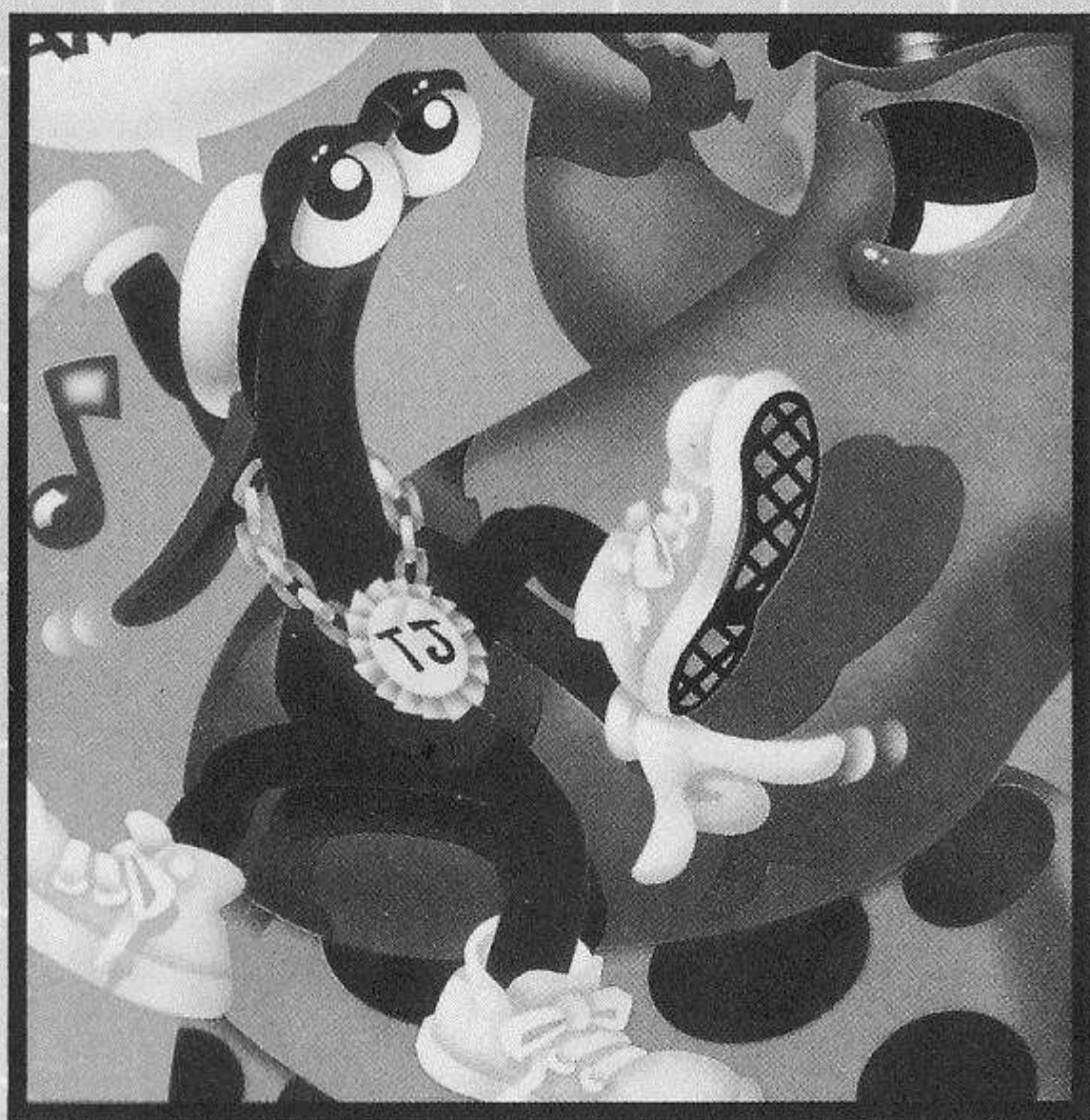


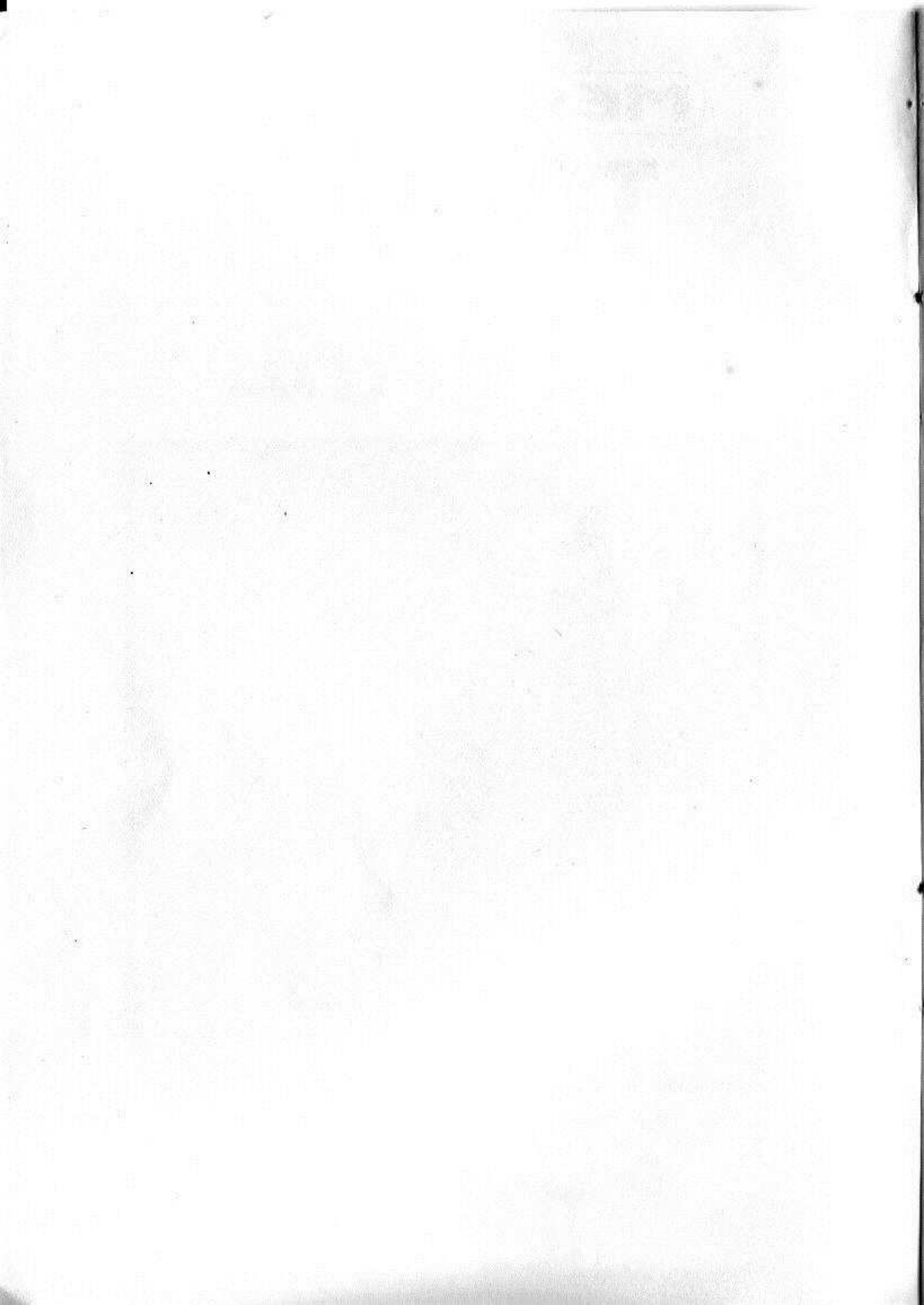
MEGA DRIVE

TOEJAM & EARL



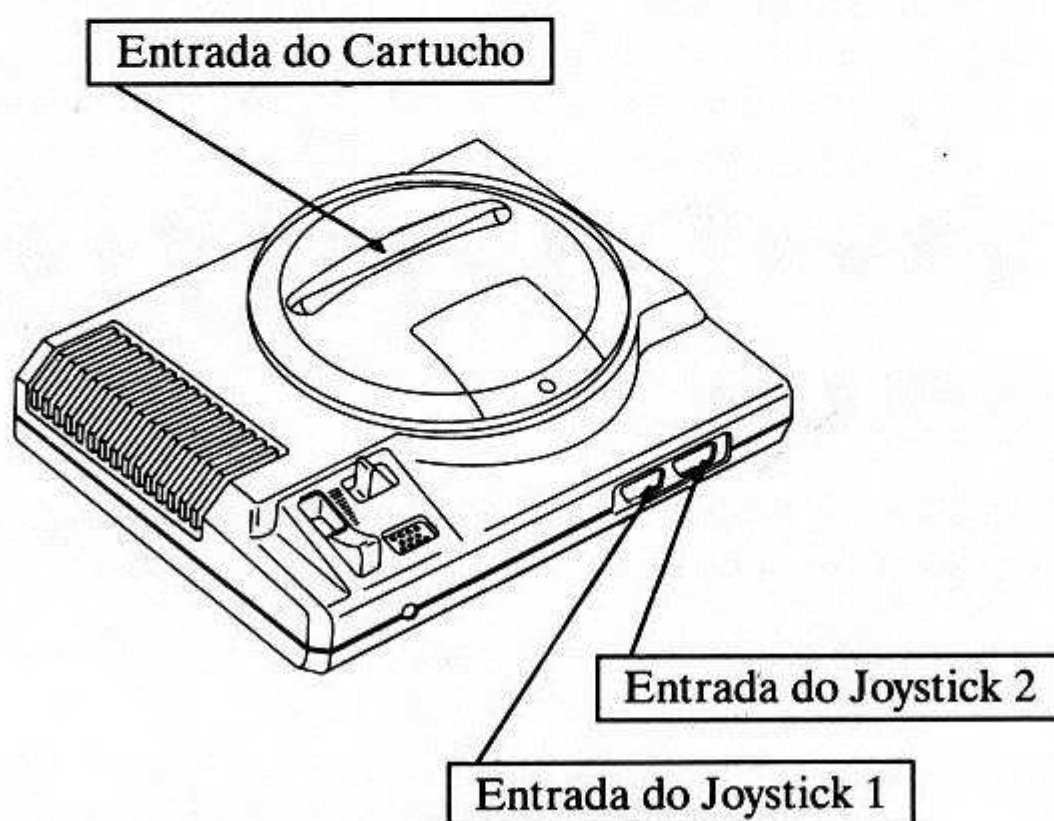
MANUAL DE INSTRUÇÕES

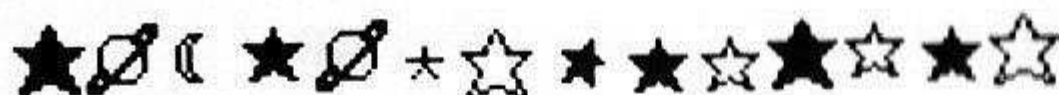
TECTOY



Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
 2. Coloque o cartucho TOEJAM & EARL no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
 3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. TOEJAM & EARL é para 1 ou 2 Jogadores.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.





Toejam estava passeando em sua nave espacial, ouvindo o rádio, quando decidiu pegar seu amigo Earl e convidá-lo para uma volta. A mil pés de altura eles ligaram o piloto automático, aumentaram o volume de seu mega-rádio e saíram pelo espaço.

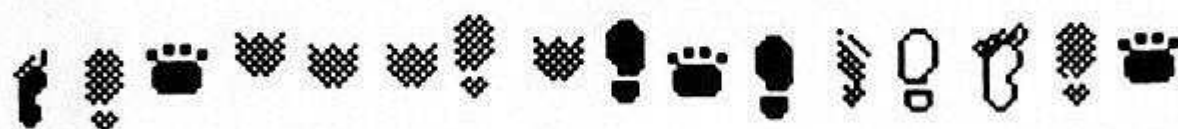
Passaram de raspão por um planeta, tão baixo que as pessoas lá embaixo ouviram o som funk de seu rap.

Foi aí que Earl decidiu pilotar a nave. Sabem, ele não é tão quente assim na direção. Mas Toejam estava em outra, curtindo o seu som...

E foi assim que, de repente, Toejam viu um asteróide se aproximando, rápido.

— Vou virar panqueca —. Pensou. Mas tudo bem. Estava tão divertido... Foi sorte estarmos inteiros...

A nave se espatifou, mas mesmo assim eles resolveram dar uma volta para ver onde tinham ido parar.



Controlando o jogo

Antes que você saia dançando pela Terra, é melhor aprender exatamente o que você pode fazer com cada um dos Joysticks e Botões.

**Botão Direcional
(Botão D)**



Botão Início

Botão C

Botão B

Botão A

Botão Direcional (Botão D)

- Move Toejam e Earl
- Faz opções



Botão Início

- Inicia o jogo
- Aciona/desliga a pausa

Botão A: (Ação)

- Para fugir
- Utiliza os presentes
- Confirma as opções

Botão B: (Presentes)

- Abre/fecha a lista

Botão C: (Mapa)

- Abre/fecha o mapa

Preparando-se para o jogo

A Introdução

Você pode percorrer mais rapidamente a introdução se pressionar os **Botões A, B** ou **C**. Se você quiser ver uma determinada tela por mais tempo, mantenha pressionado qualquer um dos Botões. Para pular a introdução e ir direto ao jogo, pressione o **Botão Início**.

A Tela “Quem” (Who)

Três opções. Fácil. Vocês jogarão em dois? Ou um só? Utilize o **Botão Direcional** para destacar sua opção e então pressione qualquer Botão.

A Tela “O Quê” (What)

É. Desta vez há várias opções a fazer. No “mundo randômico” (Random World) todos os jogos são diferentes. Os mapas, caras malvados e presentes, todos diferentes. Esta é a maneira normal de se jogar. Os mapas no jogo do “mundo fixo” (fixed world), que pode ser mais difícil, são sempre os mesmos.



Opções do Joystick

Se você preferir controlar a ação no **Botão C** ao invés do **A**, utilize o **Botão Direcional** para destacar sua seleção e então pressione qualquer Botão para confirmar sua opção.

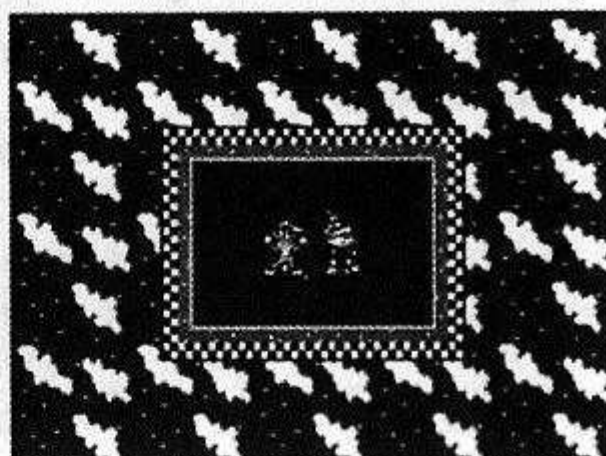
Pausa Para um Rap (Jam Out)

Às vezes Toejam e Earl gostam de dar uma parada em sua busca por pedaços de nave espacial para dançar um pouco. Junte-se a eles!



Quando você escolhe esta opção, você pode selecionar dentre 6 melodias “funk” diferentes, ou então fazer sua própria música sem acompanhamento. Depois, dê uma olhada nos sons maluquíssimos.

Para fazer a seleção, destaque sua opção usando o **Botão Direcional** e então pressione qualquer um dos Botões.



Para fazer sua própria música, utilize todos os Botões, inclusive o **Botão Início**. Experimente todas as direções no **Botão D**, para cima, para baixo, esquerda e direita — cada uma delas tem um som diferente.

Para sair desta opção, pressione o **Botão Início**. Se você estiver no meio de uma sessão animada, Toejam e Earl podem levar alguns segundos para se acalmarem.



Os Fundamentos

PROCURANDO POR PEDAÇOS

Você precisa encontrar os dez pedaços de sua nave espacial. Em alguns níveis há pedaços, em outros não. Mas se houver um pedaço de nave num dado nível, você encontrará uma pista assim que chegar lá. Para verificar a quantas anda sua busca, como por exemplo se há algum pedaço no nível em que você se encontra, ou quantos você já conseguiu; acione a tela de mapa e depois pressione o **Botão A** ou **B**.

MOVENDO-SE

Pressione o **Botão Direcional** no sentido em que quiser ir. A não ser, é claro, que você tenha sido atingido por aquela “palavrinha”: LOVE (AMOR).



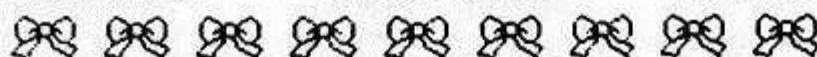
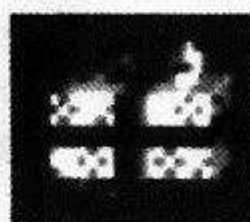
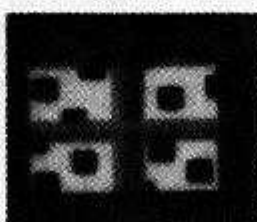
PRESENTES

Para pegar um presente, simplesmente ande sobre ele.

Para abrir um presente, selecione-o a partir da Lista de Presentes (**Botão B**) e pressione o **Botão A**.

Para utilizar um presente, pressione o **Botão A**. Isto é, se o presente for um par de asas, sapatos com molas ou um estilingue, use o **Botão A** para fazê-los funcionar. (Para mais informações sobre como utilizar os presentes, consulte Quem Não Gosta de Presentes?).

Para deixar cair um presente use o **Botão C** quando estiver vendo a Lista de Presentes para ir do comando “DROP” (deixar de lado) ao comando “OPEN” (abrir).



COMENDO

Para comer o alimento encontrado, ande por cima dele.

ESQUIVANDO-SE

Para passar por algo que esteja dormindo, mantenha o **Botão A** pressionado enquanto se move.

**CORRENDO**

Para se mover realmente rápido colete um par de "Bonus Hi-Tops" da Lista de Presentes e pressione o **Botão A**. E continue a pressioná-lo enquanto se move.

**ACORDANDO**

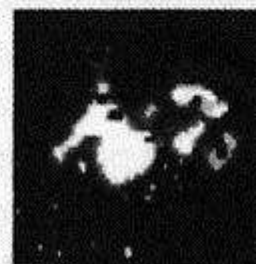
Para acordar, apenas pressione qualquer um dos Botões.

SUBINDO ↑

Utilize o elevador. Num jogo com dois jogadores, ambos precisam estar dentro do elevador antes que ele os leve a um novo nível.

CAINDO ↓

Não se preocupe. Se você cair não se machucará. Você apenas cairá de volta no nível anterior.

**FAZENDO O "HIGH FIVE"**

Num jogo com dois jogadores, quando a vida de um deles estiver muito baixa, ele pode ser ajudado pelo segundo jogador, que lhe dá um pouco de sua vida. Para fazer isto, faça com que Toejam e Earl se encontrem, até que suas barrigas se choquem e façam o "high five", uma espécie de aperto de mãos nas alturas. Quando eles o fizerem, suas barras de vida serão igualadas.



Quem Não Gosta de Presentes?



Toejam e Earl logo descobrem o que os presentes significam para os terráqueos. E porque eles são tão bem recebidos. Mas eles também descobrem que não se pode sempre julgar um presente por sua embalagem. Na realidade, há muitos presentes que é melhor deixar sem abrir. Ou então nem mesmo pegá-los.

Abrindo e Deixando de Lado os Presentes

Para pegar um presente, é necessário apenas  andar sobre ele. Ele será automaticamente adicionado à sua Lista de Presentes.

Para  ver a Lista de Presentes, pressione o **Botão B**. Você pode ter até 16 presentes — mas você só pode ver 6 deles de cada vez. Para ver o restante deles (se você possuir mais de 6) mantenha pressionado o **Botão Direcional**.

Para escolher um presente, destaque-o usando o **Botão D**.

Para abrir o presente selecionado,  pressione o **Botão A**.

Para desistir de um presente já selecionado,  pressione o **Botão C** quando estiver vendo a Lista de Presentes. Isto faz com que você passe do comando “Open” (abrir) para “Drop” (desistir). A seleção é feita da mesma maneira que para abrir o presente.

Observação: Para dar um presente a seu companheiro, escolha a opção “drop” e deixe com que ele o pegue.



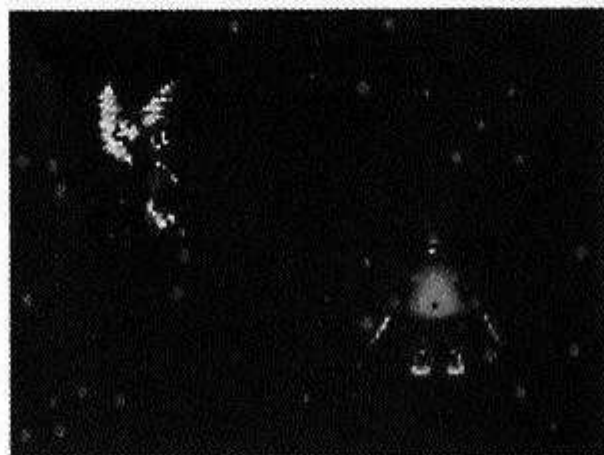
Como Identificar os Presentes



No início, nenhum presente é identificado. Eles terão pontos de interrogação a seu lado. Uma vez que um presente é utilizado (um vermelho, por exemplo), aquele tipo de presente será sempre identificado. Presentes idênticos têm sempre a mesma coisa dentro, no mesmo jogo, é claro. Tudo muda quando você inicia um novo jogo. Há também presentes misteriosos. Eles são negros com um grande ponto de interrogação amarelo. Nestas caixas há sempre algo ao acaso. O Espertalhão pode identificar presentes para você. Ele é aquele que anda vestido de cenoura. Para fazer com que ele identifique um presente, vá até ele e lhe dê duas pratas. É melhor que ele identifique os presentes misteriosos, não há outra maneira de saber o que vai dentro das caixas.

Repartindo Presentes

Se um presente for bom para um de vocês, será ainda melhor para ambos os jogadores. Então, quando houver dois jogadores vale a pena repartir bons presentes. Vocês conseguirão isto se estiverem na mesma tela quando o presente em questão for aberto.



Como Funcionam os Presentes

Sempre que um presente for aberto acontecerá algo. Às vezes é um único evento (como por exemplo  comida ou então uma isca falsa). Outras vezes o presente revela um evento que tem certa duração, ...  sapatos com molas ou uma nuvem de chuva. Alguns destes presentes são “Presentes de Ação”. Eles permitem que você realize uma atividade por algum tempo.



Os Presentes de Ação São:

Sapatos de Molas -  Pressione o **Botão A** e o **Botão D** em alguma direção para dar um longo salto. Quanto mais tempo você o mantiver pressionado maior será o pulo.

Asas de Ícaro - Quando você estiver parado  pressione o **Botão A** repetidamente para bater as asas. Use o **Botão D** para controlar a direção.

Tomates -  Pressione o **Botão A** para atirá-los na direção em que você estiver olhando.

Estilingue - Como os Tomates, só que os tiros são mais velozes e alcançam mais longe.

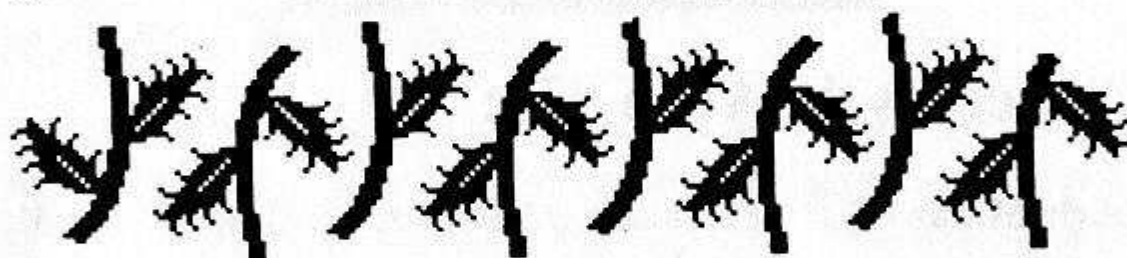


Patins de Foguete -  Pressione o **Botão A** para se abaixar. Solte-o para pegar fôlego. Estes patins só funcionam quando você está sobre chão firme. Você não pode girar quando está no ar, portanto tome cuidado.

Super Hi-Tops - Mantenha pressionado o **Botão A** para correr. Quando você estiver  correndo, você saltará se atingir uma beirada.

Câmara de Ar - Use o **Botão Direcional** para se mover. O **Botão A** neste caso não tem função.

Roseiras -  Pressione o **Botão A** para jogar sementes de  rosas. Você deve fazer isto enquanto estiver em movimento ou a roseira o ferirá quando crescer. Somente uma roseira pode estar presente de cada vez. Elas não crescem na areia ou em estradas. Elas podem ser usadas para bloquear os caras maus quando eles o estiverem perseguindo.

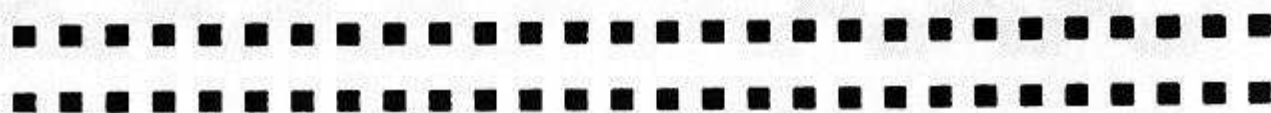


Se um Presente de Ação estiver ativo enquanto outro for aberto, o novo tomará o lugar do antigo. Se você quiser abrir um presente sem afetar ao outro jogador, mova-se em outra direção até que a tela se divida e só então abra o novo presente.

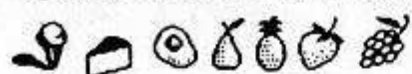
Quando um Presente de Ação é aberto, uma pequena figura aparece na barra de informação, enquanto durar sua atividade. Quando o tempo estiver para se esgotar a figura piscará.

Alguns instantes antes de se esgotar o tempo a figura irá piscar muito rápido.

Um detalhe: Você não pode se desviar enquanto um Presente de Ação estiver ativo.



Comida! Comida!



Comida! Toejam e Earl aprendem a gostar de um rango bem rápido. Especialmente boas comidas; sorvetes, pizza, hamburgers...

Comer cura os danos causados. Então coma!!! 

Para comer é só   andar sobre a comida.

Algumas comidas são boas e outras más, isto é, causam danos. A regra geral é que se uma comida tem bastante açúcar ou é frita ela é boa. As outras são ruins. Você terá de aprender experimentando. Tanto boas como más comidas estão divididas em três classes. Toejam e Earl dizem coisas diferentes de acordo com a qualidade da comida.

Comidas O.K. - **"Not Bad"** (Nada mal)

Comidas Boas - **"YUMMMM!"**

Comidas Ótimas - **"WOW!!"**

Comidas ligeiramente Ruins - **"ICK"**

Comidas Ruins - **"YUCK!"**

Comidas Péssimas - **"GROSS!"** (horrível)

A comida não pode ser pega e carregada a não ser que tenha vindo dentro de um presente. Dois tipos de comidas vêm em presentes:

1. **A Sundaes com Calda:** Sempre Comida Ótima.
2. **A Comida:** Significa comida ao acaso e pode ser tanto boa como ruim. Em aproximadamente 70% dos casos é boa. Quando um pacote com comida é aberto na presença de Toejam e Earl, ou seja, quando eles estão juntos, a comida pode ser boa para um e ruim para o outro.



\$ Dinheiro! Dinheiro!

Aqui está outra coisa que Toejam e Earl aprenderam rapidamente: gostar de dinheiro!

Pegue o \$ dinheiro .. andando sobre os cifrões ou abrindo um presente que contenha dinheiro. Para ver quanto você tem, acione a Lista de Presentes.

Use seu \$ dinheiro para encomendar presentes nas caixas de correio. Para fazer isto, fique parado junto a uma delas e espere até que a janela de escolhas se abra. Então use o **Botão D** para selecionar "yup" (sim) ou "nope" (não) e pressione o **Botão A**. Se você decidir não encomendar o presente, pressione o **Botão B** para fazer com que a lista desapareça.



Alguns dos personagens que você encontrará farão coisas por você em troca de dinheiro. Para isto ande até eles e pare. Selecione a opção "yup" (sim) quando eles lhe pedirem o dinheiro. São estes os personagens que farão coisas para você:

MAGO - Por um \$ ele o curará.

ESPERTALHÃO - Por dois \$\$\$ ele identificará presentes.

CANTORA DE ÓPERA - Por três \$\$\$\$ ela se livrará de todos os malvados que estiverem na tela.



Quê Vida!

Toejam e Earl iniciam o jogo com três vidas extras cada um.

Quando você perder todas as suas vidas (o que não é nada fácil) o jogo terminará.

No começo, cada vida é representada por uma barra de vida.

(Veja Visão Dupla). Quando você é ferido ou esmagado ou quando fica embaixo da água por tempo demais você perde um pouco de sua vida. Mas você pode recuperá-la se comer as comidas certas (isto não quer dizer espinafre!!).

Quando sua Barra de Vida chega ao final você perde uma vida.

Quando isto acontecer, você verá seu anjo subir ao céu e uma de suas estrelas de vida extra desaparecerá.

Quando você entra na água, sua barra de vida começa a diminuir. É como se você estivesse prendendo a respiração.

Se você voltar à superfície antes que a barra se esgote, ela voltará à posição anterior. Mas se ficar submerso por tempo demais, você poderá se afogar e perder uma vida.



Observação: Quando Toejam e Earl caem um sobre o outro, o que for achatado não sofrerá nenhum dano.

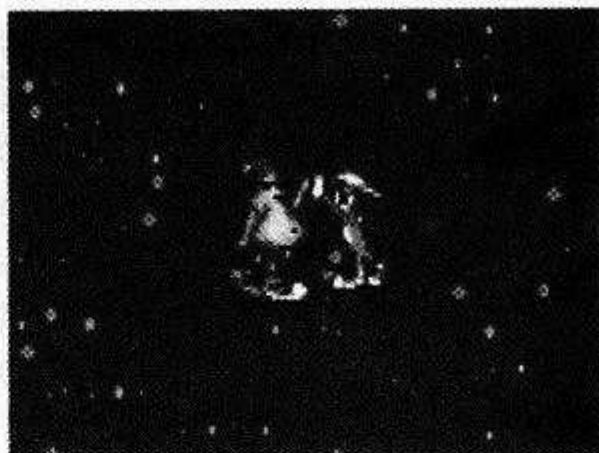


Vidas Extras

Você recebe uma vida extra a cada terceira vez que subir no ranking, isto é, quando se torna um Poindexter, Bro e Funklord. Você também pode encontrar um presente que contém uma vida extra.

Mais Vida com o High Five

Se a sua vida “estiver em baixa” e a do seu parceiro não, vocês podem igualá-las fazendo o high five, encostando as palmas das mãos. Com isso vocês podem evitar que um dos jogadores passe o resto do tempo 7 palmos abaixo da terra!



Retornando ao Jogo

Se o pior acontecer e você morrer sua última chance num jogo a dois, comece a pressionar todos os Botões. Depois tente convencer seu parceiro a lhe dar uma de suas vidas extras.

Subindo Na Vida

Você inicia o jogo no humilde nível “Wiener” — salsicha. À medida em que o jogo progride você marca pontos de duas maneiras:

1. Ao abrir presentes. Qualquer presente aberto traz pontos.
2. Ao virar os painéis de terreno (os painéis roxos que cobrem o mapa). Quando vocês dois estiverem juntos numa tela, ambos receberão pontos por cada painel descoberto.

Lembre-se, o quente é ser “cool”. Verifique seu medidor.



São estes os níveis pessoais:

WIENER (salsicha)

DUFUS (meio ignorante)

POINDEXTER (cabeça pontuda)

PEANUT (pouca coisa)

DUDE (cara)

BRO (irmão)

HOMEY (de casa - melhor amigo)

RAPMASTER (mestre do rap)

FUNKLORD (lorde funk)

Cada vez que você sobe em nível pessoal sua barra de vida fica um pouco mais longa. Você é muito mais forte quando chega a Funklord do que como Wiener.

Observação: Earl inicia o jogo com uma barra de vida um pouco mais longa que a de Toejam, mas Toejam é mais rápido.

q w q w q w q w q w q w q w q w q w q w q w

Compêndio de Terráqueos Comuns

Reproduzido do:

GUIA DE BOLSO DO VIAJANTE

INTER-GALÁCTICO AAAAA

página 876954323 a 876954329

TERRA/TERRÁQUEOS

ATENÇÃO

RECOMENDA-SE A TODAS AS NAVES QUE TENHAM
CUIDADO AO VIAJAR PERTO DA TERRA;

É EXPRESSAMENTE PROIBIDO ATERRISSAR AQUI!

OS HABITANTES DESTE PLANETA SÃO
RECONHECIDAMENTE AS CRIATURAS MAIS
IMPREVISÍVEIS DO SETOR. PREDOMINAM ENTRE OS
TERRÁQUEOS OS HUMANOS, CONHECIDOS POR SUA
NATUREZA DESTRUTIVA, BEM COMO POR SUA
TENDÊNCIA A SE LEVAREM A SÉRIO DE MAIS. É
IMPORTANTE NOTAR TAMBÉM QUE OS HUMANOS NÃO
POSSUEM NENHUM SENSO DE FUNK.

SEGUE UMA LISTAGEM DOS VÁRIOS TERRÁQUEOS QUE
PODEM SER ENCONTRADOS CASO VOCÊ ATERRISSSE
NESTE PLANETA (EMBORA, É CLARO, ISSO SEJA
PROIBIDO, ENTÃO OBVIAMENTE VOCÊ NÃO O FARIA MAS
PODE TER ACONTECIDO ALGO, PODE HAVER UM
ACIDENTE; OU TALVEZ VOCÊ TENHA DECIDIDO POUSAR
LÁ ASSIM MESMO...).



A COMPRADORA ALUCINADA

(*Gastatudonumdiae*)

Esta criatura representa na verdade um perigo mínimo. Ela está sempre só pensando em compras e nem se aperceberá de sua presença por completo. Este estado amalucado e distraído, é agravado ainda mais pela presença de um pequeno humano, normalmente aos berros, que é transportado pela compradora num veículo de metal conhecido como carrinho de supermercado.



ESPERTALHÃO

(*Cenourus Intelligentius*)

O Espertalhão, ou Homem-Cenoura, como ele também é conhecido, é um dos poucos nativos do planeta Terra de natureza não-hostil. Por duas pratas esta criatura pode identificar o conteúdo de um presente não-identificado.

Muitos, não tão espertos, fazem a pergunta:

— Por que a roupa de cenoura?

Ele nunca respondeu à esta pergunta,



mas como ele é o Espertalhão supõe-se que ele deve ter suas razões. Para fazer com que ele identifique o conteúdo de um presente simplesmente fique parado a seu lado. Quando ele lhe pedir o dinheiro diga "yup", e escolha o presente a ser identificado. Uma boa estratégia é guardar seu dinheiro até que o Homem-Cenoura tenha identificado o presente Randomizador.

A WAHINI

(Havaianus Reboladorum)

Wahinis são jovens senhoritas havaianas que possuem um estranho e constrangedor charme. Elas usam apenas saias de ráfia e colares de flores, e passam todo o tempo dançando a Hula. Qualquer pessoa que se aproxime delas vai se sentir irresistivelmente atraída. Na realidade, quanto mais perto se está de uma Wahini mais difícil é resistir a se juntar à dança. Pode parecer agradável, mas é irritante ser compelido a dançar quando você está sendo perseguido por um terráqueo mais hostil.



O DENTISTA MALUCO

(Doloris Maximus)

Esta criatura da Terra é particularmente sinistra. Protegido pelo disfarce de tratar dentes, ele se deleita em inflingir tanta dor quanto lhe é humanamente possível. Após perfurá-lo com sua broca gigante ele normalmente faz uma pausa para rir e contemplar com satisfação maligna o que acabou de fazer. É neste momento que você pode escapulir.



O CUPIDO

(*Cupidus Estupidus*)

Este adorável querubim, também conhecido como Cupido, ou Anjo do Amor, tem o hábito irritante de cantar desafinado e de atirar estúpidas flechinhas. Se por acaso você for atingido por uma destas flechas você imediatamente se apaixonará. Um aviso, o amor não é o que dizem por aí. Se você tocar um desses adoráveis querubins utilizando Asas de Ícaro, Sapatos de Molas ou Super Hi-Tops, ele cairá do céu e desaparecerá.



HAMSTER NA BOLA

(*Roedorum Meiubobous*)

Estas criaturas são provavelmente as menos inteligentes de todos os terráqueos. Presos dentro de bolas de plástico transparente, estes hamsters gigantes correm continuamente, tentando sair da bola.

Os cientistas de Funkotron não têm no momento nenhuma teoria que explique como eles entraram dentro destas bolas, e a questão de como eles se alimentam ou reproduzem é fonte de muita controvérsia.

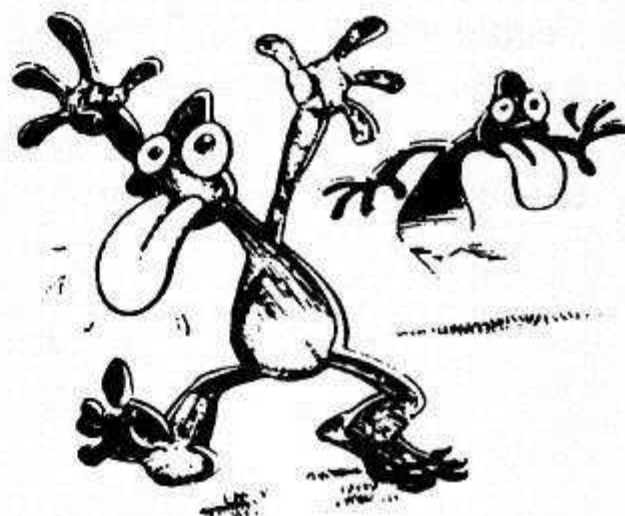


Como os hamsters não se movem rapidamente mesmo, simplesmente ande para longe deles.

BOOGIE MAN

(Pigmeus Assustadorum)

O Boogie Man é uma das criaturas mais perigosas da Terra. Quando não está em movimento, ele é completamente invisível. Quando se move é apenas uma sombra que anda nas pontas dos pés. O Boogie Man vive pelo prazer de se aproximar de vítimas inocentes e gritar as palavras "Boogie Boogie".



OS NERDS

(Turmus Bregun)

Enquanto os humanos são tidos como o mais insano grupo de habitantes da Terra, os Nerds são uma sub-espécie de humanos que são muito piores na insanidade e inconveniência. Ao contrário de outras criaturas individuais, os

nerds são uma coleção de criaturas, que se mantêm juntos pela poderosa força que o cientista dr. Funkerman chama de "o Fator Brega" ou "Efeito de Insegurança Extradimensional".



TOUPEIRA

(Cavaburacum Roubus)

Uma das mais rápidas criaturas da Terra. Este pequeno roedor cava túneis e aparece bem embaixo de você para roubar alguns de seus presentes. Depois disso ele lhe deixará em paz até que você tenha deixado a área e volte, ou até que você pegue um novo presente.



PAPAI NOEL

(Ho Ho Hoium)

Os cientistas de Funkotron acreditam ser ele o responsável por tantos presentes. Alguns viajantes dizem ter visto, em raras ocasiões, o próprio Papai Noel. Normalmente ele é visto mexendo em seu saco de presentes.

ABELHAS RAIVOSAS

(Zumbidus Ferroadum)

Ninguém sabe exatamente porque estas minúsculas criaturas são tão enfezadas, mas de qualquer maneira é sempre bom manter distância.



Apesar de todas as abelhas parecerem iguais, há na realidade dois tipos delas: abelhas normais e mortíferas.

As abelhas normais sofrem lapsos de memória, e portanto é fácil se livrar delas. No entanto, as abelhas mortíferas são muito mais obstinadas.



MAGOS

(Adivinhum Curum Purdinheirum)

Estes terráqueos são provavelmente os mais amigáveis de todos. Eles são vistos andando vagarosamente, ponderando sobre adivinhações de grande significância. Os magos fazem curas por um dólar. Para curar-se, pare ao lado do Mago e diga sim quando ele lhe pedir o dinheiro.

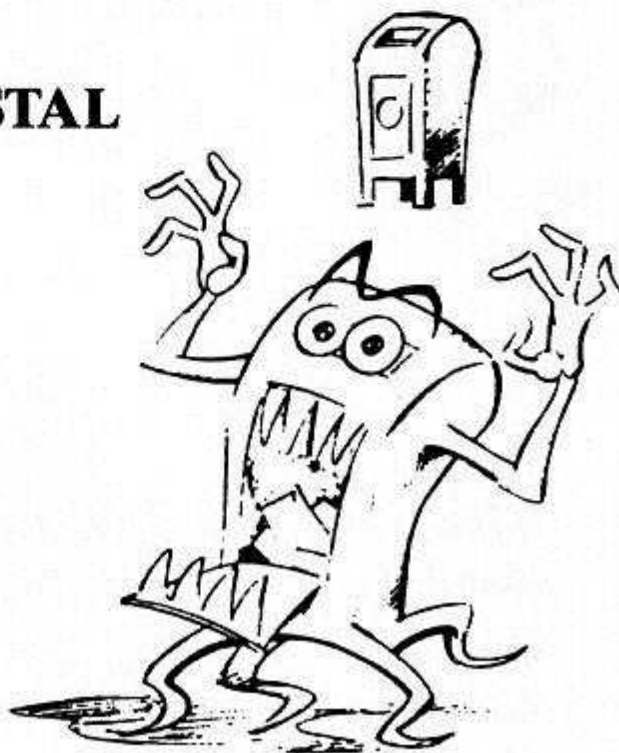
Um dos grandes mistérios que continua a intrigar os cientistas de Funkotron envolve o grito de "Aleluia!" que é ouvido quando a cura se realiza.

O MONSTRO DA CAIXA POSTAL

(Correium Picaretus)

A maioria dos terráqueos ignora o perigo que corre cada vez que põem uma carta numa caixa de correio. Isto se deve ao abominável monstro da caixa de correio. Ele se disfarça e espera por inocentes vítimas.

Com paciência pode-se sempre distinguir o monstro de uma caixa de correio normal. Mais cedo ou

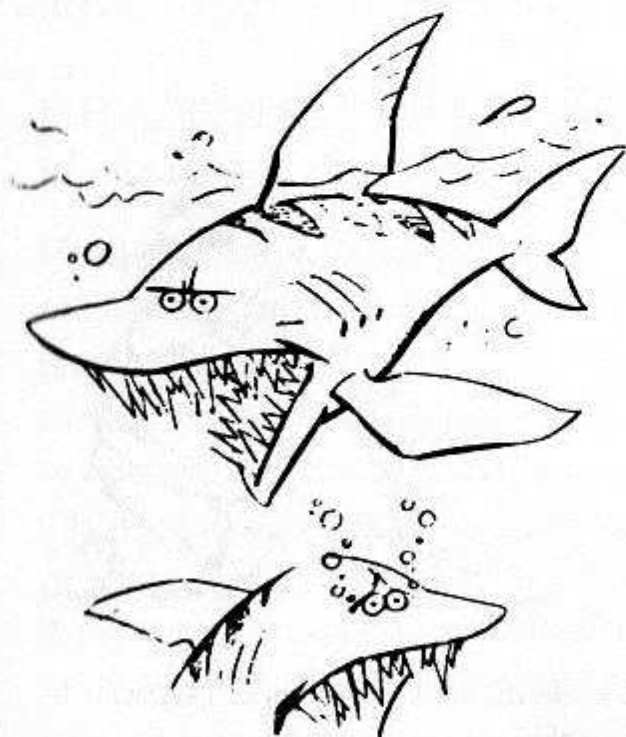


mais tarde o monstro se revelará, piscando os olhos. Outras maneiras de se identificar o monstro incluem fazê-lo incutir medo, fazê-lo dançar, atirar nele ou ir até ele e torcer pelo melhor.

O DEMÔNIO

(*Diabus Spetatum*)

Esta criatura da Terra se chama Demônio. Alguns estudiosos acreditam que isto se deva ao fato de que ele é pequeno, vermelho, tem chifres, rabo e usa sempre um garfo. Outros pensam ser apenas uma referência coloquial — relacionada ao fato de que esta criatura é particularmente irritante e traiçoeira.



O TUBARÃO

(*Mandibulum Horripilantus*)

O que se pode dizer a respeito do Tubarão? Dentes enormes. Apenas isso. A melhor defesa contra esta criatura é manter-se o mais longe possível da água. Quando isto não puder ser evitado, a segunda melhor defesa é nadar como louco.





TUFÕES

(*Rodamoinhus Enjoatum*)

Tecnicamente falando, os Tufões estão mais para fenômeno do que para criaturas. No entanto, muitos visitantes alegam que estes tufões parecem inteligentes, e realmente perseguem os visitantes para arrastá-los com eles.

Embora os cientistas de Funkotron não acreditem nisso, nós pensamos ser melhor fazer um aviso. Relatórios indicam que é possível evitar ser pego pelos tufões, desviando-se deles no último instante.

O GORDÃO E SUA MÁQUINA DE CORTAR GRAMA

(*Americanus Soberbum*)

Fique atento a esta criatura. Um dos mais perigosos terráqueos, acredita-se que ele é representativo da maioria dos humanos do sexo masculino que vivem numa região chamada "América do Norte".

Esta criatura passa longos períodos de tempo andando para a frente e para trás à frente de sua moradia,

empurrando uma barulhenta máquina destrutiva conhecida como cortador de grama. Acredita-se que os machos desta espécie usem este comportamento como uma tentativa de intimidar outros machos. Como sinal de dominância, muitos destes machos apresentam estômagos de tamanho impressionante, que servem para atrair as fêmeas da espécie.



A CANTORA DE ÓPERA

(*Obesus Cantatum*)

A Cantora de Ópera é na verdade um dos terráqueos que podem ajudá-lo, embora seu auxílio não seja intencional. No seu interminável desejo de encontrar uma platéia, ela o seguirá e cantará para você por três dólares.

ATENÇÃO: Assim que você pagar-lhe, cubra suas orelhas. Não se sabe ao certo o quanto sua

música pode causar danos ao aparelho auditivo, mas sua voz é forte o suficiente para destruir todos os outros terráqueos nas imediações. Isto pode ser útil se você estiver rodeado de outros seres terrenos hostis. Se você tiver bastante dinheiro, a cantora pode segui-lo por um tempo e servir de guarda-costas.



FRANGOS COM MORTEIROS

(*Cocoricus Artilharium*)

Estes seres são ligeiramente menos inteligentes do que os humanos do planeta Terra, mas infelizmente são igualmente agressivos. Estes bandos de galináceos andam pelo campo procurando oportunidade para lançar tomates de seus morteiros. Sempre que eles o fazem eles ficam extremamente excitados e cacarejam incontrolavelmente.



CARRINHO DE SORVETE FANTASMA

(Motoristus Insanimum Assustatum)

Possivelmente os mais temidos terráqueos. Muitas vítimas já foram atraídas para fora da segurança de seus lares pela melodia doce, apenas para encontrar um carrinho de sorvete fantasma atacando-os de repente ao sair da bruma. Não se sabe ao certo qual a história por traz do Espectro dos Doces Congelados, mas acredita-se que ela seja trágica e aterrorizadora.



Dicas úteis

- Tente sempre ficar na estrada. Você pode se mover mais rápido ali.
- Ande pelas beiradas do terreno — do lado do espaço sideral — especialmente nos níveis mais elevados. É assim que você descobrirá corredores escondidos.
- Se você for pela areia você começará a afundar e terá de ir mais devagar. Você subirá à superfície se tocar o outro jogador (Toejam ou Earl, é claro). É sempre uma boa idéia enfrentar locais arenosos em dupla.
- Derrube aqueles cupidos impertinentes do céu, tocando-os com o auxílio de Sapatos de Molas ou Asas de Ícaro.
- Aqui vai uma dica para enfrentar tornados: fique na grama o mais possível para adquirir velocidade. Então quando os tufões chegarem bem perto, dê a volta por eles. Se você estiver perto da água, pule antes que eles o peguem. Eles acabarão indo embora.
- No jogo a dois, separem-se nos níveis inferiores para ganhar o tempo na procura. Mas fiquem juntos nos níveis superiores para que vocês possam ajudar-se um ao outro.





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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

1 - SGPZ - PG - 64 - Dicas - Passwords.

3^a - PA4KK64AØ16

5^a - VJ-4KEA1QJ96

7^a - VYM8VEFV-9KW

9^a - PFATEZLPQ1ØF

11^a - VWDTVKNKY-K8C

13^a - MAWDPR85HTVR

15^a - K-WLV1ND!Ø8!

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

FOMENTA O AMAZONAS