

## A propos de ce jeu

### L'histoire

Earthworm Jim pour Windows® 95 constitue un portage de la très populaire version Sega CD utilisant les technologies de graphismes de jeu Exodus créées par Kinesoft Development. Cette technologie fait appel à des bibliothèques de programmation hautement optimisées permettant la conversion des jeux sur console à Windows® 95, et utilisant essentiellement du code assembleur 486 pour le moteur du jeu et du C++ pour le shell... bla-bla-bla. OK, assez de jargon technique. Voici l'histoire. Activision souhaitait publier des jeux vraiment cool pour Windows® 95 parce que... il n'a jamais existé de jeu d'action 2D à défilement latéral vraiment cool pour Windows® 95. Alors, comme les gens de Microsoft® ont fait de Windows® 95 une plateforme de jeu en plus d'un système d'exploitation, Activision s'est attachée les services de cette société de Chicago appelée Kinesoft Development, et qui venait de développer cette très chouette technologie de portage des jeux sur console vers Windows® 95. Alors qu'elle se faisait encore plein de blé avec son best-seller **Pitfall ou l'Aventure Maya**, Activision en a commercialisé une version pour Windows® 95 capable de conserver la rapidité et l'atmosphère de jeu, mais également bourrée d'améliorations. Ainsi, après avoir vu ce qu'on pouvait faire avec ce nouveau système d'exploitation, les gens d'Activision ont appelé leurs copains de Shiny Entertainment et acheté les droits pour une version Windows® 95 d'**Earthworm Jim**... Voilà pourquoi vous lisez maintenant ces lignes. Et, comme pour **Pitfall**, toute la rapidité et l'atmosphère de l'original ont été conservées ET un tas d'améliorations ont été apportées afin de rendre vos parties encore plus fun. Alors, au nom d'Activision, de Kinesoft et de Shiny... Amusez-vous bien!

### Les trucs cool

Voici quelques-unes des caractéristiques particulièrement cool d'**Earthworm Jim** pour Windows® 95:

**Des graphismes en 256 couleurs!** Les décors et les animations ont été, au prix de longs efforts, portés de 64 à 256 couleurs. Cela fait 192 couleurs de plus permettant d'afficher des graphismes de qualité PC!

**Une musique de qualité CD!** Le jeu comporte une bande originale plutôt cool de plus de 50 minutes créée par les gens de Tommy Tallarico Studios. Tu peux même écouter la musique sur ton lecteur de CD audio. Alors, fais plaisir à Tommy et passe le CD d'**Earthworm Jim** sur ton autoradio la prochaine fois que tu traîneras en ville.

**Une nouvelle arme!** Aide Jim à se frayer un passage à travers tous les niveaux grâce à une roquette à tête chercheuse absente des versions sur cartouche.

**Un nouveau niveau!** Promène Jim dans un niveau entièrement nouveau plein d'adversaires et d'objets qui ne figurait pas dans les versions sur cartouche.

**Un Thème du Bureau Earthworm Jim!** Modifie ton bureau Windows® 95 avec ce très cool thème du bureau pour Microsoft® Plus! créé par le toujours productif Tin Guerrero. Tu peux maintenant installer des curseurs animés, des sons, des icônes et un papier peint **Earthworm Jim**... ce qui rendra automatiquement ton micro meilleur que celui de n'importe qui.

### L'équipe

Voici quelques infos sur les membres principaux de l'équipe... essentiellement pour satisfaire l'ego et mettre mal à l'aise les gens qui ont passé de très très très longues journées et nuits à réaliser ce jeu pour toi.

**Scott Krager (Producteur):** Ancien scénariste de sitcoms, il a préféré rejoindre l'industrie du jeu parce

qu'il préfère s'adresser à un public plus intellectuel. Il a également été le concepteur principal de **Pitfall ou l'Aventure Maya** en plus d'en avoir produit le portage vers Windows® 95. Préfère le fusil à plasma au lance-roquettes.

**Tin Guerrero (Producteur associé):** A un jour quitté le lycée pour réaliser le score d'un million de points à Laser Blast. Il a appelé ça "le jour de la vocation". A été testeur principal et concepteur associé sur **Pitfall ou l'Aventure Maya** en plus d'en avoir été producteur associé de la version pour Windows® 95. Parvient à appliquer à tout événement de la vie courante une citation de *Fletch*.

**Andy Glaister (Programmeur):** Né et élevé en Angleterre, ce programmeur miracle autodidacte a créé au début des années 80 l'un des premiers systèmes de développement de jeu à être largement employé dans ce qui n'était alors qu'une industrie naissante. Est également à l'origine de la technologie soutenant le moteur de jeu Exodus et a programmé la version Windows® 95 de **Pitfall ou l'Aventure Maya**. Est persuadé qu'Hatman existe réellement.

**Danny Matson (Directeur artistique):** En grandissant, il n'est pas parvenu à choisir entre la guitare et le dessin. Dispose de l'incroyable capacité à maîtriser un logiciel de graphisme en moins d'une journée. A exécuté les animations de sprites sur **Pitfall ou l'Aventure Maya** et a assuré la direction artistique de son portage vers Windows® 95 - y a-t-il plus que des coïncidences? Préfère le lance-roquettes au fusil à plasma.

Cette option te permet de choisir parmi plusieurs tailles de fenêtres pré-établies. Tu trouveras également les raccourcis clavier correspondants.

<b>Configuration Actuelle:</b>	Ce réglage sauvegarde la taille de fenêtre actuelle
<b>Fenêtre Standard:</b>	La résolution de cette fenêtre est de 320 x 224 (F5)
<b>Fenêtre Double:</b>	La résolution de cette fenêtre est de 640 x 480 (F6)
<b>Plein Ecran (Rapide):</b>	La résolution de cette fenêtre est de 320 x 200 (F7)
<b>Plein Ecran (Fluide):</b>	La résolution de cette fenêtre est de 320 x 224 (F8)

Le mode **Plein Ecran** te permet de jouer sans avoir Windows® 95 en fond d'écran. Tu disposes ainsi du plus grand affichage et de meilleures performances. Le mode **Plein Ecran (Fluide)** assure un meilleur lissage lors du rafraîchissement d'écran, et est recommandé pour les machines équipées de Pentium. Le mode **Plein Ecran (Rapide)** est conçu pour maximiser vitesse et affichage. Cette option est recommandée pour les machines équipées d'un processeur 486.

La fenêtre de jeu peut également être étirée à ta convenance en utilisant la souris pour déplacer le coin inférieur droit. Pour obtenir les meilleures performances, il est recommandé de jouer en mode **Plein Ecran**.

## Boîte de dialogue Propriétés

Cette boîte de dialogue te permet de configurer **Earthworm Jim** selon tes préférences. Tu peux sélectionner différentes options en cliquant sur les onglets. Le jeu sauvegardera automatiquement tes choix et les utilisera la prochaine fois que tu lanceras le programme.

**Clique sur l'option ci-dessous pour en afficher les informations.**





Cette page te permet d'activer le clavier en cliquant sur la case à cocher "Activer le Clavier". Pour configurer le clavier à ta convenance, sélectionne une action du jeu et appuie sur la touche du clavier souhaitée pour commander cette action. Il n'est pas possible d'utiliser un pavé de jeu ou un joystick lorsque le clavier est activé.



[Le ver de terre est devenu un super-héros](#)

[Prépare-toi à l'aventure](#)

[Fais ton trou](#)

[Objets](#)

[Les niveaux](#)

[La distribution](#)

[Trucs et astuces](#)

[A propos de ce jeu](#)

[Eh - Qui a fait ce chantier?](#)



Cette page te permet de choisir entre trois degrés de difficulté. Rappelle-toi que le fait de changer de degré de difficulté en cours de partie équivaut à une mort foudroyante... non, attends! Voici ce qui se passe en réalité: disons que tu as parcouru la moitié du jeu en mode **Facile**, puis que, plein de courage, tu décides de passer en mode **Difficile**. Cela relancera une partie au premier niveau en mode **Difficile**... MAIS le dernier niveau joué en mode **Facile** sera automatiquement sauvegardé. Tu peux ainsi naviguer entre plusieurs parties en changeant de degré de difficulté. Pigé?

**Facile:** Tu n'arrives même pas à voir parties de pêche. Le sel te répugne. Tu ne possèdes aucune des figurines d'Earthworm Jim. Tu n'as même pas encore compris les gags des hamsters.

**Normal:** OK, tu as commandé les figurines. Tu jongles avec les appâts de pêche. Tu l'appelles EWJ même si ça prend plus de syllabes qu'Earthworm Jim. Tu t'es fait surprendre en caleçon long, les cheveux accrochés au store alors que tu tentais de voir si tu parvenais à te tortiller comme EWJ. Tu commences même à faire des blagues à la sauce hamster...

**Difficile:** Tu vas nager dans des endroits infestés de truites. Tu prends des bains de soleil sur la plage durant les jours les plus chauds de l'année et tu nages dans la mer morte. T'es un mec, un vrai dur, te voilà devenu un lumbricus terrestres.

## Eh - Qui a fait ce chantier?

Producteur: Scott Krager  
Producteur adjoint: Tin Guerrero

Programmation Windows® 95: Kinesoft Development  
Programmeur: Andy Glaister  
Programmation complémentaire: Bill Dempsey

Technologie ludicelle Exodus: Kinesoft Development

Directeur assurance qualité: Jon Doellstedt  
Gestionnaire assurance qualité: David Arnspiger  
Testeur principal: Kenny Ramirez  
Testeurs: Abraham Heward, Douglas Jacobs, David King, Nancy Matson, Guillaume Sireta et Nadine Theuzillot

Outils de développement: Andy Glaister, Dan Chang et Bill Dempsey

Conversion artistique en 256 couleurs

Directeur Artistique: Danny Matson

Dessins d'arrière-plan: Danny Matson  
Nettoyage des arrière-plans: Saffire Corporation  
Artistes: Ruth Stahnke, Sterling Hirsch et Mary Gurr

Interprétation de l'animation: Karen Johnson Productions  
Producteur: Denise McKee  
Artistes: Mary-Kay Omelina, Robert Churchill et Ron Schulz

Production de sons supplémentaires: Tin Guerrero, Michael Schwartz, Paul Supkoff et Kelly Rogers

Thème du Bureau Earthworm Jim: Tin Guerrero

## SHINY ENTERTAINMENT

Programmation originale Sega CD: Andy Astor, David Perry et Nicholas Jones

Concept Original: Douglas TenNapel  
Conception des niveaux: Tom Tanaka

Animateur principal: Mike Dietz  
Animateurs: Edward Schofield et Douglas TenNapel  
Directeur artistique: Nick Bruty  
Dessinateur principal: Steve Crow  
Encrage et couleurs: Eric Ciccone et Mike Pilotti  
Nettoyage: Clark Sorensen, Ryan Silva et Nicky Wilson  
Dessinateur assistant: Lin Shen

Musique et effets sonores: Tommy Tallarico Studios, Inc.  
Arrangements additionnels: Mark Miller et Mical Pedriana

Mixé chez Group 4 Recording Studios Hollywood

Masterisé chez A&M Studios Hollywood

Masterisé par Dave Collins

Assistant de masterisation: Pat Sullivan

## VERSION FRANÇAISE

Coordination de Production: Tin Guerrero

Gestionnaire Localisation: Claudio Goldberg

Producteur Exécutif: Nathalie Deschâtres

Localisation: Transposia N.V. (Bart Govaert, Patrick Cardon)

Testeur principal: Abraham Heward

Testeurs: Douglas Jacobs, Glenn Jost, Nadia Kischk, Jonathan Osborne et Guillaume Sireta

Remerciements particuliers: au gang de marketing d'Activision, Mary Eubank, Alan Gershenfeld, Brian Kelly, Robert Kotick, Howard Marks, Tonya Lyle, Mike Rivera, Sylvia Orzell, Mark Achler, Peter Sills, Tex Avery... et tout spécialement à Michael Koelsch, Andy Astor et David Perry!

## Fais ton trou

Tu trouveras ci-dessous la configuration par défaut des commandes d'**Earthworm Jim**, en vigueur lors du premier lancement du jeu.

Action	Touche
Saut	W
Tir	E
Fouet	Q
Vers le haut	Flèche vers le haut
Vers le bas	Flèche vers le bas
Vers la gauche	Flèche vers la gauche
Vers la droite	Flèche vers la droite

Vous pouvez configurer les commandes de votre clavier selon votre choix en utilisant la page [Clavier](#) dans la boîte de dialogue "Propriétés". Celle-ci vous permet également d'activer l'utilisation d'un pavé de jeu ou d'un joystick en utilisant la page [Joystick](#)

Quel que soit le contrôleur, **Earthworm Jim** sauvegardera automatiquement tous les paramètres en cours et les enregistrera pour la prochaine séance de jeu.

### Situation du jeu

Pour savoir comment Earthworm Jim se débrouille durant son aventure, jette simplement un oeil en haut ou en bas de l'écran.

**Earthworm Jim (en haut à gauche):** Voici le nombre de vies supplémentaires dont dispose Jim pour terminer la partie. Il existe de nombreuses vies supplémentaires pour t'aider dans ta tentative de sauver la Princesse. Regarde bien partout!

**Atome tournoyant (en haut à gauche):** Ceci représente le pourcentage d'énergie dont dispose encore la combinaison. Lorsque tu es attaqué par un ennemi, atteint par un ennemi ou, plus généralement, dès que tu fais quelque chose de stupide, cette valeur diminue. Si ce nombre atteint zéro, tu perds une vie. De l'énergie complémentaire peut-être trouvée flottant dans les niveaux, ou en battant un ennemi.

**Fusil à plasma (en bas à gauche):** Ceci est le nombre de munitions de plasma qu'il te reste à tirer. Tu peux regagner des chargeurs en cours de partie, mais surveille ta consommation de munitions, car de nombreux ennemis t'attendent. Si tu as épuisé tes munitions, le fusil à plasma se rechargera lentement en accumulant l'énergie qui l'entoure, mais il est conseillé de ne jamais le laisser se décharger complètement.



Cette page te permet d'activer un joystick ou un pavé de jeu en cliquant sur la case à cocher "Activer le Joystick". Pour configurer le joystick selon tes préférences, choisis une action du jeu et appuie sur le bouton du pavé de jeu ou du joystick souhaité pour commander cette action. Tu peux également affecter des actions au clavier lors de l'utilisation d'un pavé de jeu ou d'un joystick.

Pour t'assurer que le pavé de jeu ou le joystick fonctionne convenablement, tu dois d'abord le calibrer en utilisant la page "Propriétés du Joystick" figurant dans le "Panneau de Configuration" de Windows® 95.

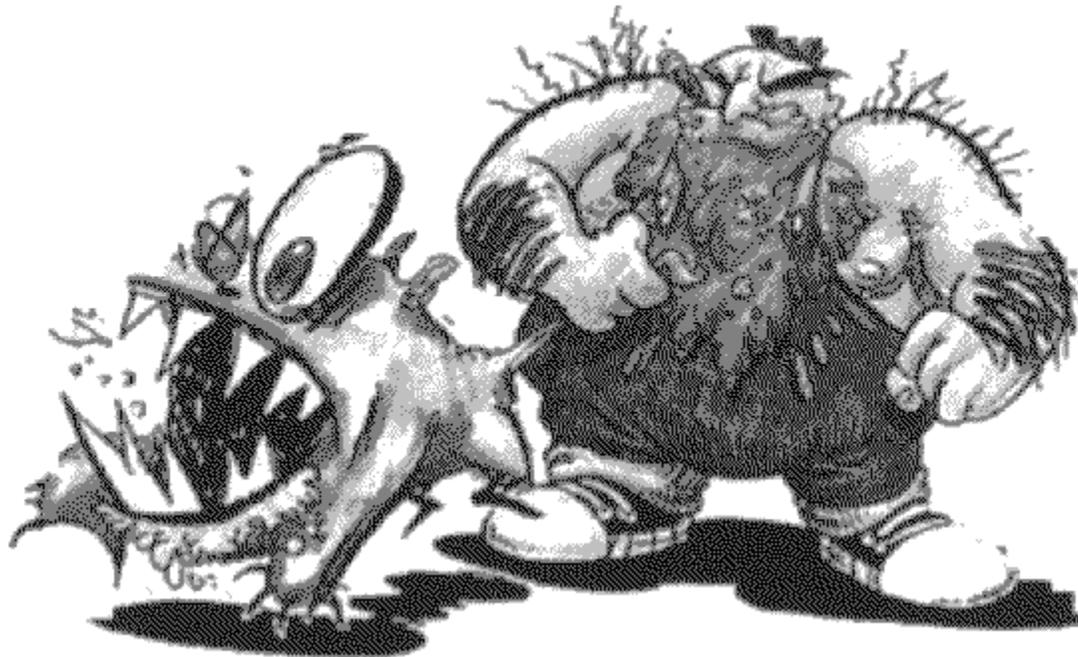
## La distribution

### Earthworm Jim



Un ver de terre de base qui se retrouve dans une combinaison à laquelle il ne comprend rien. Confronté à la terrible tâche d'empêcher cette combinaison de tomber dans les griffes de ses adversaires vicieux comme personne, tu devras utiliser tout ce qui te tombe sous la main pour maintenir Jim en vie: armes, fouets, plasma blasters, hamsters (hum...) et autres bidules hi-tech!

### Chuck & Fifi



Fifi n'attire pas la sympathie. Imagine une tronçonneuse psychopathe sur quatre pattes, avec en plus une chaîne rouillée, et tu comprendras ce que je veux dire. Fifi veut empêcher tous les étrangers d'entrer dans la décharge à ordures de son maître. Chuck te lancera tout ce qu'il trouvera pour avoir ta peau. Mieux vaut garder tes idées en place si tu veux parvenir à le détrôner.

**Evil the Cat**



Né sans coeur, le dirigeant de Heck ne vit que pour torturer les autres. En remplissant Heck d'avocats d'affaires et en baignant le tout dans une musique d'ascenseur débilante, Evil a veillé à ce que Jim n'ait pas plus de chance qu'une boule de neige. Les bonshommes de neige d'Evil montrent bien à quel point ce chat est frappé!!! Si tu pensais que Heck était un sale endroit, dis-toi bien que tu n'as encore rien vu.

**Psy-Crow**



Toute sa vie, Jim a été chassé par des corbeaux, mais aucun n'avait de flingue!! Psy-Crow est déterminé à remettre la main sur cette combinaison pour la Reine à tout prix. Sa persévérance et sa démente t'empêcheront toujours de deviner ce qu'il mijote!!! S'il parvient à te harponner et à t'extraire de la combinaison, Jim est fait comme un appât à goujons. Garde l'oeil ouvert et reste sur tes gardes!

**Major Mucus**



Rien n'arrêtera le Major Mucus, venu de la lointaine planète Phlegmon, dans sa quête de la combinaison de Jim. Se balançant furieusement au bout d'un mince filet gluant, le Major va être un problème. Attention - s'il met la main sur toi, tu es morve!

### Peter Puppy



Peter ressemble peut-être à un mignon petit chiot, mais quand il se transforme en son alter ego, aucun

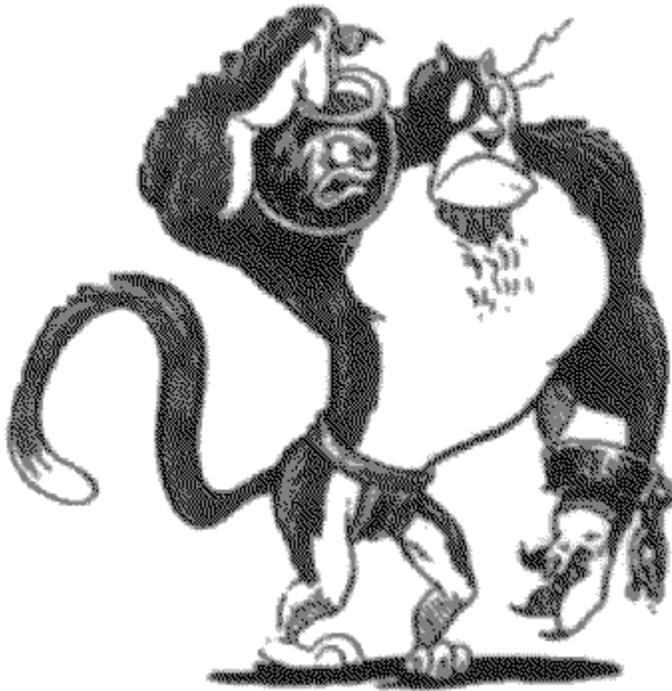
endroit ne sera assez bon pour te cacher. Peter n'a rien d'une promenade de santé! La super-combinaison de Jim lui a permis de survivre au passage dans le trou noir qui l'a amené sur le monde de Peter, mais ses pouvoirs pourraient bien être insuffisants pour l'en ramener...

### **Professor Monkey-For-A-Head**



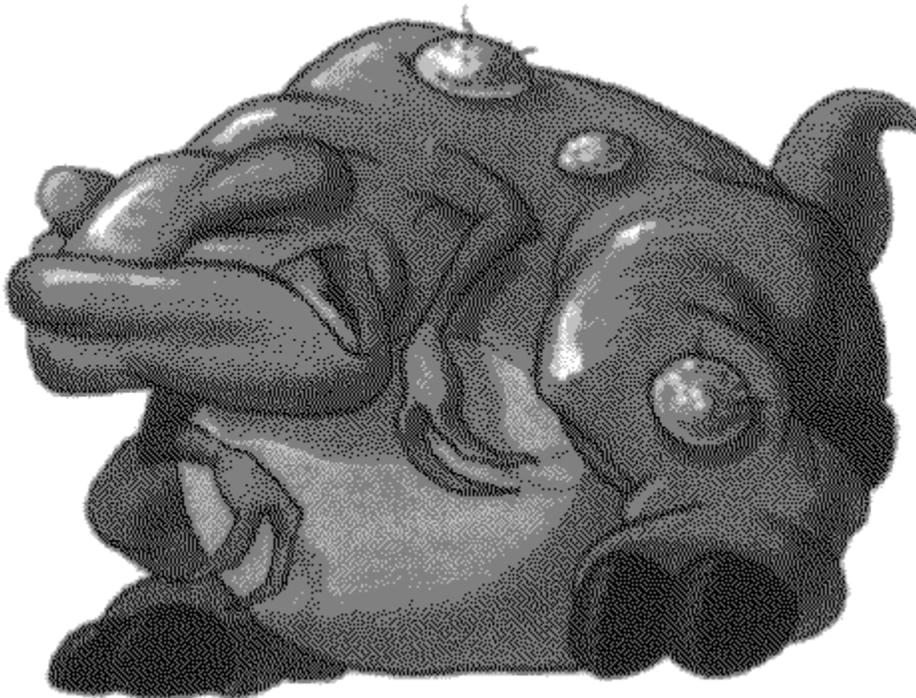
Si tu avais à partager ta tête avec un singe, tu serais probablement aussi frappadingue que lui; mais n'est-ce pas plutôt le professeur qui squatte la tête du singe? Quoi qu'il en soit, ne l'appelle pas "Monkey Professor-For-A-Head" ou il va vraiment claquer un fusible! Ce type est vraiment allumé et ses efforts pour tuer Jim le prouvent bien.

**Bob & #4**



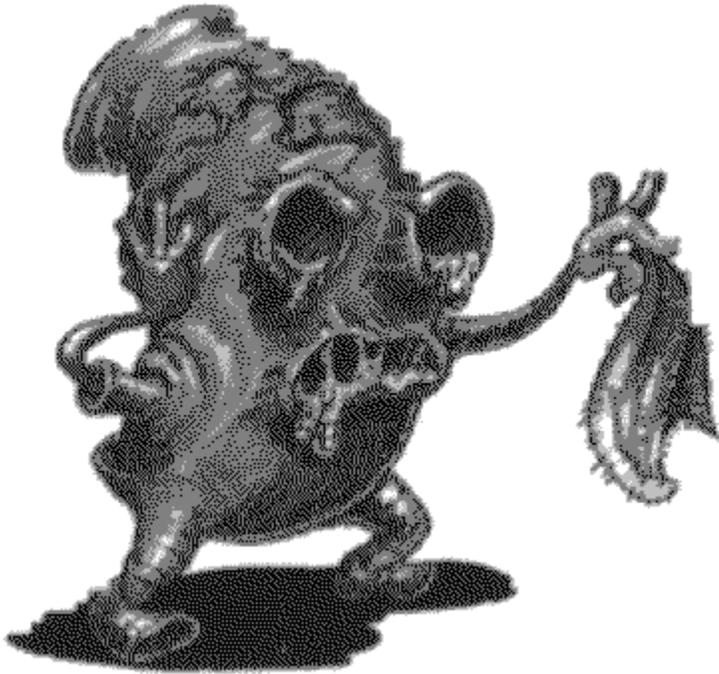
Bob est un poisson rouge qui a des idées derrière les ouïes... des idées pour voler la combinaison de Jim afin de devenir maître de l'univers. Il ne peut lui-même rien contre Earthworm Jim, mais c'est là qu'intervient le chat robot #4!! Cette brute a un sacré punch! Si Bob veut quelque chose, #4 l'obtiendra - et Bob veut cette combinaison!

### **Big Bruty**



Myope comme une taupe. Aussi gros qu'une baleine échouée. Aussi intelligent qu'un galet. Voilà Big Bruty. Mais s'il a le malheur de te renifler, il va te courser comme un TGV. Mieux vaut éviter de l'approcher, car il a toujours faim et mâche 30 fois sa nourriture avant de l'avaler.

### Doc Duodenum



Lassé de sa vie d'organe interne d'extraterrestre, Doc Duodenum a choisi de voler de ses propres ailes. Le Doc aimerait avoir Jim à déjeuner. A déjeuner ou POUR déjeuner? Mmmh... Jim a intérêt à filer, ou il effectuera sa sortie en tant qu'entrée pour Doc. En dehors de la bile mortelle qu'exhale son corps, Doc est plutôt quelqu'un de propre sur lui, mais pas du genre que tu aimerais présenter à tes parents...

### Princess-What's-Her-Name



Soeur jumelle de la Reine, c'est elle qui a reçu tous les éléments positifs du patrimoine génétique. Plus canon qu'elle, il faut chercher! Lorsqu'on lui demande ses activités préférées, elle répond d'une voix très douce: "Sauver les baleines spatiales. Je suis du signe de La Balance. Tu m'achètes un vaisseau?"

**The evil Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Pus-Filled, Malformed, Slug-For-A-Butt**

Les mots manquent pour décrire le degré de décomposition de cet être. Essayons autrement: elle est grosse, méchante et a très envie de lombric-burgers!! Elle a une tête que même une mère ne pourrait aimer, et le reste du corps n'a rien à lui envier. C'est le pire cauchemar de Jim! Comment la battre? Est-ce même seulement possible? A propos, tu savais qu'elle a une soeur jumelle?





## Le ver de terre est devenu un super-héros

C'est un jour comme les autres. Un corbeau poursuit un ver de terre, un ver appelé Jim. Aujourd'hui, le ver parvient à s'échapper et le corbeau mord la poussière.

Pendant ce temps, dans l'espace...

Psy-Crow poursuit un petit vaisseau rebelle. Son pilote a dérobé une super-cyber-combinaison-spatiale-ultra-high-tech-indestructible. Psy-Crow s'empare du vaisseau renégat et les deux adversaires se font face. Psy-Crow dégaine. Le renégat sort un flingue plus gros. Fou de jalousie, Psy-Crow lui présente alors un pétard monstrueux. Le renégat, réalisant qu'il a été battu, demande grâce. Mais Psy-Crow, agissant sur ordre direct de la méchante Reine tremblotante, bouffie, fétide, dégoulinante, purulente et malformée Slug-for-a-Butt, explose le renégat et tout son vaisseau. La combinaison descend doucement vers une étrange planète. Cette étrange planète est la nôtre: **LA TERRE**.

Sur Terre, justement, notre héros gluant se demande encore s'il est parvenu à semer le corbeau. Jim regarde à gauche, puis à droite. Il semble bien que le corbeau ait renoncé. Jim reprend sa vie de tous les jours, vagabondant en tâchant d'éviter les corbeaux et se livrant à toutes les activités d'un ver de terre de base.

Mais...

Jim est soudain frappé par une super-cyber-combinaison-spatiale-ultra-high-tech-indestructible. Par une chance incroyable, Jim se retrouve sans dommages dans le col de la combinaison. Brusquement, les particules spatiales ultra-high-tech de la combinaison se mettent à interagir avec la chair molle dont Jim est composé. Une évolution radicale intervient à la vitesse de la lumière.

Jim réalise bientôt qu'il dispose du contrôle de la combinaison, et nous assistons à la naissance d'Earthworm Jim.

Jim examine la combinaison et remarque un bidule rouge accroché sur le côté, qui n'est autre que le plasma blaster. Il le sort de son étui et commence à jouer avec les boutons. Pendant ce temps, un peu plus loin, le corbeau est toujours à la recherche de son déjeuner. Jim découvre la détente et libère un jet de plasma. **BLAMO!** Le corbeau est descendu en flammes!

Prenant un moment pour rassembler ses esprits, Jim se repose contre un tronc d'arbre. Grâce à l'incroyable puissance de la combinaison, Jim déracine l'arbre, qui atterrit directement sur le corbeau presque évanoui. Le cauchemar de sa vie a disparu à jamais.

Notre héros se dit qu'il va désormais pouvoir se la couler douce... mais entend des bruits dans le lointain. Psy-Crow, le chasseur de primes intergalactique, se tient debout sur la trace d'herbe brûlée par la combinaison. En se penchant par-dessus l'arbre abattu, Jim aperçoit Psy-Crow informant la Reine de ce que la combinaison est toute proche. La Reine sait que la combinaison la rendra encore plus belle que sa soeur jumelle qui croupit en prison, Princess-What's-Her-Name. Jim décide qu'il lui faut rencontrer la Princesse et s'élance avant que Psy-Crow ne puisse mettre la main sur lui et sur la combinaison...

## Les niveaux

### New Junk City

Les corbeaux menaçants, les poubelles mutantes géantes, Chuck, le propriétaire des lieux et son chien Fifi te réservent tous un accueil particulier - c'est à qui aura ta peau. Saute de pneu en pneu, ou glisse toi dans les fermetures éclair pour regagner de la puissance. Attention - comparées à celles de Fifi, leurs morsures sont vraiment graves!

### What The Heck?

Bienvenu sur la planète Heck. Pendant qu'Evil the Cat danse, tu erres dans un labyrinthe bourré de pièges diaboliques. Ne traîne pas... l'endroit peut devenir un peu trop chaud pour Jim, malgré sa combinaison indestructible. Pour élever le débat, saute sur une gemme, mais ne laisse pas Jim s'y brûler les orteils! La soirée en ville promet d'être chaude!!

### Big Bruty

Tu veux savoir ce qu'est un Big Bruty? Tu t'en rendras vite compte quand tu en verras un, crois-moi. Tout ce qu'il te restera à faire sera alors de découvrir comment le contourner sans finir en chewing gum. Voici un tuyau - tire profit de son énorme masse et de son inertie. Et même si tu parviens à le dépasser, reste en abeille - pardon, en éveil; tu n'as pas envie de te faire piquer, n'est-ce pas?

### Down The Tubes

Bob the Goldfish sait que la super-combinaison d'Earthworm Jim pourrait faire de lui le maître du monde. Peut-être même de l'univers!!! En contrôlant les chats télécommandés qui sont ses serviteurs dans son antre sous-marin pour te retrouver où que tu te caches, en haut ou en bas. Ne te laisse pas tromper par la taille des chatons de garde de Bob - ils sont aussi puissants que les chats ! Hamsters à volonté !

### Snot A Problem

Le saut à l'élastique est assez effrayant comme ça, sans que le Major Mucus essaie de t'éclater sur les murs, mais c'est pourtant son plan. Alors que ton élastique s'effiloche de plus en plus, ta vie ne tient plus qu'à quelques fils!!! Mais ce n'est pas tout. Mucus Phlegm Brain espère bien que tu vas t'approcher un peu trop de la mare de morve, ou même tomber dedans - il attend son déjeuner!

### Level 5

Le professeur rêve d'installer Earthworm Jim sur sa table de dissection, mais cette sacrée combinaison le protège. Le professeur veut récupérer cette combinaison - après tout, c'est lui qui l'a conçue pour la Reine. Bien sûr, il pourrait en fabriquer une autre... si seulement cette satanée tête de singe n'avait pas mangé les plans. C'est une tout autre affaire. Mieux vaut garder un oeil sur les curieuses expériences scientifiques du professeur, il en traîne partout. Attention quand la lumière s'éteint! Tu te souviens de l'époque où tu avais peur du noir? Redécouvre cette horreur (si tu la découvres) et trouve la sortie!

### Andy Asteroids

Prêt pour un voyage secoué dans l'espace? Eh bien, accroche-toi à ton siège parce que Psy-Crow sera sur tes talons entre chaque niveau! Evite les astéroïdes et tâche d'arracher à Psy-Crow sa fusée dorsale pour franchir la ligne d'arrivée vivant. Attrape les Accélérateurs atomiques le long du parcours pour laisser Psy-Crow sur place, à manger tes ions lourds. Bien sûr, si tu voyages à cette vitesse, tu chercheras sans doute à accumuler les boucliers... sauf si tu es un pilote émérite.

### For Pete's Sake

Sortir le chien n'a jamais ressemblé à ça!!! Si tu laisses le petit Peter tomber, fais attention - il se met en colère et se transforme en un redoutable géant! Si tu arrives à passer entre les pluies de météorites et que les soucoupes volantes ne t'explorent pas, alors peut-être que tu auras une petite chance d'arriver entier. Oh, aurais-je oublié de te dire que le tentacule de l'Unipus (la pieuvre unijambiste) peut te tuer...?

### Intestinal Distress

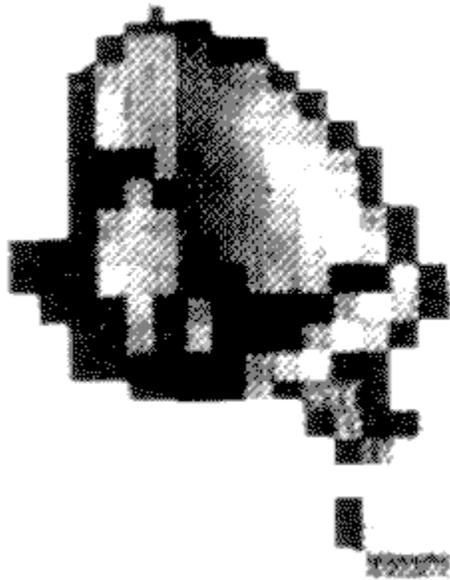
Des gros vilains pas beaux (tu t'attendais à moins?). Des poissons volants? Et un boss qui aimerait te

serrer très fort! Ca te plairait de voir ce que tu as mangé ce midi?

### **Buttville**

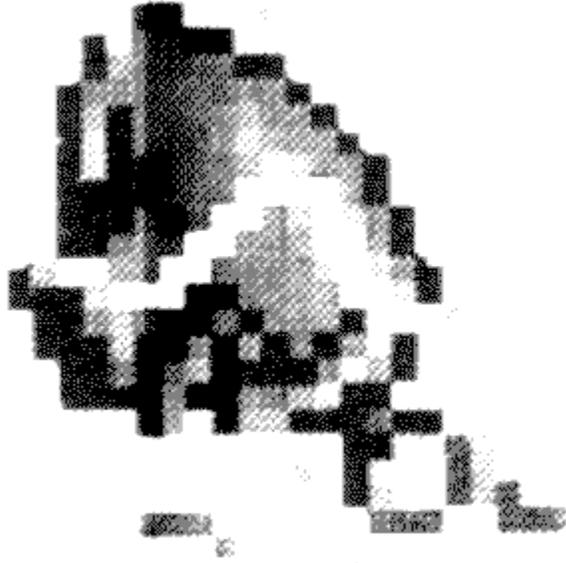
Il fait noir, on distingue un peu de clarté au loin; mieux vaut garder les idées claires pour rester vivant. Te voilà maintenant tête-à-tête avec à la Reine et à ses serviteurs, alors utilise la tienne. La Reine utilise le contrôle qu'elle exerce sur les insectes pour tenter de t'arrêter. Où que tu te tournes, tu verras l'un de ses suivants. Si tu crois que tout est perdu, tu manque de nez. Tâche de contrôler chacun de tes mouvements. La première erreur sera probablement ta dernière.

## Objets



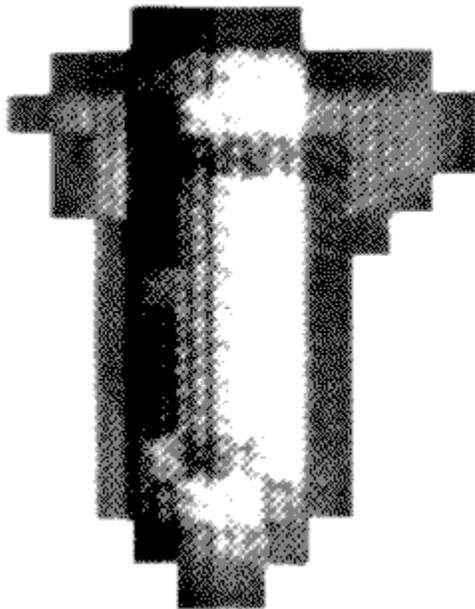
### **Munitions de plasma**

Chaque fois que tu en ramasses un, tu récupères 250 munitions de plasma. Les tirs de plasma sont limités, alors ramasses-en autant que tu pourras!



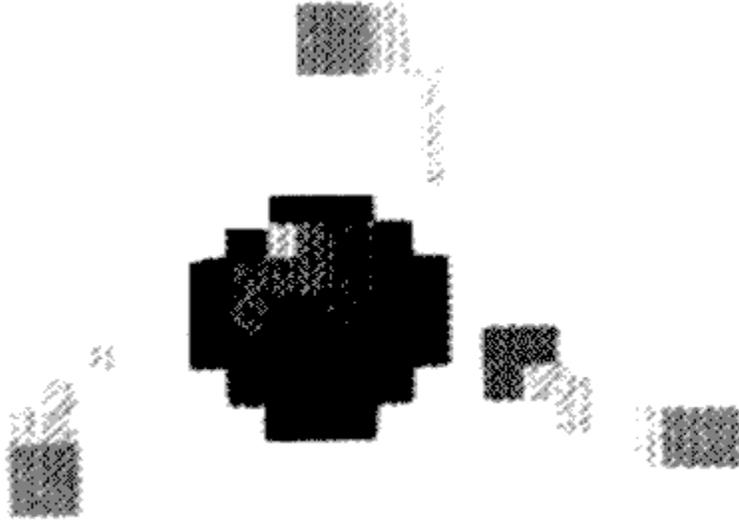
### **Méga Plasma**

Le gros paquet de plasma! Cette arme balaie généralement tout ce que tu vises avec! Chaque fois que tu en ramasses une, tu ne récupères qu'un seul méga-tir, alors utilise-les à bon escient!



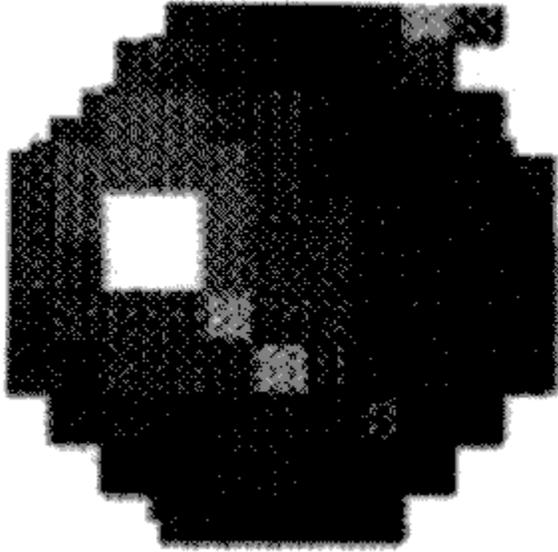
### **Roquettes à tête chercheuse**

Le missile intelligent. Cette arme va se verrouiller sur l'ennemi le plus proche et le pulvériser dans une explosion de Méga Plasma. Chaque découverte te rapporte trois missiles.



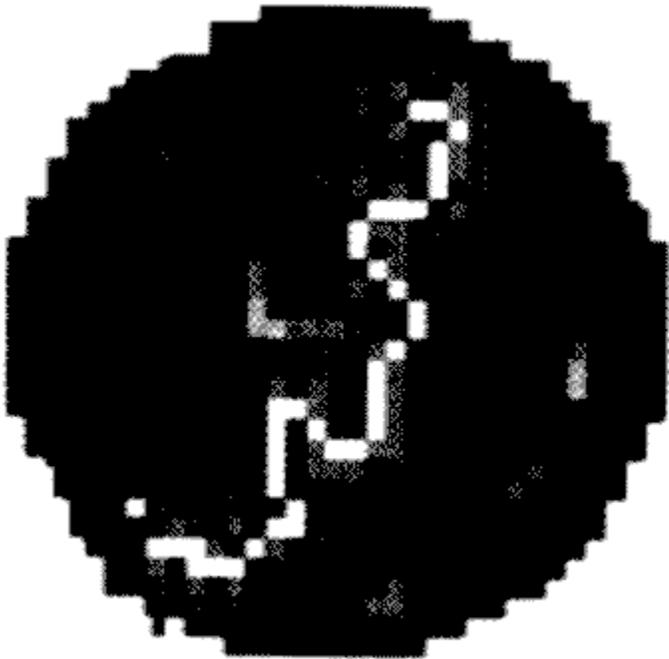
### **Energie pour combinaison**

C'est l'énergie atomique dont la combinaison a besoin pour fonctionner. Chaque découverte augmente la puissance de ta combinaison. Plus efficace qu'un bol de bouillon de poulet.



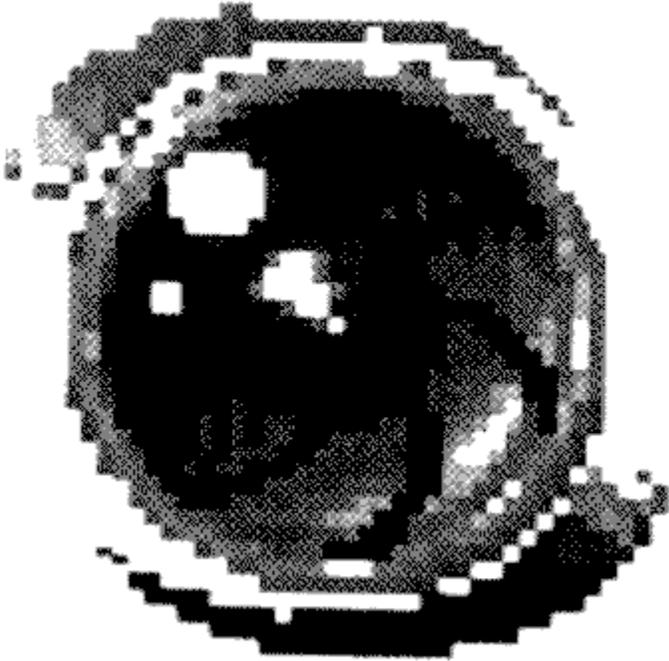
### **Super énergie pour combinaison**

On parle ici de pleine puissance. Une énergie aussi extrême que celles d'un double expresso et d'une part de tarte au fromage!



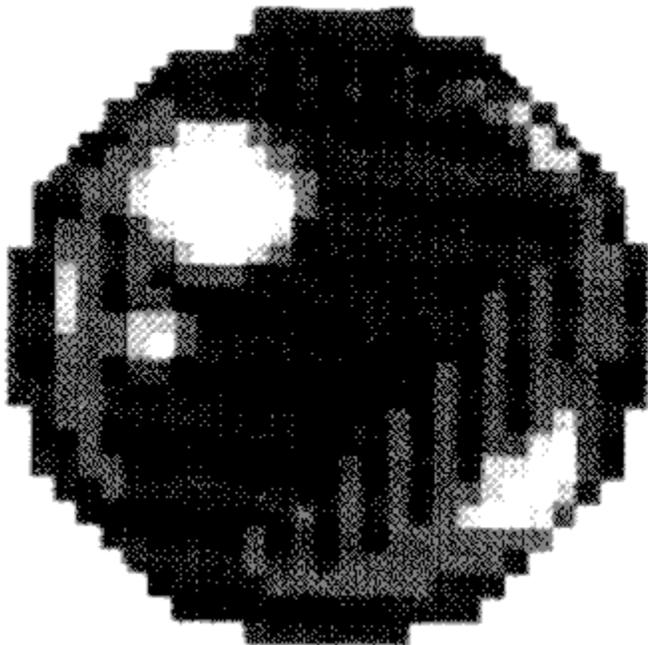
### **Boucliers d'astéroïdes**

Durant Andy Asteroids, ramasse les pour te protéger des collisions avec les astéroïdes.



### **Accélérateur atomique**

Attrape l'une de ces gemmes et enclenche le turbo. Un coup d'accélérateur bien pratique pour éviter Psy-Crow.



### **Carburant**

En course, attrape les, c'est de l'or en barre. C'est mieux que de vendre Macadam Journal, et bien plus facile. Ramasses-en 50 et gagne une possibilité de continuer.



### **Vie supplémentaire**

Cachés parmi les vastes niveaux, ces objets te fourniront une chance supplémentaire de secourir la Princesse.

Cette option te permet d'allouer un pourcentage de puissance processeur plus important à **Earthworm Jim**, et est recommandée sur les machines travaillant à fréquence de multitâche élevée ou reliées à un réseau.

**Normal:** La quantité standard de puissance processeur est allouée au jeu  
**Elevé:** Une quantité plus importante de puissance processeur est allouée au jeu  
**Temps Réel:** Le processeur alloue un maximum de puissance au jeu

La sélection du mode **Elevé** ou **Temps Réel** diminuera la puissance processeur accordée aux autres applications fonctionnant en arrière-plan. Il est donc fortement conseillé de ne pas effectuer de téléchargement ou d'autres opérations de ce type lorsque le jeu fonctionne dans l'un de ces modes.

## Prépare-toi à l'aventure

### Le Menu Fichier

Ce menu déroulant vous permet d'accéder aux niveaux du jeu que vous avez déjà terminés. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, les niveaux terminés deviendront actifs dans le menu. Lorsque vous arriverez à la fin du jeu, le menu vous permettra d'accéder à n'importe quel niveau.

**Rappel:** Utiliser le menu "Fichier" pour démarrer un nouveau niveau ramènera les armes, les possibilités de continuer, le niveau d'énergie, les ennemis et les objets ramassés à leurs valeurs par défaut.

Le menu "Fichier" te permet également d'accéder à la Boîte de dialogue Propriétés.

### La Barre de Statut

Au bas de la fenêtre du jeu, une barre de statut affiche le nom du niveau en cours. Vous pouvez également accéder à des pages spécifiques de la boîte de dialogue "Propriétés" en cliquant sur les icônes classées.



Allez directement à la page "Joystick"



Allez directement à la page "Clavier"



Allez directement à la page "Système"



Allez directement à la page "Son"



Allez directement à la page "Difficulté"





Cette page te permet d'activer et de désactiver les sons et la musique CD.

**Effets sonores:** Le jeu utilise les sons standard.

**Musique CD:** Bande musicale de qualité CD

Cette option contraint **Earthworm Jim** à synchroniser l'ensemble des fonctions du jeu au taux de rafraîchissement de ton moniteur. Ceci permet de lisser l'effet de défilement lors des parties. Cette option n'est disponible que sur les machines équipées de processeurs Pentium et est recommandée pour les fréquences supérieures ou égales à 90 MHz.



Les caractéristiques suivantes peuvent être modifiées dans la page "Système".

Affichage

Sync plein écran avec le moniteur

Priorité du Jeu

## Trucs et astuces

Essaie de ne pas rester trop longtemps au même endroit. Lorsqu'il constitue une cible mouvante, Jim est bien plus difficile à atteindre.

Limite tes tirs à de brèves rafales de plasma. Tu auras grand besoin de munitions par la suite.

Utilise ta tête - au sens propre! Ta tête en forme de fouet peut faire plus que détruire tes adversaires. Tu peux l'utiliser pour te tortiller d'un endroit à un autre. Hmm... de quelle sorte de chose pourrais-tu te balancer ainsi?

Ne sois pas effrayé par le saut de la foi. Avec une tête capable de jouer les hélices, Jim peut doucement descendre dans un gouffre dans lequel il s'est... engouffré, même si tu ne peux pas voir où il va atterrir.

Traînailler n'est parfois pas une bonne idée, et il te faudra éviter de te trouver sur le chemin de quelqu'un d'autre. Scotche-toi au plafond: tu seras étonné du nombre de gens qui ne pensent pas à regarder en l'air.

Entoure-toi de figurines d'Earthworm Jim, regarde son show à la télé et achète des produits Activision et Shiny Entertainment: cela fera de toi la personne la plus cool du coin.

Rassemble autant d'atomes que possible avant la fin de chaque niveau. Tu auras grand besoin d'énergie pour vaincre les Boss. Et surveille le niveau d'énergie de ton fusil à plasma: c'est toujours quand tu seras en danger que le rechargement te paraîtra le plus long.

Ouvre les yeux et scrute les alentours. De nombreux secrets ne demandent qu'à être découverts. Regarde de près ce que tu vois, car de nombreux secrets sont situés hors de l'écran.

Chaque niveau abrite des tonnes d'objets. Si tu ne parviens à atteindre ce que tu vois, la solution peut se trouver devant toi, ou en-dessous, ou au-dessus, ou par ici, ou encore par là...

Pour maintenir Psy-Crow hors jeu, tu dois le battre dans la race... stéroïde. Sinon il te causera des problèmes à chaque niveau. (Passe un tour pour n'avoir pas ri au jeu de mots sur les astéroïdes).

Pour battre la Reine, il faut la contraindre à cesser de pondre. Comment faire? Tu ne crois pas que tu aurais dû éviter de t'endormir en cours de sciences nat?

La plupart du temps, obliger Peter à bouger tout le temps est la meilleure méthode. Mais comment l'arrêter, ou le ralentir, quand il le faut? Clique.

Utiliser des matières grasses au goût de beurre pour faire des cookies à la place du beurre ou de la margarine, les empêche de trop s'aplatir dans le four.

Trouver la boîte de vers est un moyen de gagner une possibilité de continuer. L'autre? Voilà de la nourriture spirituelle...



