

EARTH WORM JIMMY™



Interplay™

Games Player Charter

- Avoid playing when tired. Play for no more than one hour at a time.
 - Sit well away from the screen.
 - Play games in well lit areas.
- Reduce the brightness of the screen to darken the contrast.
- Use as small a screen as possible. These tips will help you enjoy your gameplaying more and maximise your performance.



INSTALLATION AND START UP	4
INSTALLATION OF DIRECTX	4
OOOOH, WHAT THIS I'M PLAYING WITH	5
THE FIENDISH PLOT	6
OTHER STUFF TO MESS WITH	7
WORMIN YOUR WAY IN	7
PUSHING THE RIGHT BUTTONS	8
YET MORE THINGIES.....	9
GROOVY WORMY PEEPERS.....	9
WHATDAT?.....	10
ON THE LEVEL DESCRIPTIONS.....	12
CUSTOMER SERVICES	16
LIMITED WARRANTY	16



Installation and Start Up

1. Start Windows 95/98
2. Insert the Earthworm Jim 3D game disc into your CD-ROM Drive
3. If auto-play is enabled, an installation screen should appear. If auto-play is not enabled, double click the "My Computer" icon on your Win95/98 desktop, and then on the CD-ROM icon. Double click "Setup.exe" to install the game.
4. Follow the remainder of the on-screen instructions to finish installing Earthworm Jim 3D.
5. Once the installation is complete, run the game by selecting "Programs\Interplay\Earthworm Jim 3D" from your "Start Menu".

The installation program will install the necessary files on your hard drive in the directory you specified. When complete, icons for the game (uninstall program and Readme), will be created in a directory on your "Start Up" menu.

Installation of DirectX

Earthworm Jim 3D requires DirectX 7 or higher in order to run. This will be checked during the installation. If you have some Direct X components installed from earlier versions, or if no Direct X components are detected, Direct X 7 will be installed on your machine. When the Direct X installation is complete, you will be prompted to re-start your computer.

Uninstall

To uninstall the game, click on the "Uninstall" icon in the Earthworm Jim 3D folder. Click on "Start\Programs\VIS Interactive\Earthworm Jim 3D\Uninstall Earthworm Jim 3D.exe." All the game files and icons will be removed.

Note: Direct X 7 will not be removed from your system.

Read Me File

Earthworm Jim 3D CD-ROM has a Read Me file that contains updated information about the game and also general troubleshooting information. To view the Read Me, double click on this file located in the Earthworm Jim 3D directory on your hard drive. You can also view the Read Me file by clicking on the Start button on you Win95/98 taskbar, then on "Programs\VIS Interactive\Earthworm Jim 3D\ Readme."



OOOOH, WHAT'S THIS I'M PLAYING WITH?

Well, that's up to you. Our erstwhile Earthworm can be controlled using either a joystick (analogue or digital), or the keyboard.

Here's what does what:

MOVE	KEYBOARD	JOYSTICK
Forward Direction	Up Cursor Key	D-PAD up or analogue stick
Back Direction	Down Cursor Key	D-PAD down or analogue stick
Left Direction	Left Cursor Key	D-PAD left or analogue stick
Right Direction	Right Cursor Key	D-PAD right or analogue stick
Jump	Space Bar	Button 1
Shoot	Left Control Key	Button 2 (if available)
Head Whip	'A'	Button 3 (if available)
Crouch	'S'	Button 4 (if available)
Creep	Left Shift Key	-
Point-of-View Mode	'W'	-
Camera Left	'Z'	-
Camera Right	'X'	-
Camera Zoom	'Q'	Button 5 (if available)
Camera Lock	TAB	Button 6 (if available)
Change Camera Mode	'E'	-
Pause	Escape Key	-
Select	Return Key	-



Of course, if ya want to mess around with using different keys (hey, we won't take it personally) try out the 'configure controls' option at the start of the game. Use the 'Up' or 'Down' cursor key to select the action, hit 'return', then the key you want to use for that action.

If ya have an analogue joystick, and start to walk funny and keep falling off things, you're either stoopid or your analogue joystick is stoopid, you choose. You can either ask your friends, or check out your joystick documentation to find out how to calibrate it back into line.

THE FIENDISH PLOT (OR HOW JIM LOST HIS MARBLES)

Cow! Splat! PAIN!

Hit by a hurtling heifer, the last thing to flash through Jim's minds was a large bulging set of udders. Meaning, yes! His brains have been pasteurised! Now Jim's super Superego is all that stands between Jim the Megahero and Jim the fruitloop.

Jim's Superhero Superego must seek out the golden udders of lucidity that lie deep within his cow struck cranium. Will he find the magical teats in time? Or will he teeter off the edge of sanity?

To make things worse (well it couldn't be simple could it?) Jim's churning imagination has released the cream of evil villainy, and they are hellbent on preventing him regaining his mental balance. The psychotic figments of Pscrow, Fatty Roswell, Professor Monkey for a Head and Bob the Goldfish have each skimmed off one of Jim's brains and must be sterilised before Jim can regain control of himself and discover who could have dreamt up this dastardly dairy deception. Who? Just Who? Is sick, twisted, and power mad enough to have conceived this cowardly cow dropping caper? Who is it that seeks total Lobal Domination?

There's only one way ter find out. Saddle up it's brain surfen' time.



OTHER STUFF TO MESS WITH

Whether you're playing on a super speedy turbo nutter beast of a PC, or wallowing in the silicon version of primordial gloop, you can set the display to make the most of it, or do the best it can. Select 'configure display' on the first screen, then 'up/down cursor' and 'return' to cycle through the different screen resolutions. The bigger the numbers, the more sweet it will look (which is nice.) Be warned, though. Your PC will have to heave it's little heart out if you set this too high, so if the game runs too slowly, you can return here any time and choose something a little more sensible.

To start with though, see how far you can push it. It's well worth the effort.

WORMIN' YOUR WAY IN

Congratulations on reaching this page, you've passed the 1st part of your training. Now it's play time.

The opening screen shows you how well you're doing for each saved game. Use the 'left' or 'right' cursor keys to scroll through each saved game. Hit the 'return' key to start. Once you're in the game hit the 'pause' key and you'll get to a menu sort of like this -

Ooops! Let me go back!

Returns you to the game.

Save and go to brain.

You can save a game at any point, but you will only keep the udders you've discovered, the marbles will reset every time you leave a lobe. Should your save game be captured by a mad bad cow for a conk alien scientist type guy, please don't try and rescue it, this type of saving should be left to professionals of EWJ's calibre, please don't try it at home.

I want to end it all

Quit! but once you've started you can never stop, never, never, never aha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha (honest).



How am I doing, doc?

Come here to see your progress. This will show you how many udders you've collected and the best marble count you've achieved in each lobe.

Other random stuff

This lets you twiddle with the sound and stuff. Thoughtful, hey?

PUSHING THE RIGHT BUTTONS

Ladies and Gentleworms start your controllers Creep, Walk, Run and in any direction you like! If you have an analogue joystick, moving it a little lets you 'creep', moving it a lot lets you 'run', and moving it somewhere in between will get you something we like to call 'walk'. If you don't have an analogue joystick, hold down the 'creep' key and a 'direction' key to creep. Holding down just a 'direction' key will get you running.

- Crouch to avoid missiles. (moving while crouched means ya roll)
- If you want to jump further you can run and jump.



- If you want to turbo Jim's jump higher, crouch then jump.



- 'Pause' key. Pauses the game and accesses the menu, fries are optional

PUSHING THE RIGHT BUTTONS (CONT)**Jim climbing**

Jim can climb (and you thought only cute archaeologists could do that). Once you've jumped hit a 'direction' key towards the obstacle you want to scale, and if Jim can get a grip he'll grab on and pull himself up.



Head whipping Jim

Press 'Head Whip' key for a head banging Jim. Jim's head whip can be used as an attack, to activate some of the objects like vending machines and hamsters, and as, er, a whip.

Heli-heading Jim

Give Jim a better hang time. Jump and once you're in the air hit the 'jump' key again to increase to hover.

Rope swinging Jim

Rope swing. Jump onto the rope and Jim'll scurry along it faster than a spider with a hot date. Press 'crouch' to raise your legs, and 'jump' when you wanna get down. You can also accidentally press jump at the wrong time to plummet to your doom, but we recommend avoiding this.

YET MORE THINGIES

See this game has more useful stuff than you can shake a super spacesuited worm at.

You've got boogers all over your brain. But panic not this is not more mental instability but your favourite faithful mucusoid - Snott. Mulch the mucus and he'll give you some playing tips you'll need for the future.

Jim's speech bubble

Earthworm Jim can talk! When Jim meets someone he can speak to then this little Jim speech bubble will appear in the top left of the screen. Press the 'jump' key to prattle and learn the terrifying secrets of what is to come.

Lives & Mental Health

Your health goes from a maximum of 100% to a minimum of 'you're dead sucker'. You can find more lives and more health as you go through the game.

GROOVY WORMY PEEPERS

Ever wanted to direct a movie? Well now you can, coz Jim's got cameras. Press the



'Point-of-View' key to get inside Jim's head, but we're already in Jim's head, yeah but this button puts you inside the head of Jim's Superego so you can look round the inside of Jim's head, what? but?? Err? Just press it and see. You can't move when you're in this view, but some weapons will let you snipe at the enemy. Press the 'Camera Left', 'Camera Right' or 'jump' key to come out again. Press the 'Camera Mode' key to switch the view from behind Jim to rotate mode. In this mode, each time you tap 'Camera Left' and 'Camera Right' keys the camera will move 45° in that direction. Keep tapping until you see what you wanna see. If the camera won't move and you hear a buzzing noise, that means the camera can't swing round any more, Just move Jim and you'll be able to sort it out.

'Camera Zoom' key zooms and does wonderfully wiggly special effects type stuff to your view.

WHATDAT? (THINGS THAT GO !BOOM! IN A FIGHT)

EWJ's trusty combat equipment. Once you've picked a weapon up you've got it till you run out of ammo, or find another. You'll find the weapons in special vending machines. Head whip the button to dispense destruction.

Standa-da-da-da-dard Blaster



Ya get this for free. It don't fire far, but it fires fast and don't stop firin'. When you reach 0 you'll automatically reload one bullet at a time back up to 100. You want more? You'll just have ter find the reloads.

Egg Chucker



Wait till you see the whites of their eyes, then unleash it's eggsplosive cargo to hit any rotten egg with a, well, a rotten egg.

Cleaver Gun



Slice your enemies down to size with Earthworm Jim's mighty chopper.

Laser



Light up your life with this hi-tech delusion destroyer.



Peashooter

No self-respecting superhero should be without one. Makes any villain green with envy.

WHATDAT? (CONT)**Apollo 13**

Houston we have a problem. This baby will track your enemies down. Big boom, little pieces. Nice long range.

Gnome Gun

Your very own gnoming missile. Try bouncing them off walls to bring an ignominious end to any foe.

Bananamite

Tick, tock, tick tock, fruit salad!

Funky Gun

The grooviest gun of all, noted for it's ability to blow the funk out of anyone in its path, leaves your enemies completely defunked.

Magnum

Pack the mighty 'six' shooter, see if you're quicker on the draw, or worm food, urghh cannibalism.

WHATDAT? (PICK UPS)

Extra Special Gizmos, Gadgets, Wotsits and Stuff

Marbles

These are essential for Jim's mental health, pick 'em up to stay alive. Marbles can open new areas to explore, but you might need to find the shy ones that are hiding. The Marbles will reset every time you come out of a level.

Atomic Health

Bump off a bad guy and you'll release a health boost. Some extra ones can be found lurking in crates.



Helium Head



Make Jim a helium hero. Swallow the balloon and Jim's head will swell up (ya like it isn't swollen enough already) and he can boldly float where no worm has floated before.

Pump-pak



Beans, beans the musical fruit, the more you eat, the harder you toot.

Extra life



Steal a heart to get another chance to get on.

Blaster Orb



Grab this to get your own faithful blaster orb, a bit like a dog, only it shoots people.

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS

Psyche Central

The pulsing nerve centre of Jim's personality, nice wallpaper, this gives access to all four of our Jim's brains. Each entrance will tell you how many udders you'll have to collect before it will open. Once you've discovered a set of udders, they remain discovered, so when you return to that lobe, they will only appear as ghostly udders.

The marbles you collect represent your IQ, the more marbles you pick up the smarter you'll get. The smarter you get the more parts of each lobe you can explore. Doors will tell you how intelligent you need to be to pass through that door.

Once you're inside the brain you'll have to battle your way through a number of lobes before you can face the chief nightmare lurking at the centre of that brain. This screen shows you the best scores you've achieved. The total of marbles is the total of all the best scores you've achieved.



If you want to get the count higher, then scroll through the levels to which ones you haven't got all the marbles from. You'll need to collect all the marbles in order to get through to the last level, but don't worry you can revisit any maps you haven't cleared until you've got the lot. Once you've collected all the udders and all the marbles you'll reach, da da da THE FINAL LOBE!!!!

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS (MEMORIES)

All of Jim's worst memories have seized Brain number one and Pscrow and his battalions of well-armed bovines have set up basecamp here. This is no place for shrinking violence, you've got to lock, load and prove to the world that you've got what it takes to be a real worm.

Coop D'etat

Colonel Pluckit's got a mission for you, or ...nah that joke's too bad even for us, aw sucks what the heck... or are you CHICKEN?!! There I said it. Climb the chicken run of carnage. Jump grenade eggs and ruffle as many feathers as you can find.

Barn to be Wild!

Battle your way through the farmyard facing lorry loads of Bovine Special Elite. Blast anything that moves and Grrooove your way to those cow juice creators.

Pscrow

Pscrow in person, well in cow induced coma imaginary figment.

Those bombs aren't really real are they? They're just in Jim's mind, aren't they?

Climb aboard your very own Porker Careerer mk1 and go head to head with this felonious flapper.

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS (HAPPINESS)

Brain No.2 has become obsessed with the thing that makes Jim happiest -Food. The sort that makes it from freezer to stomach in under 60 seconds. But it's also home to Fatty Roswell ruler of an extra-terrestrial fast-food franchise who has amassed an army of underpaid workers to strip Jim's brain in search of the ingredients of the ultimate burger.



Lord of the Fries

King Gherkin has been kidnapped and only you can save him before he becomes part of the biggest burger ultima-munch super snack pack...

Are You Hungry Tonite?

Fatty Roswell has kidnapped the one and only king of burger munching. Pull on your blue suede shoes, groovy up those hips and to free your brain.

Fatty Roswell

Face to face with Fatty in his pernicious pizza palace. Climb aboard your powerful porker once more to make sausage meat of this extraterrestrial egomaniac.

ON THE LEVEL DESCRIPTIONS (FEAR)

Jim's fourth brain has been completely consumed by terror under the watchful eye of Professor Monkey for a head. Prepare to slither into Jim's worst nightmares. An awesome array of spine tingling, skin crawling, ghastly, fiendish fear! Fear! FEAR! FE..., well it's pretty scary.

Poultrygeist

Make your way through the mad scientist's mansion to the secret lab. But keep your peepers peeled for spectral chickens.

Poultrygeist Too

Deeper into the mystical mental mansion we wander, for more cryptic capers of the cerebellum. Be afreud, be very afreud.

Death Wormed Up

It's death, Jim, but not as we know it. Prepare to meet the cutest deadly bunnies you've ever seen.

Boogie Nights of the Living Dead

Groovy graveyards full of enemies deader than corduroy. Some are so dead, you can't kill 'em again, no matter how many times you shoot 'em. Dance past disco zombies, grab those udders and get out faster than you can say tank top.



Professor Monkey for a Head

Once you've completed the other two quests you get to go one on one with Professor Monkey for a Head in a pork powered showdown.

**ON THE LEVEL DESCRIPTIONS (FANTASY)**

Jim's fourth brain has slipped back into the westerns he used to watch as a kid, but Bob the Goldfish got here before you and this brain just ain't big enough for the both of ya. Yehah, saddle up partner it's time to do away with them bad guys that's a rustling away your marbles.

Violent Death Valley

Branded a failure you must draw your trusty six shooter and blast these critters to blue blazes and all for a fist full of marbles.

The Good, the Bad and the Elderly

The sheriff's been locked in his own jail by backwoods grannies gone bad. You've gotta clean up this town, boy.

Bob the Goldfish and No.4

Outmanoeuvre Bob the Goldfish and the brain will be yours again. Sounds like a piece of cake doesn't it? Ha, ha, ha.



TECHNICAL SUPPORT

Thank you for purchasing Earthworm Jim 3D. If you are experiencing difficulties with this title, please take advantage of the following product support. Please note that all our operators only speak English and that we are unable to give gameplay hints through our Technical Support number.

Technical Support : +44 (0) 171 551 4266
Fax : +44 (0) 171 551 4267
Internet : customer_support@vie.co.uk
(please use the game title as your subject heading)
World Wide Web: www.vie.co.uk and www.interplay.com
Address : Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 1LR

WARRANTY

In the unlikely event of a software fault please return the complete package, with your receipt, to the original place of purchase. Interplay disclaims all responsibility for incidental or consequential damages. These statements do not affect your statutory rights.

If you do telephone, please be sitting in front of your computer (if possible) and be sure to provide us with as much information as possible. Make sure to note the exact type of hardware that you are using in your system, including:

- Speed and Manufacturer of your Processor.
- Make & Model of your Sound Card and Video Card.
- Make & Model of your CD-ROM drive.
- Amount of RAM present.
- Any additional Hardware and Peripherals.
- Information contained in your Config.Sys & Autoexec.Bat files.



Note: If you have any problems in obtaining any System Information please consult your System supplier. It is extremely important that you have the information above at hand when you call.

When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game, a detailed description of the problem you are experiencing and the exact type of hardware that you are using.

When sending us a fax, please remember to leave your fax machine switched on and ready to receive. If you are using a Telephone/Fax system please make sure that the Fax connection is enabled. Ensure to include your name, a return Fax number with the area code and a Voice number so we can contact you if we experience problems when trying to Fax you back.

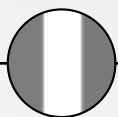
COPYING PROHIBITED

This software product and the manual are copyrighted and all rights are reserved by Interplay Productions and VIS Interactive plc and are protected by the copyright laws that pertain to computer software. You may not copy the software except that you may make a single copy for backup purposes only. You may not loan, sell, rent, lease, give, sub-license, or otherwise transfer the software (or any copy) unless expressly permitted to do so by Interplay Productions Ltd and VIS Interactive plc. You may not modify, adapt, translate, create derivative works, decompile, disassemble, or otherwise reverse engineer or derive source code from, all or any portion of the software or anything incorporated therein or permit any third party to do so.

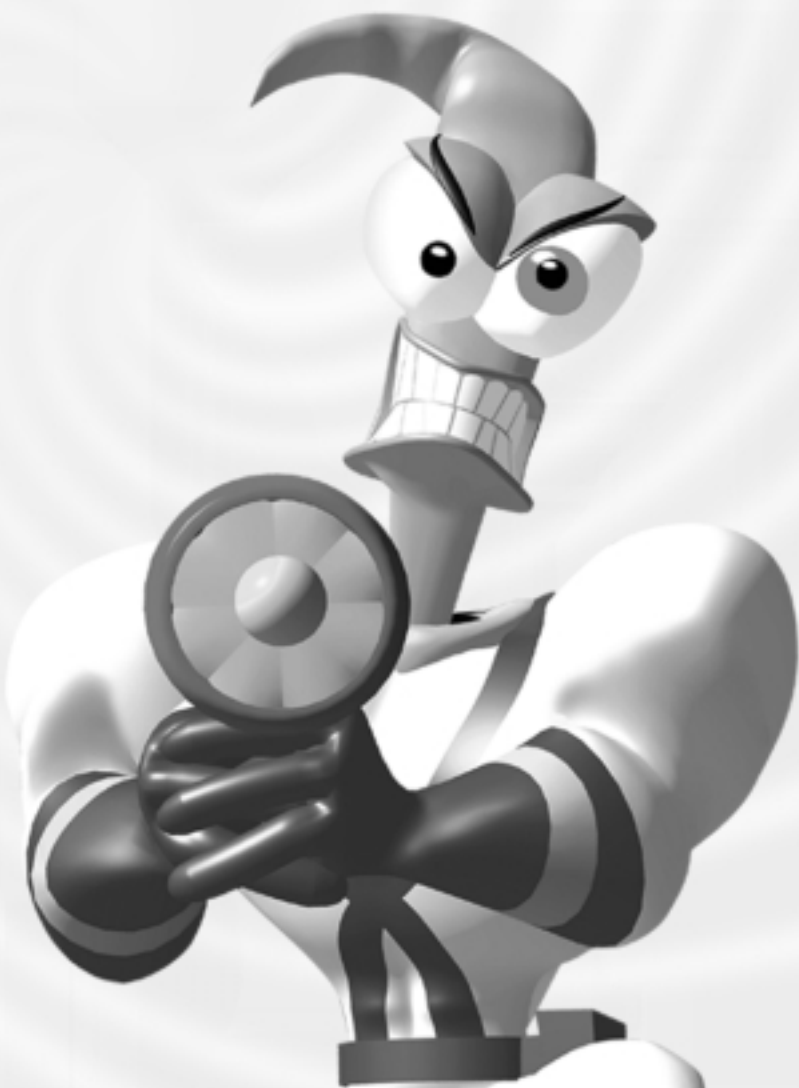
NOTICE

Interplay reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.





ITALIANO



- Evitate di giocare quando siete affaticati.
- Sedetevi a distanza sufficiente dallo schermo.
- Giocate in ambienti ben illuminati.
- Diminuite la luminosità dello schermo per ridurre il contrasto.
- Utilizzate uno schermo piccolo.

Seguendo questi consigli, potrete divertirvi di più e giocare meglio.



INSTALLAZIONE E AVVIO	22
INSTALLAZIONE DI DIRECTX	22
OOOOH, CON COSA STO GIOCANDO?	23
IL DESTINO AVVERSO (O PER MEGLIO DIRE COME JIM HA PERSO LE SUE BIGLIE)	24
ALTRE ROBE COMPLICATE	25
OPZIONI DI GIOCO	25
PREMERE I PULSANTI CORRETTI	26
ANCORA QUALCHE COSUCCIA	27
OPZIONI DELLA TELECAMERA	28
CHE ROBE SONO? (COSE CHE POSSONO SERVIRE IN UN COMBATTIMENTO)	28
DESCRIZIONE DEI LIVELLI	30
SUPPORTO E NOTE LEGALI	34
WEB	35



Installazione e avvio

1. Avviate Windows 95/98.
2. Inserite il CD di Earthworm Jim 3D nel vostro lettore CD-ROM.
3. Dopo alcuni secondi dovrebbe attivarsi automaticamente il menu di Autoplay. Se così non fosse, cliccate due volte sull'icona Risorse del computer sul desktop di Windows, quindi selezionate l'icona del lettore CD-ROM e cliccate sul file Setup.exe per installare il gioco.
4. Seguite le rimanenti istruzioni su schermo per completare l'installazione di Earthworm Jim 3D.
5. Quando l'installazione è terminata, fate partire il gioco cliccando su Programmi\VIS Interactive\Earthworm Jim 3D\Earthworm Jim 3D dal vostro menu Start/Avvio.

Il programma d'installazione copierà i file necessari sul vostro disco nella cartella che avete specificato. Una volta terminato il processo, verranno create le icone del gioco (Disinstalla il programma e Readme), a cui potrete accedere dal menu Start/Avvio.

Installazione di DirectX

Earthworm Jim 3D richiede DirectX 7, o una versione successiva, per partire. La presenza dello stesso verrà controllata durante il processo di installazione. Se saranno trovati vecchi componenti o versioni ormai obsolete, DirectX verrà automaticamente installato sul vostro computer. Una volta completata l'installazione, dovrete riavviare il computer.

Disinstallazione

Per disinstallare il gioco, cliccate sull'icona Disinstalla nella cartella di Earthworm Jim 3D. Selezionate Start/Avvio\Programmi\VIS Interactive\Earthworm Jim 3D\Disinstalla Earthworm Jim 3D.exe: così facendo verranno rimossi tutti i file di gioco e le icone.

Nota: DirectX 7 non verrà rimosso dal vostro sistema.

File Readme

Il CD-ROM di Earthworm Jim 3D contiene un file Readme nel quale è possibile trovare informazioni riguardanti il gioco e un elenco generale per la risoluzione dei problemi più comuni. Per consultare il file Readme, è necessario accedere alla cartella di Earthworm Jim 3D presente sul vostro disco; in alternativa, cliccate su Start\Avvio\Programmi\VIS Interactive\Earthworm Jim 3D\ Readme.



OOOOH, CON COSA STO GIOCANDO?

Bene, il nostro vecchio Jim può essere controllato usando sia il Joystick (analogico o digitale), sia la tastiera.

Ecco cosa riesce a fare:

MOVIMENTO	TASTIERA	JOYSTICK
Avanti	Tasto cursore su	D-PAD direzione in alto
Indietro	Tasto cursore giù	D-PAD direzione in basso
Sinistra	Tasto cursore sinistra	D-PAD direzione a sinistra o Joystick analogico
Destra	Tasto cursore destra	D-PAD direzione a destra o Joystick analogico
Salto	Barra spaziatrice	Tasto 1
Spara	Ctrl sinistro	Tasto 2 (se disponibile)
Frusta	'A'	Tasto 3 (se disponibile)
Accucciati	'S'	Tasto 4 (se disponibile)
Striscia	Maiusc sinistro	-
Punto di vista	'W'	-
Telecamera Sinistra	'Z'	-
Telecamera Destra	'X'	-
Telecamera Zoom	'Q'	Tasto 5 (se disponibile)
Blocca Telecamera	TAB	Tasto 6 (se disponibile)
Modalità telecamera	'E'	-
Pausa	Esc	-
Seleziona	Invio	-



Naturalmente, se volete creare confusione utilizzando dei tasti differenti, potete farlo. Date un'occhiata all'opzione Configura controlli che troverete all'inizio del gioco. Usate i tasti cursore per selezionare il movimento, premete invio e, infine, il tasto che volete assegnare a quell'azione.

Se avete un Joystick analogico e iniziate a camminare in modo bizzarro, significa che la calibrazione dello stesso non è stata effettuata in modo corretto. Potete chiedere ai vostri amici o consultare la documentazione allegata al vostro Joystick per calibrare la periferica in modo corretto.

II DESTINO AVVERSO (O PER MEGLIO DIRE COME JIM HA PERSO LE SUE BIGLIE)

Cow! Splat! CHE DOLORE!

Quando Jim venne colpito da una imponente giovenca l'ultima cosa che gli balenò nella mente fu un grosso assortimento di poppe. Fu chiaro! Il suo cervello rimase come pastorizzato! Ora il super Superego di Jim è tutto quello che rimane tra il Jim Megaeroe e il Jim babbeo.

Jim deve trovare le preziose poppe della lucidità che si trovano all'interno del suo cranio cotto. Riuscirà a trovare le magiche tettarelle in tempo? O vacillerà per sempre sull'orlo della sanità mentale?

Per rendere le cose più difficili (non poteva essere altrimenti!) la fervida immaginazione di Jim ha cominciato a liberare il fior fiore della sua cattiveria, che è ben ferma nell'impedire a Jim di riconquistare la sanità mentale. Le psicotiche invenzioni di Pscycrow, Fatty Roswell, Professor Monkey for a Head e Bob the Goldfish hanno scremato il cervello di Jim e faranno di tutto per evitare che si possa riprendere e scoprire chi possa aver mai immaginato questo losco raggiro. Chi? Chi può essere così malato, contorto e potente da inseguire la lobotomizzazione totale?

C'è solo un modo per scoprirlo. È tempo di esplorare il cervello di Jim.



ALTRE ROBE COMPLICATE

Sia che stiate giocando con un mega super computer, sia che lo stiate facendo con un antenato preistorico, potrete configurare il vostro monitor affinché se ne possa trarre il massimo risultato consentito dalla vostra configurazione hardware. Selezionate Configura il monitor nella schermata iniziale, poi spostatevi tra le varie risoluzioni con i tasti cursore su/giù. Il tasto Invio vi permetterà di selezionare l'opzione desiderata. Più sarà alta la risoluzione, maggiore sarà la definizione (splendido). Ma prestate attenzione, al vostro PC verrà il batticuore se sceglierete una risoluzione troppo alta, con la conseguenza che il gioco risulterà poco fluido e ingiocabile. Se ciò dovesse accadere è opportuno scegliere una risoluzione più bassa per rendere la vita più facile al vostro computer. Per trovare la risoluzione più adatta, vi conviene fare alcune prove... vale la pena.

OPZIONI DI GIOCO

Congratulazioni per essere arrivati fino a questa pagina, avete superato la prima parte del vostro addestramento. Adesso è tempo di passare all'azione.

La schermata iniziale vi mostra i progressi per ogni partita salvata. Agite sui cursori destra/sinistra per far scorrere i salvataggi delle partite che vi interessano e premete Invio per iniziare. Durante la partita, premendo il tasto Pausa apparirà un menu come questo:

Ooops! Lasciami tornare indietro! Vi riporta alla sessione di gioco.

Salva e vai al cervello

Potete salvare la vostra partita in ogni momento, ma potrete tenere solo le poppe che avete trovato, mentre le biglie verranno azzerate ogni volta che lascerete un lobo. Se una mucca pazza vi dovesse rubare un salvataggio per consegnarlo a uno scienziato bacato, non provate a farvi giustizia da soli. Questi tipi di recupero sono di stretta competenza dei professionisti del calibro di EWJ, per favore non cercate di emulare il vostro idolo a casa... potrebbe essere molto pericoloso!

Voglio farla finita

Abbandona il gioco. Non funziona, una volta iniziato il gioco non potrete fermarvi mai più, mai più, mai più, aha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha (veramente).



Come sto andando, doc?

Date un'occhiata per tenere sotto controllo i vostri progressi. Potrete controllare quante poppe avete accumulato e il conteggio delle biglie che avete ottenuto in ogni lobo.

Altre robe

Da qui potrete giocherellare con gli effetti e altre cose. Interessante, vero?

PREMERE I PULSANTI CORRETTI

Ladies and Gentleman... Strisciate, camminate, correte in ogni direzione che preferite! Se avete un Joystick analogico, un piccolo movimento vi permetterà di strisciare, muovendolo un po' di più correrete. Tra le due escursioni del Joystick c'è un'altra azione che prende il nome di "camminata". Se non avete un Joystick analogico, premete il tasto Striscia e una direzione per strisciare. Premendo solamente una direzione, vi permetterà di correre.

- Accucciatevi per evitare i missili (muoversi in questa posizione significa rotolare).
- Se volete saltare più lontano, dovete correre e poi saltare.



- Se volete saltare ancora più in alto, accucciatevi e poi saltate.



- Tasto Pausa. Mette il gioco in pausa e vi permette di accedere al relativo menu. Le patatine fritte sono opzionali.

PREMERE I PULSANTI CORRETTI (CONTINUA)

Jim si arrampica



Jim si può arrampicare (è sbagliato pensare che solo le archeologhe più attraenti possano farlo). Una volta premuto il tasto per saltare, premete la "direzione" verso l'ostacolo che volete scalare. Se Jim riuscirà ad aggrapparsi si tirerà su da solo.



La testa "frustante" di Jim

Premete il tasto Frusta per picchiare con violenza. La testa di Jim può all'occorrenza diventare una frusta che può essere utilizzata per colpire gli avversari o per interagire con vari oggetti: distributori automatici, criceti e così via.

La testa "rotante" di Jim

Concedete a Jim un migliore atterraggio. Saltate e, mentre, vi trovate in aria, premete il tasto Salto per permettere a Jim di rimanere sospeso.

A Jim gli girano le funi

Utilizzate le funi. Appendetevi alla fune e Jim si arrampicherà più veloce di un ragno. Accucciatevi per sollevare le vostre zampe e saltate quando volete scendere. Potete anche saltare nel momento sbagliato andando incontro a un terribile destino, ma ci sentiamo in dovere di sconsigliarvi una pratica simile.

ANCORA QUALCHE COSUCCIA

In questo gioco troverete più cose strane di quelle che potreste rinvenire in una super tuta spaziale.

Avrete un sacco di grilli per la testa, ma non preoccupatevi: non si tratta di instabilità mentale, ma solo del vostro preferito e fedele "mucosoide" - Snott. "Seguite il muco" e otterrete alcuni suggerimenti di gioco per il futuro.

Jim può parlare...

Earthworm Jim può parlare! Quando Jim incontra qualcuno che può parlare con lui, una piccola nuvoletta apparirà in alto a sinistra sullo schermo. Premete il tasto Salto per chiacchierare e per apprendere i terribili avvenimenti che stanno per accadere.

Vite e Sanità mentale

La vostra salute va da un massimo del 100% a un minimo del "babbeo morto". Potete trovare vite e salute man mano che procederete nel gioco.



OPZIONI DELLA TELECAMERA

Avete mai desiderato dirigere un film? Bene ora lo potete fare in quanto Jim ha una telecamera! Premete il tasto Punto di vista per trasferirvi nella testa di Jim, ma noi siamo già nella testa di Jim, sì, ma questo tasto vi trasferisce nella testa di Jim Superego in questo modo potete guardare all'interno della testa di Jim, cosa? ma?? Err? Insomma premete e capirete. Non potete muovervi quando siete in questa modalità, ma alcune armi vi permetteranno di colpire i nemici. Premete qualsiasi tasto (Salto, Telecamera destra, Telecamera sinistra) per ritornare nella modalità originale. Premete Modalità telecamera per cambiare modalità: così facendo vi troverete dietro Jim e potrete vedere quello che vede lui. Ogni volta che premerete i tasti Telecamera destra, Telecamera sinistra la telecamera si sposterà di 45° in quella direzione. Manteneteli premuti fino a quando non avete visto quello che volevate guardare. Se la telecamera è bloccata e nel contempo sentite un ronzio, significa che essa ha compiuto la sua massima escursione. Non vi rimane che muovere Jim e sarete in grado di venirne fuori. Telecamera Zoom vi regalerà una nuova prospettiva di gioco.

CHE ROBE SONO? (COSE CHE POSSONO SERVIRE IN UN COMBATTIMENTO)

Il fidato equipaggiamento da combattimento di EWJ! Ogni volta che raccogliete un'arma potete usarla fino a quando finirete le munizioni. Troverete invece le armi in appositi distributori automatici. Date una frustata all'apposito tasto per seminare distruzione.

Standa-da-da-da-da-dard Blaster



Questa è gratis. Non spara molto lontano, ma sputa fuoco velocemente senza fermarsi. Quando arrivate a 0, l'arma ricarica automaticamente un proiettile alla volta fino ad arrivare a 100. Ne volete di più? Dovete solo trovare altre munizioni.

Egg Chucker



Aspettate fino a quando non riuscite a vedere le pupille dei vostri nemici, poi rilasciate questo carico di uova esplosive per colpire qualsiasi malcapitato.

Cleaver Gun



Affettate in piccole parti i vostri nemici con il mitico trinciatore di Earthworm Jim.

Laser



Illuminate la vostra esistenza con questo distruttore hi-tech.



Peashooter

Nessun supereroe che si rispetti può farne a meno. Rende qualsiasi canaglia verde d'invidia.

CHE ROBE SONO? (CONTINUA)**Apollo 13**

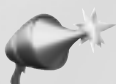
Houston abbiamo un problema. Questa arma seguirà i vostri nemici fino in fondo. Grande botta, piccoli pezzi e un buon raggio d'azione.

Gnome Gun

Il vostro missile gnomo. Provate a farlo rimbalzare sui muri per provocare una fine ignobile ai vostri avversari.

Bananamite

Tick, tock, tick tock, macedonia!

Funky Gun

La più grande arma di tutti i tempi, famosa per la sua capacità di soffiare via la paura, lasciando i nemici completamente tranquilli.

Magnum

Caricate la mitica "sei colpi", vedete se riuscite a essere il più veloce a estrarre o a diventare mangime per vermi, urghh cannibalismo.

CHE ROBE SONO? (GADGET)

Extra trucchi, gadget e robe aggiuntive.

Marbles

Sono essenziali per la salute mentale di Jim; quindi, raccoglietene più che potete per restare in vita. Le biglie possono anche indicarvi nuove aree da esplorare. Il conteggio delle biglie si azzererà ogni volta che uscirete da un livello.

Atomic Health

Fate fuori un ragazzo cattivo e riceverete in cambio una botta di vita. Potete anche trovare salute extra nascosta nei crateri.



Helium Head

Fate di Jim un eroe all'elio. Ingoiate il pallone e la testa di Jim comincerà a gonfiarsi (come se non fosse già gonfia normalmente) potrà così librarsi in aria dove nessun verme è mai andato.

Pump-pak

Fagioli, fagioli frutti melodiosi, più ne mangiate e più pesante suonate.

Extra life

Rubate un cuore per avere un'altra possibilità di andare avanti.

Blaster Orb

Può diventare il vostro migliore amico: come un cane... solo che spara alla gente.

DESCRIZIONE DEI LIVELLI**Psyche Central**

Il palpitante centro dei nervi, vi fornisce l'accesso ai quattro cervelli di Jim. Ogni entrata vi informerà sul numero di poppe che avrete bisogno di raccogliere per entrare. Una volta raccolta una serie di poppe, esse rimarranno scoperte. In questo modo, quando ritornerete in quel lobo, esse appariranno trasparenti.

Le biglie che raccogliete rappresentano il livello del vostro quoziente di intelligenza; più biglie raccogliete, più intelligenti diventate. Di pari passo più intelligenti siete, più parti di ogni lobo potrete esplorare. Le porte vi diranno quanto dovete essere intelligenti per poter passare. Una volta dentro il cervello dovrete aprirvi la strada attraverso un certo numero di lobi prima di poter affrontare il boss nascosto nel nucleo del cervello. Questa schermata vi mostra i migliori punteggi che avete conseguito. Il numero totale di biglie è basato sui migliori punteggi che avete raggiunto. Se volete aumentare il vostro punteggio, ritornate nei livelli nei quali non avete raccolto tutte le biglie. Avrete bisogno di raccogliere tutte e 100 le biglie per accedere al livello finale, ma non vi preoccupate: potrete rivisitare tutti i livelli che non avete finito fino a quando non ne avrete abbastanza. Quando avrete raccolto tutte le poppe e tutte le biglie potrete raggiungere... (rullo di tamburi) – tah dam **IL LOBO FINALE!!!**



DESCRIZIONE DEI LIVELLI (RICORDI)

Tutti i peggiori ricordi di Jim sono contenuti nel cervello numero uno dove, Pscrow e il suo ben armato esercito di bovini hanno insediato il loro campo base. Qui non c'è posto per azioni di pace, caricate, estraete e dimostrate al mondo che possedete quello che ci vuole per essere un vero verme.

Coop D'etat

Il colonnello ha una missione per voi, oppure siete così VIGLIACCHI DA NON ACCETTARE?!! Provocate un massacro, lanciate più bombe che potete e arruffate tutte le piume che riuscite a trovare.

Barn to be Wild!

Fatevi strada attraverso l'aia affrontando carichi di bovini. Distruggete qualsiasi cosa che si muove e fate di questi creatori di latte un tenero ricordo.

Pscrow

Queste bombe sono vere o non lo sono? Sono solo nella mente di Jim?

Arrampicatevi sul vostro maiale d'allevamento e affrontate faccia a faccia questo funereo uccellaccio.

DESCRIZIONE DEI LIVELLI (FELICITÀ)

Cervello N°2 è diventato ossessivo con le cose che rendono Jim felice: il cibo. Il genere di persona che riesce a far passare il cibo dal freezer allo stomaco in meno di 60 secondi. Ma è anche la casa di Fatty Roswell dominatore di una catena di fast-food, nei quali sono ammassati eserciti di malpagati operai col compito di scorticare il cervello di Jim in cerca degli ingredienti dell'hamburger finale.

Lord of the Fries

King Gherkin è stato rapito e solo voi potete salvarlo prima che diventi un ingrediente del super hamburger finale.



Are You Hungry Tonite?

Fatty Roswell ha rapito l'unico e il solo re degli hamburger. Indossate le vostre scarpe scamosciate, dimenticate la malinconia e liberate il vostro cervello.

Fatty Roswell

Faccia a faccia con Fatty nel suo funesto palazzo pizza. Arrampicatevi a bordo del vostro potente maiale per trasformare questo egomaniaco in salsiccia.

DESCRIZIONE DEI LIVELLI (PAURA)

Il quarto cervello di Jim è stato completamente divorato dal terrore sotto l'occhio attento del Professore Monkey for a Head. Preparatevi a scivolare nei più profondi incubi di Jim. Un pauroso dispiegamento di aculei pungenti, di pelli striscianti, di orrende e terrificanti creature! Paura! PAURA! PA... , beh è abbastanza pauroso.

Poultrygeist

Fatevi strada attraverso la dimora dello scienziato pazzo fino a arrivare al laboratorio segreto. Ma state all'erta, è un posto pieno di insidie.

Poultrygeist Too

Immersi nella mistica dimora mentale, girovagiamo per qualche altra misteriosa piroetta del cervelletto. State attenti, molto attenti.

Death Wormed Up

É morto, Jim, ma non nel modo che noi conosciamo. Preparatevi a fare conoscenza del più mortale e svelto coniglietto che si sia mai visto.

Boogie Nights of the Living Dead

Stimolanti cimiteri pieni di nemici morti. Peccato che alcuni di loro ancora non lo sappiano. Fatevi due salti alla disco zombi e acchiappate quelle poppe e correte via più veloce che potete.



Professor Monkey for a Head

Una volta che avete completato le altre due ricerche potrete affrontare il Professore Monkey for a Head.

**DESCRIZIONE DEI LIVELLI (FANTASIA)**

Il quarto cervello di Jim si ritrova nel vecchio west. Peccato che Bob the Goldfish sia arrivato prima di voi e "questo cervello è troppo piccolo per tutti due". Yehah, montate in sella al vostro compagno: è tempo di sopprimere quei ragazzacci che vi hanno soffiato le biglie.

Violent Death Valley

Estraete la vostra "sei colpi" e dissolvete queste creature in una fiammata.

The Good, the Bad and the Elderly

Lo sceriffo è stato rinchiuso nella sua cella da alcune cattive nonnine. Dovete ripulire questa città, ragazzi.

Bob the Goldfish and No.4

Raggirate Bob the Goldfish e il cervello sarà ancora vostro. Sembra un gioco da ragazzi non è vero? Ha, ha, ha.



SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: **02/4130345**

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

È possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: **supporto@halifax.it**

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato
- le caratteristiche dell'hardware utilizzato
- le versioni dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: **<http://www.halifax.it>**

GARANZIA

Nello sfortunato caso di un errore o un malfunzionamento imputabile al CD, riconsegnate la scatola completa del gioco, insieme alla ricevuta d'acquisto, presso il luogo in cui avete acquistato il prodotto. Halifax e Interplay non si assumono alcuna responsabilità per danni incidentali o consequenziali.

PROIBITA LA COPIA

Questo software e il relativo manuale sono copyright di Interplay Productions e tutti i diritti sono riservati; sono pertanto protetti dalle leggi sul copyright riguardanti il software. Non potete effettuare copie del software, eccetto una sola copia per motivi di riserva. Non potete affittare, noleggiare, prestare, distribuire, sublicenziare o trasferire in qualunque altro modo questo software (o una sua copia) se non sotto esplicito permesso di Interplay Productions Ltd. Non potete modificare, adattare, tradurre, o creare lavori derivati da questo software, né scomporre, invertire la struttura, smantellare o ricavare il codice sorgente da, tutto o una singola parte del software o qualunque cosa qui acclusa o permettere di farlo a una qualunque terza parte.



AVVISO

Interplay si riserva il diritto di effettuare modifiche o miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.

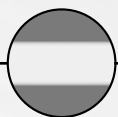
SITO WEB DI INTERPLAY

Benvenuti alla Interplay Web! Siamo una ditta che si dedica alla produzione di software d'intrattenimento innovativo e di alta qualità e, in quanto tale, ci impegniamo sempre per essere all'avanguardia. Questo sito Web è l'ultimo esempio degli sforzi compiuti per fornirvi maggiori informazioni e opportunità. Siamo una ditta di giocatori fanatici e ci fa piacere l'idea di avere giocatori da ogni parte del mondo che si mettono in comunicazione cibernetica per ottenere informazioni sulle nostre ultime produzioni. Nessuna promozione, nessuna campagna pubblicitaria, ma solo grandi giochi. Per farlo funzionare, il nostro obiettivo è di mantenere il sito fresco e aggiornato e renderlo un posto dove potete fornirci i vostri giudizi sui nostri giochi. Allora utilizzate le opzioni per i commenti su queste pagine e fatevi sentire. Divertitevi con il nostro sito Web, esplorate tutte le diverse aree che possiamo offrirvi e ricontattateci al più presto. Controllate il nostro sito nelle settimane e nei mesi a venire; introdurremo aree nuove ed emozionanti.

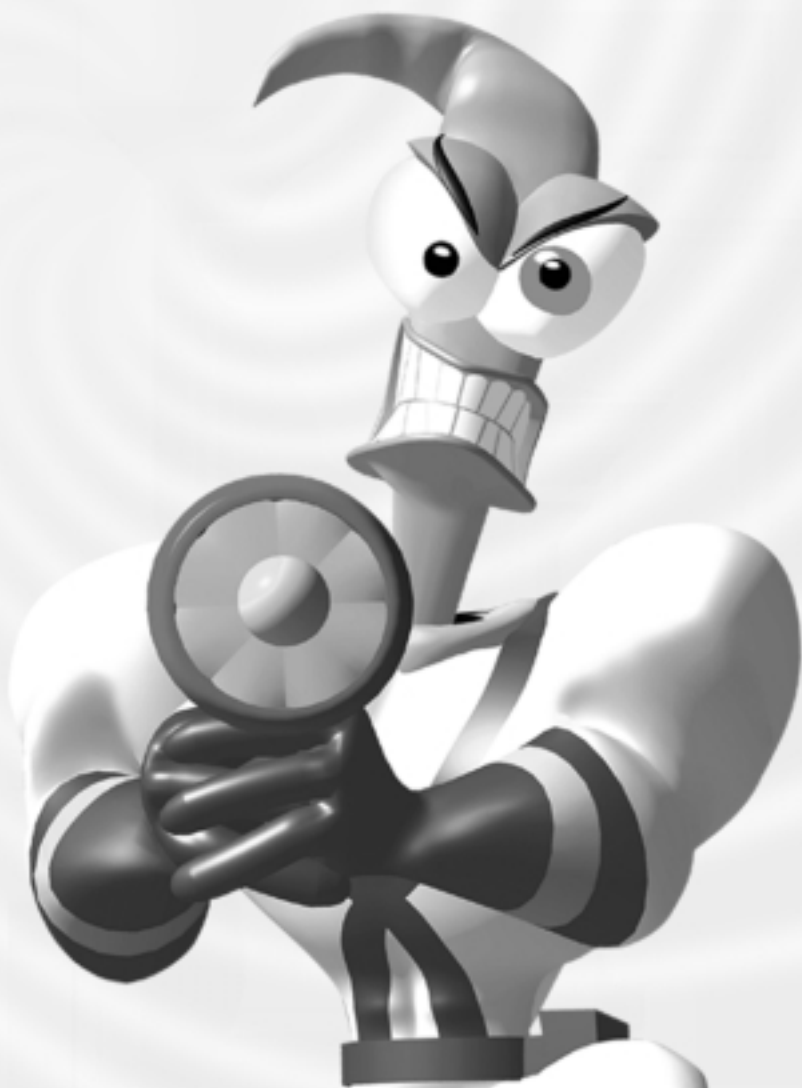
E ancora una volta, benvenuti!"

Brian Fargo





ESPAÑOL



No juegues cuando estés cansado.

Descansa después de cada hora de juego

No te sientes demasiado cerca de la pantalla.

Juega en un sitio donde haya luz suficiente.

Reduce el brillo de la pantalla para oscurecerla. Usa una pantalla pequeña.

Estos consejos te ayudarán a disfrutar del juego y a aumentar tu destreza.

En el Reino Unido sólo hay 1.500 personas que padecen sufrir un
ataque de epilepsia al utilizar videojuegos.



INSTALACIÓN E INICIO	39
INSTALACIÓN DE DIRECT X	39
¿CON QUÉ ESTOY JUGANDO?.....	40
LA TRAMA DIABÓLICA (O CÓMO JIM PIERDE SUS CANICAS)	41
OTRAS COSAS CON LAS QUE ENREDAR	42
PULSAR LOS BOTONES ADECUADOS.....	43
PULSAR LOS BOTONES ADECUADOS (CONTINUACIÓN)	43
Y TODAVÍA MÁS COSAS	44
OJOS DE LOMBRIZ	45
¿QUÉ ES ESO? (COSAS QUE OCURREN ¡BUM! EN UNA PELEA)	45
DESCRIPCIONES DEL NIVEL.....	47
SOPORTE TÉCNICO	51
GARANTÍA.....	51



Instalación e inicio

1. Inicia Windows 95/98.
2. Inserta el CD de Earthworm Jim 3D en tu unidad de CD-ROM.
3. Si la "Autoinserción" está activada, aparecerá en pantalla el cuadro de instalación. Si no es así, pulsa dos veces sobre el icono "Mi PC" que se encuentra en el escritorio de Windows 95/98 y luego sobre el icono de la unidad de CD-ROM. Ejecuta el archivo "Setup.exe" para instalar el juego.
4. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para instalar Earthworm Jim 3D.
5. Una vez terminada la instalación, inicia el juego seleccionando "Programas\VIS Interactive\Earthworm Jim 3D\Earthworm Jim 3D" desde el menú "Inicio".

El programa de instalación instalará los archivos necesarios en tu disco duro en la carpeta que elijas. Cuando se termine el proceso, se crearán iconos para el juego (programa de desinstalación y archivo "Readme") en una carpeta de tu menú "Inicio".

Instalación de Direct X

Para ejecutar Earthworm Jim 3D necesitas una versión Direct X 7 o superior. El programa de instalación comprobará los componentes existentes, detectará versiones anteriores de Direct X ya instaladas, y si no se detecta ninguna, instalará Direct X 7. Debes reiniciar el ordenador cuando la instalación de Direct X haya finalizado.

Desinstalación

Para desinstalar el juego, haz clic en el icono Desinstalar de la carpeta Earthworm Jim 3D. Haz clic en Inicio \ Programas \ VIS Interactive \ Earthworm Jim 3D \ Desinstalación Earthworm Jim 3D.exe. Los archivos e iconos del juego serán eliminados.

Advertencia: No se eliminará Direct X 7 del sistema.

Archivo Readme (léeme)

El CD-ROM de Earthworm Jim 3D tiene un archivo Readme que contiene información actualizada sobre el juego y la solución de problemas. Para ver el archivo Readme, haz doble clic en el archivo situado en el directorio Earthworm Jim 3D del disco duro. También puedes acceder a este archivo desde el botón Inicio de la barra de tareas de Windows 95/98, en Programas \ VIS Interactive \ Earthworm Jim 3D \ Readme.



¿CON QUÉ ESTOY JUGANDO?

Bueno, tú eliges. Nuestra conocida lombriz se puede controlar con el joystick (analógico o digital), o con el teclado.

Aquí tienes cómo hacer las cosas:

MOVIMIENTO	TECLADO	JOYSTICK
Adelante	Tecla arriba	Mando digital hacia arriba o palanca de control analógica
Atrás	Tecla abajo	Mando digital hacia abajo o palanca de control analógica
Izquierda	Tecla izquierda	Mando digital hacia la izquierda o palanca de control analógica
Derecha	Tecla derecha	Mando digital hacia la derecha o palanca de control analógica
Saltar	Barra espaciadora	Botón 1
Disparar	Control izquierdo	Botón 2 (si existe)
Látigo en la cabeza	A	Botón 3 (si existe)
Agacharse	S	Botón 4 (si existe)
Arrastrarse	Tecla mayúscula izquierda	-
Modo punto de mira	W	-
Cámara izquierda	Z	-
Cámara derecha	X	-
Cámara Zoom	Q	Botón 5 (si existe)
Cámara desactivada	TAB	Botón 6 (si existe)
Cambiar modo cámara	E	-
Pausa	Tecla ESC	-
Seleccionar	Intro	-



Si quieres utilizar otras teclas, (y no nos vamos a molestar por que lo hagas), inténtalo en la opción configuración de los mandos al iniciar el juego. Utiliza las teclas del cursor hacia arriba y hacia abajo para seleccionar la acción, pulsa Intro e introduce la tecla a la que quieres asignar esa acción.

Si tienes un joystick analógico, y empiezas a caminar de una manera poco apropiada y a tirar todas las cosas con las que te tropieces, o bien estás haciendo el tonto o es tu mando analógico el que está tonto, tú decides. Puedes preguntar a tus amigos o comprobar la documentación de tu joystick para saber qué debes hacer para volver a calibrarlo.

LA TRAMA DIABÓLICA (O CÓMO JIM PIERDE SUS CANICAS)

¡Vaca! ¡Cornada! ¡DOLOR!

Después de haber sido investido por una vacuilla furiosa, lo último que viene a la mente de Jim es un grupo de ubres. Lo que quiere decir que sí. ¡Su cerebro se ha convertido en una masa pasteurizada! El superyo de Jim es todo lo que queda entre el Jim megahéroe y el Jim frutícola.

El superhéroe superyo de Jim debe buscar las ubres doradas de lucidez que se encuentran en lo más profundo de su cráneo de vaca. ¿Logrará encontrar a tiempo las ubres mágicas o se tambaleará en el filo del sano juicio?

Para empeorar las cosas (bueno, ¿no podría ser más sencillo?) la imaginación de Jim se ha inundado de la nata de los malvados diabólicos que están decididos a que Jim no recobre su lucidez mental. Los productos de la imaginación psicóticos producidos por Pscycrow, el seboso Roswell, el profesor con cabeza de mono y Bob, el pez dorado, han logrado desnatar uno de los cerebros de Jim que debe ser esterilizado de nuevo antes de que Jim recobre el control mental de sí mismo y descubra quién ha ideado tan miserable artimaña láctea. ¿Quién? ¿Pero quién ha sido? ¿Quién? Quien lo haya hecho debe estar enfermo, fuera de sus cabales y rematadamente loco para tramar un enredo lácteo tan cobarde. ¿Quién va a intentar conseguir el dominio del lóbulo?

Hay sólo una forma de averiguarlo. Es hora de que el cerebro vuelva a sus cabales.



OTRAS COSAS CON LAS QUE ENREDAR

Si estás jugando con un super mega veloz PC, o te estás peleando con una versión de silicio especialmente plasta, puedes configurarlo para sacar el máximo rendimiento o para que haga todo lo que pueda. Selecciona configurar pantalla en la primera pantalla, utiliza el cursor hacia arriba o abajo y pulsa Intro para rotar entre las distintas resoluciones de pantalla. Cuántos más números, mejor se verá (y eso es bueno). Pero ten cuidado, porque tu ordenador tendrá problemas con su pequeño corazón si la configuración es muy alta. Si el juego va demasiado lento, puedes volver a esta pantalla en cualquier momento y elegir otra opción.

Para empezar, vamos a ver hasta donde puedes llegar. Seguro que el esfuerzo merece la pena.

RASTREANDO TU CAMINO

Enhorabuena por haber llegado a esta página. Has logrado pasar la primera parte del entrenamiento. Es hora de jugar.

La ventana que se encuentra abierta te dice cómo lo estás haciendo en cada partida. Utiliza las teclas del cursor derecha o izquierda para desplazarte de partida en partida. Pulsa la tecla Intro para empezar. Una vez comenzada la partida, pulsa pausa y aparecerá un menú como este en la pantalla: ¡Vaya! ¡Déjame volver!: te lleva de nuevo al juego.

Guardar e ir al cerebro

Puedes guardar el juego en cualquier momento, pero sólo conservarás las ubres que has descubierto, perderás todas las canicas cada vez que abandones un lóbulo. En caso de que una vaca loca y malvada dirigida por un científico alienígena con una enorme nariz se apodere de tu partida guardada, no intentes rescatarlo de sus garras ya que deberías dejar este tipo de rescate a profesionales de la indole de EWJ. No lo intentes en casa.

Quiero finalizar la partida

Una vez que hayas comenzado la partida no puedes parar, nunca, nunca, nunca, ja-ja- ja- ja- ja- ja- ja- ja- ja- ja- ja- ja- (te lo prometo).



¿Cómo lo estoy haciendo?

Desde aquí puedes comprobar tus progresos. En esta opción podrás ver cuántas ubres has conseguido y la puntuación más elevada que has obtenido en cada lóbul.

Otras cositas

Te permite jugar con el sonido y todo lo demás. Ingenioso, ¿verdad?

PULSAR LOS BOTONES ADECUADOS

Señoras y señores lombrices, comenzad a utilizar vuestros mandos de control. ¡Arrastraos, caminad, corred en la dirección que deseéis! Si tienes un joystick analógico, sólo tienes que moverlo un poco para arrastrarte, si lo mueves mucho correrás, y si lo mueves ni mucho ni poco harás algo parecido a andar. Si no tienes un mando analógico, pulsa arrastrarse y una tecla de dirección para arrastrarte. Si pulsas sólo una tecla de dirección, empezará a correr.

- ¡Agachaos para evitar misiles! (Si te mueves mientras estás agachado empezarás a dar vueltas).
- Si quieres saltar más, puedes correr y saltar al mismo tiempo.



- Si quieres que Jim salte todavía más alto, agáchate y después salta.



- Tecla pausa. Detiene el juego y accede al menú, las patatas fritas son opcionales.

PULSAR LOS BOTONES ADECUADOS (CONTINUACIÓN)

Jim escalando



Jim puede escalar (y eso que pensaste que sólo los buenos arqueólogos podrían hacerlo). Después de saltar pulsa las teclas de dirección y dirígete hacia el obstáculo que quieres escalar y, si Jim tiene la oportunidad, se agarrará a algo fuertemente para tomar impulso y lanzarse.



Jim con un látigo en la cabeza



Pulsa la tecla "Látigo en la cabeza" para que Jim dispare con la cabeza. El látigo que tiene Jim en la cabeza puede usarse como ataque, activar algunos de los objetos como, p. ej., las máquinas de suministro y los hámsters o servir para golpear.

Jim con una hélice en la cabeza



Aumenta el tiempo que Jim está en el aire. Salta y cuando estés en el aire pulsa de nuevo saltar para prolongar el salto.

Cuerda para que Jim se balancee



Cuerda para que Jim se balancee. Salta hasta que logres coger la cuerda y Jim se desplazará a través de ella más rápido que una araña. Pulsa agachar para estirar las piernas y salta cuando quieras bajar. Puede que por error pulses saltar cuando no sea necesario como una reacción secundaria a tu mala suerte. No obstante, te recomendamos que no lo hagas.

Y TODAVÍA MÁS COSAS

Fíjate que este juego tiene más cosas como, por ejemplo, un super traje de lombriz. Tienes boogers por todo el cerebro. Pero independientemente de que te asuste o no, esto no es otro síntoma de tu inestabilidad mental sino de tu fiel mucosidad favorita: moco. Cubre con estiércol la mucosidad y ésta te dará unos cuantos consejos prácticos sobre el juego que te serán de gran utilidad en el futuro.

Bocadillos de diálogos de Jim

¡La lombriz Jim sabe hablar! Cuando Jim se tropieza con alguien en el camino puede hablarle a través del pequeño bocadillo que aparecerá en la parte superior de la pantalla. Pulsa saltar para hablar o para saber los terribles secretos de lo que va a pasar en breve.

Vidas y salud mental

Tu salud puede oscilar entre situarse en un máximo de un 100% o en un mínimo de estar "hambre" por completo. Puedes obtener más vidas y un mejor nivel de salud en el transcurso del juego.



OJOS DE LOMBRIZ

¿Has querido dirigir alguna vez una película? Bueno, ahora puedes hacerlo porque Jim tiene una cámara. Pulsa punto de mira para meterte en la cabeza de Jim, pero si ya estamos en la cabeza de Jim. Sí, pero este botón te introduce en la cabeza del superyo de Jim, ¿qué? ¡pero...! ¿eh? Basta con que pulses y mires. No te puedes mover cuando esté en esta perspectiva, pero no te preocupes porque dispondrás de algunas armas para derrotar al enemigo. Pulsa cámara a la izquierda, cámara a la derecha o saltar para volver a moverte. Pulsa Modo cámara para cambiar tu punto de mira, de detrás de Jim puedes cambiar al modo rotativo. En este modo, cada vez que pulses Cámara izquierda o derecha, la cámara se moverá 45° en cada dirección. Sigue pulsando la tecla hasta que veas lo que quieres. Si la cámara no se mueve y oyes un zumbido, se debe a que ha perdido totalmente su capacidad de giro. Lo único que tienes que hacer es mover a Jim y se arreglará de forma automática.

Cámara Zoom: capta la imagen y produce maravillosos efectos especiales visuales en forma de ondas.

¿QUÉ ES ESO? (COSAS QUE OCURREN ¡BUM! EN UNA PELEA)

Equipo de combate fiable de EWJ. Conservas el arma que has cogido hasta que te quedes sin munición o encuentres otra que te guste más. Podrás encontrar las armas en los distribuidores automáticos especiales. Da un cabezazo al botón para comenzar la destrucción.

Bombardero estándar-da-da-da-dar



Lo consigues de forma gratuita. Su alcance de disparo no es muy elevado, pero dispara rápidamente y de manera intermitente. Cuando te sitúas en 0, cargas de forma automática una bala de una vez hasta situarte en 100. ¿Todavía quieres más? Tendrás que encontrar las recargas.

Carromato de huevos



Espera hasta que puedas enfocar a sus ojos y, a continuación, lanza un cargamento que explota en huevos podridos.

Pistola cuchillo



Con el poderoso troceador de la lombriz Jim puedes hacer rodajas a tus enemigos.

Láser



Ilumina tu vida con este destructor de elevada tecnología con efectos alucinatorios.



Escopeta de guisantes

Todo superhéroe que se precie debería disponer de una. Hace que los malos se mueran de envidia.

¿QUÉ ES ESO? (CONTINUACIÓN)**Apolo 13**

Houston, tenemos un problema. Este bichito será capaz de seguirle la pista a tus enemigos. Produce una gran explosión en mil pedazos y dispone de un gran alcance.

Pistola gnomo

Dispones de un misil gnomo. Va dando brincos por las paredes hasta que acaba con cualquier adversario.

Platanomita

¡Tic, tac, tic, tac, ensalada de frutas!

Pistola aterradora

Es la pistola más excitante de todas. Se caracteriza por atemorizar a todo lo que se le cruza en su camino, dejando a tus enemigos completamente acobardados.

Magnum

Dispone de "seis" disparos, vamos a ver si eres más rápido en el disparo o, de lo contrario, se servirá comida de lombriz: aahhh, canibalismo.

¿QUÉ ES ESO? (RECARGAS)

Chismes, artilugios, aparatos y toda clase de cosas especiales

Canicas

Son necesarias para la salud mental de Jim, así que será mejor que las cojas si quieres seguir con vida. Las canicas pueden abrir nuevas áreas de exploración, pero tendrás que buscar las tímidas que se encuentran escondidas. Perderás todas las canicas acumuladas cada vez que comiences un nuevo nivel.

Salud atómica

Si te cargas a uno de los malos obtendrás una ayuda. Algunas ayudas extra se encuentran ocultas en los objetos.



Cabeza de helio

Convierte a Jim en un héroe de helio. Infla el globo y la cabeza de Jim también se inflará (como ya hubiera tragado suficiente). De este modo, podrá flotar sin ningún problema en aquellas zonas a las que no ha podido llegar ninguna otra lombriz.

Extraer

Judías, judías, la música frutal, cuanto más comes más se te oye.

Vida extra

Consigue un corazón para que puedas seguir jugando.

Globo blaster

Coge un globo blaster que se parece a un perro y que sólo puede disparar a la gente.

DESCRIPCIONES DEL NIVEL**Central psíquica**

El punto neurálgico de la personalidad de Jim es un hermoso papel de pared que te proporciona el acceso a las cuatro partes del cerebro de Jim. En cada entrada se te indicará cuántas ubres podrás coger antes de que se abra la misma. Una vez descubiertas, las ubres permanecen descubiertas de modo que cuando vuelves a ese lóbulo se mostrarán como ubres fantasmas.

Las canicas que coges representan tu CI (coeficiente intelectual), así que, cuantas más canicas cojas, más listo te vuelves y cuanto más listo, más partes de cada lóbulo puedes explorar. En cada puerta se te indica el coeficiente de inteligencia que necesitas para pasar por la misma. Una vez dentro del cerebro tendrás que ingeniártelas en tu camino a través de los lóbulos hasta que te tropieces con la pesadilla principal que se encuentra oculta en el centro del cerebro. Esta pantalla te muestra las puntuaciones más elevadas que has obtenido. La cantidad total de canicas es la cantidad total de las mejores puntuaciones que has obtenido. Si quieres obtener una puntuación superior a la que tienes, desplázate a aquellos niveles en los que no has logrado conseguir todas las canicas. Tendrás que conseguir todas las canicas para poder pasar al último nivel pero no te preocupes porque puedes visitar de nuevo los planos que no has logrado superar suficientemente hasta que consigas dicha cantidad. Cuando hayas conseguido todas las ubres y canicas llegarás al ¡¡¡¡LÓBULO FINAL!!!!



DESCRIPCIONES DEL NIVEL (RECUERDOS)

Los peores recuerdos de Jim se han apoderado de su cerebro número uno y allí se han instalado Psy-crow y su batallón bien armado de ganado vacuno. Este no es el lugar adecuado para reducir la violencia. Tienes que cerrar, cargar el arma y demostrarle al mundo que tienes lo que hay que tener para ser una verdadera lombriz.

Golpe de estado

El coronel Valiente tiene una misión para ti, o... no. Ese chiste es incluso demasiado malo para nosotros, ¿pero qué narices... o es que eres tú el GALLINA? Por fin, lo dije. Salta a los pollos muertos. Salta para esquivar los huevos granada y eriza las plumas que encuentres.

Hay un corral ahí

Adopta todas las medidas oportunas en tu camino a través de la granja donde tendrás que hacer frente a los camiones cargados de la elite especial del ganado vacuno. Bombardea a todo lo que se mueva y abre camino para los creadores de zumo de vaca.

Psycrow

El Psy-crow que afecta a las personas en las vacas produce profundos trastornos de la imaginación. ¿Las bombas son en realidad imaginarias? ¿A que están en la mente de Jim? Coge a tu poderoso cerdito y enfréntate cara a cara con este enemigo.

DESCRIPCIONES DEL NIVEL (FELICIDAD)

El cerebro N° 2 está obsesionado por lo que le hace sentir mejor a Jim: la comida. Ese tipo de comida que hace que no sienta su estómago en menos de 60 segundos. Pero también es la casa del seboso Roswell, gobernador de una franquicia de comida rápida extraterrestre que ha formado una arma de trabajadores mal pagados con objeto de dismantelar el cerebro de Jim en búsqueda de los ingredientes de la última hamburguesa.

Señor de las patatas

El rey Pepinillo ha sido secuestrado y solamente puedes salvarlo antes de que empiece a formar parte del super paquete alimenticio de la hamburguesa de mayor tamaño.



¿Estás hambriento?

El seboso Roswell ha raptado al único rey de la hamburguesa basura. Ponte los zapatos de ante azules, muestra esas caderas y el rey para liberar tu cerebro.

El seboso Roswell

Te las ves cara a cara con el seboso en su malvado palacio de la pizza. Vuelve a coger a tu poderoso cerdito para hacer picadillo a este egomaniaco extraterrestre.

DESCRIPCIONES DEL NIVEL (TERROR)

El terror se ha apoderado del cuarto cerebro de Jim debido al ojo vigilante del profesor con cabeza de mono. Prepárate para introducirte en las peores pesadillas de Jim. La columna tiembla, la piel se arrastra, ¿se trata de un terror cadavérico y diabólico. ¡Terror! ¡TERROR! TERROR..., es decir, te da un miedo horroroso.

Fantasmas

Sigue el camino a través de la mansión del loco científico hasta llegar al laboratorio secreto. Pero conserva tus ojos bien abiertos en lo que respecta a los pollos fantasmas.

Fantasmas dos

Merodeamos por las profundidades de la mansión mental mística para hacerle más jugarretas misteriosas al cerebelo. Vete asustando, vete asustando.

La lombriz la ha palmado

Jim está muerto pero no de la forma que pensamos. Prepárate para conocer los conejitos muertos más dulces que hayas visto jamás.

Noches locas de los muertos vivientes

Los enemigos que yacen en los cementerios están más muertos que un tronco. Algunos están tan muertos que no los puedes matar de nuevo. No importa cuántas veces les disparas. Baila cuando pases por delante de los zombies, coge las ubres y desaparece de su vista tan rápido como puedas, a una velocidad mayor de lo que tardas en decir tic tac.



Profesor con cabeza de mono

Cuando hayas concluido las otras dos búsquedas tienes que enfrentarte con la ayuda del cerdo poderoso al profesor con cabeza de mono.

**DESCRIPCIONES DEL NIVEL (FANTASÍA)**

El cerebro cuatro de Jim se ha inundado de películas del oeste americano que solía ver cuando era un chiquillo, pero Bob el pez dorado llegó aquí antes que tú y este cerebro no es lo suficientemente grande para los dos. Si chico, es hora de que te hagas cargo de esos tipos malvados que te están birlando sigilosamente las canicas.

El feroz valle de la muerte

En caso de dificultades, debes sacar la estupenda arma con seis disparos y bombardeas a estas criaturas con llamaradas azules y todo eso, para conseguir un puñado completo de canicas.

El bueno, el malo y el viejo

Las abuelitas que se han convertido en malvadas han encerrado al sheriff en su propio calabozo. Tienes que limpiar esta ciudad de maleantes, chico.

Bob el pez dorado y el No.4

Si logras obtener una táctica mejor que la de Bob el pez dorado recuperarás tu cerebro. Suena tentador ¿verdad? Ja, ja, ja.



Soporte Técnico

Gracias por adquirir Earthworm Jim 3D. Si tienes algún problema este título, por favor, utiliza el siguiente soporte técnico. Ten en cuenta que este servicio es sólo para problemas técnicos ya que no se ofrecen pistas o guías del juego.

Soporte Técnico: 91 578 13 67
Fax: 91 575 45 88
Internet : Virgin@virgin.es (por favor, indica el título del juego en el asunto del mensaje)
World Wide Web: www.virgin.es y www.interplay.com
Address: Servicio Técnico
Virgin Interactive Entertainment España.
Hermosilla 46, 2ª derecha
28001 Madrid

Garantía

En el caso improbable de un defecto del software, por favor, devuelve el paquete completo con el recibo al sitio original de compra. Interplay declina toda responsabilidad por los daños sufridos por el software.

Si nos llamas por teléfono, por favor, intenta estar sentado delante de tu ordenador y asegúrate de proporcionarnos la mayor cantidad de información posible sobre el problema y tu equipo informático, incluyendo:

- Velocidad y fabricante del procesador.
- Marca y modelo de tus tarjetas de sonido y vídeo.
- Marca y modelo de tu unidad de CD-ROM.
- Cantidad de RAM.
- Cualquier Hardware o Periférico adicional.
- Información contenida en tus archivos Config.Sys y Autoexec.Bat.

Nota: si tienes algún problema a la hora de obtener información sobre tu sistema, por favor, consulta con tu proveedor. Es muy importante que tengas la información listada arriba cuando llames.



Si nos escribes, asegúrate de incluir el título y la versión del juego, una descripción detallada del problema, y todos los datos de tu ordenador.

Si nos mandas un fax, por favor, recuerda que tienes que dejar tu máquina de fax lista para recibir mensajes. Asegúrate de incluir en tu mensaje tu nombre, un número de fax para contestar y tu número de teléfono para ponernos en contacto contigo si tenemos algún problema al enviarte un fax.

Prohibida la copia

Este producto de software, así como su manual están protegidos por Copyright y todos los derechos están reservados por Interplay Productions y están protegidos por las leyes del Copyright que pertenecen al software de ordenador. No está permitida la copia, venta, préstamo, alquiler, sublicencia o cualquier otra forma de transmisión de software (o cualquier copia) a menos que esté expresamente permitida por Interplay Productions Ltd. No está permitida la modificación, adaptación, traducción, creación de trabajos derivados, descompilación, desensamblado o cualquier proceso de ingeniería sobre la totalidad o parte del código fuente del software o de cualquier otra parte incluida en él, o permitida por terceras partes.

Aviso

Interplay se reserva el derecho a realizar modificaciones o mejoras sobre el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso.



Codey Nonsense

Head Polywobbler
Paddy Burns

Art

Rob Jeffrey
Neil Pollok
Paul Simms
Giles Tuck

Crash Test Dummies

Shannon Clouston
Alastair Graham
Scott Wilson

Mr Fix its

Michelle Sapsed

Head Farmer

Kirk Ewing

Chicken Wrangler

Robbie Graham

Lead Beard

Dr. Jonny Dobson

Consultante de la France

Chris Mullender

Consultant Heart Specialist

Dr. Richard Reavy
Waldo Docherty
Dr. Kenny Mitchell
Graham Templeton
Dr. Gary Ushaw

Weirdo Pictures**Lead Northener**

Paul Munro

Made worm move

Mike Jones

Pencils

Dave Hill

Weirdo Pictures

Leanne Adams

Chief Crustacean**Wrangler**

Chris Darling
Mark 'Lard' Estell
Simon Lessels
Steve 'The Janitor'
lanetta

Jim McLeish
Brian Smith

Crazy Ideas, sticky tape and elastic bands

Lead Anxiety

Peter Shea
Hayden Duvall
Ralph Fulton
Stephen 'Kit-Kat' Hewitt
Eric 'Spod' Holmes
Brian Roberts
Dave Savage
Michael 'Bomber' Traquair

Crashes, bangs, whoops and tweeps

Pump Meister

Stewart Clark
Lee Banyard
Allan McGlone

Groovy Tunes

Written, produced and
performed by Ged
Grimes@Jack's Hoose

Extra Strings and things

Accordion
John Huband

Guitar/Mandolin/Dobro

Chris Marra

Guitar/Vocoder/Vocal

Gregor Philip

Trumpet Solos

Ryan Quigley

Throat Talent

Dan (The Worm)
Castellanetta
Eric Meyers
Ronnie Golden
Norman McCallum
Stewart Clark

Crash test dummies**Lead Heid**

Roland Smalley
Matthew Bett
Martin Connor
Malcolm Fraser
Chris Peck
Craig Smith
Philip Stephens

Mr Fix it(s)

Brian Cotter
Jonathan Crilly
Freek 'It's
pronounced Freck!'
Leemhuis

Glamour Boys

David Keningale
Neil Pollock

Executive of Fear

Scott 'S&M' Maxwell

Minions of Darkness

Dave Lee
Russell Murray

VIS Toffs**Chief Executive Officer**

Chris van der Kuyf

Chief Operations Officer

Peter Baillie

Chief Financial Officer

Tony Robison

VP Software

Paddy Burns

VP Creative

Kirk Ewing

VP Development

Scott Maxwell

Head of Art

Jamie Bryan

Head of Audio

Stewart Clark

Office Manager

Roni Percy

Maternal Influence

Marjacq

Paid to like the game

Bastion
TVI

Other Groovy People...

Tony Bickley, Pauline
Boniface, Nick Dey,
Alasdair MacAuley,
Dunfermline High, Vikki
McCluskey, Louise Baillie,
Chink, Brian Gomez, Brian
Fargo, Peter Bilotta.
www.vis-plc.com

INTERPLAY**Interplay Production**

Team V.P. of P.D.
Trish Wright

Senior Producer

Matt Findley

Art Director

Rob Nesler

Senior Producer

Diarmid Clarke

Assistant Producer

Scott Burfitt

Product Manager

Harvey Lee

International**Co-ordinator**

Nathalie Foster

QA Manager

Phil McDonnell

Testers

Drew Waldegrave
Phil Matthews
Jamie Toghill
Steve Frazer
Roy Gay



BradyGAMES
STRATEGY GUIDES

OFFICIAL STRATEGY GUIDE
EARTH WORM JIM



To order your copy....simply call
00 44 (0) 1373 453888 Price £10.99*

*please call for overseas postage and packing rates

Interplay

BY GAMERS. FOR GAMERS.™



www.ewj3d.com

www.interplay.com

Interplay™

© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.