Jump'n'Run

2 Vollversionen auf 2 CD-ROMs

# BEST SELLER GAMES

4 194023 312990 23

Ausgabe 23
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

12,99 DM

Bestseller Games

**Fehlt die CD?**

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Virengeprüft

Weitere Infos zum Inhalt der CD-ROM siehe Heftrückseite!

## EARTHWORM JIM 1+2

**2 Vollversionen auf 2 CD-ROMs**

**Gedruckte Anleitung**

**Cheat-Codes im Heft**

**Jump'n'Run Spaß auf 28 Levels**



INHALTSVERZEICHNIS





Das Originalhandbuch 2

Installation 4

Spielanleitung

- Springen und rennen 6
- Allgemeine Spielsteuerung 6
- Der Startbildschirm 7
- Der Spielbildschirm 8

Earthworm Jim 1 – Wie alles begann

- Wie sich der Wurm in einen Superheld verwan[illegible]re 8
- Gegens[illegible] 9
- Die Lev[illegible] 9
- Die Da[illegible] 10

Earthworm Jim 2 – [illegible]es von Jim

- Wie sich der Sup[illegible]inen Bräutigam ver[illegible] 43
- Symbole, Waffen und so Zeugs 43
- Die Levels 44
- Hinweise und Tips 46

Levelcodes und Cheats

- Mogeln möglich 47

Verschiedenes

- Inhalt 2
- Editorial 3
- Impressum 3
- CD-ROM-Cover 48
- Bestellschein 49
- Lizenzurkunde 50
- Vorschau 51


ORIGINALHANDBUCH

# Das Original der Wurmpflegeanleitung

Alles, was Sie noch nie über Superregenwürmer wissen wollten, bisher deshalb auch nicht zu fragen brauchten, erfahren Sie in diesem Heft: Wie das Schicksal in Gestalt des Hundebabyhassers Psychokrähe dem Helden Jim übel mitspielt, daß die bevorzugte Extremsportart des schleimigen Mucus Bungeejumping ist, welche grauenhafte Legebatteriemusik in der Hölle gespielt wird und nicht zuletzt wie ein Regenwurm zum Springen, Rennen und Ballern gebracht werden kann. Sollten Sie trotz dieser Informationsfülle noch zusätzlich auf das Originalhandbuch zurückgreifen wollen – bitte sehr. Es liegt im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor und befindet sich auf der Earthworm Jim 1-CD im Verzeichnis HANDBUCH.
Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn ebenfalls auf dieser Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

## Der Acrobat Reader

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version).

Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie das Dokument mittels der Windows-Standard-Menüs.
Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.



# Das erste Mal



Hat etwa irgendwer im Ernst damit gerechnet, auf dieser Seite würden intime, womöglich hochpeinliche Bekenntnisse niedergeschrieben? Eben. Seid lieber froh, daß Ihr davon verschont bleibt, denn die vertraulichen Mitteilungen aus der Redaktion können erfrischend blamabel, aber nicht immer die reine Freude sein, glaubt mir. *Dieses* erste Mal dagegen ist mehr als erfreulich, es macht Spaß – unser erstes Jump 'n' Run, genaugenommen gleich zwei davon. Die beiden Erstlinge sind dabei keinesfalls die Erstbesten des Genres, sondern erstklassig.

Es sind wohl recht verwinkelte und verschrobenen Hirne, die sich Earthworm Jim haben einfallen lassen, womöglich gehören diese Hirne zu Menschen, die sich wie ein Wurm auf der Flucht vor einem gigantischen Salzstreuer fühlen. Unvorstellbares müssen die Erfinder von Jim durchgemacht haben, denn sie wissen, wie die Hölle aussieht: Sanftestes Supermarktgedudel untermalt die grauenhaften Taten, die dort von vertragschwingenden Rechtsanwälten verübt werden. Auch die Vorhöfe der Hölle, gemeinhin Ämter genannt, scheinen sie gut zu kennen, denn der arme Wurm muß sich seinen Weg durch gigantische Papierberge wühlen, während bösartige Aktenschränke in den Ecken lungern. Da wünscht man sich die Gabe, die Widrigkeiten des Alltags auf ebenso geistreiche Art umzusetzen wie die Schöpfer von Jim und der phantastischen Kulisse, in der er herumhüpft.

Unsereinem fällt ja wieder nur ein, die Zähne zusammenzubeißen und – meistens auch nur in Gedanken – allen Hohlköpfen dieser Welt Pestilenz und Impotenz an den Hals und sonstwohin zu wünschen. Ja, ja, ich weiß, ein Editorial muß nicht zwingend Unflätigkeiten enthalten, aber wo das auf der Seite drei der Bestseller Games eine gewisse Tradition hat, wollte ich damit nicht brechen. Schließlich schreibe ich es das erste Mal.

Ingrid Holl

## Impressum

**Redaktion:** Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

**Redaktionsanschrift:** 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

**E-Mail:** bgred@trendverlag.de

**Layout, Satz und Belichtung:** STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Stefan Schlatterer Tel.: 07631/360-950 Fax: 07631/360-999

**Titel:** Michael H. Sichler

**Verlag:** TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

**Vertrieb:** TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

**Abo-Betreuung:** Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

**Anzeigenleitung:** Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

**Verlagskoordination:** Anja Bek

**Heftproduktion:** Stephan Striegel Vernon Warren

**Vertriebsleitung:** Reinhard Jansohn

**Erscheinungsweise:** bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

**Druckauflage:** 140.000 Exemplare

**Druck:** Inhalt/Umschlag: Heckel GmbH, Nürnberg

**Verkaufspreis:** (inkl. 16% MwSt.) DM 12,99

**Bankverbindung:** Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

**Abo-Preis:** (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

**Bezugsmöglichkeiten:**

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

**Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPER-SNAP DX. Shareware und Info:**

**http://www.hyperionics.com**

# Installation und Programmstart

EARTHWORM JIM läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite). Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter *Problemlösungen*. Sowohl Windows 95 als auch DOS lassen die Wahl zwischen einer Festplatteninstallation und dem Spielen direkt von der CD-ROM. Bei einer Vollinstallation beider Spiele werden ca. 30 MB Festplattenplatz benötigt, die sich durch kürzere Ladezeiten und problemloseren Betrieb bezahlt machen.
Der Installationsvorgang ist für beide Versionen gleich und wird nur einmal beschrieben.

## Installation unter Windows 95

1. Legen Sie die Heft-CD ein. Wenn die Autorun-Funktion des CD-Laufwerkes eingeschaltet ist (Standard), erscheint kurz darauf das Startmenü, andernfalls wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-Laufwerks und klicken auf *SETUP95.EXE* doppelt.
2. Wählen Sie eine Installationsvariante aus. Wenn von CD gespielt wird, ist der Pfad für Konfigurations- und Spielstandsdateien vorgegeben, bei einer Vollinstallation müssen Sie ein Laufwerk und ein Verzeichnis angeben oder die Vorgabe übernehmen.




Klicken Sie abschließend auf *Weiter*, und die Dateien werden kopiert. Anschließend startet automatisch das Soundsetup.

### Hinweis

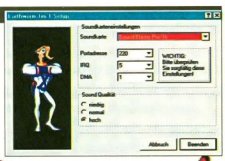
Wenn Sie beide Versionen in das gleiche Verzeichnis installieren, was unbedingt zu empfehlen ist, erscheinen beim Kopieren die Überschreibwarnungen des Betriebssystems. Sie können dabei immer auf *Nein* klicken, denn die doppelten Dateien sind identisch, was einigen Festplattenplatz einspart.

## Installation unter DOS

1. Legen Sie die Heft-CD ein, und wechseln Sie ins Hauptverzeichnis.
2. Wenn Sie EWJ auf die Festplatte installieren wollen, geben Sie *INSTALL* ein und drücken anschließend ENTER. Danach wird ein Installationspfad abgefragt und wieder mit ENTER bestätigt.
3. Wollen Sie EWJ von CD-ROM spielen, geben Sie *SETUP* ein, gefolgt von ENTER.
4. Abschließend startet das Soundsetup.

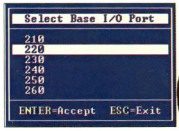
## Konfiguration

Unter Windows 95 werden alle Soundeinstellungen in einem Dialogfeld vorgenommen, unter DOS öffnen sich nacheinander mehrere Menüs. Die abgefragten Angaben sind jedoch identisch:










1. Zunächst bestätigen Sie *Select playback device* mit ENTER. Dann wählen Sie eine Soundkarte aus der Liste aus.
2. Danach werden nacheinander die I/O-Adresse, der Interrupt (IRQ) und der DMA-Kanal abgefragt.
3. Die Entscheidung für eine von drei Qualitätsstufen und OK bzw. ENTER schließen das Setup ab. Unter DOS erscheint noch eine Speicherabfrage, die Sie ebenfalls bestätigen.




Um das Setup später erneut zu starten, geben Sie *SETUP* ein oder klicken auf *Setup* im Startbildschirm.




### Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

▶ Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

```
BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

▶ Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

## Spielstart

Achten Sie bei allen Installationsvarianten darauf, daß die richtige CD-ROM eingelegt ist.

### Spiel von Festplatte

DOS: Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und geben dort *EWJ1* bzw. *EWJ2* ein. Bestätigen Sie mit ENTER.



**Windows 95** startet das Spiel bei Einlegen der CD-ROM automatisch, wenn die Autorun-Funktion nicht abgeschaltet wurde. In diesem Fall doppelklicken Sie auf die EWJ1- bzw. EWJ2-Verknüpfungen auf dem Desktop oder im Spielverzeichnis.

### Spiel von CD-ROM

Unter **DOS** wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD und geben EWJ1 oder EWJ2 ein. Unter **Windows 95** klicken Sie auf die gleichen Dateien doppelt, falls nicht bei Einlegen der CD-ROM der Startbildschirm automatisch erscheint.

## Problemlösungen

### Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!

Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.

Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.

Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```



**Tip**

**Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.**

#### Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können - die richtige Wahl für EARTHWORM JIM ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren



Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

### Maustreiber

Obwohl EARTHWORM JIM mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.

Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie EWJ starten. Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

### Windows 95



EARTHWORM JIM ist kompatibel zu Windows, wurde aber für MS-DOS programmiert, Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus, und starten Sie das Spiel durch Eingabe des Startbefehls von der Befehlszeile aus (siehe oben).



**Hinweis**

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. In diesem Fall ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet, und die notwendigen Treiber und Programme müssen erst installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks, und ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate!

### Weitere Probleme

**Allgemein:** Wenn Sie von CD-ROM spielen, sollten Sie eine Festplatteninstallation ausprobieren. Sie löst manches Problem, z.B. bei der Paßworteingabe.

**CD wird ausgeworfen:** Dies kommt nur im MS-DOS-Modus von Windows 95 vor. Spielen Sie direkt unter Windows 95, ist das nicht möglich, sollten Sie die neueste Version von MSCDEX.EXE benutzen (Version 2.23 oder neuer).

**Absturz nach Aufruf des Programms DOS4GW.EXE:** Achten Sie auf die korrekte Speicherkonfiguration - wird ein Speichermanager geladen? Bei nur 8 MB RAM deaktivieren Sie SMARTDRIVE in den Startdateien CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT.

**Grafikfehler:** Probieren Sie einen anderen Grafikmodus durch Drücken von F3, F2 oder F1 während des Spiels (siehe Anleitung). Wenn auch das nicht hilft, benötigen Sie vermutlich einen VESA-Treiber. Dieser liegt üblicherweise der Grafikkarte bei, Sie können allerdings auch einen Universal-Treiber verwenden, der als Shareware im Internet erhältlich ist. Die Web-Adresse des Herstellers lautet www.scitechsoft.com.

# Reger Wurm

Held sucht gefangene Prinzessin, muß Abenteuer bestehen und Bösewichter überwinden, befreit die Angebetete und wenn sie nicht gestorben sind... Moment mal. So läuft das hier aber nicht. Dieser Held trägt keine glänzende Rüstung, sondern einen Anzug. Nun gut, es handelt sich um einen unzerstörbaren Ultra-High-Tech-Super-Space-Cyber-Anzug, aber Jim sieht darin eher wie ein Tankwart aus. Überhaupt der Name. Helden heißen Herkules oder Mario, aber doch nicht Jim. Da wäre noch eine Kleinigkeit: Jim ist ein Wurm. Ein Regenwurm vom Stamm der Anneliden, Ordnung Wenigborster. Was will so ein Zwitter mit einer Prinzessin? Was auch immer, es spielt keine Rolle, denn die Schöne wird am Ende dieses unsäglichen Märchens ohnehin von einer Kuh erschlagen. Wie die Fortsetzung dieser absurden Geschichte ausgeht, wird aber nicht verraten.

## Springen und rennen

Jim, dem Regenwurm, sind zwei Beine gewachsen, mit denen er rennt, springt und hüpft. Wie, das erfahren Sie hier. Wenn Sie das Spiel starten, sind bereits einige Tastenbelegungen voreingestellt:



LEER ALT

Feuert die Waffe ab, die Jim gerade in der Hand hält.



Läßt Jims Kopf peitschen, der „Hamsterbiß" (Sie werden es herausfinden...). In EWJ1 kann man beim Bungee Schwung holen und in der Luft die Schilde aktivieren.



Jim springt. Wenn Jim in der Luft ist, verwandelt sich sein Kopf in einen Helikopterrotor.









Ihr Bankkonto wird aufgelöst, und das ganze Geld wird an die Redaktion überwiesen. Was dachten Sie denn? Ach ja, sollten Sie Probleme mit den Diagonalen haben, benutzen Sie die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock.

Nur bei EWJ 2:



Schaltet zwischen Jims Waffen um.





In EWJ2 wird der Schleimfallschirm aktiviert.



## Allgemeine Spielsteuerung



Pause ein/ Pause aus



Musik ein/ Musik aus



Soundeffekte ein/ Soundeffekte aus



Joypad ein/ Joypad aus



Rekalibrierung des Joypads. Drücken Sie einfach die Pfeile des Joypads und er wird automatisch rekalibriert.



Zurück zum Startbildschirm.





Zurück zu DOS oder Windows.



Scroll Fix für Tseng 3000 Grafikkarten. Bei der alten Tseng 3000 Grafikkarte (möglicherweise auch bei anderen) treten Probleme beim Scrolling auf. Wenn Sie F1 drücken, sollte dieses Problem gelöst sein.



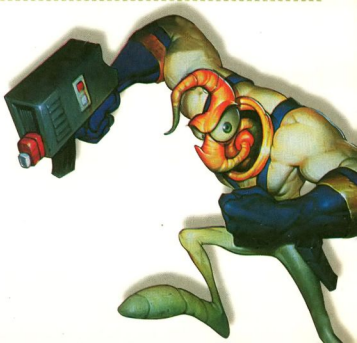
Framerate einstellen. Auf manchen PCs kann es vorkommen, daß EWJ nicht mit einer gleichbleibenden Framerate läuft. Versuchen Sie bis zu dreimal F2 zudrücken, um das zu korrigieren. Beim vierten Mal nimmt die Framerate wieder den voreingestellten Wert an.



Schaltet um zwischen 200 und 240 Zeilenbildschirm. Das ist für langsame Grafikkarten sehr nützlich.



Wenn Sie hier 4 Sekunden drücken, wird die voreingestellte Steuerung wiederhergestellt. Befinden Sie sich gerade im Startbildschirm, so wird die benutzerdefinierte Steuerung überschrieben.



## Der Startbildschirm

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, erscheint nach einigen Logos der Startbildschirm. Es gibt folgende Optionen:

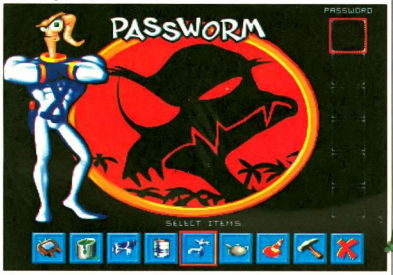
**Start Game:**

Das erste Level des Spiels wird gestartet.

**Options:**

Wählen Sie eine der Optionen mit Pfeiltasten aus (oder mit dem Joypad, wenn es eingestellt ist) und feuern dann (mit der Feuertaste oder dem Feuerknopf). Wenn das Programm einige Sekunden lang keine Eingabe registriert, wird eine Demo des Spiels gestartet.

**Password**
(in EWJ2 gehört das zu dem Passcode-System unter Options)




Hier können Sie einige Symbole eingeben, um zu einem bestimmten Level zu gelangen. Wenn Sie die fünf richtigen Symbole, die Sie am Ende eines Levels erhalten haben, ausgewählt haben, wird das Spiel dort fortfahren. Vergessen Sie nicht, die Symbole zu notieren!

**Difficulty (Schwierigkeit):**

Earthworm Jim hat drei Schwierigkeitsgrade: Practice/Easy, Normal und Difficult. Jeder Schwierigkeitsgrad verändert ein paar Dinge.

*Practice/Easy:* Sie können beim Fischen nicht einmal zusehen. Salz macht Ihnen Angst. Sie haben die Hamsterwitze immer noch nicht verstanden.

*Normal:* Ok, Sie jonglieren mit Ködern. Sie nennen ihn EWJ (das macht Sie zu einem Insider). Sie sind erwischt worden, wie Sie in langer Unterwäsche mit hochgebundenem Haar versucht haben, wie EWJ zu swingen. Sie haben selbst einige Hamsterwitze verfaßt.

*Difficult:* Sie baden in Forellen-überfüllten Gewässern. Sie nehmen am heißesten Tag des Jahres Sonnenbäder am Strand und schwimmen im Toten Meer. Sie entwickeln gerade das nächste Earthworm-Jim-Spiel.

**Joypad Calibration (Kalibrierung des Joypads):**

Wenn Sie diese Option „anfeuern", gelangen Sie in den Bildschirm zur Joypadkalibrierung. Schießen Sie einfach die Gegner ab. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, ist das Joypad kalibriert, und Sie kommen wieder ins Optionsmenü. Die Zeile „Enable Joypad" (Joypad einstellen) ändert sich in „Recalibrate Joypad" (Joypad rekalibrieren).




**Redefine Keys/Buttons (Tastatur/ Joypad neu belegen):**
Diese Option bringt Ihnen eine neue Auswahl auf den Bildschirm.

**Hinweis**

Nachdem Sie die Tastatur oder das Joypad umdefiniert haben, werden die Einstellungen auf Ihrer Festplatte gespeichert. Wenn Sie das nächste Mal spielen, werden Ihre eigenen Einstellungen benutzt.

**Joypad:**
Sie können hier die Belegung der Buttons Ihres Joypads verändern. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Keyboard:**
Gibt Ihnen die Möglichkeit, die Tastaturbelegung zu verändern. Auch hier: Immer schön den Bildschirmanweisungen folgen.

**Default Control:**
Stellt die voreingestellte Belegung wieder her.

**Passcode**
**(Der EWJ 2-Ersatz für die Passwörter in EWJ 1.)**
Um den Passcode für einen Level zu aktivieren, müssen Sie alle drei Passcodeflaggen einsammeln und das Level beenden. Wenn Sie das Spiel beenden, können Sie hier im Optionsmenü unter *Passcode* alle Flaggen sehen, die Sie eingesammelt haben.



Vergessen Sie eine Flagge, müssen Sie das Level nochmal spielen. Dieses Mal müssen aber nur die Gegenstände eingesammelt werden, die Sie vergessen haben. Sie erreichen den Passcodebildschirm über das Optionsmenü. Wählen Sie dann ein Level, das Sie beendeet haben, und drücken Feuer, um das folgende Level zu spielen.

**Back To Title (Zurück zum Startbildschirm):**
Wenn Sie hier Feuer drücken, gelangen Sie zurück zum Startbildschirm und -menü.

### Der Spielbildschirm



**Würmer:** Hier steht, über wieviele Leben Sie noch verfügen, um das Spiel zu beenden. Es gibt viele versteckte Extraleben, die Ihnen helfen, Ihre Mission zu erfüllen und die Prinzessin zu retten. Suchen Sie überall!



**Energie:** Hier wird die prozentuale Restenergie des Anzugs angezeigt. Immer, wenn Sie von einem Gegner angegriffen oder berührt werden, oder sonst irgendetwas Dummes tun, wird die Zahl kleiner. Wenn die Anzeige Null erreicht, verlieren Sie ein Leben. Zusätzliche Energie kann im Spiel aufgesammelt werden. Wenn Sie einen Gegner vernichten, steigt Ihre Energie ebenfalls.



**Plasma:** Die Anzahl der Plasmablasts, die Sie noch zur Verfügung haben. Sie können im Spiel zusätzliche Energieeinheiten aufsammeln, aber teilen Sie sich die Blasts ein. Eine Menge Feinde erwarten Sie. Wenn die Energie alle ist, lädt sich der Blaster automatisch mit Energie aus der Umgebung wieder auf. Aber nur sehr langsam. Es ist also nicht sehr ratsam, den Blaster ganz leerzuschießen.

# Earthworm Jim I – Wie alles begann

### Wie sich der Wurm in einen Superheld verwandelte

Es ist ein Tag wie jeder andere. Eine Krähe jagt einen Wurm, Jim. Heute bringt sich der Wurm noch einmal in Sicherheit, und die Krähe frißt Dreck.
Währenddessen im Weltraum:
Psycho-Krähe, der häßlichste Rabe des Universums, jagt ein kleines Renegatenschiff. Dessen Pilot hat einen unzerstörbaren Ultra-High-Tech-Super-Space-Cyber-Anzug gestohlen. Psycho-Krähe überholt das Renegatenschiff, so daß sich die Kontrahenten von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen. Psycho-Krähe zieht seine Kanone. Der Renegat zieht eine etwas größere. Überwältigt vor Neid zieht Psycho-Krähe eine riesige Monsterkanone. Der Renegat gibt sich geschlagen und bettelt um Gnade. Psycho-Krähe zerbläst den Renegaten samt Raumschiff in tausend Einzelteile, auf direkten Befehl der bösen Königin, der vibrierenden, aufgedunsenen, eiternden, schwitzigen, mißgebildeten Nacktschnecke. Der Anzug segelt sanft zu einem seltsamen Planeten herunter. Der seltsame Planet heißt Erde.
Auf eben dieser Erde versucht unser schleimiger Held indessen herauszufinden, ob er jetzt vor der Krähe sicher ist. Er guckt rechts, links. Es scheint so, als wäre er dem fiesen Vogel entwischt. Jim nimmt seinen normalen Tagesablauf wieder auf: Grübeln, wie man Krähen aus dem Weg geht und andere Wurmangelegenheiten.
Aus heiterem Himmel wird Jim von einem unzerstörbaren Ultra-High-Tech-Super-Space-Cyber-Anzug überrascht. Nur durch schieres Glück landet Jim im Halsring des Anzugs. Da beginnen die Ultra-High-Tech-Partikel des Anzugs auch schon auf Jims weiches, wurmiges Fleisch zu reagieren. Eine radikale lichtschnelle Entwicklung findet statt.
Jim merkt ziemlich bald, daß er den Anzug kontrollieren kann.
Wir sind Zeugen der Geburt von Earthworm Jim:
Als er den Anzug untersucht, bemerkt er ein kleines rotes Etwas an seiner Seite, man könnte es auch einen Plasmablaster nennen. Er zieht ihn aus dem Holster und spielt ein wenig mit den Knöpfen. Unterdessen sucht die Krähe ein wenig entfernt immer noch nach einem adäquaten Mittagessen. Jim findet den Abzug und löst einen Plasmablast aus. BLAM! Schon ist die Krähe abgefackelt.
Um seine Gedanken ein wenig zu sammeln, lehnt Jim sich an einen Baum. Durch die unglaubliche Kraft des Anzugs stürzt der Baum auf die kaum wieder zu Bewußtsein gelangte Krähe. Der gefräßige Vogel ward nie wieder gesehen.
Unser Held freundet sich gerade mit dem Gedanken an, von nun an sorgenfrei und unbesiegbar durchs Leben zu schleimen, als er etwas aus der Ferne hört. Psycho-Krähe, der intergalaktische Kopfgeldjäger, steht bei dem im Gras eingebrannten Abdruck des Anzugs. Über den umgestürzten Baum spähend beobachtet Jim, wie Psycho-Krähe seine häßliche Königin darüber informiert, daß der Anzug in der Nähe sein muß. Die Kraft des Kleidungsstückes, erfährt der Wurmheld, würde die Königin noch





viel schöner als ihre eingesperrte Zwillingsschwester Prinzessin Wie-war-noch-gleich-der-Name machen. Jim entschließt sich, diese Prinzessin zu suchen und stürzt davon, um sie zu retten, bevor Psycho-Krähe ihn und den Anzug finden kann.

## Gegenstände

**Plasmaenergie:** Jedesmal, wenn Sie eins aufheben, werden 250 Einheiten zu Ihrem Plasmavorrat hinzugefügt. Plasmaschüsse sind begrenzt, also sammeln Sie soviel Plasma, wie sie finden können!

**Megaplasma:** Eine unglaubliche Plasmadetonation! Dieser Gegenstand löscht normalerweise alles aus, worauf Sie ihn ansetzen. Jedesmal, wenn Sie so ein Baby einsammeln, haben Sie nur einen Megaschuß! Nutzen Sie ihn weise!

**Anzugenergie:** Dies ist atomare Energie, die der Anzug benötigt, um zu funktionieren. Hiermit wird Ihre Anzugenergie erhöht. Das ist gesünder als ein großer Teller Hühnersuppe.

**Asteroidenschilde:** Sammeln Sie diese Schilde im Asteroidenrennen auf, um sich vor Kollisionen mit den Asteroiden zu schützen.

**Atomarer Beschleuniger:** Fangen Sie einen dieser Edelsteine, um in den Overdrive zu gelangen. Sehr nützlich, wenn man eine Begegnung mit Psycho-Krähe vermeiden will.

**Treibstoffhülsen:** Sammeln Sie diese im Rennen, um Spaß und Profit zu ernten.

**Extraleben:** Sie sind in den riesigen Leveln versteckt, um Ihnen die Rettung der Prinzessin zu erleichtern.

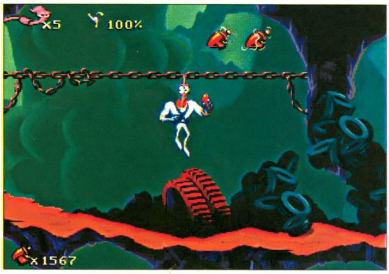
## Die Levels

### Die Müllstadt

Drohende Krähen, riesige mutierte Mülleimer; Müllhaldenbesitzer Chuck und sein Hund Fifi heißen Sie auf ihre ganz spezielle Art bei sich willkommen – indem sie versuchen, Sie zu töten. Springen Sie von Reifen zu Reifen, aber Vorsicht, im Vergleich zu Fifis Gebell sind die Bisse noch schlimmer!

### Was zur Hölle...?

Willkommen auf dem Planeten Hölle. Bleiben Sie nicht zu lange an einem Ort, es könnte trotz Jims unzerstörbarem Anzug ein wenig zu heiß für ihn werden. Wenn Sie etwas Auftrieb brauchen, joggen Sie über die Edelsteine, aber passen Sie auf, daß Jim nicht zu heiße Füße bekommt! Es wird sicherlich ziemlich heiß hergehen!




### Unter dem Meer

Bob der Goldfisch weiß, daß EWJs Superanzug ihn zum Herrscher der Welt machen könnte. Lassen Sie sich nicht von der Größe seiner Kätzchen-Garde täuschen – die Kätzchen sind genauso gefährlich wie die großen Katzen. Hamster in rauhen Mengen!

### Kein Problem

Bungee Jumping ist schon gefährlich genug, auch ohne daß Major Mucus versucht, Jim gegen die Mauern zu schleudern. Da das Bungee-Seil immer dünner wird, hängt Jims Leben nicht nur sprichwörtlich am seidenen Faden. Aber das ist noch nicht alles. Mucus' schleimiges Gehirn wartet nur darauf, daß Sie seinem Pool zu nahe kommen oder gar hineinfallen – er wartet aufs Essen!

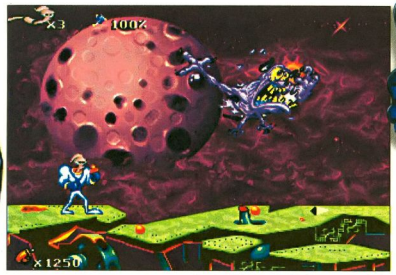
### Level 5

Der Professor will den Anzug zurück – schließlich hat er ihn für die Königin entworfen. Natürlich könnte er einen neuen machen. Wenn nur nicht der verdammte Affe die Entwürfe gefressen hätte. Passen Sie auf, wenn das Licht ausgeht! Erinnern Sie sich noch an die Zeit, als Sie im Dunkeln Angst hatten? Durchleben Sie den Horror noch einmal (wenn Sie ihn finden können), und suchen Sie einen Ausweg.

### Um Petes Willen

Einen Hund auszuführen war noch nie so schwierig. Wenn Sie den kleinen Pete fallen lassen, wird seine Laune sicher nicht besser, und er mutiert zu einem ausgehungerten, ungeschlachten Riesen! Wenn








**Bob & #4**

Bob ist ein Goldfisch mit Plänen. Er plant, Jims kraftverleihenden Anzug zu stehlen, damit er das Universum beherrschen kann. Er selbst kann Jim nichts antun, aber dafür gibt es die Katzendrohne #4. Dieses Scheusal hat einen mächtigen Schlag am Leibe! Was immer Bob will, #4 besorgt es. Und Bob will diesen Anzug.

der Meteorregen Sie nicht erwischt und die fliegenden Untertassen Sie nicht ausblasen, kommen Sie vielleicht, aber nur vielleicht, mit dem Leben davon, denn die Tentakeln der Unipusse (wie Oktopusse, aber nur mit einem Arm) können Sie töten.

**Buttville**

Behalten Sie einen klaren Kopf, und benutzen Sie ihn, um zu überleben. Sie stehen der Königin und ihren Schützlingen von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Eine ganze Insektenschar wird versuchen, Jim aufzuhalten.

**Andy Asteroid**

Halten Sie sich gut fest, denn nach jedem Level wird Psycho-Krähe an Ihnen dran sein! Weichen Sie den Asteroiden aus und versuchen Sie, Psycho-Krähe aus seinem Raketenrucksack zu hauen, damit Sie das Ziel lebendig erreichen. Schnappen Sie sich unterwegs die atomaren Beschleuniger, und lassen Sie Psycho-Krähe in Jims Kielwasser aus schweren Ionen zurück. Auf einer so schnellen Reise werden Sie sich natürlich Ihre Schilde stärken wollen, es sei denn, Sie sind ein begnadeter Pilot.

## Die Darsteller

**Earthworm Jim**

Nur ein gewöhnlicher Regenwurm in einem Anzug, den er nicht versteht. Mit der erschreckenden Aufgabe betraut, den Superanzug von den bösen Klauen seiner brutalen Feinde fernzuhalten, benutzen Sie jede Waffe und Kraft, die Sie auftreiben können, nur um Jim am Leben zu erhalten: Peitschen, Plasma Blaster, Hamster (ähem...) und anderen High-Tech Krempel.

**Major Mucus**



Major Mucus vom fernen Schleimplaneten wird nichts unversucht lassen, um Jims Anzug zu bekommen. An einem schleimigen Faden herumhüpfend, macht der Major nichts als Ärger. Wenn er Jim erwischt, wird dieser richtig angeschleimt!

**Peter Puppy**

Auf den ersten Blick sieht Peter wie eine niedliche, knuddelige Welpe aus. Wenn er sich aber in sein Alter Ego verwandelt, gibt es keinen Ort, an dem man sich vor ihm verstecken kann. Jims Superanzug half, lebend durch das schwarze Loch zu Peters Welt zu gelangen, aber selbst die Kraft des Anzugs reicht vielleicht nicht aus, ihn auch lebendig zurückzubringen.

**Evil, die Katze**

Ohne Herz geboren, lebt der Herrscher von Hölle nur, um andere zu quälen. Indem er Hölle mit Körperschaftsanwälten und furchtbarer Fahrstuhlmusik anreichert, sorgt Evil dafür, daß an Jim das Pech wie Schwefel klebt.

**Psycho-Krähe**



Jim wurde sein ganzes Leben von Krähen gejagt, aber keine hatte eine Waffe. Psycho-Krähe ist entschlossen, den Anzug um jeden Preis für die Königin zurückzuholen. Aufgrund seiner Hartnäckigkeit und seines verdrehten Krähenhirns, kann niemand vorhersagen, wann er auftaucht. Wenn er Jim mit dem Angelhaken erwischt und aus dem Anzug zieht, ist der Wurm nicht mehr als ein guter Köder.



**Chuck & Fifi**

Fifi ist kein reizender Pudel, sondern verscheucht Fremde von der Müllkippe seines Herrchens. Chuck wird Ihnen alles in den Weg werfen, was er kann, um Ihnen das Überleben schwer zu machen.

**Professor Affe-als-Kopf**

Sie wären auch ziemlich verrückt, wenn Sie mit einem Affen den Kopf teilen würden. Was auch immer Sie tun, nennen Sie ihn nie „Affe Professor-als-Kopf", oder er regt sich wirklich auf.

**Prinzessin Wie-war-noch-gleich-der-Name?**

Zwillingsschwester der Königin; sie bekam die guten Gene ab. Nach ihrer Lieblingsbeschäftigung gefragt, antwortet sie süß: „Rettet die Weltraumwale. Ich bin Waage. Kaufst Du mir ein Raumschiff?"



**Die böse Königin, Die vibrierende , aufgedunsene, eiternde, schwitzige, mißgebildete Nacktschnecke**



Uns gehen die Adjektive aus, wenn wir versuchen, die unaussprechliche Scheußlichkeit ihres Daseins zusammenzufassen. Versuchen wir es so: Sie ist groß, sie ist böse, und ihr steht der Sinn nach Regenwurmburgern. Sie hat ein Gesicht, das nicht einmal eine Mutter lieben könnte (und einen dazu passenden Körper). Sie ist Jims ultimativer Alptraum. Wie kann sie besiegt werden? Ist es überhaupt möglich? Sie wissen, daß sie eine Zwillingsschwester hat, oder?

# Earthworm Jim 2 – Neues von Jim

**Wie sich der Superheld in einen Bräutigam verwandelt**

Es war einmal ein Wurm, der erfolgreich die böse Königin, die vibrierende , aufgedunsene, eiternde, schwitzige, mißgebildete Nacktschnecke, besiegte. Ihre Zwillingsschwester, Prinzessin Wie-war-noch-gleich-der-Name (unsere Hauptperson), wurde von einer umherziehenden, fliegenden Kuh getroffen und fiel in einen Schleimpool, an dem sie gerade unschuldigerweise herumstand. Nachdem Jim besagte Kuh von besagter Prinzessin entfernt hatte, blies er die zerdrückte Prinzessin wieder auf. Jim legte der Prinzessin sein verzaubertes Wurmherz zu Füßen.

Der texanische Wurm ähnelte nicht sehr der Beschreibung von Liebhabern, wie die Prinzessin sie von ihrer Mutter kannte. Daher wies sie seine Liebe zurück. Wer hat auch je gehört, daß sich eine Prinzessin in einen Wurm verliebt hätte. Frösche, ja – aber Würmer?

Jim komponierte schnell Liebeslieder, bewies seine physische Überlegenheit, indem er so schweres Zeugs stemmte, daß er grunzen mußte, und raste mit seiner Taschenrakete mit Höchstgeschwindigkeit und voll aufgedrehter Stereoanlage herum. Jim tat einfach alles, um sie zu umwerben. Völlig beeindruckt von seinem wirklich coolen „Ich bin stolz, ein Rückgratloser zu sein"-Aufkleber, seiner Angewohnheit, sich selbst in den Vordergrund zu stellen und seiner Kleine-Elvisse-Sammlung (ganz zu schweigen von seinem stattlichen Bankkonto), beschloß sie, sich doch in ihn zu verlieben.

Plötzlich stieß Psycho-Krähe wie aus dem Nichts mit seinem Düsenrucksack herab und kidnappte die liebliche Aristokratin. Da sie die einzige Thronerbin war, würde ihr Ehemann Fürst der Galaxie werden. Herrscher des Universums! König der Burger! Herr über alles! Mit Anspruch auf große Rabatte im „Czarware – Kleidung für Könige"-Modehaus! Und Psycho-Krähe will die Krone für sein eigenes winziges Haupt. Jim muß sie aufhalten, bevor sie das Lost-Vegas-System erreichen, wo eine schnelle, auch ohne Zustimmung durchführbare, 24 Stunden am Tag mögliche Hochzeit auf sie wartet.



## NEUES VON JIM

Jim schießt ihnen förmlich hinterher, von Planet zu Planet. Diesmal ist Jim nicht alleine. Er wird von seinem Kumpel Snot begleitet, der ihm helfen soll, Psycho-Krähe aufzustöbern und die Frau seiner Träume zu erwischen.

### Symbole, Waffen und so Zeugs

**Anzugenergie:**
Jedes dieser Symbole gibt Jims Anzug 4 Extraprozent. Sammeln Sie soviel Sie können.

**Superanzugenergie:**
Diese kleinen Dinger setzen Ihre Anzugenergie auf coole 100%. Besser, Sie heben es auf, als irgendwo einen Tritt in den Hintern zu bekommen.

**Chipstonne:**
Es handelt sich um eine schmackhafte lokale Spezialität, die Ihre Anzugenergie auf unglaubliche, wirklich unfaßbare 200% steigert! Keine merkwürdigen Nebenwirkungen, kein Herzflimmern, die perfekte Art einen Tag zu beginnen, genau wie die Königin Mutter.

**Mehlwürmer:**
Diese Mehlwürmer sind nicht nur fürs Frühstück. Sammeln Sie sie ein, und Sie bekommen die Chance, später im Spiel Extraboni einzustreichen.

**Extraleben:**
Läßt Sie länger durchhalten als manche Leute auf unserer Weihnachtsfeier.

**Stoppuhr:**
Sie geben Ihnen etwas zusätzliche Zeit auf Lorenzos Erde. Sie schieben das Herunterfallen des Himmels etwas auf.

**Standard-Maschinengewehr-Plasma-Power:**
250 Schüsse mehr für Jim. Wie Jims Großmutter zu sagen pflegte: „Kleiner, man kann niemals zuviel Munition haben, oder zuviel Fett für das Schwein." (Wir haben nie herausgefunden, was der zweite Teil bedeuten sollte.)

**Megaplasma:**
Nicht einmal ACME stellt so etwas Kraftvolles her! Es reicht für zwei Runden Plasmaenergie.

**3-Finger-Kanone:**
Jim trifft damit die breite Seite einer Scheune ohne hinzusehen. Wenn Sie



hiermit nichts treffen, kann Ihnen nur noch eine Waffe helfen...

**Scheunenkanone:**
Dieses Ein-Schuß-Wunder entfernt fast alles vom Bildschirm. Aber Vorsicht, es entwickelt einen ziemlich gewaltigen Rückstoß! Es wirkt wie Megaplasma auf Bakterien, durch eine Lupe auf einem Verzerrspiegel gesehen.

**Zielflugrakete:**
Sie sucht sich den nächsten Feind und sagt dann auf ihre ganz spezielle Weise „Guten Tag!".

**Blasenkanone:**
Verwirren Sie Ihre Feinde und erfreuen Sie die Kinder mit der erstaunlichen Blasenkanone. Sie ist zwar in den meisten Situationen nicht sehr effektiv, aber dennoch nett anzusehen.

**Ammo Booster:**
Dies verstärkt alles, was Jim gerade in der Hand hat.

**Flagge Worm:**
Symbol dos für das Passwort. (Für unsere spanischen Freunde.)




**Flagge Earth:**
Eins von drei (I von III – für unsere römischen Freunde) Dingen, die Jim in jedem Level finden muß. Wenn Sie alle drei Symbole haben, bekommen Sie das Levelpasswort.

**Flagge Jim:**
Symbol san banme für das Passwort. (Für unsere japanischen Kumpel.)

**Continue:**
Diese Symbole ersparen Jim einiges, wenn ihm mal etwas Unvorhergesehenes passiert.

**Turbo:**
Verleiht Jim Extra-Turbo-Kraft. Es macht Jim schneller als ein Eichhörnchen auf Asphalt im Juli.

**Schnellstraße:**
Sie gelangen wieder zum Anfang in Peter Pains Level, um mehr bombengeladene Ballons zu sammeln.

**Großer Blockmotor:**
Macht die Taschenraketen doppelt so manövrierbar und schnell. Billiger als ein Besuch im Autoteileladen, um neue Ventile zu besorgen.

**Dose voll Würmer:**
Schade, im ersten Teil gab es die wirklich nicht. Aber wir fanden die Idee ziemlich lustig. Also haben wir sie im ganzen Spiel versteckt. Sie bringen Ihnen eine Extrachance (an manchen Orten sind sie für drei Leben gut).

## Die Levels

### Alles andere als Mandarinen



Bobs Sommerresidenz ist das Zuhause von gefährlichen Oktopussen, der Kegelbahn von #4 und regenschirmschwingenden Senioren. Benutzen Sie den Treppensteiger, um so richtig in Schwung zu kommen, achten Sie aber auf neidische Omas, die Ihnen den Lift nicht gönnen.

**Tip:**
Einige Gebiete sehen so aus, als wären Sie nicht zu erreichen. Sehen Sie sich nach möglichen Wegen zu den Extras um. In diesem Level ist alles irgendwie erreichbar.

### Lorenzos Erde

Im erdigen Boden des Planeten Burbank haben Lorenzo Larve und der böse Herrscher Pedro Puppe eine archäologische Ausgrabungsstätte abgesteckt, von der sie glauben, es sei der verschollene Tempel von Psycho-Krähe. Jim ist Psycho-Krähe hierher gefolgt und wurde in der Ausgrabungsstätte lebendig begraben. Jetzt werfen die Maden der Unterwelt alles nach ihm, was sie finden: Babies, Stühle, Tassen mit wirklich heißem Kaffee, usw.

**Tip:**
Richten Sie ein Auge auf die Uhr in der Ecke. Um sich die lästigen Ameisen vom Hals zu halten, lassen Sie am besten erst gar keine aus ihren Löchern heraus.

### Puppy Love

Psycho-Krähe hat die Prinzessin auf Peter Puppys Welt entführt und hält nun Peters Welpen als Geisel, alle 600! Jim hat Psycho-Krähe in einem verlassenen



Kontrollturm des Weltraumhafens von Nowhere City gestellt. Er muß nun Psycho-Krähe stoppen, der die hilflosen Welpen als lästige Zeugen loswerden will und aus dem Fenster wirft. Benutzen Sie den riesigen Marshmallow der Liebe, um die Welpen zu Peter zurückzubringen. Wenn Sie ein paar fallen lassen, könnte Peter wirklich ärgerlich werden. Und Sie wissen, daß das so ist, als ob Sie ein 900 Pfund schweres Wiesel in der Unterhose haben.

**Tip:**
Versuchen Sie, immer den zuerst geworfenen Welpen als ersten zu fangen. Folgen Sie dann der Reihenfolge. Achten Sie darauf, wo die Welpen landen. Zu wissen, wo Sie sich hinzustellen haben, ist die halbe Miete.

Spezielle Steuerung:

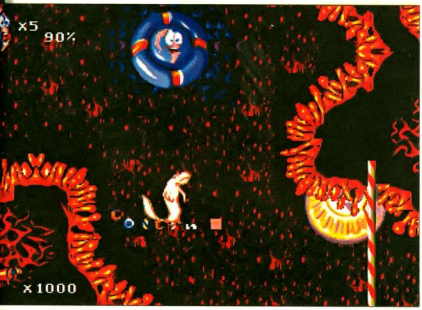
Strg — Jim dreht sich herum.

Jim taucht nach den Welpen.



### Die blinde Sally

Um Psycho-Krähe und die Prinzessin durch den lebenden Darmplaneten zu verfolgen, muß Jim eine seiner zahlreichen Masken bemühen: Sally, den blinden Höhlensalamander. Sich immer noch an seinem Plasmablaster festhaltend, muß Jim




an den Flipper-Bumpern vorbei, Extras in einem schnellen Memory-Spiel einsammeln und dann an einer spontanen Gameshow teilnehmen. Achten Sie auf die Zotten, die immer nach einem Snack Ausschau halten. (Sie wissen nicht, was Zotten sind? Habe ich Ihnen nicht schon letztes Mal gesagt, daß Sie in Biologie wach bleiben sollen?)



**Tip:**

Je mehr Mehlwürmer sie einsammeln, desto mehr Extras können Sie in der Gameshow gewinnen. Wählen Sie immer die Antwort, die am richtigsten ist, es sei denn, sie sind alle falsch. In dem Fall sollten Sie die unwahrscheinlichste Antwort nehmen, aber schließen Sie keine Antworten aus, die einfach nur komisch sind.

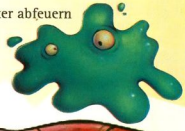
Spezielle Steuerung:




Plasmablaster abfeuern




Schwimmen



### Zirkus der Narben

Gehen Sie durch eine falsche Tür, und Sie finden sich vielleicht in einem Teil von Evils „Zirkus der Narben" wieder. Wenn auf Hölle keine Hauptsaison ist, tauscht Evil den Job mit seinem Cousin Schändlich und leitet die Wanderbühne. Warten Sie im Drehkreuz der Verzweiflung, vermeiden Sie die erbsenschießenden Katzenliebhaber, essen Sie viel Gebratenes, bevor Sie in den Tilt-o-Wirbel gehen, und schnappen Sie Psycho-Krähe, bevor er wieder entkommt. Zeigen Sie Ihre Stärke im „Hammer und Glocke"-Wettkampf.



**Tip:**

Evil, die Katze, hat immer noch keinen Pilotenschein und kann in der Luft nicht so gut manövrieren. Aber achten Sie darauf, wo sie oben den Bildschirm verläßt, denn dort fällt sie auch wieder runter.

Spezielle Steuerung:



Läßt die Luft aus Jims Kopf.




Bläst Jims Kopf auf.

### Der fliegende König & PeterPan

Jim fliegt mit seiner vertrauenswürdigen Taschenrakete auf seiner Suche nach der Prinzessein über Seen und Schlösser. Psycho-Krähe hat den Bürgermeister, Major Mucus, vor Jims Ankunft gewarnt. Jim muß an den Verteidigungssystemen des Planeten vorbei, um den Major zu stürzen, damit er die Suche nach seiner geliebten Prinzessin fortsetzen kann. Um am Leben zu bleiben, muß Jim Raketen, Kanonenkugeln und fliegenden sumo/römischen Zenturiern ausweichen oder sie abschießen. Führen Sie den Boom zu seiner richtigen Position und werfen Sie die Bombe ab.



**Tip:**

Wenn Sie einmal die Bodenverteidigung ausgeschaltet haben, sollte es nicht allzu schwer sein, die Bombe über dem Turm der Macht abzuwerfen.

Spezielle Steuerung:




Die Raketenkanone wird abgefeuert.




Dreht die Rakete um.

### Jagd nach Eutern

Jim hegte jahrelang eine ungezügelte Leidenschaft für Kühe. Er ist bei den Kühen bekannt als Brahman Brahma und kann nie Nein sagen, wenn Schwerfällige ihn brauchen. Helfen Sie ihm, die Kühe vor einer Entführung durch Aliens zu bewahren. Treiben Sie alle im Stall zusammen, bevor die Aliens sie für ihre schändlichen Projekte stehlen können. Mutierte Pinguine mit Superkräften und sich transformierende Euterschiffe fordern Jim auf seinem ganzen Weg heraus. Wenn Jim versagt, werden die Kühe für unmenschliche wissenschaftliche Experimente benutzt, wie z.B.: Wo genau ist bei einer Kuh das Lendenstück?

**Tip:**

Wie in „Anything but tangerines" können Sie mit einem Tier im Arm springen. Da aber einige Plattformen nicht sehr stabil sind, halten Sie sich dort nicht zu lange auf. Achten Sie auf Kuhbomben.

### ISO 9000

Mit einem Trick lockte Psycho-Krähe Jim auf den Planeten der Schreibarbeiten. Jim muß nun über Stapel von Papier rennen, vorbei an Schränken mit Geheimakten, maskierten Rechtsanwälten und Buchhaltern ausweichen, die ihn unbedingt zwingen wollen, sein ISO 9000 Formular (zur Verlängerung seines Führerscheins Klasse C für Taschenraketen) auszufüllen.

**Tip:**

Nehmen Sie die Mäuse, um die Maschine zu starten. Achten Sie dann auf die Aktenschränke. Wie kommen Sie an ihnen vorbei? Die Antwort finden Sie in der zweiten Schublade.

### Das große Fressen

Der Burger dreht sich am Mittag, der Schinken ist heiß und zischt, die Steaks sind blutig und saftig, und die Eier (natürlich für das Steak) sind noch leicht flüssig. Halten Sie sich vom Salzstreuer fern, oder Jim endet wie die tiefgefrorenen Zwiebeldinger, die auf Partys serviert werden. Weichen Sie den Zahnstochern aus, und zerstören Sie die biegsamen Trinkhalme. Warnung: Auf das Pad sabbern verschlechtert die Performance und kann zu einem Stromschlag führen. Tragen Sie beim Spielen bitte ein Lätzchen, um mögliche Verletzungen zu vermeiden.

**Tip:**

Obwohl Sie den Salzstreuer (den Tod der Würmer, wie wir alle wissen) nicht zerstören können, wird ein Schuß ihn einen Moment stoppen oder sogar ein wenig zurückwerfen. Besser noch, geben Sie ihm ein anderes Ziel, um ihn zeitweilig abzulenken.

### Renne, Jim!

Die größte 24-Stunden Schnellkirche im Lost Vegas System enthält alle Antworten auf Jims Fragen: Kann Jim letztendlich und für immer Psycho-Krähe besiegen? Wie lautet der richtige Name der Prinzessin? Wird er zu spät kommen, um die Prinzessin vor einem Leben in Elend und Schmerz als Frau Wie-war-noch-gleich-der-Name-Krähe zu bewahren? Wenn Sie bis jetzt im Handbuch gelesen haben, hören Sie auf und spielen Sie endlich. Ich meine: Los jetzt, Sie haben das hier doch nicht alles bezahlt, um herumzusitzen und zu lesen, oder?




**Tip:**

Steigern Sie sich einfach hinein und hören Sie nicht auf, an den Rosen zu riechen, und Sie haben eine Chance.

### Top Secret Bonus Level

(Das Sie vielleicht nie sehen werden.)
Total abgedreht.

### Hinweise und Tips

- Benutzen Sie Ihren Kopf – im wahrsten Sinne des Wortes! Ihr peitschenartiger Kopf kann mehr, als nur Feinde zerstören. Sie können ihn benutzen, um durch die Gegend zu schwingen. Hmmm... Woran könnten Sie herumschwingen?
- Herumhängen ist manchmal nicht so eine tolle Idee. Ziehen Sie sich einfach an Ihren Stiefelriemen hoch. (Sie werden erstaunt sein, wieviele Gegner nicht nach oben schauen.)
- Um Psycho-Krähe auszuschalten, müssen Sie ihn im Asteroidenrennen schlagen. Andernfalls wird er Jim in jedem Level Probleme bereiten.
- Wenn Sie die Königin besiegen, wird sie keine Eier mehr legen.
- Meistens ist es das beste, Peter in Bewegung zu halten.
- Jim hat oft trainiert und kann jetzt fast alles hochheben, was nicht festgenagelt ist. Er kümmert sich um Tiere, Möbel und sogar um die Rechnung nach dem Essen.
- Wenn Sie eine Waffe einsammeln, die Sie nicht wollen, suchen Sie die, die Ihnen mehr zusagt. Auf lange Sicht wird es Ihnen helfen, wenn Sie vermeiden, Waffen aufzusammeln, die Sie nicht wollen.
- Rotz kann an mannigfaltigen Sachen kleben. Halten Sie einfach Ihre Augen auf und achten sie auf schleimbedeckte Röhren und Felsen.
- Der Rotzfallschirm funktioniert auf die gleiche Weise wie vorher der Helikopterkopf. Sie können damit stundenlang herumgleiten.
- Wenn Sie etwas sehen, was Sie nicht erreichen können, merken Sie sich die Position im Level. Sie können vielleicht später zurückkommen oder eine geheime Passage finden.
- Die Antwort ist niemals B.
- Halten Sie einfach den Feuerknopf gedrückt, um auf Dauerfeuer umzuschalten. Es gibt keine langweiligen, lähmenden „Drücken Sie wahnsinnig schnell, um die Waffe abzufeuern"-Aktionen mehr.

# Mogeln möglich

Earthworm Jim ist ein recht anspruchsvolles Jump 'n' Run. Wer sich gar nicht mehr anders zu helfen weiß – hier die Lizenz zum Schummeln:

## CODES 1

| Levelname | Paßwörter | | |
|---|---|---|---|
| | Practice | Normal | Difficult |
| New Junk City | 643126 | 043327 | 263162 |
| What the Heck? | 542625 | – | – |
| Down the Tubes | 140661 | 140460 | 560625 |
| Pod Race | 753717 | 753516 | 373753 |
| Snot a Problem! Round 1 | 050050 | 250251 | 470014 |
| Snot a Problem! Round 2 | 054060 | 254261 | 474024 |
| Snot a Problem! Round 3 | 351753 | 351552 | 771717 |
| Level 5 | 602126 | 002327 | 222162 |
| Who turned out the Light? | 517625 | 517424 | 137661 |
| Naked Worm | 606116 | 006317 | 226152 |
| Mecha Chicken | 503625 | 503424 | 123661 |
| For Pete's Sake! | 200162 | 400363 | 620126 |
| Buttville (Helicoptering) | 413014 | 613215 | 033050 |
| Buttville (Final Encounter) | 417024 | 617225 | 037060 |

Die Zahlen werden von links nach rechts gelesen. Jede Zahl steht für ein Symbol.
**Die Legende:**

| | | |
|---|---|---|
| 0 | TV |
| 1 | Farbeimer |
| 2 | Kuh |
| 3 | Dose |
| 4 | Wasserhahn |
| 5 | Teekanne |
| 6 | Kegel |
| 7 | Hammer |

**Hinweis**
**Anstatt der Y-Taste sollten Sie Z drücken und umgekehrt!**

## CHEATS FÜR 1

| Eigenschaft | Eingabe |
|---|---|
| Extra Jim (9 Leben) | CATMODE |
| 100% | SOFABORD |
| Extra Continue | AND SO ON |
| Ende des Spiels | I LOVE COWS |
| Unverwundbarkeit | LARRY WALL |
| Töte Jim jetzt | HYBRIS |
| Screenshot | .DOT |



Folgende Cheats können im Pause-Modus eingegeben werden:

## CHEATS FÜR 2

| Eigenschaft | Eingabe |
|---|---|
| Extra Jim | I AM A |
| | LOOSER |
| 100% | SAVE ME |
| Extra Continue | BAB TARM |
| Unverwundbarkeit | HAVNELUDER |
| Töte Jim jetzt | I HATE MY |
| | HAIR AND |
| | WANT TO DYE |
| Screenshot | CHEESE |
| 9 Money Worms | BAIT |
| Ende des Spiels | I LOVE COWS |
| Anything but | |
| Tangerines | AFFELSINER |
| Puppy Love Round 1 | LASSIE |
| Puppy Love Round 2 | ODIE |
| Puppy Love Round 3 | FIFI |

| | |
|---|---|
| Flyin' King | ZAXXON |
| Udderly Abducted | AREA 51 |
| Inflated Head | THE HEAD |
| Hammer Head | DING DONG |
| Blind Sally | WONDER |
| Level Ate | GABEL |
| Flamin' Yawn | OUCH |
| ISO 9000 | SOMEBODY |
| | CALL ELF |
| Door Chase | THE DOORS |
| See Jim Run, | |
| Run Jim, Run | BLISTER |
| Alle Passcodes | |
| sind vorhanden | GIV MIG ALT |

**Bevor Sie das CD-Cover ausschneiden:**
Kopieren Sie die Seite 47 dieses Hefts. Es wäre ja schade, wenn Sie nicht mehr in die EARTHWORM -Trickkiste greifen könnten! Kopieren Sie außerdem diese Seite. Zwei Spiele – zwei Cover!




Bestseller Games 23 · Earthworm Jim 1+2

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 4–5.

**Systemanforderungen**

- IBM-komp. 486-DX mit 8 MB RAM
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- MS-DOS ab Version 5.0 oder Windows 95
- Soundkarte
- Empfohlen: Pentium, 16 MB-RAM

**Der Programmstarter**

Sie gelangen in den Starter, indem Sie ❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

**CD-Inhalt**

**Vollversionen:** EARTHWORM JIM 1+2
**Shareware:** Packprogramme, Tbav
**Freeware:** MS-Maustreiber, Adobe Acrobat



Bestseller Games 23

Bestseller Games 23 · Earthworm Jim 1+2

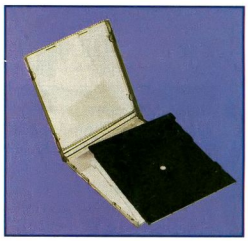
## Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

## Vorderseite

### Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



## Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

# LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 23" und der darin enthaltenen CD-ROMs berechtigt sind, die Programme




als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

**EARTHWORM JIM 1+2** ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

**Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:**

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **der TREND GmbH** ist die Nutzung der auf den CD-ROMs aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROMs einen Materialfehler aufweisen, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **EARTHWORM JIM 1+2** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

## REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der Programme **EARTHWORM JIM 1+2** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 23"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Computer:** | ❑ 486 | ❑ Pentium | ❑ Pentium II od. höher |
| **Speicher:** | ❑ 8 MB | ❑ 16 MB | ❑ 32 MB (oder mehr) |
| **Betriebssystem:** | ❑ DOS | ❑ Win 3.1 | ❑ Win 95 ❑ andere |
| **Peripherie:** | ❑ Soundkarte | ❑ Modem | ❑ Joystick/Gamepad |

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

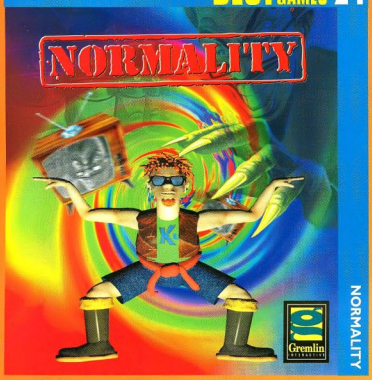
Bestseller Games 23

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

# Vorschau

## auf kommende Ausgaben

**August '98** BEST SELLER GAMES 24



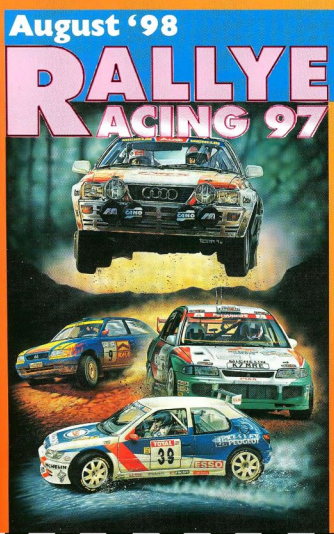

NORMALITY

**September '98** BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 17




G-NOME

**August '98**




BEST SELLER GAMES GOLD EDITION 16

Schnallen Sie sich an, und achten Sie auf die Startflagge! Am Ende einer nervenaufreibenden Rallye-Saison steht Ihnen die härteste Prüfung noch bevor: die Network Q RAC Rallye, das letzte Ereignis des Jahres in der FIA World Rallye Championship. Wählen Sie in diesem mörderischen Rennen über **28 Etappen** im Norden Großbritanniens zwischen **sechs Rallyewagen** aus. Unter anderem warten ein Golf GTI 16V, ein Renault Maxi Mégane und ein Ford Escort Cosworth darauf, über **Asphalt, Schotter und Schlamm** gejagt zu werden.

Treten Sie gegen äußerst intelligente Computerfahrer oder im Netzwerk gegen Ihre Freunde und Kollegen an, und genießen Sie ein Rallyespektakel in **SVGA-Grafik**, mit authentischen Renngeräuschen und einem beflügelnden **CD-Soundtrack**.

**So urteilt die Fachpresse**

PC Power (12/96): 88%
PC Games (11/96): 81%
PC Action (11/96): 80%



Empfohlen von Walter Röhrl

# BEST SELLER GAMES

**Inhalt von Heft und CD**

EARTHWORM JIM 1 + 2

## Vollversionen auf den Heft-CDs

- 2 Jump 'n' Run-Hits auf 2 Heft-CDs
- Gedruckte Spielanleitung
- Unzählige phantasievolle Levels
- Digitaler Audio-Soundtrack
- Witzige Comic-Grafik mit liebevollen Details
- Bizarre Gegner, originelle Gags
- Herausfordernde Levels
- Cheats im Heft

### So urteilt die Fachpresse:

**PC Power** (4/96): 85%

**PC Games** (4/96): 90%, PC Games Award „Schnell, pfiffig, hübsch und abwechslungsreich."

**PC Player** (4/96): 83%; (11/97): Hall of Fame

**PC Spiel** (4/96): 4 von 5 möglichen Punkten, „gelungene Animation, gekonnt integrierte Gags"

**PC Action** (4/96): 88%

**Power Play** (4/96): 87%, Volltreffer

# EARTHWORM JIM

## Doppelte Wurmkur

Ein Traummann: Er ist schlank und sportlich, benutzt seinen Kopf und hat Sinn für Humor. Schade eigentlich, daß es sich bei Jim um einen Regenwurm handelt. Wenngleich er keiner von der gewöhnlichen Sorte ist. Jim wurde zum Superwurm, als ein Ultra-High-Tech-Super-Space-Cyber-Anzug sich aus dem Nichts über ihn stülpte. Jetzt kann Jim alles: rennen, hüpfen, Bungee-Jumping, fliegen. Und immer ist er mit dem Köpfchen dabei, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes.

In Teil 1 besiegt Jim üble Köter auf stinkenden Schrottplätzen, geht durch die Hölle und unter Wasser, während er die ganze Zeit mit Hamstern, fiesen Katzendrohnen und Metallhühnern zu kämpfen hat. Teil 2 wird noch spaßiger: mit Hilfe nagelneuer Waffen und seines treuen Begleiters, Snot, dem Fallschirm, rechnet Jim endgültig mit seinem Erzfeind Psycho-Krähe ab. Doch zuvor muß er Hundebabies sicher auffangen und bösartigen Omis ausweichen; er wird seinen Kopf als Luftballon benutzen, halbwegs lebendig der bürokratischen Hölle entrinnen und sein möglichstes tun, um nicht mit Salz bestreut als leckeres Wurmsteak auf dem Tisch zu landen.

Shiny

Entertainment and Playmates PIE

FUNSOFT











USK Geeignet ab 6 Jahren

**Systemanforderungen:**

PC 486-DX, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte mit VESA, 2x CD-ROM, unterstützt alle gängigen Soundkarten. Empfohlen: Pentium 75, 16 MB. Läuft nicht mit Diamond Edge 3D Grafikkarten