

INSTRUCTION MANUAL

EARTHWORM
JIM



MEGA DRIVE

SEGA

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

CONTENTS

	Page
English	2
Deutsch	19
Français	38
Español	55
Italiano	72
Svenska	89

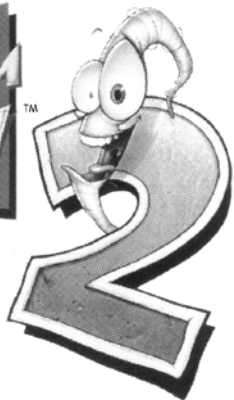
SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.

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

©1994-2021 Interplay Entertainment Corp.
Earthworm Jim™ is a registered trademark or trademark of
Interplay Entertainment Corp in the United States and other
countries. All rights reserved.



Interactive Entertainment, Inc.



MEGA DRIVE



2 ENGLISH

TABLE OF CONTENTS

Epilepsy Warning	3
Handling this Cartridge	3
Digging In	4
Controls	5
Icons, Weapons and Stuff	6
Whassup w' Jim	9
On the level descriptions	10
Top Secret Bonus Area	15
% (Hints and tips symbol)	16
Passcodes	17
Credits	17





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.

HANDLING THIS CARTRIDGE

Earthworm Jim 2 Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- Do not immerse in water!
- Do not bend!
- Do not subject to any violent impact!
- Do not expose to direct sunlight!
- Do not damage or disfigure!
- Do not place near any high temperature source!
- Do not expose to thinner, benzene, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.





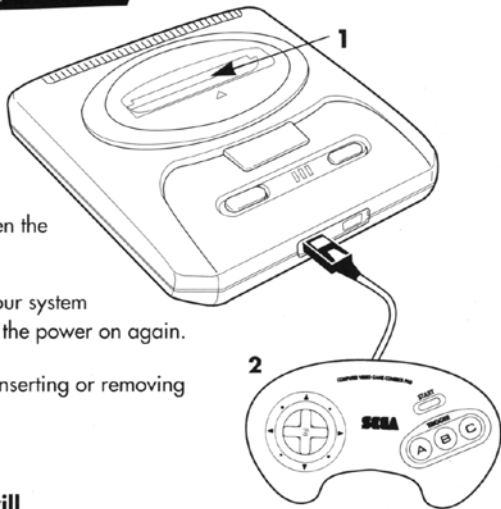
DIGGING IN

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 Earthworm Jim 2 Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears, then the Earthworm Jim 2 title screen will appear.
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.

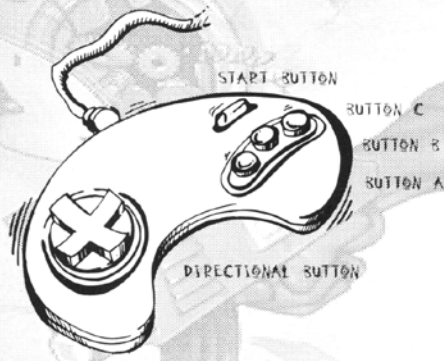
Note: This game is for one player only.

*****Super Secret Bonus Tip:** Pressing the 'Start' button will automatically warp you to the first level of the game!



1. Sega Cartridge 2. Control Pad 1

CONTROLS



BUTTON A Fires the current weapon indicated in the lower left corner of the screen. Pressing activates the Snott parachute when airborne.

BUTTON B Does the head whip.

BUTTON C Makes Jim jump, and activates the Snott's wing/grab.

D-PAD Immediately withdraws all moneys from your bank account and transfers them to Shiny Entertainment Inc. Oh, it also controls the direction Jim moves and fires.

*****Pro Tip: Pressing buttons makes Jim move around the screen and do different things! Neat-o!**

START Whadda you think?



ICONS, WEAPONS, AND STUFF

Suit power - Each one of these gives Jim's suit and extra 4% on the old life meter. Grab 'em up whenever you can.

Super Suit Power - These bad boys will boost your suit power up to a cool 100%.

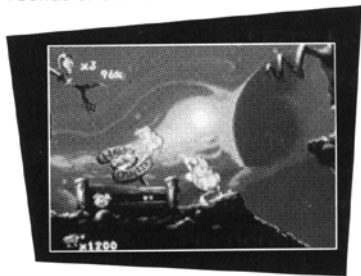
Chip Butty - A tasty lo-cal snack that actually boosts Jim's suit power up to a whopping - yes, whopping - 200%!

Meal worms - They're not just for breakfast any more. Grab these and earn chances to earn extra bonuses later in the game.

Extra life - Extra life of course.

Stopwatch - Buy yourself some time in Lorenzo's Soil with each one of these. They'll postpone the sky from falling.

Standard Machine Gun Plasma Power - Gives Jim 250 rounds of ammo.



New and Improved for '95!

Mega Plasma - Even Acme doesn't make anything that's this powerful! Good for two rounds of plasma energy.

3 Finger gun - Lets Jim hit the broad side of a barn without even looking.

If you can't hit anything with this, only one other gun may be able to help you...

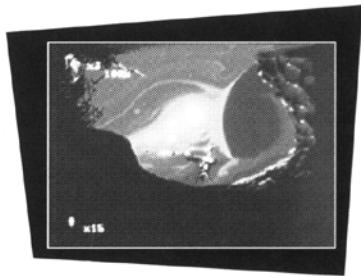
Barn Blaster - This one-shot-wonder will clear just about everything off the screen, but watch out, it packs a pretty mean recoil! It's like a Mega Plasma on steroids as seen through a magnifying glass reflected off a carnival mirror.

Homing Missile - Don't worry, it doesn't go to your home and destroy it, but rather, it finds the closest enemy and then says "Hello!" in its own special way.

Bubble gun - Confuse your enemies and delight the kids with the amazing bubble gun. Not very effective in *most* situations, but a pretty sight nonetheless.

Ammo booster - Grab these shells to increase the power of whatever weapon Jim is holding.

Worm Flag - Icon dos for the password. (For our Spanish friends).





ICONS, WEAPONS, AND STUFF CONT.

Earth Flag - One of the three (that's I of III - for our Roman friends) items Jim needs to find on each level. Find all three icons and receive the level password.

Jim Flag - Icon san banme for the password. (For our Japanese pals)

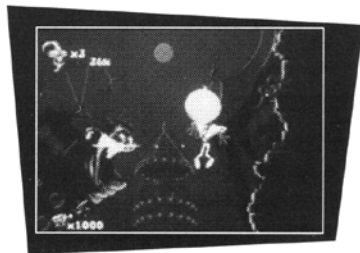
Continue Icon - Tag these to activate the continue point should something unfortunate happen to Jim.

Turbo - Gives Jim extra turbo power. Makes him go faster than a squirrel on asphalt in July.

Express Lane - Use this to bolt back to the beginning for more bomb laden balloons in Peter Pain.

Big Block Engine - Makes the pocket rocket twice as manoeuvrable and speedy. Cheaper than a trip to your local auto parts supplier for new valves.

Can o' Worms - We fooled you in the first one - there was no hidden can of worms. Well, we thought it was funny. Anyway, now these things are hidden throughout the game!!! Find 'em for an extra continue (good for three lives at participating locations).





WHASSUP WITH JIM?

Psy-Crow has kidnapped the lovely aristocrat Princess What's-Her-Name. As the only heir to the throne, her husband would become Monarch of the Galaxy! Ruler of the Universe! Master of All! Psy-Crow wants that crown for his own diminutive head.

Jim has to stop them before they reach the Lost Vegas system where they can get a quick, non-consenting wedding 24 hours a

day. Jim blasts off on their trail, following them from planet to planet. Many of these worlds are the summer homes of his worst enemies like

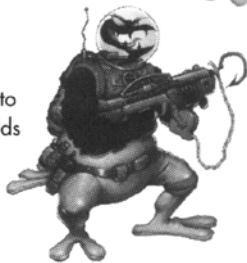
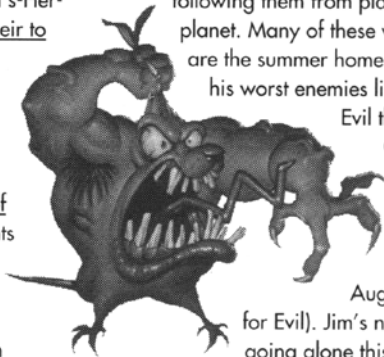
Evil the Cat

(let's face it, Heck gets just too darn hot in

August, even

for Evil). Jim's not going alone this time.

He's enlisted his pal Snott to help him chase down Psy-Crow and nab the woman of his dreams.



ON THE LEVEL DESCRIPTIONS

Anything but Tangerines

Bob's summer home, A.B.T. is also the home to blunderbuss wielding octopi, #4's bowling alley, and umbrella-wielding geriatrics. Even though the happy pigs aren't as good looking as Wilbur, as smart as Arnold Z., or as militant as Napoleon, you can still heft one up and use it to your advantage (as long as you don't mind getting a little dirty). Use the E-Z stair climber to get to the real action, but watch out for the jealous grannies who want their turn on the lift. Hmm, haven't I seen those grannies on TV somewhere.....

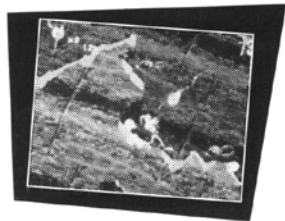
ProTip: *Certain areas look totally out of reach. Look around for possible pathways to the power-ups. There is a way to reach everything on the level.*

Lorenzo's Soil

Within the earthy soil of planet Burbank, Lorenzo larvae and twin evil ruler Pedro pupa have staked an archeological

claim to what they think to be the lost temple of The Psy-Crow. Jim has followed Psy-Crow here and has been buried alive in the depths of the excavation site. Now the maggots of the underworld are throwing everything they can at him: babies, chairs, cups of really hot coffee, you name it. Jim must dig, dodge, and drill his way past these malevolent maggots to reach the surface soil...or eat dirt forever. You'd better hurry though, another earthquake is due to strike the planet at any time!

ProTip: *Always keep an eye on the timer in the corner. To keep the pesky ants from bothering you, it's best to keep them from even letting them out of their holes.*



Puppy Love (with music by **Peter's Pound and Mary**)

Psy-Crow has taken the Princess to Peter Puppy's world and now is holding Peter's puppies hostage, all 600 of them! Cornering Psy-Crow in an abandoned spaceport control tower on the edge of Nowhere City, Jim has to stop Psy-Crow from throwing the helpless puppies out the window and thus getting rid of any evidence! Use the giant marshmallow o' love to get the puppies back to Peter. Drop a few and Peter might get angry. And you know that getting Peter angry is like having a 900 pound weasel stuffed down your shorts! Yikes!

ProTip: Always go for the first puppy thrown. Follow the sequence and you'll get them there safely. Watch carefully where the puppies land—knowing where to position yourself is half the battle.

Special Level Controls:

- A** – Turns Jim around
- B or C** – Makes Jim dive for puppies
- D-Pad** – Makes Jim move in that direction

The Villi People a/k/a Blind Sally

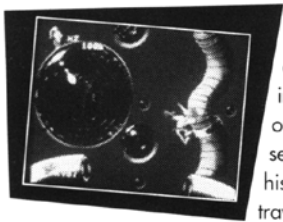
In order to pursue Psy-Crow and the princess through the living intestinal planet – Doc D's old summer home – Jim will have to don one of his numerous disguises...Sally, the blind cave salamander. Still holding on to his plasma blaster, Jim must pass the pinball bumpers, collect power-ups in a quick memory game, and then compete in an impromptu game show! Watch out for the villi that are always on the lookout for a snack! (Don't know what a villi is? I told you to stay awake in Biology class last time didn't I? And did you? I didn't think so.) Tender morsels can be found throughout the cavern to win extra chances for bonuses. Earthworm Jim...come on down, you're the next contestant!!!!

ProTip: The more mealworms that you collect, the more bonus power-ups you'll have the chance to win in the gameshow round. Always choose the most correct answer, except in situations where all the answers are wrong, in which case choose the least likely answer, but not ruling out answers that are just plain funny that we really liked....

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS CONT.

Special Level Controls:

- A or B** – Fires Plasma Blaster
- C** – Swim/move
- D-Pad** – Makes Jim move in that direction

**Circus of the Scars**

Wander through a wrong door and you may find yourself stuck in a part of Evil the Cat's 'Circus of the Scars'. In Heck's off season, Evil changes jobs with his cousin Flagitious and runs the traveling show. Wait in the turnstile line of despair, evade the pea-shooting cat carnies, eat way too much fried food before going on the Tilt-a-Whirl, and hopefully catch Psy-Crow before he gets away again! Show off your strength at

the hammer and bell competition. Laugh at the horribly deformed Elephant man.....wait a second! Don't do that! Recognize him as a man, and not an animal! See his inner beauty...hey! Hurry up! Psy-Crow's getting away!

ProTip: *Evil the Cat doesn't have his pilot's license yet and isn't too manoeuvrable in the air, so try avoiding whatever spot he goes off the screen, cause that's where he comes back down.*

Special Level Controls:

- A** - Does nothing
- B** - Deflates Jim's head
- C** - Inflates Jim's head
- D** - Pad - Makes Jim move in that directions

The Flyin' King & Peter Pain

Jim, on his trusty pocket rocket, flies over the lochs and castles in search of his Princess. Psy-Crow has warned the mayor, Major Mucus, of Jim's arrival. Jim has to get

through the planet's defenses and dethrone the Major so that he can continue after his beloved princess. From homing missiles, cannon balls, and flying sumo/Roman centurions, Jim has to evade them or shoot them out of the sky in order to stay alive. Guide the blimp to its destination and drop the bomb. It ain't easy bein' in love....

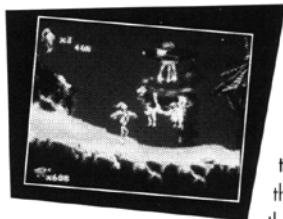
ProTip: Once you clear out some of the ground defenses, it won't be too hard to get the bomb to the Major's tower of power.

Special Level Controls:

- A** - Fires rocket's guns
- B** - Orders large pepperoni pizza
- C** - Turns rocket around
- D-Pad** - Makes Jim move in that direction

Udderly Abducted

For centuries, aliens have visited planets in search of intelligent life. For years, Jim's had an unbridled passion for cows. Now those two ideologies will meet in an epic clash.



Jim, known to cows as the Brahman Brahma, can never say no to a bovine in need. Help him save cows from alien abduction. Round them up and get 'em back to the barn before the aliens steal them for their nefarious

schemes. Mutant superpowered Penguins and transforming udder ships challenge Jim at every step of the way. Hurry, the longer it takes, the farther Psy-Crow and the Princess get away! If Jim fails, the cows will be used for inhumane scientific experiments like: Where exactly on a cow is the 'tenderloin'?

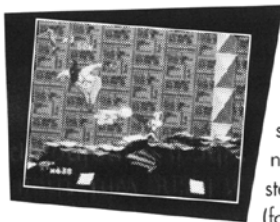
ProTip: Like in ABT, you can jump while holding a farm animal. But, since some of the platforms aren't stable, you'll need to hurry when standing on one. Watch out for the cow bombs!

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS CONT.

ISO 9000

Psy-Crow has tricked Jim onto the planet of paperwork! Now, he's got to run over piles of paperwork, past sneaky file cabinets, and evade the masked lawyers and accountants who will stop at nothing to get him to properly fill out his ISO 9000 forms (to renew his class 'C' pocket-rocket pilot's license). Deeper and deeper into the archives, to where the mighty blast furnaces and printing presses await. Will the nightmare never end? Will he ever find the right form? Where can he find the exit door? Will he become permanently filed? Is he in the right office? Which one was the dumb one, Lenny or George? I can never remember....

ProTip: Grab the mice to start the machinery. Then, watch out for the sneaky file cabinets. How can you get past them? The answer can be found in drawer number two.

**Level Ate**

What the heck is goin' on here? A planet of meat? Where days are measured by when the burger patty sets and rises? The burger flips at noon, the bacon is hot and sizzling, the steaks are rare and juicy, and the eggs (for the steak, of course) are slightly

runny. Keep away from the salt shaker or Jim will end up like a piece of those deep fried onion things your parents serve at parties! Dodge the sandwich toothpicks, destroy the bendy straws, and above all, don't get Flamin' Yawn mad or you're totally forked! Remember, to make an omelet, you've got to break a few eggs.

ProTip: Although you can't destroy the salt shaker (the bane of worms, we all know), shooting at it will stop it for a second and even make it back off a bit. Better yet, give it another target to distract it for a while.

See Jim run. Run Jim run.

The largest quickie 24-hour church and deli in the Lost Vegas system, it is known by many names; Mystical shrine of Mu, The House of Holstein, the Steerstein Chapel. This Cathedral holds all the answers to Jim's questions. Can Jim finally defeat Psy-Crow once and for all? What the heck is the princess' real name? (It really is What's-Her-Name, just so ya know.)

Will he be too late to stop the princess from living a life of misery and pain as Mrs. What's-Her-Name Crow? Run like the wind if you hope to save her. If you've read this far in the manual, quit it, and go play the game. I mean c'mon, you didn't pay all that just to sit around and read this did you? Should you fail here, udder chaos will rule the universe. (like you weren't expecting at least one udder joke) Get real!



ProTip: Like we're really gonna give you a tip for the final level. Yeah, right. And as long as we're wishing, I'd like a pony. Okay fine. Just go crazy and don't stop to smell the roses and you have a chance.

TOP SECRET BONUS AREA

(THAT YOU MAY NEVER EVEN SEE:)

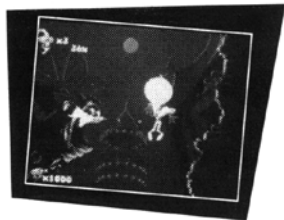
Totally Forked.

HINTS AND TIPS

- The longer you hold the jump button down, the higher Jim jumps. Pretty nifty, eh? What will those wacky programmers at Shiny think of next?
- Jim's been working out recently, and can now lift just about - or 'aboot' for our Canadian friends - anything that isn't nailed down. He'll pick up things such as farm animals, furniture, even the check at the end of dinner!
- If you grab a gun you don't want, look around for the one you do and then grab it. It'll help you out in the long run if you avoid guns you don't want.
- Snott can stick to a number of different areas. Just keep your eyes open and look for slime-covered pipes and rocks.
- The Snott parachute works the same way as the Helicopter head used to. You can glide for hours

doing this. No helicopter head this time, as that move really left Jim quite dizzy and with some severe lower back pain.

- If you see something that you can't get to, try and remember its relative position in the level. You may pass back by it at a later point in the level when you can reach the item or access a secret passageway.
- Just simply hold the button down to rapidly fire a weapon. No more annoying "Press the Q button ridiculously fast to fire the gun" - thumb crippling actions needed.



HOW THE PASSCODE SYSTEM WORKS

To fully activate the passcode for any level, you need to collect all three passcode flags and complete the level. Then, until you turn the power on your machine off, the passcode will be operational. Once your initial game ends, in the Options menu, under the passcode heading, it will show you all the flags for each level that you have collected.

If you have collected all the flags for a particular level, and successfully completed the level, you can resume the game from the very next level. If you miss any flags for a level, you'll have to replay the level, but this time, you'll only need to collect the items that you missed the first time. (You don't even need to complete the level to get the skip code – the next time you get to the option screen, it'll be there waiting for you.)

CREDITS

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Executive Producer

David Luehmann

Project Manager

Scott Herrington

Lead Tester/Asst.
Project Manager

Andy Brown

PIE QA Crew

Lee Jones

James Martinez

Jose Zatarain

Manuel Quinones

Carlos Rodriguez

Marketing Manager

Kelly Frey

Manual written by

Scott Herrington

Special Thanks to:

Thomas Chan

Richard Sallis

Dave Hoffman

Sharon Bowman

Kathy Sison

Golin/Harris

Communications

Sachs, Finley & Co.

Moore & Price Design

Group

SHINY ENTERTAINMENT

Program

Andy Astor

Additional
Programming

Nick Jones

D. P.

Art Director

Nick Bruty

Lead Artists

Steve Crow

Mark Lorenzen

Additional Art

Tom Tanaka

Rod Altschul

Lin Shen

Clark Sorensen

Directing Animator

Michael Francis Dietz

Animators

Shawn McLean

Larry Whitaker

Ed Schofield

Jeff Etter

Doug TenNapel

Assistant Animator

Eric Ciccone

Roger Hardy

Clean Up

Dave Bombadier

Nancy

Level Designer

Tom Tanaka

SHINY ENTERTAINMENT**Fine Art Director & Illustrations**

Michael Koelsch

Music & Sound FX

Tommy Tallarico Studios,
Inc.

Designed By

Many, More Shiny
Meetings

Produced By

David Luehmann

Scott Herrington

Development Tools By

Andy Astar

Dan Chang

PSY-Q

ALIAS

Rob Northern Computing

Special Thanks

Charles Loop

Chris Mayberry

Sandy Burusco

Brad Hartke

Brenda Balanos

Stacy Hering

Becky Tran

Nicole Smith

Richard Sallis

Angie TenNapel

Chips & Bread

Misc. Farm Animals

DEDICATED TO THE MEMORY OF MIKE PILOTTI

DEUTSCH

INHALTSVERZEICHNIS

Epilepsie-Warnung	20
Behandlung der Kassette	20
Die Buddelei geht los	21
Steuerung	22
Icons, Waffen und so'n Zeug	23
Was is'n mit Jim los?	26
Level-Beschreibungen	27
Der streng geheime Bonusbereich	34
Tips und Tricks (%-Symbol)	34
Paßcodes	36
Mitarbeiterverzeichnis	36
Garantie-Hinweise	37



EPILEPSIE-WARNUNG

Achtung, unbedingt durchlesen, ehe Sie oder Ihre Kinder das Sega-Video-Game-System verwenden!

Bei manchen Menschen kann das Flimmern oder der Hintergrund von Bildschirmen epileptische Erscheinungen oder Bewußtseinsstörungen hervorrufen. Treffen Sie deshalb die folgenden vorbeugenden Maßnahmen, um ein eventuelles Risiko zu vermindern:

Vor dem Spielen

- Wenn Sie selbst betroffen sind, oder wenn es in Ihrer Familie Fälle von Epilepsie gibt, oder wenn Bildschirmflimmern Bewußtseinsstörungen hervorruft, müssen Sie vor dem Spielen unbedingt einen Arzt aufsuchen!
- Sitzen Sie beim Spielen mindestens 2,5 Meter vom Fernsehbildschirm bzw. Monitor entfernt.
- Wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben, dürfen Sie mit dem Spielen erst beginnen, wenn Sie völlig ausgeruht sind.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen.
- Für das Spielen sollte ein möglichst kleiner Fernsehbildschirm gewählt werden (35 cm oder kleiner).

Während des Spielens

- Schalten Sie beim Spielen jede Stunde mindestens eine zehnminütige Pause ein.
- Eltern sollten ihre Kinder beim Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei einem Videospiele Symptome wie Übelkeit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtlosigkeit, Orientierungsverlust, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe auftreten, muß SOFORT mit dem Spielen aufgehört und ein Arzt aufgesucht werden!

BEHANDLUNG DER KASSETTE

Die Dschungelbuch-Kassette ist nur für europäische und australisch-asiatische Sega Mega Drives bestimmt.

Benutzung der Kassette

- Nicht in Wasser tauchen!
- Nicht biegen!
- Keiner Gewaltanwendung aussetzen!
- Keiner direkten Sonneneinstrahlung aussetzen!
- Nicht beschädigen oder in der Form verändern!
- Nicht in die Nähe von Wärmequellen bringen!
- Nicht mit Verdünner, Benzin etc. in Berührung bringen!
- Wenn die Kassette naß geworden ist, vor Gebrauch vollständig trocknen.
- Wenn die Kassette schmutzig geworden ist, sollte sie vorsichtig mit einem in Seifenlauge getauchten Tuch gereinigt werden.
- Nach Gebrauch die Kassette wieder in die Hülle stecken.
- Bei längerer Spieldauer gelegentlich eine Pause einlegen.

WICHTIGER HINWEIS für Besitzer von Projektionsbildschirmen:

Standbilder können dauerhafte Schäden an der Bildröhre hervorrufen oder sich auf der Fluoreszenzschicht der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Wiederholter oder ausgedehnter Gebrauch von Videospiele auf Projektionsbildschirmen sollte vermieden werden.



DIE BUDDELEI GEHT LOS

21

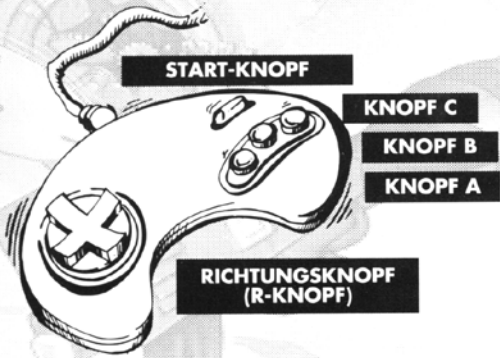
1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive an.
2. Vergewissern Sie sich, daß Control Pad 1 richtig angeschlossen ist.
3. Schalten Sie das Gerät AUS (OFF). Legen Sie das Earthworm Jim 2-Modul in das Gerät ein, und drücken Sie es fest nach unten.
4. Stellen Sie das Gerät auf EIN (ON). Jetzt sollte zunächst der Sega- und dann der Earthworm Jim 2-Titelbildschirm erscheinen.

*****Supergeheimer Bonus-Tip:** Wenn Sie START drücken, werden Sie automatisch mit Warp-Geschwindigkeit in den ersten Spiellevel befördert.



Sega Mega Drive mit Control Pad

STEUERUNG



KNOPF A: Feuert die am unteren linken Bildschirmrand angezeigte Waffe ab. In der Luft wird der Snott-Fallschirm aktiviert.

KNOPF Z: Aktiviert die Kopfspeitsche.

KNOPF C: Lässt Jim springen und aktiviert den Snott-Flügel/-Griff.

R-KNOPF: Hebt auf der Stelle alles Geld von Ihrem Konto ab und überweist es an Shiny Entertainment, Inc. Ach ja, nebenbei wird auch noch die Richtung bestimmt, in die Jim sich bewegt oder schießt.

*****Profi-Tip: Wenn Sie die Knöpfe drücken, bewegt sich Jim über den Bildschirm und stellt die verschiedensten Dinge an! Toll was?**

START: Dreimal dürfen Sie raten!

ICONS, WAFFEN UND SO'N ZEUG



Anzug-Energie - Jedes dieser Icons verschafft Jims Anzug und seinen Extras 4% mehr auf der Lebensskala. Schnappen Sie sich alle, die Sie kriegen können.

Superanzug-Energie - Diese Dinge kurbeln Ihre Anzugenergie auf coole 100% hoch.

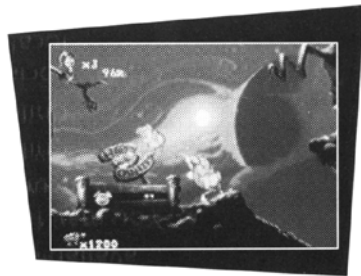
Pommes-Stulle - Ein schmackhafter, kalorienarmer (Harhar) Snack, der Jims Anzugenergie auf sagenhafte - jawohl sagenhafte - 200% hochjagt.

Mehlwürmer - Mehlwürmer sind nicht nur ein ausgezeichnetes Frühstück, sondern können Ihnen auch helfen, im Spielverlauf einige Extra-Bonusse zu ergattern. Greifen Sie sich so viele Mehlwürmer wie möglich.

Extra-Leben - Extra-Leben, was sonst?

Stoppuhr - Mit jeder Uhr schinden Sie etwas Zeit auf dem Planeten Lorenzo's Soil heraus und zögern somit den Zeitpunkt hinaus, an dem Ihnen der Himmel auf den Kopf fällt!

Standardmaschinengewehr-Plasmaenergie - Versorgt Jim mit Munition für 250 Schüsse.



Neue und verbesserte Version '95

Mega-Plasma - Der absolute Abschuß! Reicht für zwei Plasma-Salven.

3-Finger-Gewehr - Mit diesem Gewehr trifft Jim sogar blind volle Breitseite ins Ziel.

Falls Sie mit dieser Waffe nichts treffen, hilft nur noch eins...

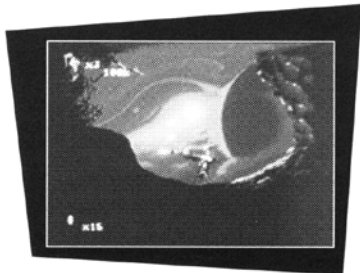
Breitseiten-Blaster - Dieses Ein-Schuß-Wunder holt fast alles vom Himmel. Aber machen Sie sich auf einen ziemlich üblen Rückstoß gefaßt! Denken Sie an einen Kometen von den Ausmaßen Australiens, und Sie wissen, was auf Sie zukommt.

Zielflugrakete - Keine Sorge, die Rakete versucht nicht, vor Ihnen ins Ziel zu gelangen, um Ihnen die Prinzessin streitig zu machen, sondern steuert direkt auf den nächsten Gegner zu, um ihm auf ihre ganz spezielle Weise 'Guten Tag' zu sagen.

Bubble-Gun - Verwirren Sie Ihre Gegner und entzücken Sie Ihre Kinder mit der einzigartigen Bubble-Gun. In den meisten Fällen ist diese Waffe zwar nicht besonders wirksam, dafür aber außerordentlich hübsch anzusehen.

Munitions-Booster - Greifen Sie sich diese Patronen, und die Schlagkraft jeder Waffe, die Jim gerade benutzt, wird erhöht.

Wurm-Flagge - Icon "dos" für das Paßwort.
(Für unsere spanischen Freunde).





Erd-Flagge - In jedem Level muß Jim eine dieser drei (I von III - für unsere römischen Freunde) Flaggen finden. Wenn Sie alle drei Icons sammeln, erhalten Sie das Level-Paßwort.

Jim-Flagge - Icon san banme für das Paßwort. (Für unsere japanischen Freunde.)

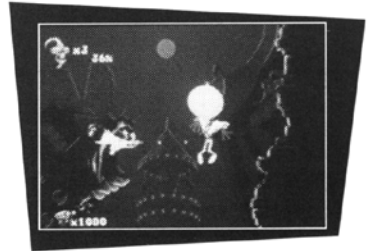
Fortsetzungs-Icon - Sammeln Sie diese Icons, um den Fortsetzungspunkt zu aktivieren (für den Fall, daß Jim etwas zustößt).

Turbo - Verschafft Jim Extra-Turbo-Energie. Er wird schneller als ein Eichhörnchen auf glühenden Asphalt mitten im Juli.

Express-Weg - Auf dem Planeten Peter Pain führt Sie dieser Weg in Windeseile zurück an den Anfang, wo Sie sich mit noch mehr bombengeladenen Ballons eindecken können.

Großblock-Motor - Dieser Motor verdoppelt die Manövrierbarkeit und die Geschwindigkeit der Taschenrakete. Allemal billiger, als sich bei Ihrem Autohändler neue Ventile zu beschaffen.

Würmerdose - Beim letzten Mal haben wir Sie reingelegt - es gab überhaupt keine versteckten Würmerdosen. Nun ja, wir dachten, das sei witzig. Wie auch immer, diesmal sind die Dinger überall im Spiel versteckt. Wenn Sie fündig werden, erhalten Sie einen Extra-Versuch (und das sind immerhin 3 Leben!).





WAS IS'N MIT JIM LOS?

Psy-Crow hat die liebeliche Prinzessin Dingens entführt. Da sie die einzigste Thronerbin ist, wird ihr zukünftiger Gatte automatisch König der Galaxie! Herrscher des Universums! Gebietes des Alls! Psy-Crow will die Krone für seinen eigenen Schrumppkopf. Jim muß die beiden einholen, bevor sie das Lost-Vegas-System erreichen, wo es einen 24-Stunden-Jawort-nicht-erforderlich-Schnellvermählungsservice gibt. Jim

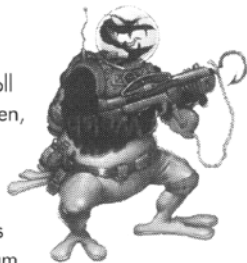


fackelt nicht lange und startet voll durch, um ihre Spur zu verfolgen, die ihn von Planet zu Planet führt. Bei etlichen dieser Welten

handelt es sich um die Sommerbehausungen seiner ärgsten Gegner, wie etwa Evil the Cat (blicken wir

den Tatsachen ins Auge: Selbst für Evil wird es im August zu heiß auf dem höllischen Planeten Heck).

Diesmal ist Jim nicht auf sich allein gestellt. Sein Kumpel Snott hilft ihm, Psy-Crow zu jagen und sich die Frau seiner Träume zu schnappen.



Alles-außer-Mandarinen

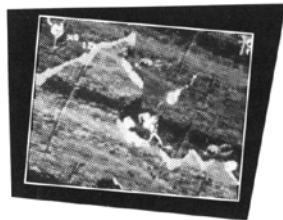
Bobs Sommerresidenz A.A.M. ist auch die Heimat einiger Donnerbüchsen-schwingender Kraken, Bowling Alley 4, und mit Schirmen fuchtelnder Greisinnen. Obwohl die glücklichen Schweine nicht so gut aussehen wie Wilbur und nicht so gescheit wie Arnold Z oder so militant wie Napoleon sind, sollten Sie ruhig eins hochhieven, um es für Ihre Zwecke zu benutzen (solange es Ihnen nichts ausmacht, sich ein wenig einzuferkeln). Fahren Sie mit dem E-Z-Aufzug dorthin, wo die wahre Action wartet, aber nehmen Sie sich vor den mißgünstigen alten Weibern in acht, die ebenfalls auf den Lift warten. Hmm, habe ich diese Omas nicht irgendwann schon mal im Fernsehen gesehen...

Profi-Tip: Einige Bereiche erscheinen völlig unzugänglich. Halten Sie nach Wegen Ausschau, um zu den Powerups zu gelangen. Alles in diesem Level ist irgendwie erreichbar.

Lorenzo's Soil

Mitten in den Erdboden des Planeten Burbank haben Lorenzo Larve und der ihm an Boshaftigkeit in nichts nachstehende Pedro Raupe einen tiefen Tunnel

gegraben, der, wie sie glauben, zum verschütteten Tempel von Psy-Crow führt. Jim ist Psy-Crow bis hierher gefolgt und bei lebendigem Leibe in der Ausgrabungsstätte begraben worden. Jetzt beschmeißen ihn die Maden der Unterwelt mit allem, was sie kriegen können: mit Baby-Maden, Stühlen, Tassen mit kochend heißem Kaffee und allerlei sonstigem Plunder. Jim muß buddeln, ausweichen und bohren, was das Zeug hält, um an den böartigen Maden vorbeizukommen und wieder an die Erdoberfläche zu gelangen... ansonsten wird er bis an sein Lebensende dazu verdammt sein, Erde zu fressen. Legen Sie lieber





einen Zahn zu, der Planet kann jederzeit von einem neuen Erdbeben erschüttert werden!

Profi-Tip: Behalten Sie stets die Uhr in der Ecke im Auge. Wenn Sie sich die verdammte lästigen Ameisen vom Hals halten wollen, sorgen Sie am besten dafür, daß sie erst gar nicht aus ihren Löchern kriechen können.

Welpen-Liebe (mit Musik von **Peter's Pound und Mary**)

Psy-Crow ist mit der Prinzessin in Peters Welpen-Welt geflohen, wo er Peters Lieblinge als Geiseln genommen hat, und zwar alle 600! Von Jim in die Enge getrieben, hat sich Psy-Crow in einem verlassenen Raumfahrt-Kontrollturm am Rande von Nowhere City verschanzt. Jetzt muß Jim ihn daran hindern, die hilflosen Welpen aus dem Fenster zu werfen und somit jegliches Beweismaterial zu vernichten. Bringen Sie die Welpen mit Hilfe des gigantischen Liebesmarshmallows zurück zu Peter. Wenn Sie welche fallen lassen, könnten Sie Peter ziemlich

verärgern. Und Sie wissen, was passiert, wenn er so richtig sauer ist: Er führt sich auf wie ein 900 Pfund schweres Wiesel, das man in Ihre Hose gesteckt hat! Autsch!

Profi-Tip: Sammeln Sie einen Welpen nach dem anderen ein. Wenn Sie der Reihe nach vorgehen, können Sie alle Welpen sicher nach Hause bringen. Schätzen Sie ab, wo die Welpen landen; wenn Sie sich richtig positionieren, kann kaum noch was schiefgehen.

Spezielle Level-Steuerung:

A - Jim dreht sich um.

B oder C - Jim "taucht" nach Welpen.

R-Knopf - Jim bewegt sich in die entsprechende Richtung.

Die Zottenwesen gegen die blinde Sally

Um Psy-Crow und der Prinzessin auf dem überaus belebten Eingeweideplaneten - Doc Ds altem Sommersitz - auf den Fersen zu bleiben, wird sich Jim mal wieder verkleiden müssen... diesmal als der blinde

Höhlensalamander Sally. Den Plasma-Blaster allzeit bereit, muß er an den Flippern vorbei, Powerups in einem Gedächtnisspiel für Schnelldenker sammeln und schließlich an einer Improvisationsspielshow teilnehmen! Hüten Sie sich vor den Zotten, die stets auf der Suche nach einem leckeren Imbiß sind! (Sie wissen nicht, was eine Zotte ist? Habe ich Ihnen nicht beim letzten Mal ausdrücklich geraten, im Biologieunterricht aufzupassen? Und? Haben Sie meinen Rat befolgt? Offensichtlich nicht!) Überall in der Höhle warten kleine Leckerbissen auf Sie, die Ihnen zusätzliche Bonus-Chancen einbringen. Earthworm Jim... mach Dich bereit, Du bist der nächste!!!

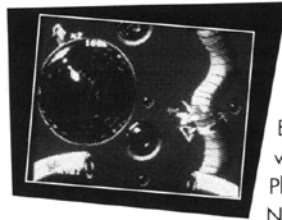
Profi-Tip: Je mehr Mehlwürmer Sie sammeln, desto mehr Bonus-Powerups können Sie in der Spielshow-Runde gewinnen. Wählen Sie stets die am plausibelsten erscheinende Antwort, es sei denn, alle zur Auswahl stehenden Antworten sind falsch. In diesem Fall sollten Sie sich für die Antwort entscheiden, die am wenigsten zutrifft. Kommen Sie allerdings nicht auf den Gedanken, Antworten als Blödsinn abzutun, die lediglich wahnsinnig komisch sind - wenigstens nach unserem Geschmack...

Spezielle Level-Steuerung:

A oder B - Plasma-Blaster wird abgefeuert.

C - Schwimmen, bewegen.

R-Knopf - Jim bewegt sich in die entsprechende Richtung.



Narbenzirkus

Wenn Sie sich in der Tür irren, können Sie sich sehr schnell in einer Nummer von Evil the Cats Narbenzirkus wiederfinden. Sobald auf dem Planeten Heck die Nebensaison beginnt, tauschen

Evil und sein gräßlicher Cousin Flagitious ihre Jobs, und Evil übernimmt die Leitung des Wanderzirkus. Warten Sie in der hoffnungslos langen Schlange vor dem Drehkreuz, weichen Sie den Blasrohrgeschossen aus, essen Sie

massenhaft fettiges Zeug, bevor Sie Karussell fahren, und vor allen Dingen: Schnappen Sie sich Psy-Crow, bevor er Ihnen abermals durch die Lappen geht! Beweisen Sie Ihre Muskelkraft beim "Hau-den-Lukas". Erfreuen Sie sich am entsetzlich entstellten Elefantenmenschen... Moment mal! So nun auch wieder nicht! Sehen Sie in ihm den Menschen und nicht das Monster. Lernen Sie seine inneren Werte schätzen! Jetzt aber los! Psy-Crow macht sich schon wieder aus dem Staub!

Profi-Tip: *Evil the Cat hat noch immer keinen Pilotenschein und ist nicht besonders geschickt in der Luft. Vermeiden Sie die Stellen, an denen er den Bildschirm verläßt, denn dort wird er auch wieder runterkommen.*

Spezielle Level-Steuerung:

- A** - Es passiert gar nichts.
- B** - Jims Kopf schrumpft.
- C** - Jims Kopf wird aufgepumpt.
- R-Knopf** - Jim bewegt sich in die entsprechende Richtung.

Der fliegende König & Peter Pain

Auf der Suche nach der Prinzessin fliegt Jim mit seiner guten alten Taschenrakete über Seen und Schlösser. Psy-Crow hat Major Mucous bereits davon in Kenntnis gesetzt, daß Jim in Kürze eintreffen wird. Jetzt muß Jim zunächst die Planetenabwehr durchdringen und den Major von seinem Thron stürzen, ehe er nach seiner geliebten Prinzessin Ausschau halten kann. Von Zielflugraketen über Kanonenkugeln und fliegenden Sumo-Ringern bis hin zu römischen Zenturionen - Jim hat nur die Wahl, ihnen auszuweichen oder alles vom Himmel zu ballern, wenn er überleben will. Lenken Sie das Kleinluftschiff in die entsprechende Richtung, und werfen Sie die Bombe. Es ist nicht immer leicht, verliebt zu sein...

Profi-Tip: *Sobald Sie einen Teil der Bodenabwehr vernichtet haben, müßte es Ihnen eigentlich gelingen, die Bombe auf den Tower, den Herrschaftssitz des Majors, zu werfen.*

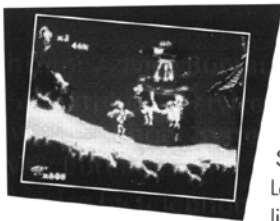
Spezielle Level-Steuerung:

A - Raketengeschütze werden abgefeuert.

B - Sie bestellen eine große Pizza mit Pepperoni.

C - Die Rakete dreht sich um.

R-Knopf - Jim bewegt sich in die entsprechende Richtung.



Bedrohtes Euterparadies

Seit vielen Jahrhunderten bereisen Außerirdische fremde Planeten auf der Suche nach intelligentem Leben. Seit vielen Jahren hat Jim eine schier unendliche

Leidenschaft für Kühe. Auf diesem Planeten sollen diese beiden Ideologien auf dramatischste Weise aufeinanderprallen. Jim, der unter Kühen als Brahman

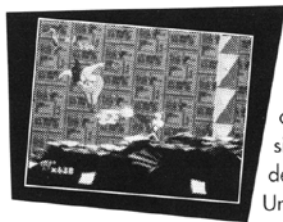
Brahma bekannt ist, kann niemals nein sagen, wenn ihn ein Rindvieh um Hilfe bittet. Helfen Sie ihm, die Kühe vor der Verschleppung durch die Außerirdischen zu retten. Treiben Sie die Rinder zusammen und zurück in den Stall, bevor die Außerirdischen sie rauben und für ihre schändlichen Zwecke mißbrauchen. Auf Schritt und Tritt wird Jim von mutierten superstarken Pinguinen und Transformations-Euterschiffen verfolgt. Größte Eile ist geboten! Je länger Sie brauchen, desto größer wird Psy-Crows Vorsprung! Falls Jim scheitert, werden die Kühe für unmenschliche wissenschaftliche Experimente mißbraucht, wie z.B.: Wo genau befindet sich bei der Kuh das 'Lendensteak'?

Profi-Tip: Wie bei A.A.M., können Sie springen ,während Sie ein Tier festhalten. Da einige Plattformen allerdings nicht besonders stabil sind, empfiehlt es sich, nicht zu lange darauf zu verweilen. Nehmen Sie sich in acht vor den Kuh-Bomben!

ISO 9000

Psy-Crow hat Jim mit einem Trick auf den Papierkram-Planeten gelockt! Jetzt muß Jim riesige Papierberge überwinden und versuchen, an hinterlistigen Aktenschränken vorbeizukommen und den getarnten Anwälten und Buchhaltern zu entrinnen, die vor nichts zurückschrecken, um ihn dazu zu bewegen, seine ISO 9000-Formulare korrekt auszufüllen (für die Erneuerung seines Taschenraketen-Pilotenscheins Klasse C). Immer weiter dringt Jim in die Archive vor, wo ihn mächtige Verbrennungsöfen und Druckpressen erwarten. Hört dieser Alptraum denn niemals auf? Wird er jemals das richtige Formular finden? Wo ist nur der Ausgang? Soll er hier etwa zusammen mit all den Akten verstauben? Ist er überhaupt im richtigen Büro? Und wo kommen eigentlich die Babies her? Fragen über Fragen...

Profi-Tip: Greifen Sie sich die Mäuse, um die Maschinen zu starten. Nehmen Sie sich vor den hinterlistigen Aktenschränken in acht. Wie Sie daran vorbeikommen? Die Antwort auf diese Frage finden Sie in Schublade Nummer zwei.

**Schlaraffenlevel**

Was zum Teufel ist denn hier los? Ein Planet, der nur aus Fressalien besteht? Wo sich der Tagesrhythmus nach dem Aufgang und dem Untergang der Bulette richtet? Um punkt zwölf ist der

Hamburger fertig, der Speck ist heiß und knusprig, die Steaks sind blutig und saftig und die Eier noch leicht flüssig. Jammjamm! Halten Sie sich fern vom Salzstreuer, oder Jim endet wie einer dieser fritierten

Tintenfischringe, die Ihre Eltern immer auf Parties servieren! Hüten Sie sich vor den gemeingefährlichen Cocktailsticks, zerstören Sie die biegsamen Strohalme, und fallen Sie bloß nicht dem Langweiler Flamin' Yawn auf den Wecker, oder Sie werden sofort zu Hackfleisch verarbeitet! Denken Sie daran: Es wird nicht so heiß gegessen, wie's gekocht wird!

Profi-Tip: Sie können den Salzstreuer (Salz bringt bekanntlich jeden Wurm zur Strecke) zwar nicht zerstören, aber mit einem gezielten Schuß für einen kurzen Moment außer Gefecht setzen und sogar ein wenig zurückdrängen. Oder noch besser: Lenken Sie ihn eine Weile mit einer anderen Zielscheibe ab.

Schnell wie der Wind. Lauf Jim, lauf!

Jetzt befindet sich Jim in der größten Kirche und zugleich dem größten Delikatessengeschäft - bekannt für den einmaligen 24-Stunden-Schnellservice - von ganz Lost Vegas. Das Gebäude ist unter mehreren Namen bekannt: Mystischer Schrein von Muh, Haus Holstein, Stierstein-



Kapelle. In dieser Kathedrale finden Sie alle Antworten auf Jims Fragen. Gelingt es Jim zu guter Letzt, Psy-Crow ein für allemal zu vernichten? Wie zum

Teufel lautet der richtige Name der Prinzessin? (Nur zu Ihrer Information, sie heißt wirklich Dingens).

Kommt Jim möglicherweise zu spät, um die Prinzessin vor einem Leben in Elend und Jammer als Frau Dingens-Crow zu bewahren? Sie müssen schnell sein wie der Wind, wenn Sie die Prinzessin retten wollen. Wenn Sie das Handbuch bis hierher gelesen haben, legen Sie es jetzt zur Seite, und beginnen Sie endlich mit dem Spiel. Oder wollen Sie etwa behaupten, Sie hätten all das Geld ausgegeben, nur um ein bißchen zu schmökern? Na los jetzt! Sie müssen die fiesen Pläne von Psy-Crow vereutern! (Sorry - einen Kuhwitz mußten wir schon unterbringen!) Nun machen Sie schon!

LEVEL-BESCHREIBUNGEN

FÖRTS.

Profi-Tip: Aber sicher doch!! Als ob wir Ihnen einen Tip für den letzten Level geben würden. So weit kommt's noch. Neeneee, da müssen Sie schon selber durch. Aber wenn Sie sich ein bißchen am Riemen reißen, und nicht ständig an den Blümchen am Wegesrand riechen, kann eigentlich nichts schiefgehen. Viel Glück!

DER STRENG GEHEIME BONUSBEREICH

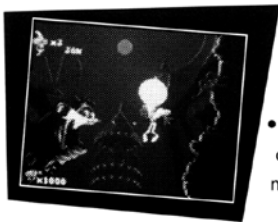
(SO GEHEIM. DASS SIE IHN MÖGLICHERWEISE NIEMALS SEHEN WERDEN...)

...und wir leider auch keine Auskunft darüber erteilen können.

TIPS UND TRICKS

- Je länger Sie den Knopf für's Springen gedrückt halten, desto höher springt Jim. Ganz schön raffiniert was? Auf was für originelle Ideen die verrückten Programmierer von Shiny wohl als nächstes kommen?
- Jim betreibt seit einiger Zeit Bodybuilding und kann jetzt so gut wie alles heben, was nicht niet- und nagelfest ist. Er trägt z.B. Tiere, Möbel und sogar die Kosten für den Restaurantbesuch!
- Wenn Sie eine Waffe ergreifen, die nicht Ihren Vorstellungen entspricht, sehen Sie sich so lange um, bis Sie die geeignete gefunden haben. Es macht sich auf lange Sicht bezahlt, wenn Sie sich nicht auf jede x-beliebige Waffe stürzen.

- Snott kann sich in den verschiedensten Bereichen aufhalten. Halten Sie einfach Ausschau nach schleimüberzogenen Pfeifen und Felsen.
- Der Snott-Fallschirm funktioniert auf die gleiche Weise wie seinerzeit der Propeller-Kopf. Mit dem Fallschirm können Sie stundenlang durch die Lüfte schweben. Auf den Propeller-Kopf haben wir diesmal verzichtet, da er Jim beim letzten Mal doch etwas schwindelig gemacht



und ihm starke Rückenschmerzen bereitet hat.

- Wenn Sie auf etwas treffen, das Sie nicht erreichen können, merken Sie sich seine ungefähre

Position im Level. Möglicherweise können Sie später, wenn Sie sich stark genug fühlen, noch einmal dahin zurückkehren und es sich schnappen oder Zugang zu einem Geheimgang erlangen.

- Um schnell zu feuern, halten Sie den Knopf einfach gedrückt. Schluß mit den lästigen 'Drücken-Sie-Knopf-So-schnell-und-oft-wie-möglich', daumenstrapazierenden Feueraktionen.



PASSCODES

In jedem Level müssen Sie zunächst alle drei Paßcode-Flaggen sammeln und den Level erfolgreich beenden, um den Paßcode vollständig zu aktivieren. Danach steht Ihnen der Paßcode zur Verfügung, bis Sie Ihr Gerät ausschalten. Sobald Sie Ihr Spiel beendet haben, werden im Options-Menü, unter der Überschrift Paßcodes, alle Flaggen angezeigt, die Sie im jeweiligen Level gesammelt haben.

Wenn Sie in einem Level alle Flaggen gesammelt und den Level erfolgreich beendet haben, können Sie das Spiel im nächsten Level fortsetzen. Sollten Sie nicht alle Flaggen ergattert haben, müssen Sie noch einmal im selben Level starten, wobei Sie diesmal allerdings nur die Gegenstände einzusammeln brauchen, die Ihnen beim vorangegangenen Versuch durch die Lappen gegangen sind (Sie brauchen nicht mal bis ans Ende zu kommen, um den Paßcode zu aktivieren - wenn Sie das nächste Mal das Options-Menü aufrufen, wartet er bereits auf Sie).

MITARBEITERVERZEICHNIS

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Produktionsleitung

David Luehmann

James Martinez

José Zatarain

Manuel Quinones

Carlos Rodriguez

Projektmanagement

Scott Herrington

**Casting (Leitung),
Projektmanagement
(Assistenz)**

Andy Brown

**Marketing-
Management**

Kelly Frey

PIE QA-Team

Lee Jones

Handbuch

Scott Herrington

Besonderen Dank an

Thomas Chan

Richard Sallis

Dave Hoffman

Sharon Bowman

Kathy Sison

Colin/Harris

Communications

Sachs, Finley & Co

Moore & Price

Design Group

SHINY ENTERTAINMENT

Programmierung

Andy Astor

**Zusätzliche
Programmierung**

Nick Jones

D. P.

Künstlerische Leitung

Nick Bruy

**Künstlerische
Gestaltung**

Steve Crow

Mark Lorenzen

**Zusätzliche
künstlerische
Gestaltung**

Tom Tanaka

Rod Altschul

Lin Shen

Clark Sorensen

Animationsleitung

Michael Francis Dietz

Animation

Shawn McLean

Larry Whitaker

Ed Schofield

Jeff Etter

Doug TenNapel

Animation (Assistenz)

Eric Ciccone

Roger Hardy

Nachbearbeitung

Dave Bombadier

Nancy

Level-Design

Tom Tanaka

SHINY ENTERTAINMENT (FORTS.)**Künstlerische Leitung
& Illustration**

Michael Koelsch

Musik & SoundeffekteTommy Tallarico Studios,
Inc.**Design**

Many, More Shiny Meetings

ProduktionDavid Luehmann
Scott Herrington**Entwicklungsprogramme**

Andy Astor

Dan Chang

PSY-Q

ALIAS

Rob Northern Computing

Besonderen Dank an

Charles Loop

Chris Mayberry

Sandy Burusco

Brad Hartke

Brenda Bolanos

Stacy Hering

Becky Tran

Nicole Smith

Richard Sallis

Angie TenNapel

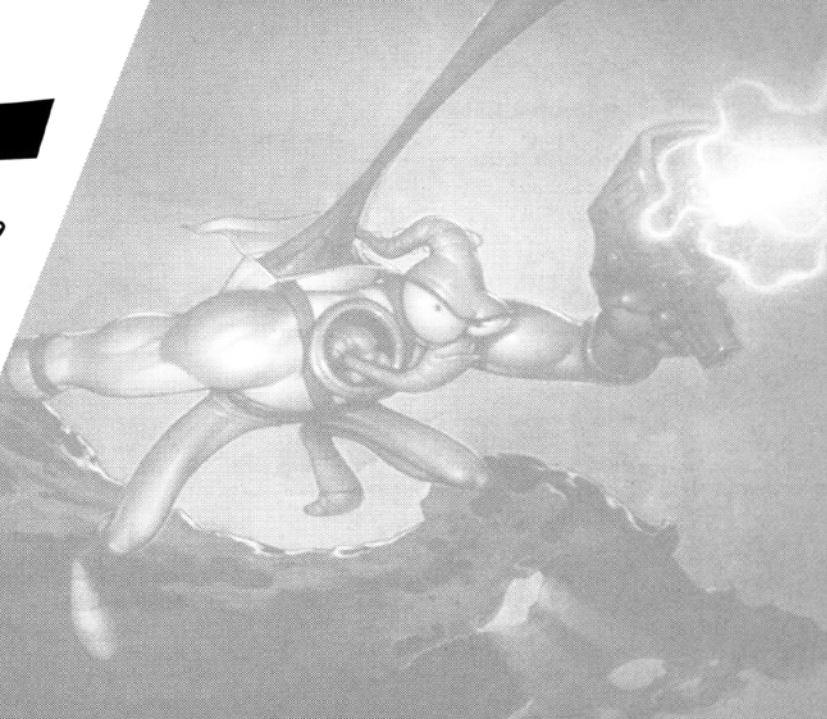
Fressalien

Verschiedene Tiere

IM ANDENKEN AN MIKE PILOTTI

TABLE DES MATIERES

A L'ATTENTION DES PARENTS	39
UTILISATION DE LA CARTOUCHE DE JEU	39
DEMARRAGE	40
COMMANDES	41
ICONES, ARMES, ETC.	42
QUOI DE NOUVEAU POUR JIM?	45
DESCRIPTION DES NIVEAUX	46
ZONE DE BONUS TOP SECRET	51
TRUCS ET ASTUCES	52
MOTS DE PASSE	53
CREDITS	53



A L'ATTENTION DES PARENTS

Avertissement relatif aux risques d'épilepsie A lire avant toute utilisation du système de jeux vidéo Sega

Il existe un très petit nombre de personnes sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière, en particulier clignotantes, comme celles émises par les écrans de télévision, d'ordinateur ou les jeux vidéo. Pour minimiser les risques, il convient de prendre les précautions suivantes :

- En cas d'antécédents familiaux épileptiques (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, consulter un médecin avant toute utilisation.
- Respecter une distance minimale de 2,5 m de l'écran du téléviseur ou de l'ordinateur.
- Eviter de jouer dans un état de fatigue ou de manque de sommeil.
- Jouer dans une pièce convenablement éclairée.
- Utiliser de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille (14 pouces maximum).
- En cours de jeu, faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Au cas où l'un des symptômes suivants se manifeste : vertige, trouble de la vue, contraction des yeux ou des muscles, évanouissement, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

UTILISATION DE LA CARTOUCHE DE JEU

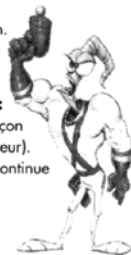
Cette cartouche Le Livre de la Jungle s'utilise exclusivement sur les systèmes la Sega Mega Drive vendus en Australie et Europe.

Précautions d'utilisation

- Ne pas immerger la cartouche dans l'eau.
- Ne pas la plier.
- Ne pas la soumettre à des chocs violents.
- Ne pas l'exposer à la lumière directe du soleil.
- Éviter de l'abîmer ou de la déformer.
- La garder à l'abri de toute source de chaleur.
- Ne pas l'exposer aux substances telles que les diluants, le benzène, etc.
- En cas d'éclaboussures, sécher la cartouche complètement avant de l'utiliser.
- Nettoyer la cartouche régulièrement en la frottant délicatement avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse.
- Ranger la cartouche dans son boîtier après chaque utilisation.
- Respecter des pauses régulières pendant le jeu.

AVERTISSEMENT À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS COMME SUPPORT DE PROJECTION :

Les images fixes peuvent endommager le tube cathodique de façon irrémédiable ou marquer le phosphore du CRT (écran du téléviseur). Il est donc préférable d'éviter d'utiliser les jeux vidéo de façon continue ou répétée sur des téléviseurs grand écran.



DEMARRAGE

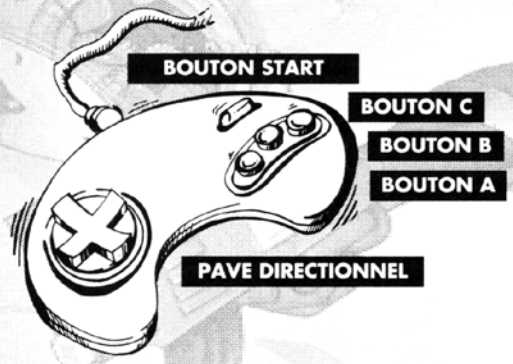
1. Préparez votre console Megadrive.
2. Assurez-vous que la manette de jeu No 1 est bien branchée dans le port correspondant.
3. Assurez-vous que la console est bien éteinte (OFF) avant de placer la cartouche de Earthworm Jim 2 et de bien l'enfoncer dans le connecteur.
4. Allumez votre console (ON). Vous verrez ensuite l'écran Sega, puis celui de Earthworm Jim 2.

***** Truc super secret: Appuyez sur le bouton "Start" pour passer directement au premier niveau du jeu!**



La console Mega Drive et le Control Pad

COMMANDES



BOUTON A Tir avec l'arme utilisée (affichée en bas à gauche de l'écran). Active le parachute Snott si vous êtes en l'air.

BOUTON B *** Does the head whip ***

BOUTON C Saut et activer l'aile/capteur Snott.

PAVE DIRECTIONNEL Retire immédiatement tout l'argent de votre compte en banque pour le virer sur celui de Shiny Entertainment, Inc. Ah oui, au fait... il permet aussi de contrôler la direction dans laquelle Jim se dirige et tire.

Conseil de pro: En appuyant sur les boutons, Jim se déplace sur l'écran et fait plusieurs choses! Génial, non?

START A votre avis?

ICÔNES, ARMES, ETC.

Combinaison: Elles redonnent à Jim 4% de points de vie. Récupérez-les dès que vous pouvez.

Super-combinaison: Ces super-combinaisons vous redonneront une puissance de 100%, plutôt cool, non?

Sandwich: un succulent casse-croûte local qui augmente la puissance de Jim au niveau incroyable... oui, incroyable de 200 %!

Vers: Ils ne sont pas là pour le casse-croûte! Récupérez-les pour avoir plus de chances de trouver des bonus supplémentaires vers la fin du jeu.

Vie: c'est une vie supplémentaire, oeuf corse.

Chrono: vous pourrez gagner du temps dans la terre de Lorenzo avec les chronos. Ils retarderont la chute du ciel sur votre tête.

Recharge standard de mitrailleuse à plasma:
250 coups de plus pour Jim!



Nouveau et amélioré pour 95!

Méga Plasma: même la manufacture de St-Etienne n'a jamais fabriqué une arme aussi puissante! Avec deux recharges de plasma.

Pistolet à 3 doigts: Cette arme permet à Jim de frapper n'importe où sans même regarder. Si vous ne pouvez rien toucher avec cette arme, il n'y en a qu'une seule qui pourrait vous aider.

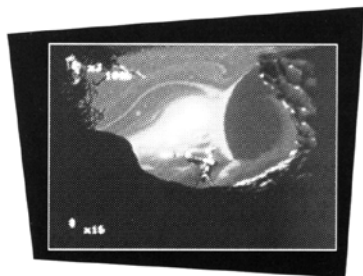
Méga Destructeur: Cette arme fabuleuse à un coup nettoiera tout ce qu'il y a sur l'écran. Mais attention, l'effet de recul est impressionnant! C'est comme un Méga Plasma dopé à la nitro et grossi à la loupe en regardant dans un miroir grossissant.

Missile à tête chercheuse: Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas votre tête qu'il cherchera, mais plutôt celle de l'ennemi le plus proche, pour lui transmettre vos amitiés... à sa façon.

Chewing-gum: Semez la confusion dans les rangs de l'ennemi et étonnez les enfants avec cette fantastique pâte à mâcher! Elle n'est pas vraiment utile dans toutes les situations, mais elle a un look d'enfer.

Booster de munitions: Récupérez ces boosters pour augmenter la puissance de l'arme que Jim tient dans la main.

Drapeau du ver: Icône dos pour le mot de passe (pour nos amis espagnols)



ICÔNES, ARMES, ETC. (SUITE)

Drapeau de la terre: C'est un des trois objets que Jim doit trouver dans chaque niveau (ce qui donne I sur III, pour nos amis romains). Une fois que vous aurez trouvé ces trois icônes, le mot de passe du niveau vous sera révélé.

Drapeau de Jim: Icône sans banne pour le mot de passe (pour nos amis japonais).

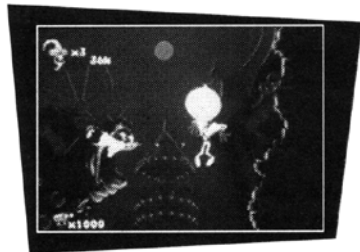
Icône Continuer: Prenez-les pour activer le point de retour de Jim dans le niveau, si jamais il lui arrive malheur...

Turbo: Donne à Jim plus de puissance turbo. Il courra plus vite qu'un écureuil traversant l'autoroute le dernier week-end de Juillet.

Voie Express: À utiliser pour revenir à toute vitesse au début sur la planète de Peter Pain et encore plus de ballons chargés de bombes.

Gros Moteur: Avec lui, la fusée de poche est deux fois plus rapide et deux fois plus maniable. Moins cher qu'une visite à votre concessionnaire local pour un jeu de soupapes neuves.

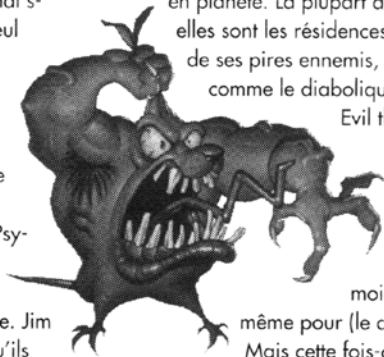
Boîte de vers: Nous vous avons bien eu dans le premier: il n'y avait pas de boîte de vers cachée. Mais nous trouvons ça drôle... Bref, maintenant, il y a des boîtes de vers cachées dans le jeu! Trouvez-les pour récupérer des icônes "Continuer" (valable pour trois vies dans certains établissements).



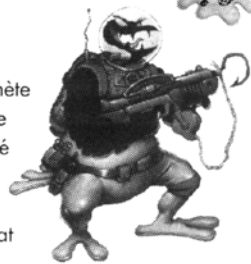
QUOI DE NOUVEAU POUR JIM?



Psy-Crow a kidnappé l'adorable princesse aristocrate What's-Her-Name. Comme seul héritier du trône, c'est son mari qui deviendrait Monarque de la Galaxie! Maître de l'Univers! Maître Suprême de Tout! Psy-Crow veut cette couronne pour la poser sur sa petite tête. Jim doit les arrêter avant qu'ils atteignent le système de Lost Vegas, où pourront se marier rapidement en 24 heures, même sans consentement! Jim va donc partir



à leur poursuite et les suivre de planète en planète. La plupart d'entre elles sont les résidences d'été de ses pires ennemis, comme le diabolique Evil the Cat (et franchement, il fait vraiment trop chaud sur Heck au mois d'Août, même pour (le diable). Mais cette fois-ci, Jim n'est pas seul. Il a demandé à son ami Snott de l'aider à traquer Psy-Crow et à remettre la main sur la femme de ses rêves.



DESCRIPTION DES NIVEAUX

Rien que des mandarines

La résidence d'été de Bob, ABT, est aussi celle de la pieuvre à tromblons, de la piste de bowling No 4, et de gâteaux à parapluies. Et même si les joyeux cochons ne sont pas aussi beaux que Wilbur, aussi intelligents qu'Arnold Z. ou aussi volontaires que Napoléon, vous pourrez toujours en soulever un et l'utiliser à votre avantage (si vous n'avez pas peur de vous salir, bien sûr). Utilisez le système d'ascension facile des escaliers pour profiter vraiment de l'action, mais attention à ces papys jaloux qui veulent eux aussi prendre l'ascenseur. Hmmm, je n'ai pas déjà vu ces vieillards à la télé...?

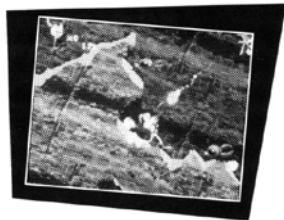
Conseil de pro: Certaines zones ont l'air absolument inaccessibles. Cherchez les itinéraires possibles pour accéder aux bonus. Tous les endroits sont accessibles d'une certaine manière dans ce niveau.

La Terre de Lorenzo

Au coeur de la terre de la planète Burbank, la larve Lorenzo et le diabolique jumeau Pedro ont entrepris des

fouilles archéologiques pour retrouver ce qu'ils pensent être le Temple Perdu de Psy-Crow. Jim y a suivi Psy-Crow et a été enterré vivant dans les profondeurs du site des fouilles. Et maintenant, les asticots du monde souterrain lui jettent tout ce qu'ils peuvent trouver: des bébés, des chaises, des tasses de café vraiment brûlant, et j'en passe! Jim devra creuser tout en les évitant et se frayer un chemin pour échapper à ces larves et atteindre la surface... ou rester à jamais six pieds sous terre. Mais il faut faire vite, un autre tremblement de terre risque de frapper la planète à n'importe quel moment!

Conseil de pro: Surveillez bien le chronomètres dans le coin. Pour empêcher les parasites de vous freiner, il vaut mieux s'en occuper avant qu'ils sortent de leur trou.



Les bébés (sur la musique de **Peter's Pound and Mary**)

Psy-Crow a emmené la princesse dans le monde de Peter Puppy, et il a pris ses bébés en otage! Jim parvient à coincer Psy-Crow dans la tour de contrôle d'un spatioport abandonné, aux limites de Nowhere City, mais il doit l'empêcher de jeter les pauvres bébés par la fenêtre, se débarrassant ainsi de toute preuve! Utilisez le marshmallow géant d'amopur pour rendre ses bébés à Peter. Si vous en laissez tomber, Peter se mettra en colère. Et vous savez bien que si Peter se met en colère, c'est comme si vous aviez une souris d'une tonne dans le caleçon! Beurk!

Conseil de pro: Essayez toujours d'attraper le premier bébé jeté. Suivez bien la séquence et vous y arriverez. Si vous regardez bien où ils atterrissent pour bien vous placer, vous aurez déjà gagné la moitié de la bataille.

Commandes spéciales pour ce niveau:

A Jim fait demi-tour

B ou C Jim plonge pour attraper un bébé

Pavé D Jim se dirige dans cette direction

Les Villi People alias Blind Sally

Pour pouvoir poursuivre Psy-Crow et la princesse sur la planète intestinale vivante, l'ancienne résidence d'été du Docteur D, Jim devra revêtir un de ses nombreux déguisements... Sally, la salamandre des cavernes aveugle. Toujours avec son fidèle blaster à plasma, Jim devra passer les champignons de flipper, récupérer des bonus dans un jeu rapide de mémoire, et participer à un jeu inattendu! Attention aux villi qui sont toujours prêts à vous sauter dessus! (Vous ne savez pas ce qu'est un Villi? Je vous ai pourtant bien dit de ne pas dormir pendant le cours de biologies, non? Et vous l'avez fait? A mon avis, non.) Vous trouverez des morceaux de choix dans les

cavernes pour gagner plus de bonus. Earthworm Jim... descends, tu es le prochain!!!

Conseil de pro: Plus vous récupérez de vers, plus vous pourrez gagner de bonus dans le jeu. Choisissez toujours la réponse la plus correcte, sauf dans les situations où toutes les réponses sont fausses. Dans ce cas, choisissez la réponse la moins probable, mais n'oubliez pas celles qui sont simplement drôles et que nous aimions bien...

Commandes spéciales pour ce niveau:

A ou B Tir avec le blaster à plasma

C Nager & se déplacer

Pavé d Jim se dirige dans cette direction

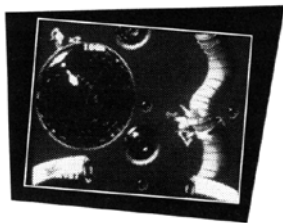
Le Cirque des Cicatrices

Si vous choisissez la mauvaise porte, vous risquez de vous retrouver coincé dans une partie du "Cirque des Cicatrices" de votre ennemi Evil the Cat. Après la saison touristique sur Heck, Evil échange son job avec son cousin Flagitious et dirige le cirque ambulante. Attendez dans la

queue du désespoir, évitez les chats lanceurs de petit pois, mangez des tonnes de friture avant d'arriver au Tilt-a-Whirl, et avec un peu de chance, vous pourrez rattraper Psy-Crow avant qu'il s'échappe à

nouveau! Vous pourrez aussi prouver votre force au jeu du marteau, vous tordre de rire devant les horribles déformations de l'homme-éléphant... hé, attendez une minute! Arrêtez! Vous devez le considérer comme un homme, pas comme un animal! Regardez sa beauté intérieure... hé! Vite! Psy-Crow est en train de s'enfuir!

Conseil de pro: Evil the Cat n'a pas son brevet de pilote et il ne sait pas très bien se diriger. Essayez d'éviter les endroits où il disparaît hors de l'écran, car c'est par là qu'il revient.



Commandes spéciales pour ce niveau:

- A** Aucun effet
- B** Dégonfle la tête de Jim
- C** Gonfle la tête de Jim
- Pavé D** Jim se dirige dans cette direction

Le Flyin' King et Peter Pain

Jim, armé de sa fidèle fusée de poche, survole les lochs et les châteaux à la recherche de sa princesse. Psy-Crow a prévenu le maire, Major Mucus, de l'arrivée de Jim. Il devra traverser les défenses de la planète pour pouvoir suivre sa bien-aimée. Dans le ciel, Jim devra éviter les missiles à tête chercheuse, les boulets de canon et les centurions sumo pour rester en vie. Dirigez le petit dirigeable jusqu'à sa destination et larguez la bombe. Dur dur d'être amoureux...

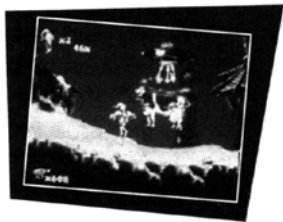
Conseil de pro: Une fois que vous aurez éliminé certaines défenses au sol, vous n'aurez pas trop de mal à récupérer la bombe dans la Tower of Power du Major.

Commandes spéciales pour ce niveau:

- A** Tir des canons de la fusée
- B** Commande une pizza aux poivrons
- C** Inverser la direction de la fusée
- Pavé d** Jim se dirige dans cette direction

Enlèvement global

Pendant des années, les extraterrestres ont exploré les planètes à la recherche de formes de vie intelligentes. Et pendant des années, Jim a toujours cultivé une immense passion pour les vaches. Ces deux idéologies vont maintenant être réunies dans une aventure épique. Jim, que les vaches ont baptisé "Brahman Brahma", ne peut jamais refuser quand un bovin lui demande de l'aide. Aidez-le à sauver les vaches



DESCRIPTION DES NIVEAUX (SUITE)

des extraterrestres. Rassemblez-les et ramenez-les dans l'étable avant que les extraterrestres les kidnappent pour leur projets infâmes. Des pingouins mutants aux superpouvoirs et des vaisseaux-mamelles chercheront sans arrêt à empêcher Jim de passer. Il faut faire vite! Plus vous mettez de temps, plus Psy-Crow en aura pour s'enfuir loin avec la princesse! Et si Jim échoue, les vaches seront utilisées pour des expériences inhumaines du genre "Quelqu'un sait-il où se trouve le filet sur une vache?".

Conseil de pro: Comme sur ABT, vous pouvez sauter en tenant un animal. Mais comme certaines plates-formes ne sont pas très stables, il faudra faire vite quand vous passerez dessus. Attention aux bombes!

ISO 9000

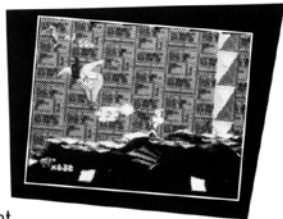
Psy-Crow a attiré Jim sur la planète des paperasses! Il doit maintenant enjamber des tas de formulaires, passer des classeurs sournois et échapper aux avocats et aux comptables masqués qui feront tout pour l'obliger à remplir ses formulaires ISO 9000 (pour renouveler son

brevet de pilote de fusée de poche de classe C). Il devra pénétrer de plus en plus profond dans le service des archives, là où les fournaies brûlantes attendent à côté de la machine à imprimer... Ce cauchemar va-t-il un jour prendre fin? Trouvera-t-il un jour le bon formulaire? Où est donc la porte de sortie? Est-ce qu'il va se faire classer pour l'éternité? Vous le saurez dans ce niveau...

Conseil de pro: Récupérez la souris pour lancer la machine. Ensuite, attention aux classeurs sournois. Comment faire pour les passer? Vous trouverez la réponse dans le deuxième tiroir.

Le niveau gourmand

Mais qu'est-ce qui se passe ici? Une planète de viande? Où les jours se mesurent quand le hamburger se lève et se couche? Le burger se retourne à midi, le bacon est bien chaud et croustillant, les steaks sont saignants et juteux, et les oeufs (pour le steak,



évidemment) sont un peu baveux. Evitez la salière, sinon Jim finira comme ces rondelles d'oignon frit que vos parents font quand ils ont des invités! Evitez aussi les brochettes à sandwich, détruisez les pailles, et surtout, n'énervez pas Flamin' Yawn, sinon vous êtes fichu! Et n'oubliez pas que pour faire une omelette, il faut casser quelques oeufs.

Conseil de pro: Même si vous ne pouvez pas détruire la salière (qui est le fléau de tous les vers, comme tout le monde le sait), tirez dessus pour l'arrêter quelques secondes, et même de la faire reculer. Il y a encore mieux: offrez-lui une autre cible pour détourner son attention.

Vas-y cours, Jim, cours...

Et voici le plus grand snack-bar/église du système de Lost Vegas, ouvert 24 heures sur 24. Il est connu sous plusieurs noms: le Sanctuaire Mystique de Mu, la Maison d'Holstein, la Chapelle Steerstein, etc... Cette cathédrale contient toutes les réponses aux questions que se pose Jim.



Parviendra-t-il à vaincre Psy-Crow une fois pour toutes? Mais quel est le vrai nom de cette princess que diable? (C'est vraiment What's-Her-Name, si vous voulez le savoir). Arrivera-t-il trop tard pour sauver la princesse d'une vie misérable avec Psy-Crow? Il faudra courir plus vite que le vent si vous voulez la sauver. Si vous avez lu ce manuel jusqu'ici, arrêtez, et jouez! Ecoutez, vous n'avez tout de même pas payé ce jeu pour rester assis à lire le manuel, non? Si vous échouez dans ce niveau, le chaos suprême s'emparera de l'univers (comme si vous ne vous attendiez pas à une dernière vanne, hein?). Réveillez-vous, que diable!

Conseil de pro: Comme si on allait vraiment vous donner une astuce pour le dernier niveau! C'est cela, oui... Et tant qu'on y est, puisqu'on rêve, moi, ce que j'aimerais bien, c'est un petit poney. Bon, d'accord. Laissez-vous aller à la folie et ne vous arrêtez pas pour sentir mes roses, et vous avez une chance.

ZÔNE DE BONUS TOP SECRET

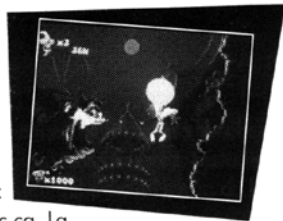
(QUE VOUS NE VERREZ PEUT-ETRE JAMAIS)

Complètement bifurqué. Totally forked.

TRUCS ET ASTUCES

- Plus vous appuierez longtemps sur le bouton de saut, plus Jim sautera haut. Bien pensé, hein? Mais que vont encore inventer ces programmeurs de Shiny la prochaine fois, hein?
- Jim s'est beaucoup entraîné dernièrement, et il peut maintenant soulever tout ce qui n'est pas fixé au sol. Il peut ainsi prendre des animaux, des meubles, et même l'addition à la fin du repas!
- Si vous prenez une arme dont vous ne voulez pas, cherchez celle que vous voulez et prenez-la. En ne prenant que les armes dont vous avez besoin, vous y gagnerez au bout du compte.
- Snott peut se coller à de nombreux endroits. Ouvrez bien l'oeil et cherchez les tuyaux ou les rochers couverts de moisissure.

- Le parachute de Snott fonctionne comme l'ancienne tête d'hélicoptère. Vous pouvez planer pendant des heures avec ça. La tête d'hélicoptère, c'est fini. Jim avait la tête qui tournait et très mal au dos à chaque fois.
- Si vous voyez un objet qui paraît inaccessible, essayez de vous souvenir de sa position dans le niveau. Vous risquez de passer devant plus tard ou trouver un passage secret.
- Pour tirer rapidement avec une arme, maintenez simplement le bouton de tir enfoncé. Plus de "appuyez très vite sur le bouton de tir pour tirer très vite" et autres actions éreintantes pour les doigts.



MOTS DE PASSE

Pour activer le mot de passe de chaque niveau, vous devez récupérer les trois drapeaux et terminer le niveau. Ensuite, tant que vous n'éteignez pas votre machine, le mot de passe restera en mémoire. Quand vous aurez terminé votre partie, dans le menu des options et avec l'option "Password", vous pourrez voir tous les drapeaux récupérés dans chaque niveau.

Si vous avez récupéré tous les drapeaux d'un niveau et que vous l'avez terminé, vous pourrez reprendre une partie directement à partir du début du niveau suivant. Si vous ratez certains drapeaux dans un niveau, il faudra recommencer ce niveau mais vous n'aurez à récupérer que les objets que vous avez raté la première fois (vous n'aurez même pas besoin de terminer le niveau pour arriver au mot de passe: quand vous activerez l'écran des options, il vous attendra).

CREDITS



PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Producteur Exécutif

David Luehmann

Chef de projet

Scott Herrington

Responsable des tests & Assistant chef de projet

Andy Brown

Assurance Qualité PIE

Lee Jones

James Martinez

Jose Zatarain

Manuel Guinones

Carlos Rodriguez

Remerciements spéciaux à:

Kelly Frey

Chef du marketing

Scott Herrington

Rédaction du manuel

Thomas Chan

Dave Hoffman

Richard Sallis

Dave Hoffman

Sharon Bowman

Kathy Sison

Golin/Harris

Communications

Sachs, Finley & Co.

Moore & Price Design

Group

SHINY ENTERTAINMENT

Program

Andy Astor

Programmation additionnelle

Nick Jones

D. P.

Directeur artistique

Nick Bruty

Graphistes principaux

Steve Crow

Mark Lorenzen

Graphismes additionnels

Tom Tanaka

Rod Altschul

Lin Shen

Clark Sorensen

Responsable de l'animation

Michael Francis Dietz

Animateurs

Shawn McLean

Larry Whitaker

Ed Schofield

Jeff Etter

Doug TenNapel

Animateur assistant

Eric Ciccone

Roger Hardy

Nettoyage

Dave Bombadier

Nancy

Conception des Niveaux

Tom Tanaka



CREDITS

(SUITE)

SHINY ENTERTAINMENT

Graphismes & Illustrations

Michael Koelsch

Musique & effets sonores

Tommy Tallarico Studios, Inc.

Conception

Many, More Shiny Meetings

Produit par

David Luehmann

Scott Herrington

Outils de développement

Andy Astor

Dan Chang

PSY-Q

ALIAS

Rob Northern Computing

Remerciement spéciaux

Charles Loop

Chris Mayberry

Sandy Burusco

Brad Hartke

Brenda Bolanos

Stacy Hering

Becky Tran

Nicole Smith

Richard Sallis

Angie TenNapel

Chips & Bread

Misc. Farm Animals

A LA MEMOIRE DE MIKE PILOTTI

ESPAÑOL

INDICE

Advertencia Sobre La Epilepsia	56
Manejo Del Cartucho	56
¡Al ataque!	57
Controles	58
Iconos, armas y otras cosas	59
¿Cómo le van las cosas a Jim?	62
Descripción de los niveles	63
Área de bonificación de alto secreto	69
% (Símbolo de pistas y consejos)	69
Contraseñas	70
Ficha técnica	71





ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA: LEA ANTES DE USAR EL VIDEO GAME SYSTEM DE SEGA O PERMITIR A LOS NIÑOS USAR EL SISTEMA.

Un reducido número de personas sufre ataques epilépticos o alteración de conciencia al exponerse a ciertos tipos de luz normal o destelleante, incluyendo la que aparece en pantallas de televisión y en juegos de ordenador. Tome las siguientes precauciones para minimizar el riesgo:

Antes de usar:

Si usted o alguien de su familia ha sufrido ataques epilépticos o alteración de conciencia cuando se les expone a luz destelleante, consulte a su médico antes de jugar.

Siéntese al menos a 2,5 metros de la pantalla de televisión.

Si está cansado o no ha dormido mucho, no utilice el ordenador hasta que se encuentre completamente descansado.

Asegúrese de que la habitación del ordenador esté iluminada adecuadamente.

Use el juego en una pantalla pequeña de televisión (preferiblemente de 14 pulgadas o inferior).

Durante su uso:

Descanse por lo menos 10 minutos cada hora de juego.

Los padres deberían supervisar a los niños mientras utilizan los videojuegos. Si usted o su hijo sufre cualquiera de los siguientes síntomas mientras juega: mareo, visión alterada, dolores oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos o convulsiones involuntarios, deje de jugar **INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico.

MANEJO DEL CARTUCHO

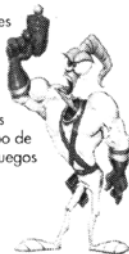
El cartucho de El libro de la selva está diseñado para unidades Sega Mega de Europa y Australasia exclusivamente.

Empleo adecuado del cartucho

- No sumergir el cartucho en agua.
- No doblarlo.
- No someterlo a fuertes impactos.
- No exponerlo a la luz directa del sol.
- No causar desperfectos ni deformarlo.
- Proteger el cartucho de temperaturas extremas.
- No exponerlo a diluyentes, bencina, etc.
- En caso de que se mojara, secarlo cuidadosamente antes de usar.
- Para la limpieza del cartucho, pasar un paño suave humedecido en agua jabonosa.
- Después de usarlo, guardarlo en el estuche.
- Si juega durante mucho tiempo seguido, tómese unos breves minutos de descanso de vez en cuando.

AVISO A PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN.

Las imágenes fijas o animadas pueden ocasionar desperfectos 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 de proyección de pantalla grande.

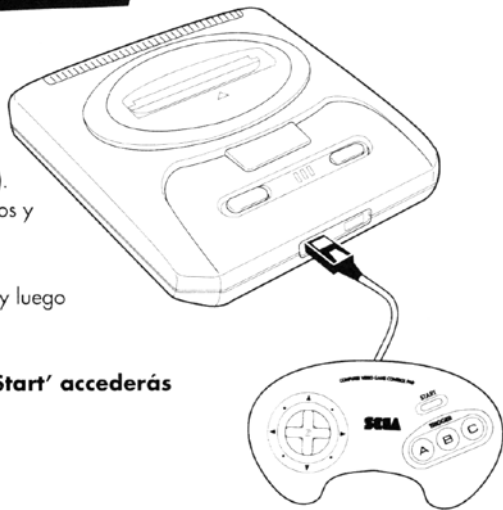


¡AL ATAQUE!



1. Instala tu Mega Drive de Sega.
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 Earthworm Jim 2 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 2.

***** Un consejo extra súper secreto: si pulsas el botón 'Start' accederás directamente al primer nivel del juego.**



La Mega Drive de Sega y el controlador

CONTROLES



BOTÓN A. Dispara el arma en uso indicada en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Al pulsar este botón, activarás el paracaídas Snott cuando estés en el aire.

BOTÓN B. Sirve para utilizar tu cabeza-látigo.

BOTÓN C. Sirve para hacer saltar a Jim, y también para activar el ala/agarre de Snott, el mocarro.

BOTÓN DIRECCIONAL (BOTÓN D). Sirve para sacar todo el dinero de tu cuenta bancaria y transferirlo a la cuenta de Shiny Entertainment Inc. Ah, también sirve para controlar los movimientos de Jim y la dirección de sus disparos.

*****Un consejo profesional: si pulsas los botones harás que Jim se mueva. ¡Genial! ¿verdad?**

BOTÓN START. ¿Para qué va a servir?

ICÓNOS, ARMAS Y OTRAS COSAS



Energía para el traje: al recoger estos artículos, aumentarás un 4% la energía del traje de Jim en el indicador de vidas. Cógelos siempre que puedas.

Súper energía para el traje: estas cositas aumentarán la energía del traje nada más y nada menos que hasta un 100%.

Bocadillo de patatas fritas: una chuchería light muy sabrosa que aumenta la energía del traje de Jim hasta un increíble 200% - ¡sí, 200%!

Plato de lombrices: ya no son sólo para desayunar. Agárralos y tendrás la oportunidad de obtener bonificaciones extra más adelante en la partida.

Vida extra: una vida extra, por supuesto.

Cronómetro: si agarras uno de estos artículos ganarás un poco más de tiempo en el nivel de la tierra de Lorenzo. Pospondrás la caída del cielo sobre tu cabeza.

Cartuchos de plasma para la ametralladora estándar: 250 cartuchos de munición para Jim.



Nuevos y mejorados para el 95

Mega-plasma: ¡ni los dibujantes de Acme pueden crear nada tan potente! Ideal para dos cartuchos de energía de plasma.

ICÓNOS, ARMAS Y OTRAS COSAS CONT.

Pistola de 3 dedos: hace que Jim pueda darle a la parte más ancha de un establo, incluso sin mirar. Si no le das a nada con esta pistola, sólo hay otra arma que podrá servirte de ayuda...

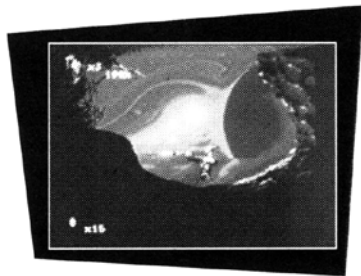
Arma vuela-establos: esta maravilla puede volar de un solo tiro la mayoría de las cosas en la pantalla, pero te advertimos que tiene un retroceso de cuidado. Es como una mega-plasma llena de esteroides, vista a través de una lupa reflejada en un espejo deformador.

Misil teledirigido: no te preocupes, este misil sabe muy bien lo que hace. Sabe detectar a tu enemigo más cercano y saludarle de una forma muy especial.

Pistola de pompas de jabón: deja perplejos a tus enemigos y haz sonreír a los niños con esta increíble pistola de pompas de jabón. En la mayoría de los casos no es muy efectiva, pero hace unas pompas monísimas.

Propulsor de munición: coge estas balas y aumentarás la potencia del arma que esté usando Jim.

Bandera de las lombrices: un icono 2 para la contraseña.



Bandera de la tierra: uno de los tres (I de los III, para nuestros amigos romanos) artículos que necesita encontrar Jim en cada nivel. Si encuentras los tres iconos recibirás la contraseña del nivel.

Bandera de Jim: un icono "san banme" para la contraseña (y esta va por nuestros amigos japoneses).

Icono para continuar: utilízalos para activar el punto de continuación, en caso de que le pase algo terrible a Jim.

Turbo: le da a Jim potencia extra turbo. Le hace ir más deprisa que una ardilla sobre asfalto en pleno mes de agosto.

Carril súper rápido: usa este carril para volver rápidamente al principio y coger más balones cargados de bombas en el nivel de Peter Pain.

Motor súper potente: hace que el cohete de bolsillo sea más manejable y más rápido. Es más barato que comprar válvulas nuevas para el coche en la tienda de recambios de automóvil del barrio.

Lata de gusanos: te la pegamos en la primera parte de Earthworm Jim: ¡no había ninguna lata escondida! Bueno, a nosotros nos pareció gracioso. En cualquier caso, las latas están ahora escondidas a lo largo del juego. Encuéntralas para obtener una continuación extra (sirven para intercambiarlas por vidas en los lugares adecuados).



¿CÓMO LE VAN LAS COSAS A JIM?

Psy-Crow ha raptado a la encantadora
princesa aristocrática Cómo Se Llama.
¡Como es la única heredera a la
corona, su marido se
convertirá en el
Monarca de la
galaxia! ¡El soberano
del universo! ¡El dueño
de todo!

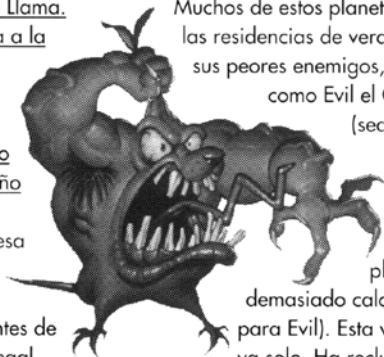
Psy-Crow quiere ver esa corona en su diminuta cabeza. Jim tiene que detenerles antes de que lleguen al sistema legal de Lost Vegas, donde pueden casarse rápidamente, sin consentimiento, las 24 horas del día. Jim sale disparado en su búsqueda,

siguiéndoles de planeta en planeta. Muchos de estos planetas son las residencias de verano de sus peores enemigos, como Evil el Gato

(seamos

realistas, hace un calor de demonios en pleno mes de agosto en el planeta Heck,

demasiado calor incluso para Evil). Esta vez Jim no va solo. Ha reclutado a su amigo Snott el mocarro para que le ayude a buscar a Psy-Crow y a capturar a la mujer de sus sueños.



DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES



Esto no son mandarinas

La residencia de verano de Bob, A.B.T. es también donde están los pulpos con trabucos, la bolera número 4 y los geriátricos con paraguas. Aunque los cerdos felices no son tan guapos como Wilbur, tan listos como Arnold Z, ni tan belicosos como Napoleón, puedes agarrar a uno y sacarle muy buen partido (con tal de que no te importe ensuciarte un poco). Usa la escalera trepadora para llegar a la verdadera acción, pero ten cuidado con las abueletas envidiosas que esperan su turno para montarse en el ascensor. Humm, me suenan esas abueletas, ¿no las he visto antes en algún programa de televisión....?

Consejo profesional: algunas áreas parecen inaccesibles. Busca a tu alrededor caminos para acceder a los objetos de recuperación de energía. Hay una manera de conseguir todas las cosas en el nivel.

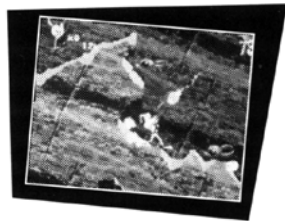
La tierra de Lorenzo

Dentro de la tierra del planeta Burbank, la larva Lorenzo y su compinche malvado Pedro pupa han reclamado lo que

creen que es el templo perdido de Psy-Crow. Jim ha seguido a Psy-Crow hasta aquí y ha sido enterrado vivo en las profundidades de este yacimiento arqueológico.

Ahora los gusanos del mundo subterráneo le están tirando todo lo que agarran: bebés, sillas, tazas de café hirviendo, de todo. Jim tiene que excavar, perforar y encontrar el camino para salir a la superficie de la tierra, pero antes tiene que pasar por delante de los malvados gusanos. Si no, comerá tierra el resto de su vida. ¡Más vale que te des prisa, ya que puede ocurrir otro terremoto en cualquier momento!

Consejo profesional: no pierdas de vista el reloj de la esquina. Para librarte de las hormigas apestosas, es mejor que no les dejes salir del hormiguero.





DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES CONT.

Vida de perros (con música de **Peter's Pound and Mary**)

Psy-Crow ha llevado a la princesa al mundo de Peter Cachorro, donde tiene de rehenes a los 600 cachorros de Peter. Después de arrinconar a Psy-crow en una torre de control abandonada en un aeropuerto espacial a las afueras de Nowhere City, Jim tiene que impedir que Psy-Crow tire a los inofensivos cachorros por la ventana para borrar todas las pruebas del crimen. Usa el gigante malverisco de amor para devolverle a Peter sus cachorros. Si dejas caer a alguno, harás que Peter se enfade mucho. ¡Y ya sabes que cuando Peter se enfada es como tener una comadreja de 300 kilos dentro de los pantalones cortos! ¡Au!

Consejo profesional: intenta coger siempre el primer cachorro que caiga. Sigue la secuencia y lograrás cogerlos sin poner sus vidas en peligro. Mira atentamente donde caen los cachorros; si sabes donde colocarte tendrás la mitad de la batalla ganada.

Controles especiales del nivel:

A - hace que Jim dé la vuelta

B o C - hace que Jim se tire a por los cachorros

Botón D - hace que Jim se mueva en esa dirección

Los Villi People, alias Sally la ciega

Para poder seguir a Psy-Crow y a la princesa a través del planeta intestinal - la antigua residencia de verano de Doc Duodeno- Jim tiene que camuflarse poniéndose uno de sus disfraces... Sally, la salamandra ciega de la cueva.

¡Armado aún con su súper pistola de plasma, Jim tiene que esquivar los bumpers de las máquinas de pinball, recoger reforzadores de energía en un juego de memoria de gran rapidez mental, y luego tomar parte en un programa-concurso improvisado! ¡Ten cuidado con los villi, siempre están en búsqueda de un aperitivo! (¿que no sabes lo que es un villi? ¿No te advertí la vez anterior que no te quedaras dormido en las clases de Biología? ¿Y qué hiciste? ¿Te quedaste dormido, verdad?). Puedes encontrar bocados exquisitos en la caverna para tener más oportunidades de ganar bonificaciones extra. ¡¡¡Earthworm Jim, a jugar!!!



Consejo profesional: *cuantos más platos de gusanos cojas, más oportunidades tendrás de ganar reforzadores de energía extras en el programa-concurso. Elige siempre la respuesta más acertada, excepto cuando todas las respuestas son incorrectas, en cuyo caso elige la más improbable de todas, pero no excluyas las respuestas que dan mucha risa y que tanto nos gustan...*

Controles especiales del nivel:

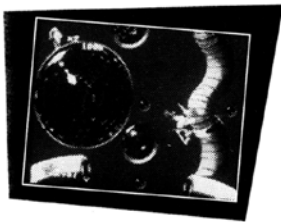
A o B- dispara la súper pistola de plasma

C - nadar/moverse

Botón D - hace que Jim se mueva en esa dirección

El circo de los Scars

Si andas despistado y te metes por una puerta que no debes, te podrás ver atrapado en una de las atracciones del circo de Evil el Gato. Cuando no hay nada que hacer en el planeta Heck,



Evil intercambia profesiones con su primo Flagitious y dirige una feria ambulante. Espera en la cola de la desesperación para montarte en el Torniquete, evita que te den los gatos carnívoros lanza-guisantes, ponte las botas comiendo fritos y golosinas antes de subir en la rueda centrifugadora, y con un poco de suerte podrás atrapar a Psy-Crow antes de que se escape de nuevo. Dátelas de fuertote, coge el martillo y haz sonar la campana en el medidor de fuerza. Búrlate del deformado hombre-elefante...pero, un momento, ¿qué estoy diciendo? ¡No te burles de él! ¡Mírale como a cualquier otro hombre, no como si fuera un animal! ¡Ten en cuenta su belleza interior! ¡Eh! ¡Date prisa, que se te escapa Psy-Crow!

Consejo profesional: *Evil el Gato no se ha sacado aún el carné de piloto y, por tanto, no se desenvuelve muy bien en el aire. Por ello te recomendamos que intentes evitar ponerte en la zona donde se sale de la pantalla, ya que es ahí donde normalmente se la pega.*



DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES CONT.

Controles especiales del nivel:

- A** - no sirve para nada
- B** - desinfla la cabeza de Jim
- C** - infla la cabeza de Jim
- Botón D** - hace que Jim se mueva en esa dirección

El Rey Volador y Peter Pain

Jim viaja, en su cohete de bolsillo tan maravilloso, a través de los lagos y castillos en búsqueda de la princesa. Psy-Crow ha advertido al Mayor Mocus de que Jim ha llegado al planeta. Jim tiene que esquivar las defensas del planeta y destronar al Mayor para poder continuar la búsqueda de su amada princesa. Jim tiene que evitar o volar a pedazos toda una serie de misiles teledirigidos, balas de cañón, luchadores de sumo voladores y centuriones romanos, para mantenerse con vida. Guía el globo hasta su destino y tira la bomba. No es nada fácil estar enamorado...

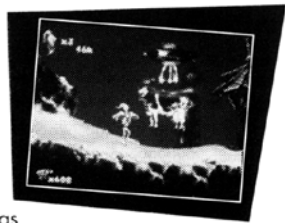
Consejo profesional: una vez que hayas eliminado todas las defensas de tierra, será bastante sencillo llevar la bomba hasta la torre del Mayor.

Controles especiales del nivel:

- A** - dispara las armas del cohete
- B** - encarga una pizza pepperoni
- C** - hace girar al cohete
- Botón D** - hace que Jim se mueva en esa dirección

Rapto bovino

Durante siglos, los alienígenas han visitado muchos planetas en búsqueda de civilizaciones inteligentes. Durante años, Jim ha sentido una pasión desenfrenada por las vacas. Ahora, estas dos ideologías van a entrar en contacto en un encuentro épico. Jim, más conocido entre las vacas



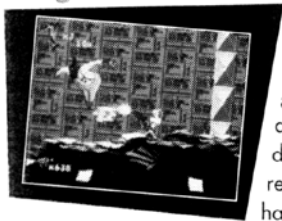
por el nombre de Brahman Brahma, no puede evitar ayudar a una vaca en apuros. Ayúdala a salvar a las vacas de la amenaza alienígena. Rodea a las vacas y guíalas hasta el establo, antes de que los alienígenas las rapten para llevar a cabo unos experimentos nefastos. Unos pingüinos mutantes súper poderosos y unas naves en forma de ubre amenazan constantemente a Jim. ¡Date prisa, cuanto más tiempo tardes en eliminar a los alienígenas, más grande será la distancia que te separa de Psy-Crow y la princesa! Si Jim no consigue salvar a las vacas, serán utilizadas para hacer experimentos científicos como: ¿dónde se encuentra exactamente el 'filete de lomo' en una vaca?

Consejo profesional: como en ABT, puedes saltar al mismo tiempo que sujetas un animal de granja. Pero, como algunas de las plataformas no son muy estables, te recomendamos que corras cuando vayas por una. ¡Ten cuidado con las vacas-bombas!

ISO 9000

¡Psy-Crow ha conseguido que Jim le siga hasta el planeta del papeleo burocrático! Ahora tiene que rellenar miles de formularios, pasar al lado de archivos taimados y esquivar a los abogados y a los contables enmascarados que le persiguen para que rellene el formulario ISO 9000 como Dios manda (para así poder renovar su carné de piloto de cohetes del tipo 'C'). Se irá adentrando cada vez más en la zona de archivos, donde le esperan el potente alto horno y la prensa de imprimir. ¿Podrá salir de este infierno? ¿Encontrará el formulario adecuado? ¿Será archivado para siempre? ¿Cuál de los dos era el tontorrón, Lenny o George? No me acuerdo...

Consejo profesional: agarra los ratones para poner en funcionamiento las máquinas. Ten cuidado con los archivos taimados. ¿Cómo puedes pasar por su lado sin que te vean? La respuesta está en el cajón número 2.



Nivel de rechupete

¿Qué demonios está pasando aquí? ¿El planeta de la carne, donde los días se miden en relación al tiempo que tarda en hacerse un pastel de carne? A la

hamburguesa se le da la vuelta al mediodía, el bacon está calentito y bien hecho, los bistecs están poco hechos y muy jugosos, y los huevos (para el bistec, claro) están en su punto. No te acerques al salero o Jim acabará como uno de esos aros de cebolla que hace tu madre cuando hay invitados. ¡Esquiva los palillos de los montaditos, destruye las pajitas de las bebidas, y sobre todo, no pierdas los estribos o la fastidiarás! Recuerda, para hacer una tortilla tienes que romper antes unos cuantos huevos.

Consejo profesional: aunque no podrás destruir el salero (la peste de las lombrices, como todos sabemos), si le disparas podrás detenerlo durante unos segundos e incluso hacer que retroceda un poco. Mejor aún, búscale otro blanco para que se distraiga un rato.

Mira cómo corre Jim. Corre Jim, corre.

La iglesia - delicatessen más grande del sistema de Lost Vegas es conocida por diferentes nombres: el santuario místico de Mu, la casa de Holstein, la capilla de Steerstein. Esta catedral es la clave de todos los problemas de Jim.

¿Podrá Jim finalmente destruir a Psy-Crow de una vez por todas? ¿Cuál es el verdadero nombre de la princesa? (Es Cómo Se Llama, de verdad, así que ya lo sabes)

¿Es demasiado tarde para salvar a la princesa y evitar que lleve una vida misera como la señora de Crow Cómo Se Llama? Corre como una flecha si quieres salvarla. Si has leído el manual hasta aquí, ponlo a un lado, y empieza a jugar. Vamos, que no te



has gastado tanto dinero para estar ahí sentado como un pasmarote leyendo el manual, ¿no crees? Si no consigues salir victorioso, un caos bovino dominará todo el universo (como si no estuvieras esperando al menos un chiste de vacas y ubres) ¡Ya te vale!

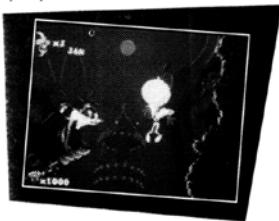
Consejo profesional: como que te vamos a dar un consejo en el último nivel. Si, ¿de qué vas? Y si puedo elegir algo, quiero un pony. Vale, de acuerdo. Simplemente vuélvete loco, no te pares a coger margaritas y tendrás bastante probabilidades de salir victorioso.

AREA DE BONIFICACION DE ALTO SECRETO

(Que puede que ni las veas nunca)

¡La llevas clara!

- Cuanto más tiempo mantengas presionado el botón de saltar, más altos serán los saltos. Genial, ¿verdad? ¿Qué se les va a ocurrir la próxima vez a los programadores de Shiny?
- Jim ha ido mucho al gimnasio últimamente, y prácticamente puede levantar todo lo que no esté clavado al suelo. Puede coger cosas como animales de granja, muebles, incluso el cheque al final de la cena.
- Si cogieras un arma que no quieres, intenta localizar la que quieres y agárrala. Será mejor para ti, en el futuro, que intentes evitar coger armas que no quieres.
- Snott, el mocarro, puede pegarse a varias áreas. Simplemente busca tuberías y rocas que estén cubiertas de porquería.





- El paracaídas Snott funciona igual que funcionaba la cabeza-hélice. Puedes planear durante horas con él. No puedes usar la cabeza-

hélice esta vez, ya que este movimiento mareaba demasiado a Jim y le dejaba con un dolor de espalda terrible.

- Si ves algo que no puedes alcanzar, intenta recordar su posición en el nivel. Puede que vuelvas a pasar por ahí más adelante y puedas coger el artículo o acceder a un pasadizo secreto.
- Sólo tienes que mantener pulsado el botón para disparar un arma. Ya no tienes que hacer ejercicios demole-dedos como "Pulsa el botón Q súper rápidamente para disparar el arma".

CÓMO FUNCIONA EL SISTEMA DE CONTRASEÑAS

Para activar por completo la contraseña de un nivel, necesitas recoger las tres banderas de contraseñas y completar el nivel. Entonces, la contraseña será operacional hasta que desconectes tu consola. Una vez que finalices la partida inicial, verás en el menú de opciones, bajo el encabezamiento de contraseña, todas las banderas que has cogido en cada nivel.

Si has cogido todas las banderas de un nivel determinado, y lo has completado todo, puedes retomar la partida desde el próximo nivel. Si no has cogido todas las banderas de un nivel, tendrás que volver a hacer ese nivel, pero sólo necesitarás coger las banderas que te faltan. (No tienes ni que completar el nivel para obtener el código de acceso - la próxima vez que vayas a la pantalla de opciones lo encontrarás allí).

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC

Director de producción
David Luehmann

Director del proyecto
Scott Herrington

Jefe de reparto, subdirector del proyecto
Andy Brown

Equipo de la garantía de calidad PIE

Lee Jones
James Martínez
Jose Zatarain
Manuel Quinones
Carlos Rodríguez

Director de marketing
Kelly Frey

Redacción
Scott Herrington

Agradecimientos

Thomas Chan
Richard Sallis
Dave Hoffman
Sharon Bowman
Kathy Sison
Colin Harris
Communications
Sach Finley & Co
Moore & Prince
Equipo de diseño

Música y efectos de sonido

Tommy Tallarino
Studios, Inc

Diseño

Muchas, muchas reuniones brillantes en Shiny

Productores

David Luehmann
Scott Herrington

Programas de desarrollo

Andy Astor
Dan Chang
PSY-Q
ALLAS
Rob Nothern Computing

Agradecimientos

Charles Loop
Chris Mayberry

Sandy Burusco
Brad Hartke
Brenda Bolanos
Stacy Hering
Becky Tran
Nicola Smith
Richard Sallis
Angie TenNapel
Chips & Bread
Misc. Farms Animals

SHINY ENTERTAINMENT

Programa
Andy Astor

Programación adicional
Nick Jones
D.P

Director artístico
Nick Bruty

Artistas jefes
Steve Crow
Mark Lorenzen

Arte adicional

Tom Tanaka
Rod Altschul
Lin Shen
Clark Soresen

Animador jefe

Michael Francis Dietz

Animadores

Shawn McLean
Larry Whitaker
Ed Schofield
Jeff Etter
Doug TenNapel

Ayudante de animación

Eric Ciccone
Roger Hardy

Retoques finales

Dave Bombardier
Nancy

Diseñador de los niveles

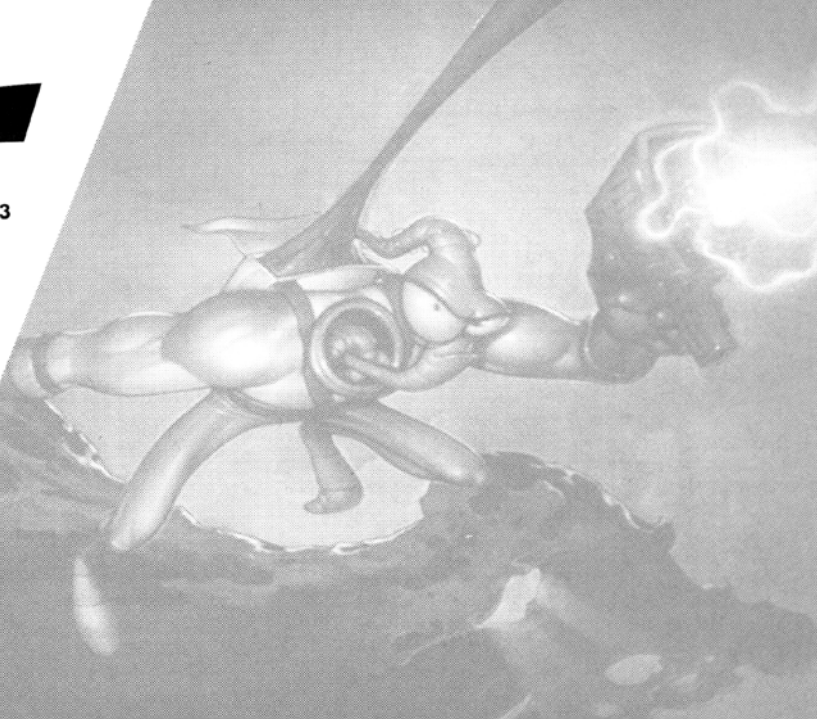
Tom Tanaka

Director de Bellas Artes e ilustraciones

Michael Koelsch

INDICE

Avvertenza relativa all'epilessia	73
Gestione della cartuccia	73
Avvio	74
Comandi	75
Icone, armi e cose del genere	76
Che cosa sta succedendo, Jim?	79
Descrizioni dei livelli	80
Aree bonus segretissime	85
% (consigli e suggerimenti)	85
Codici di accesso	87
Titoli	87
Informazioni sulla	



AVVERTENZA RELATIVA ALL'EPILESSIA

Avvertenza: si prega di leggere quanto segue prima di usare il sistema di videogiochi Sega o prima di fare usare il sistema a bambini

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di conoscenza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o a certi modelli di luce, inclusi quelli che appaiono sullo schermo televisivo o sul monitor e durante l'esecuzione di videogiochi. Si prega di prendere le precauzioni per minimizzare qualsiasi rischio:

Prima dell'uso

- Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del videogioco.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo televisivo o dal monitor.
- Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza.
- Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato.
- Usate il videogioco sullo schermo televisivo o sul monitor più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o più piccolo).

Durante l'uso

- Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di almeno 10 minuti.
- Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il videogioco. Qualora voi stessi o un vostro bambino presentino uno dei seguenti sintomi durante il gioco: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

GESTIONE DELLA CARTUCCIA

La cartuccia del *Libro della giungla* è ideata esclusivamente per Sega Mega Drive in Europa, Australia e Asia.

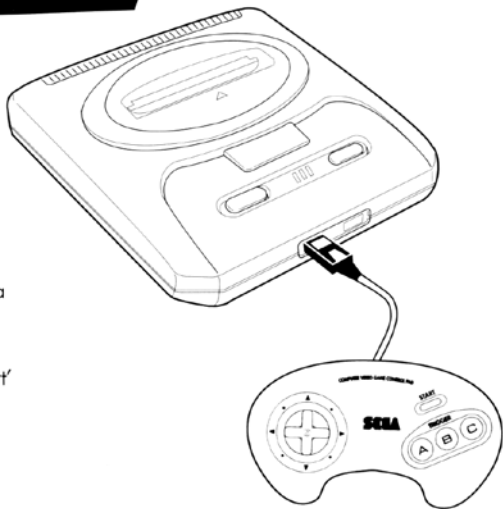
Per un uso corretto

- Non immergere in acqua
- Non piegare
- Non sottoporre ad urti violenti
- Non esporre alla luce diretta del sole
- Non danneggiare o rovinare
- Non mettere vicino a fonti di calore di temperature elevate
- Non esporre a diluenti, benzene, ecc.
- Quando bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
- Quando sporca, pulire delicatamente con un panno morbido bagnato in acqua saponata.
- Riporre nell'apposita confezione dopo l'uso.
- Assicurarsi di fare occasionalmente delle pause durante lunghi periodi di gioco.

Avvertenza – Per i proprietari di televisioni a proiezione. I fermo fotogrammi possono danneggiare permanentemente il cinescopio o segnare il fosforo del tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisioni a proiezione con schermi di grandi dimensioni.

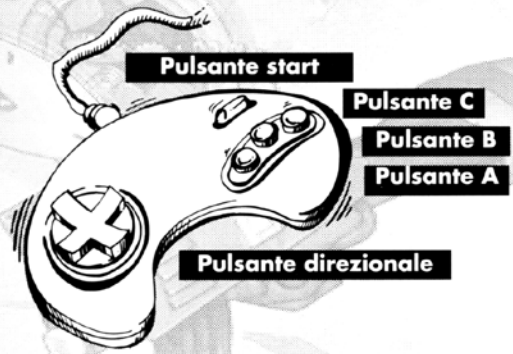


1. Allestisci il Sega Mega Drive.
 2. Controlla che la pulsantiera n° 1 sia collegata bene.
 3. Controlla che l'interruttore sia spento (OFF). Inserisci la cartuccia di Earthworm Jim 2 nella fessura della console e premila ben dentro.
 4. Accendi l'interruttore (ON). Dovrebbe apparire la videata di testa Sega e quindi quella di Earthworm Jim.
- *** **Consiglio bonus segretissimo:** premendo il pulsante 'Start' andrai direttamente al primo livello del gioco!



Il Sega Mega Drive e la Pulsantiera

COMANDI



Pulsante start

Pulsante C

Pulsante B

Pulsante A

Pulsante direzionale

PULSANTE A Per sparare l'arma attuale indicata nell'angolo in alto a sinistra della videata. Premendolo quando sei in volo, attiverai il paracadute di Snott.

PULSANTE B Per dare una frustata con la testa.

PULSANTE C Per fare saltare Jim e attiva l'ala/presa di Snott.

PULSANTE DIREZIONALE Ritira immediatamente tutti i tuoi soldi nel tuo conto corrente e li trasferisce in quello della Shiny Entertainment Inc. Ah dimenticavo, controlla anche i movimenti di Jim e la direzione in cui spara.

***** Consiglio: premendo i pulsanti muoverai Jim per la videata e gli farai fare cose diverse!**

START Indovina un po'!



ICONE, ARMI E COSE DEL GENERE

Potenza tuta: ognuna di queste fornisce alla tuta di Jim 4% del vecchio indicatore vita. Raccoglile il maggior numero possibile.

Super potenza tuta: queste ricaricano la potenza della tuta al 100%.

Biscotto: uno spuntino gustoso, che ricaricherà la potenza della tuta al 200%. Fantastico, no?

Verme della farina: non vengono serviti solo a colazione. Raccoglili e più avanti avrai la possibilità di guadagnare dei bonus extra.

Vita extra: ovviamente, una vita extra.

Cronometro: comprati un po' di tempo nella terra di Lorenzo con ognuno di questi. Eviteranno che il cielo ti cada addosso.

Potenza al plasma della mitragliatrice standard: fornisce a Jim 250 scariche di munizioni.



Novità e potenziamenti per il '95

Mega Plasma: non c'è niente di più potente! Dura per due scariche di energia al plasma.

Fucile a 3 dita: con questo Jim può colpire la facciata larga di una fattoria senza nemmeno guardare.

Se non riesci a colpire nulla con questo, c'è solo un'altra arma che potrebbe aiutarti...

Blastatore per fattorie: quest'arma a un solo colpo spazzerà via tutto quello che si troverà sullo schermo, ma stai attento, ha un rinculo abbastanza potente. È come un Mega Plasma che ha preso gli steroidi, visto con una lente di ingrandimento.

Missile autoguidato: non preoccuparti non distruggerà la tua casa, ma troverà il nemico più vicino e lo saluterà nel suo modo tutto particolare.

Fucile a bolle: confonde i tuoi nemici e fa divertire i bambini. In molti casi non servirà a nulla, ma sarà comunque bello da vedere.

Potenziatore armi: raccogli questi proiettili per aumentare la potenza dell'arma utilizzata da Jim.

Bandiera lombrico: icona per la parola d'ordine.



ICONE, ARMI E COSE DEL GENERE CONT.

Bandiera terra: uno dei tre oggetti che Jim deve trovare in ogni livello. Trova tutt'e tre le icone e riceverai la parola d'ordine del livello.

Bandiera Jim: un'altra icona per la parola d'ordine.

Icona continua: utilizza queste icone per attivare un punto continua, in caso dovesse capitare qualcosa a Jim.

Turbo: fornisce a Jim una potenza turbo extra. Lo fa andare più veloce di uno scoiattolo sull'asfalto in luglio.

Corsia rapida: utilizzala per farti sparare all'inizio per provare ancora delle emozioni da brivido.

Motore turbo: rende il razzo tascabile ancora più pilotabile e veloce. Più economico delle parti di ricambio comprate dal tuo carrozziere di fiducia.

Scatoletta di vermi: nella prima versione ti abbiamo fregato, non c'era nessuna scatoletta di vermi. Bé, pensavamo fosse divertente. Comunque, adesso queste cose sono nascoste per tutto il gioco!!! Trovale per ottenere un continua extra (vale tre vite in determinati punti).



CHE COSA STA SUCCEDENDO JIM?



Psico-Corvo ha rapito la bellissima principessa Tal dei tali. Come unico erede al trono, suo marito diventerebbe il re della galassia!
Signore dell'universo!
Maestro supremo!
Psico-Corvo vuole mettersi la corona sulla sua testolina. Jim deve riuscire a fermarli prima che raggiungano il sistema Las Vegas, dove si possono celebrare matrimoni non consenzienti 24 ore al giorno. Jim

si butta al loro inseguimento da un pianeta all'altro. Molti di questi mondi sono i luoghi di villeggiatura di alcuni dei suoi peggiori nemici, come Evil il gatto



(ammettiamolo, su Heck fa troppo caldo in agosto, perfino per Evil). Questa volta Jim non sarà solo, ha chiesto al suo amico Snott di aiutarlo a catturare Psico-Corvo e a conquistare la donna dei suoi sogni.



DESCRIZIONE DEI LIVELLI

La terra dei mandarini

A.B.T. è la casa estiva di Bob, ma anche la dimora di pensionati armati di schioppi e ombrelle. Anche se i maiali felici non sono così belli come Wilbur o eleganti come Arnold Z o militanti come Napoleone, potrai sempre utilizzarli a tuo vantaggio (sempre che non ti dispiaccia sporcarti un po'). Utilizza il sollevatore E-Z per entrare in azione, stai attento alle nonnette gelose che vorranno avere il loro turno sull'ascensore. Mmmm, ho già visto quelle nonnette da qualche parte in TV...

Consiglio: alcune aree sembrano irraggiungibili. Cerca dei passaggi per i power-up. C'è un modo per raggiungere ogni punto del livello.

La terra di Lorenzo

Nella terra del pianeta Burbank, la larva Lorenzo e il suo malvagio gemello crisalide Pedro hanno rivendicato la proprietà di quello che ritengono sia il tempio perduto del

Psico-Corvo. Jim ha inseguito Psico-Corvo fino a qua ed è stato sepolto vivo nelle profondità del luogo degli scavi. Adesso i vermi dell'oltretomba gli tirano addosso tutto quello che gli capita fra le mani:

bambini, sedie, tazze di caffè bollentissimo e chi ne ha più ne metta. Per raggiungere la superficie Jim dovrà scavare ed evitare questi terribili vermi...o sarà costretto a mangiare la polvere per sempre. Ma sarà meglio che ti sbrighi però, perché si prevede un altro terremoto da un momento all'altro!

Consiglio: tieni sempre d'occhio al timer nell'angolo. Per evitare che le formiche pestifere ti diano fastidio, cerca di non farle uscire dalle loro tane.



Puppy Love (con la musica di **Peter's Pound e Mary**)

Psico-Corvo ha portato la principessa al Peter's Puppy's world e adesso sta tenendo in ostaggio tutti i 600 cuccioli di Peter! Dopo aver intrappolato Psico-Corvo in una torre di controllo di un porto spaziale abbandonato di Nowhere City, Jim dovrà impedirgli di buttare dalla finestra i poveri cuccioli e quindi di eliminare tutte le prove! Per restituire i cuccioli a Peter utilizza la pianta gigante. Se ne farai cadere alcuni, Peter potrà arrabbiarsi. E sai che quando perde la pazienza, sono proprio guai!

Consiglio: comincia sempre dal primo cucciolo lanciato. Segui l'ordine e li salverai. Se riesci a capire dove cadranno e quindi ti metterai sul posto giusto, sarai a cavallo.

Comandi speciali:

A - Fa girare Jim

B o C - Jim si tuffa per prendere i cuccioli

Pulsante direzionale - Muove Jim nella direzione premuta

Il popolo dei villi e Sally la salamandra cieca

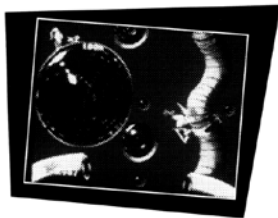
Per inseguire Psico-Corvo e la principessa nel pianeta intestinale, che la casa delle vacanze di Doc D, Jim dovrà indossare uno dei suoi travestimenti... Sally, la salamandra cieca delle caverne. Con il suo blastatore al plasma Jim dovrà superare i funghi del flipper e raccogliere i power-up in un veloce gioco di memoria e quindi completare un improvvisato gioco a premi! Stai attento a villi sempre in cerca di uno spuntino. Non sai cos'è un villo? Te l'avevo detto anche l'altra volta di non dormire durante le lezioni di biologia! Ma ti sei addormentato, eh?). Nella caverna potrai trovare dei teneri bocconcini e aumentare la possibilità di vincere bonus extra. Earthworm Jim...fatti avanti, sei il prossimo concorrente!!!!

Consiglio: più vermi della farina raccoglierai, maggiori saranno le possibilità di vincere i power-up bonus nel gioco a premi. Scegli sempre la risposta più corretta, tranne quando le domande sono tutte sbagliate, nel qual caso scegli quella meno probabile, ma non escludere quelle divertenti e che evidentemente erano quelle che ci piacevano di più...

Comandi speciali per il livello:**A o B** - Spara blastatore al plasma**C** - Nuota/Muovi**Pulsante direzionale** - Fa muovere Jim nella direzione premuta**Circo delle Cicatrici**

Entra nella porta sbagliata e ti troverai incastrato in una parte del Circo delle cicatrici di Evil il gatto.

Durante la bassa stagione a Heck, Evil scambia il suo lavoro con quello di suo cugino Abominevole e conduce lo spettacolo ambulante. Evita i tiratori di cerbottana ed esagera con il cibo fritto prima di andare sulla giostra e, con un po' di fortuna, catturare Psico-Corvo, prima che riesca a scappare di nuovo! Metti alla prova la tua forza nella gara del martello



e campana. Divertiti con il bruttissimo Elephant man...ma aspetta un attimo! Non farlo! consideralo un uomo...non un animale! Ha uno spirito nobile...sai? Sbrigati! Psico-Corvo se la sta svignando!

Consiglio: Evil il gatto non ha ancora la patente di pilota e non è molto bravo a guidare, quindi cerca di stare lontano dal punto in cui esce dalla videata, perché è da dove rientrerà.

Comandi speciali per il livello:**A** - Non serve a nulla.**B** - Sgonfia la testa di Jim**C** - Gonfia la testa di Jim**Pulsante direzionale** - Fa muovere Jim nella direzione premuta**Il re volante e Peter Pain**

Jim sorvola laghi e castelli con il suo fidato razzo tascabile alla ricerca della sua principessa. Psico-corvo ha avvertito Major Mucus dell'arrivo di Jim. Prima di continuare la ricerca della sua principessa, Jim dovrà riuscire a superare

il sistema di difesa del pianeta e detronizzare Major. Per sopravvivere, Jim dovrà evitare o eliminare missili autoguidati, palle di cannone e volanti centurioni romani lottatori di sumo. Guida il dirigibile alla sua destinazione e sgancia la bomba. Non è facile essere innamorati...

Consiglio: quando avrai eliminato le difese terrestri, non sarà troppo difficile sganciare la bomba sulla torre del potere di Major.

Comandi speciali per il livello;

A - Sparare i fucili del razzo

B - Ordinare una pizza al salamino gigante

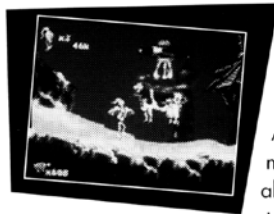
C - Girare il razzo

Pulsante direzionale - Fa muovere Jim nella direzione premuta

Rapimento

Per secoli gli alieni hanno esplorato altri pianeti in cerca di esseri intelligenti. Per anni, Jim ha amato le mucche.

Adesso queste due ideologie si incontreranno in uno



scontro epico. Jim, conosciuto come il Bramino saggio, non riesce mai a dire di no a un bovino bisognoso. Aiutalo a impedire che mucche siano rapite dagli alieni. Radunale e riportale alla stalla prima che gli alieni le catturino e le utilizzino per i loro crudeli esperimenti. Jim avrà alle calcagna pinguini mutanti superpotenti e navicelle trasformiste. Sbrigati, perché più ci metterai, più Psico-corvo e la principessa andranno lontano! Se Jim fallirà, le mucche verranno utilizzate per disumani esperimenti scientifici come: vediamo un po' dov'è il filetto...

Consiglio: come su ABT puoi saltare quando stai afferrando un animale. Ma siccome le piattaforme non sono stabili, quando sarai sopra ad una dovrai fare in fretta. Stai attento alle mucche-bomba!

ISO 9000

Psico-Corvo ha attirato Jim sul pianeta di carta! Ora deve percorrere una pila di carta, oltrepassare archivi segreti e fuggire dagli avvocati mascherati e contabili che non si fermeranno di fronte a niente pur di fargli compilare il modulo ISO 9000 (che serve per rinnovare la patente di pilota di classe 'C' per il razzo tascabile).

Scendi sempre più profondamente negli archivi dove ti attendono l'enorme fornace e le stampanti incandescenti. Finirà l'incubo un giorno? Troverà mai il modulo esatto? Dove sono le vie d'uscita? Rimarrà incastrato per sempre negli archivi? È nell'ufficio giusto? Chi era lo stupido Lenny o George? Non mi ricordo mai...

Consiglio: Acchiappa i topi per avviare il macchinario. Poi cerca l'archivio segreto. Come puoi fuggire? La risposta si trova nel cassetto numero due.

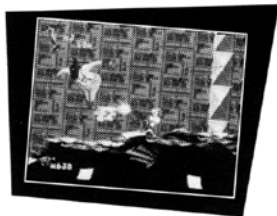
Livello Ate

Cosa diavolo succede qui? Un pianeta di carne? I giorni sono indicati dai panini che lievitano?

Gli hamburger si gonfiano a mezzogiorno, la pancetta è bollente. Le bistecche sono quasi cotte e sugose e le uova (per la carne naturalmente) non sono ancora cotte abbastanza.

Stai lontano dal contenitore del sale altrimenti Jim sarà trasformato in una di quelle cipolle fritte che vengono servite alle feste! Schiva gli stuzzicadenti dei panini, distruggi le cannuce piegate, e soprattutto, non fare arrabbiare Flamin' Yawn o finirai veramente male. Ricordati, per fare una frittata devi per forza rompere delle uova.

Consiglio: Nonostante non sia possibile distruggere il contenitore del sale (è veleno per i vermi!) sparaci sopra e si fermerà per un secondo e lo farà anche indietreggiare di un passo. Ancora meglio, dagli un altro bersaglio su cui scatenarsi per un po'.



Corri Jim corri

La più grande chiesa per sposarsi 24 ore al giorno, Lost Vegas è conosciuto in diversi modi: Mystical shrine of Mu (Il tempio mistico di Mu), The House of Holstein (La casa di Holstein), The Steerstein Chapel (La cappella Sheerstein). Questa cattedrale è la risposta a tutte le domande di Jim. Potrà Jim sconfiggere finalmente Psico-Corvo una volta per tutte? Quale diavolo è il vero nome della principessa? Arriverà in tempo a salvare la principessa da una vita di sofferenze e miseria invece di rimanere la signora Tal dei tali Corvo? Se vuoi salvarla, corri veloce come il vento. Se hai letto il manuale fino a qui, esci e inizia il gioco. Voglio dire, non avrai mica pagato tutti quei soldi per stare qui a leggere queste cose, no? Coraggio provaci!

Consiglio: ultimo consiglio per il livello finale. Ok. Divertiti come un matto e non smettere di odorare le rose e forse avrai fortuna.



AREE BONUS SEGRETISSIME



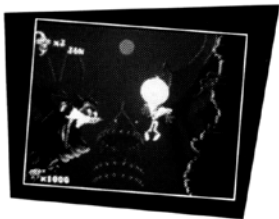
(Che probabilmente non vedrai mai)

Completamente folle

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Più a lungo terrai premuto il pulsante del salto e più in alto Jim salterà. Mica stupido eh? Cosa inventeranno quei programmatori folli della Shiny questa volta?
- Jim si è allenato parecchio di recente e adesso può sollevare praticamente quasi qualsiasi cosa che non sia inchiodata. Riesce a sollevare animali di fattoria, mobili, persino il conto a fine pasto!

CONSIGLI E SUGGERIMENTI CONT.



- Se prendi un'arma non desiderata, guardati intorno, cerca quella che vuoi e prendila. A lungo andare sarai avvantaggiato se non raccoglierai armi indesiderate.



- Se vedi qualcosa che non riesci a prendere, cerca di ricordare la posizione relativa nel livello. Puoi rivederlo in un altro punto del livello e potrai magari prenderlo o trovare un passaggio segreto.

- Snott gira sempre intorno alle stesse posizioni. Tieni gli occhi aperti e cerca un condotto e una roccia coperti di bava.
- Il paracadute di Snott funziona allo stesso modo della testata dell'elicottero. Puoi continuare a scivolare per ore. Non ci sarà nessuna testata d'elicottero questa volta, perché la volta precedente Jim si è sentito molto male e con grandi dolori di schiena.

- Tieni premuto il tasto per aprire il fuoco immediatamente. Per fortuna non c'è più il comando noioso "Premere il tasto Q per sparare".

COME FUNZIONA IL CODICE D'ACCESSO

Per attivare il codice d'accesso per qualsiasi livello bisogna raccogliere le tre bandierine del codice d'accesso e completare il livello. Il codice d'accesso rimarrà operativo fino a quando la macchina non sarà spenta.

Quando il gioco iniziale termina, sul Menu Opzioni sotto la dicitura codice d'accesso troverai le bandierine di ogni livello che sei riuscito a raccogliere.

Se hai raccolto tutte le bandierine di un certo livello, e completato il livello senza problemi, puoi riprendere il gioco dal livello successivo. Se non sei riuscito a prendere tutte le bandierine di un livello, dovrai giocare quel livello nuovamente ma dovrai recuperare solo gli oggetti che non sei riuscito a raccogliere la volta precedente. (Non devi neanche completare tutto il livello per ottenere il codice d'uscita - la prima volta che ti trovi sullo schermo delle opzioni, lo troverai).

TITOLI

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Produttore esecutivo

David Luehmann

Direttore del progetto

Scott Herrington

Cast, Assistente al direttore del progetto

Andy Brown

Team PIE QA

Lee Jones
James Martinez

Jose Zatarain
Manuel Quinones
Carlos Rodriguez

Direttore del marketing

Kelly Frey

Manuale

Scott Herrington

Ringraziamenti speciali

Thomas Chan
Richard Sallis
Dave Hoffman
Sharon Bowman
Kathy Sison
Colin Harris
Comunicazioni
Sachs Finley & Co
Moore & Price
Design Group

SHINY ENTERTAINMENT

Programmazione

Andy Astor

Programmazione supplementare

Nick Jones
D.P.

Direttore artistico

Nick Bruty

Grafica

Steve Crow
Mark Lorenzen

Grafica supplementare

Tom Tanaka
Rod Altschul
Lin Shen
Clark Sorensen

Direttore delle animazioni

Michael Francis Dietz

Animazioni

Shawn McLean
Larry Whitaker
Ed Schofield

Jeff Etter
Doug TenNapel

Assistenti alle animazioni

Eric Ciccone
Roger Hardy

Cura dei particolari

Dave Bombadier
Nancy

Designer livelli

Tom Tanaka



TITOLI

CONT.

SHINY ENTERTAINMENT

Direttore artistico e animazioni

Michael Koelsch

Musica ed effetti sonori

Tommy Tallorico Studios, Inc.

Design

Many, More Shiny Meetings

Produzione

David Luehmann

Scott Herrington

Strumenti per lo sviluppo

Andy Astor

Dan Chang

PSY-Q

ALIAS

Rob Northern Computing

Ringraziamenti speciali

Charles Loop

Chris Mayberry

Sandy Burusco

Brad Hartke

Brenda Balanos

Stacy Hering

Becky Tran

Nicola Smith

Richard Sallis

Angie TenNapel

DEDICATO ALLA MEMORIA DI MIKE PILOTTI

SVENSKA

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Epilepsivarning	90
Kassettskötsel	90
Att starta	91
Kontroller	92
Ikoner, vapen och annat	93
Vad står på, Jim?	96
Nivåbeskrivningar	97
Topphemligt bonusområde	102
% (Hints och tips-symbol)	102
Lösenord	103
Credits	103





EPILEPSIVARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU ANVÄNDER DITT SEGA VIDEO GAME-SYSTEM, ELLER LÅTER DINA BARN ANVÄNDA DET.

Ett fåtal människor drabbas av epileptiska anfall, eller ändrad medvetenhetsnivå, när de utsätts för vissa ljusmönster eller blinkande ljus, däribland sådant som förekommer på TV-skärmar och dataskärmar, exempelvis vid spel av videospel. Vidtag följande åtgärder för att minimera risken för detta:

Före spelet

- Om du, eller någon i din familj, haft eller visat tendenser till epilepsi, eller upplevt en förändrad medvetenhetsgrad, vid exponering för blinkande ljus, skall du tala med din läkare innan du spelar.
- Sitt minst 2,5 meter från TV- eller dataskärmen.
- Om du är trött, eller inte har sovit så mycket, skall du vila dig och inte börja spela förrän du är utvilad.
- Se till att det rum du spelar i är väl upplyst.
- Spela videospel på en så liten TV- eller dataskärm som möjligt (helst 14 tum eller mindre).

Under spelet

- Vila dig i minst tio minuter per timme när du spelar videospel.
- Föräldrar skall hålla koll på hur mycket videospel deras barn spelar. Om du eller ditt barn upplever något av följande symptom under spelet - yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, avsvimning, virrighet, ofrivilliga rörelser eller kramper - skall spelet OMEDELBART avbrytas och läkare kontaktas.

KASSETTSKÖTSEL

Djungebokskassetten är enbart avsedd för användning med europeiska och australasiatiska Sega Mega Drives.

Hur kassetten skall hanteras

- Sänk inte ner den i vatten!
- Böj den inte!
- Utsätt den inte för hårda slag eller stötar!
- Utsätt den inte för direkt solbelysning!
- Se till att den inte skadas eller förvrängs!
- Placera den inte nära någonting som avger hög värme!
- Utsätt den inte för thinner eller bensen!
- Om kassetten har blivit våt måste den torka helt och hållet innan den används.
- Om kassetten blir smutsig skall den torkas av omsorgsfullt med en mjuk trasa, som doppats i en vatten/tvålösning.
- Efter användningen skall kassetten placeras i sitt fodral.
- Glöm inte att ta en paus då och då om du spelar mycket.

VARNING TILL INNEHAVARE AV PROJEKTIONSTELEVISIONSAPPARATER:

Stillbilder kan skada bildröret permanent eller ge upphov till fosformärken på röret. Undvik upprepad eller utsträckt användning av videospel på projektionsapparater med stora skärmar.



ATT STARTA

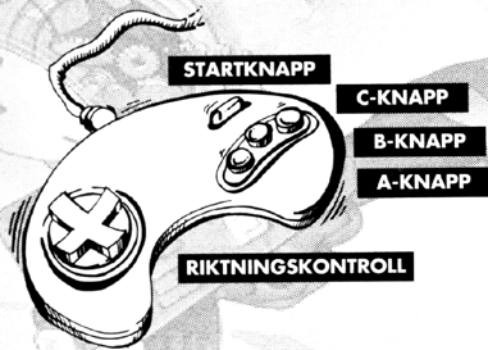
1. Installera din Sega Mega Drive.
2. Se till att handkontroll 1 är korrekt ansluten.
3. Se till att strömbrytaren befinner sig i läge OFF (av).
Stoppa in kassetten Earthworm Jim 2 i öppningen och tryck ned bestämt.
4. För strömbrytaren till läge ON (på). Du bör se Segas titelskärm, följt av titelskärmen för Earthworm Jim 2.

***** Superhemligt bonustips: Om du trycker på Start-knappen kommer du automatiskt att teleporteras till spelets första nivå!**



Sega Mega Drive-enhet och styrplatta

KONTROLLER



A-KNAPP Avfyrar det vapen som anges längst ned till vänster på skärmen. Aktiverar Snott-fallskärmen när du befinner dig i luften.

KNAPP B Utför huvudpiskan.

KNAPP C Gör att Jim hoppar. Aktiverar också Snotts vinge/gripklo.

RIKTNINGSKONTROLL Överför omedelbart alla pengar från ditt bankkonto till Shiny Entertainment Inc. Ja, och så styr den ju Jims alla rörelser och skott, förstås.

*****Proffstips: Om du trycker på knapparna kommer Jim att förflytta sig runt skärmen och göra olika saker! Coolt!**

START Vad trodde du?

IKÖNER, VAPEN OCH ANNAT

Styrka till dräkt - Var och en av dessa ger Jims dräkt 4% extra kraft på livsmätaren. Roffa åt dig dessa varhelst du kan.

Superstyrka till dräkt - Dessa luringar förstärker din dräkt till den coola nivån 100%.

Snabbmacka - Denna smakliga snabbbrätt fyller på Jims dräktstyrka till massiva - ja, just det, massiva - 200%!

Matmaskar - Duger perfekt till både morgon, middag och kväll. Plocka upp dessa godsaker för att tjäna extra bonus längre fram i spelet.

Extraliv - Extraliv. Vad trodde du?

Stoppur - Försök vinna tid i Lorenzos jord med dessa ur. De kommer att förhindra att himlen ramlar ned över ditt huvud.

Standardammunition till plasmageväret - Ger Jim 250 ammunitionsknippen.



Nytt och uppdaterat '95!

Megaplasma - Inte ens Acme tillverkar sådana här kraftiga pjäser! Plasmaenergin räcker till två skott.

Trefingervapnet - Med detta kan Jim träffa långsidan på en lada med förbundna ögon. Om du inte träffar någonting med detta vapen är det bara en sak som kan hjälpa dig...

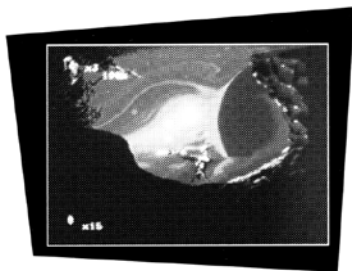
Ladusprängaren - Denna skjuta-och-ladda-manick klarar att rensa hela skärmen, men se upp för den fruktade rekyl! Den påminner om megaplasma på steroider sett genom ett förstoringsglas och reflekterat via en tivolispegel.

Målsökande missil - Var inte orolig. Den söker sig inte mot ditt hem utan snarare mot närmaste fiende, och väl där säger den "Hejsan!" på sitt eget speciella sätt.

Bubbel-gun - Förvirra fienden och gör alla ungar glada med denna häftiga bubbel-gun. Den är inte särskilt effektiv i vissa situationer, men väldigt vacker att titta på.

Ammunitionstillskott - Plocka upp dessa hylsor för att öka styrkan i det vapen Jim använder.

Mask-flagga - Ikon dos för lösenordet. (För våra spanska vänner).



Jordflagga - En av tre (eller I av III - för våra romerska vänner) föremål Jim behöver för att hitta nästa nivå. Om du hittar alla tre ikoner kommer du att ges nivåns lösenord.

Jim-flagga - Ikon som banar väg för lösenordet (För våra japanska vänner).

Fortsättningsikon - Vidrör dessa för att aktivera aktuell omstartspunkt, om nu Jim skulle råka ut för något riktigt otrevligt.

Turbo - Ger Jim extra turbokrafter. Han kommer att röra sig snabbare än en ekorre på asfalt i juli.

Snabbfil - Använd detta för att susa tillbaka till början för fler bombfyllda ballonger i Peter Pain.

Stora stygga motorn - Gör fickraketen dubbelt så manövrerbar och snabb. Billigare än en tripp till närmaste bilhandlare för nya ventiler.

Maskburk - Vi lurade dig i den första - det fanns inga doldas maskburkar. Vadå, vi tyckte att det var kul! Nu finns de i alla fall gömda över hela spelet!!! Om du hittar dem får du extra omstartsenheter (ger tre liv vid kända omstartspplatser).





Psy-Crow har kidnappat den undersköna aristokraten och prinsessan Vad-Hon-Nu-Heter. Som enda arvinge står hennes make i tur att bli Galaxens Kung! Universums Härskare! Alltets Mästare!

Psy-Crow vill själv lägga beslag på denna ätråvärda krona, trots sin litenhet. Jim måste nu stoppa de båda innan de når Lost Vegas, där man ju kan gifta sig snabbt och utan samtycke

YAD STAR PA, JIM??



24 timmar om dygnet. Jim ger sig genast ut på en jakt som tar honom från planet till planet. Flera av dessa världar utgör sommarresidens för hans

värsta fiender, typ Evil the

Cat (det är ju så att Heck är lika förbaskat varmt i augusti, även för Evil). Jim

reser dock inte ensam den här gången. Han har bitt sin kompis Snott om hjälp att hitta både Psy-Crow och sina drömmars kvinna.



Anything but Tangerines

Bobs sommarresidens, A.B.T., stoltarar också med hotfulla bläckfiskar, bana 4 i bowlinghallen samt paraplyviftande pensionärer. Trota att de glada grisarna inte ser lika bra ut som Wilbur, är lika smarta som Arnold Z eller lika militanta som Napoleon kan du ända plocka upp en av dem och därmed få övertaget (förutsatt att du inte här något emot att bli lite smutsig). Använd dig av trappstegen E-Z för att nå verklig action, men se upp för de störiga tanterna som är fast beslutna att åka med nästa hiss. Hmm, har jag inte sett de där gummorna på TV....

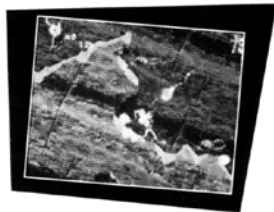
Proffstips: Vissa områden ser ut att vara helt utom räckhåll. Håll dock utkik efter möjliga vägar till dessa power-ups. Man kan nämligen nå samtliga delar av spelet!

Lorenzos jord

I planeten Burbanks jordiga mylla har Lorenzo-larven och tillika grymme tvillinghärskaren Pedro-kokongen påbörjat

arkeologiska utgrävningar för att blottlägga vad de anser vara Psy-Crows försvunna tempel. Jim har följt efter Psy-Crow till denna plats, där han dock begravts levande under jordmassorna. Nu kastar de underjordiska larverna allt de har mot honom: bäbisar, stolar, riktigt heta kaffekoppar, ja allt de kan hitta. Jim måste gräva, ducka och borra sig förbi dessa efterhängsna insekter för att till slut kunna nå ytan... om inte, får han tugga jord under resten av sitt liv. Du måste skynda dig, för en ny jordbävning kommer att drabba planeten när som helst.

Proffstips: Håll alltid ett öga på speltiden i hörnet. Det bästa sättet att hålla de otäcka myrorna i schack är att hindra dem från att lämna sina hålor.



Puppy Love (med musik av **Peter's Pound and Mary**)

Psy-Crow har tagit prinsessan i Peter's Puppy-värld till fånga och håller nu Peters hundvalpar som gisslan, alla 600! Jim har fångat Psy-Crow i en övergiven rymdstation i utkanten av Nowhere City, och måste nu hindra denne från att göra sig av med bevisen genom att slänga ut de hjälplösa hundvalparna genom fönstret! Använd den stora läkematvan för att rädda valparna och föra dem tillbaka till Peter. Se dock till att du inte tappar någon för då blir Peter arg, och du vet att om han blir ilsken blir det som att ha en tjock vessla i byxorna. Jösses!

Proffstips: Sikta alltid in dig på den första hundvalp som kastas ner. Du kan rädda alla om du följer kastordningen noga. Se noga var de kommer att landa - halva segern är vunnen om du vet var du ska placera dig.

Kontroller på specialnivån:

A - Jim vänder sig

B eller C - Jim dyker efter hundvalpar

Riktningsskontroll - Jim förflyttar sig i aktuell riktning

The Villi People (eller Blind Sally)

För att kunna följa efter Psy-Crow och prinsessan genom den levande tarmvärlden - Doc D:s gamla sommarresidens - måste Jim uppträda i en av sina otaliga förklädnader... Sally, den blinda grottsalamandern. Jim, som fortfarande bär på plasmaspängaren, måste passera olika flipperspelshinder, plocka upp power-ups i ett snabbt minnesspel och dessutom medverka i en improviserad frågetävling! Se också upp för villi som alltid är på jakt efter en munsbit! (Vet du inte vad en villi är? Jag har ju sagt åt dig att du ska hålla dig vaken på biologilektionerna! Och gjorde du det? Det verkar inte så.) Det går att hitta små munsbitar i grottan med vilka man kan vinna extra bonuschanser. Earthworm Jim... stig fram, du är vår nästa tävlande!!!!

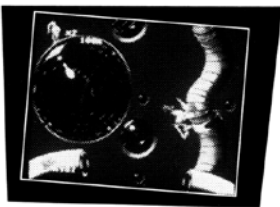
Proffstips: Ju fler matmaskar du äter desto fler bonus-power-ups kan du vinna i frågetävlingen. Välj alltid det mest korrekta svaret, utom när alla svar är fel. Då väljer du det mest osannolika, men räkna inte bort de svar som är riktigt lustiga och som vi verkligen gillar...

Kontroller på specialnivån

A eller B - Avfyrrar plasmaspängaren

C - Simmar/förflyttar dig

Riktningsskontroll - Jim förflyttar sig i aktuell riktning



Circus of the Scars

Om du går igenom fel dörr riskerar du att hamna i Evil the Cats 'Circus of the Scars'. När Heck har ledigt byter Evil plats med sin kusin Flagitious och sköter därefter den kringresande cirkusen. Vänta nervöst vid vändkorsen, undvik de ärtskjutande katterna, ge dig upp i Tilt- a-Whirl med alldeles för mycket mat i magen, och förhoppningsvis fångar du Psy-Crow innan han hinner smita på nytt! Visa vad du kan vid styrkespelet. Skratta åt den starkt missbildade elefantmannen... vänta ett tag! Gör inte det! Respektera honom som en människa och inte ett djur! Se hans inre skönhet... vänta! Skynda dig! Psy-Crow flyr!

Proffstips: Evil the Cat har inte tagit flygcertifikat ännu och går inte att styra så väl i luften, så försök undvika den plats där han försvinner ut från skärmen. Det är nämligen där han kommer att trilla ner.

Kontroller på specialnivån

A - Gör ingenting

B - Släpper ut luft ur Jims huvud

C - Blåser upp Jims huvud

Riktningsskontroll - Förflyttar Jim i aktuell riktning.

The Flyin' King & Peter Pain

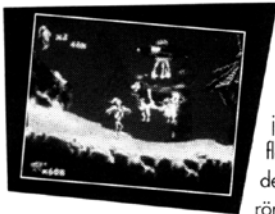
I sitt letande efter prinsessan flyger Jim ombord på sin trogna fickraket över sjöar och slott. Psy-Crow har varnat majoren Major Mucus för Jims ankomst. Jim måste penetrera planetens försvarssystem och detronera majoren för att sedan kunna fortsätta jakten på prinsessan. Se upp för målsökande missiler, kanonkulor och flygande sumobrottare/romerska legionärer. Jim måste undvika dem eller skjuta ner dem för att klara livhanken. Guida bomben till dess mål och släpp den. Ack, den kärleken...

Proffstips: Så snart du har besegrat vissa försvarsstyrkor kommer det att bli lättare att transportera bomben till majorens högkvarter.

Kontroller för specialnivån:

- A** - Avfyrar raketer
- B** - Beställer gigantiska pepperoni-pizzas
- C** - Vänder på raketen

Riktningkontroll - Förflyttar Jim i aktuell riktning

**Garanterat tillfångatagen**

Främmande varelser har i flera århundraden besökt planeter på jakt efter intelligent liv. Jim hade i flera år en förkärlek för kor. Nu möts dessa två ideologier i en oförglömlig röra. Jim, känd bland korna som

Brahman Brahms, kan inte säga nej till en kossa i nöd. Hjälper honom därför med att rädda kossorna från att bli tillfångatagna. Samla in dem och förs de till ladan innan de främmande varelsena kniper korna för sina egna skumma syften. Superstarka mutantpingviner och förändringsbara skepp

utmanar Jim under hela uppdraget. Skynda på, för ju längre det tar desto längre bort hinner Psy-Crow och prinsessan komma!

Om Jim misslyckas kommer korna att användas för grymma, vetenskapliga experiment, typ "Var på en ko finns fläskfilén?".

Proffstips: *Precis som i ABT kan du hoppa när du håller i ett djur från bondgården, men eftersom vissa plattformar är ostadiga måste du skynda dig när du står på dem. Se upp för ko-bomberna!*

ISO 9000

Psy-Crow har lockat Jim till pappers-planeten, där han måste ta sig fram över ändlösa papperstravar, förbi luriga dokumentskåp samt undvika de maskerade juristerna och bokhållarna som gör allt för att få honom att fylla i ett nytt ISO 9000-formulär (för att förnya sitt klass "C"-körkort för fickraketen). Färden går allt djupare ner i arkiven, mot den stora smältungnen och de massiva tryckpressarna. Kommer mardrömmen alltig att sluta? Kommer han någonsin att hitta det rätta formuläret? Var ligger utgången? Kommer han att bli permanent bortarkiverad? Befinner han sig på rätt kontor? Vilken var stum, Lenny eller George? Tänk att jag aldrig kommer ihåg...



Proffstips: Grabba tag i mössen för att lura maskineriet. Håll därefter utkik efter de luriga dokumentskåpen. Hur tar man sig förbi dem? Svaret finns i låda nummer 2.



See Jim run. Run Jim run.

Kyrkan som erbjuder de smidigaste snabbbröllopen i Lost Vegas-systemet har många namn: Mus Mystiska Hemvist, Holsteins Hus eller Steerstein-kapellet. I denna katedral

finns svaren på Jims frågor. Kan han nu besegra Psy-Crow en gång för alla? Vad i hela friden är prinsessans riktiga namn? (det är Vad-Hon-Nu-Heter, om du vill veta). Kommer han för sent för att kunna rädda prinsessan från en slavtillvaro som Fru Vad-Hon-Nu-Heter Crow? Du måste vara snabb som blixten för att kunna rädda henne. Om du har läst instruktionshäftet ända hit kan du lägga av och börja spela. Jag menar, du har ju inte pröjsat för alla dessa grejor bara för att sitta och läsa, eller hur? Om du maskar med din uppgift kommer universum att drabbas av en ohygglig katastrof (det är klart att vi måste köra med mask-skämtet EN gång i alla fall). Kör hårt!

Proffstips: Tror du verkligen att vi har några tips för slutnivån? Alla gånger! När vi ändå håller på vill jag ha en ponny i julklapp. Nu är det så här: Kör stenhårt. Du klarar det här så länge du inte stannar upp och luktar på blommorna.

Level Ate

Vad i hela världen pågår här? En planet som består av kött, där tiden mäts i hur långt det tar att värma en hamburgare? Hamburgaren vänds mitt på dagen, bacon ligger varm och sprakande, stekarna är blodiga och äggen (till steken, förstås) är något lösa. Håll dig borta från saltkaret om du vill undvika att Jim slutar sina dagar som en av de där lökringarna dina föräldrar brukar bjuda på när det är party! Ducka för tandpetarna, förstör de böjliga pinnarna, men framför allt: reta inte upp Flamin Yawn, för då har du satt din sista potatis! Kom ihåg att man måste knäcka några ägg för att göra en omelett.

Proffstips: Trots att du inte kan förstöra saltkaret (alla maskars baneman har vi hört) kan du temporärt hålla det på avstånd om du skjuter mot det. Vad som är ännu bättre är att du temporärt kan ge det ett annat mål att jaga efter.

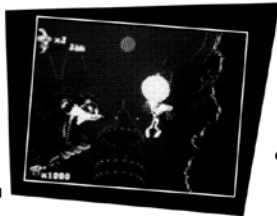
TÖPPHEMLIGT BONUSOMRADE

(SOM DU KANSKE ALDRIG KOMMER ATT F SE)

Totalt bombad.

HINTS OCH TIPS

- Ju längre du håller hoppknappen nedtryckt desto högre kan Jim hoppa. Klyftigt, eller hur? Vad kommer de galna programmerarna på Shiny att hitta på härnäst?
- Jim har legat i hårdträning på sistone, och kan nu lyfta nästan vad som helst som inte är fastnitat i golvet. Han kan plocka upp djur från landsbygden, möbler, ja till och med notan efter en god middag!
- Om du plockar upp ett skjutvapen du inte vill använda håller du ögonen öppna efter det du vill ha och greppar tag i det. I långa loppet tjänar du på att undvika oönskade vapen.



- Snott kan fästa sig vid flera olika ytor. Håll ögonen öppna efter riktigt kletiga rör och stenar.
- Snott-fallskärmen fungerar på samma sätt som det gamla helikopter-huvudet. Du kan glida omkring i timmar, men inte med hjälp av ett helikopter-huvud denna gång eftersom Jim lätt blev yr i huvudet förut och dessutom klagade över bakont.



- Om du ser någonting du inte kan komma åt bör du lägga dess relativa position i nivån på minnet. Du kanske passerar förbi vid ett senare tillfälle, och kan då antingen nå föremålet eller en hemlig gång.
- Håll ner knappen för att snabbt avfira ett vapen. Inga fler "tryck på knapp Q vansinnigt snabbt för att avfira vapnet", eller andra invalidframkallande rörelser.

HUR LÖSENÖRDSYSTEMET FUNGERAR

För att helt aktivera lösenordet på varje nivå måste du plocka upp alla tre lösenordsflaggor och fullgöra nivån. Därefter kommer lösenordet att vara tillgängligt tills du bryter strömmen till din maskin. Så snart ditt spel tar slut kan du på valmenyns lösenordsdel se de flaggor per nivå du har samlat in.

Om du har samlat in alla flaggor för en viss nivå och framgångsrikt fullgjort nivån i fråga kommer du att fortsätta spela på nästa. Om du missar några flaggor på en nivå måste du spela om den, men denna gång behöver du bara samla in vad du har missat tidigare (du behöver inte ens fullgöra nivån för att knipa koden - nästa gång du tittar på valmenyn kommer koden att ligga och vänta på dig.)

CREDITS

103

Exekutiv producent

David Luehmann

Projektledare

Scott Herrington

Rollfördelare,

Medproducent

Andy Brown

PIE QA-team

Lee Jones

James Martinez

Jose Zatarain

Manuel Quinones

Carlos Rodriguez

Marknadsföring

Kelly Frey

Instruktionshäfte

skrivet av

Scott Herrington

Speciellt tack till

Thomas Chan

Richard Sallis

Dave Hoffman

Sharon Bowman

Kathy Sison

Colin Harris

Kommunikation

Sachs Finley & Co

Moore & Price

Design Group

SHINY ENTERTAINMENT

Program

Andy Astor

Tilläggsprogrammering

Nick Jones

D.P

Art Director

Nick Bruty

Huvudartister

Steve Crow

Mark Lorenzen

Tilläggskonst

Tom Tanaka

Rad Alischul

Lin Shen

Clark Sorensen

Teckningsledare

Michael Francis Dietz

Tecknare

Shawn McLean

Larry Whitaker

Ed Schofield

Jeff Etter

Doug TenNapel

Medtecknare

Eric Ciccone

Roger Hardy

Clean Up

Dave Bombadier

Nancy

Nivådesign

Tom Tanaka

Fine Art Director &

Illustrationer

Michael Koelsch

101

CREDITS

FÖRTS.

SHINY ENTERTAINMENT

Musik & Ljudeffekter

Tommy Tallorico
Studios, Inc.

Designad av

Many, More Shiny Meetings

Producerad av

David Luehmann
Scott Herrington

Utvecklingsredskap

Andy Astor
Dan Chang
PSY-Q
ALIAS
Rob Northern Computing

Speciellt tack till

Charles Loop
Chris Mayberry

Sandy Burusco
Brad Hartke
Brenda Bolanos
Stacy Hering
Becky Tran
Nicola Smith
Richard Sallis
Angie TenNapel
Chips & Bread
Olika Djur På Landsbygden



©1994-2021 Interplay Entertainment Corp.
Earthworm Jim™ is a registered trademark or trademark of
Interplay Entertainment Corp in the United States and other
countries. All rights reserved.