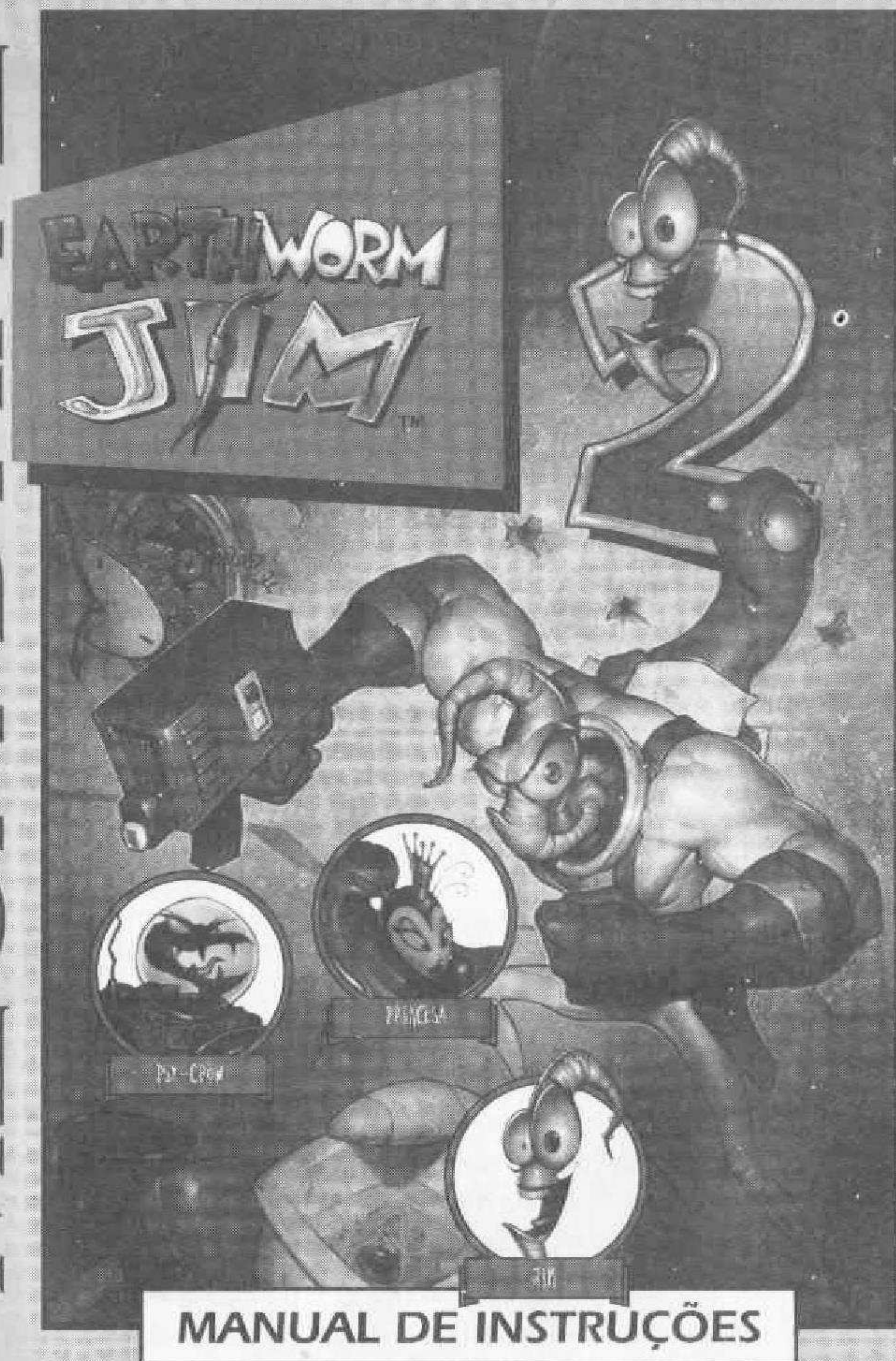


TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CORREIA & AMAZONIA

MEGA DRIVE®



SEGA

PlayStation
Interactive Entertainment, Inc.

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m da tela de 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 o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| (a) Jogar video games | (d) Todas as acima |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das acima |
| (c) Curtir a natureza | |

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!

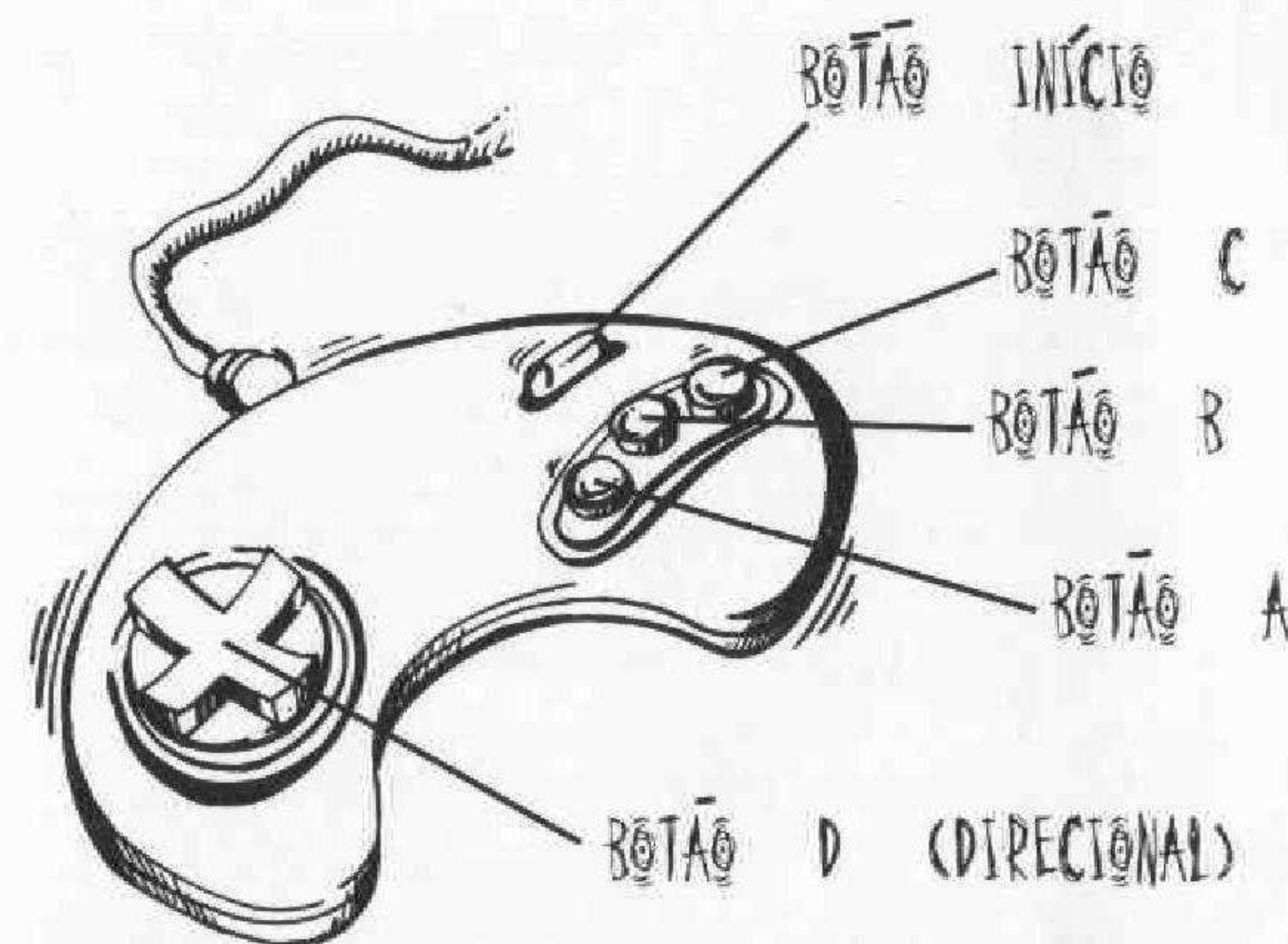
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho Earthworm Jim 2™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. Earthworm Jim 2™ é para um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE



BOTÃO A - Atira com a arma que está indicada no canto inferior esquerdo da tela. Pressione-o para ativar o pára-quedas de Snott quando ele estiver no ar.

BOTÃO B - Faz a cabeça chicotear



BOTÃO C - Faz o Jim pular e ativa a asa/ garra do Snott.

BOTÃO D - Controla a direção do Jim e dos seus tiros.

ÍCONES, ARMAS E OUTRAS COISAS

Força do traje - Cada um desses itens dará ao traje do Jim 4% a mais de energia.

Super força do traje - Esses itens irão recuperar a força do seu traje até 100%.

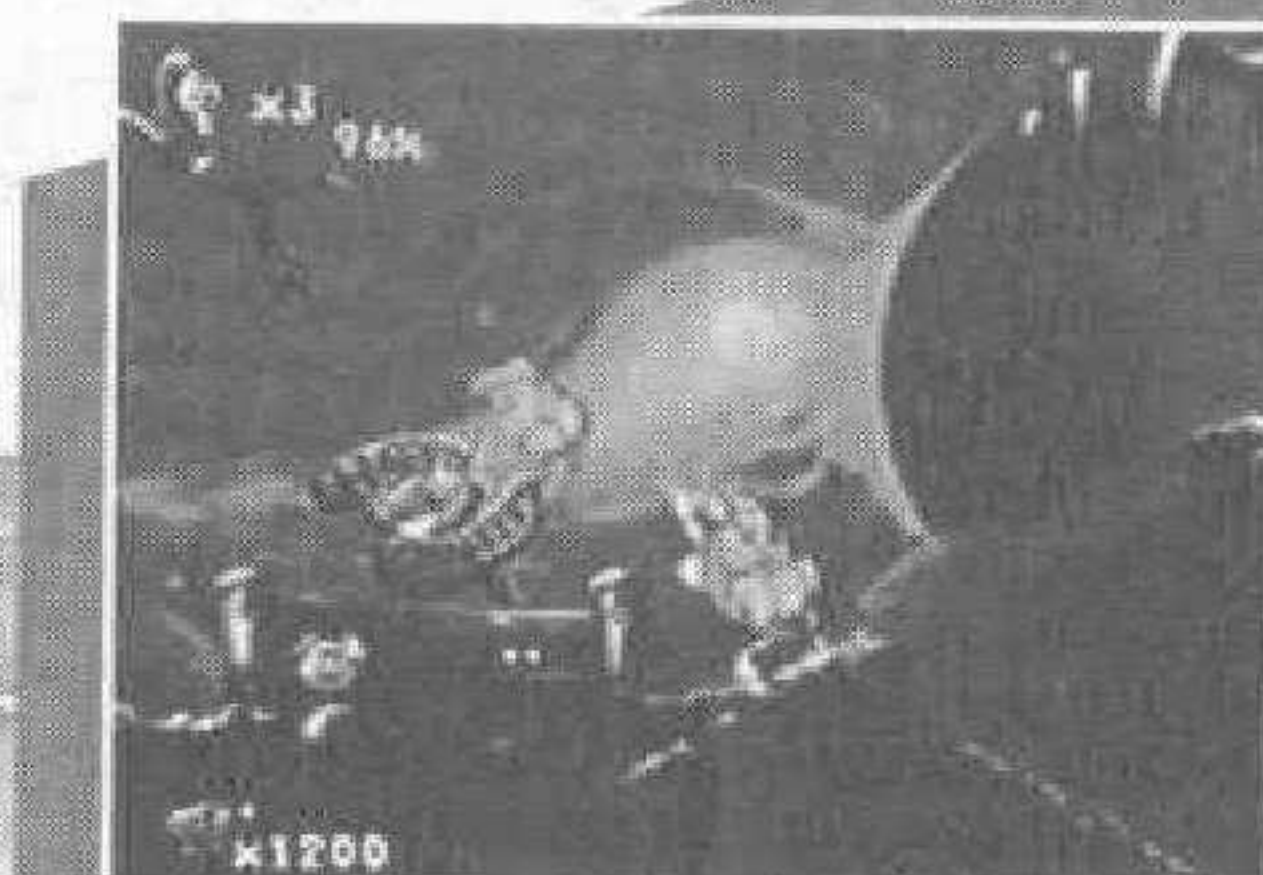
Goma salgada - Um delicioso prato local que dobra - é isso mesmo, aumenta em 200% a força do traje de Jim.

Lombrigas - Elas não servem apenas para o café da manhã. Agarre-as para ganhar chances de ganhar bônus extra em outras fases do jogo.

Vida Extra - Permite que você fique jogando por um bom tempo.

Cronômetro - Compre algum tempo para você no "Solo de Lorenzo" com um desses. Eles adiarão a queda do céu.

Plasma para a Metralhadora Padrão - Dará a Jim 250 tiros. Como a Avó do Jim sempre dizia, "Querido, você nunca pode ter muita munição, ou muita gordura para o porco (nunca entendi essa segunda parte...).



Mega Plasma - Nem mesmo a Acme consegue fazer algo tão poderoso! Bom para dois tiros de energia plasma.

Revólver de 3 dedos - Permite que Jim acerte a parte de fora de um celeiro sem olhar.

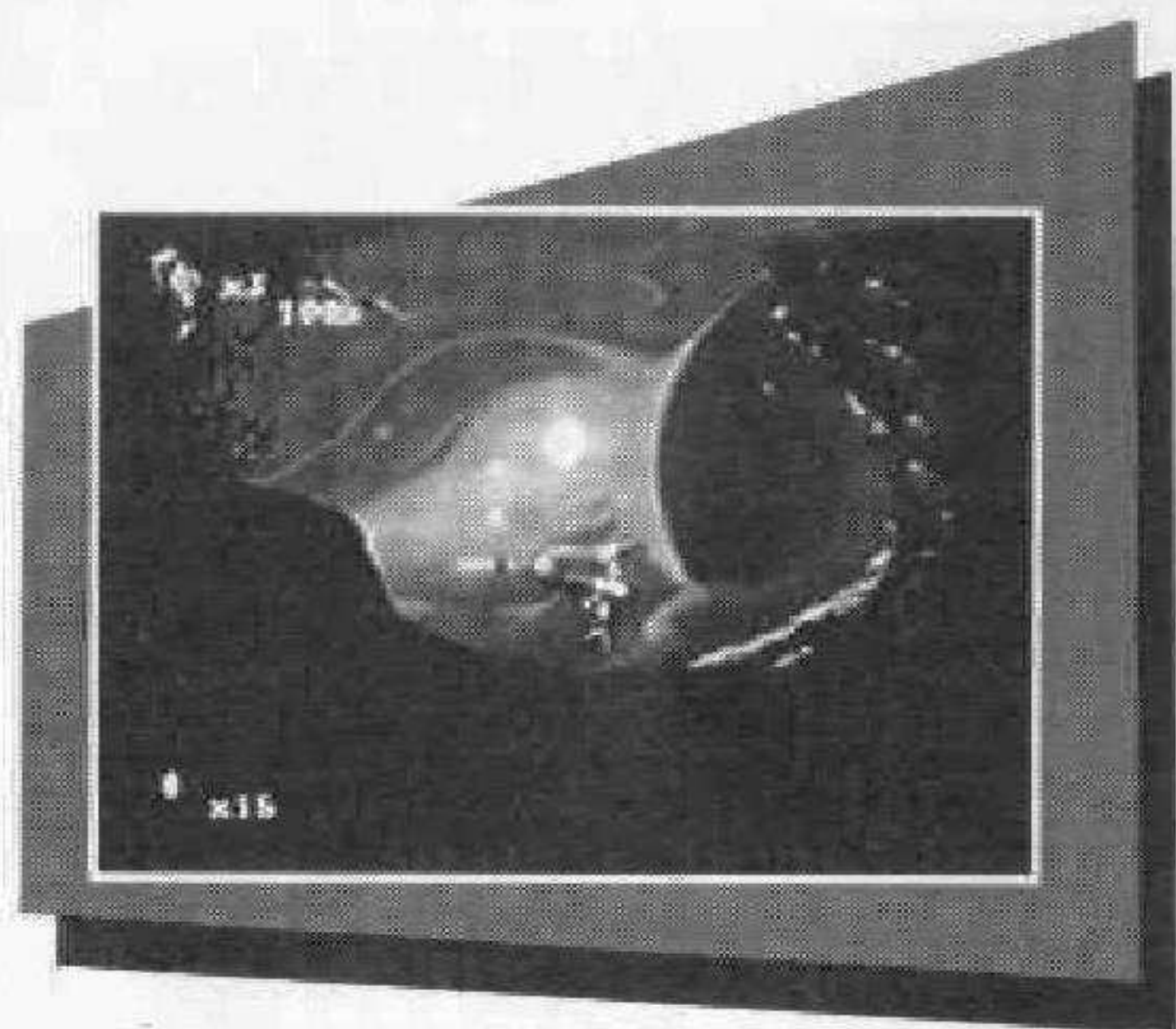
Explosivo - Esta maravilha irá destruir tudo o que estiver na tela, mas cuidado, ele tem uma enorme reversão(?)! Ele é como o Mega Plasma aumentado por uma lente de aumento tamanho família.

Míssil Teleguiado - Ele encontra o inimigo mais próximo e dá aquele "Alô" que só ele sabe dar.

Revólver de bolhas - Não muito eficiente, mas extremamente divertido.

Melhorador de munição - Agarre estas conchas para aumentar a força da arma que Jim estiver usando.

Bandeira da minhoca - Ícone para passar para a Senha.



Bandeira da Terra - Um dos três itens que Jim precisa encontrar em cada fase. Encontre todos os três ícones e receba a Senha para aquela fase. É claro, você é tão bom jogador que não vai precisar dela, mas é sempre melhor prevenir que remediar.

Bandeira do Jim - Ícone para passar para a Senha.

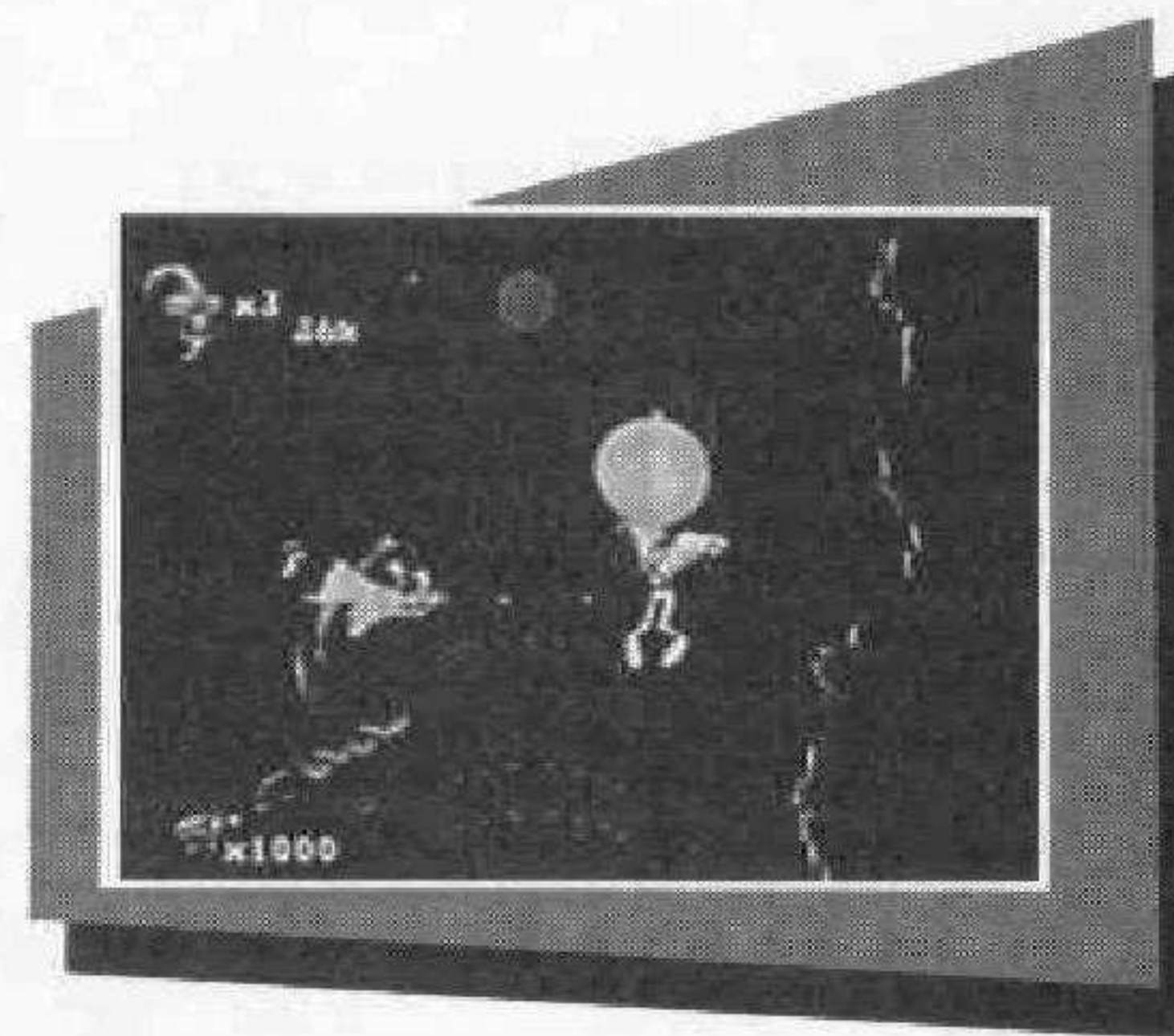
Ícone de Continue - Passe por estes ícones para ativar o ponto de continuação, caso algo infeliz aconteça com o Jim.

Turbo - Dá a Jim uma força turbo extra. Faz ele andar mais rápido do que um rato de asfalto.

Linha Expressa - Use este item para voltar para o começo e atirar mais balões de água em Peter Pain.

Motor Preto - Faz o foguete de bolso ficar manobrável e veloz. Mais barato do que viajar até o auto-elétrico para comprar válvulas novas.

Latas de Minhocas - Nós enganamos você no primeiro jogo - não tinham latas de minhoca escondidas. Bom, pensamos que isto seria engraçado. De qualquer forma, dessa vez elas estão escondidas por todo o jogo!!! Encontre-as para ganhar mais um continue.



E AGORA JIM?

Era uma vez uma minhoca que venceu uma demoníaca Rainha. A bela irmã gêmea da Rainha, a Princesa Qual o seu Nome (nossa heroína) foi esmagada por uma vaca voadora errante (lançada pelo descuidado Jim) e caiu em um piscina debaixo do alçapão onde ela estava. Depois de remover a dita vaca de cima da dita princesa, Jim rapidamente reinflou a dama e declarou-se para a princesa.



A minhoca definitivamente não se parecia com os príncipes das histórias que sua mãe contava. Por isso, ela recusou o seu amor. Afinal de contas, quem já viu uma princesa se apaixonar por uma minhoca? Sapo, pode ser... mas minhoca não.

Rapidamente Jim compôs músicas apaixonadas, mostrou suas capacidades físicas levantando coisas tão pesadas que ele precisava ranger os dentes. Jim fez tudo o que podia para conquistá-la. Totalmente impressionada com o seu comportamento, trajes de noivo e coleções de miniaturas do Elvis (sem falar no enorme saldo bancário), ela decidiu que se apaixonaria por ele apesar de tudo.

Mas, de repente, Psy-Crow surgiu do nada (para falar a verdade, ele surgiu de uma pedra bem atrás deles) com o seu jet pack e sequestrou a apaixonada aristocrata.

Como a única herdeira do trono, o seu marido se tornaria o Monarca da Galáxia! Mestre de Todos! Rei dos Sanduíches! E Psy-Crow quer vestir esta coroa!



Jim precisará impedi-los antes que eles

cheguam ao sistema de Lost Vegas onde os casamentos acontecem 24 horas por dia. Jim dispara na sua trilha, seguindo-os de planeta por planeta. Muitos desses mundos são as casas de verão de alguns dos seus piores inimigos

como Evil, o Gato. Jim não está



sozinho, desta vez, ele tem o seu amigo Snott para ajudá-lo a perseguir Psy-Crow e salvar a mulher dos seus sonhos.



DESCRIÇÃO DAS FASES

Anything but Tangerines (Tudo menos tangerinas)

A casa de verão do Bob, A.B.T. é também a casa de polvos e de selvagens velhinhas de guarda-chuva. Ainda que os porcos felizes não sejam tão bonitos como o Wilbur, tão inteligentes quanto o Arnold Z, ou tão militantes como Napoleão, você ainda poderá levantar e usar um deles (desde que você não se importe em se sujar um pouquinho). Use a escada E-Z para entrar realmente em ação, mas tome cuidado com as vovós ciumentas que querem ligar o elevador. Hmm, acho que já vi estas vovós na TV....

Dica Profissional: Algumas áreas parecerão totalmente fora do alcance. Procure novos caminhos para alcançar os itens. Há um meio de se alcançar tudo nesta fase.

Lorenzo's Soil (O Solo de Lorenzo)

No planeta Burbank, a larva Lorenzo e seu companheiro, a pupa Pedro começaram uma pesquisa arqueológica no que eles acreditam ser o templo perdido do Grande Psy-Crow. Jim seguiu Psy-Crow por toda parte e foi enterrado vivo nas profundezas da escavação. Agora, os



bandidos estão jogando de tudo no Jim: bebês, cadeiras, xícaras de café quente, o que você imaginar. Jim precisará cavar, desviar e abrir o seu caminho para alcançar a superfície... ou ficará enterrado para sempre. No entanto, é preciso se apressar, um outro terremoto está parta atingir o planeta a qualquer momento!

Dica Profissional: Fique de olho no cronômetro. Para evitar que as formigas o incomodem, é melhor deixá-las sair do formigueiro.

Puppy Love (O Amor de Puppy)

Psy-Crow levou a princesa para o mundo de Peter Puppy e agora está usando os filhotes de Puppy como reféns, todos os 600! Encurralando Psy-Crow em uma torre de controle de um espaçoporto abandonado na fronteira da Cidade do Nada, Jim precisará fazer com que Psy-Crow pare de jogar os indefesos filhotes pela janela, se livrando, assim, das provas! Use o marshmallow gigante para devolver os filhotes para Peter. Deixe alguns caírem e Peter poderá ficar bravo. E você sabe que irritando o Peter é como cutucar onça com vara curta!

Dica Profissional: Sempre corra para o primeiro filhote que foi atirado. E você irá deixá-los seguros. Veja com cuidado onde os filhotes aterrissaram, pois saber onde se posicionar já é metade da batalha ganha.

Controles Especiais para esta Fase:

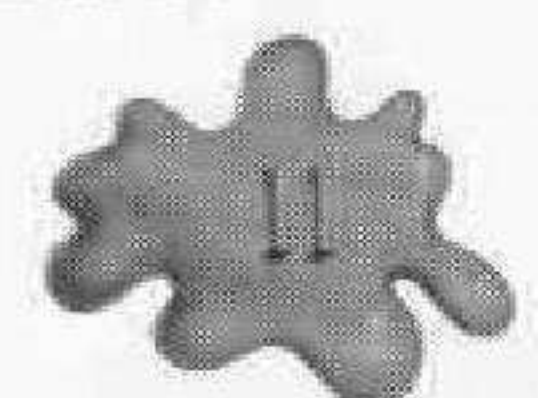
Botão A - Faz o Jim virar

Botão B ou **C** - Faz o Jim mergulhar para pegar os filhotes

Botão D - Move o Jim na direção pressionada

The Villi People a/k/a Blind Sally

Perseguindo Psy-Crow e a princesa através do planeta do intestino vivo - antiga casa de verão do Doc D - Jim precisará usar um dos seus muitos disfarces...Sally, a salamandra. Ainda



segurando o seu estouro de plasma, Jim deverá passar pelos marcadores de fliperama e coletar itens em um rápido jogo da memória, e depois completar um jogo! Cuidado com os vermes, sempre procurando por um lanchinho!

Fragmentos macios poderão ser encontrados na caverna para ganhar chances extras de bônus.

Dica Profissional: Quanto mais lombrigas você coletar, mais itens de bônus irá conseguir para ganhar a rodada do gameshow. Sempre escolha a melhor resposta, exceto em situações onde todas as respostas estão erradas, nesse caso, escolha a resposta menos próxima, mas não pule as respostas que estão muito engraçadas...

Controles Especiais para a Fase:

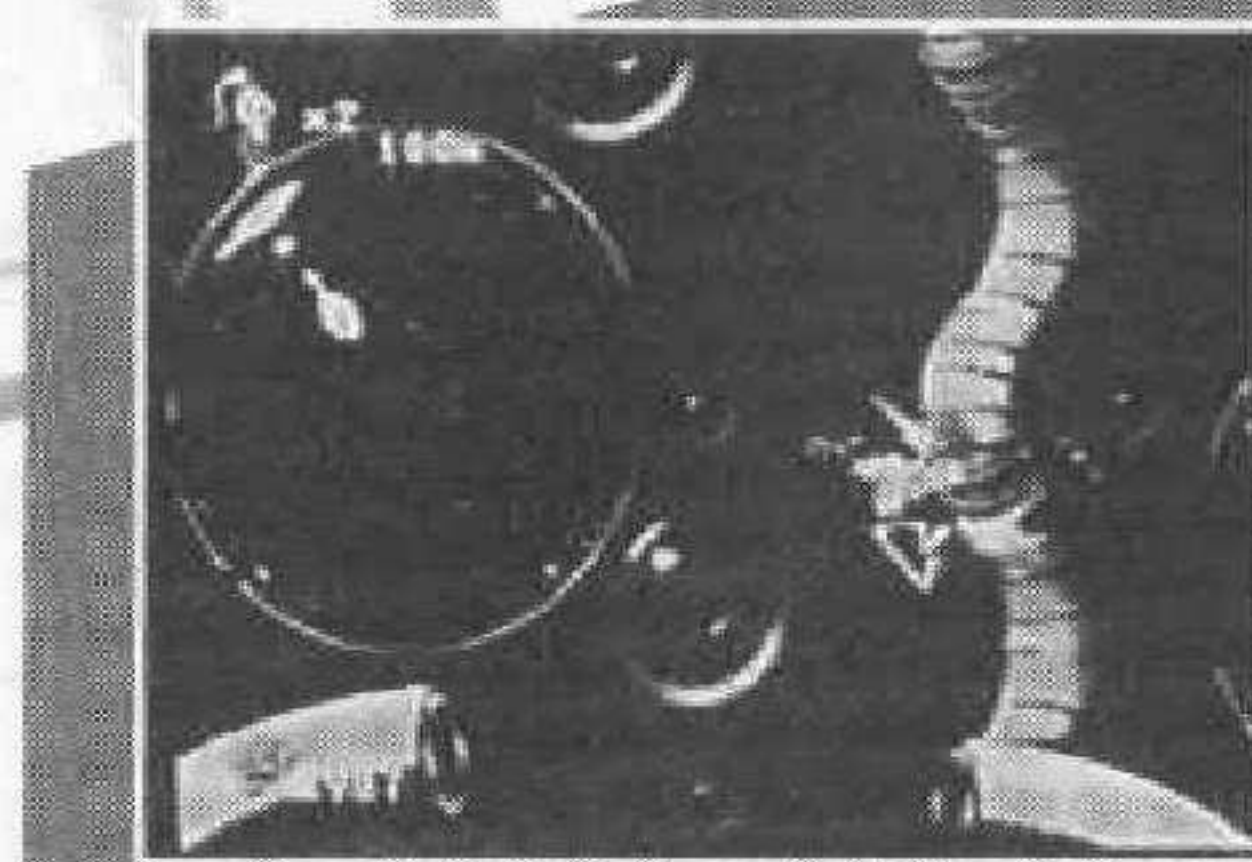
Botão A ou B - Atira o Plasma

Botão C - Nada / move

Botão D - Faz o Jim se mover naquela direção

Circus of the Scars (Circo das Cicatrizes)

Entre pela porta errada e você estará encrencado neste Circo maluco do Gato Evil. Na temporada de recesso do inferno, Evil troca de lugar com seu primo Flagitious e comanda o show. Espere na linha do desespero, evite os atiradores de ervilhas, e tente agarrar o Psy-Crow antes que ele fuja novamente! Mostre sua força no martelo. Ria do terrível homem-elefante... espere, não faça isso! Veja ele como um homem, não como um animal! Veja a sua beleza interior... hei! Aperte o passo! Psy-Crow está fugindo!



Dica Profissional: Evil não tirou a sua carta de piloto e não sabe manobrar muito bem, portanto evite qualquer lugar onde ele saia da tela, porque é por lá que ele irá voltar.

Controles Especiais para esta fase :

Botão A - Não faz nada

Botão B - Desincha a cabeça do Jim

Botão C - Incha a cabeça do Jim

Botão D - Faz o Jim se mover em qualquer direção

The Flyin' King & Peter Pain

Jim, em seu confiável foguete de bolso, voa sobre os lagos e castelos à procura da Princesa. Psy-Crow avisou o prefeito, o major Mucus, da chegada de Jim. Jim precisará atravessar as defesas do planeta e destronar o major para poder continuar atrás de sua amada princesa. Guie a nave para o seu destino e solte a bomba. Não é fácil quando se está apaixonado...

Dica Profissional: Assim que você se livrar de algumas das defesas terrestres será mais fácil alcançar a torre do poder do major.

Botão A - Atira os foguetes

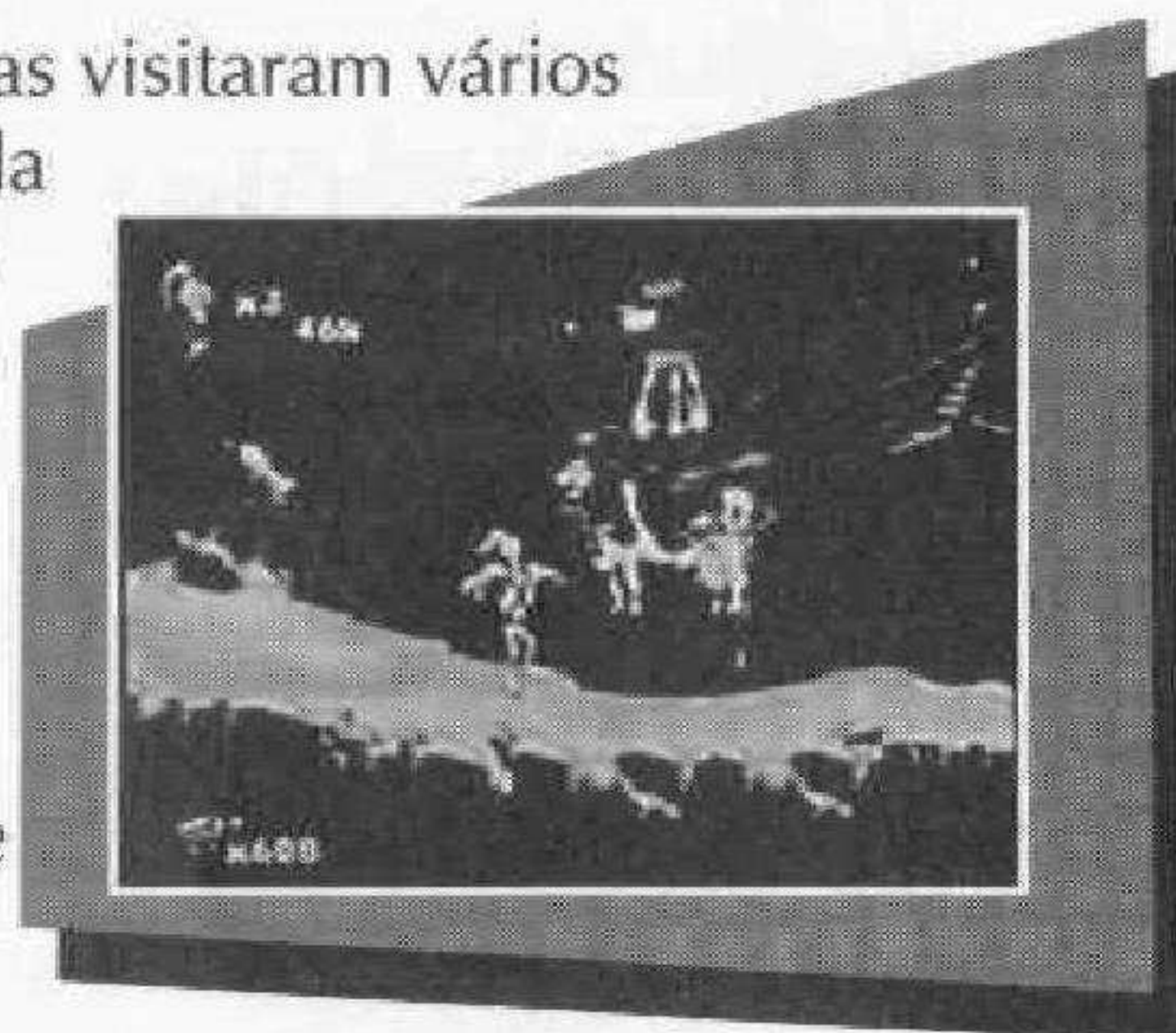
Botão B - Pede pizza de pepperoni maior

Botão C - Roda o foguete

Botão D - Faz o Jim se mover em qualquer direção

Udderly Abducted (Ordenha)

Por séculos, os alienígenas visitaram vários planetas à procura de vida inteligente. Por anos, Jim teve uma paixão por vacas. Agora estas duas ideologias se juntaram. Jim, conhecido pelas vacas como Brahman Brahma, nunca consegue dizer não para um bovino em necessidade.



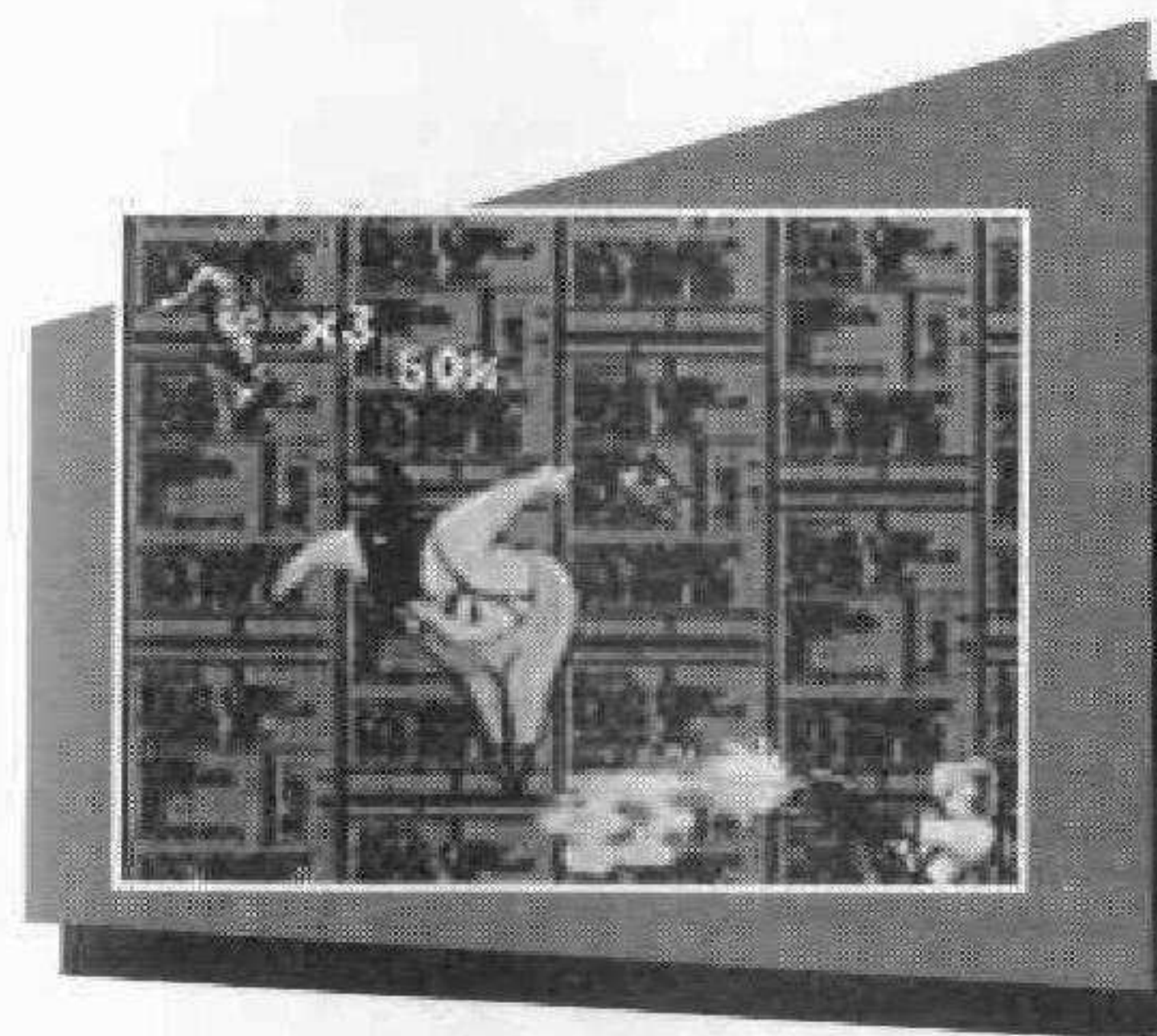
Ajude-o a salvar vacas, da ordenha alienígena. Liberte-as e leve-as de volta para o celeiro antes que os alienígenas as roubem para os seus nefastos planos. Pingüins mutantes superfortes e naves de ordenha desafiarão Jim a cada momento. Corra, quanto mais tempo você demorar, mais longe o Psy-Crow e a Princesa estarão! Se Jim falhar, as vacas serão usadas para terríveis experiências.

Dica Profissional: Como na primeira fase, você poderá segurar um animal para usá-lo como trampolim para pular. Mas, já que algumas plataformas não são estáveis, você precisará se apressar quando estiver sobre um animal. Cuidado com as bombas de vaca!

Iso 9000

Psy-Crow levou Jim para o planeta da burocracia! Agora, ele precisa passar por cima de um monte de documentos, passar por guichês e evitar os advogados mascarados e contadores que irão pará-lo para fazê-lo preencher corretamente as guias de recolhimento. Afundando-se nos arquivos, onde formulários impressos e temíveis torturas o aguardam. Será que o pesadelo vai terminar? Será que ele vai encontrar o formulário certo? Onde será a porta de saída? Será que ele vai ser arquivado para sempre? Será que ele está no escritório certo?

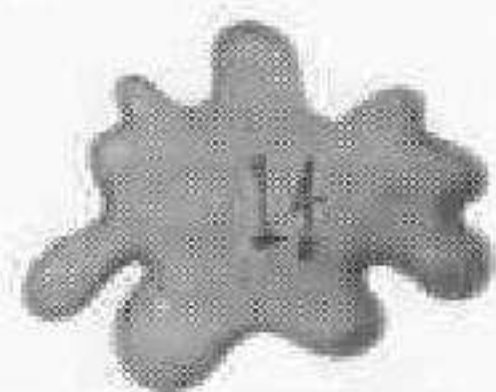
Dica Profissional: Pegue os ratos para começar a rodar o maquinário. Depois, cuidado com os terríveis gabinetes de arquivo. Como você poderá passar por eles? A resposta está na gaveta número 2.



Level Ate

O que está acontecendo? Um planeta só de carne? Onde os dias são medidos quando o hamburguer se levanta e se põe? O hamburguer tosta ao meio-dia, o bacon é quente e fervendo, bistecas são raras e suculentas e os ovos (para a

bisteca, é claro) são levemente escorregadios. Fique longe do saleiro ou você acabará tão seco quanto aqueles salgadinhos que os seus pais servem em festas! Evite os palitos de dente e destrua os canudinhos dobráveis, e, sobretudo, não deixe o Flamin'Yawn irritado ou você estará frito (literalmente)! Lembre-se, para fazer uma omelete, é preciso quebrar os ovos



Dica Profissional: Apesar de não poder destruir o saleiro (o inimigo número um das minhocas), atirando nele você conseguirá fazê-lo se retardar e até mesmo recuar um pouco. Melhor atirar mais uma vez para distraí-lo.

See Jim run. Run Jim run. (Está vendo Jim. Corra!!)

A maior e mais rápida igreja 24 horas de Lost Vegas, ela é conhecida por muitos nomes: Relicário Místico de Mu, A Casa de Holstein, a Capela Sistina. Esta catedral tem todas as respostas para as perguntas de Jim. Será que Jim conseguirá finalmente derrotar Psy-Crow de uma vez por todas? Qual é mesmo o nome da Princesa?

Será que ele vai chegar atrasado para salvar a princesa de uma vida dolorosa e miserável como a Sra. Qual o Seu Nome Crow? Corra mais do que o vento se quiser salvá-la.

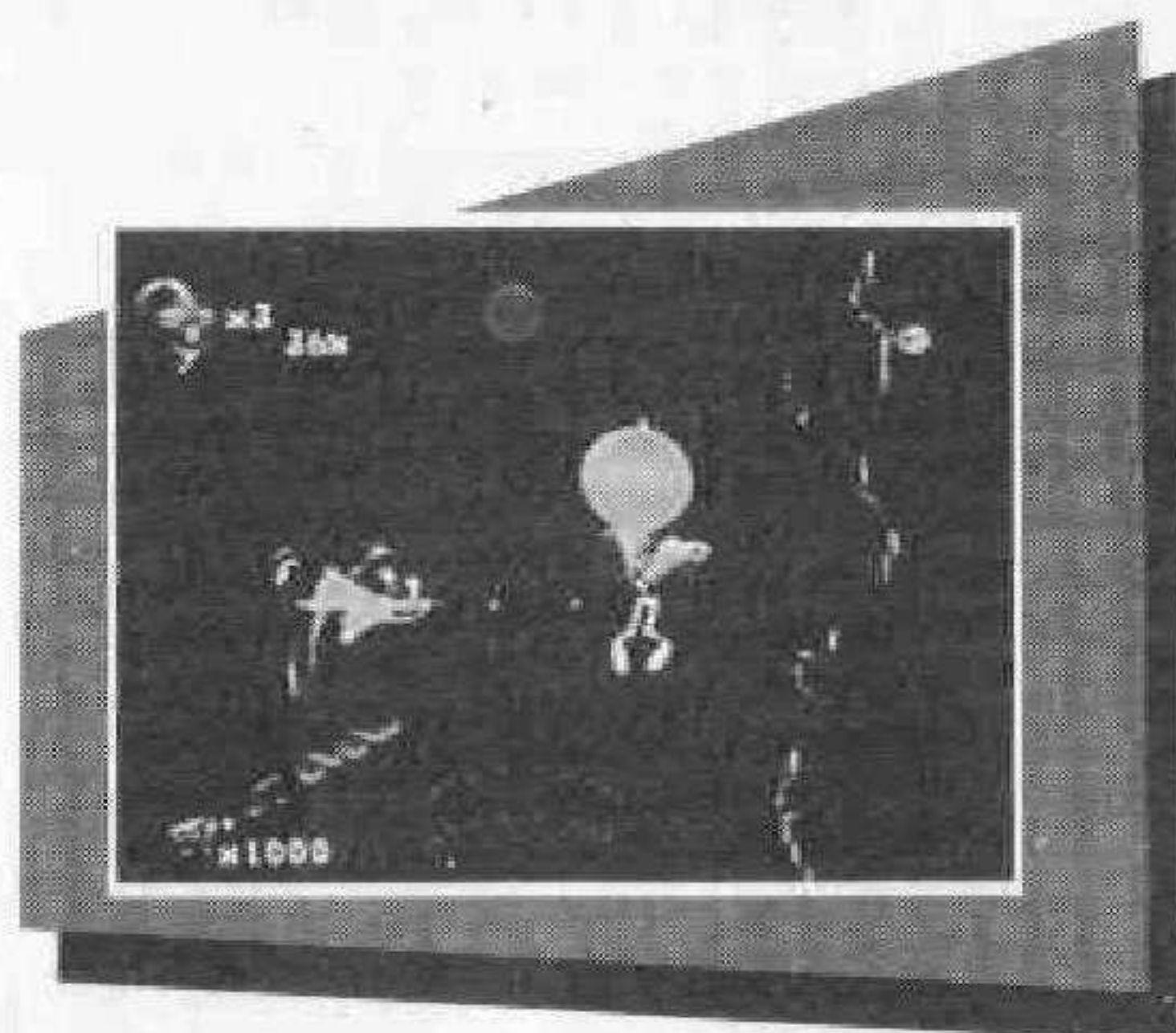


ÁREA SUPER CONFIDENCIAL DE BÔNUS

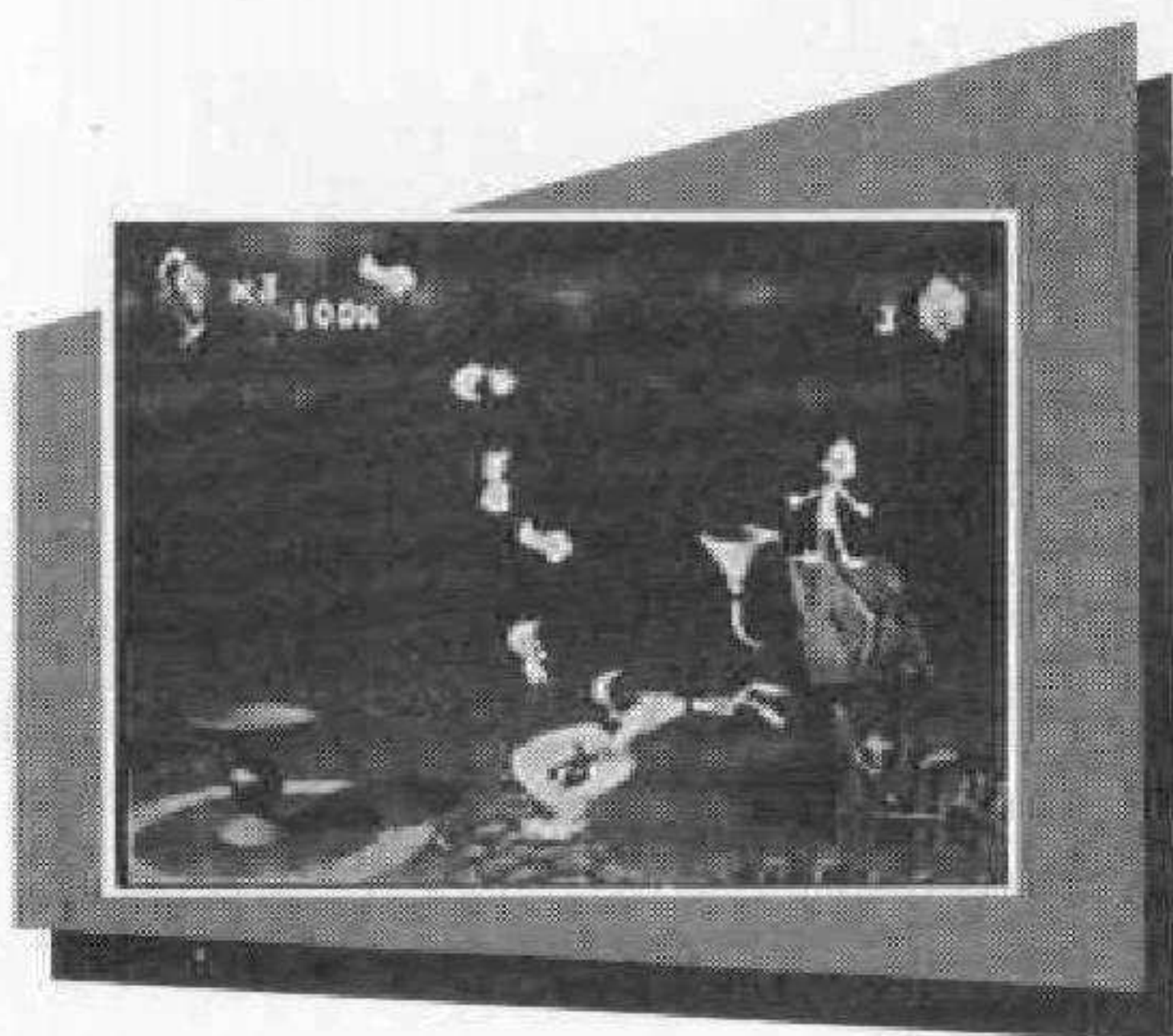
(Que talvez você nunca veja)
Surpreendente.

DICAS ÚTEIS

- Quanto mais tempo você mantiver o Botão de Pulo pressionado, mais alto o Jim irá pular. Genial, não?
- O Jim andou malhando e agora pode levantar tudo que não esteja preso no chão. Ele pegará coisas como animais, móveis, e até mesmo o cheque no fim do jantar!
- Se você ver um revólver que não quer, procure por outro e pegue-o. Será muito útil se você evitar de pegar os revólveres que você não quer usar.
- Snott poderá se grudar em várias áreas. Fique de olhos abertos e procure por canos melados e rochas.
- O pára-quedas do Snott funciona da mesma forma que a cabeça helicóptero funcionava. Desta vez você não terá a cabeça helicóptero, já que aquele movimento deixava o Jim realmente tonto e com muitas dores nas costas.



- Apesar de Jim não ter nenhum dente, ele realmente acredita na boa higiene oral. Por isso ele sempre diz "Se você tiver boas balas, nada irá desanimá-lo".
- Apenas mantenha o botão pressionado para atirar rapidamente com a arma.



COMO FUNCIONA O SISTEMA DE SENHAS

Para ativar o sistema e Senha para cada fase, você precisará coletar todas as bandeiras de Senha e completar a fase. Depois, essa Senha permanecerá ativa até você desligar o Mega Drive. Quando o seu primeiro jogo terminar, no menu de Opções, você verá debaixo da opção Passcode (Senha) todas as bandeiras para cada fase que você recolheu.

Se você recolheu todas as bandeiras para uma determinada fase, e a completou, você poderá continuar o jogo da fase seguinte. Se você não coletar todas as bandeiras de uma fase, você precisará jogá-la novamente, mas, desta vez, você só terá que coletar os itens que você deixou de pegar da primeira vez.



CUIDADÔS COM O 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 2 TM © 1995. Shiny Entertainment, Inc. TM
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 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 cartucho 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.

TEC TOY

NºCQ0341204418

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266

