funzionamento del vestito. Raccogliendo queste armi aumenterai l'energia globale del vestito, ed è più sano di una minestra di pollo.





Superpotere del vestito: E parliamo della vera potenza. È come un espresso doppio o una fetta di torta di ricotta, preparati a ricevere un'overdose di energia!



Scudi per asteroidi: Nelle corse sulle Rocce, servono a proteggerti dagli asteroidi.



Acceleratore atomico: Raccogli uno di questi per lanciarti in overdrive. È utile per aumentare rapidamente la velocità per evitare Psico-Corvo.



Capsule di carburante: Nelle corse, raccogli questi oggetti per divertirti e servirtene. È meglio che vendere Grit (il giornale delle famiglie americane) ed è molto più facile.



Vita extra: Sono nascoste nei vari livelli e raccogliendole guadagnerai una vita extra per salvare la principessa.

I LIVELLI

New Junk City: Corvi minacciosi, bidoni della spazzatura che si trasformano in giganti, Chuck, il padrone del robivecchi e il suo cane Fifi ti danno il benvenuto nel robivecchi in un modo speciale: cercando di ucciderti. Salta da un pneumatico all'altro oppure scivola sui fili per guadagnare delle cariche di energia extra. Attenzione, i morsi di Fifi sono ancora peggio del suo latrato!

Che diamine! Benvenuto sul Pianeta Diamine. Mentre Evil il Gatto balla, tu ti sposti in un labirinto pieno di diabolici trabocchetti. Muoviti velocemente... per Jim il terreno è un po' troppo caldo, anche con addosso il suo vestito indistruttibile. Per provare un'esperienza straordinaria, fatti un bel giretto sulla gemma, ma non lasciare che Jim appoggi per troppo tempo i piedi per terra! Stasera nella vecchia città si vedranno sicuramente i sorci verdi!!

Nei sotterranei: Bob il pesce rosso sa che con il supervestito di EWJ potrebbe diventare il padrone del mondo. O anche dell'universo!!! I gatti automa di Bob ti inseguiranno dappertutto. Non lasciarti ingannare dalle dimensioni dei gattini guardiani di Bob, sono forti quanto i gatti! Criceti in abbondanza!

Un sacco di guai: Saltare con la corda elastica è già abbastanza terrificante, figuriamoci con Major Mucus che cerca di sbatterti contro i muri, ed è proprio quello che ha intenzione di fare. Mentre la corda elastica si assottiglia, la tua vita sarà proprio legata a un filo!!! Ma non è tutto. Mucus Cervello di Muco sta aspettando che ti avvicini allo stagno di muco o che vi cada dentro: ti vuole mangiare per pranzo!

Livello 5: Al Professore piacerebbe tanto avere Earthworm Jim sulla tavola di sezionamento, ma quel maledetto supervestito lo tiene al sicuro. Il Professore rivuole il vestito, dopotutto l'aveva disegnato per la Regina. Ma ne può sempre fare un altro... se non fosse per quella dannata scimmia che si è mangiata le cianografie, e anche questo non è piacevole. Stai attento agli orribili esperimenti scientifici del Professore, sono dappertutto. Attenzione a quando si spengono le luci! Ti ricordi di quando avevi paura del buio? Rivivi l'orrore, (se ci riuscite) e cerca l'uscita!

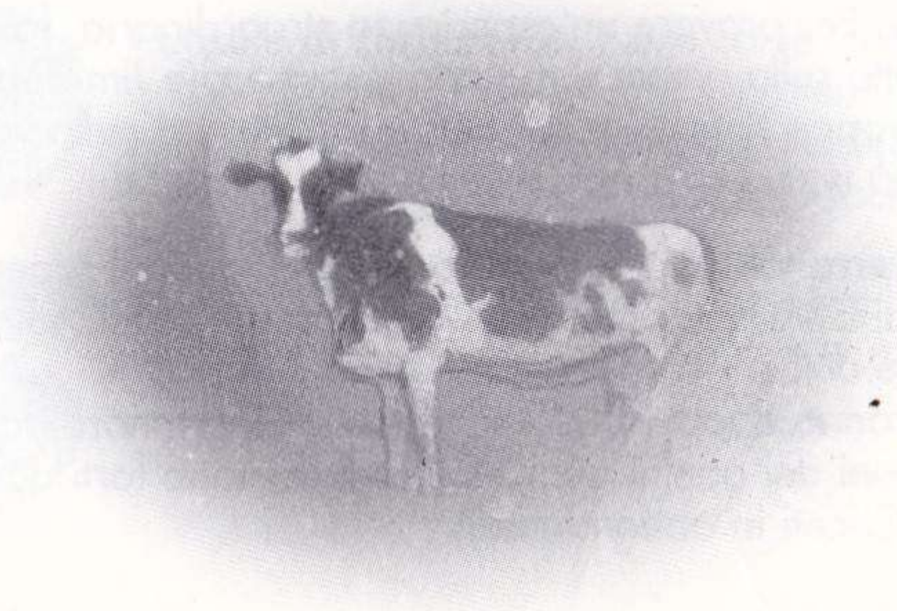
I LIVELLI: CONTINUA

Asteroidi di Andy: Sei pronto per una folle corsa nello spazio? Reggiti forte perché tra un livello e l'altro Psico-Corvo ti starà alle costole! Schiva gli asteroidi e cerca abbattere lo zaino dei razzi di Psico-Corvo per arrivare vivo alla linea di arrivo. Lungo la strada raccogli gli acceleratori atomici a lascia che Psico-Corvo mangi i tuoi ioni pesanti. Se non sei un pilota esperto e stai correndo molto velocemente fai provvista di scudi...

Maledetto Pete: Portare a spasso un cane non è mai stato così difficile!!! Non farlo cadere perché è un tipo irascibile e può trasformarsi in un gigante goffo e famelico! Se le piogge di meteore non cadono nella tua direzione ed i dischi volanti non vengono verso di te, forse, ma solo forse, ce la farai. Ah, ti avevo detto che il tentacolo dell'Unipus (una piovra con un solo braccio) è mortale ...?

Problemi intestinali: Ragazzacci obesi e maleducati (cosa ti aspettavi?). Pesci volanti, che sputano e che mordono? Ed un capo che ti mette sotto pressione! Poi vedrai qualcosa di veramente disgustoso!

Buttville: È buio, si vede una luce in lontananza e se vuoi rimanere vivo dovrai cercare di mantenere il sangue freddo. Dovrai affrontare la Regina e i suoi seguaci in testa a testa. La Regina si servirà del suo potere sugli insetti per fermarti. Ovunque andiate, incontrerai uno dei suoi seguaci. Penserai che non vi sia via di uscita, ma non è così. Cerca di mantenere il controllo, un errore potrebbe esservi fatale.



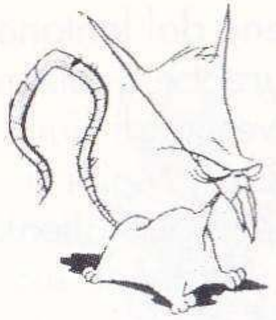
I PERSONAGGI



Earthworm Jim: Jim, un semplice lombrico intrappolato in uno strano vestito. Per proteggere questo vestito dotato di superpoteri dalle bande diaboliche dei suoi feroci nemici, dovrai utilizzare tutte le armi e i poteri a tua disposizione. Possiede armi, fruste, blastatori al plasma, criceti (umm...) ed altra roba ad alta tecnologia!



Chuck e Fifi: Fifi non è un barboncino affettuoso, ma piuttosto una sega a quattro zampe con una catena arrugginita. Fifi cercherà di allontanare gli estranei dal robivecchi del suo padrone. Chuck ti lancerà qualsiasi cosa pur di toglierti di mezzo, per "spodestarlo" usa tutto il tuo ingegno.



Evil il gatto: Sovrano di Diamine, è nato senza cuore e con il solo scopo di torturare gli altri. Diamine è piena di avvocati corporativi e della terribile musica da ascensori e Evil ha capito subito che Jim è indifeso. I pupazzi di neve di Evil sono un esempio lampante della sua mente distorta! Se pensavi che fosse solo cattivo, non hai ancora visto nulla!



Psico-Corvo
Jim è sempre stato inseguito da corvi, ma mai da corvi con una pistola! Psico-Corvo vuole restituire quel vestito alla Regina a tutti i costi. Essendo un tipo persistente e dalla mente contorta, non saprai mai da dove sbuca!!! Se ti prenderà con il suo amo e ti toglierà di dosso il vestito, sarà proprio la fine. Tieni gli occhi aperti e... stai in guardia!



Major Mucus: Proviene dal lontano pianeta di muco e farebbe qualsiasi cosa pur di avere il vestito di Jim. Muovendosi ampi balzi , Major ti darà del filo da torcere. Stai attento che non prenda Jim, altrimenti succederà un finimondo!

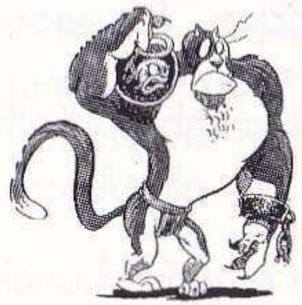


Peter il Cagnolino: All'inizio Peter sembra solo un cucciolotto carino da coccolare, ma se si trasforma nel suo alter ego è cattivissimo. Questa con Peter non sarà solo una semplice passeggiata nel parco! Grazie al suo supervestito Jim è riuscito a sopravvivere nel suo viaggio attraverso il buco nero fino ad arrivare al regno di Peter, ma non è detto che i suoi poteri siano sufficienti per consentirgli di tornare indietro...





Professor testa di Scimmia: Deve essere terribile avere una testa di scimmia. Ma che tipo è questo professore? Comunque sia, non chiamarlo "Professor testa di scimmia", lo farai arrabbiare! Questo tipo è fuori di testa e per provarlo vuole distruggere Jim.



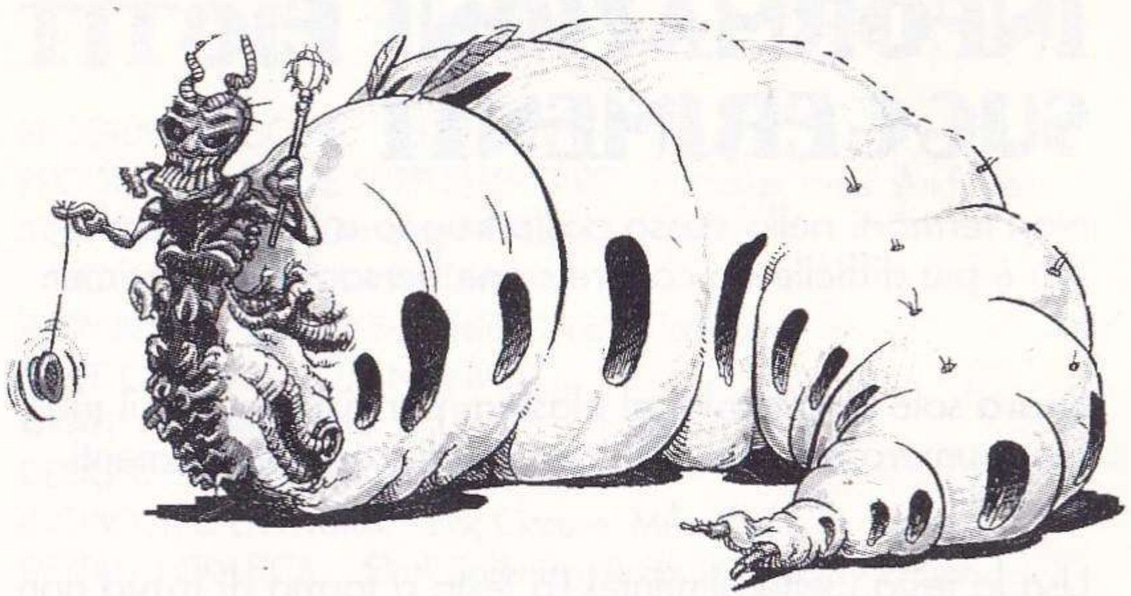
Bob e N° 4: Bob è un pesce rosso con un solo scopo... quello di rubare il supervestito di Jim per diventare il padrone dell'universo. Non può colpirlo direttamente, ma può farlo quel gatto noioso di N° 4. Il bruto può sferrare colpi bassi! Lui fa tutto quello che vuole Bob...e Bob vuole quel vestito!



Dottor Duodeno: Stanco di essere un organo interno di un alieno, Dottor Duodeno ha deciso di essere indipendente. Gli piacerebbe tanto avere Earthworm Jim a pranzo, oppure come pranzo? Hmmm. Jim deve scappare subito, ma il suo ultimo tentativo di uscita sarà la prima portata sul tavolo del Dottore. Nonostante la bile mortale che fuoriesce dal suo corpo, in fondo lui è una persona pulita (forse non proprio il tipo da presentare a mamma e papà...).



Principessa-Come-Si-Chiama: È la sorella gemella della Regina, e delle due, lei è quella buona. Proprio una gran bella ragazza! Se le domandate cosa le piace fare, ti risponderà "Salvare le balene dello spazio. Sono del segno della bilancia. Mi compreresti un'astronave?"



La Regina cattiva è raccapricciante, obesa, putrefatta, coperta di sudore, piena di pus, malforme, con il sedere molle.....:
La lista di aggettivi per descrivere la profonda putridezza di questo essere è infinita. In parole povere è grossa, è cattiva e le piacciono molto gli hamburger di lombrichi! La sua faccia faceva schifo anche a sua madre (e il corpo non è da meno). Per Jim è un vero incubo! Come sconfiggerla? È possibile? Ricordate che ha una sorella gemella?

INFORMAZIONI E SUGGERIMENTI

Non fermarti nello stesso posto troppo a lungo, perché Jim è più difficile da colpire come bersaglio in movimento.

Spara solo pochi colpi al plasma, per risparmiare il maggior numero possibile di colpi e utilizzarli nei momenti cruciali.

Usa la testa...letteralmente! La testa a forma di frusta non serve solo ad annientare i nemici. Puoi usarla per oscillare da un punto all'altro. Hmmm... per esempio da che cosa puoi oscillare?

Non esitare a fare un salto nel buio. Con un propulsore parziale per testa, Jim può scivolare lentamente verso il basso ed sprofondare nell'abisso dove è cascato...anche senza sapere il punto di atterraggio.



Certe volte perdere tempo non è una buona idea e dovrai toglierti di mezzo per fare passare qualcun altro. Sollevati con le linguette degli stivali (sarai sorpreso di quanti nemici non guardano in alto...).

Raccogli tanti personaggi Earthworm Jim, o guarda il nuovo spettacolo alla televisione, oppure se comprerai qualsiasi cosa con il marchio Playmates o Shiny Entertainments di Earthworm Jim diventerai la persona più invidiata del vicinato.

Raccogli il maggior numero di atomi possibile prima della fine di ogni livello. Per sconfiggere i capi avrai bisogno di tutta l'energia che riuscirai ad immagazzinare. Controlla il livello di energia della pistola al plasma...se sarai in difficoltà il tempo di caricamento ti sembrerà lunghissimo.

Tieni gli occhi aperti e guardati intorno. Ci sono molti segreti nascosti. Osserva bene quello che ti sta attorno, ci sono molti segreti fuori dallo schermo...

Dentro ogni livello ci sono tanti bonus. Se non sei riuscito a raccoglierli, ma li hai visti, la soluzione forse è proprio davanti a te, o sotto, sopra, in una direzione o nell'altra...

Per tenere alla larga Psico-Corvo devi sconfiggerlo nella corsa degli asteroidi, altrimenti ti darà del filo da torcere in ogni livello. (Punizione per non avere riso alla barzelletta sugli asteroidi).

Per sconfiggere la Regina devi farla smettere di depositare uova, ma come? Era meglio se non dormivi alle lezioni di biologia!

La cosa migliore per Jim è che si muova il più possibile. Come fermarlo o rallentare a comando? Cliccando.

Per evitare che i biscotti si sgonfino durante la cottura in forno, sostituisci il burro o la margarina con grasso da pasticceria al sapore di burro.

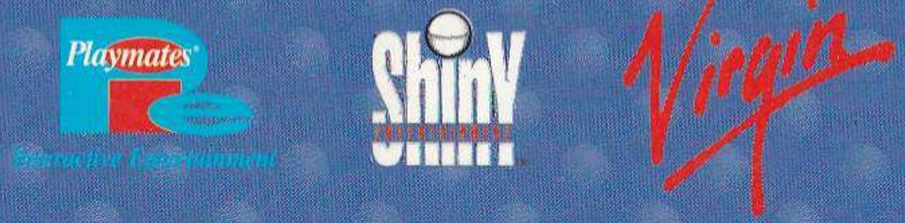
Cacciarsi nei guai è un modo per andare avanti, l'altro ...beh, pensaci su.

TITOLI

PROGRAMMAZIONE: David Perry
PROGRAMMAZIONE SUPPLEMENTARE: Nicholas Jones, Andy Astor
IDEA ORIGINALE: Douglas TenNapel
CAPO ANIMATORE: Mike Diez
ANIMATORI: Edward Schofield, Douglas TenNapel
DIRETTORE GRAFICO: Nick Bruty
GRAFICO: Steve Crow
DESIGNER DEI LIVELLI: Tom Tanaka
INCHIOSTRO E PITTURA: Eric Ciccone, Mike Pilotti
DETTAGLI GRAFICA: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson
ASSISTENTE GRAFICO: Lin Shen
MUSICA ED EFFETTI SONORI: Mark Miller
PROGETTAZIONE: Shiny
PRODOTTO DA: David Luehmann
SVILUPPO DELLE ATTREZZATURE: Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q, Rob Northern Computing
RINGRAZIAMENTO SPECIALI A: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Golin Harris Communications, Moore & Price Design.

Interactive Entertainment

EARTHWORM JIM™ © 1994 SHINY ENTERTAINMENT INC.
TUTTI I DIRETTI RISERVATI.



ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS

672-2134-50

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK.

Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™ All rights reserved.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No.1,535,999; France No. 1,607,029, Japan Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.