

Game Gear®

# Lemmings



MANUAL DE INSTRUÇÕES

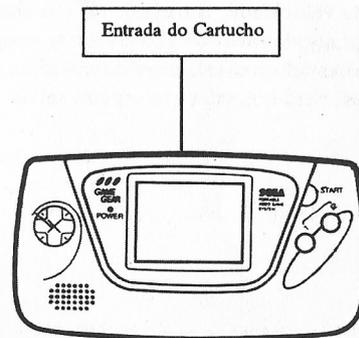
**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CORNEIA O AMAZONAS

## Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho LEMMINGS no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. LEMMINGS é para 1 ou 2 jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



## Conheça os Lemmings

Quem são os Lemmings? Oficialmente eles são conhecidos como pequenos roedores que vivem perto do Pólo Norte. Uma vez a cada certo número de anos, a população dos Lemmings aumenta consideravelmente, e eles começam a migrar sem destino até que caem no mar e afogam-se. Nós definimos os Lemmings como pequenas e adoráveis criaturas, mas incrivelmente estúpidas, cuja ocupação principal é vagar sem destino até morrerem.

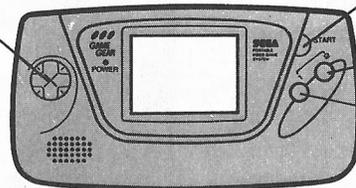
Os Lemmings podem ser descuidados, mas felizmente possuem certas habilidades que podem ser atribuídas a eles por você, e que os ajudam a passar pelos obstáculos mais perigosos. Você aprenderá onde e quando atribuir essas habilidades para certos Lemmings, que depois construirão um caminho seguro em direção a uma saída e salvarão o restante da numerosa horda. Seu êxito é medido pela porcentagem salva.

Você precisará de velocidade, planejamento e muito cérebro para guiá-los com segurança através de 120 níveis de arrepiar os cabelos. E quanto mais adiantado o nível, mais difícil torna-se seguir os pequenos errantes! Será que você conseguirá salvar esta espécie da extinção?

## Assuma o Controle!

Botão D (direcional)

Botão Start (Início)



### Botão D

- Move o cursor durante o jogo e nas telas de seleção.
- Percorre as letras na Tela de Senha.
- Seleciona o espaço seguinte na Tela de Senha.

### Botão Início

- Entra com a senha.
- Faz uma pausa no jogo. Pressionado novamente reinicia o jogo.

### Botão 1

- Apresenta uma demonstração do jogo.
- Começa o jogo.
- Apresenta a Tela de Menu quando se perde uma fase.

### Botão 2

- Faz as seleções na Tela de Menu.
- Acelera a ação de rolagem da tela do jogo quando pressionado junto com o Botão D (mova o cursor para a borda da tela).
- Seleciona o Lemming iluminado pelo o cursor.
- Seleciona uma tarefa para um Lemming executar.
- Inicia novamente uma fase perdida.

## Iniciando

Após o logotipo SEGA e a Tela de Apresentação, aparece a Tela de Menu. Você tem três opções a escolher. Pressione o Botão D para a esquerda ou direita até que o cursor fique na frente da opção desejada.



### 1 PLAYER (1 Jogador):

Pressione o Botão 2 com essa opção selecionada para começar a jogar no primeiro nível da categoria mostrada na extrema direita.

**NEW LEVEL (Novo Nível):** Pressione o Botão 2 com essa opção selecionada para apresentar a Tela de Senha. Veja adiante mais informações sobre senhas.

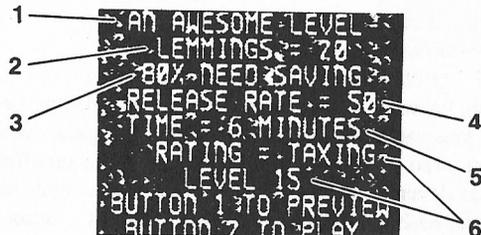
**GAME CATEGORY (Categoria de Jogo):** Selecione essa opção com o Botão D, e pressione o Botão 2 para selecionar a categoria de jogo que você deseja começar. Há quatro categorias. FUN (Divertida), TRICKY (Traçoeira), TAXING (Estressante) e MAYHEM (Violenta). Cada categoria tem 30 níveis, um mais desafiador que o outro.

Se você está jogando Lemmings pela primeira vez, é melhor começar pela categoria Divertida para familiarizar-se com o jogo e com as tarefas que os Lemmings podem realizar. As primeiras fases, principalmente, são muito úteis para dar idéias para mais tarde, quando o jogo ficar mais difícil.

Quando você já escolheu a categoria que deseja jogar, mova o cursor para a opção "1 Jogador" e pressione o Botão 2 para começar a jogar.

## Começa a Marcha

O jogo começa com uma tela introdutória mostrando o seguinte:



1. Nome do nível que você vai jogar
2. Número de Lemmings que vão surgir no nível
3. Necessidade mínima de Lemmings a serem resgatados
4. Velocidade com a qual os Lemmings cairão através do alçapão
5. Limite de tempo para o nível
6. Categoria de jogo e número do nível

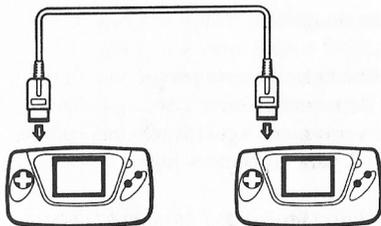
Pressione o Botão 2 para jogar imediatamente ou pressione o Botão 1 para primeiro dar uma olhada de reconhecimento no jogo. Use o Botão D para percorrer a tela e ver o que o aguarda. Quando estiver pronto, pressione o Botão 1 ou 2 para começar a jogar.

O objetivo do jogo é guiar um certo número de Lemmings (máximo de 20) através de um caminho cheio de obstáculos mortais dentro de um período de tempo limitado. Os Lemmings caem de um alçapão na parte superior da tela e começam a marchar para a direita até serem bloqueados ou até encontrarem a morte.

Para ajudá-los na fuga em um determinado nível, use o Botão D para selecionar uma habilidade entre as opções localizadas na parte inferior da tela, e pressione o Botão 2. Depois, mova o cursor para destacar o Lemming apropriado e pressione o Botão 2 para fazer o Lemming adquirir aquela habilidade. Aprenda a mover-se rápido – algumas vezes você terá que se mover rapidamente a fim de não perder de vista os pequenos personagens.

Freqüentemente você não será capaz de salvar todos os Lemmings da tela. Alguns cairão em armadilhas, alguns se distanciarão de você e marcharão para seu destino; e alguns ainda sacrificar-se-ão em nome do dever. Lembre-se, porém, que as necessidades de muitos pesam mais que as necessidades de alguns... contanto que você resgate a porcentagem mínima de Lemmings necessária em cada nível do jogo.

## Face a Face



Desafie um amigo para ver qual de vocês dois consegue salvar os Lemmings mais rápido! Cada um deve ter o seu GAME GEAR e um cartucho LEMMINGS. Será necessário também um Cabo de Jogo Múltiplo (vendido separadamente).

Introduza um cartucho em cada GAME GEAR, conecte o Cabo de Jogo Múltiplo e ligue os aparelhos.

Cada jogador pode escolher uma opção ou iniciar o jogo. As funções dos botões são as mesmas do modo 1 Jogador. O símbolo do modo 1 Jogador é substituído pelo símbolo do modo 2 Jogadores, assim que as duas unidades GAME GEAR forem conectadas e ligadas.

Cada jogador inicia com 20 Lemmings, ou 20 vidas individuais. No caso de um nível ter, por exemplo, 10 Lemmings, os outros 10 ficarão reservados para outro nível. Os dois jogadores jogam no mesmo nível. O jogador que salva primeiro os seus Lemmings vence a fase, e provoca a explosão de um Lemming qualquer do seu oponente que não foi resgatado!

Cinco Lemmings de bonificação são obtidos a cada cinco níveis, sendo 20 o máximo possível em uma única vez. O jogo se inicia na fase Divertida 1, a menos que você escolha um nível diferente. Se um jogador perde todos os seus 20 Lemmings, o outro vence. Cuidado para o cabo não se soltar durante o jogo!

## A Tela do Jogo

### Barra de Informações

Durante o jogo, preste atenção nesta barra, na parte inferior da tela, para saber como você está se saindo:



1. **Janela da Atividade:** Quando um Lemming é iluminado pelo cursor, essa janela mostra qual habilidade está associada a ele (por exemplo, Andarilho, Escalador, Flutuador).

2. **Número de Lemmings que Ocupam Este Nível:** Mostra quantos Lemmings ainda precisam ser salvos.
3. **Porcentagem Resgatada:** Mostra quantos Lemmings chegaram a salvo na saída.
4. **Tempo Restante:** Mostra o tempo que resta para que você salve o máximo de Lemmings possível.
5. **Janela de Habilidades:** Mostra a última habilidade que você escolheu. O número à direita da tela mostra quantas vezes esta habilidade ainda está disponível.

## Menu de Símbolos



6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Posicione o cursor na barra de informação na parte inferior da tela, e a barra se torna um menu das habilidades que você poderá atribuir aos Lemmings, para que eles executem determinadas tarefas. Os Lemmings que não forem associados a nenhuma habilidade serão chamados de Andarilhos.

6. **Escalador:** Escala a maioria das superfícies verticais. Uma vez que você determinou Escalar para o Lemming, ele continua como Escalador pelo resto do nível. Mesmo que seja designado para executar outra habilidade (escavação, por exemplo), ele voltará a ser um Escalador tão logo termine aquela tarefa.



7. **Flutuador:** Abre um guarda-chuva para flutuar, com segurança, ao pular de alturas que seriam mortais para um Lemming normal. Uma vez designado como tal, um Lemming continua como Flutuador pelo resto do nível.
8. **Detonador:** Causa a explosão de um único Lemming selecionado, levando consigo uma parte da área ao seu redor. Um Detonador, no entanto, não fere outros Lemmings nas proximidades. O Detonador só explode depois de um contagem regressiva a partir do número cinco.
9. **Bloqueador:** Impede outros Lemmings de ultrapassá-lo. Um Bloqueador pode ser transformado em um Detonador. Ou, se outro Lemming passa por baixo dele, volta a ser um Andarilho novamente. Um Bloqueador não pode adquirir quaisquer novas habilidades (a não ser Detonador) a menos que primeiro volte a ser um Andarilho.
10. **Construtor:** Constrói pontes para cima e na direção em que ele está olhando. Cada ponte consiste de 12 blocos de construção. O GAME GEAR emite um sinal sonoro quando o Construtor assenta seus últimos quatro blocos. Depois, o Construtor pára e olha para você. Se você não ordenar que ele continue construindo, ele volta a ser um Andarilho.



11. **Perfurador:** Perfura horizontalmente na direção em que ele está se movendo, e continuará a fazê-lo enquanto encontrar uma superfície apropriada à sua frente. Quando a superfície acaba, ele pára a perfuração e volta a ser um Andarilho. Ele somente perfurará se uma superfície apropriada estiver diretamente a sua frente. Assim, torna-se muito importante a sincronização dos movimentos. Ele pode ser ordenado a cumprir outra tarefa enquanto perfura, mas terá que parar de perfurar para realizar a nova tarefa.



12. **Minerador:** Escava uma mina para baixo e na direção em que ele está olhando, até ser ordenado a cumprir outra tarefa (igual ao Perfurador) ou esgotar a superfície apropriada para mineração.



13. **Escavador:** Escava diretamente para baixo até que receba outra tarefa ou esgote a superfície apropriada para escavar.



14. **Velocidade de Liberação dos Lemmings:** Mostra a velocidade com que os Lemmings caem através do alçapão. Para aumentar a velocidade (até 99), posicione o cursor sobre o sinal de mais e pressione o Botão 2. Solte o Botão 2 quando o contador alcançar a velocidade desejada. Para diminuir a velocidade, posicione o cursor sobre o sinal de menos e pressione o Botão 2. Lembre-se que você não pode diminuir a velocidade de liberação para um valor menor que a velocidade atribuída para aquele nível.

15. **Explosão Atômica:** Destrói todos os Lemmings daquele nível. É usado para limpar a tela do excesso de Bloqueadores ou quando você se encontra em uma situação sem saída.

Cada habilidade pode ser usada somente pelo número de vezes indicado acima de cada símbolo. Por exemplo, se houver um número 10 acima do símbolo Perfurador, você pode usar a habilidade de perfurar dez vezes durante um nível completo.

## Guia de Comandos Básicos

Aqui estão algumas soluções para alguns dos problemas básicos que você encontrará. Mas, é claro que você poderá pensar em soluções próprias e melhores!

- **Os Lemmings chegam na beira de um precipício.**
  - Solução 1: Ordene a um Bloqueador que impeça os Lemmings de se aproximarem do precipício.
  - Solução 2: Ordene que os Lemmings flutuem para baixo em segurança.
  - Solução 3: Construa uma ponte para o outro lado.
  - Solução 4: Escave uma mina para baixo, criando uma passagem inclinada para um lugar seguro.
  - Solução 5: Use um Bloqueador para evitar que os Lemmings caiam, enquanto um Minerador abre um túnel para baixo. Depois ordene que o Minerador construa uma ponte para um lugar seguro.
- **Uma parede bloqueia o caminho dos Lemmings.**
  - Solução 1: Ordene que um Perfurador escave através da parede.
  - Solução 2: Ordene que os Lemmings escalem a parede.
  - Solução 3: Construa uma ponte até o topo da parede.

**Solução 4:** Ordene que dois Lemmings escalem a parede. Depois ordene que o primeiro bloqueie o seguinte para que este não o ultrapasse. Quando o segundo Lemming se voltar para o outro lado, ordene que escave uma mina para baixo na direção onde os Lemmings restantes estão presos.

- Uma armadilha bloqueia o caminho à frente.

**Solução 1:** Construa uma ponte sobre a armadilha.

**Solução 2:** Escave uma mina para baixo, na direção da armadilha, e depois transforme o Minerador em um Perfurador e faça um túnel por baixo da armadilha.

## Pontos a Serem Observados

- As chapas metálicas não podem ser explodidas ou escavadas.
- As barreiras com setas sobre elas podem ser atravessadas somente na direção apontada pelas setas.
- Algumas superfícies verticais (lamacentas) podem ser muito escorregadias para o Escalador.
- Os Mineradores e Escavadores continuam escavando até perfurarem uma camada de terra; em seguida, caem na parte de baixo da camada.
- Os Perfuradores continuam escavando até não haver mais nada para escavar na frente deles.
- Os Escaladores e Flutuadores, uma vez designados, mantêm suas habilidades até que o nível termine, ou até que eles morram.

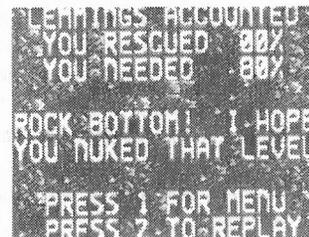
- Os Lemmings tendem a desistir rapidamente quando recebem tarefas difíceis como escavação, mineração ou perfuração. Quando você atribui a um Lemming uma dessas tarefas, assegure-se de que tenha alguma coisa imediatamente na frente dele para escavar. Se não houver, ele desistirá e você desperdiçará uma habilidade.
- Construtores param a construção de pontes:
  1. Quando os blocos se esgotam.
  2. Se a ponte bate em um objeto sólido.
  3. Se o Construtor bate sua cabeça enquanto está construindo.

## Pausa para Pensar

Se você deseja fazer uma pausa por qualquer motivo, pode parar o relógio durante o jogo pressionando o Botão Início, no console do GAME GEAR. Quando o jogo está no Modo Pausa, você pode usar o Botão D para mover o cursor por toda a tela. Você também pode selecionar habilidades, mas não pode selecionar Lemmings. Pressione novamente o Botão Início para voltar a jogar.

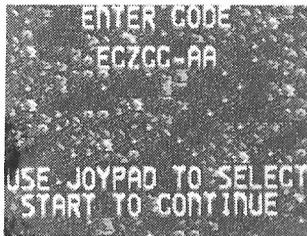
## Eliminando o Nível

No final de um determinado nível é apresentada uma Tela de Resultado mostrando o seu desempenho, com a porcentagem de Lemmings que você salvou e com a porcentagem que teria que salvar. Se o nível não foi totalmente eliminado, você tem a opção de tentar novamente o mesmo nível (pressionando o Botão 2) ou de voltar para o Tela de Menu (pressionando o Botão 1).



## Senhas

Se você completou um determinado nível verá também, na Tela de Resultado, a Senha para o próximo nível. Anote-a, pois dessa forma poderá continuar jogando no nível seguinte a qualquer momento, sem ter que começar pelo início de uma determinada categoria.



Para entrar com uma senha, use o Botão D para selecionar a opção "NEW LEVEL" (Novo Nível) na Tela de Menu, no começo do jogo, e pressione o Botão 2. A Tela de Senha aparecerá. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para percorrer as letras em cada espaço, depois pressione o Botão D para a direita, para confirmar a

letra e avançar para o espaço seguinte. Se você cometer um erro, pressione simplesmente o Botão D para a esquerda para voltar com o cursor para o espaço que deseja mudar, e pressione o Botão D para cima ou para baixo para trocar a letra. Pressione o Botão Início para entrar com a Senha.

Se a senha estiver correta, serão apresentados o título e a categoria do nível escolhido, e em seguida a Tela de Menu. Selecione "1 PLAYER" com o Botão D e pressione o Botão 2. A Tela de Introdução para o nível desejado aparecerá. Se a senha estiver errada, aparecerão as palavras "WRONG CODE" (Código Errado) na tela, e a Tela de Menu voltará a ser apresentada.

**NOTA:**A opção Senha não está disponível no modo de jogo 2 Jogadores.

## Dicas Úteis

- Os Detonadores podem ser usados no lugar de Escavadores para atravessar uma barreira. Vários Detonadores usados consecutivamente criarão um buraco grande e profundo. Para uma detonação precisa, transforme seu Detonador em um Bloqueador no ponto onde deseja detonar. Se você não tiver mais Bloqueadores, terá que sincronizar para que o Lemming detone exatamente no ponto certo.
- Observe o relógio. Algumas vezes o tempo pode se esgotar antes da liberação de todos os Lemmings. Para evitar isso, aumente a velocidade de liberação deles.
- Se você comete um erro e não deseja esperar que o tempo se esgote, nem que os Lemmings saiam precipitadamente antes de sua próxima tentativa, seja misericordioso e use a Explosão Atômica nos Lemmings da tela.
- Construtores não constroem tão rápido quanto os Lemmings andam, assim, ordene que um Bloqueador impeça a passagem dos outros pela ponte que ainda não está terminada. Quando a ponte estiver pronta, transforme o Bloqueador em um Detonador. Mas cuidado, se o Detonador estiver muito perto da ponte, sua explosão pode destruir parte dela. Você pode escavar por baixo do Detonador para liberá-lo de suas funções, mas se escavar muito perto da ponte, poderá fazê-la ruir!



## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### SHINOBI



Rumores de terror chegaram ao Vale dos Ninjas. O grande Mestre da Escola Oboro de Shinobi manda seus melhores alunos para investigar os boatos que vêm dos subúrbios. Eles voltam com notícias de uma poderosa força do mal que se estabeleceu em Neo City.

O Mestre manda seus guerreiros treinados na arte do Ninjitsu para enfrentar essa terrível ameaça. Mas um a um eles foram capturados pelos inimigos. Agora, o Grande Mestre pediu a Joe Musashi, o Shinobi Vermelho para assumir o controle da missão. E você vai ajudá-lo. O mais forte dos ninjas da escola Oboro vai utilizar suas incríveis habilidades na arte do Ninjitsu para libertar seus companheiros desaparecidos. À medida que eles forem sendo libertados, passarão a acompanhá-lo nesta importante missão. Com sua força somada à de seus companheiros, você terá condições de derrotar seus inimigos em Neo City. Pegue seu quimono e vá à luta. As forças do mal esperam por você.

## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### MINI-GAME "SONIC THE HEDGEHOG"



© Sega

Para quem já é fã desta simpática criatura azul, precisa agora conhecer o Mini Game Série Master do Sonic! Você poderá levá-lo para todo lugar!

No Mini Game, você encontrará o seu velho inimigo de batalha; o maluco cientista dr. Robotnik. Ele transformou os seus amigos animais em maléficos robôs e o Sonic deverá acabar com esta horrível maldição. Passando pelas seis Zonas Perigosas, Sonic deverá ultrapassar muitos obstáculos e no final de cada fase pegar a esmeralda caótica, encarar o dr. Robotnik e derrotá-lo. Para isso, Sonic usará suas grandes armas: seus espetinhos, sua velocidade supersônica e seu poder de invencibilidade.

**ATENÇÃO:**

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 árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

**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**

NºCO 063 136723

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