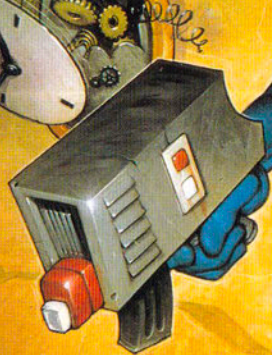


EARTHWORM JIM



PSY-CROW



PRINCESS
WHIPS-ME-NAILS



JIM

INSTRUCTION BOOKLET



TM

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardar estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERÄ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSÖPIIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

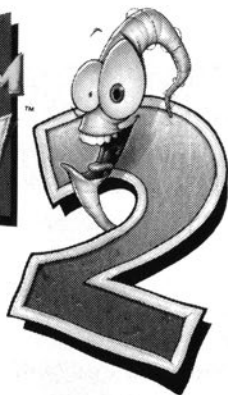
ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN SÄT ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



CONTENTS

	Page
English	2
Deutsch	18
Français	35
Español	51
Italiano	67
Svenska	83



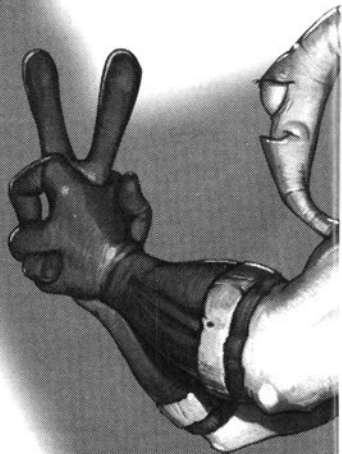
Earthworm Jim 2™ ©1995 Shiny Entertainment, Inc.™. All Rights Reserved.



ENGLISH

TABLE OF CONTENTS

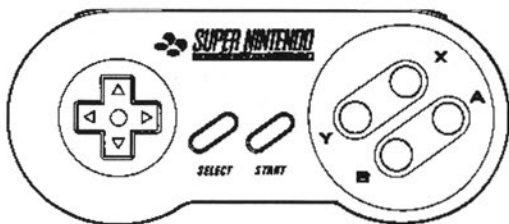
Digging In	3
Controls	4
Icons, Weapons and Stuff	5
Whassup w' Jim	8
On the level descriptions	9
Top Secret Bonus Area	14
% (Hints and tips symbol)	15
Passcodes	16
Credits	16
Warranty Information	17



DIGGING IN

1. Set up your Super Nintendo Entertainment System as described in its instruction manual. Plug in Controller 1. Note that *Earthworm Jim 2* is for one player only.
2. Ensure the Power Switch is set to OFF. (As an extra precaution, call your electric company and have them shut off power in your neighborhood.) Insert the *Earthworm Jim 2* Cartridge, its label facing towards you, into the Super Nintendo and press it down firmly.
3. Push the Power Switch to ON. (If you did call your electric company, have them restore power first.) After a few seconds, the Nintendo Screen will appear. When the Title Screen is shown you are ready to play *Earthworm Jim 2*.

IMPORTANT! If the Nintendo Screen doesn't appear, push the Power Switch to OFF. Ensure your Super Nintendo is set up correctly and the *Earthworm Jim 2* Cartridge is properly inserted. Then push the Power Switch to ON again. Always ensure the Power Switch is set to OFF before inserting or removing the *Earthworm Jim 2* Cartridge.



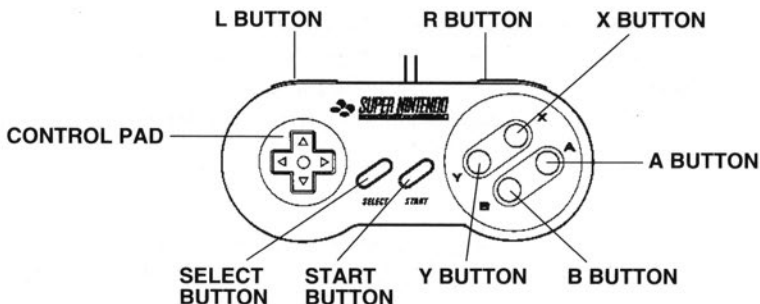
Super Nintendo Controller



PLAYING

TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Controller.



The Super Nintendo Controller

Y BUTTON

Fires the current weapon indicated in the lower left corner of the screen. When airborne, activates the Snott parachute.

B BUTTON

Makes Jim jump and activates Snott when airborne.

A BUTTON

Makes Jim whip with his head.

X BUTTON

Cycles through all of Jim's currently held weapons.

CONTROL PAD

Immediately with draws from your bank account and transfers them to Shiny Entertainment Inc. Oh, it also controls the direction Jim moves and fires.

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%.

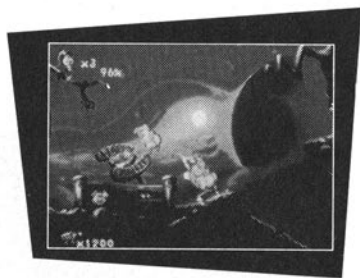
Chip Butty - A tasty lo-cal snack that actually boosts Jim's suit power up to a whopping - yes, whopping - 200%!

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.



ICONS, WEAPONS, AND STUFF CONT.

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...

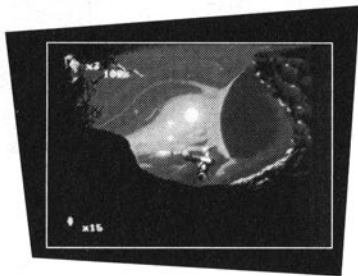
Barn Blaster - This one-shot-wonder will clear just about everything off the screen, but watch out, it packs a pretty mean recoil! It's like a Mega Plasma on steroids as seen through a magnifying glass reflected off a carnival mirror.

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)

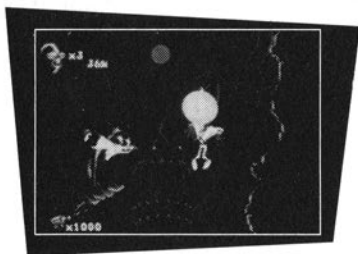
Continue Icon - Tag these to activate the continue point should something unfortunate happen to Jim.

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.

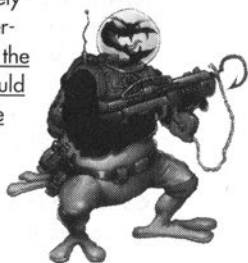
Can o' Worms - We fooled you in the first one - there was no hidden can of worms. Well, we thought it was funny. Anyway, now these things are hidden throughout the game!!! Find 'em for an extra continue (good for three lives at participating locations).



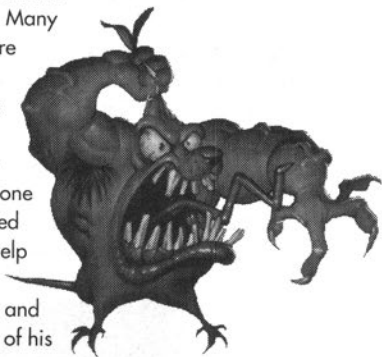
WHASSUP WITH JIM?



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

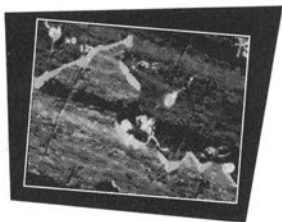
Bob's summer home, A.B.T. is also the home to blunderbuss wielding octopi, #4's bowling alley, and umbrella-wielding geriatrics. Even though the happy pigs aren't as good looking as Wilbur, as smart as Arnold Z., or as militant as Napoleon, you can still heft one up and use it to your advantage (as long 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.



ON THE LEVEL DESCRIPTIONS CONT.

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:

B – Turns Jim around

A – Makes Jim dive for puppies

Control Pad – Moves Jim 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:

X – Fires Plasma Blaster

B – Swim/move

Control Pad – Moves Jim 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 - Deflates Jim's head

B - Inflates Jim's head

Control Pad – Moves Jim in that direction

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

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS CONT.

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.

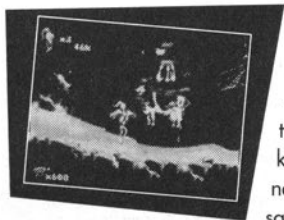
Special Level Controls:

X - Fires rocket's guns

A - Orders large pepperoni pizza

B - Turns rocket around

Control Pad - Moves Jim 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'?

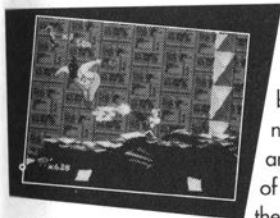
ProTip: Like in ABT, you can jump while holding a farm animal. But, since some of the platforms aren't stable, you'll need to hurry when standing on one. Watch out for the cow bombs!

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.

ON THE LEVEL DISCRPTIONS CONT.



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.

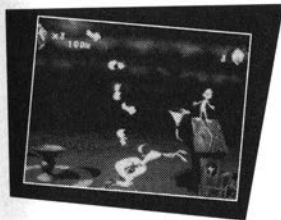
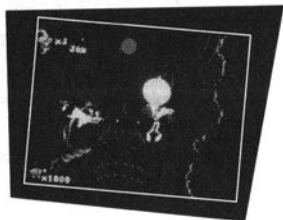
TOP SECRET BONUS AREA

(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 'about' 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 his 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



CREDITS

CONT.

SHINY ENTERTAINMENT

Assistant Animator

Eric Ciccone
Roger Hardy

Clean Up

Dave Bombadier
Nancy

Level Designer

Tom Tanaka

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 Astor
Dan Chang
PSY-Q
ALIAS
Rob Northern Computing

Special Thanks

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

DEDICATED TO THE MEMORY OF MIKE PILOTTI

WARRANTY INFORMATION

Limited Warranty

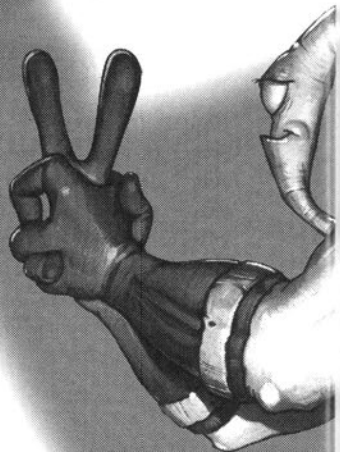
This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not affect your statutory rights. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.



D E U T S C H

INHALTSVERZEICHNIS

Die Buddelei geht los	19
Steuerung	20
Icons, Waffen und so'n Zeug	21
Was is'n mit Jim los?	24
Level-Beschreibungen	25
Der streng geheime Bonusbereich	31
Tips und Tricks (%-Symbol)	32
Paßcodes	33
Mitarbeiterverzeichnis	33
Garantie-Hinweise	34



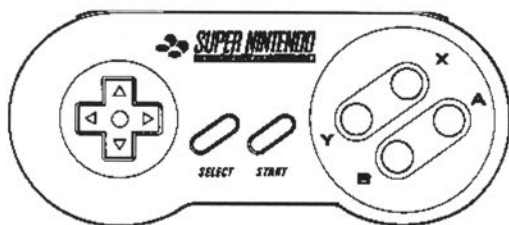
DIE RUDELEI GEHT LOS

1. Stellen Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System ein, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben. Schließen Sie Controller 1 an. Bitte beachten Sie, daß *Earthworm Jim 2* nur für einen Spieler gedacht ist.

2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät AUSGESCHALTET (OFF) ist. (Am besten rufen Sie sicherheitshalber gleich noch das Elektrizitätswerk an, damit die in der ganzen Stadt den Strom abschalten.) Legen Sie das *Earthworm Jim 2*-Modul mit dem Etikett zu Ihnen in Ihr Super Nintendo Entertainment System ein, und drücken Sie es fest nach unten.

3. Schalten Sie nun das Gerät EIN (ON). (Falls Sie vorher das E-Werk angerufen haben, können Sie die Herrschaften jetzt wieder entwarnen!) Nach einigen Sekunden erscheint der Nintendo-Bildschirm. Sobald der Titelbildschirm gezeigt wird, können Sie mit dem Spiel beginnen.

WICHTIG! Sollte der Nintendo-Bildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder AUS (OFF). Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo korrekt eingestellt und das *Earthworm Jim 2*-Modul richtig eingelegt ist. Schalten Sie das Gerät dann wieder EIN. Stellen Sie stets sicher, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor Sie das *Earthworm Jim 2*-Modul einlegen oder herausnehmen.

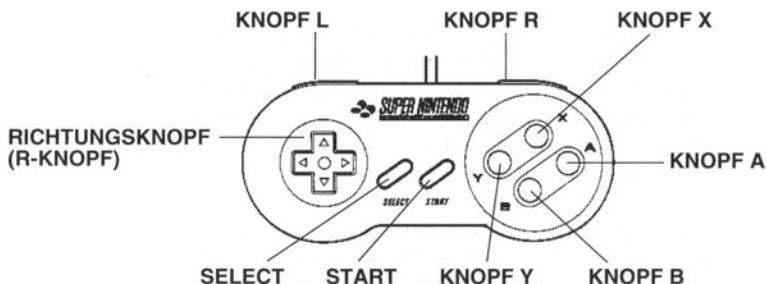


Super Nintendo Controller

STEUERUNG

ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG

Bevor Sie das Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Bewegungen und Funktionen des Controllers vertraut machen.



Der Super Nintendo Controller

- KNOPF Y:** Feuert die am unteren linken Bildschirmrand angezeigte Waffe ab. Aktiviert den Snott-Fallschirm.
- KNOPF B:** Lässt Jim springen und aktiviert den Snott-Fallschirm, wenn Jim sich in der Luft befindet.
- KNOPF A:** Aktiviert die Kopfpeitsche.
- KNOPF X:** Damit scrollen Sie durch Jims aktuelle Waffen.
- 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.
- START:** Dreimal dürfen Sie raten!

ICONS. WAFFEN UND SONSTIGES 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 Dinger kurbeln Ihre Anzugenergie auf coole 100% hoch.

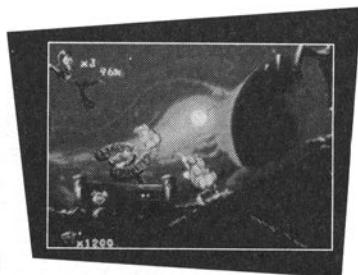
Pommes-Stulle - Ein schmackhafter, kalorienarmer (Harhar) Snack, der Jims Anzugenergie auf sagenhafte - jawohl sagenhafte - 200% hochjagt.

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...

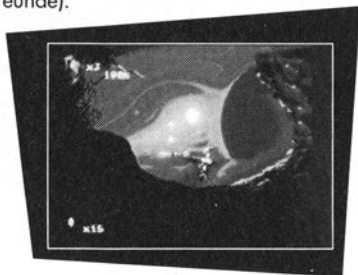
Breitseiten-Blaster - Dieses Ein-Schuß-Wunder holt fast alles vom Himmel. Aber machen Sie sich auf einen ziemlich üblen Rückstoß gefaßt! Denken Sie an einen Kometen von den Ausmaßen Australiens, und Sie wissen, was auf Sie zukommt.

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).



ICONS, WAFFEN UND SON'N ZEUG FORTS.

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.)

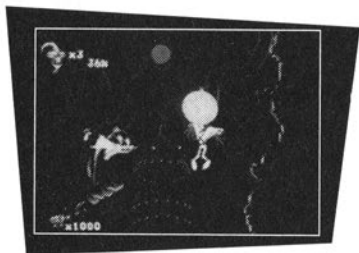
Fortsetzungs-Icon - Sammeln Sie diese Icons, um den Fortsetzungspunkt zu aktivieren (für den Fall, daß Jim etwas zustößt).

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.

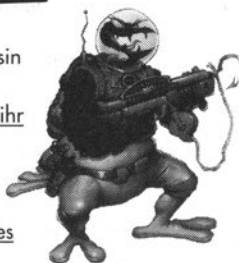
Würmerdose - Beim letzten Mal haben wir Sie reingelegt - es gab überhaupt keine versteckten Würmerdosen. Nun ja, wir dachten, das sei witzig. Wie auch immer, diesmal sind die Dinger überall im Spiel versteckt. Wenn Sie fündig werden, erhalten Sie einen Extra-Versuch (und das sind immerhin 3 Leben!).



WAS IS'N MIT JIM LOS?

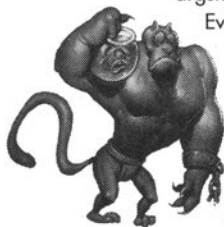


Psy-Crow hat die liebliche Prinzessin Dingens entführt. Da sie die einzige Thronerbin ist, wird ihr zukünftiger Gatte automatisch König der Galaxie! Herrscher des Universums! Gebieter des Alls!



Psy-Crow will die Krone für seinen eigenen Schrumpfkopf. 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

ärgersten 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.

LEVEL-BESCHREIBUNGEN

Alles-außer-Mandarinen

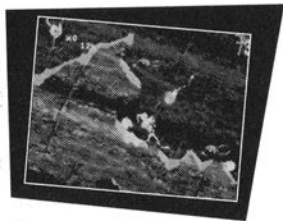
Bobs Sommerresidenz A.A.M. ist auch die Heimat einiger Donnerbüchsen-schwingender Kraken, Bowling Alley 4, und mit Schirmen fuchtelnder Greisinnen. Obwohl die glücklichen Schweine nicht so gut aussehen wie Wilbur und nicht so gescheit wie Arnold Z oder so militant wie Napoleon sind, sollten Sie ruhig 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 verdammt 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:

B - Jim dreht sich um.

A - 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

LEVEL-BESCHREIBUNGEN FORTS.

Leckerbissen auf Sie, die Ihnen zusätzliche Bonus-Chancen einbringen. Earthworm Jim... mach Dich bereit, Du bist der nächste!!!

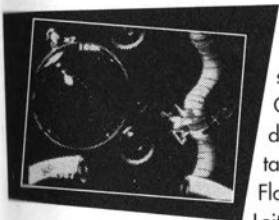
Profi-Tip: Je mehr Mehlwürmer Sie sammeln, desto mehr Bonus-Powerups können Sie in der Spielshow-Runde gewinnen. Wählen Sie stets die am plausibelsten erscheinende Antwort, es sei denn, alle zur Auswahl stehenden Antworten sind falsch. In diesem Fall sollten Sie sich für die Antwort entscheiden, die 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:

X - Plasma-Blaster wird abgefeuert.

B - 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 - Jims Kopf schrumpft.

B - 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:

X - Raketengeschütze werden abgefeuert.

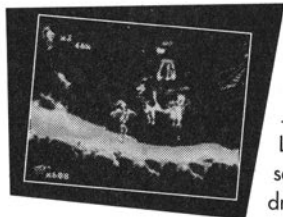
A - Sie bestellen eine große Pizza mit Pepperoni.

B - Die Rakete dreht sich um.

R-Knopf - Bewegt Jim 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,



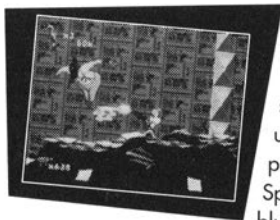
der unter Kühen als Brahman Brahma bekannt ist, kann niemals nein sagen, wenn ihn ein Rindvieh um Hilfe bittet. Helfen Sie ihm, die Kühe vor der Verschleppung durch die Außerirdischen zu retten. Treiben Sie die Rinder zusammen und zurück in den Stall, bevor die Außerirdischen sie rauben und für ihre 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.

Jammjammmm! 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 Strohhalm, und fallen Sie bloß nicht dem Langweiler Flamin' Yawn auf den Wecker, oder Sie werden sofort zu Hackfleisch verarbeitet! Denken Sie daran: Es wird nichts 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 Dingsen).

LEVEL-BESCHREIBUNGEN FORTS.

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!

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!

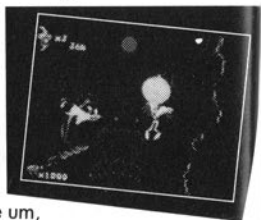
DER STRENG GEHEIME BONUSBEREICH

(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-Q-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

Projektmanagement

Scott Herrington

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

Andy Brown

PIE QA-Team

Lee Jones

James Martinez

José Zatarain

Manuel Quinones

Carlos Rodriguez

Marketing-Management

Kelly Frey

Handbuch

Scott Herrington

SBesonderen 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 Bruty

LKünstlerische**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



SHINY ENTERTAINMENT

Animation (Assistenz)

Eric Ciccone
Roger Hardy

Nachbearbeitung

Dave Bombadier
Nancy

Level-Design

Tom Tanaka

Künstlerische Leitung &

Illustration
Michael Koelsch

Musik & Soundeffekte

Tommy Tallorico Studios, Inc.

Design

Many, More Shiny Meetings

Produktion

David 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 GEDENKEN AN MIKE PILOTTI

GARANTIE-HINWEIS

BESCHRÄNKTE GARANTIE

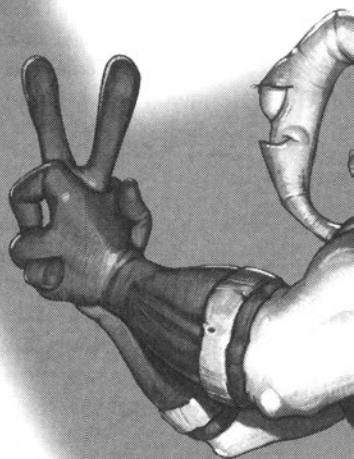
Die Garantiefrist dieses Produkts hängt von den Gesetzen im jeweiligen Land ab. Dies hat keinerlei Auswirkungen auf Ihre sonstigen Rechte. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin übernimmt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantie für die handelsübliche Qualität dieses Handbuchs oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck.



FRANÇAIS

TABIE. DES MATIERES

DEMARRAGE	36
COMMANDES	37
ICONES, ARMES, ETC.	38
QUOI DE NOUVEAU POUR JIM?	41
DESCRIPTION DES NIVEAUX	42
ZONE DE BONUS TOP SECRET	47
TRUCS ET ASTUCES	48
MOTS DE PASSE	49
CREDITS	49
GARANTIE	50



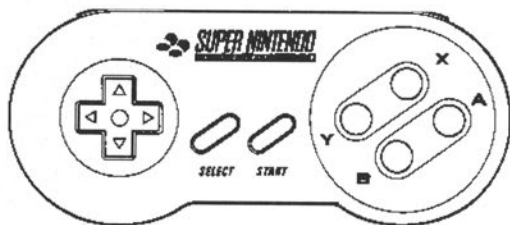
DEMARAGE

1. Préparez votre console Super Nintendo Entertainment System en suivant les instructions du manuel. Branchez le contrôleur 1. Remarque: Earthworm Jim 2 est conçu pour 1 joueur seulement.

2. Assurez-vous que la console est bien éteinte (OFF) (Pour en être vraiment sûr, appelez l'EDF et demandez-leur de couper le courant dans votre quartier!). Placez la cartouche de Earthworm Jim 2, étiquette vers vous, dans la Super Nintendo, et enfoncez-la bien.

3. Allumez votre console (ON) (Si vous avez appelé l'EDF, c'est le moment de leur demander de rétablir le courant!). Après quelques secondes, l'écran Nintendo apparaîtra. Lorsque vous verrez l'écran titre, vous pourrez commencer à jouer à Earthworm Jim 2.

IMPORTANT! Si l'écran Nintendo n'apparaît pas, éteignez votre console. Vérifiez qu'elle est bien configurée et que la cartouche est bien insérée. Puis rallumez votre console. Vérifiez toujours que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche Earthworm Jim 2.

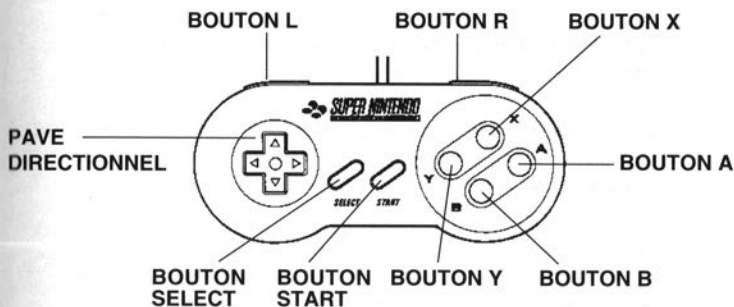


Contrôleur Super Nintendo



COMMANDES

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du contrôleur.



Le contrôleur Super Nintendo

BOUTON Y	Tir avec l'arme utilisée (affichée en bas à gauche de l'écran). Active le parachute de Snott.
BOUTON B	Permet à Jim de sauter et active Snott lorsqu'il est en l'air.
BOUTON A	Coup de tête de Jim
BOUTON X	Pour faire défiler les armes que Jim a en sa possession.
PAVE DIRECTIONNEL	Retire immédiatement l'argent de votre compte en banque pour le virer sur celui de Shiny Entertainment, Inc. <u>Ah oui, au fait... il permet aussi de contrôler la direction dans laquelle Jim se dirige.</u>
START	A votre avis?

ICÔNES. ARMES, ETC.

Combinaison: Elle redonne à Jim 4% de points de vie. Récupérez-en dès que vous pouvez.

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

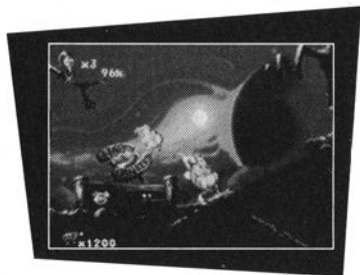
Sandwich: un succulent casse-croûte local qui augmente la puissance de Jim au niveau incroyable... oui, je dis bien incroyable... de 200 %!

Vers: Ils ne sont pas là juste 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, œuf 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: Et voilà 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, je n'en vois qu'une seule qui pourrait vous aider.

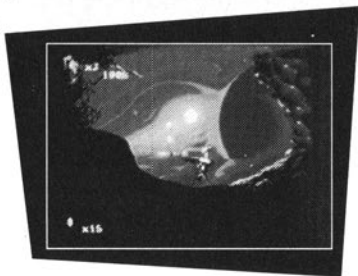
Méga Destructeur: Cette arme fabuleuse à un seul coup nettoiera tout ce qu'il y a sur l'écran. Mais attention, l'effet de recul est impressionnant! C'est comme un Méga Plasma dopé à la nitro et grossi à la loupe en regardant dans un miroir grossissant.

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).



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 voir 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. Et c'est 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

trouvions 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 agréés).



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

puissent atteindre le système de Lost

Vegas, où ils 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

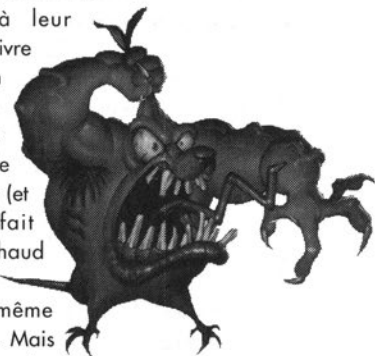
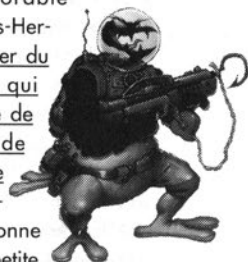
pour le diable). Mais

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, sont moins intelligents qu'Arnold Z. et moins 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...?

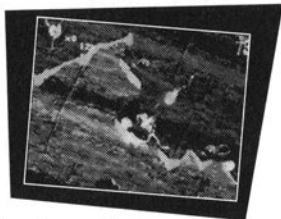
Conseil de pro: Certaines zones ont l'air absolument inaccessibles. Cherchez les itinéraires possibles pour accéder aux bonus. Tous les endroits sont accessibles d'une certaine manière dans ce niveau.

La Terre de Lorenzo

Au cœur 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 peut frapper la planète à n'importe quel moment!

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



DESCRIPTION DES NIVEAUX SUITE

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 600 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'amour 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 mieux vous placer, vous aurez déjà gagné la moitié de la bataille.

Commandes spéciales pour ce niveau:

B Jim fait demi-tour

A 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 aveugle des cavernes. 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 Villis 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 biologie, 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!!!

DESCRIPTION DES NIVEAUX SUITE

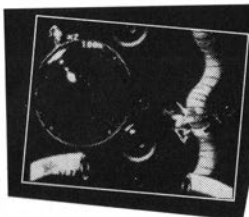
Conseil de pro: Plus vous récupérerez de vers, plus vous pourrez gagner de bonus dans le jeu. Choisissez toujours la réponse la plus correcte, sauf dans les situations où toutes les réponses sont fausses. Dans ce cas, choisissez la réponse la moins probable, mais n'oubliez pas celles qui sont simplement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

Commandes spéciales pour ce niveau:

X Tir avec le blaster à plasma

B 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 Dégonfle la tête de Jim

B Gonfle la tête de Jim

Pavé D. Jim se dirige dans cette direction



DESCRIPTION DES NIVEAUX SUITE

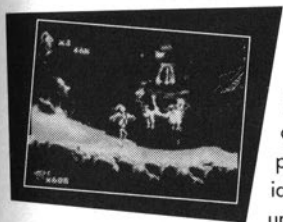
Le Flyin' King et Peter Pain

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. Guidez 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:

- X** Tir des canons de la fusée
- A** Commande une grande pizza aux poivrons
- B** 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 des extraterrestres. Rassemblez-les et ramenez-les dans l'étable avant que les extraterrestres les kidnappent pour leurs 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 mettrez de temps, plus Psy-Crow en aura pour s'enfuir loin avec la princesse! Et si Jim

DESCRIPTION DES NIVEAUX SUITE

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? Est-ce qu'il est dans le bon bureau? Qui est l'idiot, Lenny ou George? Je n'arrive jamais à me souvenir...

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 œufs (pour le steak, évidemment) sont un peu baveux. Evitez la salière, sinon Jim finira

comme ces rondelles d'oignon frites que vos parents font quand ils ont des invités! Evitez aussi les brochettes à sandwich, détruisez les pailles, et surtout, n'énerviez pas Flamin' Yawn, sinon vous êtes fichu! Et n'oubliez pas que pour faire une omelette, il faut casser quelques œufs.

DESCRIPTION DES NIVEAUX SUITE

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 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, le Chapelle Steerstein, etc... Cette cathédrale contient toutes les réponses aux questions de Jim. Parviendra-t-il à vaincre Psy-

Crow une fois pour toutes? Mais quel est le vrai nom de cette princesse, 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 comme épouse de Psy-Crow? Il faudra courir plus vite que le vent si vous voulez la sauver. Si vous avez lu ce manuel jusqu'ici, arrêtez-vous, et jouez! Ecoutez, franchement, 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 les roses, et vous avez une chance.

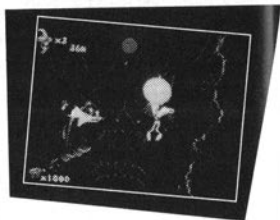
ZÔNE DE BONUS TOP SECRET

(QUE VOUS NE VERREZ PEUT-ÊTRE JAMAIS)

Complètement bifurqué.

TRUCS ET ASTUCES

- Plus vous appuyerez 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'œil 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 de trouver un passage secret.
- Pour tirer rapidement avec une arme, maintenez simplement le bouton de tir enfoncé. Plus de "appuyez ridiculement très vite sur le bouton de tir pour tirer ridiculement très lentement" 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 Quinones
Carlos Rodriguez

Chef du marketing
Kelly Frey

Rédaction du manuel
Scott Herrington

**Remerciements
spéciaux à:**
Thomas Chan
Richard Sallis
Dave Hoffman
Sharon Bowman
Kathy Sison
Golin/Harris Communications
Sachs, Finley & Co.
Moore & Price Design Group

SHINY ENTERTAINMENT

Programme
Andy Astor

**Programmation
additionnelle**
Nick Jones
D. P.

Directeur artistique
Nick Bruty

Conception des Niveaux
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

SHINY ENTERTAINMENT

Animateur assistant

Eric Ciccone
Roger Hardy

Nettoyage

Dave Bombadier
Nancy

Graphistes principaux

Tom Tanaka

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
ALLAS
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

GARANTIE

Garantie Limitée

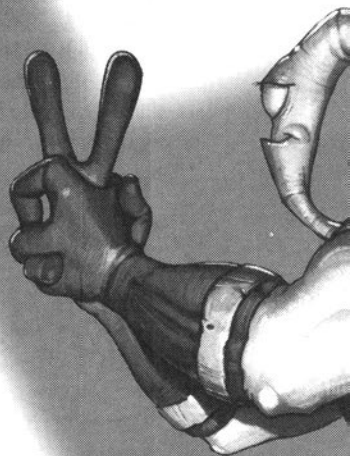
Ce produit est garanti pendant une durée déterminée par les lois de votre pays. Cela n'affecte pas vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à n'importe quel moment et sans préavis. Virgin ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.



ESPAÑOL

INDICE

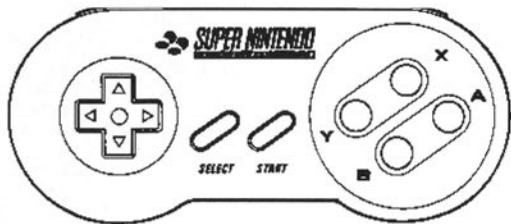
¡Al ataque!	52
Controles	53
Iconos, armas y otras cosas	54
¿Cómo le van las cosas a Jim?	57
Descripción de los niveles	58
Área de bonificación de alto secreto	63
% (Pistas y consejos)	64
Contraseñas	65
Ficha técnica	65
Garantía de calidad	66



¡AL ATAQUE!

1. Instala tu Super Nintendo Entertainment System según se describe en el manual de instrucciones. Enchufa un controlador. Ten en cuenta que *Earthworm Jim 2* es para un solo jugador.
2. Asegúrate de que el interruptor de la corriente esté en la posición OFF. (Como precaución adicional, llama a la compañía eléctrica y pídeles que corte el suministro en todo el barrio). Inserta el cartucho de *Earthworm Jim 2*, con la etiqueta hacia ti, en la Super Nintendo y presiónalo hacia abajo con firmeza.
3. Pon el interruptor en la posición ON. (Si habías llamado a la compañía eléctrica, haz que vuelvan a conectar el suministro). Al cabo de unos segundos, aparecerá la pantalla de Nintendo. Cuando veas la pantalla del título, estarás listo para jugar a *Earthworm Jim 2*.

¡IMPORTANTE! Si no aparece la pantalla de Nintendo, coloca el interruptor en la posición OFF. Asegúrate de que la Super Nintendo está bien instalada y de que el cartucho de *Earthworm Jim 2* está debidamente insertado en su interior. Luego vuelve a poner el interruptor en la posición ON. Asegúrate siempre de que el interruptor está en la posición OFF cuando vayas a insertar o retirar el cartucho de *Earthworm Jim 2*.



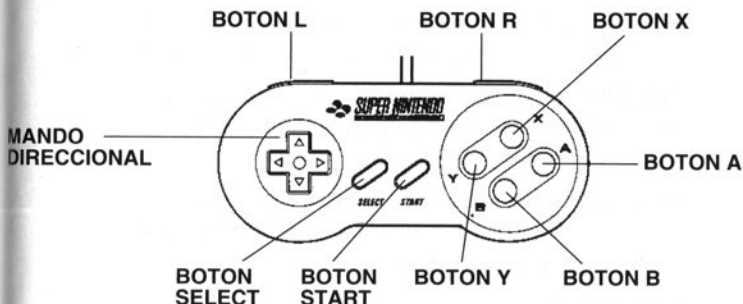
Controlador Super Nintendo



CONTROLES

TOMA EL CONTROL

Antes de empezar a jugar, pasa un tiempo familiarizándote con los movimientos y funciones del controlador.



El controlador Super Nintendo

- BOTÓN Y** 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 hacer saltar a Jim, y también para activar a Snott, el mocarro, cuando estés en el aire.
- BOTÓN A** Sirve para hacer saltar a Jim con la cabeza.
- BOTÓN X** Sirve para recorrer todas las armas que Jim tenga en ese momento.
- MANDO DIRECCIONAL** 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.
- BOTÓN START** ¿Para qué va a servir?



ÍCONOS. 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%.

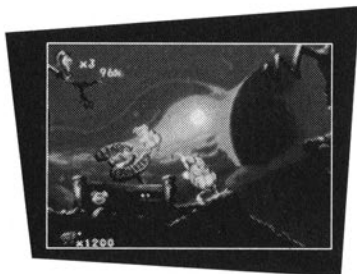
Bocadillo de patatas fritas: una chuchería light muy sabrosa que aumenta la energía del traje de Jim hasta un increíble 200% - ¡sí, 200%!

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: jni los dibujantes de Acme pueden crear nada tan potente! Ideal para dos cartuchos de energía de plasma.

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...

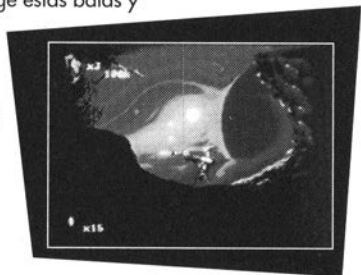
Arma vuela-establos: esta maravilla puede volar de un solo tiro la mayoría de las cosas en la pantalla, pero te advertimos que tiene un retroceso de cuidado. Es como una mega-plasma llena de esteroides, vista a través de una lupa reflejada en un espejo deformador.

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.



ICÓNOS. ARMAS Y OTRAS COSAS CONT.

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).

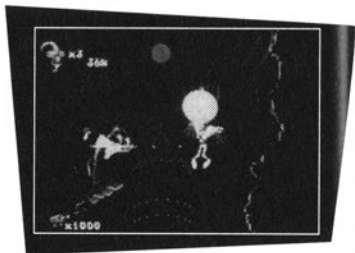
Icono para continuar: utilízalos para activar el punto de continuación, en caso de que le pase algo terrible a Jim.

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

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

Motor superpotente: 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).



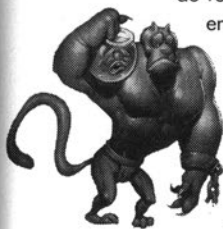
¿CÓMO LE VAN LAS COSAS A JIM?



Psy-Crow ha raptado a la encantadora princesa aristocrática Cómo Se llama. ¡Como es la única heredera a la corona, su marido se convertiría 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 sólo. 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 ni 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:

B - hace que Jim se dé la vuelta

A - hace que Jim se tire a por los cachorros

Mando dir. - hace que Jim se mueva 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! (¿qué 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!!!

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES CONT.

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:

X- dispara la súper pistola de plasma

B - nadar/moverse

Mando dir. - 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.

Controles especiales del nivel:

A - desinfla la cabeza de Jim

B - infla la cabeza de Jim

Mando dir. - hace que Jim se mueva en esa dirección



DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES CONT.

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:

X - dispara las armas del cohete

A - encarga una pizza pepperoni

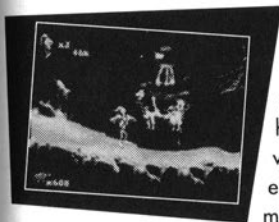
B - hace girar al cohete

Mando dir. - 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



DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES CONT.

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.



DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES CONT.

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 mísera 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 BÉNIFICACIÓN DE ALTO SECRETO

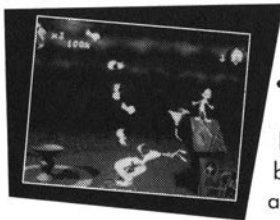
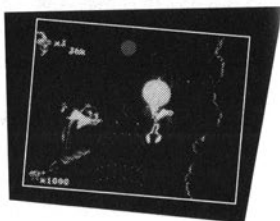
(QUE PUEDE QUE NI LAS VEAS NUNCA)

¡La llevas clara!



PISTAS Y CONSEJOS

- 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 D 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).

FICHA TÉCNICA

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC

EDirector 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 Martinez
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

SHINY ENTERTAINMENT

Programa
David 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 Sorensen

Animador jefe
Michael Francis Dietz

Animadores
Shawn McLean
Larry Whitaker
Ed Schofield
Jeff Etter
Doug TenNapel



SHINY ENTERTAINMENT

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

**Música y efectos de
sonido**

Tommy Tallorino Studios, Inc

Diseño

Muchas, muchas reuniones
brillantes en Shiny

Productores

David Luehmann
Scott Herrington

**Programas de
desarrollo**

Andy Astor
Dan Chang
PSY-Q
ALIAS
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

DEDICADO A LA MEMORIA DE MIKE PILOTTI

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

Garantía limitada

Este producto esta garantizado por el periodo exigido por la ley de su país. Esto no afecta sus derechos estatutarios. Virgin Entertainment (Europe) Ltd se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin no otorga ningún tipo de garantía, ya sea explícita o implícita, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o su conveniencia para un propósito particular.



ITALIANO

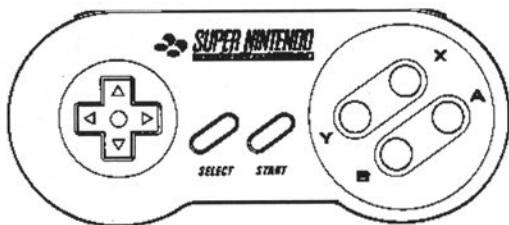
INDICE

Avvio	68
Comandi	69
Icone, armi e cose del genere	70
Che cosa sta succedendo, Jim?	73
Descrizioni dei livelli	74
Aree bonus segretissime	79
% (consigli e suggerimenti)	80
Codici di accesso	81
Titoli	81
Informazioni sulla garanzia	82



1. Allestisci il Super Nintendo Entertainment System come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collega la pulsantiera 1. Ricorda che Earthworm Jim 2 è solo per un giocatore.
2. Controlla che l'interruttore sia spento (OFF). Per andare sul sicuro chiama l'ENEL e fai interrompere la corrente in tutto il vicinato. Inserisci la cartuccia di Earthworm Jim 2, con l'etichetta rivolta verso di te, nel Super Nintendo e premila ben dentro.
3. Accendi l'interruttore (ON). Se avevi chiamato l'ENEL, chiedigli di riallacciare la corrente. Dopo pochi secondi riapparirà la videata Nintendo. Quando apparirà la videata di testa, sarai pronto a giocare Earthworm Jim 2.

IMPORTANT! Se la videata Nintendo non appare, spegni l'interruttore. Controlla che il Super Nintendo sia stato allestito correttamente e che la cartuccia di Earthworm Jim 2 sia stata inserita bene. Quindi riaccendi l'interruttore. Prima di inserire o togliere la cartuccia di Earthworm Jim 2, controlla sempre che l'interruttore sia spento.



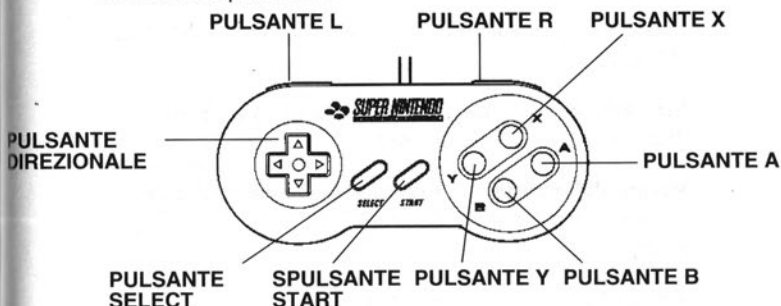
Pulsantiera del Super Nintendo



COMANDI

PRENDI IL COMANDO!

Prima di iniziare a giocare impara bene i movimenti e le funzioni della pulsantiera.



Pulsantiera del Super Nintendo

- PULSANTE Y** Per sparare l'arma attuale indicata nell'angolo in alto a sinistra della videata. Quando sei in volo, attiverai il paracadute di Snott.
- PULSANTE B** Per fare saltare Jim e attivare Snott, quando in volo.
- PULSANTE A** Per dare una frustata con la testa.
- PULSANTE X** Scorre le armi possedute da Jim.
- PULSANTE DIREZIONALE** Ritira immediatamente tutti i 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.
- 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. Raccoglilo il maggior numero possibile.

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

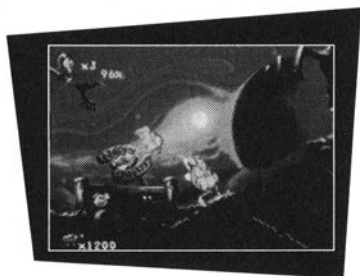
Biscotto: uno spuntino gustoso, che ricaricherà la potenza della tuta al 200%. Fantastico, no?

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.



INovità 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...

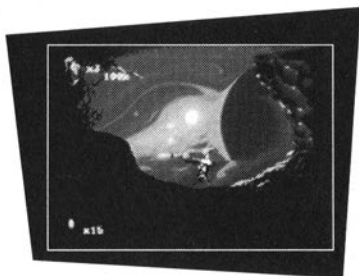
Blastatore per fattorie: quest'arma a un solo colpo spazzerà via tutto quello che si troverà sullo schermo, ma stai attento, ha un rinculo abbastanza potente. È come un Mega Plasma che ha preso gli steroidi, visto con una lente di ingrandimento.

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.

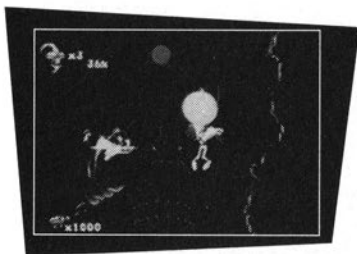
Icona continua: utilizza queste icone per attivare un punto continua, in caso dovesse capitare qualcosa a Jim.

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 A 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!

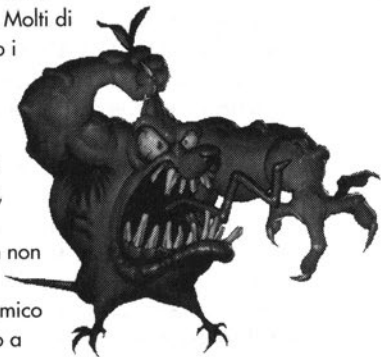


Psico-Corvo vuole mettersi la corona sulla sua testolina. Jim deve riuscire a fermarli prima che raggiungano il sistema Las Vegas, dove si possono celebrare matrimoni non consenzienti 24 ore al giorno. Jim si butta al loro

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.

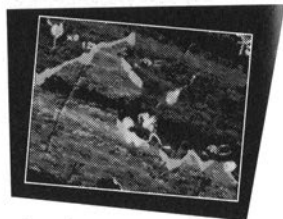
Mmmm, ho già visto quelle nonnette da qualche parte in TV...

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 il timer nell'angolo. Per evitare che le formiche pestifere ti diano fastidio, cerca di non farle uscire dalle loro tane.



DESCRIZIONE DEI LIVELLI CONT.

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:

B - Fa girare Jim

A - Jim si tuffa per prendere i cuccioli

Pulsante direzionale - Muove Jim nella direzione premuta

Il popolo dei villi e Sally la salamandra cieca

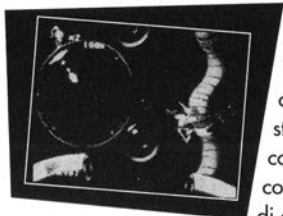
Per inseguire Psico-Corvo e la principessa nel pianeta intestinale, che la casa delle vacanze di Doc D, Jim dovrà indossare uno dei suoi travestimenti... Sally, la salamandra cieca delle caverne.

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 ai villi, poiché sono 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 i 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:**X** - Spara blaster al plasma**B** - 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** - Sgonfia la testa di Jim**B** - 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

DESCRIZIONE DEI LIVELLI CONT.

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.

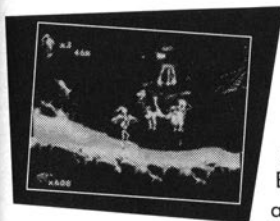
Comandi speciali per il livello;

X - Sparare i fucili del razzo

A - Ordinare una pizza al salamino gigante

B - Girare il razzo

Pulsante direzionale - 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!

DESCRIZIONE DEI LIVELLI CONT.

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 cannuccie 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'.



DESCRIZIONE DEI LIVELLI CONT.



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.

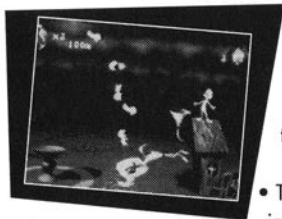
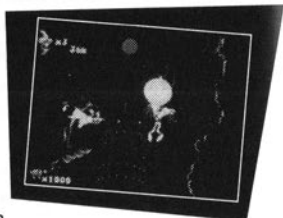
AREE BONUS SEGRETISSIME

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



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

COME FUNZIONANO I CODICI 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

**Capo collaudi/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 Communications
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 Schafeld
Jeff Etter
Doug TenNapel



SHINY ENTERTAINMENT

Assistenti alle animazioni

Eric Ciccone
Roger Hardy

Cura dei particolari

Dave Bombadier
Nancy

Designer livelli

Tom Tanaka

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 Bolanos
Stacy Hering
Becky Tran
Nicola Smith
Richard Sallis
Angie TenNapel
Chips & Bread
Misc. Farm Animals

DEDICATO ALLA MEMORIA DI MIKE PILOTTI

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Garanzia limitata

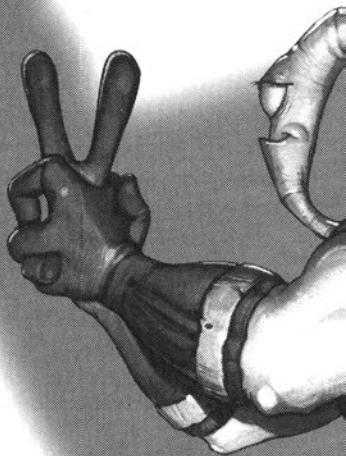
Questo prodotto è garantito per un periodo stabilito dalle leggi del tuo paese. Questo non limita i tuoi diritti di consumatore. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. si riserva il diritto di fare dei miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. La Virgin non fornisce nessuna garanzia, espressa o implicita, riguardo a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità e idoneità per qualsivoglia scopo particolare.



SVENSKA

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Att starta	84
Kontroller	85
Ikoner, vapen och annat	86
Vad står på, Jim?	89
Nivåbeskrivningar	90
Topphemligt bonusområde	95
% (Hints och tips-symbol)	96
Lösenord	97
Credits	97
Garanti	98



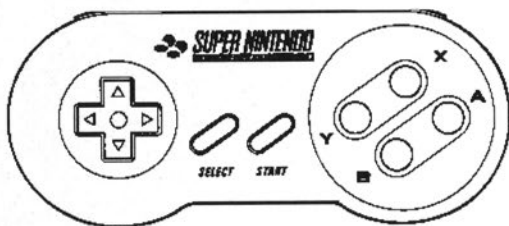
ATT STARTA

1. Installera ditt Super Nintendo Entertainment System enligt beskrivningen i dess instruktionshäfte. Anslut handkontroll 1. *Earthworm Jim 2* är enbart avsedd för en spelare..

2. Se till att strömbrytaren befinner sig i läge OFF (för att vara på den säkra sidan bör du kontakta elverket och be dem stänga av strömmen i ditt kvarter). Stoppa in kassetten *Earthworm Jim 2* i din Super Nintendo och tryck ned bestämt.

3. För strömbrytaren till läge ON (om du kontaktat elverket tidigare måste du nu be dem att vrida på strömmen igen). Du bör se Nintendo-skärmen. Om så är fallet kan du börja spela *Earthworm Jim 2*.

VIKTIGT! Om Nintendo-skärmen inte visas stänger du av strömmen. Se till att din Super Nintendo är korrekt installerad och att *Earthworm Jim 2*-kassetten är riktigt instoppad. Koppla därefter in strömmen igen. Se alltid till att strömbrytaren befinner sig i läge OFF innan du stoppar in eller plockar ut *Earthworm Jim 2*-kassetten.

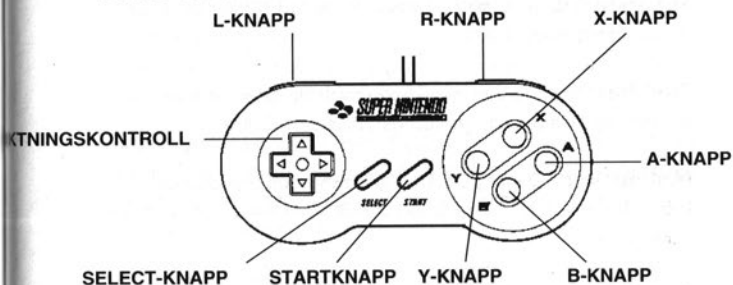


Super Nintendo handkontroll

ATT SPELA

KONTROLLER

Innan du börjar spela bör du bekanta dig med handkontrollens rörelser och funktioner.



Super Nintendo handkontroll

Y-KNAPP

Avfyrar det vapen som anges längst ned till vänster på skärmen. Aktiverar Snottfallskärmen när du befinner dig i luften.

B-KNAPP

Gör att Jim hoppar. Aktiverar också Snotts när du är luftburen.

A-KNAPP

Utför huvudpiskan.

X-KNAPPEN

Bläddrar igenom samtliga aktuella vapen i Jims ägo.

RIKTNINGSKONTROLL

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

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%.

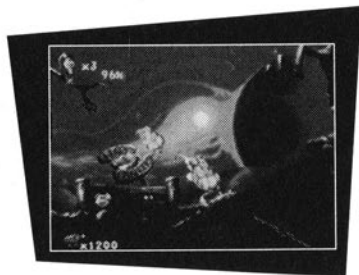
Snabbmacka - Denna smakliga snabbbrätt fyller på Jims dräktstyrka till massiva - ja, just det, massiva - 200%!

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...

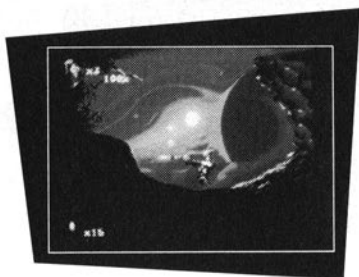
Ladusprängaren - Denna skjuta-och-ladda-manick klarar att rensa hela skärmen, men se upp för den fruktade rekylen! Den påminner om megaplasma på steroider sett genom ett förstöringsglas och reflekterat via en tivolispegel.

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).



IKÖNER, VAPEN OCH ANNAT CONT.

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 berättar om lösenordet (För våra japanska vänner).

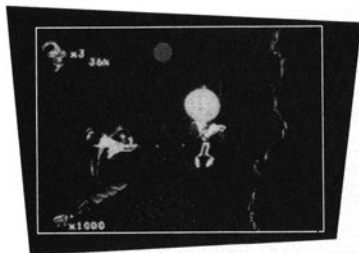
Fortsättningsikon - Vidrör dessa för att aktivera aktuell omstartspunkt, om nu Jim skulle råka ut för något riktigt otrevligt.

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 manöverbar och snabb. Billigare än en tripp till närmaste bilhandlare för nya ventiler.

Maskburk - Vi lurade dig i den första - det fanns inga dolda 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 omstartplatser).



VAD STAR PÅ, JIM??



Psy-Crow har kidnappat den undersköna aristokraten och prinsessan Vad-Hon-Nu-He

Som enda arvinge står
hennes make i tur att bli
Galaxens Kung!
Universums Härskare!
Alltets Mästare!

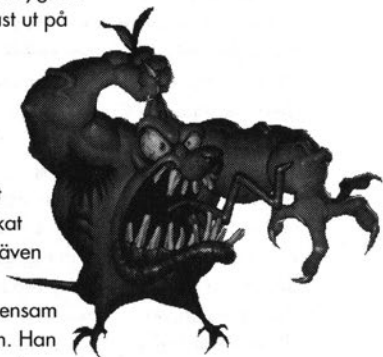


Psy-Crow vill själv lägga beslag på denna åtråvärda krona, trots sin litenhet. Jim måste nu stoppa de båda innan de når Lost Vegas, där man ju kan gifta sig snabbt och utan samtycke 24 timmar om dygnet.

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 bett sin kompis

Snott om hjälp att hitta både Psy-Crow och sina drömmars kvinna.



NIVÅBESKRIVNINGAR

Anything but Tangerines

Bobs sommarresidens, A.B.T., stoltzerar 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 får 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. Hmmm, 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 Pedrokokongen 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 läkemalvan för att rädda valparna och föra dem tillbaka till Peter. Se dock till att du inte tappat 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:

B - Jim vänder sig

A - 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 grotsalamandern. Jim, som fortfarande bär på plasmasprängaren, måste passera olika flipperspelshinder, plocka upp power-ups i ett snabbt minnespel 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

X - Avfyrar plasmasprängaren

B - Simmar/förflyttar dig

Riktningskontroll - 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 - Släpper ut luft ur Jims huvud

B - Blåser upp Jims huvud

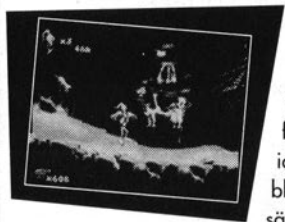
Riktningskontroll - Förflyttar Jim i aktuell riktning.

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:**X** - Avfyrar raketer**A** - Beställer gigantiska pepperoni-pizzas**B** - 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. Hjälp honom

därför med att rädda kossorna från att bli tillfångatagna. Samla in dem och förs de till ladan innan de främmande varelserna 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-bombarna!

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?

Består 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.



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.

See Jim run. Run Jim run.

Kyrkan som erbjuder de smidigaste snabb-bröllopen 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

NIVÅBESKRIVNINGAR

CONT.

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.

TÖPPHEMLIGT BONUSOMRÅDE

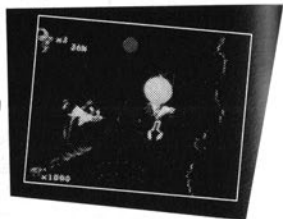
(SOM DU KANSKE ALDRIG KOMMER ATT FA SE)

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 närnäst?
- 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 LÖSENORDSSYSTEMET 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

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Exekutiv producent
David Luehmann

Projektfledare
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 Communications
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
Rod Altschul
Lin Shen
Clark Sorensen

Teckningsledare
Michael Francis Dietz

Tecknare
Shawn McLean
Larry Whitaker
Ed Schofield
Jeff Etter
Doug TenNapel



CREDITS

CONT.

SHINY ENTERTAINMENT

Medtecknare

Eric Ciccone
Roger Hardy

Clean Up

Dave Bombadier
Nancy

Nivådesign

Tom Tanaka

Fine Art Director & Illustrationer

Michael Koelsch

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
ALLAS
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

TILLÄGNAD MIKE PILOTTIS MINNE

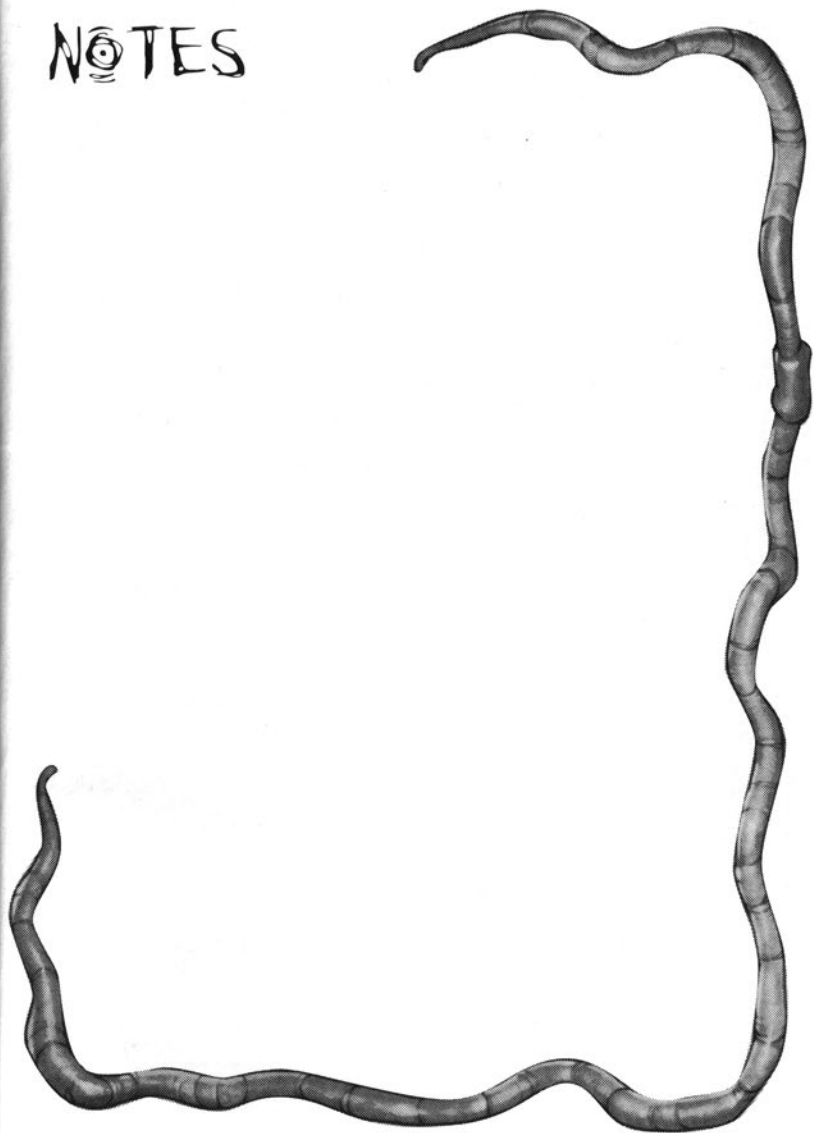
GARANTI

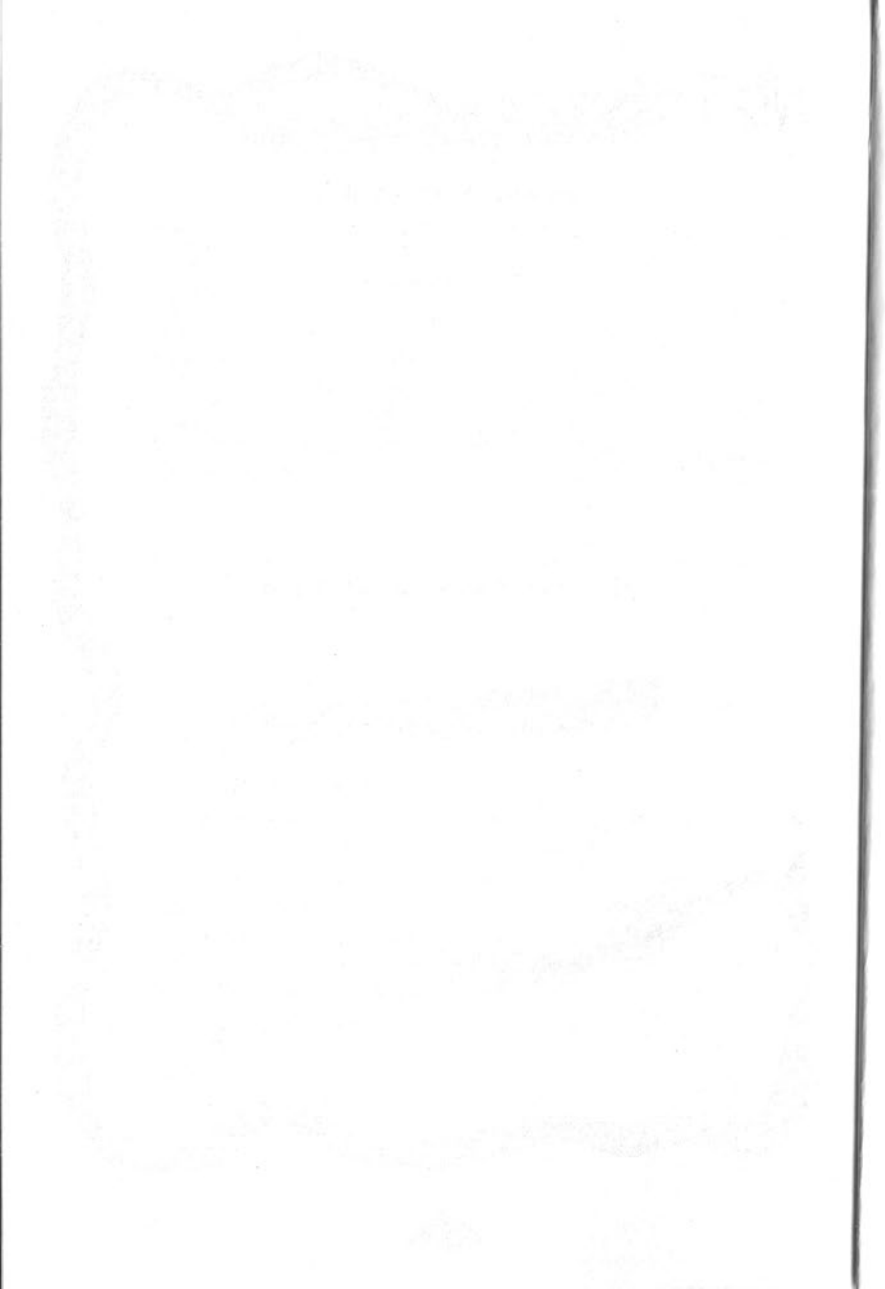
BEGRÄNSAD GARANTI

Denna produkts garantiperiod styrs genom de lagar som gäller i ditt land. Detta påverkar inte dina lagstadgade rättigheter. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd förbehåller sig rätten att när som helst och utan förvarning vidareutveckla produkten beskriven i detta instruktionshäfte. Virgin lämnar inga garantier, uttryckliga eller underförstådda, avseende detta instruktionshäfte, dess kvalitet, säljbarhet eller lämplighet för något speciellt ändamål.



NOTES









**Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square London W8 5RB**

Earthworm Jim 2™ © 1995. Shiny Entertainment, Inc.™. All rights Reserved.

© 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON
IMPRESO EN JAPÓN