



Questa pagina consente di abilitare o disabilitare gli effetti sonori o la musica CD.

Effetti sonori:

Suoni standard utilizzati in tutto il gioco

Musica CD:

Colonna sonora con qualità della musica da CD

Casella Proprietà

Questa finestra di dialogo consente di configurare **Earthworm Jim** in base alle proprie preferenze. Potete selezionare diverse opzioni facendo clic sulle varie linguette. Il gioco salva automaticamente le impostazioni correnti e le memorizza per essere utilizzate la volta successiva che lanciate il programma.

Per ottenere maggiori informazioni sull'opzione riportata qui sotto, selezionatela con il mouse.



Consigli e suggerimenti

Cercate di non rimanere troppo a lungo nello stesso punto. Come bersaglio mobile, Jim è molto più difficile da colpire.

Limitate le vostre offensive a brevi esplosioni di plasma, così da risparmiare le munizioni per dopo.

Usate la testa, letteralmente. La vostra testa è come una frusta e non si limita a distruggere i nemici. Potete usarla per catapultarvi da un posto all'altro, già.... ma attaccandosi a dove?

Non abbiate paura di fare un salto nel buio. Con una testa che si tramuta in elica, Jim plana soavemente giù da un precipizio sul suo cammino, ma attenzione: non riuscite a vedere dove Jim finirà per atterrare.

A volte bighellonare non è la cosa più intelligente che possiate fare e, mi raccomando, non mettervi sulla strada di qualcun altro. Aggrappatevi allora al soffitto. E' incredibile, ma sono proprio in tanti i nemici che non alzano mai la testa !

Fate incetta di figurine Earthworm Jim, gustandovi lo spettacolo e comprare qualsiasi cosa dell'Activision o della Shiny Entertainment automaticamente fa di voi la persona più tosta della zona.

Cercate di raccogliere il maggior numero di atomi prima di arrivare alla fine di un livello. Per sconfiggere i boss avrete bisogno di tutte le energie possibili. Ogni tanto buttate un occhio sul livello di energia del fucile al plasma, perché quando sei nelle canne sembra che il tempo per ricaricarlo non passi mai.

Spalancate gli occhi e guardatevi attorno, i segreti sono tanti e tutti poco lontani. Osservate bene quello che vedete, ma occhio perché molti segreti sono in realtà fuori dallo schermo.

Ogni livello riserva una valanga di sorprese. Se non riuscite a trovare il modo per arrivare in un posto che visualizzate, la risposta potrebbe essere poco più avanti, più giù, più su, da questa parte, anzi no da quest'altra....

Per mettere fuori gioco Psy-Crow, dovete batterlo nella corsa degli asteroidi. Se no, questo qui vi darà filo da torcere a non finire.

Sconfiggere la Regina significa impedirle di deporre le uova. Già, ma come si fa? Scommettiamo che rimpiangete le ronfate che vi siete fatti durante le lezioni di scienze naturali?

Vi conviene costringere Peter al moto perpetuo. E se dovete fermarlo o farlo rallentare come si fa? Fate clic.

Chi l'ha detto che i grassi fanno male? Se per fare la torta usate il buon vecchio strutto invece dei più dietetici burro e margarina, non correte il rischio di vederla appiattire durante la cottura.

Se trovate il barattolo di vermi vi siete guadagnati il diritto di continuare il gioco. Un altro modo per farlo sarebbe..... beh, questo lo lasciamo al vostro ingegno.



Questa pagina consente di selezionare tre diversi livelli di difficoltà. Ricordatevi che passare da un livello all'altro durante la partita potrebbe uccidervi all'istante....no aspettate! Ora vi spieghiamo cosa succede. Immaginiamo che siete arrivati a metà partita in modalità **Facile** e che a un certo punto siete presi da una botta di coraggio e decidete di passare alla modalità **Difficile**. Questo significa cominciare una nuova partita fin dal primo livello della modalità **Difficile**....MA il gioco salva automaticamente l'ultimo livello giocato nella modalità **Facile**. In altri termini, cambiando livello è come se cambiaste anche partita. Adesso è più chiaro?

Facile: Non riuscite neanche a guardare i programmi sulla pesca. Solo vedere il sale vi fa paura. Non ci avete neppure le figurine Earthworm Jim e non capite neppure le battute sui criceti.

Normale: Ok, hai ordinato le figurine. La pesca vi attira. Lo chiami EWJ Vi hanno colti con tanto di mutandoni addosso mentre cercavate di annodare i capelli alle tende del salotto buono di mamma. Volevate forse usare la testa come Earthworm Jim? Ora le barzellette sui criceti le fate voi.

Difficile: Nuotate in acque infestate da trote, prendete il sole nel giorno più caldo dell'anno e passate le vacanze sul Mar Morto. Siete in gamba, dei duri, dei veri Lumbricus terrestris.

Ehi - chi ha fatto questo casino?

Produttore: Scott Krager
Produttore associato: Tin Guerrero

Programmazione Windows® 95: Kinesoft Development
Direttore programmazione: Andy Glaister
Assistente alla programmazione: Bill Dempsey

Tecnologia Exodus: Kinesoft Development

Direttore controllo qualità: Jon Doellstedt
Responsabile controllo qualità: David Arnspiger
Capo verificatore: Kenny Ramirez
Verificatori: Abraham Heward, Douglas Jacobs, David King, Nancy Matson, Guillaume Sireta e Nadine Theuzillot

Tool di sviluppo: Andy Glaister, Dan Chang e Bill Dempsey

Conversione grafica 256 colori

Art Director: Danny Matson

Sfondi: Danny Matson
Rifinitura sfondi: Saffire Corporation
Grafici: Ruth Stahnke, Sterling Hirsch e Mary Gurr

Animazione effettivi visivi: Karen Johnson Productions
Produttore: Denise McKee
Grafici: Mary-Kay Omelina, Robert Churchill e Ron Schulz

Audio Engineering Addizionale: Tin Guerrero, Michael Schwartz, Paul Supkoff e Kelly Rogers

Soggetto desktop di Earthworm Jim: Tin Guerrero

SHINY ENTERTAINMENT

Programmazione originale CD della Sega: Andy Astor, David Perry e Nicholas Jones

Idea originale: Douglas TenNapel
Disegnatore livelli: Tom Tanaka

Animatore di direzione: Mike Dietz
Animatori: Edward Schofield e Douglas TenNapel
Art Director: Nick Bruty
Disegnatore capo: Steve Crow
Inchiostro e colore: Eric Ciccone e Mike Pilotti
Rifinitura: Clark Sorensen, Ryan Silva e Nicky Wilson
Assistente disegnatore: Lin Shen

Musica ed effetti sonori: Tommy Tallarico Studios, Inc.
Ulteriori arrangiamenti: Mark Miller e Mical Pedriana

Mixato presso gli studi di registrazione Group 4 di Hollywood
Masterizzato presso gli studi A&M di Hollywood

Masterizzato da Dave Collins
Assistente alla masterizzazione: Pat Sullivan

VERSIONE ITALIANA

Coordinatore delle Produzione: Tin Guerrero
Responsabile Localizzazione: Claudio Goldberg
Produzione Esecutiva: Nathalie Deschâtres
Localizzazione: Transposia N.V. (Bart Govaert, Patrick Cardon)
Capo verificatore: Abraham Heward
Verificatori: Douglas Jacobs, Glenn Jost, Nadia Kischk, Jonathan Osborne e Guillaume Sireta

Ringraziamenti speciali a: Personale addetto al marketing della Activision, Mary Eubank, Alan Gershenfeld, Brian Kelly, Robert Kotick, Howard Marks, Tonya Lyle, Mike Rivera, Sylvia Orzell, Mark Achler, Peter Sills, Tex Avery... e in particolare a Michael Koelsch, Andy Astor e David Perry!

I livelli

New Junk City

Corvi minacciosi, giganteschi bidoni mutanti, il proprietario della discarica Chuck e il suo cane Fifi sono tutti desiderosi di darvi il benvenuto a modo loro in questo luogo di rifiuti e rottami - cercando di uccidervi. Sbattete da pneumatico a pneumatico, oppure scivolote sulle linee a zig zag per acquisire più forza. Attenti però, quei morsi sono peggio dei latrati di Fifi.

What The Heck?

Benvenuti nel pianeta Heck. Mentre il gatto Evil balzella, voi cercate la retta via nel diabolico labirinto. Avanzate senza posa....la temperatura può diventare troppo alta anche per l'armatura di Jim. Se siete in cerca di esperienze confortanti, fate due passi su una perla, ma occhio a non surriscaldare il povero piede di Jim. Nella città vecchia stasera ne vedremo delle belle.

Big Bruty

Vi chiedete chi è Big Bruty? Lo saprete sicuramente quando ne vedrete uno. Dovete solo capire come affrontarlo senza essere ridotti alla consistenza di una gomma da masticare. Volete un suggerimento? Cercate di trarre vantaggio dalla sua mole e dal suo slancio. Anche se riuscite a passargli davanti senza problemi, state attenti se non volete rimanere "pizzicati".

Down The Tubes

Bob the Goldfish sa che con l'armatura di Earthworm Jim diventerebbe padrone del mondo, anzi dell'universo intero! Controllando i sudditi felini telecomandati dalla sua tana subacquea, Bob si serve dei suoi servitori per trovarvi ovunque siate. Non fatevi trarre in inganno dalle dimensioni dei micetti-guardie del corpo di Bob: sono potenti come i gatti! Criceti à *gogo*.

Snot A Problem

Il salto con l'elastico è già di per sé pericoloso senza che ci si metta Major Mucosa sbattervi contro le pareti. Già, ma il bello sta proprio qui! Intanto l'elastico si fa sempre più sottile, la vostra vita è appesa a pochi miseri fili. Ma non è tutto. Mucus Phlegm Brain è lì ad aspettare che vi avvicinate troppo alla pozza di muco, oppure che vi finiate dentro: è pronto per il pranzo.

Level 5

Il Professore sarebbe felice di avere Earthworm Jim sul tavolo dell'autopsia, ma quella dannata armatura lo protegge da ogni pericolo. Il Professore rivuole indietro quell'armatura - dopo tutto è lui che l'ha concepita per la Regina. Certo, potrebbe sempre prepararne un'altra, se non fosse per quella maledetta scimmia che si è mangiata la formula. Eh già, caro Professore, siamo un po' nei guai. Se volete un buon consiglio, guardatevi dai raccapriccianti esperimenti del Professore: sono ovunque. Attenti quando va via la luce. Ricordate di quando avevate paura del buio? Bene, rivivrete il terrore e, se ci riuscite, cercate l'uscita!

Andy Asteroids

Siete pronti per una bella giratina nello spazio? Bene, tenetevi forte perché tra un livello e l'altro c'è sempre Psy-Crow alle calcagna. Evitate le asteroidi e cercate di strappare al corvaccio il missile che ha dietro a mo' di zaino. Se ci riuscite, avrete maggiori speranze di arrivare alla fine vivi e vegeti. Sulla strada afferrate gli acceleratori atomici e fate mangiare a Psy-Crow la vostra polvere ionica. Se avanzate a velocità fotonica, ovviamente, non vi dispiacerà fare incetta di scudi.... a meno che siate esperti piloti.

For Pete's Sake

Non vi è mai capitato di vivere esperienze simili portando fuori il cane. Se fate cadere il piccolo Peter, c'è da cominciare a pregare perché il 'cagnolino' dà il meglio di sé e si trasforma in un gigante goffo e vorace. Se la pioggia di meteore non vi finisce sopra e se i dischi volanti non vi fanno saltare in aria, forse, ma proprio forse, ce la farete. Oh, dimenticavo di aggiungere che i tentacoli dell'Unipus (che poi è un polipo con un solo braccio) possono uccidervi.

Intestinal Distress

Brutti ceffi rivoltanti (t'aspettavi forse di meno?) Pesci volanti? Un *boss* che se vi prende vi strizza il pancino come un tubetto di dentifricio. Vi interessa vedere cosa avete mangiato a pranzo?

Buttville

È notte, in lontananza si vede un fulmine; per rimanere vivi non dovete perdere la testa. Questo livello è infatti il testa a testa finale con la Regina e i suoi brutti ceffi, quindi usate la vostra. La Regina si serve del suo controllo su tutti gli insetti per fermarvi. Ovunque vi giriate, trovate un suo scagnozzo. Viene da pensare che è finita, ma - capperi! - non è così. Ponderate bene ogni vostra azione perché il minimo errore potrebbe essere l'ultimo.

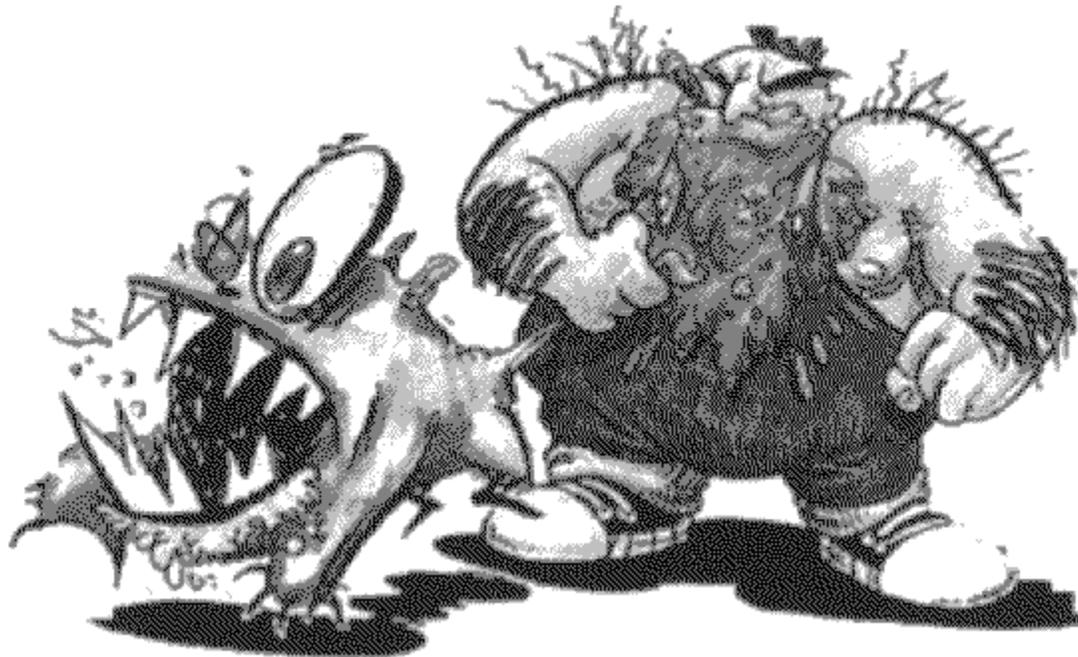
Il cast dei personaggi

Earthworm Jim



Un lombrico come tanti che si è trovato addosso un'armatura di cui non sa bene che fare. La sua impresa è ardua, perché deve evitare in tutti i modi che questa armatura dai mille poteri finisca nelle grinfie dei suoi spietati nemici. Dovrete utilizzare tutto quello che potrete per non far morire Jim: armi, fruste, cannoni al plasma, criceti (umm...) e altre trovate cybertecnologiche!

Chuck & Fifi



Fifi non è un barboncino buono e caro. Provate a usare una motosega impazzita con una catena arrugginita e capirete cosa intendiamo. Fifi vuole tenere gli estranei lontani dalla discarica del suo padrone. Chuck può gettarvi addosso qualsiasi cosa per non farvi sopravvivere. Se volete buttarlo fuori dovrete avere i nervi ben saldi.

Evil the Cat



Nato senza cuore, padrone incontrastato del pianeta Heck, la sua vita ha un senso solo quando tortura gli altri. Evil ha riempito il pianeta di agguerriti avvocati e di orrenda musica da ascensore per non lasciare neanche una chance al nostro Jim. I pupazzi di neve assoldati da Evil danno l'idea della malvagità di questo gatto. Se già pensavate che il pianeta Heck era un inferno, chissà cosa direte ora.

Psy-Crow



Jim è stato cacciato dai corvi per una vita intera, ma mai da un corvo munito di fucile! Psy-Crow è determinato a reimpossessarsi dell'armatura a qualsiasi costo per portarla alla sua Regina. Poiché è un pennuto cocciuto e ragiona come un corvo, potrebbe comparire in qualsiasi momento. Se riesce a colpirci con il suo artiglio e a strapparvi di dosso l'armatura, il nostro povero Jim sarà buono solo come esca. Tenete gli occhi aperti e state all'erta.

Major Mucus



Dal lontano pianeta del muco, Major Mucus non si ferma davanti a nulla per avere l'armatura di Jim. Il maggiore rimbalza da un filamento poltiglioso e appiccicoso all'altro ed è sempre sinonimo di guai. State accorti! Se riesce a prendere Jim, la sostanza immonda e pestilenziale che sprigiona potrebbe fare un disastro.

Peter Puppy



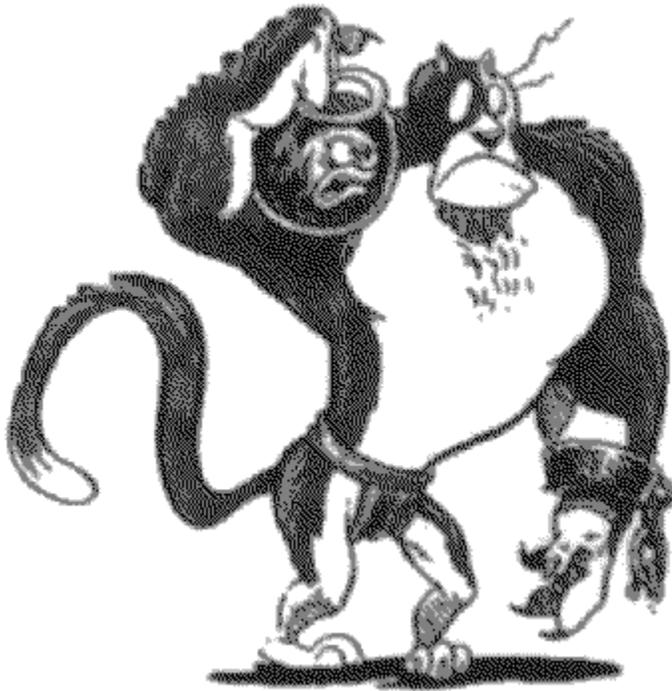
A prima vista si direbbe che Peter è un cucciolo tanto dolce e carino, ma quando si trasforma nel suo alter ego non c'è via di scampo. Questa non sarà una semplice passeggiata nel parco. L'armatura ha dato una mano a Jim per attraversare indenne il buco nero che lo ha fatto approdare al mondo di Peter, ma i suoi poteri possono non bastare per riportarlo indietro.

Professor Monkey-for-a-head



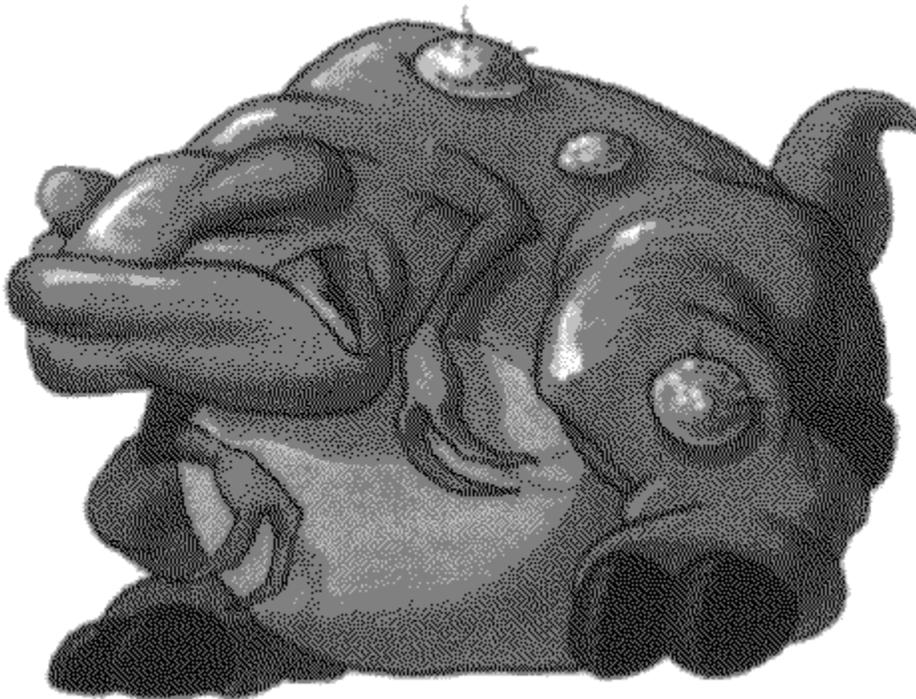
Chi è così pazzo da avere una scimmia nella testa, o è il Professore nella testa di una scimmia? Comunque sia, non chiamatelo "Monkey Professor-For-A-Head" o vi incenerisce. Questo tizio è completamente folle e per provarlo ha intenzione di distruggere Jim.

Bob & Nr. 4



Bob è un pesce rosso con le idee chiare nella vita..... rubare l'armatura di Jim per comandare l'universo. Non può colpire direttamente il nostro lombrico, ma per questo c'è sempre il gatto Nr. 4. Questo bruto si becca un bel cazzotto! Qualunque cosa voglia Bob, Nr. 4 provvede - e Bob vuole l'armatura!

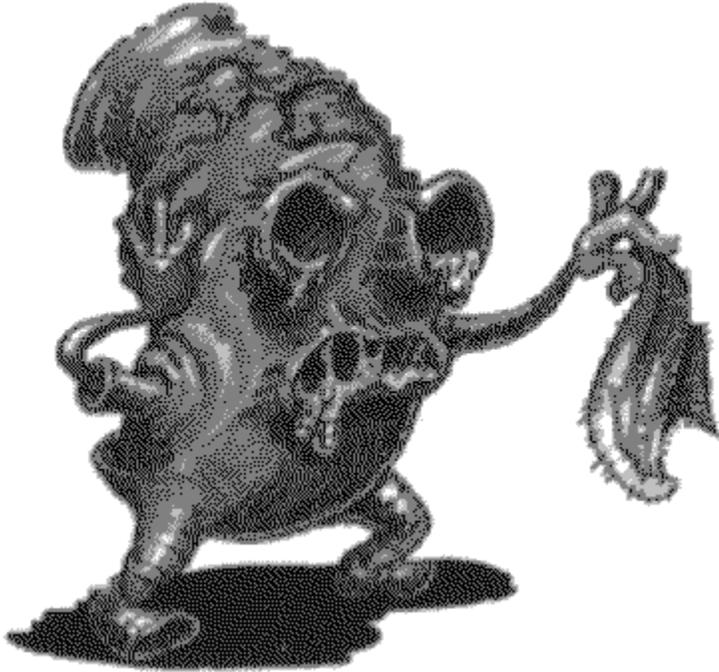
Big Bruty



Cieco come una talpa, grasso come una balena e sordo come una campana. Questo è Big

Bruty. Se, però, fiuta la vostra presenza, comincia a rincorrervi come un treno impazzito. Meglio stare alla larga, ha sempre fame e prima di mandare giù il boccone lo mastica 30 volte.

Doc Duodenum



Stanco di una vita trascorsa come organo interno di un alieno, Doc Duodenum si è messo in proprio e gli piacerebbe avere Earthworm Jim a pranzo, o come pranzo? Mmm. Jim deve scappare al più presto oppure uscirà definitivamente di scena come entrée per Duodeno. A parte la bile mortale che fuoriesce dal suo corpo, Duodeno è in realtà una personcina pulita ed educata, ma non è certo il genere da presentare ai vostri genitori.

Princess What's-Her-Name



Sorella gemella della Regina, è il ramo buono della famiglia. Una *babe* che fa fare girare la testa! Alla domanda: 'Qual è la tua attività preferita?' ha candidamente risposto: "Salvare le balene dello spazio. Sono una Bilancia. Mi compreresti una nave spaziale?"

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

Non ci sono aggettivi per descrivere il putridume di questa creatura. Diciamo così: è una gran cattivona e ha sempre voglia di un polpettone al lombrico. Ha una faccia che non piacerebbe nemmeno a sua madre e un corpo che non è da meno: è l'incubo degli incubi di Jim. Come si fa a sconfiggerla? È possibile? Lo sapete vero che ha una sorella gemella?



Il lombrico è diventato un grande eroe

È un giorno come tanti altri: un corvo sta cacciando un verme, un verme di nome Jim. Oggi il verme riesce a salvarsi e il corvo deve mangiare la terra.

Nel frattempo, nello spazio profondo...

Psy-Crow insegue un'astronave di traditori. Il pilota ha infatti rubato un'armatura ultratecnologica-indistruttibile-super-ciberspaziale. Psy-Crow supera l'astronave dei traditori, con cui si trova faccia a faccia. Il corvo estrae il suo fucile e i traditori rispondono con un'arma ancora più grande. Accecato dall'invidia, Psy-Crow decide di sfoderare il suo super cannone. I traditori, consapevoli dello squilibrio delle forze in campo, implorano la pietà del corvo. Ma Psy-Crow, su ordini della perfida, crudele, tronfia, pestilenziale, sudaticcia, imputridita, malformata Regina Slug-for-a-butt, fa fuoco sui disertori e riduce a pezzettini l'astronave. L'armatura plana lentamente su uno strano pianeta sottostante. Questo strano pianeta è il nostro: **LA TERRA**.

Sulla Terra, intanto, il nostro strisciante eroe sta ancora chiedendosi se può finalmente sentirsi al sicuro, se cioè il 'pericolo corvo' è cessato. Jim si volta a sinistra e poi a destra. Sembra che Jim questa volta l'abbia fatta franca, quindi riprende la sua vita normale, cercando di sfuggire ai corvi e ritornando alle sue occupazioni da verme.

Finché...

Improvvisamente, Jim si sente investito da un'armatura ultratecnologica-indistruttibile-super-ciberspaziale. Meno male che Jim se ne sta in salvo nella colliera dell'armatura. Immediatamente dopo questa 'investitura', le particelle spaziali super-mega-tecnologiche cominciano a interagire con la liscissima pelle di Jim. Siamo in presenza di un'evoluzione darwiniana alla velocità della luce.

Jim si rende subito conto di poter controllare l'armatura a suo piacimento: nasce l'eroe Earthworm Jim.

Jim osserva il suo nuovo vestito e nota un aggeggio rosso che penzola da un lato: il cannone al plasma. Lo estrae dalla fondina e comincia a giocherellare con i pulsanti. Nel frattempo, poco distante dal lombrico, il corvo è sempre in cerca del suo pasto di mezzodì. Jim trova e preme il grilletto del cannone al plasma. **BLAMO!** Il povero pennuto è arrostito in un istante!

Dopo qualche secondo necessario per realizzare quanto appena accaduto, Jim si appoggia a un albero. A causa dell'incredibile forza sprigionata dall'armatura, Jim abbatte l'albero e su il corvo non ancora ripresosi del tutto: la nemesi storica del malcapitato pennuto è certamente compiuta!

Proprio mentre il nostro eroe crede di aver trovato la chiave per una vita tranquilla e serena, ode una strana voce poco distante. È Psy-Crow, appollaiato su uno spiazzo d'erba bruciata lasciato dall'armatura. Scrutando oltre l'albero abbattuto, Jim riesce a vedere Psy-Crow parlando con la Regina, la informa che l'armatura è molto vicina. La Regina sa che quell'armatura la renderebbe ancora più bella della sorella da lei imprigionata, la Princess What's-Her-Name. Jim decide quindi che deve assolutamente incontrare la Principessa prima che Psy-Crow trovi lui e l'armatura.

Informazioni sul gioco

La storia

Earthworm Jim per Windows® 95 è la trasposizione in ambiente Windows® della celebre versione CD della Sega che utilizza le Exodus Video Gaming Technologies create dalla Kinesoft Development. Questa tecnologia è realizzata con librerie di programmazione estremamente ottimizzate e consente di convertire giochi da console in Windows® 95 servendosi prevalentemente del codice assembly 486 per gran parte della logica di funzionamento del gioco e di C++ per quanto riguarda la shell... blah, blah, blah. Ok, basta così con la tecnicaglia. Passiamo alla storia. La Activision voleva realizzare dei giochi davvero carini per Windows® 95, dato che non si erano ancora visti dei bei giochi d'azione con scorrimento laterale a 2 dimensioni per Windows®. Ora, siccome i programmatori della Microsoft® hanno fatto di Windows® 95, oltre che un sistema operativo, anche una strepitosa piattaforma di gioco, la Activision si è rivolta alla Kinesoft Development di Chicago, che aveva già messo a punto questa fantastica tecnologia in grado di 'trasferire' i giochi da console in Windows® 95. La Activision, tuttora presente nelle classifiche dei videogiochi più venduti con **Pitfall: L'Avventura Maya**, ha quindi preparato una versione per Windows® 95 che, oltre a riprodurre esattamente il ritmo e le funzioni del gioco, contiene anche molti elementi di novità. Così, dopo aver visto cosa si poteva fare con il nuovo sistema operativo, la Activision ha chiamato i suoi amici della Shiny Entertainment e ha concesso loro i diritti per realizzare una versione per Windows® 95 di **Earthworm Jim**... cioè il gioco che state leggendo proprio ora. A proposito, come nel caso di **Pitfall**, abbiamo mantenuto la velocità, la giocabilità e il divertimento. E abbiamo aggiunto moltissime novità per rendere ancora più irripetibilmente belle le vostre partite. Quindi, a nome della Activision, della Kinesoft e della Shiny... BUON DIVERTIMENTO!

Le chicche

Ecco le chicche di **Earthworm Jim** per Windows® 95:

Grafica a 256 colori! Gli scenari e le animazioni sono stati faticosamente aggiornati da 64 a 256 colori, ovvero 192 colori in più per fornire una grafica all'altezza della qualità di un PC!

Qualità del suono da CD! Il gioco offre una colonna sonora con la stessa qualità di un CD che contiene oltre 50 minuti di fantastica musica composta dagli studi di registrazione di Tommy Tallarico. Per ascoltare solo la musica, potete anche usare il vostro normale lettore CD. Quindi ragazzi, quando andate in giro per le strade del vostro quartiere, inserite il CD di **Earthworm Jim**: farete anche un favore a Tommy!

Una nuova arma! Date una mano a Jim mentre si fa strada da un livello all'altro con un nuovo missile intelligente non incluso nelle versioni su nastro.

Un nuovo livello! Guidate Jim attraverso un livello nuovo di zecca con nuovi nemici e sorprese ben nascoste che non esisteva nelle versioni su nastro.

I soggetti di Earthworm Jim personalizzati sul desktop! Personalizzate il vostro desktop di Windows® 95 con questo splendido soggetto per desktop di Microsoft® Plus! creato dall'instancabile Tin Guerrero. Ora potete installare i cursori di animazione, i suoni, le icone e anche la carta da parati di **Earthworm Jim**... il vostro computer diventerà immediatamente il più originale.

Gli autori

Seguono alcune informazioni sui personaggi chiave del gruppo di lavoro... giusto per fare godere un po' il nostro io e mettere in imbarazzo chi ha trascorso tanti, tanti giorni e notti a lavorare su questo gioco.

Scott Krager (Produttore): Prima era autore di sit-com, ma si è convertito ai videogiochi perché si è reso

conto che avrebbe raggiunto una fascia di pubblico decisamente più intellettuale. Scott è anche il disegnatore principale dei vari livelli di **Pitfall: L'Avventura Maya**, di cui ha inoltre prodotto la versione per Windows® 95. Preferisce il cannone al plasma al missile guidato.

Tin Guerrero (Produttore associato): Una volta ha marinato la scuola al liceo per totalizzare un milione di punti a Laser Blast. Quel giorno è stato ribattezzato "La giornata della Carriera". Collaudatore capo e codisegnatore dei livelli di **Pitfall: L'Avventura Maya**, di cui ha anch'egli curato la produzione nella versione per Windows® 95. Può riportare qualsiasi episodio dell'esistenza umana a una citazione di *Fletch*.

Andy Glaister (Programmatore): Nato e cresciuto in Inghilterra, lavoratore indefesso e programmatore autodidatta, ha creato uno dei primi sistemi di sviluppo per videogiochi all'inizio degli anni '80, successivamente molto usato in un settore all'epoca ancora in erba. È sempre lui l'uomo che sta dietro il motore per videogiochi Exodus e ha programmato la versione per Windows® 95 di **Pitfall: L'Avventura Maya**. È convinto che Hatman esista davvero.

Danny Matson (Direttore artistico): Non riusciva a decidere la sua strada: suonare la chitarra o fare il disegnatore. La sua capacità di assorbimento di un nuovo programma di grafica è stupefacente. Ha renderizzato le animazioni sprite di **Pitfall: L'Avventura Maya**, di cui ha peraltro curato la grafica nella versione per Windows® 95 - lo sappiamo, ormai cominciamo a ripeterci. Preferisce il lancio missili al fucile al plasma.



Questa pagina consente di abilitare l'uso del gamepad o del joystick facendo clic sulla casella di selezione "Abilita il joystick". Per configurare il joystick secondo le proprie esigenze, selezionate un'azione del gioco e premete il pulsante sul gamepad o sul joystick con cui intendete controllare l'azione. È anche possibile assegnare diverse azioni alla tastiera tenendo abilitato il joystick o il gamepad.

Per assicurarsi che il gamepad o il joystick funzionino correttamente, occorre prima tarare il controller usando la pagina "Proprietà" del joystick nella sezione "Pannello di controllo" di Windows® 95.

Lezioni di striscio

Seguono le impostazioni di controllo predefinite quando si lancia per la prima volta **Earthworm Jim**

Azione	Tasto
Salta	W
Spara	E
Frusta	Q
Su	Freccia Su
Giù	Freccia Giù
Sinistra	Freccia Sinistra
Destra	Freccia Destra

È possibile configurare i controlli della tastiera in base alle proprie necessità usando la pagina [Tastiera](#) nella "Casella proprietà". Si può inoltre abilitare l'uso di un gamepad o di un joystick mediante la pagina [Joystick](#) nella "Casella proprietà".

A prescindere dal controller, **Earthworm Jim** salva automaticamente tutte le impostazioni correnti e le memorizza per essere usate quando si lancia il gioco la volta successiva.

Stato del gioco

Per vedere come sta andando l'avventura del nostro Earthworm Jim, controllate la parte alta o bassa dello schermo.

Earthworm Jim (in alto a sinistra): Visualizza il numero di vite extra rimaste per completare il gioco. Ci sono molte vite extra nascoste che vi consentono di salvare la Principessa. Cercatele ovunque!

Atomo rotante (in alto a sinistra): Questa è la percentuale di energia rimasta nell'armatura. Ogni volta che siete attaccati da un nemico, toccati da un nemico oppure se fate qualche stupidaggine, il numero diminuisce. Se arrivate a quota zero, perdete una vita. Per avere altra energia, esplorate tutti i livelli oppure sconfiggete un nemico.

Fucile al plasma (in basso a sinistra): Indica il numero di cariche al plasma rimaste per combattere. Potete collezionare cariche aggiuntive di energia anche durante il gioco, ma dosate con cura i vostri proiettili perché i nemici da battere sono tanti. Se rimanete senza munizioni, il fucile al plasma si ricarica automaticamente con grande lentezza assorbendo energia dall'esterno, ma si consiglia di non rimanere mai senza munizioni per il fucile.

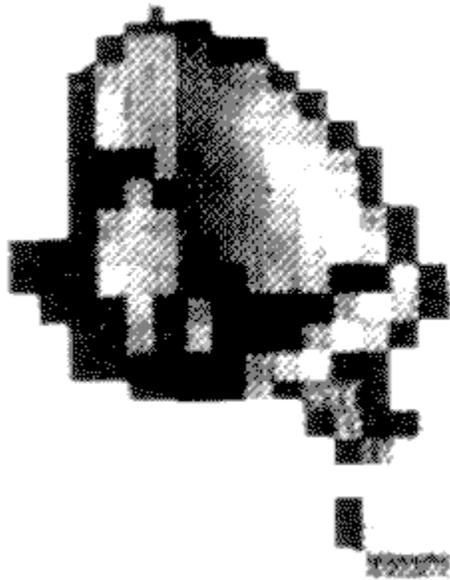
Questa opzione consente di scegliere delle dimensioni predefinite della finestra. Accanto a ogni opzione compare il tasto di scelta rapida.

Impostazioni correnti:	Questa impostazione salva le dimensioni correnti della finestra	
Finestra standard:	Questa finestra ha la risoluzione 320 x 224	(F5)
Finestra doppia:	Questa finestra ha la risoluzione 640 x 480	(F6)
A tutto schermo (Veloce):	Questa finestra ha la risoluzione 320 x 200	(F7)
A tutto schermo (Smooth):	Questa finestra ha la risoluzione 320 x 224	(F8)

La modalità **A tutto schermo** consente di utilizzare il gioco eliminando Windows® 95 in background. In questo modo, si sfrutta a pieno il monitor e si ottiene una migliore prestazione grafica. La modalità **A tutto schermo (Smooth)** consente di visualizzare i movimenti sullo schermo in modo più lineare ed uniforme (previene il "tearing") ed è raccomandato sui computer con processore Pentium. La modalità **A tutto schermo (Veloce)** garantisce la massima velocità e visibilità del monitor ed è raccomandata sui computer con processore 486.

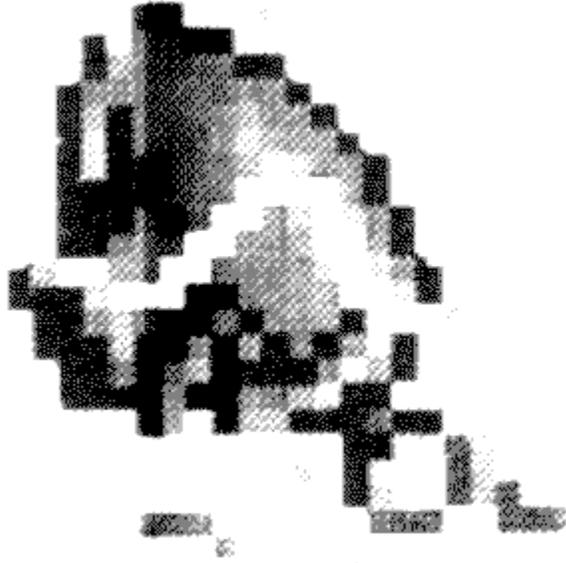
La finestra del gioco può essere ampliata in base alle proprie necessità mediante il mouse per trascinare l'angolo in basso a destra. Per ottenere le migliori prestazioni, si raccomanda di impostare la modalità **A tutto schermo**.

Oggetti



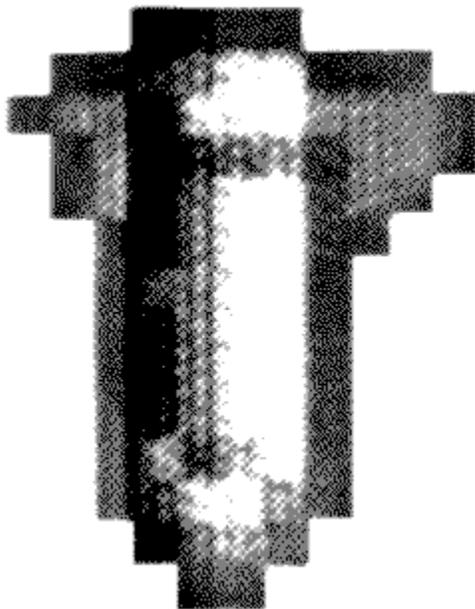
Energia al plasma

Ogni volta che collezionate questo oggetto ottenete 250 cariche in più di energia al plasma. Le munizioni al plasma sono limitate, quindi prendete tutte quelle che riuscite a trovare!



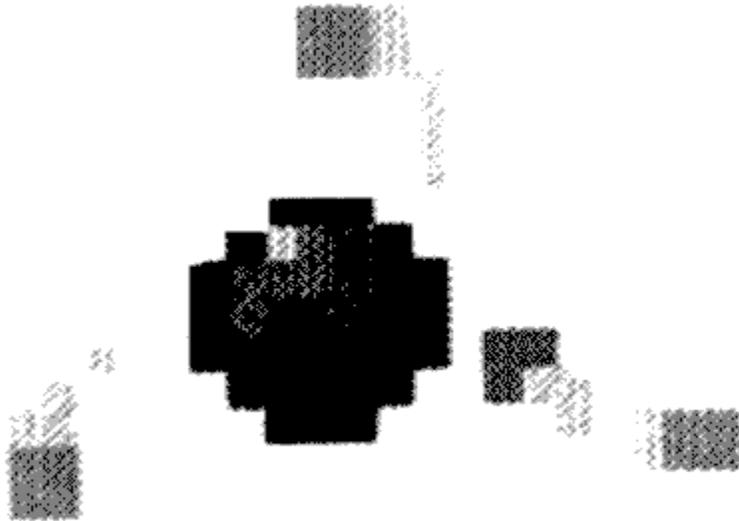
Mega plasma

Il nec plus ultra della detonazione al plasma! Quest'arma solitamente distrugge qualsiasi cosa si trova sulla sua linea di tiro. Ogni volta che collezionate questo oggetto ottenete un mega proiettile, quindi usatelo saggiamente!



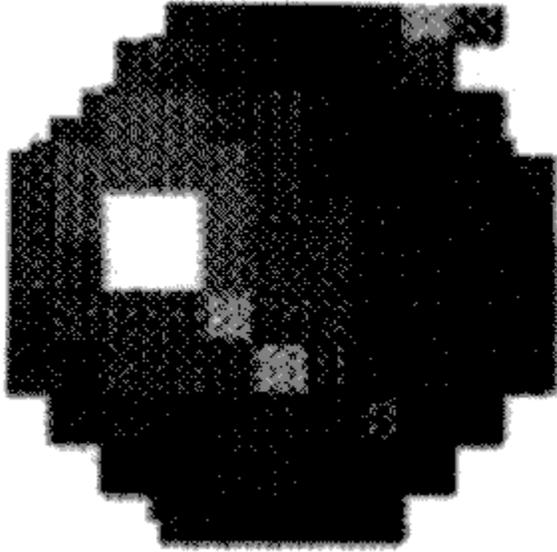
Bombe intelligenti

Il missile guidato. Quest'arma individua il nemico più vicino e lo incenerisce con l'energia del mega plasma. Ogni volta che guadagnate le bombe intelligenti ottenete tre missili.



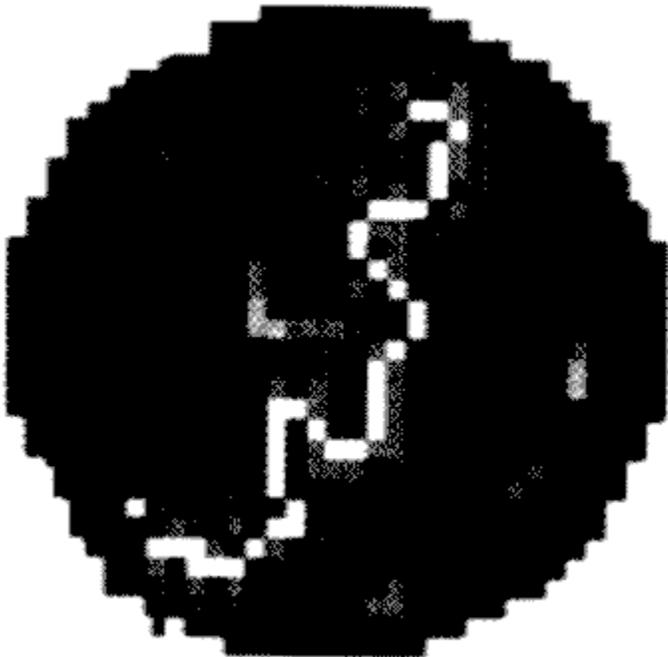
Energia dell'armatura

Energia atomica di cui ha bisogno l'armatura per funzionare. Se si guadagnano questi oggetti, l'energia complessiva dell'armatura aumenta. Decisamente una bomba calorica, anche più del tiramisù.



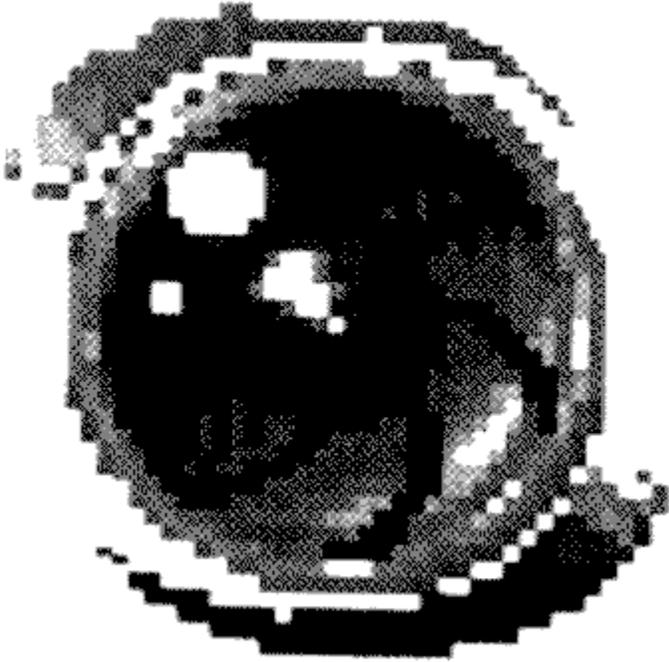
Super energia dell'armatura

Ragazzi, non stiamo scherzando, qui si parla di energia allo stato puro, come un caffè doppio o una superfetta di sachertorte, insomma ci siamo capiti.



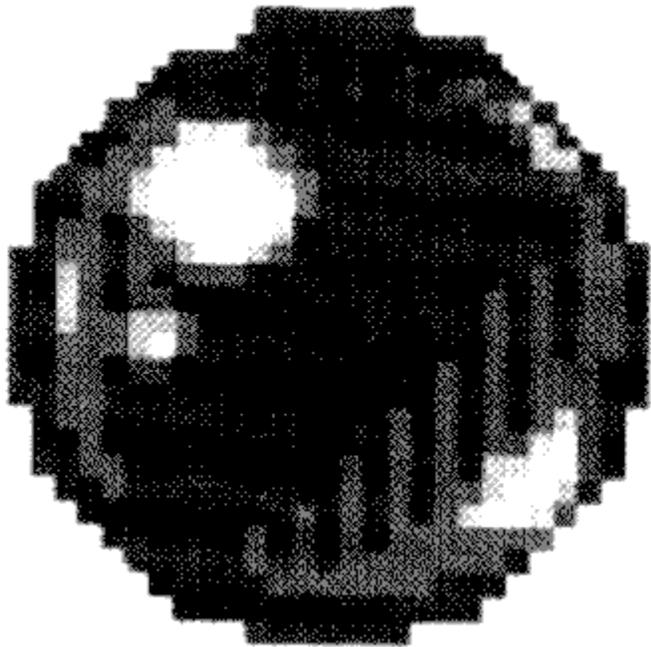
Scudi delle asteroidi

Durante Andy Asteroids, afferrate questi scudi per proteggervi da eventuali collisioni con le meteore.



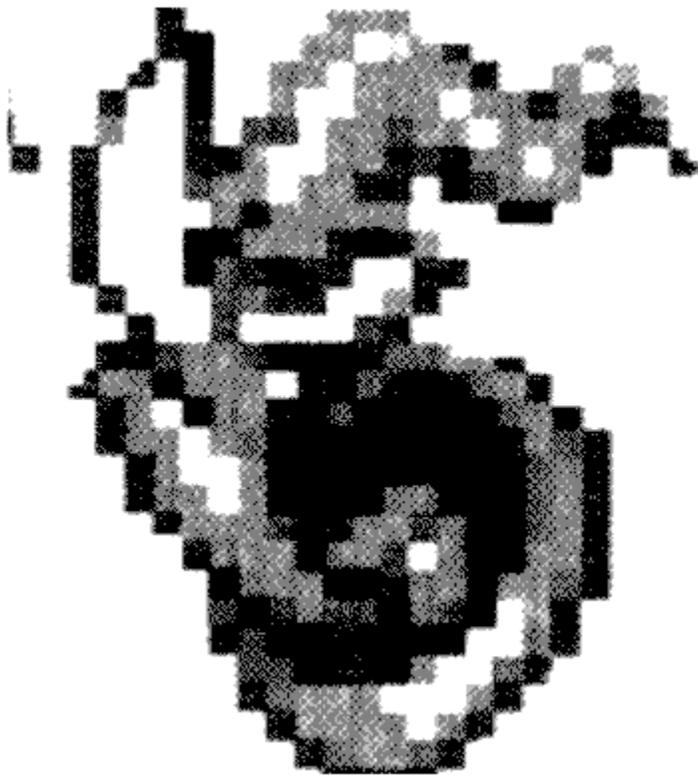
Acceleratore atomico

Prendete una di queste bombe di energia per inserire il turbo. Utile per andare a manetta ed evitare Psy-Crow.



Sacche di combustibile

Se state correndo via, afferrate queste sacche, un po' per divertimento e un po' perché vi saranno utili. Sempre meglio che andare in giro a vendere Voi (*la rivista delle famiglie italiane*). Guadagnate 50 punti e il diritto gratuito a continuare.



Extra vita

Nascosti attraverso gli sconfinati livelli del gioco, troverete oggetti che regalano un altro tentativo per salvare la Principessa.

Preparatevi all'avventura

Il Menu File

Questo menu a tendina consente di accedere ai livelli del gioco che hai già completato. A mano a mano che il gioco procede, i livelli completati compaiono attivi all'interno del menu. Dopo aver completato tutto il gioco, il menu consente di cominciare a qualsiasi livello.

Ricordate: Se usate il menu "File" per cominciare un nuovo livello, le armi, le continuazioni, il livello di energia, i nemici e le altre unità collezionabili vengono riportati ai valori di default.

Il menu "File" consente inoltre di accedere alla Casella Proprietà.

La barra di stato

In calce alla finestra del gioco figura una barra di stato che visualizza il nome del livello corrente. È possibile specificare anche delle pagine specifiche nella Casella "Proprietà" facendo clic sulle icone selezionate.



Consente di accedere direttamente alla pagina "Joystick"



Consente di accedere direttamente alla pagina "Tastiera"



Consente di accedere direttamente alla pagina "Sistema"



Consente di accedere direttamente alla pagina "Audio"



Consente di accedere direttamente alla pagina "Difficoltà"

Questa opzione consente di assegnare una maggiore capacità di elaborazione al gioco **Earthworm Jim** ed è raccomandata per i sistemi con un'alta frequenza di multi-tasking, oppure se sono collegati in rete.

Normale: Al gioco viene assegnata la capacità di elaborazione standard.

Elevata: Al gioco viene assegnata una capacità di elaborazione superiore a quella standard.

Tempo reale: Al gioco viene assegnata la capacità massima di elaborazione.

Attivando le modalità **Elevata** o **Tempo reale** il sistema sottrae la capacità di elaborazione dalle applicazioni eseguite in background. Si raccomanda pertanto di non scaricare file o altre funzioni simili mentre si esegue il gioco con queste modalità.

Questa opzione fa sì che tutte le funzioni del gioco **Earthworm Jim** siano sincronizzate alla frequenza di refresh del monitor utilizzato. In questo modo, l'effetto di scorrimento delle immagini risulta più uniforme durante l'esecuzione del gioco. L'opzione è disponibile solo su computer con processore Pentium ed è raccomandato per sistemi con una velocità di elaborazione pari o superiore a 90 MHz.



Le funzioni seguenti possono essere modificate nella pagina "Sistema".

Monitor

Sinc schermo con il monitor

Priorità del gioco



[Il lombrico è diventato un grande eroe](#)

[Preparatevi all'avventura](#)

[Lezioni di striscio](#)

[Oggetti](#)

[I livelli](#)

[Il cast dei personaggi](#)

[Consigli e suggerimenti](#)

[Informazioni sul gioco](#)

[Ehi - chi ha fatto questo casino?](#)



Questa pagina consente di abilitare l'uso della tastiera facendo clic sulla casella di selezione "Abilita tastiera". Per configurare la tastiera secondo le proprie esigenze, selezionate un'azione del gioco e premete il pulsante sulla tastiera con cui intendete controllare l'azione. Se avete abilitato la tastiera, non è possibile utilizzare il gamepad o il joystick.

