

# EARTHWORM

# JAM™



## INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

ShinY  
WORKS

Playmates  
Interactive Entertainment

Virgin

LICENSED BY



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie  
Beháli denna information / Behold denne information / Pidá táma títo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPPIVA TUOTTEITA.



**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# EARTHWORM JIM™

## ENGLISH

|                        |    |
|------------------------|----|
| DIGGING IN             | 4  |
| TAKE CONTROL           | 5  |
| THE WORM HAS TURNED    | 6  |
| THE OPTIONS SCREEN     | 6  |
| THE GAME SCREEN        | 7  |
| ITEMS                  | 8  |
| THE LEVELS             | 9  |
| THE CAST OF CHARACTERS | 10 |
| HINTS AND TIPS         | 12 |

## FRANCAISE

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| POUR COMMENCER                   | 14 |
| LES COMMANDES                    | 15 |
| LE VER DE TERRE S'EST TRANSFORME | 16 |
| L'ECRAN DES OPTIONS              | 16 |
| L'ECRAN DE JEU                   | 17 |
| CHOSSES A RAMASSER               | 18 |
| LES NIVEAUX                      | 19 |
| LES PERSONNAGES                  | 20 |
| TRUCS ET ASTUCES                 | 22 |

## DEUTSCH

|                          |    |
|--------------------------|----|
| VOR DEM START            | 24 |
| DIE STEUERUNG            | 25 |
| VOM WURM ZUM SUPERHELDEN | 26 |
| DER OPTIONS-BILDSCHIRM   | 26 |
| DER SPIEL-BILDSCHIRM     | 27 |
| GEGENSTANDE              | 28 |
| DIE LEVELS               | 29 |
| DIE SPIELFIGUREN         | 30 |
| HINWEISE UND TIPS        | 32 |

## ITALIANO

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| AVVIO                         | 34 |
| PRENDI IL COMANDO             | 35 |
| IL LOMBRICO SI E' TRASFORMATO | 36 |
| VIDEATA DELLE OPZIONI         | 36 |
| LA VIDEATA DI GIOCO           | 37 |
| OGGETTI                       | 38 |
| I LIVELLI                     | 39 |
| I PERSONAGGI                  | 40 |
| INFORMAZIONI E SUGGERIMENTI   | 42 |

## ESPAÑOL

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| COMO EMPEZAR                    | 44 |
| TOMA EL CONTROL                 | 45 |
| EL GUSANO SE HA VUELTO...       | 46 |
| LA PANTALLA DE OPCIONES         | 46 |
| LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO | 47 |
| LOS ARTICULOS                   | 48 |
| LOS NIVELES                     | 49 |
| LOS PERSONAJES                  | 50 |
| CONSEJOS Y SUGERENCIAS          | 52 |

### LIMITED WARRANTY

This product is guaranteed for the period required by the law of your country. This does not affect your statutory rights.

### GARANTIE LIMITÉE

Ce produit est garanti pendant une période édictée par la loi de votre pays. Cela n'affecte en rien vos droits statutaires.

### BEGRENZTE GARANTIE

Die Garanzzeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflusst.

### GARANZIA LIMITATA

Il prodotto è garantito per il periodo richiesto nel paese. Questo non ha alcun valore rispetto al vostro statuto dei diritti.

### GARANTIA LIMITADA

Este producto está garantizado por un periodo requerido por la ley de su país. Esto no afecta los derechos propios establecidos por la ley.

# POUR COMMENCER

1. Installe ta console **Super Nintendo Entertainment System**.
2. Le Control Pad 1 doit être branché correctement.
3. Vérifie que la console est bien éteinte (interrupteur sur OFF). Mets la cartouche d'**Earthworm Jim** à sa place et appuie bien.
4. Allume la console (ON). L'écran titre de Nintendo devrait apparaître, suivi de celui d'**Earthworm Jim**. Si ce n'est pas le cas, recommence en faisant bien attention.



## *A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

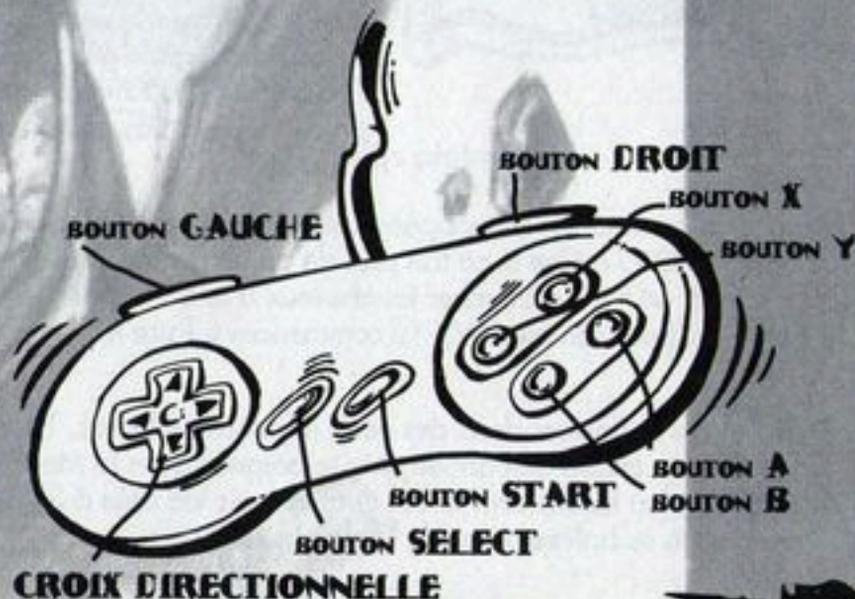
- ◆ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ◆ Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- ◆ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ◆ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ◆ En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# LES COMMANDES

- Bouton Y** Il active ton Plasma Blaster, ou n'importe quelle autre arme. Il sert également d'accélérateur à ta roquette.
- Bouton A** Il fait le "Head Whip" (coup de fouet) et le "Bungee Shove" (poussée pendant le saut à l'élastique). Il active également le bouclier pendant les vols en roquette.
- Bouton B** Il fait sauter Jim. Pendant le vol, appuie rapidement sur ce bouton pour transformer la tête de Jim en hélice d'hélicoptère, ce qui lui permettra d'atterrir doucement en vol plané. Le Bouton B sert également d'accélérateur à ta roquette.
- Bouton X** Il allume le lampadaire de Frau Schultz en Allemagne, alors arrête d'appuyer dessus!

## Croix directionnelle

Elle contrôle la direction de ton déplacement et ton orientation. Que veux-tu qu'elle fasse d'autre?



# LE VER DE TERRE S'EST TRANSFORME

EN SUPER HÉROS

Un petit vaisseau renégat s'échappe de l'emprise de la Reine diabolique en emportant une cyber-combinaison spatiale à bord. Il s'agit d'une combinaison volée, indestructible et ultra high tech. Au cours d'une terrible bataille avec Psy-Crow, les renégats et leur vaisseau sont réduits en poussière et la combinaison tombe sur une étrange planète appelée la Terre.

Jim reçoit la combinaison sur la tête, et par chance, trouve refuge dans le col.

Soudain, les particules spatiales ultra high tech de la combinaison déclenchent une transformation radicale à la vitesse de la lumière et nous assistons à la naissance d'Earthworm Jim.

## L'ECRAN DES OPTIONS



Pour accéder à l'écran des options à partir de l'écran titre, appuie sur le Bouton D vers le haut/bas afin de mettre le nom de l'option voulue en surbrillance, puis appuie sur n'importe quel bouton.

**Difficulty (Difficulté):** Il y a trois niveaux de difficulté dans Earthworm Jim: Practice (Entraînement), Normal et Difficult (Difficile). Chaque niveau de difficulté modifie un certain nombre de paramètres.

**Practice (Entraînement):** Tu ne supportes même pas les concours de pêche. Le sel te fait frémir. Tu ne possèdes aucune poupée Earthworm Jim. Tu n'as toujours pas compris les gags sur les hamsters.

**Normal:** Bon, tu as commandé les poupées Earthworm Jim. Tu jongles avec les appâts de pêche. Tu l'appelles EWJ même si ça fait plus de syllabes qu'Earthworm Jim. On t'as surpris en caleçon long en train d'attacher tes cheveux à une tringle à rideaux, pour voir si tu peux te balancer, juste comme EWJ. Tu commences à faire tes propres blagues sur les hamsters.

**Difficult (Difficile):** Tu vas nager dans des eaux infestées de truites. Tu te fais bronzer sur la plage le jour le plus chaud de l'année et tu te baignes dans la Mer Morte. Tu as conçu le prochain jeu Earthworm Jim et tu as soumis ton idée à Shiny Entertainment. Tu es dur, tu es balèze, tu es un lumbricus terrestres.

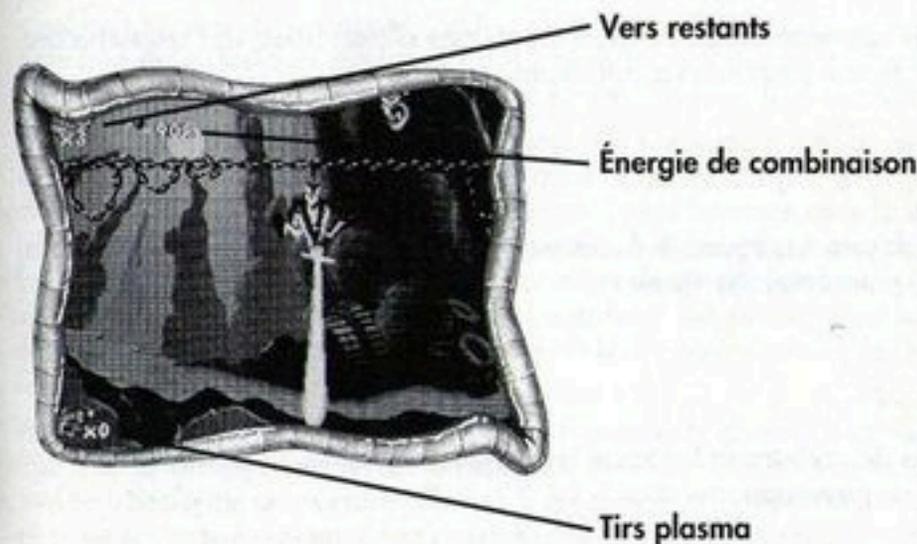


# L'ECRAN DE JEU

**Vers restants:** C'est le nombre de vies qu'il te reste pour terminer le jeu. Il y a beaucoup de vies cachées qui peuvent t'aider à sauver la Princesse. Regarde bien partout pour les trouver.

**Énergie de combinaison:** C'est le pourcentage d'énergie qu'il reste dans la combinaison. Chaque fois que tu te fais attaquer ou toucher par un ennemi, ou que tu fais quelque chose de stupide, ce nombre diminue. S'il atteint zéro, tu perds une vie. Tu peux trouver de l'énergie supplémentaire dans les niveaux, ou quand tu élimines un ennemi.

**Tirs plasma:** C'est le nombre de tirs d'énergie plasma qu'il te reste. Tu peux ramasser des munitions supplémentaires pendant le jeu, mais il ne faut pas gaspiller les tirs, car de nombreux ennemis sont contre toi. S'il ne te reste plus de munitions, le Plasma Blaster se recharge automatiquement, très lentement, en récoltant l'énergie environnante, mais il est fortement conseillé de ne jamais laisser les munitions s'épuiser.



# CHOSSES A RAMASSER



**Énergie plasma:** Cela te donne 250 munitions supplémentaires d'énergie plasma. Les tirs plasma sont limités, tu as donc intérêt à en ramasser un maximum.



**Méga Plasma:** Le summum de l'explosion plasma! Cette arme détruit généralement tout ce que tu vises. Chaque fois que tu ramasses un Méga Plasma, tu n'obtiens qu'un méga tir, alors utilise-le à bon escient!



**Énergie de combinaison:** C'est l'énergie atomique dont la combinaison a besoin pour fonctionner. Cela augmente l'énergie globale de la combinaison. Bien plus nutritif que les épinards.



**Boucliers anti-astéroïdes:** Pendant les courses d'astéroïdes, ils l'empêcheront d'entrer en collision avec les astéroïdes.



**Accélérateurs atomiques:** Ils fournissent une hyper accélération. Cela te sera très utile pour éviter Psy-Crow.



**Capsules de carburant:** Ramasse-les pendant la course. C'est facile, c'est drôle et ça peut rapporter gros.



**Vies supplémentaires:** Cachées dans les niveaux, elles augmentent tes chances de délivrer la Princesse.



# LES NIVEAUX:

**New Junk City (Dépotoir-Ville):** Des corbeaux menaçants, des poubelles mutantes géantes, Chuck, le propriétaire des lieux et son chien Fifi veulent tous t'accueillir à leur façon: en essayant de te tuer. Saute d'un pneu à l'autre ou fais-toi glisser le long des câbles pour attraper des bonus. Attention, les morsures de Fifi sont pires que ses aboiements!

**What the Heck? (Que Diable?):** Bienvenue sur la planète Heck. Pendant qu'Évil le Chat danse, tu erres dans un labyrinthe diaboliquement tortueux. Dépêche-toi... Jim risque de prendre un coup de chaud, même dans sa combinaison indestructible. Pour une expérience ascendante, fais un tour sur une gemme, mais ne laisse pas Jim se brûler les pieds! Ça va chauffer ce soir, c'est sûr!

**Down the Tubes (Dans les Tubes):** Bob le poisson rouge sait que la super combinaison d'EWJ pourrait le rendre maître du monde. Et peut-être même de l'univers!!! Depuis son repaire sous-marin, Bob contrôle des chats drones. Il s'en servira pour te trouver où que tu te caches, en haut ou en bas. Ne te laisse pas tromper par la taille des chatons gardes de Bob, ils sont aussi forts que les chats! Hamsters à gogo!

**Snot a Problem (Problème Visqueux):** Le saut à l'élastique est déjà suffisamment dangereux sans avoir un Major Mucus qui essaie de te cogner contre les murs, et pourtant, c'est exactement son intention! Tandis que ta corde devient de plus en plus fine, ta vie ne tient plus qu'à quelques misérables fils!!! Mais ce n'est pas tout. Mucus attend que tu t'approches trop de la mare de morve et tombes dedans. Il attend son déjeuner!

**Niveau 5** Le professeur aimerait beaucoup voir Earthworm Jim sur sa table de dissection mais cette fichue super combinaison le met à l'abri du danger. Le professeur veut récupérer cette combinaison, après tout, c'est lui qui l'avait inventée pour la Reine. Évidemment, il pourrait en fabriquer une autre... si seulement ce fichu singe n'avait pas mangé les plans. Enfin, c'est une autre histoire... Tu ferais mieux de garder l'œil sur les affreuses expériences scientifiques du professeur, il y en a partout. Attention quand les lumières s'éteignent! Tu te souviens de l'époque où tu avais peur du noir? Revis cette horreur (si tu le peux) et trouve la sortie!

**For Pete's Sake (Pour l'Amour de Peter):** Promener le chien n'a jamais été aussi difficile!!! Si tu laisses le petit Peter tomber, attention: son mauvais caractère prend le dessus et il se transforme en monstre affamé! Si les averses de météorites ne s'abattent pas sur toi et si les soucoupes volantes ne t'anéantissent pas, tu réussiras peut-être à aller jusqu'au bout, enfin peut-être. Oh, j'ai oublié de dire que les tentacules de l'Unipus (c'est comme une pieuvre mais avec un seul bras) peuvent te tuer...!

**Buttville (Postérieur-Ville):** Il fait sombre, il y a des éclairs au loin et tu dois garder ta tête pour rester en vie. Tu affrontes maintenant la Reine et ses serviteurs tête à tête, alors sers-toi de la tienne. La Reine utilise son pouvoir sur tous les insectes pour l'arrêter. Où que tu ailles, tu trouveras l'un des siens. Cela peut te paraître sans issue, quoique... Essaie de contrôler chacun de tes mouvements. La moindre erreur sera probablement la dernière.

**Andy Asteroids (Astéroïdes):** Prêt pour une folle course dans l'espace? Bon, alors tiens-toi bien car entre chaque niveau, Psy-Crow est à tes trousses. Évite les astéroïdes et essaie de séparer Psy-Crow de son propulseur pour arriver vivant à la ligne d'arrivée. Prends des Accélérateurs Atomiques en chemin pour semer Psy-Crow. Évidemment, si tu vas à cette vitesse, tu auras intérêt à te munir de boucliers... à moins que tu ne sois un pilote expert.



# TRUCS ET ASTUCES:

Essaie de ne pas rester trop longtemps au même endroit. Quand il bouge, Jim est une cible beaucoup plus difficile à atteindre.

Limite tes tirs à de courtes décharges de plasma. Cela te permettra d'économiser des munitions précieuses pour plus tard.

Utilise ta tête, littéralement! Cette tête en forme de fouet peut faire bien plus que de détruire tes ennemis. Tu peux t'en servir pour te balancer d'un endroit à un autre. Humm... A quoi pourrais-tu t'accrocher pour te balancer?

N'aie pas peur de sauter dans l'inconnu. Ayant une hélice à temps partiel en guise de tête, Jim peut descendre doucement en vol plané dans l'abîme où il a sauté. Ce n'est donc pas dramatique si tu ne vois pas où il va atterrir.

Parfois, il n'est pas conseillé de faire du sur-place et il faut dégager vite fait. Hisse-toi vers le haut (tu seras surpris par le nombre d'adversaires qui ne regardent jamais en l'air...!)

Munis-toi de poupées Earthworm Jim, regarde le nouveau programme télévisé et achète tout ce qui porte Earthworm Jim, le logo Playmates ou le logo Shiny Entertainment. Tu deviendras automatiquement la personne la plus cool de ton entourage.

Ramasse un maximum d'atomes avant la fin de chaque étape. Il te faudra toute l'énergie que tu pourras obtenir pour vaincre les boss. Et surveille le niveau d'énergie de ton Plasma Blaster. Il semble lui falloir beaucoup plus de temps pour se recharger dès que tu as des ennuis.

Ouvre les yeux et regarde autour de toi. Il y a plein de secrets à découvrir. Examine de près ce que tu vois, car beaucoup de secrets sont invisibles...

Il y a un tas de choses à ramasser dans chaque niveau. Si tu n'arrives pas à atteindre quelque chose, la solution peut se trouver juste devant, ou dessous, ou dessus, ou par-ci, ou par-là...

Pour te débarrasser de Psy-Crow, il faut le battre dans la course d'astéroïdes. Sinon, il t'embêtera à chaque niveau.

Pour vaincre la Reine, il faut l'empêcher de pondre des œufs. Comment faire? Ah si seulement tu avais écouté pendant les cours de biologie!

La plupart du temps, la meilleure solution est de faire avancer Peter. Mais comment l'arrêter ou le ralentir si tu le veux? Clic.

Pour que les biscuits ne s'aplatissent pas trop pendant la cuisson, utilise de la matière grasse aromatisée au beurre plutôt que du beurre ou de la margarine.

Trouver la boîte de vers est une façon d'obtenir un "continue", l'autre... eh bien, à toi de la découvrir.



# CREDITS

PROGRAMME: Nicholas Jones

PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE: David Perry, Andy Astor

CONCEPT ORIGINAL: Douglas TenNapel

ANIMATEUR PRINCIPAL: Mike Dietz

ANIMATEURS: Edward Schofield, Douglas TenNapel

DIRECTEUR ARTISTIQUE: Nick Bruty

ARTISTE PRINCIPAL: Steve Crow

CONCEPTION DES NIVEAUX: Tom Tanaka

ENCRE ET PEINTURE: Eric Ciccone, Mike Pilotti

NETTOYAGE: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson

ARTISTE ASSISTANT: Lin Shen

MUSIQUE & EFFETS SONORES: Mark Miller

CONCEPTION: Des tas de meetings de Shiny Entertainment

PRODUCTION: David Luehmann

OUTILS DE DÉVELOPPEMENT: Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q, Rob Northern Computing

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Golin Harris Communications, Moore & Price Design.



NOTES  
NOTIZEN  
APPUNTI  
NOTAS



E.W.J. IS ABOUT  
3 1/2 HEADS TALL

EARTHWORM  
JIM

© SHINY ENTERTAINMENT  
1993 12-8-93



SUN MOUNTS ON JIM'S LEFT



THE  
MAIN PART OF  
E.W.J.'S HEAD  
IS AN INVERTED  
HORN OR COME SHAP  
KEEP THE MEATY P  
AT THE TOP.

SUGGEST A CA



# EA GAMES

*Virgin*

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK.  
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Deutschland  
Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.

Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™ All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN