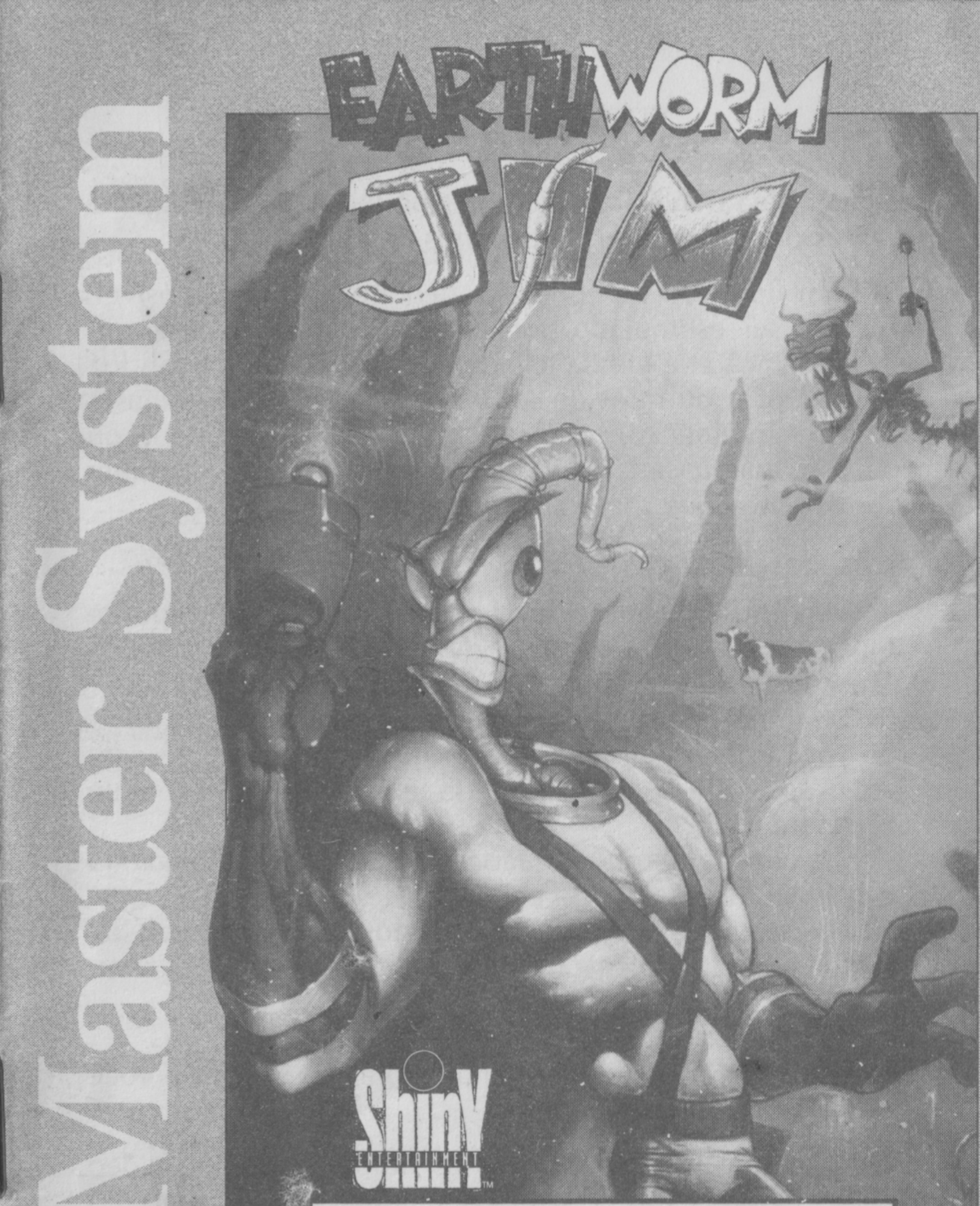
# EARTHWORM JIM




## MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

Interactive Entertainment Inc.

TEC TOY

# ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

## Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

## Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

# IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar video games
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a Natureza
(d) Todas as anteriores
(e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

**Mostre que você realmente é uma fera!**

# COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

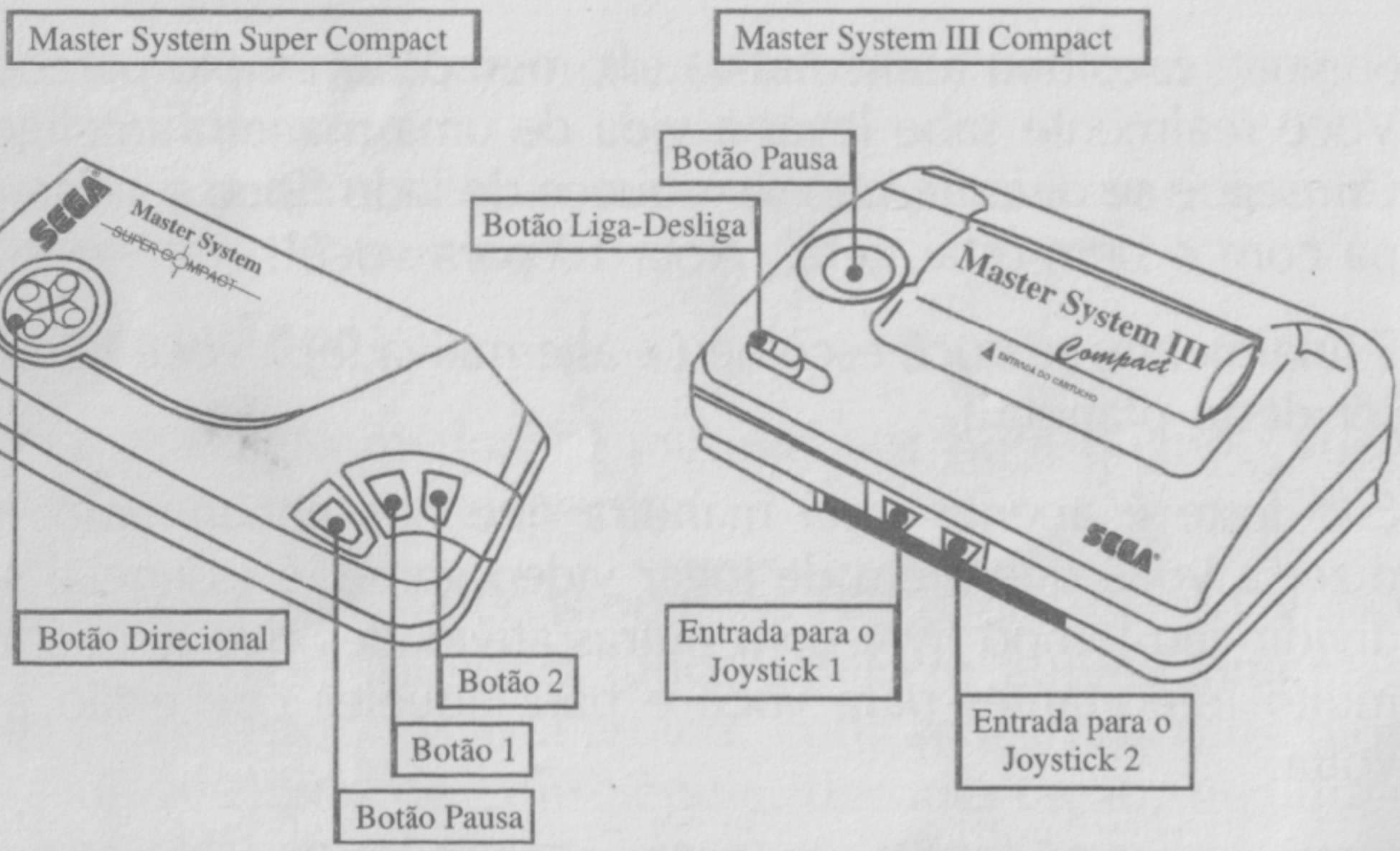
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.

2. Coloque o cartucho EARTHWORM JIM™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.

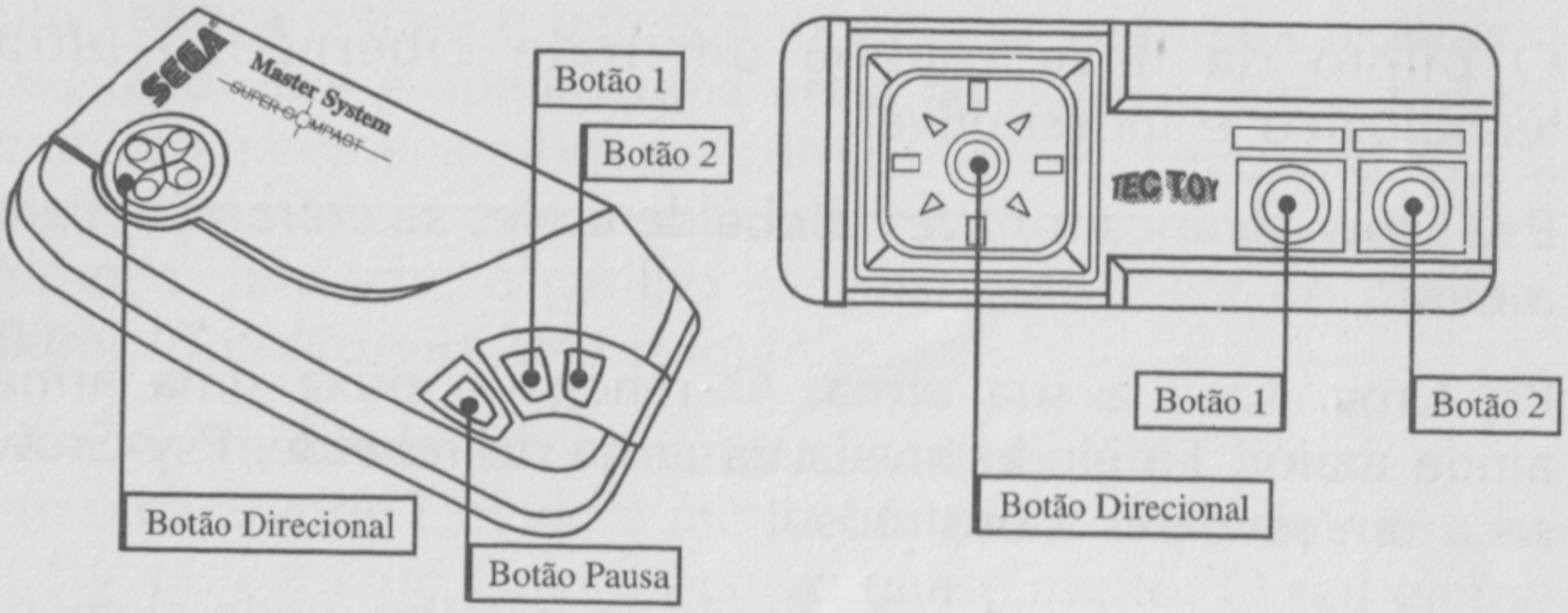
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.

4. EARTHWORM JIM™ é para 1jogador apenas.

**IMPORTANTE**: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# ASSUMA O CONTROLE!




| | |
|---|---|
| Botão 1 | Mantenha-o pressionado para atirar com o Revólver de Plasma. Também funciona como um acelerador para o foguete. |
| Botão 1 | Aciona o Chicote de Cabeça. |
| Botão 2 | Faz Jim pular ou, quando estiver voando, faz a cabeça de Jim girar como uma pá de helicóptero. |
| Botão D (Direcional) | Controla a direção na qual você se move e a direção para a qual você olha. O que você esperava que ele fizesse? |

# A MINHOCA SE TRANSFORMOU EM UM SUPER-HERÓI

É um dia comum. Um corvo está caçando uma minhoca, uma minhoca chamada Jim. Hoje, ela escapa para um local seguro e o corvo come poeira.

Enquanto isso, no espaço sideral...

Psy-Crow está caçando uma pequena nave rebelde.

O piloto da nave roubou um traje cibernético ultra tecnológico e indestrutível.

Psy-Crow alcança a nave renebelde e eles se enfrentam cara a cara.

Psy-Crow saca a sua arma. O renegado puxa uma arma ainda maior. Fingindo inveja da arma do rebelde, Psy-Crow saca um revólver monstruoso!

O rebelde, percebendo que perdeu a batalha, pede clemência. Mas Psy-Crow, obedecendo ordens diretas da terrível Rainha Pulsante, Inchada, Inflamada, Suada, Cheia de Pus, Deformada, explode o renegado e toda a sua nave em mil pedacinhos...

O traje cai vagarosamente em um estranho planeta. Esse estranho planeta é o nosso planeta. O Planeta Terra.

Voltando à Terra, nosso pequeno herói está verificando se está seguro e se conseguiu enganar o corvo. Jim olha para a esquerda, depois para a direita. Parece que ele ensinou uma lição ao corvo. Jim volta para a sua vida normal, vagando por aí, fugindo de corvos e fazendo outras coisas que as minhocas fazem.

Subitamente, Jim é atingido por um enorme traje espacial cibernético ultra tecnológico e altamente indestrutível.

Por pura sorte, Jim não se machucou. De repente, as partículas super altamente tecnológicas do traje começam a interagir com a pele macia da minhoca Jim.

Uma metamorfose à velocidade da luz acontece.

Logo Jim percebe que ele controla o traje, e nós testemunhamos o nascimento de Earthworm Jim.

Jim verifica o traje e percebe uma coisa vermelha fixada ao seu lado, que é apenas uma arma de plasma. Ele a tira do cinturão e começa a brincar com os botões. Enquanto isso, a alguma distância, o corvo ainda está procurando pelo seu almoço. Jim acha o gatilho e dispara um feixe de plasma. **Bum!** O corvo vira churrasquinho!

Dando um tempo para arrumar as suas idéias, Jim se apóia em uma árvore. Devido à incrível força do traje, Jim derruba a árvore, bem em cima do corvo quase morto. O seu eterno inimigo já era!

O nosso herói pensa que agora tudo será fácil, mas... ele ouve alguma coisa ao longe.

Psy-Crow, o caçador de recompensas intergalático está em frente à marca de grama queimada que o traje deixou para trás.

Subindo na árvore mais alta, Jim vê Psy-Crow falando com a Rainha, informando que o traje está muito perto de ser recuperado. A Rainha sabe que o traje irá torná-la ainda mais bonita que a sua irmã gêmea prisioneira. Jim decide que precisa conhecer essa Princesa e parte para encontrá-la antes que Psy-Crow consiga achá-lo.

## A TELA DO TÍTULO

Nesta tela, você poderá acionar START para iniciar o jogo ou ainda escolher o nível de dificuldade do mesmo entre Practice, Normal e Difficult. Para isto, utilize o Botão D para cima ou para baixo.

## Dificuldade:

Como citado anteriormente, existem três níveis de dificuldade em Earthworm Jim: Practice (Treino), Normal e Difficult (Difícil). Cada nível de dificuldade muda um monte de coisas.

- **Practice (Treino):** Você não pode nem mesmo ver uma pescaria. O sal faz você se encolher. Você ainda não descobriu as piadas de hamsters.
- **Normal:** Você faz malabarismos para pescar. Você foi pego com a roupa de baixo prendendo o seu cabelo em uma cortina para ver se você conseguia se balançar pela cabeça assim como o EWJ. Você está começando a inventar suas próprias piadas de hamsters...
- **Difficult (Difícil):** Você nada em águas infestadas de trutas. Você toma sol na praia no dia mais quente do ano, e nada no Mar Morto. Você inventou o próximo jogo do Earthworm Jim. Você é durão, você é um Lumbricus terrestris.

# A TELA DO JOGO

**Minhocas Sobrando** Este é o número de vidas extras do Jim que você tem sobrando para completar o jogo. Existem muitas vidas extras escondidas para ajudá-lo na sua busca para salvar a Princesa. Procure por elas em toda parte!

**Energia do Traje** Esta é a porcentagem de energia que o traje ainda tem. Sempre que você for atacado ou tocado por um inimigo, ou fizer alguma coisa estúpida, este número diminuirá. Energia extra poderá ser encontrada flutuando pelos níveis, ou quando você derrotar um inimigo.

**Tiros de Plasma** Este é o número de tiros de plasma que você ainda tem para atirar. Energia extra poderá ser recolhida enquanto você estiver jogando, mas você deverá usar os seus tiros cuidadosamente, já que muitos inimigos esperam por você. Se acabarem todos os seus tiros, o revólver de plasma irá se autorecarregar lentamente pegando energia do que está à sua volta, mas é extremamente importante que você não deixe o revólver ficar sem munição.

# ITENS

## Força Plasma:

Cada vez que você pegar um desses, ganhará mais 250 rodadas de força plasma. Os tiros de plasma são limitados, portanto pegue o maior número possível desse item!

## Mega Plasma:

A Grande Baleia de detonação plasma! Esta arma geralmente destrói qualquer coisa que você atingir! Cada vez que coletar uma dessas você só terá um mega-tiro, portanto use-o sabiamente.

## Poder do Traje:

A energia atômica que o traje precisa para funcionar. Coletando esses itens você recupera a energia do traje. Mais saudável que uma grande tigela de Canja de Galinha.

## Escudo Asteróide:

Durante as Corridas Rochosas, agarre este item para protegê-lo contra a colisão com os asteróides.

## Acelerador Atômico:

Pegue uma dessas gemas de força para arremessar-se em uma corrida acelerada. Útil para um rápido estouro de velocidade para fugir de Psy-Crow.

## Vida Extra:

Escondida pelos vastos níveis estão esses itens que lhe darão uma chance extra de resgatar a princesa.

# OS NÍVEIS:

### A Nova Cidade Ferro-Velho

Corvos ameaçadores, latas de lixo mutantes gigantes, o dono do Ferro-Velho Chuck e o seu cachorrinho Fifi, querem dar as boas-vindas a você no Ferro-Velho da sua maneira especial - tentando matá-lo. Pule de pneu em pneu, ou escorregue através de linhas fechadas para pegar poderes extras. Cuidado, comparadas aos latidos do Fifi, suas mordidas são ainda piores!

## Que Diabos?!

Bem-vindo ao Planeta Inferno. Enquanto o Gato Malvado dança, você vagueia pelo demoníaco labirinto cheio de truques. Pise rapidamente... pode ficar um pouco quente demais para Jim mesmo no seu traje indestrutível. Para uma experiência ultra-leve, pegue uma carona em uma gema, mas não deixe Jim esquentar os pés! O tempo certamente estará quente na cidade esta noite!

## Descendo pelos Tubos:

Bob, o peixinho dourado, sabe que o super traje do EWJ poderá transformá-lo no Rei do Mundo. Talvez do Universo! Controlando os gatos andróides de sua base submarina, Bob usará os seus servidores para descobrir você onde quer que você se esconda, em cima ou em baixo. Não deixe o tamanho dos guardas-gatinhos do Bob enganar você - eles são tão poderosos quanto os gatos comuns! Muitos Hamsters!

## Asteróides Andy:

Pronto para uma viagem selvagem pelo espaço? Bem, segure-se na sua cadeira porque, a cada nível, Psy-Crow estará mais perto de alcançá-lo! Evite os asteróides e tente derrubar Psy-Crow do seu foguete - isto irá ajudar você a continuar vivo. Agarre os Aceleradores Atômicos no caminho para deixar Psy-Crow comendo íons. É claro, se estiver viajando a esta velocidade, você irá querer um estoque de escudos... a não ser que seja um exímio piloto.

Este nível aparece sempre ao final de cada um dos outros níveis.

### Buttville:

Está escuro, há raios ao longe, e você não poderá perder a cabeça se quiser continuar vivo. Agora você está enfrentando a Rainha e os seus súditos cara a cara, portanto use a cabeça. A Rainha está usando o seu controle sobre todos os insetos para tentar pará-lo. Onde você virar, um dos seguidores da Rainha estará lá. Você pode pensar que não há mais esperanças, mas não é verdade. Tente controlar todos os seus movimentos aqui. Qualquer erro será provavelmente o último.

## O ELENCO DE PERSONAGENS

### EARTHWORM JIM

Apenas uma minhoca pega em um traje que ela não entende. Enfrentando a desalentadora tarefa de manter o super poderoso traje longe das terríveis garras dos seus malvados inimigos, você terá que usar todas as armas e poderes que puder para manter Jim vivo! E ele deverá ter armas, chicotes, atiradores de plasmas, hamsters (mm...) e outras coisas hi-tech!

### Fifi:

Fifi não é nenhum poodle adorável. Experimente uma serra elétrica psicopata, de quatro patas com uma corrente enferrujada e você saberá do que estamos falando. Fifi quer manter os estranhos longe do seu mestre do Ferro-Velho.

### Psy-Crow:

Jim foi caçado por corvos toda a sua vida, mas nunca por um com um revólver! Psy-Crow está determinado a recuperar aquele traje de volta para a Rainha a qualquer preço. Devido

à sua persistência e confusa mente de corvo, você nunca saberá quando ele irá aparecer! Se ele conseguir colocar em você o seu anzol de minhoca e tirar o traje, Jim ficará tão seguro quanto uma isca para robalo. Fique de olhos bem abertos e tome cuidado!

### Bob & #4:

Bob é um peixinho dourado com planos... planos de roubar o poderoso traje do Jim para poder governar o Universo. Ele não pode enfrentar o Earthworm Jim diretamente, mas é para isto que serve o gato andróide #4! Este bruto tem um soco forte! O que quer que Bob queira, o #4 pega - e Bob quer aquele traje!

### A malvada Rainha Pulsante, Inchada, Inflamada, Suada, Deformada ...:

Faltam adjetivos para descrever a podridão da sua existência. Vamos colocar tudo em pratos limpos: ela é grande, ela é má, e ela está com desejo de comer hambúrgueres de minhocas! Ela tem um rosto que nem mesmo uma mãe poderia amar (e um bebê ver). Ela é o último pesadelo de Jim! Como ela poderá ser derrotada? Isto é possível? Você sabe que ela tem uma irmã gêmea, não sabe?

## DICAS ÚTEIS

- Tente não ficar parado no mesmo lugar por muito tempo. Como um alvo móvel, Jim fica muito mais difícil de acertar.
- Limite os seus tiros curtos de plasma. Isto irá ajudá-lo a guardar muito mais rodadas que você precisará mais tarde.

- Use a cabeça - literalmente! A sua cabeça em forma de chicote pode fazer mais do que destruir inimigos. Você poderá usá-la para balançar-se de um lado para o outro. Mmm... em que tipo de coisa você poderá se balançar?
- Não tenha medo de fazer um salto com fé. Usando a cabeça como uma hélice Jim poderá planar até o fundo de um abismo que ele pulou dentro - mesmo se você não puder ver onde ele irá aterrissar.
- Abra os olhos e procure em toda a volta. Existem vários segredos para serem descobertos. Verifique de perto tudo o que vir, já que vários segredos estão fora da tela...
- Há uma tonelada de bens em cada nível. Se você não descobrir um jeito de pegar alguma coisa, a resposta poderá estar esperando na sua frente, em cima, ou embaixo de você, ou um pouco mais perto ou um pouco mais longe...

## CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.

TEC TOY

# CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

COD: 901.028.690.815

TEC TOY

Nº CO 0213384500

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TEC TOY INDÚSTRIA COMÉRCIO S.A.**
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

SEGA