

# *Jimmy's Fantastic Journey* - Deutsche Anleitung

## **Starten des Spiels:**

1. "Jimmy's" Diskette in das Laufwerk "DF0" einlegen.
2. Joystick in Port 2 stecken.

## **Kopierschutz Teil 1:**

Bevor "Jimmy's" gespielt werden kann, werden 3 Symbole von dem "Kopierschutz Diagramm" (Seite 4) abgefragt. X 0 bis 9 ist horizontal, und Y 0 bis 9 ist vertikal. Beispiel: X3/Y1 = ☺. Die Symbole müssen mit Hilfe des Joysticks eingegeben werden.

## **Tastaturbelegung:**

Nachdem das Spiel geladen ist, drückt man die Space Taste um in das Optionsmenue zu gelangen. Im Spiel benutzt man die Taste 'P' um das Spielgeschehen zu pausieren, und 'Esc' um das Spiel zu beenden.

## **Abspeichern der Hiscore Liste:**

Über das Optionsmenue ist es möglich die Highscore Liste abzuspeichern. Die Diskette darf in diesem Fall nicht schreibgeschützt sein!

## **Das Spiel:**

Begleite Jimmy auf seiner fantastischen Reise durch 24 Level und 4 verschiedene Orte: Das Haus des Spaßes, der weite "Melon" Weltraum, der Wald sowie der hektische Hafen. Auf deiner Reise wirst du auf viele trickreiche Monster treffen, welche dich davon abhalten wollen die gesamten 24 Level zu durchqueren. Mit gezielten Schüssen von Kaugummiblasen kannst du dich jedoch wehren. Weiterhin können, und müssen, die Kaugummiblasen als Plattformen benutzt werden. Manche Gegner hinterlassen -nachdem du sie erledigt hast- einen \$-Bonusball, den du entweder aufnehmen kannst um dein Punktekonto zu erhöhen; oder du schießt auf ihn um eine Bonuswaffe oder sogar ein Extra Leben zu ergattern. In "Jimmy's" gibt es eine Menge Geheimgänge und -Räume. Versuche diese zu finden, um deine Aufgabe zu vereinfachen!

## **Kopierschutz Teil 2:**

Auch wenn es so erscheinen mag: diese Diskette ist kein Standard Amiga File-format, d.h. sie kann nicht auf Festplatte installiert werden, und auch mit keinem File-Kopierer kopiert werden.



## *Jimmy 's Fantastic Journey* - The english Manual

### **How to Start:**

1. Insert the disk into drive DF0
2. Use joystick in port 2

### **Copy protection:**

Before the game can start you will have to identify 3 symbols from the diagram in the manual. when you have found the x,y position in the diagram, select the same symbol on screen with your joystick.

### **Keys:**

In intro use space to enter optionsscreen. In game use 'P' to pause game, 'Esc' to Quit.

### **Save hi-score:**

From the options screen it's possible to save the highscore. Remember always to write-enable disk, before saving.

### **The game:**

The game consists of 24 stages located at four different places called: House of fun, Deepspace melon, In the woods and Hectic Harbour.

You will have to guide Jimmy through these levels to complete the game.

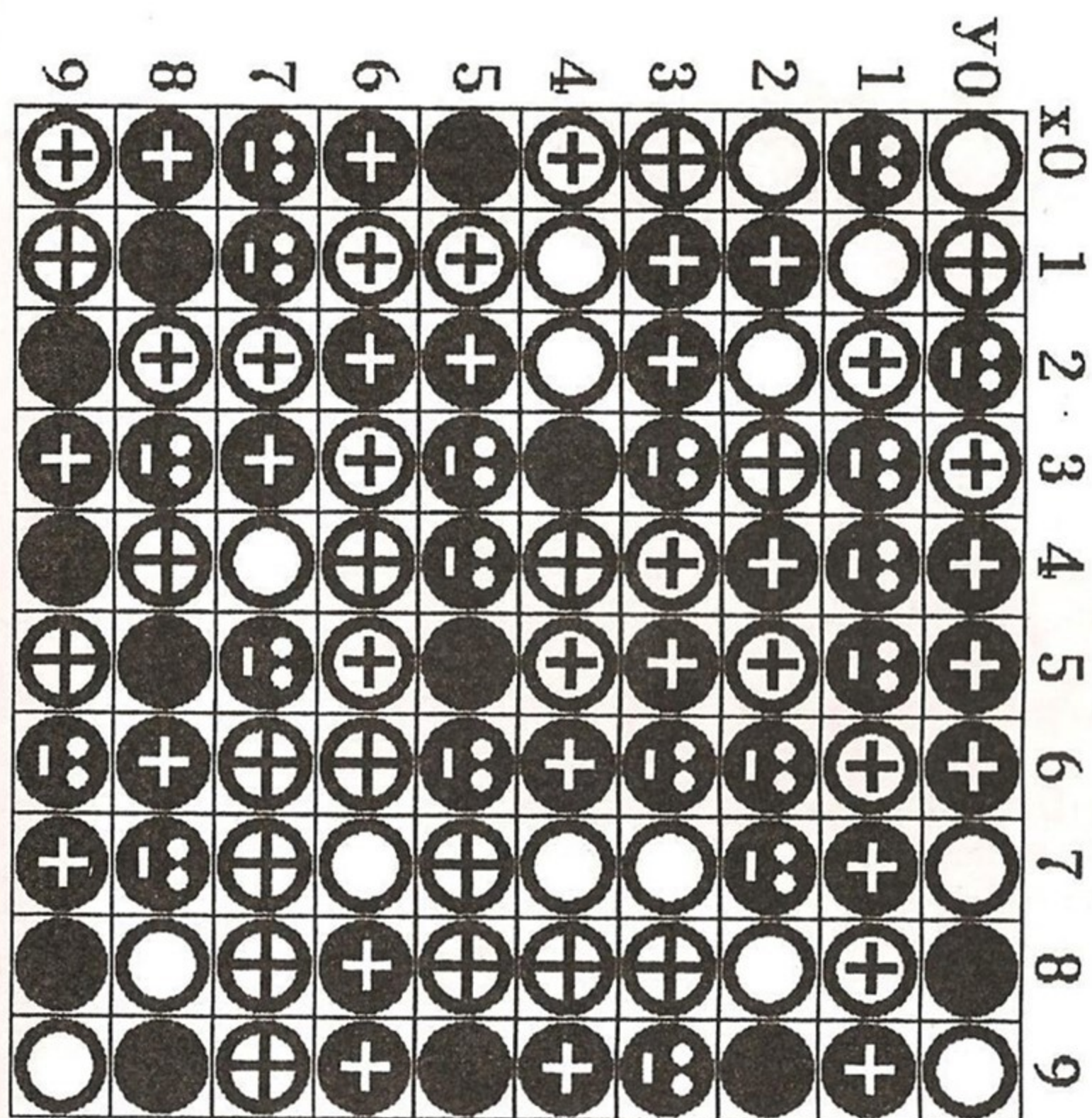
You will meet a lot of monsters on the way, who will try to prevent you from completing your quest. But Jimmy has a skilled bubblegum shot, and the monsters can be killed by shooting them with the gum bubbles.

Futhermore the bubbles can, and must, be used as platforms.

Sometimes when an enemy is killed a \$ bonusball appears, you can either just take it and get extra points, or you can shoot at it to make it change into a bonus weapon or extra life. The more \$ bonusballs you pickup the more weapons you will have to choose from. There are a lot of secret passages, and rooms in the game, try to find them as they will often make your quest a hole lot easier.



# The Copy Protection Diagram



1. +
2. ++
3. ○
4. +.
5. ..
6. ●

The Copy Protection Diagram



# Piracy sucks!

Support the AMIGA, don't destroy "her"!!

## Credits:

Programmed/Produced by Christian Hessenbruch

Graphics by Henrik Lund Mikkelsen and Christophe Branche

Music by Raphael Gesqua

Sound effects by David A. Filskov and Sune M. Pedersen

Translation and Manual Design by René Clobes

## Copyright:

Lionheart and Jimmy's are trademarks of L.S.C.

AMIGA is a trademark of Amiga Technologies.

Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this game is strictly prohibited.

LIONHEART SOFTWARE CREATIONS 1996. All rights reserved.