

NUS-NJMP-EUU

# EARTHWORM JIM

Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>



 MODE D'EMPLOI

 SPIELANLEITUNG

 HANDLEIDING



*Interplay*

NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

# CONSIDERATIONS MEDICALES / A LIRE ATTENTIVEMENT

1. **Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**
  - Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
  - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
  - Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
  - En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



## SOMMAIRE

OU LA, MAIS QU'EST-CE QUE J'AI	
DONC DANS LES MAINS ? .....	4
UN SCÉNARIO DIABOLIQUE .....	5
Voche ! Patatroc ! AGONIE ! .....	5
TORTILLEMENTS CRESCENDO .....	6
Sauvegarde et direction cerveau ! .....	6
Je veux en finir ! .....	6
Je me débrouille bien ? .....	6
D'autres trucs au hasard .....	6
MANIPULATIONS SAVANTES .....	7
Chers confrères et consœurs	
ornéliades, à vos manettes ! .....	7
Jim en pleine escalade .....	8
Jim fouette de la tête .....	8
L'hélicop-tête de Jim .....	8
Jim monte à la corde .....	8
L'ATTIRAIL S'ALLONGE .....	9
La bulle de coussette de Jim .....	9
Bulletin de santé .....	9
FILMAGE EN VERDEO .....	10
C'EST QUOI, CE TRUC ? .....	11
Exploseur Standard .....	11
Mortier-omelette .....	11
Couperet Long Rifle .....	11
Laser .....	11
Lance-boulettes .....	11
Apollo 13 .....	12
Roquette Ma-Gnome .....	12
Bonanamite .....	12
Superzooka .....	12
Magnum .....	12
C'EST QUOI, CE TRUC ? (COLLECTES) .....	13
Bulles de Savoir .....	13
Santé Atomique .....	13
Montgol-Ver .....	13
Hariko-Ver .....	13
Prime de vie .....	13
Dog-namite .....	13
LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN	
SONT REVENUS LA DECRIVENT .....	14
Cérébro-Center .....	14
LA SCENE ... (SOUVENIRS) .....	15
Etat de piège .....	15
C'est une vraie cour de ferme	
qui l'attend ! .....	15
Démontiel et Corbioque .....	15
LA SCENE ... (BONHEUR) .....	16
Le Seigneur des Louches .....	16
Un petit creux ? .....	16
L'imbroglia Friture .....	16
LA SCENE ... (ANGOISSE) .....	17
Les Epouvolaïlles .....	17
Les Epouvolaïlles bis .....	17
Mort à la carte .....	17
Folles nuits des morts vivants .....	17
Professeur Face-de-Macaque .....	17
LA SCENE ... (FANTASME) .....	18
Vallée de la Mort Violente .....	18
Le bon, la Brute et Grand-Maman .....	18
Bob le Poisson Rouge et N°4 .....	18
ASSISTANCE TECHNIQUE .....	19
GARANTIE .....	19
POUR EN SAVOIR PLUS .....	20
LE SITE WEB D'INTERPLAY .....	20
SERVICE DE REMPLACEMENT A VIE .....	20
VI TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION .....	21
DEUTSCH .....	22
NEDERLANSTAL .....	41

## OU LA, MAIS QU'EST-CE QUE J'AI DONC DANS LES MAINS ?

Le Stick multidirectionnel Nintendo64 se base sur un système analogique pour évaluer les angles et les directions de ses mouvements. En bref, si tu le pousse vers la droite, c'est à droite que tu tournes !

Branche une Manette de jeu (c'est cette chose grise avec des boutons avec le truc noir qui bringuebale dessus) dans le port Manette 1 (ce machin sur le devant du Nintendo64 (qui a l'air mangé par les vers)). S'il n'y a rien à l'écran, il est temps d'allumer la télé et la Console : appuie sur l'interrupteur ON. Au moment où tu allumes la console, assure-toi que le stick reste dans sa position de repos au centre de la manette.



Si tu mets le stick dans cette position lorsque c'est allumé, tu vas te déhancher, faire des pas de clown et ne plus manquer une occasion de te flanquer par terre (tu aurais bonne mine...).



Pour recalibrer la position centrale après le début de la partie, lâche le Stick et laisse-le se centrer tout seul, puis appuie sur START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le Stick est un instrument de précision: ne lui donne pas à boire, ne le gave pas d'objets bizarres, ne lui donne pas de coups de marteau, ne le parachute pas depuis un long courrier volant à 7 000 m d'altitude.

Pendant que tu joues à ce jeu, il est recommandé de tenir la manette dans cette position :

En prenant ces positions sur la manette de jeu, ton pouce gauche a toute la liberté pour agir sur le Stick. Ton pouce droit, lui, peut aisément appuyer sur les boutons A-, B- ou C-. Ce qui libère ton troisième pouce, qui se fera un plaisir de mettre la main à la pâte lors des manoeuvres délicates.



## UN SCÉNARIO DIABOLIQUE (COMMENT JIM PERDIT LA BULLE)

Vache ! Patatrac ! AGONIE !

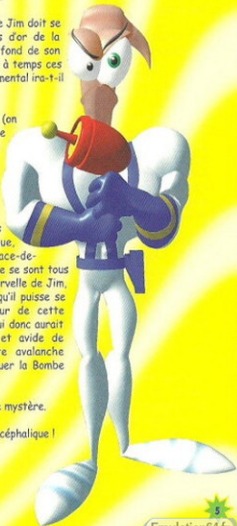
Entré en collision avec une vache décochée d'une force herculéenne, Jim n'a gardé que cette dernière image, celle d'énormes mamelles bovines. Son cerveau a été pas-teu-ri-sé !!! Il ne reste plus, entre Jim le Méga-héros et Jim le rigolo, que son Super-égo.

Le Super-égo de Super-héros de Jim doit se mettre en quête des mamelles d'or de la lucidité, qui se cachent au fin fond de son crâne vachoscopé. Trouvera-t-il à temps ces pis magiques ? Ou son équilibre mental ira-t-il de mal en pis ?

Comme si cela ne suffisait pas (on n'est pas là non plus pour te simplifier la vie...), de l'imagination bouillonnante de Jim s'est échappée la crème de la crème de la pègre, qui s'est bien promise de ne pas le laisser retrouver son équilibre mental. Des fantômes psychotiques comme Corboiaque, Max Friture, Professeur Face-de-Macaque et Bob le Poisson Rouge se sont centrifugés une couche de la cervelle de Jim, et il faudra les upériser pour qu'il puisse se ressaisir et confondre l'auteur de cette infâme yaourterie. Qui? Mais qui donc aurait l'esprit assez tordu, malsain et avide de pouvoir pour concocter cette avalanche bovine ? Qui cherche à fabriquer la Bombe Lobotomique ?

Il n'y a qu'une façon d'éclaircir ce mystère.

En selle pour une chevauchée encéphalique !



## TORTILLEMENTS CRESCENDO

Félicitations, cette page signale la fin de la première partie de votre formation. L'heure est venue de jouer.

L'écran d'accueil affiche le niveau de tes performances lors des parties sauvegardées. Avec la manette de jeu, tu peux les faire défiler une à une.

Appuie sur A pour commencer.

Une fois dans le jeu, appuie sur start et un menu s'affichera, qui ressemblera à celui-ci :

### Oh, non ! Demi-tour illico !

Ceci te permet de revenir au jeu.

### Sauvegarde et direction cerveau !

Tu peux sauvegarder une partie à n'importe quel stade, mais tu ne pourras garder que les mamelles ; les bulles se remettent à zéro chaque fois que tu quittes une région cérébrale. Si jamais une de tes parties sauvegardées est kidnappée par une vache folle furieuse pour le compte d'un savant extra-terrestre corrompu, ne commets pas l'erreur de vouloir la sauver. Ces sauvetages-là, il vaut mieux les laisser aux professionnels du calibre de JLV. Particuliers s'abstenir.

### Je veux en finir

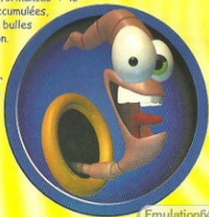
Quitter ! Mais une fois engagé(e), tu ne peux plus t'arrêter, plus jamais, jamais, aha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha-ha (parole !).

### Je me débrouille bien ?

Ici tu peux examiner tes performances : le nombre de mamelles que tu as accumulées, et le plus grand nombre de bulles atteint dans chaque circonvolution.

### D'autres trucs au hasard.

C'est le coin où tu peux tripoter l'environnement sonore et autres joujoux. On a pensé à tout, hein?



## MANIPULATIONS SAVANTES

Chers confrères et consoeurs annélides, à vos manettes !

- Rampez, marchez, courez, et ceci dans n'importe quelle direction !
- Prenez la position accroupie (là, quand on bouge, on roule)

Feu (ou: bouton pim  
pam poum)

Pause dans la partie  
et accès au menu  
(frites en sus)

Saut



Si tu veux sauter plus loin, tu peux prendre de l'élan



Si tu veux sauter plus haut, pars en position accroupie



## MANIPULATIONS SAVANTES (SUITE)

### Jim en pleine escalade



Jim sait grimper (et toi qui croyais que c'était réservé aux archéologues à belle frimousse d'Hollywood !). Une fois que tu auras sauté, pousse le stick vers l'obstacle à escalader, et si Jim trouve une prise, il commencera à monter.

### Jim fouette de la tête



Appuie sur le bouton C INFÉRIEUR et Jim boxera de la tête. Son fouet crânien peut prendre un rôle offensif, peut activer des objets, les distributeurs, par exemple, ou les hamsters, et a également une fonction... fouet.

### L'hélicop-tête de Jim



Fais durer les cabrioles aériennes de Jim. Sautes et, une fois en l'air, appuie de nouveau sur A pour commencer à planer.

### Jim monte à la corde



Monter à la corde. Sautes sur la corde et Jim courra le long de cette corde, plus vite qu'une araignée invitée par le Seigneur des Mouches. Appuie sur accroupi pour lever les jambes, et sautes quand tu veux descendre. Tu peux aussi accidentellement appuyer sur sauter au mauvais moment et te trouver précipité vers une fin déplorable, mais n'en fais pas une habitude.

## L'ATTIRAIL S'ALLONGE

Ce jeu te fournis davantage d'instruments utiles que Mcgyver n'est capable d'en imaginer.

Les crottes de nez traînent partout dans ton cerveau. Pas de quoi s'inquiéter, ce n'est pas un signe d'instabilité mentale, tout simplement les traces de ton super-morveux préféré : Morff. Mets tout ça sous un bon paillis et il te communiquera des astuces utiles par la suite.

### La bulle de causette de Jim



Jim le Ver sait parler ! Quand Jim trouve à qui parler, une bulle de causette apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Appuie sur A pour papoter et découvrir les secrets des événements à venir.

### Bulletin de santé : les vies & la santé mentale



Ton état de santé varie entre un maximum de 100% et un minimum de "t'es bon à mettre entre 4 planches". Tu auras l'occasion de récupérer des vies supplémentaires et des réserves de santé au cours de la partie.



## FILMAGE EN VERDEO

Ça t'aurait plu, de faire mettre en scène ? Voici l'occace rêvée : Jim a tout le matos pour tourner un film.

Appuie simultanément sur les boutons R et C supérieur pour pénétrer dans la tête de Jim, là où je suis déjà, tu vas dire. Non, c'est que ce bouton t'installe à l'intérieur du crâne du Super-égo de Jim pour que tu puisse fouiner dans tous les coins de sa cervelle. T'es perdu ? Bon, appuie et tu verras. Une fois dans cette position, tu ne peux plus bouger, mais tu as des armes pour faire des cartons sur tes ennemis. Appuie sur l'un ou l'autre des boutons C pour sortir.

Appuie sur le bouton R pour déplacer le viseur de la caméra derrière Jim, pour que vous regardiez dans la même direction. Tant que tu auras le doigt dessus, tu garderas ce point de vue.

Les boutons C droite et C gauche : chaque fois que tu appuies dessus la caméra pivote de 45° dans la direction choisie. Continue jusqu'à ce que tu voies ce que tu voulais voir.

Le bouton C supérieur commande la fonction zoom et des effets spéciaux très tortillants.

Si la caméra se fige et un avertisseur sonore te chatouille les oreilles, c'est que la caméra ne peut plus pivoter plus loin. Il te suffit de déplacer Jim et tout devrait rentrer dans l'ordre.



## C'EST QUOI, CE TRUC? (ET POURQUOI ÇA FAIT « BOUM » TOUT LE TEMPS ?)

Voici l'arsenal de JLV. Une fois que tu as commencé à te servir d'une arme, tu la gardes jusqu'à ce que les munitions s'épuisent, ou que tu trouves une autre arme. Les armes se trouvent dans des distributeurs spéciaux. Un coup de fouet de tête et fais ta provision de puissance destructrice.

### Exploseur Standard



Du matos gratis. Faible portée, mais un tir rapide et sans pause. Quand tu seras tombé à 0, l'arme se rechargera automatiquement, balle par balle, jusqu'à 100. S'il t'en faut plus, trouve-toi de quoi recharger.

### Mortier-omelette



Dés que tu arrives nez à nez avec ta cible, fais-en pleuvoir autant que les cloches à Pâques. Pas du tir à blanc.

### Couperet Long Rifle



Tranche la tranche de tes ennemis avec le méga-hachoir de Jim le Ver.

### Laser



Ce tueur de fantômes high-tech te fera rayonner sur la partie.

### Lance-boulettes



Tout super-héros digne de ce nom se doit d'en avoir un. Un bon tuyau pour faire mouche.

## C'EST QUOI, CE TRUC? (SUITE)

### Apollo 13



Cap Canaveral, répondez. Ce gadget retrouvera la piste de tes ennemis. Grosse explosion, petits morceaux. Et avec une jolie portée.

### Roquette Ma-Gnome



Ta propre base de missiles élastiques. Essaie les rebonds sur les murs, ça provoque généralement d'abominables éliminations chez l'ennemi.

### Bananamite



Tic-tac, Tic-tac, pêche melba !

### Superzooka



L'arme la plus géniale, capable de pulvériser tout ce qui se trouve sur son passage. Les ennemis tombent comme des super-mouches.

### Magnum



Voyons voir comme tu dégaines ce colt à six coups.

## C'EST QUOI, CE TRUC? (COLLECTES)

Trucs, Mochins, Bidules et autres Méga-Gadgets

### Bulles de Savoir



Elles sont indispensables à l'équilibre mental de Jim : ramasses-en si tu veux rester vivant. Les bulles permettent d'ouvrir de nouveaux domaines à explorer, mais il te faudra peut-être chercher les petites timides qui restent cachées. Chaque fois que tu quittes un niveau, le compteur de bulles se remet à zéro.

### Santé Atomique



Quand tu élimines un méchant, ton bulletin de santé s'améliore. D'autres éléments toniques traînent aussi dans des caisses.

### Montgol-Ver



Ver, cours, vole. Avale le ballon et la tête de Jim enflera (comme s'il n'avait pas déjà la grosse tête...) et il flottera là où aucun ver n'a jamais posé l'anneau.

### Hariko-Ver



Foyot, flageolet, ô grand musicien ! Plus grandes mes assiettées, plus sonores tes flatulences !

### Prime de vie



Vole un cœur et prends un ticket pour un autre tour.

### Dog-namite



Prends ce truc et il te suivra partout, un peu comme un chien, sauf qu'il tire sur les gens.

## LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT

### Cérébro-Center

C'est le centre nerveux de Jim, un endroit palpitant, moquette partout, l'antichambre de ses quatre cerveaux. A l'entrée de chacun d'entre eux, le nombre de mamelles à réunir pour déverrouiller la porte sera indiqué.

Une fois que des mamelles ont été trouvées, elles restent à l'état de découverte. Elle n'apparaîtront plus que sous une forme fantomatique lorsque tu reviendras dans ces circonvolutions.

Les bulles que tu réunis représentent ton Q.I. Plus tu en as, plus tu es intelligent. Plus tu deviens intelligent, plus tu peux explorer de circonvolutions. Le Q.I. requis pour passer une porte sera indiqué sur cette porte.

A l'intérieur du cerveau, il te faudra conquérir plusieurs circonvolutions avant d'affronter le cauchemar fondamental qui se cache au centre de ce cerveau.

Cet écran affiche tes meilleurs scores. Leur total donne ton nombre de bulles. Pour augmenter leur nombre, fais défiler les niveaux et trouve ceux auxquels tu n'as pas récolté toutes les bulles.

Il te faudra la totalité des bulles pour arriver au dernier niveau, mais tu peux toujours revenir faire un tour jusqu'à ce que tu les aies toutes ramassées.

Une fois toutes les bulles et toutes les mamelles réunies, tu atteindras - hourrah !

### LA CIRCONVOLUTION FINALE !!!

## LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (SOUVENIRS)

Les plus mauvais souvenirs de Jim ont investi son premier cerveau, et Corboïaque et ses bataillons de bovins armés jusqu'aux dents y ont établi leur camp de base. Ce n'est pas ici qu'il faut sombrer dans la non-violence ; il faut que tu charges, que tu armes, et que tu montres bien ta dureté de ver.

### Etat de piège

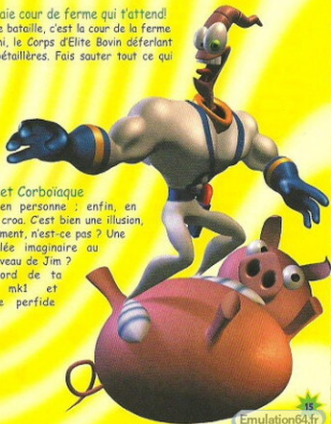
Le colonel a une mission à te confier, mais serais-tu... non, même des gens comme nous ne nous abaissons pas jusqu'à des calembours pareils... oh, et puis zut ! serais-tu une POULE mouillée ? J'ai dit, na !

Le renard est entré dans la basse-cour. Explode les oeufs et déplume à mort.

C'est une vraie cour de ferme qui t'attend !  
Ton champ de bataille, c'est la cour de la ferme et ton ennemi, le Corps d'Elite Bovin déferlant par pleines bétailières. Fais sauter tout ce qui bouge.

### Démentiel et Corboïaque

Corboïaque en personne : enfin, en personne n'y croa. C'est bien une illusion, ce bombardement, n'est-ce pas ? Une simple envolée imaginaire au coeur du cerveau de Jim ?  
Monte à bord de ta Lamporcini mk1 et affronte ce perfide volatile.



## LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (BONHEUR)

Le deuxième cerveau est en proie à une fixation sur ce qui plaît le plus à Jim : la bonne bouffe. Celle qui passe du congélateur à la panse en moins d'une minute chrono. Mais il est aussi sous la coupe de Max Friture, le magnat du fast-food intergalactique, qui paie une solde misérable à une armée d'ouvriers chargés de mettre le cerveau de Jim à sac, à la recherche des ingrédients-clés du suprême hamburger.

### Le Seigneur des Louches

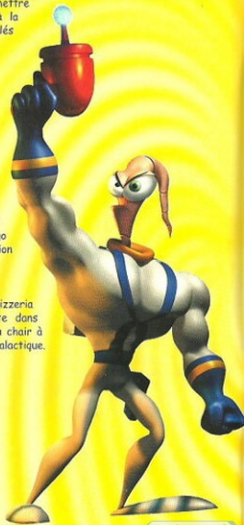
Le Roi Cornichon a été kidnappé et tu es le seul à pouvoir le sauver avant qu'il ne soit incorporé au super-large snack-pack hamburger deluxe

### Un petit creux ?

Max Friture a kidnappé le gargantuesque roi des festins de hamburgers. Mets-toi sur ton 31, sors ton meilleur tango et mène le roi jusqu'à la libération cérébrale.

### L'imbroglia Friture

Face à face avec Max dans sa pizzeria diabolico-mirobolante. Remonte dans cette Lamporcini et fais de la chair à saucisse de cet égotiste intergalactique.



## LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (ANGOISSE)

Le troisième cerveau de Jim est en proie à une terreur dévorante déclenchée et entretenue par le Professeur Face-de-Macaque. Prépare-toi à te tortiller jusqu'au coeur des pires cauchemars de Jim. Un éventail ahurissant de frayeurs qui te passent partout, l'angoisse insoutenable, l'horreur, l'épouv... enfin, on a la trouille.

### Les Epouvolailles

Fraye-toi un chemin à travers le manoir du savant dérangé jusqu'au laboratoire secret. Mais ouvre bien les yeux pour repérer les spectres de basse-cour.

### Les Epouvolailles bis

Plus profond dans les entrailles de ce manoir nous plongeons, pour y découvrir des cabrioles cérébrales plus mystérieuses encore. A la limite du délit freuduleux.

### Mort à la carte

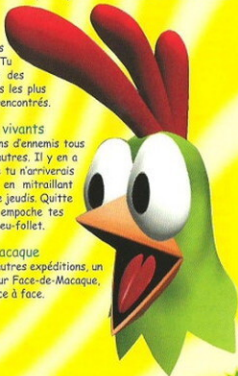
C'est la mort, Jim, mais pas sous son aspect habituel. Tu vas faire la connaissance des petits lapins exterminateurs les plus mignons que tu aies jamais rencontrés.

### Folles nuits des morts vivants

Des cimetières entiers pleins d'ennemis tous plus morts les uns que les autres. Il y en a même qui sont si morts que tu n'arriverais pas à les re-tuer, même en mitraillant jusqu'à la semaine des quatre jeudis. Quitte vite la disco des zombies, empoche tes mamelles et file comme un feu-follet.

### Professeur Face-de-Macaque

Après ton succès des deux autres expéditions, un duel t'attend avec Professeur Face-de-Macaque, une vraie cochonnerie de face à face.





## LA SCENE TELLE QUE CEUX QUI EN SONT REVENUS LA DECRIVENT (FANTASME)

Le quatrième cerveau de Jim a régressé jusqu'aux westerns qu'il regardait dans son enfance, mais Bob le Poisson Rouge est arrivé avant toi, et il n'y a pas assez de place pour vous deux. En selle, cow-boy, il est temps de se débarrasser de ces méchants qui te volent tes bulles.

### Vallée de la Mort Violente

Puisqu'on te prend pour un bon à rien, il faut bien que tu sortes ton fidèle six-coups et que tu atomise ces créatures, tout ça pour une poignée de bulles.



### Le bon, la Brute et Grand-Maman

Des mémés délinquantes sont sorties de leur trou perdu pour enfermer le shérif dans sa propre prison. Tu es chargé de nettoyer la ville, mon gars.

### Bob le Poisson Rouge et N°4

Déjoue les plans de Bob le Poisson Rouge et tu seras de nouveau maître du cerveau. Du gâteau, tu dis ? Ha, ha, ha.