

Acerca de este juego

La historia

Earthworm Jim para Windows® 95 es una conversión directa del famoso videojuego Sega CD en la que se han empleado las tecnologías de juego Exodus Video creadas por Kinesoft Development. La tecnología consiste en bibliotecas de programación mejoradas al máximo que posibilitan la conversión de juegos de consola a formato Windows® 95, para lo cual se emplea un código ensamblador 486 en la lógica principal del juego y C++ en la máscara... bla, bla, bla. Bueno, basta ya de palabros técnicos. La historia es que Activision quería crear unos juegos buenos para Windows® 95 porque... bueno, porque no existían hasta el momento buenos juegos de acción con desplazamiento horizontal en 2D para Windows®. Así que como los de Microsoft® crearon Windows® 95 como plataforma de juegos además de como sistema operativo, Activision contrató a una empresa de Chicago llamada Kinesoft Development, que acababa de desarrollar esta impresionante tecnología para transferir videojuegos de consola a Windows® 95. Para seguir con el éxito de su famoso juego **Pitfall: La aventura maya**, Activision lanzó al mercado una versión para Windows® 95 que no sólo ofrecía la misma velocidad y manejo del original sino que, además, contenía muchas mejoras. Así que, después de comprobar lo que podía hacerse con este nuevo sistema operativo, Activision llamó a Shiny Entertainment y compró los derechos para hacer una versión para Windows® 95 de **Earthworm Jim**... que es esto que estás leyendo ahora. De todos modos, como en el caso de **Pitfall**, hemos conservado toda la velocidad, el manejo y la diversión del original, pero le hemos añadido un montón de mejoras que te encantarán. Así que, en nombre de Activision, Kinesoft y Shiny... ¡PÁSATELO BOMBA!

Lo mejorcito

Estas son las mejores funciones de **Earthworm Jim** para Windows® 95:

¡**Gráficos de 256 colores!** Los fondos y animaciones se han actualizado de 64 a 256 colores. Eso da un resultado de 192 colores adicionales que ofrecen gráficos de calidad PC.

¡**Música con calidad digital!** El juego incorpora una banda sonora de calidad de disco compacto que contiene más de 50 minutos de buena música compuesta por la gente de los Estudios de Tommy Tallarico. Incluso podrás oírla en tu reproductor de discos compactos normal. Así que, hazle un favor a Tommy y escucha el CD de **Earthworm Jim** siempre que vayas por un bulevar de tu ciudad.

¡**Una nueva arma!** Ayuda a Jim a arrasar en todos los niveles con el nuevo cohete dirigido que no se incluía en las versiones para consola.

¡**Un nivel extra!** Dirige a Jim por un nivel completamente nuevo plagado de enemigos y sorpresas ocultas que no se incluyen en las versiones para consola.

¡**Un tema de escritorio de Earthworm Jim!** Personaliza tu escritorio de Windows® 95 con este buenísimo tema de escritorio para Microsoft® Plus! creado por el siempre productivo Tin Guerrero. Ahora podrás instalar cursores animados, sonidos, iconos y el tapiz de **Earthworm Jim**... que hará que tu PC sea mejor que ningún otro.

El equipo

Aquí incluimos la información básica sobre los miembros clave del equipo, más que nada para engordar sus egos y fastidiar a toda la gente que se pasó muchos, muchos, muchos días y noches trabajando para hacer posible este juego.

Scott Krager (Productor): era escritor de comedias de situación, pero se pasó a la industria del videojuego porque prefiere llegar a un público más intelectual. También fue el diseñador principal en **Pitfall: La aventura maya**, además de producir la versión para Windows® 95. Prefiere el cañón de

plasma al lanzacohetes.

Tin Guerrero (Productor asociado): En cierta ocasión hizo novillos cuando iba en 5º de Básica y obtuvo un millón de puntos en un juego llamado Laser Blast. Él lo recuerda como el "Día del récord". Hizo de verificador principal y diseñador asociado de niveles en **Pitfall: La aventura maya** además de hacer la producción asociada de la versión para Windows® 95. Puede asociar cualquier acontecimiento de la vida con una cita de la película *Fletch*.

Andy Glaister (Programador): nacido y criado en el Reino Unido, este programador autodidacto creó, a principios de los ochenta, uno de los primeros sistemas para el desarrollo de juegos, que fue muy usado en este sector, muy mimado en aquel entonces. También creó la tecnología que hay detrás del motor de juego Exodus, además de programar la versión para Windows® 95 de **Pitfall: La aventura maya**. Está convencido de que el Hatman existe.

Danny Matson (Director artístico): No supo decidirse entre ser guitarrista o artista de mayor. Tiene la sorprendente habilidad de dominar un programa artístico en menos de un día. Sintetizó animaciones increíbles en **Pitfall: La aventura maya**, además de hacer la dirección artística de la versión para Windows® 95... ¿están bien esas sombras? Prefiere el lanzacohetes al cañón de plasma.

Cuadro Propiedades

Este cuadro de diálogo te permitirá configurar **Earthworm Jim** según tus preferencias personales. Puedes seleccionar diversas opciones haciendo clic en las fichas. El juego se guardará automáticamente con la configuración actual y la almacenará para usarla la próxima vez que se ejecute el programa.

Haga clic en la siguiente opción para ver más información.



Cómo brujulear por el juego

A continuación se enumera la configuración predeterminada cuando se ejecuta **Earthworm Jim** por primera vez.

Acción	Tecla
Salto	W
Disparo	E
Látigo	Q
Arriba	Flecha arriba
Abajo	Flecha abajo
Izquierda	Flecha izquierda
Derecha	Flecha derecha

En la página Teclado del cuadro "Características" podrá configurar el teclado como desee. También podrá habilitar el uso de una consola para juegos o de un joystick en la página Joystick del mismo cuadro.

Independientemente del controlador que emplee, **Earthworm Jim** guardará automáticamente toda la configuración actual y la almacenará para usarla la próxima vez que abra el programa.

Estado del juego

Para saber qué tal marcha Earthworm Jim en su aventura, comprueba la parte superior o inferior de la pantalla.

Earthworm Jim (superior izquierda): es el número de vidas adicionales que le quedan a Jim para concluir el juego. Hay muchas vidas gratis escondidas que te ayudarán a salvar a la princesa. Búscalas en todas partes

Átomo orbital (superior izquierda): es el porcentaje de energía que le queda al traje. Cuando te ataque un enemigo, te toque un enemigo o hagas alguna tontería (esto suele ser lo más normal), el número se reducirá. Si llega a cero, perderás una vida. Podrás encontrar más energía en todos los niveles, o cuando derrotes a un enemigo.

Cañón de plasma (inferior izquierda): es el número de unidades de energía plasmática que quedan. Mientras juegas, podrás encontrar más unidades de energía, pero deberás utilizar los disparos con cautela pues los enemigos acechan. Si te has quedado sin disparos, el cañón de plasma se recargará automáticamente con mucha lentitud atrapando la energía que le rodea, pero no es nada recomendable dejar que el cañón se quede sin munición.



En esta página podrás seleccionar entre tres niveles de dificultad. Ten en cuenta que cambiar el nivel de dificultad en medio de una partida supondrá una muerte inmediata... no, espera, en realidad, esto es lo que ocurre: imaginémonos que has estado jugando hasta la mitad en modo **Fácil** y ahora te ves con valor suficiente como para cambiar al modo **Difícil**. Tendrás que empezar una nueva partida en modo **Difícil**, pero el programa guardará automáticamente el último nivel jugado en modo **Fácil**. Así podrás jugar distintas partidas con tan sólo cambiar la dificultad, ¿entiendes?

Fácil: No te atreves ni a visitar una piscifactoría. El salitre te da repelús. No tienes los muñecos de la serie Earthworm Jim. Aún no entiendes los chistes sobre los hamsters.

Normal: Vale, ya te has comprado algunos muñecos. Te gusta echar el sedal al agua. Llamas al juego EWJ porque te parece que mola más que Earthworm Jim. Un familiar te ha pillado en flagrante enrollándote el pelo en la barra de las cortinas para comprobar si podías balancearte como EWJ. Ya empiezas a contar chistes de hamsters...

Difícil: Te gusta zambullirte en aguas infestadas de truchas. Tomas el sol en la playa el día más caluroso del año y te vas a hacer unos largos en el Mar Muerto. Eres fuerte, eres duro, eres una Lumbricus terrestre.

Eh - ¿quién ha armado este lío?

Productor: Scott Krager
Productor asociado: Tin Guerrero

Programación en Windows® 95: Kinesoft Development
Director de programación: Andrew Glaister
Programación adicional: Bill Dempsey

Tecnología de juego Exodus: Kinesoft Development

Director de control de calidad: Jon Doellstedt
Responsable de control de calidad: David Arnspiger
Verificador jefe: Kenny Ramirez
Verificadores del juego: Abraham Heward, Douglas Jacobs, David King, Nancy Matson, Guillaume Sireta y Nadine Theuzillot

Herramientas de programación: Andy Glaister, Dan Chang y Bill Dempsey

Conversión de imágenes a 256 colores

Director artístico: Danny Matson

Diseño de fondos: Danny Matson
Retoque de fondos: Saffire Corporation
Artistas: Ruth Stahnke, Sterling Hirsch y Mary Gurr

Digitalización de animaciones: Karen Johnson Productions
Productor: Denise McKee
Artistas: Mary-Kay Omelina, Robert Churchill y Ron Schulz

Ingeniería de sonido adicional: Tin Guerrero, Michael Schwartz, Paul Supkoff y Kelly Rogers

Tema de escritorio de Earthworm Jim: Tin Guerrero

SHINY ENTERTAINMENT

Programación original en Sega CD: Andy Astor, David Perry y Nicholas Jones

Concepto original: Douglas TenNapel
Diseñador de niveles: Tom Tanaka

Animador de dirección: Mike Dietz
Animadores: Edward Schofield y Douglas TenNapel
Director artístico: Nick Bruty
Creativo principal: Steve Crow
Tinta y pintura: Eric Ciccone y Mike Pilotti
Pulido: Clark Sorensen, Ryan Silva y Nicky Wilson
Ayudante de creativo: Lin Shen

Efectos musicales y sonoros: Tommy Tallarico Studios, Inc.
Arreglos adicionales: Mark Miller y Mical Pedriana

Mezclado en los Estudios de grabación Group 4 (Hollywood, EE.UU.)

Creación de la copia principal en los Estudios A&M Studios (Hollywood, EE.UU.)

Copia principal creada por Dave Collins

Ayudante: Pat Sullivan

VERSION ESPAÑOLA:

Coordinador de Producción : Raul Martin Guerrero

Responsable de Localización: Claudio Goldbarg

Executiva de la Producción: Nathalie Deschâtres

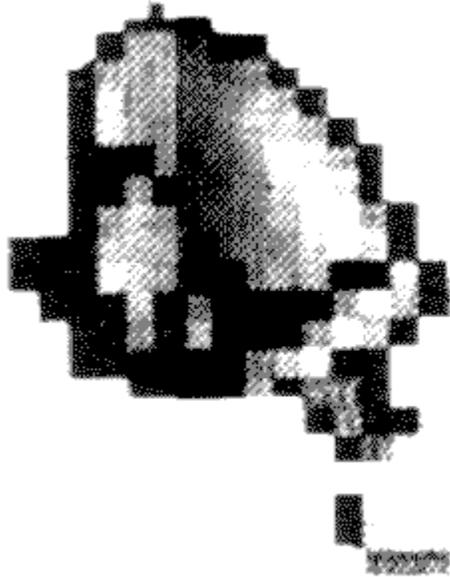
Localización: Transposia N.V. (Bart Govaert, Patrick Cardon)

Verificador jefe: Abraham Heward

Verificadores del juego: Douglas Jacobs, Glenn Jost, Nadia Kischk, Jonathan Osborne y Guillaume Sireta

Agradecimientos especiales: al equipo de márketing de Activision, Mary Eubank, Alan Gershenfeld, Brian Kelly, Robert Kotick, Howard Marks, Tonya Lyle, Mike Rivera, Sylvia Orzell, Mark Achler, Peter Sills, Tex Avery... y especialmente a Michael Koelsch, Andy Astor y David Perry!

Elementos



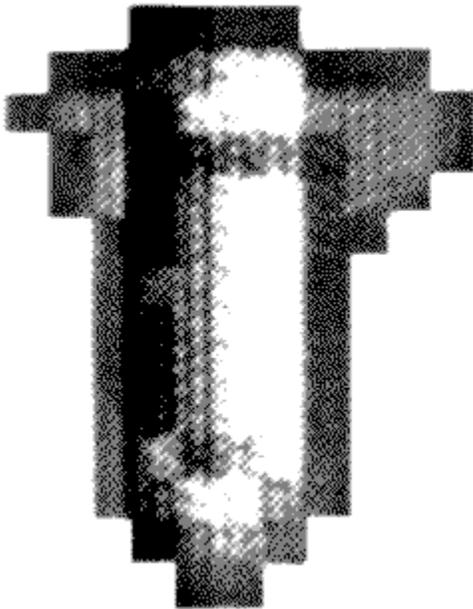
Energía plasmática

Cada vez que cojas uno de estos, obtendrás 250 unidades de energía de plasma. Los disparos de plasma están limitados, así que coge todos los que puedas.



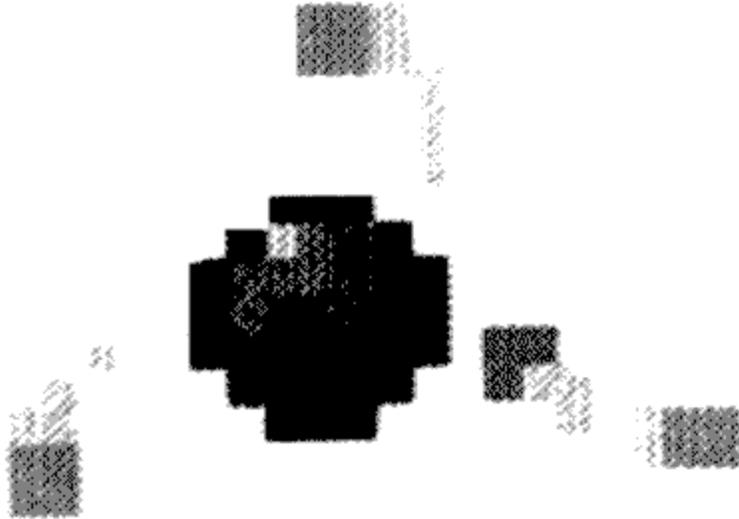
Megaplasma

La madre de todas las detonaciones de plasma. Este arma se carga prácticamente todo aquello que se le pone por delante. Cada vez que encuentres una, tendrás un solo tiro, así que piénsatelo bien.



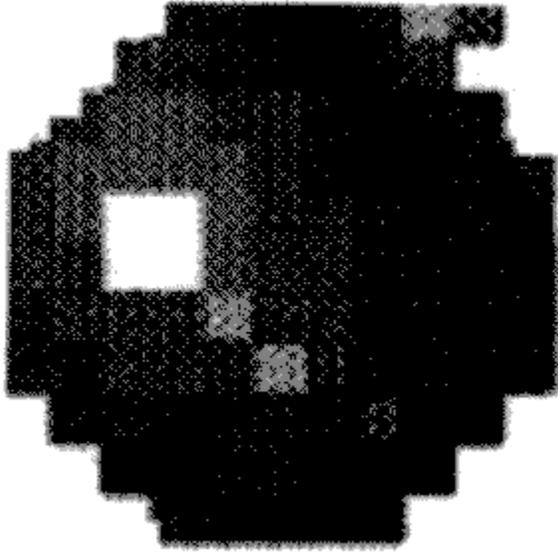
Impacto dirigible

El cohete inteligente. Este arma buscará al enemigo más próximo y lo freirá con la potencia de Megaplasma. Obtendrás tres cohetes por cada uno que te encuentres.



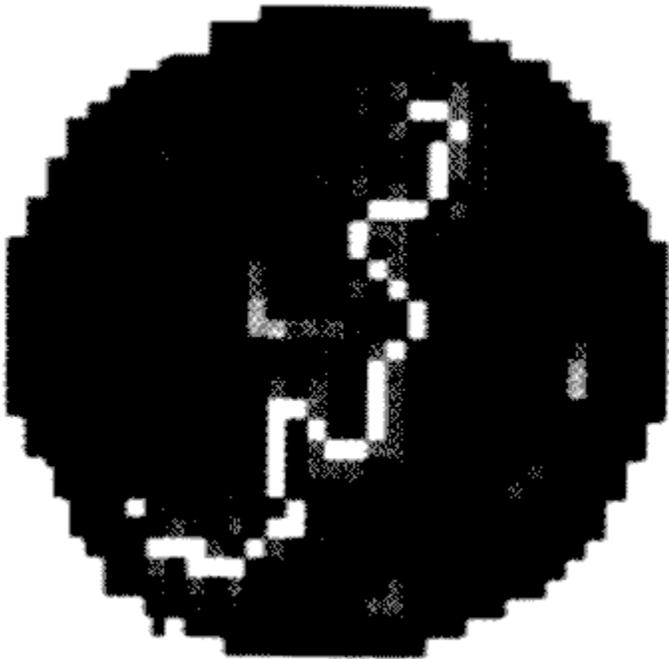
Energía del traje

Energía atómica que necesita el traje para funcionar. Recoger estos objetos aumenta la potencia global del traje. Más saludable que un buen tazón de caldo de pollo.



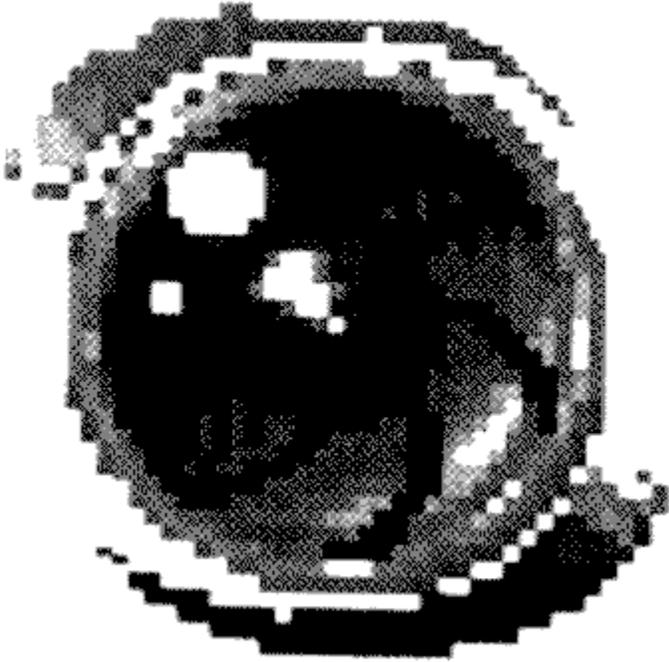
Superenergía de traje

Energía total para el traje. Como un café doble con un pedazo de tarta de queso... ¡preparate para la energía elevada a la máxima potencia!



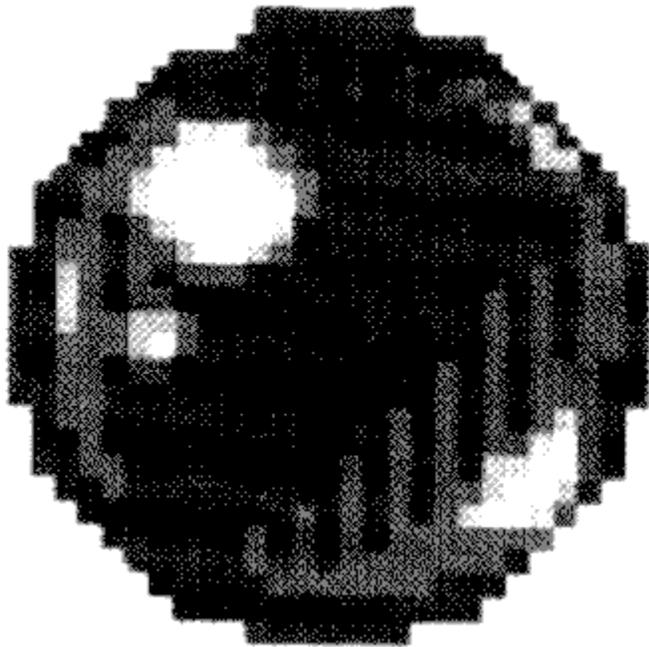
Escudos antiasteroides

Cuando corras en la Pista de asteroides, consíguelos para protegerte de la colisión con ellos.



Acelerador atómico

Pilla uno de estas gemas de potencia para saber lo que es correr. Una buena inyección de velocidad para evitar a Psy-Crow.



Bayas de combustible

Cuando corras, coge estos objetos para divertirte y aprovecharte. Es mejor que jugar a las canicas, y más sencillo. Consigue 50 y obtendrás una continuación gratis.



Vida extra

Escondidos en los extensos niveles están estos elementos que te concederán una oportunidad más de rescatar a la Princesa.



En la página "Equipo" podrá variar las siguientes funciones:

Presentación

Sincronizar pantalla completa con monitor

Prioridad del juego



Haz clic en la casilla "Activar joystick" de esta página para elegir si quieres usar una consola o un joystick para jugar. Para configurar el joystick a tu gusto, selecciona la acción del juego y presiona el botón de la consola o del joystick con el que desees controlar la acción seleccionada. También puedes asignar diversas acciones al teclado aunque esté activada la consola o el joystick.

Para asegurarte de que la consola o el joystick funcionan correctamente, deberás calibrar antes el aparato con la página "Propiedades del joystick" de la sección "Paneles de control" del Windows® 95.

Consejos y trucos

Intenta no quedarte quieto. Como blanco móvil, Jim será más difícil de alcanzar.

Limita los disparos a pequeños chorros de plasma. Con eso ahorrarás para momentos en que lo necesites más.

Usa la cabeza... ¡pero literalmente! Tu cabeza en forma de látigo puede hacer más que destruir a los enemigos. Puedes usarla para colgarte de algo y balancearte hasta otro punto. Hum... ¿de qué crees que podrías colgarte?

No temas hacer un salto mortal. Con el propulsor a tiempo parcial que Jim tiene en la cabeza, podrá salir de algunos agujeros en los que haya caído... aunque puede que no veas donde va a aterrizar.

A veces, andar curioseando no es tan buena idea y es probable que alguien quiera quitarte de en medio. Agárrate en el techo - te sorprenderás de cuántos enemigos no mirarán.

Si te rodeas de los muñecos de Earthworm Jim, ves la serie de televisión y compras productos de Activision y Shiny Entertainment serás, automáticamente, la persona más puesta de todo el vecindario.

Consigue la mayor cantidad de átomos posible antes de terminar cada etapa. Necesitarás la máxima energía para derrotar a los capitostes. Y controla tu nivel de energía del cañón de plasma: a veces, recargar parece más lento cuando estás metido en un aprieto.

Mantén los ojos abiertos y busca. Hay muchos secretos por descubrir. Fíjate bien en lo que ves, porque muchos secretos están fuera de la pantalla.

Hay un montón de objetos en cada nivel. Si no logras coger algo que ves, la respuesta puede hallarse encima, debajo, sobre ti, por allí, por allá...

Para mantener fuera de combate a Psy-Crow, tendrás que ganarle en la carrera de... ¡asteroides! De lo contrario, te dará la lata en todos los niveles.

Si derrotas a la Reina, ésta dejará de poner huevos. ¿Qué cómo se hace? Ahora te arrepentirás de haberte dormido en aquellas clases de gimnasia.

El mejor plan es hacer que Peter no pare de moverse. ¿Pero cómo hacer que se pare o que reduzca la velocidad cuando tú quieras? Haz clic.

Las galletas hechas con manteca en lugar de mantequilla o margarina se hinchan más al cocerse.

Encontrar la lata de lombrices, es la primera manera de continuar el juego... En cuanto a las demás, deberás tener intuición.

La lombriz se ha convertido en un súper héroe

Hoy es un día corriente y moliente. Un cuervo va tras a una lombriz, una lombriz llamada Jim. Hoy, la lombriz se pone a salvo y el cuervo desayuna tierra.

Mientras tanto, en el espacio exterior...

Psy-Crow va tras una pequeña nave rebelde. El piloto de la nave ha robado un súper-cibertraje-espacial-indestruible-de-altísima-tecnología. Psy-Crow alcanza a la nave rebelde y se encuentran frente a frente. Psy-Crow saca su pistola. El rebelde saca una pistola aún mayor. Psy-Crow, frustrado, saca un pistolón aún mayor. El rebelde, al darse cuenta de que está perdido, implora clemencia. Pero Psy-Crow, obedeciendo órdenes de la asquerosa, repugnante, retorcida, sudorosa, purulenta y malformada Queen Slug-for-A-Butt y reduce al rebelde y a toda su nave a cenizas. El traje cae tranquilmente en un extraño planeta inferior. Ese extraño planeta es nuestro planeta: el **PLANETA TIERRA**.

De nuevo en la Tierra, nuestro escurridizo héroe se pregunta si estará a salvo y si habrá eludido al cuervo. Jim mira a ambos lados. Parece que ha dado esquinazo al cuervo, así que vuelve a su vida diaria normal, evitando en lo posible al cuervo y haciendo cosas típicas de una lombriz de tierra.

Hasta que...

Un enorme súper-cibertraje-espacial-indestruible-de-altísima-tecnología cae fortuitamente sobre Jim. Por suerte, le ha entrado justo por la cabeza. De repente, las partículas espaciales de altísima tecnología del traje interactúan con su cuerpo blando y lombricero y tiene lugar una evolución radical a la velocidad de la luz.

Jim se da cuenta de que controla el traje, y así asistimos al nacimiento de Earthworm Jim.

Jim comprueba el traje y se da cuenta de que hay una cosa roja en un lado, que resulta ser un cañón de plasma. Lo saca de la funda y comienza a jugar con los botones. Mientras tanto, en la distancia, el cuervo aún sigue buscando algo para almuerzo. Jim encuentra el gatillo y dispara un chorro de plasma accidentalmente. ¡PIMBA!, el cuervo queda achicharrado.

Se toma un momento para analizar sus sensaciones, y se apoya en un árbol. Debido a la tremenda fuerza que le da el traje, tumba el árbol, que cae sobre el cuervo que comenzaba a reanimarse. Su enemigo jurado no volverá a ser visto

Nuestro héroe piensa que ahora todo es fácil, pero... oye algo a lo lejos. Psy-Crow, el cazarrecompensas intergaláctico, está posado sobre una zona de hierba quemada que dejó el traje tras de sí. Mirando sobre el árbol caído, Jim ve como Psy-Crow habla con la Reina y le informa de que el traje está muy cerca. La Reina es sabedora de que el traje la hará más bella aún que su hermana gemela, la Princess-What's-Her-Name. Nuestro amigo decide que necesita conocer a la Princesa y parte para encontrarla antes de que Psy-Crow lo encuentre a él y al traje...

Niveles

New Junk City

Cuervos amenazantes, cubos de basura gigantes, Chuck, el dueño del basurero, y su perro Fifi. Todos quieren darte su especial bienvenida al basurero a su manera: intentando matarte. Salta de neumático en neumático o deslízate por las cremalleras para obtener potencia adicional. Cuidado, esos mordiscos son mucho peores que el ladrido de Fifi.

What The Heck?

Bienvenido al Planeta Heck. Mientras Evil the Cat baila, deberás intentar superar el peligro constante. Ve deprisa... esto se puede poner muy caliente para Jim, a pesar de su traje indestructible. Para tener una experiencia positiva, camina sobre una gema, pero no dejes que Jim se achicharre un pie. La cosa está que arde.

Big Bruty

¿Que qué es esto, dices? Lo sabrás cuando lo veas, descuida. Y cuando lo hagas, tendrás que apañártelas para esquivarlo o, de lo contrario, terminarás como una gran plasta de chicle. Un truco: aprovéchate de su enorme peso y lentitud. Aunque logres superarlo, deberás tener cuidado, no vaya a ser que algo te pique.

Down The Tubes

Bob the Goldfish sabe que el súper traje de Jim le permitiría gobernar el mundo... quizá el universo. Ya gobierna a otras criaturas en su guarida subacuática, que enviará para encontrarte, allí donde te escondas, arriba o abajo. No te dejes engañar por los gatitos-guardias de Bob: son tan poderosos como los gatos. Hamsters a tutiplén.

Snot A Problem

Hacer salto con cuerda elástica ya da bastante miedo sin que Major Mucus intente aplastarte contra la pared, pero ese es su plan exactamente. A medida que la cuerda se hace más fina y más fina, tu vida va dependiendo de unas pocas hebras débiles. Pero eso no es todo: Mucus Phlegm Brain está deseando que caigas en la poza que está a su lado... serás su próximo aperitivo.

Level 5

El Profesor tiene ganas de tumbar a Earthworm Jim en la mesa de disección, pero el fabuloso súper traje lo mantiene a salvo. El Profesor quiere recuperar el traje (después de todo, él lo diseñó para la Reina). También es cierto que podría hacerse otro... si el maldito mono no se hubiera comido los planes. Toda una sorpresa. Será mejor que no le quites ojo de encima a los maléficos experimentos científicos del profesor; están en todas partes. Cuidado cuando se vaya la luz. ¿Recuerdas cuando tenías miedo de la oscuridad? Sobrelleva el horror (si lo encuentras) y busca la salida.

Andy Asteroids

¿Preparado para una carrera espacial salvaje? Bueno, pues apriétate el cinturón porque entre todos los niveles tendrás a Psy-Crow en la cola. Esquiva los asteroides y procura echar a Psy-Crow de su mochila de cohetes para terminar la etapa con vida. Consigue aceleradores atómicos por el camino y haz que muerda el polvo estelar. Claro que si te gusta tanto la velocidad, será mejor que te aprovisiones de escudos... a no ser que seas un piloto experto.

For Pete's Sake

Pasear el perro ya no es lo que era. Si dejas que el pequeño Peter se caiga, cuidado... eso hará que mute y se convierta en un gigante peligroso y vengativo. Si la lluvia de meteoritos no te aplasta ni los platillos voladores te fulminan, quizá, tan sólo quizá, logres pasar la prueba. Oh, me he olvidado de advertirte que los tentáculos del Unipus (como un pulpo, pero con un solo brazo) pueden matarte...

Intestinal Distress

Unos tipos realmente asquerosos y nauseabundos (¿qué esperabas?) Pezes voladores... y un jefe que

intentará reducirte a fosfatina. Bueno, ¿te atreves a comerte un bocadillo delante de la pantalla?

Buttville

Está oscuro, hay relámpagos a los lejos y tienes que mantener la cabeza sobre los hombros para seguir vivo. Aquí te enfrentas a la Reina y a sus esbirros cara a cara, así que usa la cabeza. La reina hará uso de su control sobre todos los insectos para detenerte. Vayas donde vayas, uno de sus seguidores estará tras de ti. Quizá pienses que es imposible, pero... No Problemo. Mide bien tus pasos; un error y será probablemente el último que des.

Prepárate para la aventura

El menú Archivo

Con este menú desplegable podrá acceder a aquellos niveles del juego que ya haya completado. A medida que avance en el juego, se irán añadiendo a este menú los niveles completados. Cuando termine todo el juego, el menú le permitirá comenzar en cualquier nivel.

Recordatorio: Cuando se usa el menú "Archivo" para iniciar un nuevo nivel, todas las armas, continuaciones, niveles de energía, enemigos y otros objetos volverán a adoptar los valores originales.

El menú "Archivo" te permite acceder al cuadro Propiedades.

La barra de estado

En la parte inferior de la ventana del juego hay una barra de estado en la que aparece el nombre del nivel que se está jugando. También podrá acceder a determinadas páginas del cuadro Características haciendo clic en el icono correspondiente.



Ir directamente a la página "Joystick"



Ir directamente a la página "Teclado"



Ir directamente a la página "Equipo"



Ir directamente a la página "Sonido"



Ir directamente a la página "Dificultad"

Con esta opción podrás elegir ventanas con tamaños predeterminados. Al lado de cada una hemos añadido las teclas de acceso rápido:

Configuración actual:	Conserva el tamaño actual de la ventana.	
Ventana normal:	Con una resolución de 320 x 224.	(F5)
Ventana doble:	Con una resolución de 640 x 480.	(F6)
Pantalla completa (Rápida):	Con una resolución de 320 x 200.	(F7)
Pantalla completa (Suave):	Con una resolución de 320 x 224.	(F8)

El modo de **Pantalla completa** te permite jugar sin ver el fondo de Windows® 95. Se incluye este modo para lograr una presentación ampliada y un mejor rendimiento. El modo **Pantalla completa (Suave)** evitará que el juego parpadee al actualizar la pantalla y es recomendable para equipos Pentium. El modo **Pantalla completa (Rápida)** está diseñado para obtener la mejor velocidad y presentación. Esta opción es recomendable para equipos con procesador 486.

También podrá reducir la ventana del juego a tu gusto si arrastras la esquina inferior derecha con el ratón. Para obtener óptimos resultados es recomendable jugar en modo de **Pantalla completa**.

Con esta opción podrás asignar un mayor porcentaje de la potencia de procesamiento a **Earthworm Jim** y es recomendable para equipos que emplean a menudo la función de multitarea o que están conectados a una red.

Normal: Se asigna al juego el porcentaje normal de potencia de procesamiento.

Alto: Se asigna al juego una mayor potencia de procesamiento.

Tiempo real: Se asigna al juego la máxima potencia de procesamiento.

Al activar los modos **Alto** o **Tiempo real** se reducirá la potencia de procesamiento de otras aplicaciones que puedan estar ejecutándose en segundo plano. Por tanto, es recomendable no llevar a cabo funciones como recibir archivos y otras similares mientras se esté haciendo uso de estos modos de juego.

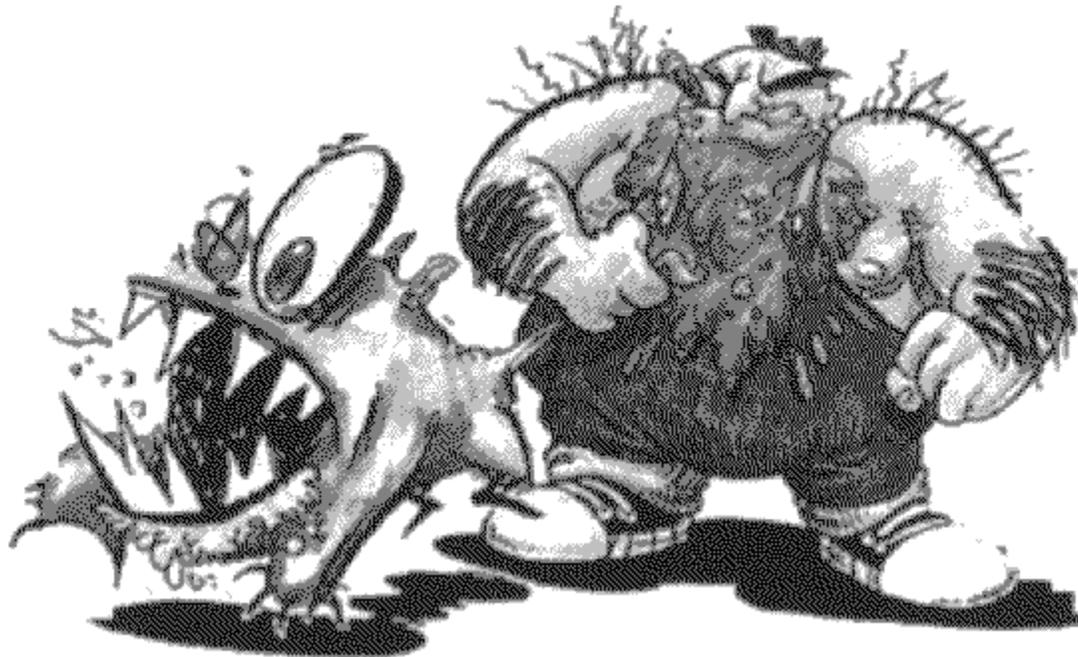
Reparto de personajes

Earthworm Jim



Es tan sólo una lombriz atrapada en un traje que no comprende. Ahora está encargado de mantener el súper traje alejado de las malévolas manos de sus sádicos enemigos, así que deberás usar cuanto esté en tus manos para que Jim continúe con vida: armas, látigos, cañones de plasma, hamsters (hum...) y otros aparatejos de alta tecnología.

Chuck & Fifi



Fifi no es precisamente un perrito encantador. Imagínate una especie de motosierra neurótica con patas y con una cadena oxidada y sabrás qué quiero decir. Fifi quiere mantener a los extraños alejados del basurero de su dueño. Chuck te lanzará lo que tenga a mano para evitar que sobrevivas. Deberás tener agallas y nervios templados para destronarlo.

Evil the Cat



Nació sin corazón y como gobernador del planeta Heck vive para torturar a otros. Ha llenado el planeta de abogados leguleyos y música de ascensor y, además, sabe que Jim aguanta muy bien las batallas de bolas de nieve. Los malvados muñecos de nieve son un buen ejemplo de lo retorcido que puede ser este gato. Si pensabas que Heck era malo, aún no has visto nada.

Psy-Crow



Jim lleva toda su vida huyendo de los cuervos, pero nunca habían llevado pistola. Psy-Crow quiere recuperar el traje de la Reina a cualquier precio. Debido a su persistencia y a su mente retorcida y cuervil, nunca sabes cuando puede aparecer. Si agarra a Jim y lo saca del traje, pasará a ser su almuerzo. Mantén los ojos abiertos y no bajes la guardia.

Major Mucus



Desde el distante planeta Phlegm, Major Mucus no parará ante nada con tal de conseguir el traje de Jim. Cuelga amenazante de una fina hebra mucosa y eso es peligroso. Cuidado - si alcanza a Jim, su castigo será repugnante.

Peter Puppy



Peter puede parecer un perrito simpático y juguetón, pero cuando se transforma en su álter ego, es mejor que no te pille cerca. Esto no va a ser como pasear al perro por el parque. El traje de Jim le ayudó a sobrevivir en el viaje a través del agujero negro del mundo de Peter, pero quizá no tenga bastante poder para regresar...

Professor Monkey-For-A-Head



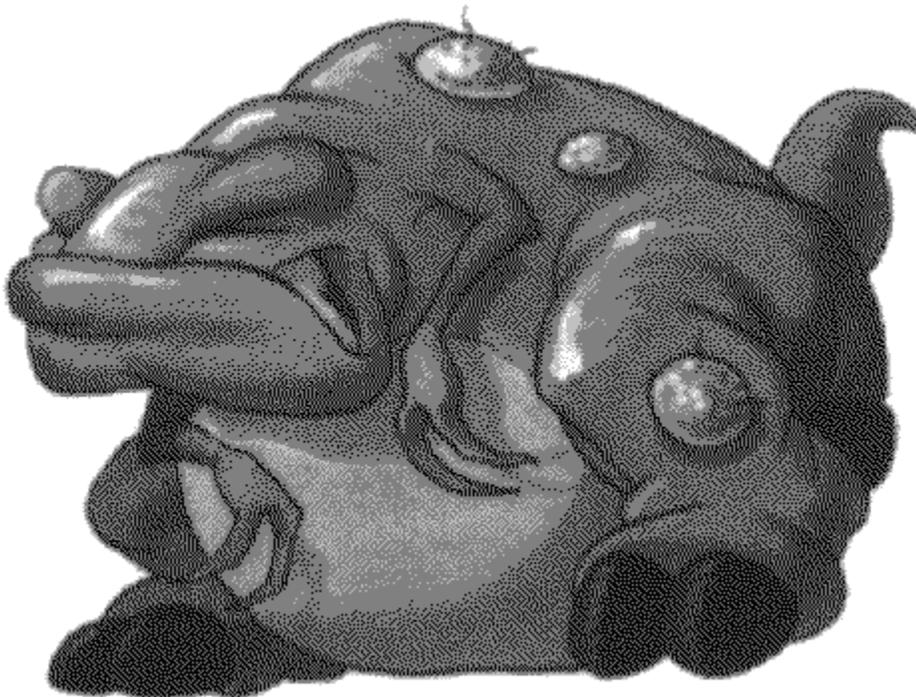
Tú tampoco estarías muy cuerdo si tuvieras que compartir la cabeza con un mono, ¿o es el mono el que comparte la cabeza con el Profesor? Sea como sea, no le llames "Monkey Professor-For-A-Head" o se pondrá furioso. Este tipo está como unas maracas e intentará destruir a Jim para demostrarlo.

Bob & Nr.4



Bob es un pez de color con planes... planes para robar el traje de Jim y gobernar así el universo. No puede dañar a Jim directamente, pero para esto está su gato-robot Nr.4. Este tipo tiene una pegada terrible. Todo lo que Bob quiere, Nr.4 se lo consigue - y Bob quiere el traje.

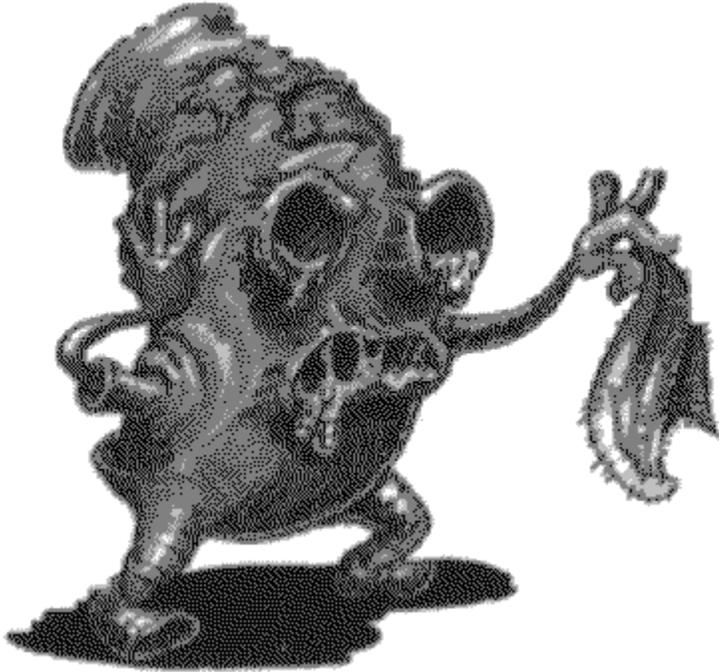
Big Bruty



Más ciego que un topo. Gordo como una ballena. Y más tonto que peinar a un calvo. Ese es

Big Bruty. Si te descubre, te aplastará como un tren de mercancías sin frenos. Lo mejor es apartarse de su camino porque siempre está hambriento y siempre mastica la comida 30 veces antes de engullirla.

Doc Duodenum



Cansado de ser una víscera de otra persona, Doc Duodenum decidió emanciparse. Y le encantaría comer con Jim... ¿o era COMERSE a Jim? Hum. Jim deberá escapar rápido o servirá de aperitivo al Doctor. En lugar de ser una extremidad putrefacta desprendida de su cuerpo original, Duodeno es en realidad una persona aseada, aunque no sería el tipo de amigo que llevarías a cenar a casa de tus padres...

Princess-What's-Her-Name



Es la hermana gemela de la Reina, pero se quedó con la mejor parte del reparto genético. Una alteza real... realmente estupende. Cuando se le pregunta por sus aficiones, ella responde candorosa: "Salvar a las ballenas espaciales. Soy libra. ¿Me vas a comprar una nave espacial para mí solita?".

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

Se nos descontrolan los calificativos cuando se trata de definir a la inmensa podredumbre de su ser. Se puede decir de otro modo: es grande, mala y le van las hamburguesas de lombrices. Tiene una cara que ni su madre se atrevía a mirarla y el cuerpo en concordancia. Es la máxima pesadilla de Jim. ¿Cómo va a derrotarla? ¿Es posible? Sabes que tiene una hermana gemela, ¿verdad?



Esta opción fuerza a **Earthworm Jim** a sincronizar todas las funciones del juego con la velocidad de actualización del monitor. Esto ayuda a producir un efecto de desplazamiento más suave durante el juego. Esta opción sólo está disponible en máquinas Pentium y es recomendable para equipos con una velocidad de proceso de 90 Mhz o más.



En esta página podrá activar o desactivar los efectos sonoros y la música de disco compacto.

Efectos sonoros: Se usarán los sonidos normales durante el juego.

Música de CD: Música con calidad de disco compacto.



Haz clic en la casilla "Activar teclado" de esta página para habilitar el uso de un teclado. Para configurarlo a tu gusto, elige una acción del juego y pulsa la tecla del teclado con la que desees realizar dicha acción. Cuando el teclado está activado, no se puede usar una consola ni un joystick.



[La lombriz se ha convertido en un súper héroe](#)

[Prepárate para la aventura](#)

[Cómo brujulear por el juego](#)

[Elementos](#)

[Niveles](#)

[Reparto de personajes](#)

[Consejos y trucos](#)

[Acerca de este juego](#)

[Eh - ¿quién ha armado este lío?](#)

