SNES 3213

# EARTHWORM JIM™
# MANUAL DE INSTRUÇÕES

VERSÃO PAL

**ATENÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA SUPER NINTENDO® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA PÁGINA DESTAS INSTRUÇÕES, "INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO".**

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com a tua consola Super Nintendo.

Licenciado por Nintendo® NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, OS SELOS DE QUALIDADE NINTENDO E OUTRAS MARCAS DESIGNADAS POR ™ SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO.
EARTHWORM JIM™® 1994 SHINY ENTERTAINMENT, INC.™ TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

## COMEÇAR

1. Prepara o teu Super NES.
2. Certifica-te de que o comando 1 está bem fixado
3. Verifica se o botão está na posição OFF. Coloca a cassete do jogo " Earthworm Jim" e pressiona-a firmemente.
4. Coloca o botão na posição ON. Primeiro aparece o écran de título Nintendo e a seguir o écran do título do jogo.

### OS COMANDOS

**Botão Y** Dispara a tua arma de Plasma ou qualquer arma que tenhas. Também acelera o teu foguete.
**Botão A** Podes dar golpes incríveis e activar o escudo nos vôos de foguete.
**Botão B** Saltar. Quando o Jim está em pleno ar a cabeça dele transforma-se em pás de helicóptero, e ele aterra suavemente no chão. Serve para acelerar o teu foguete.
**Botão X** Acende as luzes da casa da Sra. Schultz, que vive na Alemanha! Por isso pára de o usar!
**Teclas de Direcção** Podes controlar a tua direcção. O que é que pensavas que poderiam fazer???

## O VERME TRANSFORMOU-SE NUM SUPER HERÓI

Uma pequena nave escapa às garras da malvada Raínha e leva a bordo um fato cibernético roubado, da mais avançada tecnologia e indestrutível. Numa batalha travada com Psy-Crow, a nave é atingida e o fato cai num estranho planeta chamado Terra.

Jim é atingido pelo fato e por mera sorte escapa ileso.

Subitamente, as partículas espaciais de alta tecnologia do fato começam a atingir a velocidade luz e dá-se o nascimento do Earthworm Jim.

### O ÉCRAN DE OPÇÕES

Para aceder a este écran carrega para cima ou para baixo para indicar Options e carrega em qualquer botão.
**Dificulty:** Há três níveis de dificuldade: "Practice" (Practicar), Normal e "Dificult" (Difícil). Cada nível muda certos pormenores.
**Practicar:** Não podes nem apreciar o que se passa à tua volta. Tudo te incomoda. Nem figura tens! Desiste...
**Normal:** Bem, agora já fazes figura! Podes apreciar algumas coisas,... Podes até mesmo tratar o Jim pelo seu diminutivo,... Vais passar as passas do Algarve!!! E talvez até consigas dizer umas quantas piadas,...
**Difícil:** Vais ter batalhas campais dentro de água, apanhar um sol tórrido, nadar no Mar Morto,... És um ás! Talvez até possas mandar as tuas ideias para a Shiny Entertainment!!!
És o maior, o mais durão,...Um verdadeiro Lumbricus terrestris!!!

### O ÉCRAN DE JOGO

**Vermes Restantes (Worms Left):** Este é o número de Jims que tu tens para completar o jogo. Há muitas vidas escondidas que te ajudarão a salvar a Princesa. Procura-as bem!
**Energia do Fato (Suit Energy):** Esta é a percentagem de energia que sobra. Sempre que és atingido pelos inimigos, ou fazes alguma estupidez,... Se a energia chegar ao fim, perdes uma vida. Podes encontrar energia a flutuar nos níveis, ou quando derrotas um dos mauzões.
**Tiros de plasma (Plasma Shots):** Isto é o nº de muinições que restam para a tua

arma. Podes recolher recargas adicionais, mas tens de escolher os momentos certos para atacar! Se ficares sem tiros, a pistola de plasma recarrega automaticamente, muito lentamente. Mas, se fosse a ti não deixava que isto acontecesse!

## OBJECTOS

**Energia Plasma:** Sempre que apanhares ficas com mais 250 muinições. Acha o maior número possível!
**Mega Plasma:** O grande BANG da detonação plasma! Esta arma varre da face do planeta tudo aquilo que encontrar à frente! Só podes disparar um mega-tiro!
**Energia do fato:** O fato precisa de energia atómica para funcionar. Se apanhares estes objectos a energia do fato aumenta. É mais saudável que uma sopa de canja de galinha!!!
**Escudos para asteróides:** Quando houver corridas entre pedras, usa um destes escudos para te protegeres.
**Acelerador atómico:** Apanha uma destas gemas energéticas para te projectares em super velocidade. É útil para teres um grande impulso energético e escapar ao Psy-Crow.
**Cápsulas de combustível:** Nas corridas, apanha-as para te divertires e lucrar. É muito melhor do que venderes jornais e é muito mais fácil!
**Vidas extra:** Há muitos objectos espalhados pelos níveis que te dão vidas extra enquanto tentas salvar a Princesa.

## OS NÍVEIS:

**New Junk City (Cidade do Lixo):** Corvos ameaçadores, latas do lixo mutantes gigantes. Chuck, o dono do aterro e o seu cão Fifi, querem dar-te as boas vindas,... matando-te!!! Salta de pneu em pneu, ou desliza através de caminhos sinuosos para recolher energia extra. Cuidado! Porque a avaliar pelo ladrar do Fifi, as mordidelas devem ser de gritos!

**What a Heck?:** Bem-vindo ao planeta Heck. Enquanto o Evil (Mau), o Gato, dança tu tens de andar por um labirinto super complicado. Anda rápidamente, pode tornar-se tudo muito quente, até para Jim no seu fato indestrutível! Para viver momentos inesquecíveis, podes pontapear gemas, sem queimar os pés. A cidade vai aquecer!

**Down the Tubes (Pelos Tubos Abaixo):** Bob, o peixinho dourado, sabe que Jim tem um fato que o poderá transformar em supremo dono do mundo! Até mesmo do Universo!!! Controlando os vilões do seu covil submerso vai-te perseguir! Não te deixes enganar pelo tamanho dos teus inimigos. Eles são tão poderosos como se fossem grandes!

**Snot a Problem:** Salto Bungee já é assustador mas com o Major Mucus a tentar esmagar-te contra as paredes, tenham dó!!!
A tua corda vai ficando cada vez mais fraca e a tua vida está por um fio!!! Mas não é tudo! Mucus Phlegm Brain quer atirar-te para o poço para te comer!

**Level 5 (Nível 5):** O Professor adoraria ter o Jim na sua mesa de dissecação, mas o fato mantém-no a salvo. O Professor quer o fato a qualquer preço, afinal foi ele que o concebeu para a Raínha. Claro que ele podia fazer outro, mas o macaco comeu os projectos. Tens de estar atento às experiências maléficas do professor, elas estão por todo o lado. Cuidado quando as luzes se apagam! Lembras-te quando tinhas medo do escuro? Revive momentos de terror e tenta achar a saída!!!

**For Peter's Sake:** Passear o cão nunca foi assim!!! Se deixares o pequeno Peter cair, cuidado, porque o génio dele vai transformá-lo num gigante enraivecido! Se não houver chuva de meteoros para os teus lados, e se os discos voadores não te cairem em cima, pode ser que te safes. Ah, é verdade, o Unipus (tipo polvo mas só com um braço) Tentáculos pode matar-te,...?

**Buttville:** É escuro, só há luz à distância e tens de manter-te são para que escapes com vida. Tens de enfrentar a Raínha e os seus súbditos, por isso usa a tua massa cinzenta! A Raínha controla os insectos do reino para te aniquilar. Podes achar que não tens safa, mas há o Snot. Cuidado com os teus movimentos. Qualquer erro,... pode ser o último,...

**Asteróides:** Estás pronto para uma corrida espacial? Segura-te bem porque entre cada nível, o Psy-Crow estará ao teu encalce. Escapa aos asteróides e tenta acabar com o Psy-Crow. Pega nos aceleradores atómicos e deixa que o Psy-Crow coma a tua poeira cósmica! Claro que vais querer juntar escudos de protecção,... a não ser que sejas muito bom piloto!

## OS PERSONAGENS

**Earthworm Jim:** É uma minhoca comum que foi apanhada dentro dum fato que não compreende. Tem a árdua tarefa de manter o fato fora do alcance das garras dos inimigos. Vais ter de usar todas as armas e energia que puderes para manter o Jim vivo! E se ele tem um arsenal! Chicotes, armas de plasma, hamsters (hum?') e outras coisas tecnológicas!

**Chuck & Fifi:** Fifi não é nenhum docinho de cão! É psicótico, é uma serra sobre quatro patas que usa uma trela ferrujenta, já vais ver do que estamos a falar. Fifi quer afastar os estranhos do aterro do dono. O Chuck atira tudo o que tiver ao pé para te matar. Tens de eliminá-lo!

**Evil (Mau), o Gato:** Nasceu sem coração, o senhor de Heck vive para torturar os outros. Encheu o Heck com advogados e elevadores com música, o Mau acha que Jim não tem hipóteses. Os seus Homens de Neve só provam como ele é psicótico! Se pensavas que ele era mau, então ainda não viste nada!!!

**Psy-Crow:** Jim sempre foi perseguido por corvos! Mas nunca por um armado! Psy-Crow está determinado a recuperar o fato para a Raínha a qualquer preço. Devido à sua persistência e à sua mente perturbada, nunca se sabe quando é que aparece! Se ele te enfiar o gancho no fato, estás feito! Abre bem os olhos!

**Major Mucus:** Do distante planeta mucoso, Major Mucus tem uma tarefa: apanhar o fato a qualquer preço! Balançando frenéticamente de uma fina corda, o Major vai ter problemas. Cuidado, porque se ele apanhar o Jim, vai haver problemas!

**Peter Puppy (Cachorro):** Peter pode parecer à primeira vista amoroso, fôfo mas, quando se transforma no seu alter ego, não há sítio onde te possas esconder! Não vai ser fácil passear o Peter! O super fato do Jim ajudou-o a sobreviver à viagem através do buraco negro até ao mundo do Peter mas os poderes do fato podem não ser suficientes para o ajudar a voltar,...

**Professor Cabeça de macaco:** Tu também enlouquecerias se tivesses um macaco que partilhasse a tua cabeça ou será que é ele que partilha a do macaco??? Seja o que fôr que faças não lhe chames "Professor Macaco". Salta-lhe a tampa!!! Ele é balhelhas de todo e quer destruír o Jim!

**Bob & #4:** Bob é um peixinho vermelho que planeia roubar o fato do Jim para poder governar o Universo. Não pode fazer mal ao Jim directamente, mas tem um gato para isso! O bichano tem um murro potentíssimo! Sempre que o Bob quer algo, o #4 faz-lhe a vontade. E Bob quer o fato!

**Princesa-Sem-Nome:** Irmã gémea da Raínha, herdou a parte boa dos genes. Ela é super bem feitona!!! Quando lhe perguntaram quais eram as suas actividades favoritas ela replicou: "Salvem as baleias. Sou balança. Oferecem-me uma nave espacial?".

**A Raínha malvada, pútrida, horrenda, repulsiva, mutante, nojenta, viscosa,...** Não conseguimos pensar em mais adjectivos para definir a putrefacção do ser repelente que ela é! É grande, má, e quer comer vermes! Tem uma cara que todas as mães rejeitariam (e do corpo não se pode dizer nada em seu favor). Ela é o pesadelo final do Jim! Como é que é derrotada? Será possível derrotá-la? Já sabes que tem uma irmã gémea, não sabes???

## PISTAS E DICAS

. Nunca fiques especado no mesmo sítio por muito tempo! Se Jim estiver em movimento torna-se mais difícil de abater!
. Dispara apenas os tiros de plasma necessários. Assim poupas para mais tarde.
. Usa a tua cabeça! Tens uma cabeça tipo-chicote que pode fazer muita coisa, para além de derrotar inimigos! Podes baloiçar de um lado para o outro. Cuidado onde te penduras!
. Não tenhas medo de saltar. Com uma cabeça tipo-hélice, Jim pode planar calmamente pelos abismos onde cai - mesmo que não vejas onde ele vai aterrar.
. Se tens de sair da frente de alguém, tenta pendura-te! Fixa-te com as botas,...há muito inimigo que nunca olha para cima!
. Recolhe o maior número de átomos possível antes do nível acabar. Vais precisar do maior número possível de energia para derrotares os chefes de nível.
. Verifica o nível de energia da tua arma de plasma. A recarga dela demora séculos.
. Abre os olhos e observa tudo à tua volta. Há muitos segredos para descobrires! Muitos deles estão fora do écran,...
. Há montanhas de coisas apetitosas! Se não as conseguires alcançar imediatamente, a resposta pode encontrar-se um pouco adiante,...

. Para manteres o Psy-Crow fora de acção tens de o derrotar na corrida dos asteróides.
. Derrotar a Raínha, implica evitar que ela ponha ovos. Como? Devias ter tido atenção nas aulas de Biologia!!!
. Achar a lata de vermes é uma forma de obter um continue, a outra,... bem,... é caso para pensar,...

## *INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO*
## *NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)*

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System™ ("NES"), nem a tua consola Super Nintendo Entertainment System ™ ("SUPER NINTENDO") a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES ou SUPER NINTENDO nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

## *EPILEPSIA - LER ANTES DE UTILIZAR AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO*

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano. No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum outro sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contracções musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

## *PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO*

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.
2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.
3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.
4) É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.
5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.
6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.
7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choques ou movimentos bruscos.
8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.
9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.
10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.
11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.
12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que acendes e apagas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

## *PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO*

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

## *SNES 3213* *CONDIÇÕES DE GARANTIA*

**CHAVES FEIST & C.ª LDA**, como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos Nintendo que comprares no nosso país em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **0500-1111.**
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CHAVES FEIST & C.ª LDA**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva **PROVA DE COMPRA.**
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, n.º de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo.
Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.