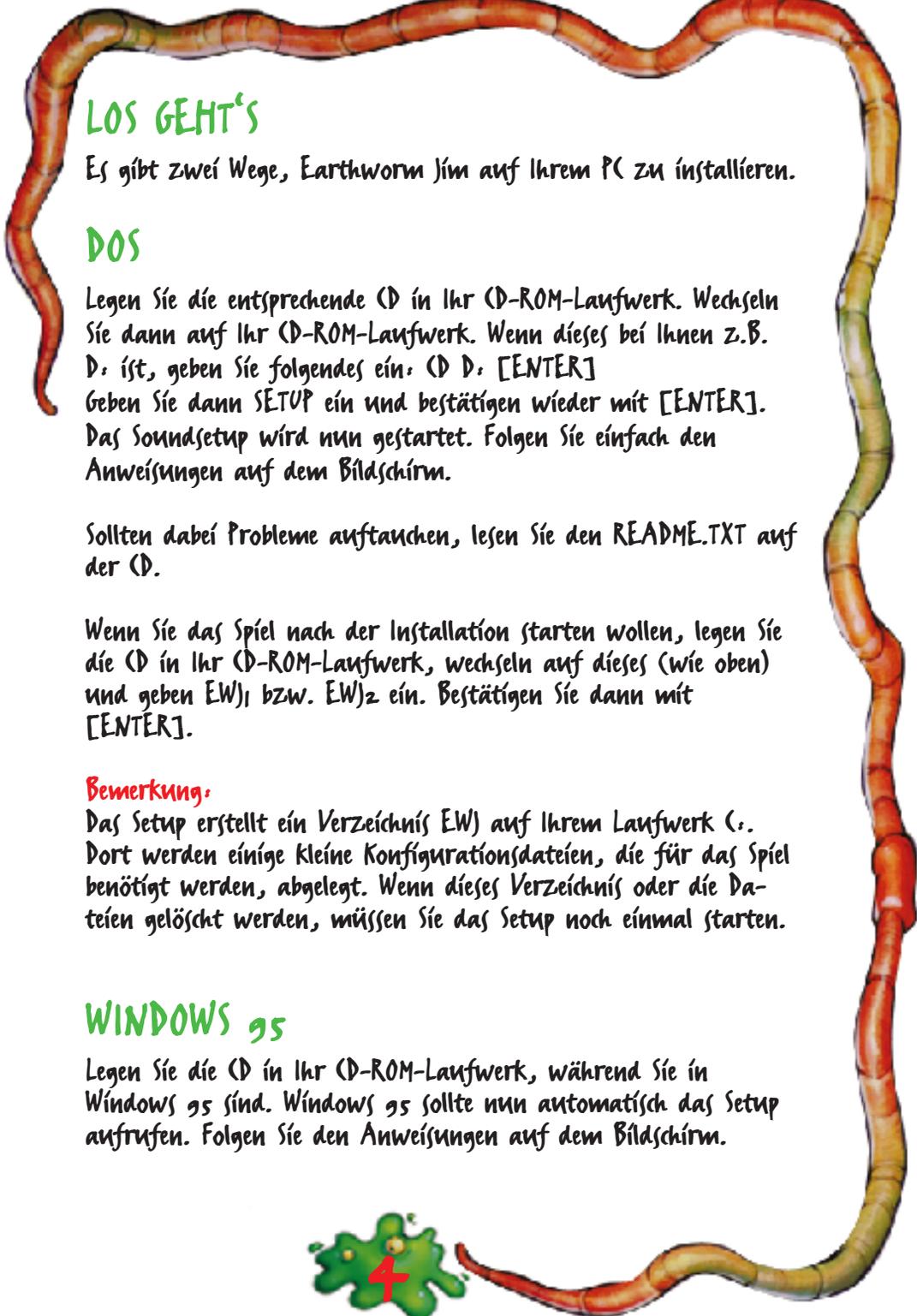


EARTHWORM JIM 2

INHALT

Los geht's	4
Übernehmen Sie	5
Der Startbildschirm	7
Options	8
Der Spielbildschirm	10
Earthworm Jim 2: Es geht weiter	12
Hinweise und Tipps	22
Kundenbetreuung.....	26
Credits	27



LOS GEHT'S

Es gibt zwei Wege, Earthworm Jim auf Ihrem PC zu installieren.

DOS

Legen Sie die entsprechende CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wechseln Sie dann auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn dieses bei Ihnen z.B. D: ist, geben Sie folgendes ein: (D D: [ENTER]
Geben Sie dann SETUP ein und bestätigen wieder mit [ENTER]. Das Soundsetup wird nun gestartet. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollten dabei Probleme auftauchen, lesen Sie den README.TXT auf der CD.

Wenn Sie das Spiel nach der Installation starten wollen, legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, wechseln auf dieses (wie oben) und geben EW1 bzw. EW2 ein. Bestätigen Sie dann mit [ENTER].

Bemerkung:

Das Setup erstellt ein Verzeichnis EW1 auf Ihrem Laufwerk (.). Dort werden einige kleine Konfigurationsdateien, die für das Spiel benötigt werden, abgelegt. Wenn dieses Verzeichnis oder die Dateien gelöscht werden, müssen Sie das Setup noch einmal starten.

WINDOWS 95

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, während Sie in Windows 95 sind. Windows 95 sollte nun automatisch das Setup aufrufen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.





Sollten dabei Probleme auftauchen, lesen Sie den README.TXT auf der CD.

ÜBERNEHMEN SIE

Wenn Sie das Spiel starten, sind bereits einige Tastenbelegungen voreingestellt:

[Alt] ...Feuert die Waffe ab, die Jim gerade in der Hand hat. Sie können damit auch Ihre Raketen zünden. In EW)z wird der Schleimfallschirm aktiviert.

[Umschalt]...Läßt Jims Kopf peitschen, der "Hamsterbiß" (Sie werden es herausfinden...). In EW)1 kann man beim Bungee Schwung holen und in der Luft die Schilde aktivieren.

[Strg] ...Jim springt. Wenn Jim in der Luft ist, verwandelt sich sein Kopf in einen Helikopterrotor. In EW)z wird der Schleim aktiviert.

Pfeiltasten ...Ihr Bankkonto wird aufgelöst und das ganze Geld wird zu Rainbow Arts transferiert. Was dachten Sie denn? Ach ja, sollten Sie Probleme mit den Diagonalen haben, benutzen Sie die Pfeiltasten auf dem Zehnerblock.

Nur bei EW) z: [Tab] schaltet zwischen Jims Waffen um.



ALLGEMEINE SPIELSTEUERUNG

- [P] Pause ein/Pause aus
- [M] Musik ein/Musik aus
- [S] Soundeffekte ein/Soundeffekte aus
- [J] Joypad ein/Joypad aus
- [R] Rekalibrierung des Joypads. Drücken Sie einfach die Pfeile des Joypads und er wird automatisch rekalibriert.
- [ESC] Zurück zum Startbildschirm.
- [Alt]+[X] Zurück zum DOS oder zu Windows.
- [F1] Scroll Fix für Tseng 3000 Grafikkarten. Bei der alten Tseng 3000 Grafikkarte (möglicherweise auch bei anderen) treten Probleme beim Scrolling auf. Wenn Sie [F1] drücken, sollte dieses Problem gelöst sein.
- [F2] Framerate einstellen. Auf manchen PCs kann es vorkommen, daß EW nicht mit einer gleichbleibenden Framerate läuft. Versuchen Sie bis zu dreimal [F2] zu drücken, um das zu korrigieren. Beim vierten Mal nimmt die Framerate wieder den voreingestellten Wert an.
- [F3] Schaltet um zwischen 200 und 240 Zeilenbildschirm. Das ist für langsame Grafikkarten sehr nützlich.
- [F4] Die Paniktaste. Wenn Sie sie für 4 Sekunden drücken, wird die voreingestellte Steuerung wiederhergestellt. Befinden Sie sich gerade im Startbildschirm, so wird die benutzerdefinierte Steuerung überschrieben.



DER STARTBILDSCHIRM

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, erscheint nach einigen Logos der Startbildschirm. Es gibt folgende Optionen:

START GAME

OPTIONS incl. **PASSCODE**

START GAME - Natürlich wird der erste Level des Spiels gestartet.

OPTIONS - Wählen Sie eine der Optionen mit den Pfeiltasten aus (oder mit dem Joypad, wenn es eingestellt ist) und feuern dann (mit der Feuertaste oder dem Feuerknopf). Wenn das Programm einige Sekunden lang keine Eingabe registriert, wird eine Demo des Spiels gestartet.



OPTIONS

Hier werden Ihnen eine Reihe von Optionen angeboten:

DIFFICULTY (Schwierigkeit) - Es gibt bei Earthworm Jim drei Schwierigkeitsgrade: Practice, Normal und Difficult. Jeder Schwierigkeitsgrad verändert ein paar Dinge.

PRACTICE - Sie können beim Fischen nicht einmal zusehen. Salz macht Ihnen Angst. Sie kennen nicht eine Earthworm Jim Actionspielfigur. Sie haben die Hamsterwitze immer noch nicht verstanden.

NORMAL - Ok, Sie haben die Actionspielfiguren bestellt. Sie jonglieren mit Angelhaken. Sie nennen ihn EW) (das macht Sie zu einem Insider). Sie sind erwischt worden, wie Sie in langer Unterwäsche mit hochgebundenem Haar versucht haben wie EW) zu swingen. Sie haben selbst einige Hamsterwitze verfasst...

DIFFICULT - Sie baden in Forellen-überfüllten Gewässern. Sie nehmen am heißesten Tag des Jahres Sonnenbäder am Strand und schwimmen im Toten Meer. Sie entwickelten das nächste Earthworm Jim Spiel und schickten es zu Rainbow Arts.



JOYPAD CALIBRATION (Kalibrierung des Joypads) - Wenn Sie diese Option "anfuern", gelangen Sie in den Bildschirm zur Joypad-Kalibrierung. Schießen Sie einfach die Gegner ab. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, ist das Joypad kalibriert, und Sie kommen wieder ins Optionsmenü. Ist das Joypad kalibriert, wechselt die Zeile "Enable Joypad" (Joypad einstellen) zu "Recalibrate Joypad" (Joypad rekali-brieren).

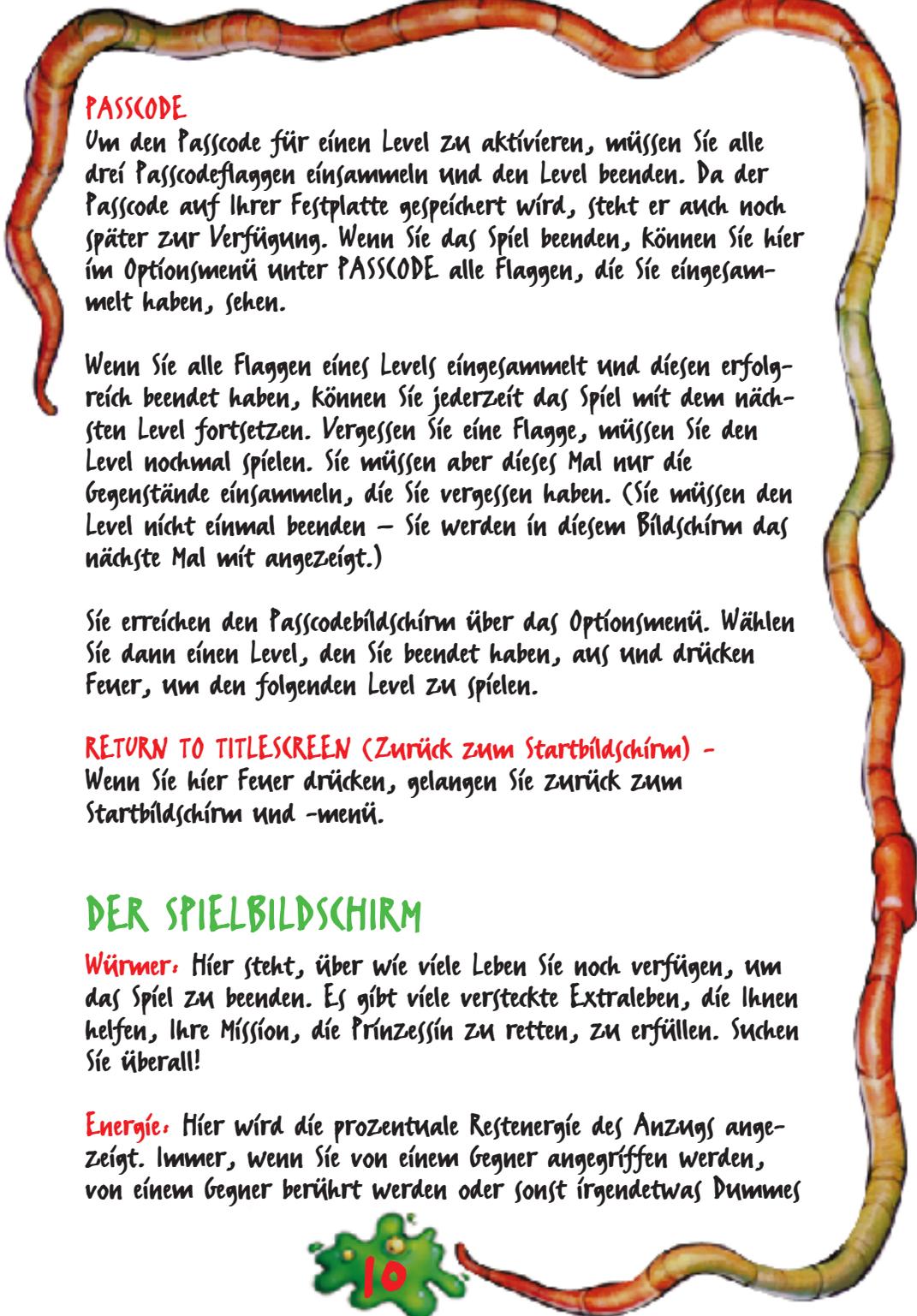
REDEFINE KEYS/BUTTONS (Tastatur/Joy-pad neu belegen) - Diese Option bringt Ihnen eine neue Auswahl auf den Bildschirm. Bemerkung: Nachdem Sie die Tastatur oder das Joypad undefiniert haben, werden die Einstellungen auf Ihrer Festplatte gespeichert. Wenn Sie das nächste Mal Earthworm Jim spielen, werden ihre eigenen Einstellungen benutzt.

JOYPAD - Sie können hier die Belegung der Buttons Ihres Joypads verändern. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

TASTATUR - Gibt Ihnen die Möglichkeit, die Tastaturbelegung zu verändern. Auch hier: Immer schön den Bildschirm-anweisungen folgen.

DEFAULT CONTROL - Stellt die voreingestellte Belegung wieder her. Achtung: Ihre eigenen Einstellungen auf der Festplatte werden mit den voreingestellten Belegungen überschrieben.





PASSCODE

Um den Passcode für einen Level zu aktivieren, müssen Sie alle drei Passcodeflaggen einsammeln und den Level beenden. Da der Passcode auf Ihrer Festplatte gespeichert wird, steht er auch noch später zur Verfügung. Wenn Sie das Spiel beenden, können Sie hier im Optionsmenü unter PASSCODE alle Flaggen, die Sie eingesammelt haben, sehen.

Wenn Sie alle Flaggen eines Levels eingesammelt und diesen erfolgreich beendet haben, können Sie jederzeit das Spiel mit dem nächsten Level fortsetzen. Vergessen Sie eine Flagge, müssen Sie den Level nochmal spielen. Sie müssen aber dieses Mal nur die Gegenstände einsammeln, die Sie vergessen haben. (Sie müssen den Level nicht einmal beenden – Sie werden in diesem Bildschirm das nächste Mal mit angezeigt.)

Sie erreichen den Passcodebildschirm über das Optionsmenü. Wählen Sie dann einen Level, den Sie beendet haben, aus und drücken Feuer, um den folgenden Level zu spielen.

RETURN TO TITLESCREEN (Zurück zum Startbildschirm) -

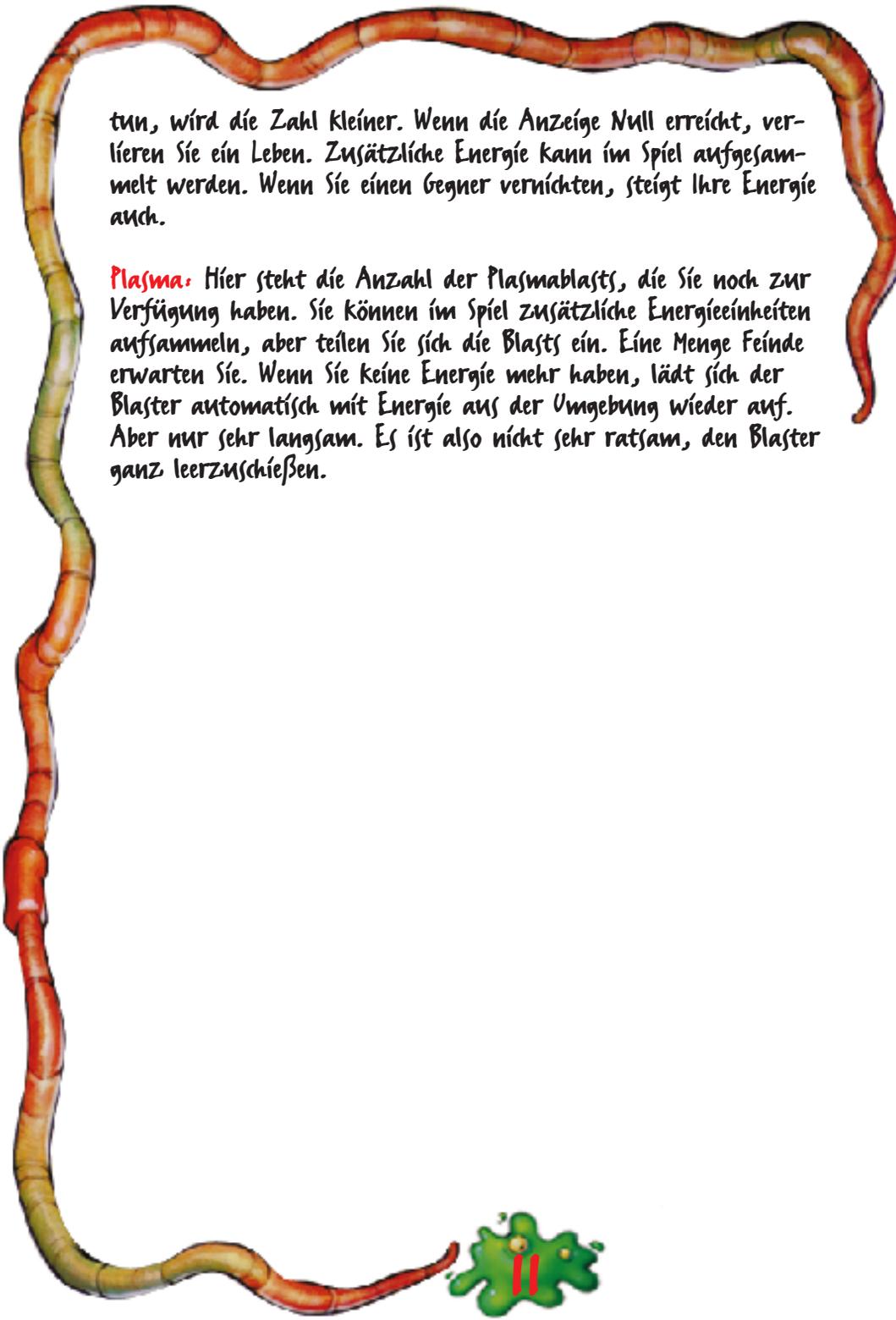
Wenn Sie hier Feuer drücken, gelangen Sie zurück zum Startbildschirm und -menü.

DER SPIELBILDSCHIRM

Würmer: Hier steht, über wie viele Leben Sie noch verfügen, um das Spiel zu beenden. Es gibt viele versteckte Extraleben, die Ihnen helfen, Ihre Mission, die Prinzessin zu retten, zu erfüllen. Suchen Sie überall!

Energie: Hier wird die prozentuale Restenergie des Anzugs angezeigt. Immer, wenn Sie von einem Gegner angegriffen werden, von einem Gegner berührt werden oder sonst irgendetwas Dummes





ten, wird die Zahl kleiner. Wenn die Anzeige Null erreicht, verlieren Sie ein Leben. Zusätzliche Energie kann im Spiel aufgesammelt werden. Wenn Sie einen Gegner vernichten, steigt Ihre Energie auch.

Plasma: Hier steht die Anzahl der Plasmablasts, die Sie noch zur Verfügung haben. Sie können im Spiel zusätzliche Energieeinheiten aufsammeln, aber teilen Sie sich die Blasts ein. Eine Menge Feinde erwarten Sie. Wenn Sie keine Energie mehr haben, lädt sich der Blaster automatisch mit Energie aus der Umgebung wieder auf. Aber nur sehr langsam. Es ist also nicht sehr ratsam, den Blaster ganz leerzuschießen.



EARTHWORM JIM 2

WAS'N MIT JIM LOS? Es war einmal ein Wurm, der erfolgreich die böse Königin, die vibrierende, aufgedunsene, eiternde, schwitzige, mißgebildete Nacktschnecke besiegt hat. Ihre Zwillingsschwester, Prinzessin Wie-war-noch-gleich-der-Name (unsere Hauptperson), wurde von einer umherziehenden, fliegenden Kuh getroffen und fiel in einen Schleimpool, an dem sie gerade unschuldigerweise herumstand. Nachdem Jim besagte Kuh von besagter Prinzessin entfernt hatte, blies er die zerdrückte Prinzessin wieder auf. Jim legte der Prinzessin sein verzaubertes Wurmherz zu Füßen. Der texanische Wurm ähnelte nicht sehr der Beschreibung von Liebhabern, wie sie sie von Ihrer Mutter kannte. Daher wies sie seine Liebe zurück. Wer hat auch je gehört, daß sich eine Prinzessin in einen Wurm verliebt hätte. Frösche, ja... aber Würmer?

Jim komponierte schnell Liebeslieder, bewies seine physische Überlegenheit, indem er so schweres Zeug stemmte, daß er grunzen mußte und raste mit seiner Taschenrakete mit Höchstgeschwindigkeit und voll aufgedrehter Stereoanlage herum. Jim tat einfach alles, um sie zu umwerben. Völlig beeindruckt von seinem wirklich coolen "Annelid w/ Attitude" Riesensticker, seiner Ange-
wohnheit, sich selbst in den Vordergrund zu stellen und seiner kleinen



Elvis-Sammlung (ganz zu schweigen von seinem stattlichen Bankkonto), entschied sie sich, daß sie sich nach alledem doch in ihn verlieben sollte. Plötzlich stieß Psycho-Krähe wie aus dem Nichts (tatsächlich befand er sich hinter einem großen Felsen, der ziemlich, aber wirklich ziemlich nahe bei ihnen lag) mit seinem Düsenrucksack herab und kidnappte die liebliche Aristokratin.



Da sie die einzige Thronerbin war, würde ihr Ehemann Monarch der Galaxie werden! Herrscher des Universums! Herr über alles! König der Burger! Mit Anspruch auf große Rabatte im "Zarware - Kleidung für Könige" Modehaus! Und Psycho-Krähe will die Krone für sein eigenes winziges Haupt.

Jim muß sie aufhalten, bevor sie das Lost Vegas System erreichen, wo eine schnelle, auch ohne Zustimmung durchführbare, 24 Stunden am Tag mögliche Hochzeit auf sie wartet. Jim schießt ihnen förmlich hinterher, von Planet zu Planet. Viele dieser Welten sind Sommerresidenzen seiner ärgsten Feinde, wie Evil der Katze (im Ernst, Hölle wird im August einfach zu verdammt heiß, auch für Evil). Diesmal ist Jim nicht alleine. Er wird von seinem Kumpel Snott begleitet, der ihm helfen soll Psycho-Krähe aufzustöbern und die Frau seiner Träume zu erwischen.

SYMBOLE, WAFFEN UND SO'N ZEUGS

Anzugenergie: Jedes dieser Symbole gibt Jims Anzug 4 Extraprozent. Sammeln Sie soviel Sie können.

Superanzugenergie: Diese kleinen Dinger setzen Ihre Anzugenergie auf coole 100%. Besser, Sie heben es auf, als irgendwo einen Tritt in den Hintern zu bekommen, und es ist weit weniger schmerzhaft.

Chipstonne: Es handelt sich um einen schmackhaften örtlichen Snack, der Ihre Anzugenergie auf unglaubliche, wirklich unfassbare 200% steigert! Keine merkwürdigen Nebenwirkungen, kein Herzflimmern, die perfekte Art, einen Tag zu beginnen genau wie die Königin Mutter!

Mehlwürmer: Diese Mehlwürmer sind nicht nur fürs Frühstück. Sammeln Sie sie ein, und Sie bekommen die Chance, später im Spiel Extraponi einzustreichen.





Extraleben: Läßt Sie länger durchhalten als manche Leute auf unserer Weihnachtsfeier.

Stoppuhr: Sie geben Ihnen etwas zusätzliche Zeit auf Lorenzos Erde. Sie schieben das Herunterfallen des Himmels etwas auf.

Standard-Maschinengewehr-Plasma-Power: 250 Schüsse mehr für Jim. Wie Jims Großmutter zu sagen pflegte: "Kleiner, man kann niemals zu viel Munition haben oder zuviel Fett für das Schwein." (Wir haben nie herausfinden können, was der zweite Teil bedeuten sollte...)

Megaplasma: Nicht einmal ACME stellt so etwas Kraftvolles her! Es reicht für zwei Runden Plasmaenergie.

3-Finger-Kanone: Jim trifft damit die breite Seite einer Scheune ohne hinzusehen. Wenn Sie hiermit nichts treffen, kann Ihnen nur noch eine Waffe helfen...

Scheunenkanone: Dieses Ein-Schuß-Wunder entfernt fast alles vom Bildschirm. Aber Vorsicht, es entwickelt einen ziemlich gewaltigen Rückstoß! Es wirkt wie Megaplasma auf Bakterien, durch eine Lupe auf einem Verzerrspiegel gesehen.

Zielflugrakete: Sie sucht sich den nächsten Feind und sagt dann auf Ihre ganz spezielle Weise "Guten Tag!".

Blasenkanone: Verwirren Sie Ihre Feinde und erfreuen Sie die Kinder mit der erstaunlichen Blasenkanone. Sie ist zwar in den meisten Situationen nicht sehr effektiv, aber dennoch nett anzusehen.

Ammo Booster: Dies verstärkt alles, was Jim gerade in der Hand hat.



Flagge Worm: Symbol des für das Passwort. (Für unsere spanischen Freunde.)

Flagge Earth: Eins von drei (I von III - für unsere römischen Freunde) Dingen, die Jim in jedem Level finden muß. Wenn Sie alle drei Symbole haben, bekommen Sie das Levelpasswort. Natürlich sind Sie so ein guter Spieler, daß Sie es wahrscheinlich nicht brauchen, aber für alle Fälle...

Flagge Jim: Symbol san banme für das Passwort. (Für unsere japanischen Kumpel.)

Continue: Diese Symbole ersparen Jim einiges, wenn ihm mal etwas Unvorhergesehenes passiert.

Turbo: Verleiht Jim Extra-Turbo-Kraft. Es macht Jim schneller als ein Eichhörnchen auf Asphalt im Juli.

Schnellstraße: Sie gelangen wieder zum Anfang in Peter Pains Level, um mehr bombengeladene Ballons zu sammeln.

Großer Blockmotor: Macht die Taschenraketen doppelt so manövrierbar und schnell. Billiger als ein Besuch im Autoteileladen, um neue Ventile zu besorgen.

Dose voll Würmer: Schade, im ersten Teil gab es die wirklich nicht. Aber wir fanden die Idee ziemlich lustig. Also haben wir sie im ganzen Spiel versteckt. Sie bringen Ihnen eine Extrachance (an manchen Orte sind sie für drei Leben gut).

DIE LEVEL

Alles andere als Mandarinen

Bobs Sommerresidenz, A.B.T., ist ebenso das Zuhause von gefährlichen Oktopussen, der Kegelbahn von #4 und regenschirmschwingenden Senioren (die von einem Urlaubsdiscout für unsere älteren Mitbürger profitieren). Obwohl die glücklichen Schweine nicht so gut aussehen wie Wilbur, nicht so clever sind wie Arnold Z. und nicht so militant sind wie Napoleon, können Sie trotzdem eines hochheben und zu Ihrem Vorteil verwenden (solange es ihnen nichts ausmacht, etwas schmutzig zu werden). Benutzen Sie den E-Z Treppensteiger, um so richtig in Schwung zu kommen, achten Sie aber auf neidische Omas, die Ihnen den Lift nicht gönnen. Hmm, habe ich diese Omas nicht schon irgendwo im Fernsehen gesehen.....

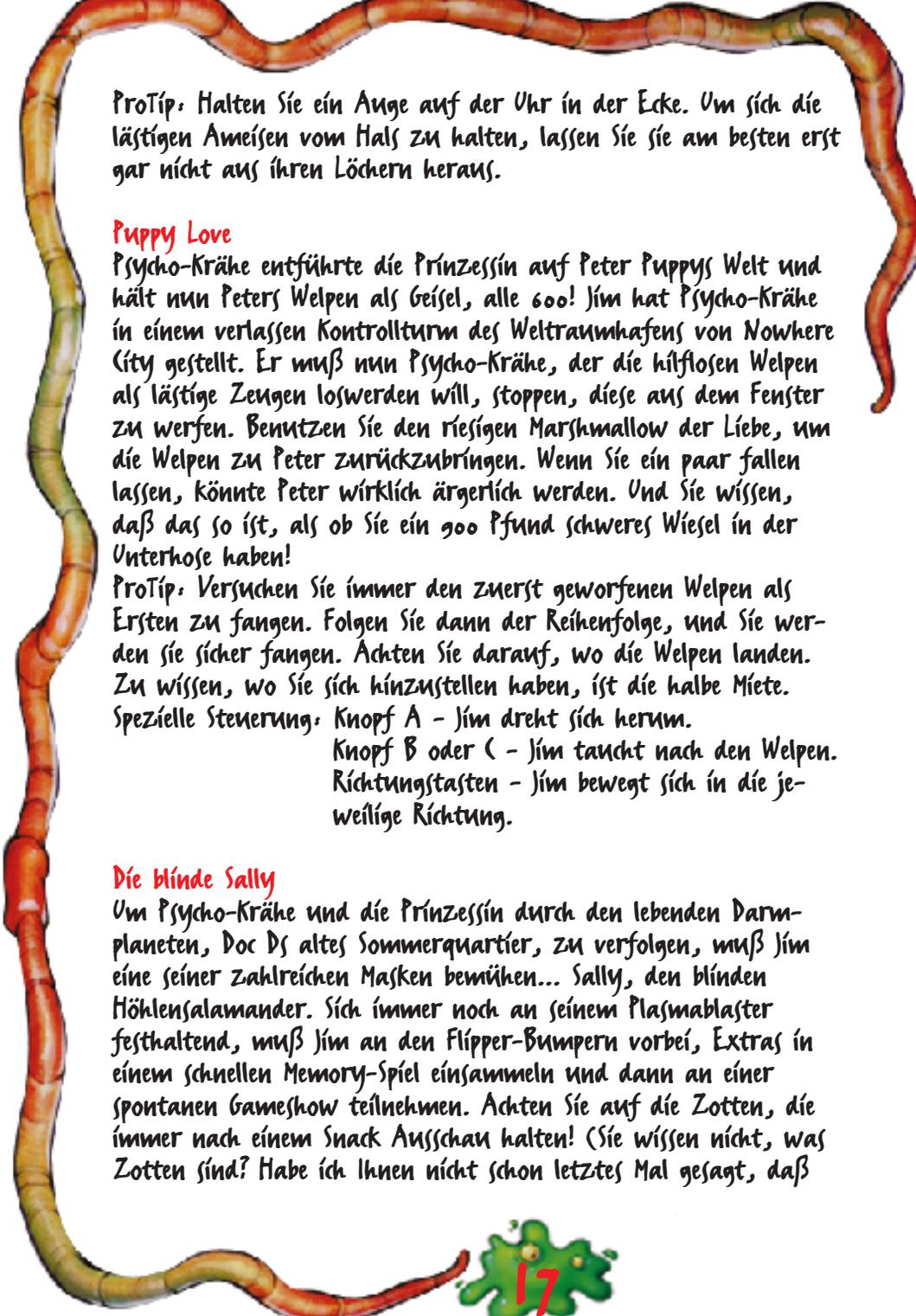
ProTip: Einige Gebiete sehen so aus, als wären Sie nicht zu erreichen. Sehen Sie sich nach möglichen Wegen zu den Extras um. In diesem Level ist alles irgendwie erreichbar.



Lorenzos Soil

Im erdigen Boden des Planeten Bur- bank haben Lorenzo Larve und der böse Herrscher Pedro Puppe eine archäologische Ausgrabungsstätte abgesteckt, von der sie glauben, es sei der verschollene Tempel von Psycho-Krähe. Jim ist Psycho-Krähe hierher gefolgt und wurde in der Ausgrabungsstätte

lebendig begraben. Jetzt werfen die Maden der Unterwelt mit allem, was sie finden, nach ihm: Babys, Stühle, Tassen mit wirklich heißem Kaffee usw.. Jim muß sich einen Weg an diesen böswilligen Maden vorbeigraben und -bohren, um zur Oberfläche zu gelangen... oder für immer Dreck fressen. Sie beeilen sich besser, da jederzeit ein neues Erdbeben losbrechen kann!



ProTíp: Halten Sie ein Auge auf der Uhr in der Ecke. Um sich die lästigen Ameisen vom Hals zu halten, lassen Sie sie am besten erst gar nicht aus ihren Löchern heraus.

Puppy Love

Psycho-Krähe entführte die Prinzessin auf Peter Puppys Welt und hält nun Peters Welpen als Geisel, alle 600! Jim hat Psycho-Krähe in einem verlassen Kontrollturm des Weltraumhafens von Nowhere City gestellt. Er muß nun Psycho-Krähe, der die hilflosen Welpen als lästige Zeugen loswerden will, stoppen, diese aus dem Fenster zu werfen. Benutzen Sie den riesigen Marshmallow der Liebe, um die Welpen zu Peter zurückzubringen. Wenn Sie ein paar fallen lassen, könnte Peter wirklich ärgerlich werden. Und Sie wissen, daß das so ist, als ob Sie ein 900 Pfund schweres Wiesel in der Unterhose haben!

ProTíp: Versuchen Sie immer den zuerst geworfenen Welpen als Ersten zu fangen. Folgen Sie dann der Reihenfolge, und Sie werden sie sicher fangen. Achten Sie darauf, wo die Welpen landen. Zu wissen, wo Sie sich hinzustellen haben, ist die halbe Miete.

Spezielle Steuerung: Knopf A - Jim dreht sich herum.

Knopf B oder C - Jim taucht nach den Welpen.

Richtungstasten - Jim bewegt sich in die jeweilige Richtung.

Die blinde Sally

Um Psycho-Krähe und die Prinzessin durch den lebenden Darmplaneten, Doc Ds altes Sommerquartier, zu verfolgen, muß Jim eine seiner zahlreichen Masken bemühen... Sally, den blinden Höhlensalamander. Sich immer noch an seinem Plasmablaster festhaltend, muß Jim an den Flipper-Bumpen vorbei, Extras in einem schnellen Memory-Spiel einsammeln und dann an einer spontanen Gameshow teilnehmen. Achten Sie auf die Zotten, die immer noch einem Snack Ausschau halten! (Sie wissen nicht, was Zotten sind? Habe ich Ihnen nicht schon letztes Mal gesagt, daß

Sie in Biologie wach bleiben sollen? Und, sind Sie? Ich glaub nicht.) Sie finden zarte Häppchen auf dem Weg durch die Höhle, mit denen Sie Ihre Chance auf den Bonus vergrößern können. Earthworm Jim... Kommen Sie herunter, Sie sind der nächste Kandidat!!!

ProTip: Je mehr Mehlwürmer Sie einsammeln, desto mehr Extras können Sie in der Gameshow gewinnen. Wählen Sie immer die Antwort, die am richtigsten ist, außer sie sind alle falsch. In dem Fall sollten Sie die unwahrscheinlichste Antwort nehmen, aber schließen Sie keine Antworten aus, die einfach nur komisch sind.

Spezielle Steuerung: Knopf A oder B - Plasmablaster abfeuern

Knopf C - Schwimmen/Gehen

Richtungstasten - Jim bewegt sich in die jeweilige Richtung.



Zirkus der Narben

Gehen Sie durch eine falsche Tür, und Sie finden sich vielleicht in einem Teil von Evil's "Zirkus der Narben" wieder. Wenn auf Hölle keine Hauptsaison ist, tauscht Evil den Job mit seinem Cousin Schändlich und leitet die Wanderbühne. Warten Sie im Dreh-krenz der

Verzweiflung, vermeiden Sie die erbsenschießenden Katzenliebhaber, essen sie viel Gebratenes, bevor Sie in den Tilt-o-Wirbel gehen und schnappen Sie Psycho-Krähe, bevor er wieder entkommt! Zeigen Sie Ihre Stärke im "Hammer und Glocke"-Wett-Kampf. Lachen Sie über den schrecklich entstellten Elefantenmann... Augenblick! Tun Sie das nicht! Behandeln Sie ihn wie einen Mann und nicht wie ein Tier! Erkennen Sie seine innere Schönheit...he! Beeilung! Psycho-Krähe entkommt!

ProTip. Evil, die Katze, hat immer noch keinen Pilotenschein und kann in der Luft nicht so gut manövrieren. Aber achten Sie darauf, wo sie oben den Bildschirm verläßt, denn dort fällt sie auch wieder runter.

Spezielle Steuerung: Knopf A - Nichts
Knopf B - Läßt die Luft aus Jims Kopf.
Knopf C - Bläst Jims Kopf auf.
Richtungstasten - Jim bewegt sich in die jeweilige Richtung.

Der fliegende König & PeterPan

Jim fliegt mit seiner vertrauenswürdigen Taschenrakete auf seiner Suche nach der Prinzessin über Seen und Schlösser. Psycho-Krähe hat den Bürgermeister, Major Lucas, vor Jims Ankunft gewarnt. Jim muß an den Verteidigungssystemen des Planeten vorbei, um den Major zu stürzen, so daß er die Suche nach seiner geliebten Prinzessin fortsetzen kann. Um am Leben zu bleiben, muß Jim Raketen, Kanonenkugeln und fliegenden sumo/römischen Zenturiern ausweichen oder sie abschießen. Führen Sie den Blimp zu seiner richtigen Position und werfen Sie die Bombe ab. Es ist nicht einfach, verliebt zu sein...

ProTip: Wenn Sie einmal die Bodenverteidigung ausgeschaltet haben, sollte es nicht allzu schwer sein, die Bombe über dem Turm der Macht abzuwerfen.

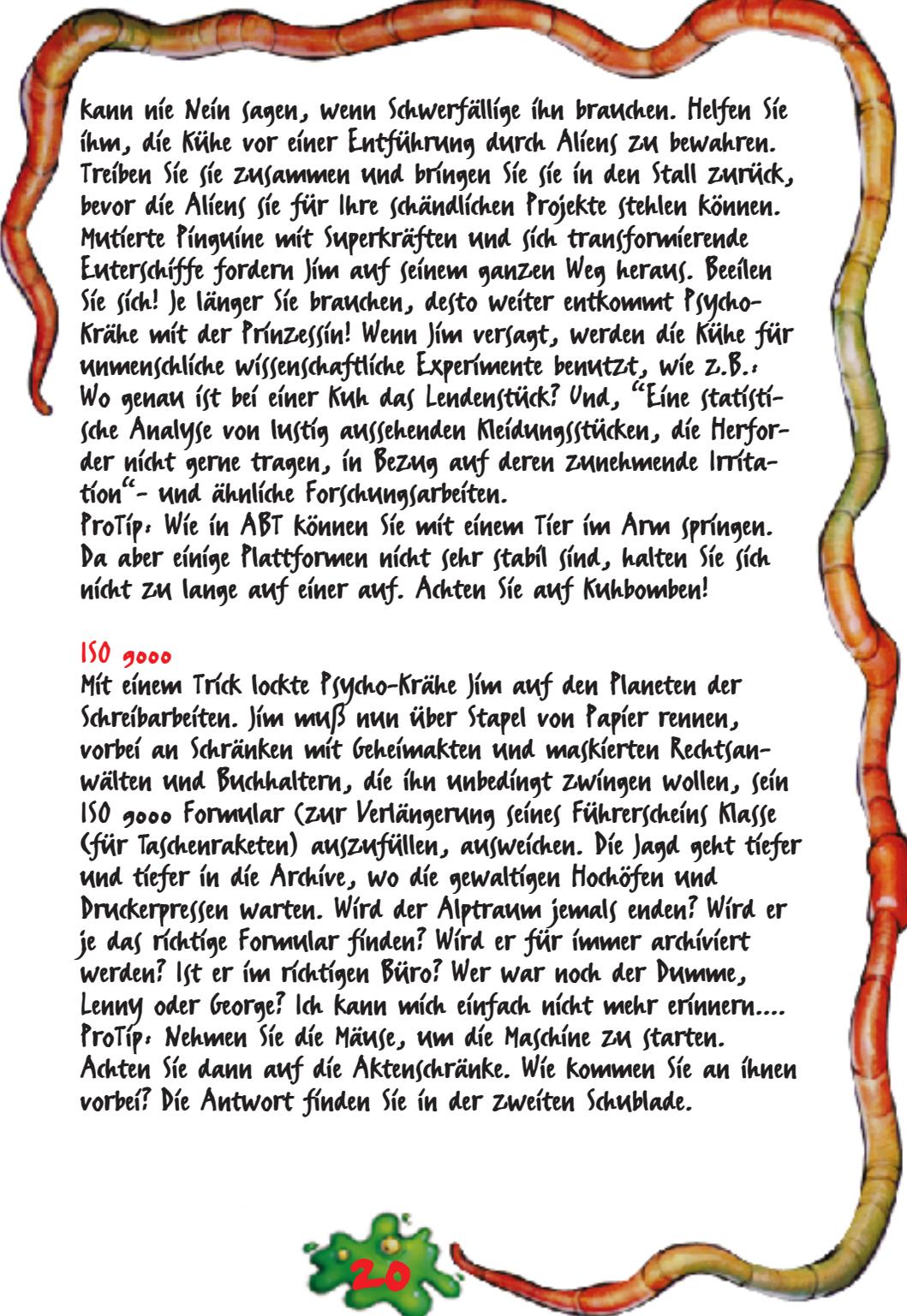
Spezielle Steuerung: Knopf A - Die Raketenkanone wird abgefeuert.
Knopf B - Bestellt eine große Pepperonipizza.
Knopf C - Dreht die Rakete um.
Richtungstasten - Jim bewegt sich in die jeweilige Richtung.



Jagd nach Entern

Auf der Suche nach intelligentem Leben haben Aliens jahrhundertlang Planeten besucht. Jim hatte jahrelang eine ungezügelte Leidenschaft für Kühe. Diese beiden Ideologien treffen sich nun in einer epischen Kollision. Jim, bei den Kühen bekannt als Brahman Brahma,





kann nie Nein sagen, wenn Schwerfällige ihn brauchen. Helfen Sie ihm, die Kühe vor einer Entführung durch Aliens zu bewahren. Treiben Sie sie zusammen und bringen Sie sie in den Stall zurück, bevor die Aliens sie für Ihre schändlichen Projekte stehlen können. Mutierte Pinguine mit Superkräften und sich transformierende Enterschiffe fordern Jim auf seinem ganzen Weg heraus. Beeilen Sie sich! Je länger Sie brauchen, desto weiter entkommt Psycho-Krähe mit der Prinzessin! Wenn Jim versagt, werden die Kühe für unmenschliche wissenschaftliche Experimente benutzt, wie z.B.: Wo genau ist bei einer Kuh das Lendenstück? Und, "Eine statistische Analyse von lustig aussehenden Kleidungsstücken, die Herforder nicht gerne tragen, in Bezug auf deren zunehmende Irritation" - und ähnliche Forschungsarbeiten.

ProTip: Wie in ABT können Sie mit einem Tier im Arm springen. Da aber einige Plattformen nicht sehr stabil sind, halten Sie sich nicht zu lange auf einer auf. Achten Sie auf Kuhbomben!

ISO 9000

Mit einem Trick lockte Psycho-Krähe Jim auf den Planeten der Schreibarbeiten. Jim muß nun über Stapel von Papier rennen, vorbei an Schränken mit Geheimakten und maskierten Rechtsanwälten und Buchhaltern, die ihn unbedingt zwingen wollen, sein ISO 9000 Formular (zur Verlängerung seines Führerscheins Klasse (für Taschenraketen) auszufüllen, ausweichen. Die Jagd geht tiefer und tiefer in die Archive, wo die gewaltigen Hochöfen und Druckerpressen warten. Wird der Alptraum jemals enden? Wird er je das richtige Formular finden? Wird er für immer archiviert werden? Ist er im richtigen Büro? Wer war noch der Dumme, Lenny oder George? Ich kann mich einfach nicht mehr erinnern....

ProTip: Nehmen Sie die Mäuse, um die Maschine zu starten. Achten Sie dann auf die Aktenschränke. Wie kommen Sie an ihnen vorbei? Die Antwort finden Sie in der zweiten Schublade.

Das große Fressen

Was, zur Hölle, passiert hier? Ein Fleischplanet? Wo die Tage danach gemessen werden, wann das Burgerfleisch auf- und untergeht? Der Burger dreht sich Mittags, der Schinken ist heiß und zischt, die Steaks sind blutig und saftig und die Eier (natürlich für das Steak) sind noch leicht flüssig.

Halten Sie sich vom Salzstreuer fern, oder Jim endet wie die tiefgefrorenen Zwiebeln, die auf Partys serviert werden! Weichen Sie den Zahnstochern aus, zerstören Sie die biegsamen Trinkhalme und lassen Sie sich nicht verrückt machen oder Sie werden aufgespießt! Sie wissen, Sie können kein Rührei zubereiten, ohne Eier zu zerbrechen. (Warnung: Auf das Pad sabbern verschlechtert die Performance und kann zu einem Stromschlag führen. Tragen Sie beim Spielen bitte ein Lätzchen, um mögliche Verletzungen zu vermeiden.)

ProTip: Obwohl Sie den Salzstreuer (den Tod der Würmer, wie wir alle wissen) nicht zerstören können, wird ein Schuß ihn einen Moment stoppen oder sogar ein wenig zurückwerfen.

Besser noch: Geben Sie ihm ein anderes Ziel, um ihn zeitweilig abzulenken.



Renne Jim!

Die größte 24-Stunden Schnellkirche im Lost Vegas System ist unter vielen Namen bekannt: Mystischer Schrein von MU, das Haus Holstein, die Kapelle zum Ochsenkrug... Die Kathedrale enthält alle Antworten auf Jims Fragen. Kann Jim letztendlich und für immer Psycho-Krähe besiegen? Was zum Teufel ist der richtige Name der Prinzessin?



(Er ist wirklich Wie-war-noch-gleich-der-Name, nur damit Sie es wissen.)

Wird er zu spät kommen, um die Prinzessin vor einem Leben in Elend und Schmerz als Frau Wie-war-noch-gleich-der-Name Krähe zu bewahren? Laufen Sie wie der Wind, wenn Sie noch die Hoffnung haben, sie zu retten. Wenn Sie bis jetzt im Handbuch gelesen haben, hören Sie auf und spielen Sie endlich. Ich meine: Los jetzt, Sie haben dies doch nicht alles bezahlt, um herumzusitzen und zu lesen, oder? Wenn Sie hier versagen, wird Enterchaos das Universum regieren. (Sie haben doch sicher auf mindestens einen dummen Enterwitz gewartet.) Jetzt wird es Ernst!

ProTip: Wir wünschten, wir könnten Ihnen einen Tip für den letzten Level geben. Wirklich! Wo wir gerade beim Wünschen sind. Ich hätte wirklich gerne ein Pony. So, gut jetzt. Steigern Sie sich einfach hinein und hören Sie nicht auf an den Rosen zu riechen, und Sie haben eine Chance.

TOP SECRETED BONUS LEVEL

(den Sie vielleicht nie sehen werden)
Total abgedreht.

HINWEISE UND TIPS.

Bleiben Sie nicht zu lange stehen. Jim ist als bewegte Zielscheibe viel schwerer zu treffen.

Feuern Sie nur kleine Plasmaladungen. Ihnen bleiben dann mehr Schüsse für später.

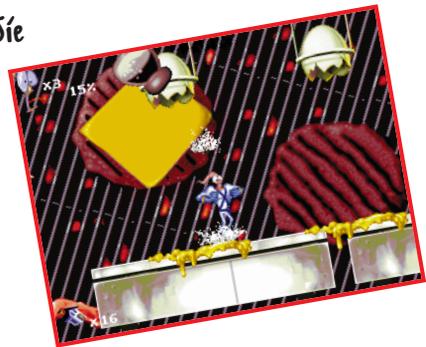
Benutzen Sie Ihren Kopf - wörtlich! Ihr peitschenartiger Kopf kann mehr, als nur Ihre Feinde zu zerstören. Sie können ihn benutzen, um durch die Gegend zu schwingen. Hmmm... Woran könnten Sie herumschwingen?

Haben Sie keine Angst, Sprünge ins Ungewisse zu wagen. Mit einem Teilzeitpropeller als Kopf, kann Jim sanft einen Abgrund, in den er hineingesprungen ist, hinuntergleiten - auch wenn Sie nicht sehen können, wo er landen wird.

Herumhängen ist manchmal nicht so eine tolle Idee und Sie müssen jemandem aus dem Weg gehen. Ziehen Sie sich einfach an Ihren Stiefelriemen hoch. (Sie werden erstaunt sein, wie viele Gegner nicht nach oben schauen.)

Umgeben Sie sich mit Earthworm Jim Actionfiguren und kaufen Sie alles von Earthworm Jim, alles mit dem Playmate Logo, dem Shiny Entertainment Logo oder dem Funsoft Logo. Sie werden dann automatisch die coolste Person in Ihrer Nachbarschaft.

Sammeln Sie so viele Atome wie Sie können, bevor Sie den Level beenden. Sie benötigen soviel Energie, wie Sie bekommen können, um den Endgegner zu schlagen. Und achten Sie auf den Energiepegel Ihres Plasmagewehrs - das Aufladen scheint nur länger zu dauern, wenn Sie in der Klemme sitzen!



Halten Sie Ihre Augen offen und schauen Sie sich um. Es gibt viele Geheimnisse zu entdecken. Sehen Sie sich alles genau an, da viele Geheimnisse sich außerhalb des Bildschirms befinden...

Es gibt Tonnen von Goodies in jedem Level. Wenn Sie keinen Weg finden, etwas zu erreichen, das Sie sehen, liegt die Antwort vielleicht direkt vor Ihnen oder unter Ihnen oder über Ihnen oder hier oder dort...



Um Psycho-Krähe auszuschalten, müssen Sie ihn im Asteroidenrennen schlagen. Andernfalls wird er Ihnen in jedem Level Probleme bereiten. (Verlieren Sie mal eine Runde, um über die Asteroidenwitze nicht zu lachen.)

Wenn Sie die Königin besiegen, wird sie keine Eier mehr legen. Nun, wie geht das? Wünschen Sie sich nicht, Sie hätten im Biounterricht nicht geschlafen?

Meistens ist es das Beste, Peter in Bewegung zu halten. Aber wie können Sie ihn aufhalten oder bremsen, wenn es nötig ist? Klicken Sie.

Wenn Sie Kekse mit Backfett mit Buttergeschmack anstelle von Butter oder Margarine machen, werden Sie beim Backen nicht so flach.

NOCH'N PAAR FÜR DEN ZWEITEN TEIL.

Jim hat oft trainiert und kann jetzt fast alles, was nicht festgenagelt ist, hochheben. Er kümmert sich um Tiere, Möbel und sogar um die Rechnung nach dem Essen!

Wenn Sie eine Waffe einsammeln, die Sie nicht wollen, suchen Sie die, die Ihnen mehr zusagt und heben sie auf. Auf lange Sicht wird es Ihnen helfen, wenn Sie vermeiden Waffen aufzusammeln, die Sie nicht wollen.

Rotz kann an mannigfaltigen Sachen kleben. Halten Sie einfach Ihre Augen auf und achten sie auf schleimbedeckte Röhren und Felsen.

Der Rotzfallschirm funktioniert auf die gleiche Weise wie vorher der Helikopterkopf. Sie können damit stundenlang herumgleiten.

Diesmal gibt es keinen Helikopterkopf, da er Jim immer ziemlich schwindelig machte und heftige Schmerzen im unteren Rückenbereich verursachte.

Wenn Sie etwas sehen, was Sie nicht erreichen können, versuchen Sie sich die relative Position im Level zu merken. Sie können vielleicht später zurückkommen und es erreichen oder eine geheime Passage finden.

Die Antwort ist niemals B.

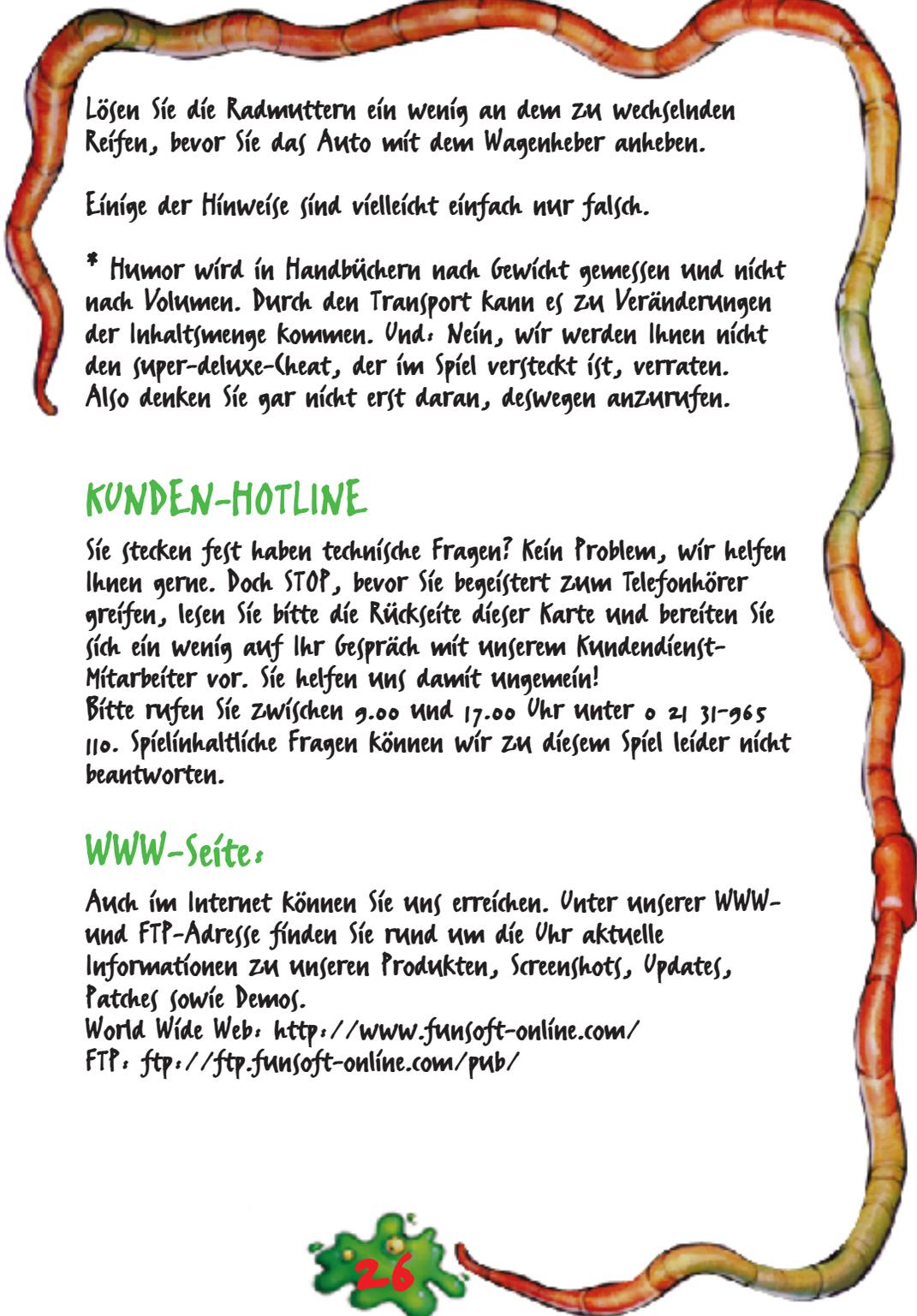
Obwohl Jim keine Zähne hat, legt er viel Wert auf gute Mundhygiene. Wie er immer zu sagen pflegt: "Wenn man gute Kaugummi hat, kann einem so schnell nichts passieren." Benutzen Sie nach den Mahlzeiten immer Zahseide.



Halten Sie einfach den Feuerknopf gedrückt, um auf Dauerfeuer umzuschalten. Es gibt keine langweiligen, lähmenden "Drücken Sie Q wahnsinnig schnell, um die Waffe abzufeuern"-Aktionen mehr.

Kaufen Sie sich die Actionfiguren im örtlichen Fachhandel, um mehr über Earthworm Jim und seine supergeheimen Waffen und Abwehrmöglichkeiten herauszufinden.

Lesen Sie mindestens ein klassisches Stück Literatur im Jahr. Ich persönlich empfehle eins pro Monat zusätzlich zu Ihrer normalen Literaturliste. Jim ist zum Beispiel verrückt nach Cummings frühen Werken und nach jedem Hemingway, den er in die Finger bekommen kann. (Irrtümer vorbehalten)



Lösen Sie die Radmuttern ein wenig an dem zu wechselnden Reifen, bevor Sie das Auto mit dem Wagenheber anheben.

Einige der Hinweise sind vielleicht einfach nur falsch.

* Humor wird in Handbüchern nach Gewicht gemessen und nicht nach Volumen. Durch den Transport kann es zu Veränderungen der Inhaltsmenge kommen. Und: Nein, wir werden Ihnen nicht den super-deluxe-Cheat, der im Spiel versteckt ist, verraten. Also denken Sie gar nicht erst daran, deswegen anzurufen.

KUNDEN-HOTLINE

Sie stecken fest haben technische Fragen? Kein Problem, wir helfen Ihnen gerne. Doch STOP, bevor Sie begeistert zum Telefonhörer greifen, lesen Sie bitte die Rückseite dieser Karte und bereiten Sie sich ein wenig auf Ihr Gespräch mit unserem Kundendienst-Mitarbeiter vor. Sie helfen uns damit ungemein!

Bitte rufen Sie zwischen 9.00 und 17.00 Uhr unter 0 21 31-965 110. Spielinhaltliche Fragen können wir zu diesem Spiel leider nicht beantworten.

WWW-Seite:

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.

World Wide Web: <http://www.funsoft-online.com/>

FTP: <ftp://ftp.funsoft-online.com/pub/>



MAILBOX

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei nützliches in unsere Mailbox erhalten, z.B.

Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.

Die analoge Modem-Nummer ist: 0 21 31 - 965 222

Die ISDN-Nummer ist: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine E-Mail schicken.

Unsere E-Mail-Adresse lautet: support@softgold.com

CREDITS – Earthworm Jim 1

ProgramDavid Perry, Nicholas Jones
Additional ProgrammingDavid Perry, Andy Astor, Nicholas Jones
Original ConceptDouglas TenNapel
Directing AnimatorMike Dietz
AnimatorsEdward Schofield, Douglas TenNapel
Art DirectorNick Bruty
Lead Artist.....Steve Crow
Level DesignerTom Tanaka
Ink and Paint.....Eric Ciccone, MikePilotti
Clean Up.....Clark Sorensen, Ryan Silva
Nicky Wilson
Assistant ArtistLin Shen
Music & Sound FXMark Miller
Designed ByMany, Many Shiny Meetings
Produced By.....David Luehmann
Development Tools By.....Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q
Rob Northern Computing



Special Thanks Playmates Toys, Richard Sallis
Becky Tran, Bug Busters, Game Test
Sachs Finley & Company
Golín Harris Communications
Michael Koelsch, Moore & Price Design

CREDITS Earthworm Jim 2

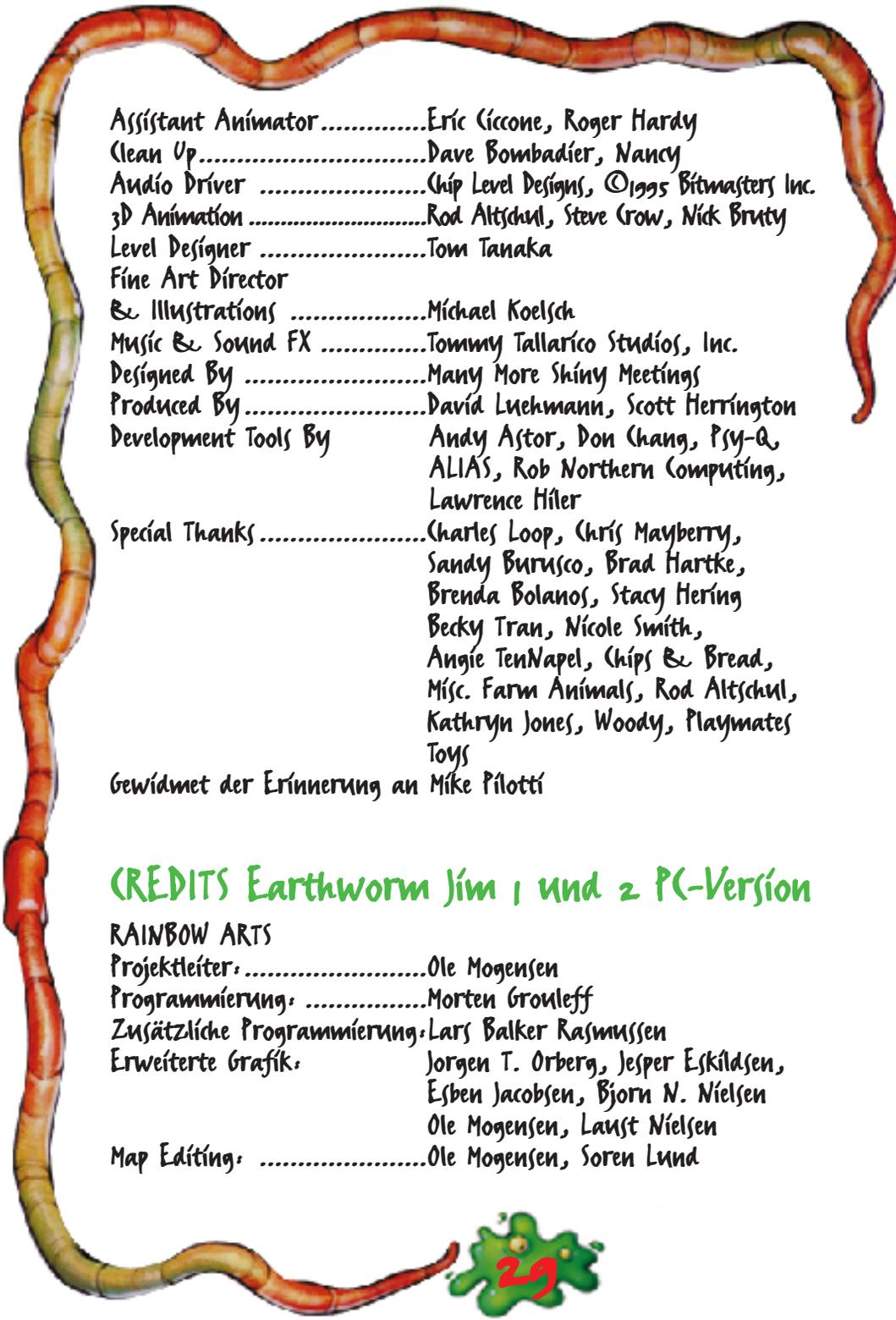
PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Executive Producer.....David Luehmann
Project Manager.....Scott Herrington
Lead Tester/
Asst. Project Manager.....Andy Brown
PIE QA CrewLee Jones, James Martínez,
Jose Zatarain, Manuel Quinones
Carlos Rodríguez

Marketing ManagerKelly Frey
Manual written byScott Herrington
Special Thanks to:Thomas Chan, Richard Sallis
Dave Hoffmann, Sharon Bowman
Kathy Sison, Golín/Harris Com-
munications
CommunicationsSachs, Finley & Co.
Moore & Price Design Group

SHINY ENTERTAINMENT

ProgramAndy Astor, Nick Jones
Additional ProgrammingNick Jones, Andy Astor, David Perry
Art DirectorNick Bruty
Lead ArtistsMark Lorenzen, Steve Crow
Additional ArtTom Tanaka, Rod Altschul, Lin Shen
Clark Sorensen, Roger Hardy
Directing AnimatorMichael Francis Dietz
AnimatorsShawn McLean, Larry Whitaker,
.....Ed Schofield, Jeff Etter, Doug Ten Napel



Assistant AnimatorEric Ciccone, Roger Hardy
 Clean Up.....Dave Bombadier, Nancy
 Audio DriverChip Level Designs, ©1995 Bitmasters Inc.
 3D AnimationRod Altschul, Steve Crow, Nick Bruty
 Level DesignerTom Tanaka
 Fine Art Director
 & IllustrationsMichael Koelsch
 Music & Sound FXTommy Tallarico Studios, Inc.
 Designed ByMany More Shiny Meetings
 Produced By.....David Luehmann, Scott Herrington
 Development Tools By
 Andy Astor, Don Chang, Psy-Q,
 ALIAS, Rob Northern Computing,
 Lawrence Hiler
 Special Thanks.....Charles Loop, Chris Mayberry,
 Sandy Burusco, Brad Hartke,
 Brenda Bolanos, Stacy Hering
 Becky Tran, Nicole Smith,
 Angie TenNapel, Chips & Bread,
 Misc. Farm Animals, Rod Altschul,
 Kathryn Jones, Woody, Playmates
 Toys

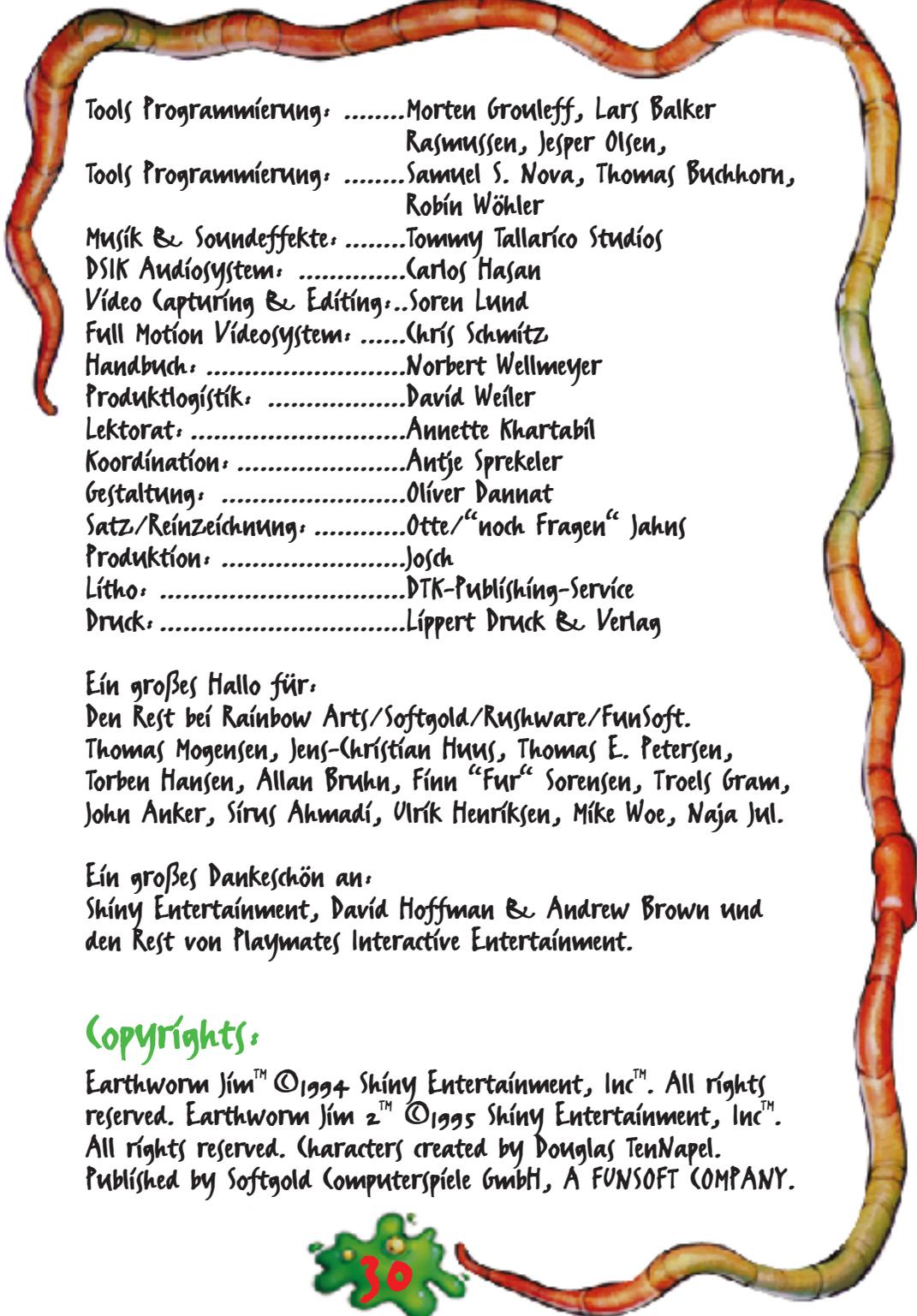
Gewidmet der Erinnerung an Mike Pilotti

CREDITS Earthworm Jim 1 und 2 PC-Version

RAINBOW ARTS

Projektleiter:Ole Mogensen
 Programmierung:Morten Grouleff
 Zusätzliche Programmierung: Lars Balkler Rasmussen
 Erweiterte Grafik: Jorgen T. Orberg, Jesper Eskildsen,
 Esben Jacobsen, Bjorn N. Nielsen
 Ole Mogensen, Laust Nielsen
 Map Editing:Ole Mogensen, Soren Lund





Tools Programmierung: Morten Grouleff, Lars Balkar
Rasmussen, Jesper Olsen,
Tools Programmierung: Samuel S. Nova, Thomas Buchhorn,
Robin Wöhler
Musik & Soundeffekte: Tommy Tallarico Studios
DSIK Audiosystem: Carlos Hasan
Video Capturing & Editing: .. Soren Lund
Full Motion Videosystem: Chris Schmitz
Handbuch: Norbert Wellmeyer
Produktlogistik: David Weiler
Lektorat: Annette Khartabil
Koordination: Antje Sprekeler
Gestaltung: Oliver Dannat
Satz/Reinzeichnung: Otte/“noch Fragen“ Jahns
Produktion: Josch
Litho: DTK-Publishing-Service
Druck: Lippert Druck & Verlag

Ein großes Hallo für:
Den Rest bei Rainbow Arts/Softgold/Rushware/Funsoft.
Thomas Mogensen, Jens-Christian Huus, Thomas E. Petersen,
Torben Hansen, Allan Bruhn, Finn “Fur“ Sorensen, Troels Gram,
John Anker, Sirus Ahmadi, Ulrik Henriksen, Mike Woe, Naja Jul.

Ein großes Dankeschön an:
Shiny Entertainment, David Hoffman & Andrew Brown und
den Rest von Playmates Interactive Entertainment.

Copyrights:

Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment, Inc™. All rights reserved.
Earthworm Jim 2™ ©1995 Shiny Entertainment, Inc™.
All rights reserved. Characters created by Douglas TenNapel.
Published by Softgold Computerspiele GmbH, A FUNSOFT COMPANY.

