



Distributed by
 SONY ELECTRONIC PUBLISHING Ltd.
 13 GT. MARLBOROUGH STREET,
 LONDON W1V 2LP



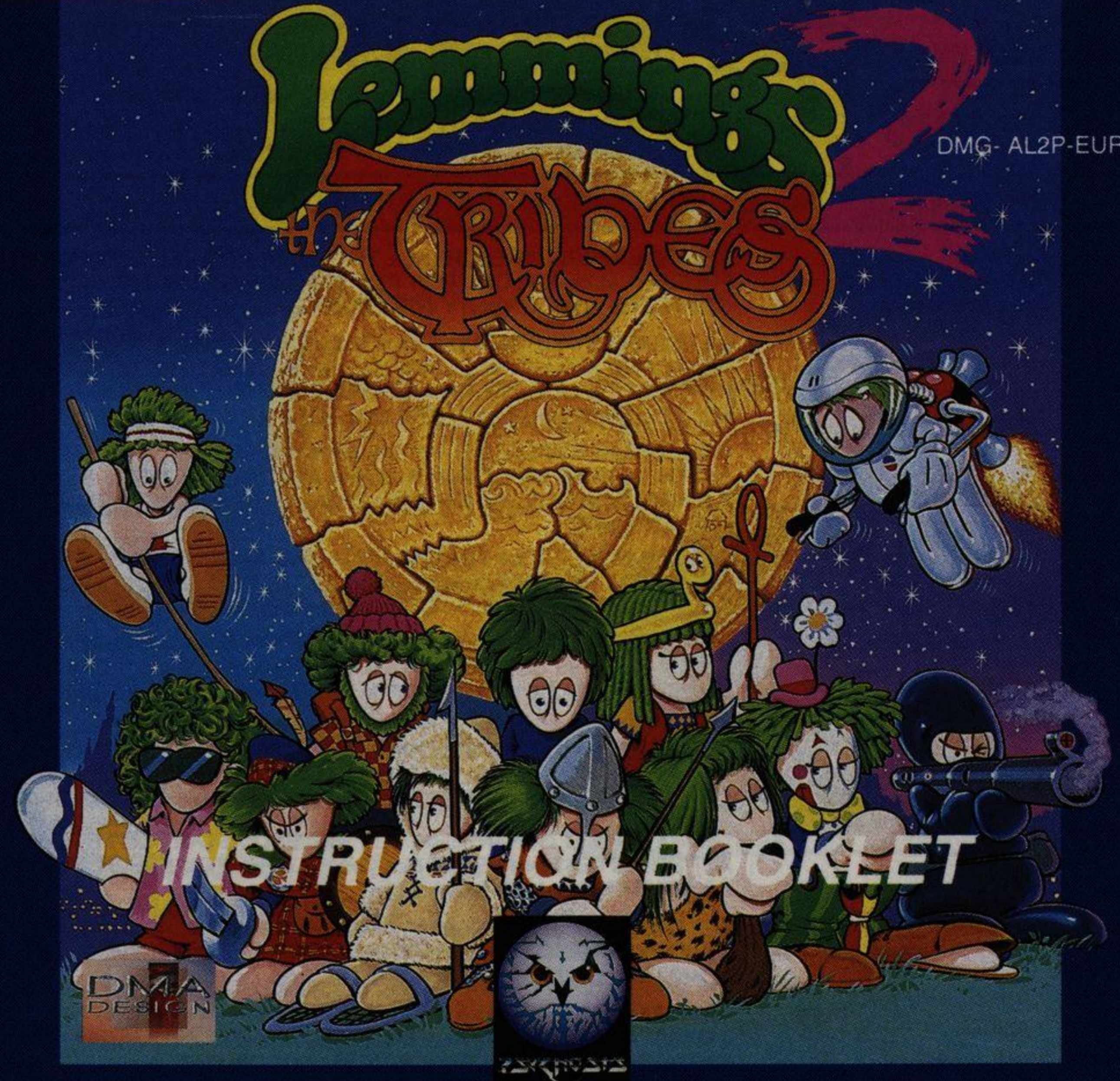
Psygnosis® and associated logos are
 registered trademarks of Psygnosis Ltd.
 Copyright © 1994 by Psygnosis Ltd.
 All Rights Reserved.
 Psygnosis Ltd,
 South Harrington Building,
 Sefton Street, Liverpool, L3 4BQ
 United Kingdom



PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON




GAMEBOY™



LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

ENGLISH

The aim of the game

The darkness is coming and the Lemmings have got to get off their island before they're all destroyed. Visit each of the 12 Tribes and rescue as many Lemmings as you can for each Tribe by taking them to the end of level 10. You will get a piece of the Lemmings' special Talisman. Only when you have all 12 pieces will the Lemmings you have rescued be able to escape.

Intro

Press A or B or Start to skip to the title screen.

Title Screen Use the D-pad to choose between Play and Map, and press A, B or Start to select.

Play Starts the game or continues from where you left off (not applicable if you have switched off your Game Boy since your last played the game).

Map Move the pointer to the Tribes on different parts of the island and press A, B or Start to play a level with that tribe.

Tribe Status Before you begin you can see how many of each kind of Lemming are available to you.

Select Play to begin playing, or select Pass to go to the password screen.

Passwords Enter passwords using the control-pad to move the pointer and A, B or Start to select each letter in turn. When you have finished select the Enter symbol to play on the new level.

The Playing Screen

Information Bar To select a skill or other function, hold B and move the cursor left and right with the D-Pad and then let go of button B.

Eight skill icons - The number under each one shows how many are available. Select a skill and then move the cursor in the main screen over the Lemming you want to change. Press A and the Lemming will have a new skill.



To the right of the bar are four special functions

Replay level - Press A to start the level again.

Nuke - Press A three times to give up.

Wind control - select the icon and then hold A. The D-Pad will control the direction of the wind.

Fast Forward - speeds up the action when you've set up the escape route.

The bar also shows:

Lemmings remaining on this level

Lemmings saved

Time remaining

Skill name selected.

During play, icons on the information bar can be selected using the Select button.

To Play

Get as many Lemmings to the exit as you can. They drop from the hatches on the screen and you must guide them to the exit by giving them different skills. Select a skill from the bottom of the screen, move the cursor over your chosen Lemming and press A - your Lemming has a new skill. When you move the cursor around, the screen will scroll to show you more of the level, if there is more to see.

To pause the game press Start. Press Start again to proceed with the game.

When all the Lemmings have been saved or lost, you'll get a rating of your performance - gold, silver or bronze - and you can move on to the next level.

A gold award can be made even if you do not save all Lemmings on a particular level, as sometimes you'll have to explode one or two to clear the level.

To collect a piece of talisman, you must collect gold on each relevant level, though you can move on to the next level as long as at least one lemming is saved. You can replay levels to aim for a gold rating.

When you reach Level 10 of any tribe, and you have a gold rating on each level, a special 'Award Me' icon will appear. Select this to see the section of the Talisman you have won and then move on to another Tribe.

SKILLS

You can give Lemmings different skills to help them escape from the island. Each level will present you with a different set of problems and different skills will be needed to overcome them. A maximum of eight different skills will be available on each level, just to make things more difficult.

(p) denotes a skill which is permanent once it has been given.

Wind Skills

Balloon - Rises and keeps rising until the balloon hits something and bursts.

Magic Carpet - Floats above the ground, following the terrain until it hits something.

Jet Pack - Floats above the ground but only moves with the aid of the Wind and only has limited fuel.

Parachuter - Floats down and can be blown up or down by the Wind. (p)

Hang Glider - Sails down at an angle until it hits the ground.

Icarus Wings - Flies horizontally and can be blown by the Wind.

Ground Removing Skills

Digger - Digs a vertical hole.

Stomper - Jumps up and down to dig a vertical hole.

Bomber - Puts down a bomb which explodes to leave a crater without harming the Lemming.

Exploder - Waits five seconds and then explodes, destroying itself and leaving a crater.

Flame Thrower - Removes any part of the landscape with a single blast.

Basher - Clears a horizontal path.

Miner - Digs a tunnel at an angle.

Scooper - Digs a diagonal tunnel.

Fencer - Digs a tunnel at a slight upward angle.

Laser Blaster - Blasts away the landscape directly above.

Building Skills

Platformer - Builds a horizontal platform with 12 bricks.

Builder - Builds a ramp sloping upwards with 12 bricks.

Planter - Grows plants which come in handy for walking on later.

Stacker - Builds a wall with 12 bricks.

Pyramider - Puts a small pyramid on the ground which grows.

Magic Bridge - Drops a bridge which grows magically across gaps.

Shooting Skills

Thrower - Throws a rock which sticks to the landscape.

Mortar - Fires a shell upwards which will explode to leave a crater.

Bazooka - Fires a shell in an arc. The shell will explode to leave a crater.

Spearer - Throws a spear which will embed itself into the landscape.

Archer - Press A to load the bow, aim with the cursor and press A again to fire.

Roper - Fires a grappling hook with a rope attached. Press A, aim with the cursor and press A again to fire.

Lemmings can walk on the ropes.

Movement Skills

Walker - Every Lemming starts as a Walker.

Runner - Moves faster and jumps further than a Walker. (p)

Jumper - Jumps once.

Hopper - Hops until it hits something.

Magnobooter - Walks on any surface, even ceilings.

Swimmer - Swims in the water. (p)

Kayaker - Travels across water in a kayak.

Skater - Skates on ice without falling over. (p)

Miscellaneous Skills

Floater - Floats gently to the ground. (p)

Climber - Climbs vertical surfaces but falls off if it hits an overhang. (p)

Slider - A climber in reverse. If it falls it will walk the opposite way to the way it was walking before. (p)

Rock Climber - Climbs vertical surfaces and overhangs up to 45 degrees. (p)

Shimmier - Jumps into the air and tries to grab the ceiling where it shimmies along.

Diver - Dives off cliffs.

Blocker - Stops other Lemmings from passing. Blast the ground from underneath it to turn it back into a Walker.

Attractor - Plays music and makes all the Lemmings nearby stop and dance.

Super Lem - Flies into the air and follows the cursor. Stops when it hits an obstacle or the cursor.

FRENCH

But du jeu

L'obscurité arrive et les Lemmings doivent quitter leur île avant d'être tous anéantis.

Visitez chacune des 12 tribus et pour chacune d'elles sauvez autant de Lemmings que possible en les faisant progresser jusqu'à la fin du niveau 10. Vous obtiendrez un morceau du talisman des Lemmings. Il vous faudra rassembler les 12 morceaux pour que les Lemmings que vous avez sauvés soient en mesure de s'échapper.

Intro

Appuyez sur A ou B ou Start pour sauter à l'écran de titre.

Ecran de titre Utilisez le pavé-D pour choisir entre Play (jouer) et Map (carte) et appuyez sur A, B ou Start pour choisir.

Play (jeu) Pour démarrer le jeu ou le poursuivre là où vous l'avez arrêté (excepté si entre-temps vous avez éteint votre Game Boy).

Map (carte) Déplacez le pointeur vers les tribus sur différentes parties de l'île et appuyez sur A, B ou Start pour entamer un niveau avec cette tribu.

Tribe Status (situation de la tribu)

Avant de commencer vous pouvez voir de combien de Lemmings de chaque type vous disposez.

Sélectionnez Play (jouer) pour commencer à jouer ou Pass (passer) pour aller à l'écran des mots de passe.

Passwords (mots de passe) Entrez des mots de passe en utilisant le pavé-D pour déplacer le pointeur et les boutons A, B ou Start pour sélectionner les lettres l'une après l'autre. Cette opération terminée, sélectionnez le symbole Enter (entrée) pour entamer le nouveau niveau.

L'écran de jeu

Barre d'informations Pour sélectionner une aptitude ou une autre fonction, maintenez le bouton B enfoncé et déplacez le curseur à gauche et à droite avec le pavé-D, puis relâchez le bouton B.



Huit icônes d'aptitudes : le nombre affiché sous chacune d'elles indique la quantité disponible. Sélectionnez une aptitude et déplacez le curseur dans l'écran principal sur le Lemming que vous voulez changer. Appuyez sur le bouton A et le Lemming en question se verra attribuer une nouvelle aptitude.

La partie droite de la barre comporte quatre fonctions spéciales

Replay level (recommencer un niveau) : appuyez sur le bouton A pour recommencer le niveau

Arme nucléaire : appuyez trois fois sur le bouton A pour abandonner.

Contrôle du ventilateur : sélectionnez l'icône et maintenez le bouton A enfoncé. Le pavé -D contrôlera la direction de l'air du ventilateur.

Avance rapide : accélère l'action lorsque vous avez déterminé le chemin d'évasion.

La barre indique également :

Le nombre de Lemmings restants à ce niveau

Le nombre de Lemmings sauvés

Le temps restant

Le nom de l'aptitude choisie.

Pendant le jeu, vous pouvez choisir des icônes sur la barre d'informations en utilisant le bouton Select.

Pour jouer

Emmenez autant de Lemmings que vous pouvez vers la sortie. Ils tombent des panneaux sur l'écran et vous devez les guider vers la sortie en leur donnant diverses aptitudes. Pour attribuer une nouvelle aptitude à votre Lemming, sélectionnez-en une au bas de l'écran, déplacez le curseur sur le Lemming choisi et appuyez sur le bouton A. Si vous déplacez le curseur, l'écran va défiler pour vous montrer ce que le niveau contient encore.

Pour interrompre le jeu, appuyez sur Start. Appuyez de nouveau sur Start pour continuer le jeu.

Une fois tous les Lemmings sauvés ou perdus, votre performance sera évaluée : médaille d'or, d'argent ou de bronze. Vous pouvez ensuite passer au niveau suivant.

Une médaille d'or peut vous être décernée même si vous ne sauvez pas tous les Lemmings d'un niveau particulier. Quelquefois vous

devrez en faire sauter un ou deux pour vider le niveau.

Pour obtenir un morceau de talisman, vous devez obtenir une médaille d'or à chaque niveau significatif. Vous pouvez toutefois passer au prochain niveau à condition qu'un Lemming au moins soit sauvé. Vous pouvez recommencer des niveaux pour décrocher l'or.

Lorsque vous atteignez le niveau 10 d'une tribu et que vous avez décroché l'or à chaque niveau, une icône spéciale de récompense apparaît. Sélectionnez-la pour voir quelle partie du talisman vous avez gagné et allez vers une autre tribu.

Aptitudes

Vous pouvez attribuer différentes aptitudes aux Lemmings pour les aider à s'enfuir de l'île. Chaque niveau présentera des problèmes différents et des aptitudes différentes seront requises pour les résoudre. Huit différentes aptitudes au maximum seront disponibles à chaque niveau, pour augmenter le degré de difficulté.

(p) indique une aptitude attribuée une fois pour toutes.

Vent

Balloonner (montgolfière) : Il s'élève dans les airs jusqu'à ce que la montgolfière heurte quelque chose et éclate.

Magic Carpet (tapis volant) : Il se déplace au-dessus du sol, en suivant le terrain jusqu'à ce qu'il heurte quelque chose.

Jet Pack (jet) : Il vole au-dessus du sol, mais ne se déplace que s'il est poussé par l'air du ventilateur et ne dispose que d'une quantité de carburant limitée.

Parachuter (parachutiste) : Il descend lentement et peut être poussé vers le haut ou vers le bas par l'air du ventilateur. (p)

Hang Glider (deltaplane) : Il descend lentement en biais jusqu'à ce qu'il touche le sol.

Icarus Wings (ailes d'Icare) : Il vole à l'horizontale et peut être poussé par l'air du ventilateur.

Travaux de terrassement

Digger (terrassier) : Il creuse un trou vertical.

Stomper (mammouth) : Il saute sur le sol pour creuser un trou vertical.

Bomber (bombardier) : Il pose une bombe par terre. En explosant, celle-ci crée un cratère dans le sol. Le Lemming n'est pas touché.

Exploder (kamikaze) : Il attend cinq secondes, puis explose, en se détruisant et en créant un cratère dans le sol.

Flame Thrower (lance-flammes) : Un seul jet de flamme suffit à faire disparaître un morceau de paysage.

Basher (massue) : Il déblaye un chemin horizontal.

Miner (mineur) : Il creuse une galerie en oblique.

Scooper (jardinier) : Il creuse un tunnel en diagonale.

Fencer (taupe) : Il creuse un tunnel légèrement incliné vers le haut.

Laser Blaster (lanceur laser) : Il vaporise ce qui se trouve directement au-dessus de lui.

Construction

Platformer (bâtitteur de plates-formes) : Il construit une plate-forme horizontale de 12 briques.

Builder (maçon) : Il construit une montée qui atteint 12 briques.

Planter (pépiniériste) : Il fait pousser des plantes sur lesquelles il sera commode de marcher plus tard.

Stacker (constructeur de murs) : Il construit un mur de 12 briques.

Pyramider (constructeur de pyramides) : Il pose sur le sol une petite pyramide qui va grandir.

Magic Bridge (pont magique) : Il pose un pont qui grandit miraculeusement au-dessus du vide.

Tir

Thrower (lanceur de pierres) : Il lance un rocher qui va s'encastrer dans le paysage.

Mortar (mortier) : Il lance un obus qui créera un cratère en explosant.

Bazooka : Il lance un obus qui suivra une trajectoire en arc de cercle et créera un cratère en explosant.

Spearer (guerrier) : Il lance une épée qui va venir se planter quelque part dans le décor.

Archer : Appuyez sur le bouton A pour tendre la corde, visez avec le curseur et appuyez de nouveau sur le bouton A pour lancer la flèche.

Roper (zorro) : Il lance un crochet auquel est attachée une corde. Appuyez sur le bouton A, visez avec le curseur et appuyez de nouveau sur le bouton A pour lancer. Les Lemmings peuvent marcher sur les cordes.

Déplacement

Walker (marcheur) : Chaque Lemming commence comme marcheur.

Runner (coureur) : Il se déplace plus vite et saute plus loin qu'un marcheur. (p)

Jumper (sauteur) : Il saute une fois.

Hopper (sauterelle) : Il sautille jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.

Magnobooter (bottes magnétiques) : Il marche sur toutes les surfaces, même les plafonds.

Swimmer (nageur) : Il nage dans l'eau. (p)

Kayaker (kayak) : Il traverse une surface d'eau en kayak.

Skater (patineur) : Il patine sur la glace sans tomber. (p)

Divers

Floater (flotteur) : Il descend doucement vers le sol. (p)

Climber (grimpeur) : Il escalade des parois verticales, mais tombe s'il rencontre un surplomb. (p)

Slider (varappeur) : C'est l'inverse du grimpeur. S'il tombe, il se déplace dans la direction opposée à celle qu'il suivait auparavant. (p)

Rock Climber (alpiniste) : Il avance sur des parois verticales et des surplombs de 45 degrés maximum. (p)

Shimmier (tarzan) : Il saute en l'air et essaie de s'agripper au plafond, où il se déplace.

Diver (plongeur) : Il s'élanche d'une falaise.

Blocker (garde) : Il bloque le chemin aux autres Lemmings. En faisant sauter le sol en dessous de lui, vous pouvez le transformer en marcheur.

Attractor (charmeur) : Il se met à jouer de la musique et tous les Lemmings situés à proximité s'arrêteront pour danser.

Super Lem (SuperLemming) : Il vole et suit le curseur. Il s'arrête lorsqu'il se heurte à un obstacle ou au curseur.

GERMAN

Ziel des Spiels

Die Macht der Finsternis naht heran, und die Lemminge müssen ihre angestammte Insel verlassen, wenn sie nicht allesamt zugrundegehen wollen.

Ihre Aufgabe besteht darin, den 12 Stämmen der Lemminge bei der Flucht zu helfen und möglichst viele Lemminge zu retten. Wenn Sie die Lemminge eines bestimmten Stamms bis Ebene 10 geführt haben, erhalten Sie ein Stück des magischen Lemming-Talismans. Erst wenn Sie alle 12 Teile zusammengefügt haben, sind die von Ihnen geretteten Lemminge in der Lage, von der Insel zu entkommen.

Vorspann

Mit A, B oder Start den Vorspann überspringen und direkt zum Titelbildschirm schalten.

Titelbildschirm „Play“ (Spielen) oder „Map“ (Karte) mit dem Steuerkreuz markieren und Taste A, B oder Start drücken.

Play (Spielen) Beginnt ein neues Spiel oder nimmt das Spiel dort wieder auf, wo Sie aufgehört hatten. (Funktioniert nur dann, wenn Sie den Game Boy zwischenzeitlich nicht ausgeschaltet haben.)

Map (Karte) Den Zeiger auf die Lemmingstämme in den verschiedenen Teilen der Insel fahren und Taste A, B oder Start drücken, um eine Ebene mit dem dort wohnenden Stamm zu spielen.

Tribe Status (Stammzusammensetzung) Vor Beginn läßt sich hier ablesen, wie viele Lemminge der einzelnen Arten dem Stamm angehören. Zum Spielen „Play“ wählen oder mit „Pass“ den Paßwortbildschirm aufrufen.

Passwords (Paßwörter) Zur Eingabe eines Paßworts den Zeiger mit dem Steuerkreuz bewegen und mit Taste A, B oder Start der Reihe nach die einzelnen Buchstaben wählen. Danach das Eingabesymbol („Enter“) wählen, um zum Spielen auf die neue Ebene zu schalten.

Der Spielbildschirm

Informationsleiste Zur Auswahl einer besonderen Fähigkeit oder anderen Funktion Taste B gedrückt halten, den Zeiger mit dem



Steuerkreuz nach links bzw. rechts bewegen und dann Taste B loslassen.

Die acht Fähigkeitssymbole – Unter jedem Symbol zeigt eine Zahl an, wie oft die betreffende Fähigkeit verfügbar ist. Um einem Lemming eine neue Fähigkeit zu geben, zunächst die gewünschte Fähigkeit wählen, dann den Zeiger auf den betreffenden Lemming führen und Taste A drücken.

Rechts von den Fähigkeitsfeldern befinden sich vier Sonderfunktionen:

Replay level (Ebene wiederholen) – Zum Neustart der Ebene Taste A drücken.

Sprengen – Zum Aufgeben dreimal Taste A drücken.

Windrichtung – Das Symbol wählen und Taste A gedrückt halten. Dann läßt sich mit dem Steuerkreuz die Windrichtung beeinflussen.

Geschwindigkeit – Beschleunigt das Geschehen, wenn Sie eine sichere Fluchtroute abgesteckt haben.

Weitere Felder der Informationsleiste:

Zahl der verbleibenden Lemminge auf der aktuellen Ebene

Zahl der geretteten Lemminge

Verbleibende Zeit

Bezeichnung der gewählten Fähigkeit

Während des Spiels können mit der Select-Taste die Symbole der Informationsleiste gewählt werden.

Spiel

Bringen Sie so viele Lemminge wie möglich von ihrer Falltür (aus der sie in den Bildschirm fallen) zum rettenden Ausgang. Dazu müssen Sie einzelne Lemminge mit verschiedenen Fähigkeiten ausstatten: Wählen Sie zunächst in der unteren Bildschirmleiste die Fähigkeit aus, bewegen Sie den Zeiger auf den Lemming, der die Fähigkeit erhalten soll, und drücken Sie Taste A. Wenn Sie den Zeiger an den Bildschirmrand bewegen, rollt der Bildschirm in die entsprechende Richtung und zeigt weitere Teile der Ebene an. Zum Unterbrechen des Spiels drücken Sie die Start-Taste. Das Spiel wird wiederaufgenommen, wenn Sie erneut Start drücken.

Wenn sämtliche Lemminge einer Ebene gerettet oder verloren sind, erhalten Sie eine Bewertung Ihrer Leistung – Gold, Silber oder Bronze – und können gegebenenfalls zur nächsten Ebene vorrücken.

Die Auszeichnung in Gold können Sie auch dann bekommen, wenn Sie nicht alle Lemminge gerettet haben, denn manchmal ist es notwendig, einen oder zwei der Grünschöpfe in Explosionen zu opfern.

Sofern Sie mindestens einen Lemming gerettet haben, erreichen Sie zwar die nächste Ebene – für das begehrte Talismanstück jedoch müssen Sie auf jeder Ebene mit Gold ausgezeichnet worden sein. Zu diesem Zweck können Sie Ebenen wiederholen.

Wenn Sie mit einem Stamm bis ans Ende von Ebene 10 vordringen und auf jeder Ebene Gold erreicht haben, erscheint ein besonderes Symbol, mit dem Sie sich den gewonnenen Teil des Talismans anzeigen lassen können. Retten Sie danach den nächsten Lemmingstamm.

Fähigkeiten

Damit die Lemminge von der Insel entkommen können, müssen Sie ihnen verschiedene Sonderfähigkeiten verleihen. Da sich den Lemmingen auf jeder Ebene unterschiedliche Hindernisse in den Weg stellen, sind zu deren Überwindung jeweils andere Fähigkeiten erforderlich. Damit die Lösung nicht zu leicht wird, müssen Sie pro Ebene bis zu acht verschiedene Fähigkeiten an den richtigen Stellen einsetzen.

Bleibende Fähigkeiten sind mit **(b)** markiert: Eine solche Fähigkeit behält der Lemming die gesamte Ebene lang.

Flugfähigkeiten

Balloon (Ballonfahrer) – hebt vom Boden ab und steigt immer weiter, bis er irgendwo anstößt und der Ballon platzt.

Magic Carpet (Fliegender Teppich) – schwebt über dem Boden und paßt seine Höhe dem Gelände an, bis er mit etwas zusammenstößt.

Jet Pack (Düsentornister) – schwebt über dem Boden, kann sich aber nur mit Hilfe des Ventilators bewegen; seine Treibstoffreserven sind äußerst beschränkt.

[Parachuter (Fallschirmspringer) – schwebt nach unten und kann vom Ventilator auf und ab geblasen werden **(b)**.

Hang Glider (Drachen) – gleitet in einem Winkel nach unten, bis er auf dem Boden auftrifft.

Icarus Wings (Ikarusflügel) – fliegt horizontal und kann vom Ventilator in eine andere Richtung geblasen werden.

Bodenbeseitigungsfähigkeiten

Digger (Gräber) – gräbt senkrecht in die Tiefe.

Stomper (Stampfer) - springt auf und ab und treibt dabei einen senkrechten Gang.

Bomber (Bombenleger) - legt eine Bombe zu seinen Füßen nieder. Die Bombe explodiert und reißt einen Krater in den Boden. Der Lemming überlebt die Explosion.

Exploder (Sprengkopf) - explodiert nach fünf Sekunden und hinterläßt einen Krater. Dabei kommt der Lemming um.

Flame Thrower (Flammenwerfer) - räumt mit einem mächtigen Flammenstoß beliebige Hindernisse aus dem Weg.

Basher (Schläger) - bahnt einen ebenen Weg.

Miner (Bergarbeiter) - treibt einen schräg abwärts führenden Stollen.

Scooper (Schaufler) - gräbt einen diagonalen Tunnel.

Fencer (Fechter) - baut einen etwas nach oben gerichteten Tunnel.

Laser Blaster (Laser-Sprengmeister) - sprengt alles aus dem Weg, was sich direkt über ihm befindet.

Baufähigkeiten

Platformer (Plattformbauer) - baut aus 12 Ziegelsteinen ein horizontales Podest.

Builder (Bauarbeiter) - baut aus 12 Ziegelsteinen eine nach oben führende Treppe.

Planter (Pflanzer) - setzt Pflanzen, die später als Brücken oder Leitern dienen können.

Stacker (Stapler) - baut aus 12 Ziegelsteinen eine Wand.

Pyramider (Pyramidenbauer) - setzt eine kleine, wachsende Pyramide ab.

Magic Bridge (Zauberbrückenbauer) - setzt eine Zauberbrücke ab, die über jeden Abgrund hinwegwächst.

Schießfähigkeiten

Thrower (Werfer) - schleudert einen Stein, der an der Oberfläche kleben bleibt.

Mortar (Mörserkanonier) - schießt eine Granate in die Höhe, die bei ihrer Explosion einen Teil der Umgebung wegsprengt.

Bazooka (Panzerfaustschütze) - schießt eine Granate in hohem Bogen durch die Luft, die beim Auftreffen einen Krater aufreißt.

Spearer (Speerwerfer) - schleudert einen Speer, der im Gelände steckenbleibt.

Archer (Bogenschütze) - mit Taste A den Bogen spannen, mit dem Zeiger zielen und erneut mit A den Pfeil abschießen.

Roper (Seilwerfer) - wirft ein Seil mit einem daran befestigten Haken. Taste A drücken, mit dem Zeiger zielen und zum Werfen erneut A drücken. Auf dem gespannten Seil können die anderen Lemminge gehen.

Bewegungsfähigkeiten

Walker (Geher) - jeder Lemming beginnt als Geher.

Runner (Läufer) - bewegt sich schneller als ein Geher und kann ggf. auch weiter springen **(b)**.

Jumper (Springer) - springt einmal.

Hopper (Hüpfer) - hüpft solange, bis er auf ein Hindernis trifft.

Magnobooter (Magnetstiefelträger) - kann an allen Oberflächen entlanggehen - sogar mit dem Kopf nach unten an Decken.

Swimmer (Schwimmer) - schwimmt durch das Wasser **(b)**.

Kayaker (Kajakfahrer) - überquert eine Wasserfläche mit dem Kajak.

Skater (Schlittschuhläufer) - gleitet über das Eis, ohne auszurutschen **(b)**.

Sonstige Fähigkeiten

Floater (Schwebelemming) - schwebt langsam zu Boden **(b)**.

Climber (Kletterer) - klettert an senkrechten Flächen hoch, fällt aber herunter, sobald er an eine vorspringende Kante stößt **(b)**.

Slider (Gleiter) - klettert herab. Wenn er hinunterfällt, geht er in die Richtung zurück, aus der er kam **(b)**.

Rock Climber (Bergsteiger) - klettert an senkrechten Flächen hoch und meistert auch Vorsprünge bis 45 Grad **(b)**.

Shimmier (Kletteraffe) - springt in die Luft und hangelt sich an der Decke entlang.

Diver (Taucher) - springt von Klippen herab.

Blocker (Blockierer) - versperrt anderen Lemmingen den Weg. Blockierer können durch Wegsprengen des Bodens unter ihren Füßen in Geher zurückverwandelt werden.

Attractor (Verzauberer) - bringt mit seiner Musik die umstehenden Lemminge dazu, anzuhalten und zu tanzen.

Super Lem (Superlemming) - kann fliegen und folgt dabei dem Zeiger. Bei einem Zusammenprall mit einem Hindernis oder dem Zeiger wird er wieder in einen normalen Lemming zurückverwandelt.

SPANISH

El objetivo del juego

La oscuridad se cierne sobre la isla de los Lemmings y sus habitantes tienen que salir de ella antes de ser destruidos. Tu misión es la de visitar todas y cada una de las 12 tribus y rescatar a tantos Lemmings como puedas desde su tribu natal a través de 10 niveles diferentes. Cada trozo del Talismán que cada tribu posee —12 en total— servirá, una vez unido al resto, a los Lemmings para escapar de la isla.

Introducción

Pulsa A, B o Start para saltarte la pantalla de título.

Pantalla de título Utiliza las flechas para elegir entre Play (Jugar) y Map (Mapa); a continuación, pulsa A, B o Start para seleccionarla.

Play (Jugar) Esta opción te permite iniciar el juego o continuarlo desde donde lo dejaste (siempre que no hayas apagado antes el Game Boy).



Map (Mapa) Mueve el puntero por diferentes tribus de la isla y pulsa A, B o Start para jugar en el nivel de la tribu que desees.

Tribe Status (Estado de la tribu) Antes de empezar, podrás ver el número de Lemmings de cada tribu disponibles.

Selecciona Play para empezar a jugar o Pass para pasar a la pantalla de contraseña.

Passwords (Contraseñas) Introduce las contraseñas mediante las flechas del panel para mover el puntero en la dirección que desees y pulsa A, B o Start para seleccionar cada letra. Cuando hayas terminado de escribir la contraseña, selecciona el símbolo Enter para jugar un nuevo nivel.

La pantalla de juego

Barra de información Para seleccionar una habilidad u otra función, pulsa sin soltar el botón B y mueve el cursor a izquierda y derecha con ayuda de las flechas; a continuación, suelta el botón B.

Ocho iconos de habilidad: Debajo de cada uno de ellos figura un número que representa las veces que puedes utilizar cada habilidad. Selecciona una habilidad y, en la pantalla de juego, lleva el cursor hasta el Lemming al que desees dotar de dicha habilidad. Pulsa A y el Lemming llevará a cabo la habilidad que le hayas encargado.

A la derecha de la barra, figuran cuatro funciones especiales:

Replay level (Nivel de repetición): Pulsa A para empezar el mismo nivel.

Bomba atómica: Pulsa A tres veces para dar por finalizado el nivel y decir adiós a nuestros encantadores amigos.

Control del viento: Selecciona el icono y pulsa sin soltar A. Utiliza las flechas para controlar la dirección del viento.

Avance rápido: Este icono te permite acelerar la acción una vez hayas planeado la ruta de escape.

Asimismo, la barra muestra:

Lemmings restantes en el nivel actual

Número de Lemmings a salvo

Tiempo restante

Habilidad seleccionada

Durante el juego, se pueden seleccionar los iconos de la barra de información utilizando el botón Select.

Para jugar

Tendrás que llevar a tantos Lemmings a la salida como puedas. Los Lemmings caen de las escotillas de la pantalla y deberás guiarlos hasta la salida dotándolos de diferentes habilidades que puedes seleccionar desde la parte inferior de la pantalla, llevando el cursor sobre el Lemming al que quieres dotar de dicha habilidad y pulsando A para ultimar la operación: el Lemming tendrá la habilidad que le has conferido.

Cuando muevas el cursor por la pantalla, se verán más detalles del nivel en que te encuentras, si es que hay algo interesante que ver.

Para interrumpir el juego, basta con pulsar el botón Start. Púlsalo de nuevo para reanudar el juego.

Cuando todos los Lemmings están a salvo o, desgraciadamente, han perecido en el intento, se ofrecerá un reconocimiento a tu actuación —oro, plata o bronce— y podrás pasar al siguiente nivel.

Podrás ganar un trofeo de oro incluso si no consigues salvar a todos los Lemmings en un nivel, puesto que a veces tendrás que sacrificar algunos para pasar al siguiente.

Para recoger un trozo del talismán, deberás conseguir oro en el nivel oportuno. No obstante, podrás pasar al siguiente nivel siempre que al menos haya un Lemming a salvo. Lo bueno es que puedes volver a repetir los niveles para conseguir el oro.

Cuando llegues al nivel 10 de cualquier tribu y hayas conseguido oro en cada nivel, aparecerá un icono especial 'Award Me'. Selecciónalo para ver la sección del talismán que has ganado y pasar a otra tribu.

Habilidades

Para ayudar a los Lemmings a escapar de la isla, puedes dotarlos de diferentes habilidades. Cada nivel te planteará una serie de problemas diferentes y, por eso, necesitarás diferentes habilidades para superarlos. En cada nivel existe un máximo de ocho habilidades diferentes.

¡Alucina!

(p) representa una habilidad que, una vez elegida, es permanente.

Habilidades aéreas

Balloon (Globo): El Lemming asciende sin parar hasta que el balón choca contra algo y revienta.

Magic Carpet (Alfombra mágica): Las alfombras mágicas flotan sobre el suelo y mantienen esta distancia mientras se desplazan. Sólo se pierde esta habilidad al chocar contra algo.

Jet Pack (Propulsión de reacción): Con la mochila de reacción podrás flotar sobre el suelo y sólo moverte con la ayuda del viento. Cuidado, el combustible de la mochila puede acabarse.

Parachuter (Paracaidista): Los paracaidistas pueden subir y bajar, según la dirección del viento. (p)

Hang Glider (Ala delta): El practicante del ala delta irá volando hacia abajo en diagonal hasta que llegue al suelo.

Icarus Wings (Alas de Icaro): Los Lemmings dotados con alas de Icaro vuelan en sentido horizontal y el viento se los lleva de un lado para otro.

Habilidades de extracción de tierra

Digger (Excavador): Los excavadores dejan un hoyo vertical a su paso.

Stomper (Saltador con pies de plomo): Los saltadores abren un agujero vertical mediante saltos en el suelo.

Bomber (Plantador de bombas): Los plantadores de bombas colocan una bomba que explota, formando un cráter. Por suerte, el Lemming sobrevive la detonación.

Exploder (Dinamitero): Espera cinco segundos y la dinamita explotará, formando un cráter en el paisaje. El Lemming dotado de esta habilidad no logrará sobrevivir.

Flame Thrower (Lanzador de llamas): Los lanzadores de llamas pueden eliminar parte del paisaje con un simple disparo.

Basher (Machacador): Los machacadores se abren camino a golpes en dirección horizontal.

Miner (Minero): Los mineros cavan en diagonal, abriendo un túnel a su paso.

Scooper (Achicador): Los achicadores cavan en diagonal.

Fencer (Constructor de vallas): Los constructores de vallas cortan el paisaje y dejan a su paso un túnel ligeramente inclinado hacia arriba.

Laser Blaster (Dinamitero con rayos láser): Los dinamiteros con rayos láser pueden volar el paisaje que se encuentra directamente encima de ellos.

Habilidades de construcción

Platformer (Plataformista): Los plataformistas construyen rampas horizontales de 12 ladrillos.

Builder (Constructor): Los constructores pueden fabricar una rampa inclinada hacia arriba con tan solo 12 ladrillos.

Planter (Jardineros): Los jardineros cuidan de las plantas, que son de gran utilidad en el proceso de formación del paisaje cuando éstas crecen y se puede andar por encima de ellas.

Stacker (Apilador): Los apiladores construyen muros con 12 ladrillos.

Pyramider (Piramidista): Los piramidistas construyen una pequeña pirámide sobre el suelo que crece.

Magic Bridge (Puente mágico): Dejan caer un puente que crece por arte de magia para superar espacios separados.

Habilidades de disparo

Thrower (Lanzador): Los lanzadores tiran una piedra, que quedará pegada al paisaje.

Mortar (Mortero): Los Lemmings en modo de mortero lanzan granadas hacia arriba. La granada deja un cráter.

Bazooka (Lanzagranadas): Los Lemmings armados con lanzagranadas tendrán la oportunidad de disparar granadas que formarán un arco en su trayectoria. La granada deja un cráter.

Spearer (Arponero): Los arponeros lanzan arpones que se quedan incrustados en el paisaje.

Archer (Arquero): Pulsa A para colocar una flecha en el arco, apunta al objetivo con ayuda del cursor y pulsa A de nuevo para disparar.

Roper (Disparadores de cuerdas): Los disparadores de cuerdas lanzan un gancho que viene unido a una cuerda; pulsa A, apunta con el cursor y pulsa A de nuevo para disparar. De este modo, los Lemmings podrán pasar por encima de la cuerda.

Habilidades de movimiento

Walker (Caminante): Todos los Lemmings empiezan el juego como caminantes.

Runner (Corredor): Los corredores se mueven más rápidamente que los caminantes. (p)

Jumper (Saltador): Podrás saltar una vez.

Hopper (Brincador): Los brincadores saltan hasta que chocan con un obstáculo.

Magnobooter (Supercaminante): Calzados con botas especiales, los Lemmings tienen la habilidad de subirse por las paredes (¡literalmente!).

Swimmer (Nadador): Los nadadores pueden nadar en el agua. (p)

Kayaker (Barquero): Para atravesar ríos, los Lemmings pueden utilizar canoas.

Skater (Patinador): Puedes patinar por el hielo sin caerte. (p)

Habilidades varias

Floater (Flotador): Esta habilidad permite al Lemming un aterrizaje suave cuando se caiga de alguna altura. (p)

Climber (Escalador): Los escaladores pueden trepar por superficies verticales, aunque se caerán al vacío si se topan con un saliente pronunciado. (p)

Slider (Deslizador): El deslizador es como el escalador al revés. Si se cae al suelo, se moverá en el sentido contrario en el que iba anteriormente. (p)

Rock Climber (Montañero): Los escaladores de rocas pueden escalar superficies verticales y, además, superar salientes de hasta 45°. (p)

Shimmier (Magnetizador): El magnetizador tiene la habilidad de saltar y agarrarse al techo. Cuando lo consigue, se desliza por el techo mientras está magnetizado.

Diver (Submarinista): Los submarinistas se zambullen en el agua desde elevados precipicios.

Blocker (Bloqueador): Esta habilidad impide el paso a los Lemmings. Si deseas devolverlo a la modalidad de caminante, basta con cavar el suelo a sus pies.

Attractor (Encantador): Esta habilidad permite al Lemming producir música y atraer la atención de otros Lemmings para que bailen al son de la música.

Super Lem (Superlemming): Esta habilidad permite al Lemming volar por los aires y seguir el cursor. Sin embargo, si se da un golpe con el cursor o se estrella contra un obstáculo, volverá a su estado original.

ITALIAN

Scopo del gioco

Scende la notte e i Lemming devono lasciare l'isola prima che vengano distrutti.

Visitate ognuna delle 12 tribù e salvate il maggior numero possibile di Lemming per ogni tribù conducendoli alla fine del livello 10. Prenderete un frammento del talismano speciale dei Lemming. Soltanto dopo aver recuperato tutti i 12 frammenti, i Lemming che avete salvato potranno scappare.

Introduzione

Premere il pulsante A, il pulsante B, oppure il pulsante Start per saltare la schermata dei titoli.

Schermata dei titoli Utilizzare il tastierino di direzione per scegliere tra [Play] (Gioco) e [Map] (Mappa) e premere il pulsante A, il pulsante B, oppure il pulsante Start per effettuare la selezione.

[Play] (Gioco) Consente di iniziare oppure di continuare il gioco dal punto in cui è stato interrotto a condizione che il Master System non sia stato spento l'ultima volta che il gioco è stato eseguito.

[Map] (Mappa) Spostare il cursore sulle tribù che si trovano in diverse parti dell'isola e premere il pulsante 1 o il pulsante 2 per eseguire un livello con la relativa tribù.

[Tribe Status] (Condizione della tribù) Prima di iniziare il gioco, questa opzione consentirà di vedere quanti Lemming di ogni tipo sono disponibili.

Selezionare [Play] (Gioco) per incominciare a giocare oppure selezionare [Pass] (Passa) per passare alla schermata della parola d'ordine.

[Passwords] (Parole d'ordine) Inserire le parole d'ordine utilizzando il tastierino di controllo per spostare il cursore e premere il pulsante A, il pulsante B, oppure il pulsante Start per selezionare ogni lettera a turno. Ad operazione ultimata, selezionare il simbolo [Enter] (Inserisci) per incominciare ad eseguire il nuovo livello.

La schermata di gioco

Barra delle informazioni Per selezionare un'abilità o un'altra funzione, tenere premuto il pulsante B e utilizzando i pulsanti del tastierino di direzione spostare il cursore a sinistra e a destra e rilasciare il pulsante 2.



Icone delle otto abilità: il numero che compare sotto ogni icona indica la quantità di Lemming (con la relativa abilità) che sono disponibili. Selezionare un'abilità e spostare il cursore sulla schermata principale sul Lemming che si desidera cambiare. Premere il pulsante A per conferire al Lemming una nuova abilità.

A destra della barra ci sono quattro funzioni speciali.

[Replay level] (Rigioca il livello): premere il pulsante A per eseguire nuovamente il livello.

Bomba dell'annientamento: se si desidera rinunciare al gioco premere tre volte il pulsante A.

Controllo del vento: selezionare l'icona e tenere premuto il pulsante A. Utilizzare il tastierino di direzione per controllare la direzione del vento.

Veloce in avanti: accelera l'azione se è stata impostata la strada per fuggire.

La barra indica anche:

I Lemming che restano in questo livello

I Lemming salvati

Il tempo rimanente

Il nome dell'abilità selezionata

Durante l'esecuzione del gioco, le icone che compaiono sulla barra delle informazioni possono essere selezionate utilizzando il pulsante Select.

Come eseguire il gioco

Lo scopo è quello di condurre il maggior numero possibile di Lemming all'uscita. I Lemming cadono dalle botole sulla schermata e occorre guidarli all'uscita conferendo loro diverse abilità. Selezionare un'abilità dalla parte inferiore della schermata, spostare il cursore sul Lemming selezionato e premere il pulsante A; in questo modo il Lemming acquisirà una nuova abilità. Quando si sposta il cursore, la schermata scorrerà per mostrare altre informazioni esistenti riguardanti il livello.

Per interrompere il gioco premere il pulsante Start. Se si vuole continuare ad eseguire il gioco, premere nuovamente il pulsante Start.

Quando tutti i Lemming sono stati salvati o persi, verrà visualizzata la classificazione della prestazione: oro, argento o bronzo; quindi, si potrà passare al livello successivo.

Un premio d'oro può essere ottenuto anche se non si salvano tutti i Lemming su un determinato livello, poiché alcune volte occorrerà esplorare

uno o due livelli per poter superare il livello.

Per raccogliere un frammento di talismano, occorre prendere dell'oro su ogni livello relativo, sebbene sia possibile passare al livello successivo a condizione che almeno un lemming sia stato salvato. Se si desidera ottenere una classificazione "oro", i livelli possono essere eseguiti ancora una volta.

Quando si arriva al livello 10 di ogni tribù e c'è una classificazione "oro" su ogni livello, verrà visualizzata un'icona speciale dove ci sarà scritto 'Premiami'. Selezionare questa icona per vedere la sezione del talismano vinto e passare in seguito all'altra tribù.

Abilità

Conferendo ai Lemming varie abilità, li si aiuterà a scappare dall'isola. Ogni livello indicherà una serie di problemi e abilità diverse che saranno necessarie per superare i livelli. Per rendere le cose più difficili, ogni livello contiene un massimo di otto abilità diverse.

(p) indica un'abilità che diventa permanente una volta che è stata data.

Abilità di vento

[Ballooner] (Lemming pallone): questa abilità consente al Lemming di alzarsi nell'aria e continuare a salire fino a quando il pallone non colpisce qualcosa e scoppia.

[Magic Carpet] (Tappeto volante): è sospeso sulla superficie e segue l'andamento del terreno fino a quando non colpisce qualcosa.

[Jet Pack] (Pacco a reazione): è sospeso sul suolo ma si sposta soltanto con il vento e ha una limitata quantità di carburante.

[Parachuter] (Paracadutista): discende lentamente e può essere spinto verso l'alto o verso il basso dal vento. (p)

[Hang Glider] (Deltaplanista): scende verso il basso obliquamente fino a quando non urta contro il suolo.

[Icarus Wings] (Ali di Icaro): volano orizzontalmente e si spostano con il vento.

Abilità di rimozione del terreno

[Digger] (Scavatore): scava un buco verticale.

[Stomper] (Stomper): salta su e giù per scavare un buco verticale.

[Bomber] (Bombardiere): rilascia una bomba che esploderà formando un cratere senza danneggiare il Lemming.

[Exploder] (Esplosore): aspetta cinque secondi e poi esplosione, distruggendo se stesso e formando un cratere.

[Flame Thrower] (Lanciafiamme): il Lanciafiamme elimina qualsiasi parte del paesaggio con una sola vampata.

[Basher] (Aprivarco): apre un varco orizzontale.

[Miner] (Minatore): scava un tunnel obliquamente.

[Scooper] (Sterratore): scava un tunnel in diagonale.

[Fencer] (Schermitore): scava un tunnel in direzione leggermente obliqua verso l'alto.

[Laser Blaster] (Vaporizzatore laser): lancia laser a raffiche sul paesaggio.

Abilità di costruzione

[Platformer] (Costruttore di piattaforme): costruisce una piattaforma orizzontale di 12 mattoni.

[Builder] (Costruttore): costruisce una rampa di 12 mattoni inclinata verso l'alto.

[Planter] (Coltivatore): coltiva le piante che diventano utili per camminarci sopra in seguito.

[Stacker] (Accumulatore): costruisce un muro con 12 mattoni.

[Pyramider] (Costruttore di piramidi): costruisce una piccola piramide, che in seguito cresce.

[Magic Bridge] (Ponte magico): fa cadere un ponte che cresce magicamente attraverso i varchi.

Abilità di tiro

[Thrower] (Lanciatore): lancia una pietra che si conficca nel paesaggio.

[Mortar] (Lemming-mortaiolo): lancia un proiettile verso l'alto che esploderà formando un cratere.

[Bazooka]: effettua un lancio ad arco del proiettile che esplosione formando un cratere.

[Spearer] (Giavellottista): lancia un giavellotto che va a conficcarsi nel paesaggio.

[Archer] (Arciere): premere il pulsante A per caricare l'arco, puntare con il cursore e premere nuovamente il pulsante A per tirare.

[Roper] (Lanciafune): lancia un gancio con una fune attaccata. Premere il pulsante A, puntare con il cursore e premere nuovamente il pulsante A per tirare. I Lemming possono camminare sulle funi.

Abilità di movimento

[Walker] (Camminatore): è l'abilità che ogni Lemming possiede all'inizio del gioco.

[Runner] (Corridore): si muove più velocemente e salta più lontano di un camminatore. (p)

[Jumper] (Saltatore): salta una volta.

[Hopper] (Saltellatore): saltella fino a quando non colpisce qualcosa.

[Magnabooter] (Lemming con stivali gigante): cammina su qualsiasi tipo di superficie, perfino sui soffitti.

[Swimmer] (Nuotatore): nuota nell'acqua. (p)

[Kayaker] (Kayakista): attraversa l'acqua utilizzando un kayak.

[Skater] (Pattinatore): pattina su ghiaccio senza cadere. (p)

Abilità varie

[Floater] (Lemming-piuma): scende lentamente verso il suolo. (p)

[Climber] (Scalatore): si arrampica sulle superfici verticali ma cade se incontra una sporgenza. (p)

[Slider] (Scivolatore): svolge la stessa funzione dello scalatore ma scivolando. Se cade a terra, si dirige verso la direzione opposta a quella iniziale. (p)

[Rock Climber] (Scalatore di rocce): scala le superfici verticali e supera sporgenze di 45 gradi. (p)

[Shimmier] (Attaccasoffitti): salta in aria e cerca di arrampicarsi al soffitto lungo il quale oscilla.

[Diver] (Tuffatore): si tuffa dalle scogliere.

[Blocker] (Bloccalemming): impedisce ai Lemmings di passare. Può essere ritrasformato in camminatore, facendo saltare in aria il suolo sotto di lui.

[Attractor] (Incantatore): la scelta di tale abilità fa sì che il Lemming suoni della musica e gli altri Lemming si avvicinino per fermarsi a ballare.

[Super Lem] (Superlemming): vola e segue il cursore. Si ferma quando colpisce il cursore o quando incontra un ostacolo.

DANISH

Het doel van het spel

De duisternis zet in, en de Lemmings moeten van hun eiland wegkomen, voordat ze allemaal uitgeroeid worden. Bezoek elk van de 12 stammen en probeer zoveel mogelijk Lemmings van elke stam te redden door ze mee naar het einde van niveau 10 te loodsen. Je krijgt dan een stuk van de Lemmings' speciale Talisman. Alleen als je alle 12 stukken hebt, kunnen de door jou geredde Lemmings ontsnappen.

Intro

Druk op A, B of Start om regelrecht naar het titelscherm te gaan.

Titelscherm Gebruik de richtingstoets om tussen Play (spel) en Map (kaart) te kiezen en druk op A, B of Start om je selectie te bevestigen.



Play (spel) Hiermee begint het spel, of gaat het door vanaf de plaats waar je het laatst ophield. (Dit laatste werkt niet, als je de Game Boy ertussendoor uitgezet hebt).

Map (kaart) Verplaats de aanwijzer naar de stammen op verschillende delen van het eiland en druk op A, B of Start om een niveau met de betreffende stam te spelen.

Tribe Status (stamstatus) Voordat je begint, kun je zien hoeveel Lemmings er per soort voor jou beschikbaar zijn.

Selecteer Play (spel) om met het spel te beginnen, of selecteer Pass (pas) om naar het wachtwoordscherm te gaan.

Passwords (wachtwoorden) Voer wachtwoorden in door de aanwijzer met de richtingstoets te verplaatsen en door op A, B of Start te drukken om elke letter

beurtelings te selecteren. Ben je klaar, dan selecteer je het symbool Enter (Invoeren) om op het nieuwe niveau te spelen.

Het spelscherm

Informatiebalk Wil je een vaardigheid of andere functie selecteren, houd B dan ingedrukt en verplaats de cursor naar links en rechts met de richtingstoets. Laat knop B daarna weer los.

Acht vaardigheidspictogrammen: Het nummer onder elk pictogram duidt aan hoeveel Lemmings je die vaardigheden kunt toekennen. Selecteer een vaardigheid en zet de cursor in het hoofdscherm boven de te veranderen Lemming. Druk op A, en de Lemming krijgt deze nieuwe vaardigheid.

Rechts van de balk staan vier speciale functies

Replay level (Niveau overspelen): druk op A om opnieuw aan een niveau te beginnen.

Kernwapen: druk driemaal op A om op te geven.

Windbesturing: selecteer het pictogram en houd A ingedrukt. De richtingstoets bestuurt nu de windrichting.

Snel vooruit: versnelt de actie, als je de ontsnappingsroute voorbereid hebt.

De balk toont ook:

Overgebleven Lemmings op dit niveau

Aantal geredde Lemmings

Resterende tijd

Geselecteerde vaardigheid

Tijdens het spel kunnen pictogrammen op de informatiebalk geselecteerd worden met de Select-toets.

Speldoel

Probeer zo veel mogelijk Lemmings naar de uitgang te brengen. Ze komen uit valluiken op het scherm terecht, en jij moet ze naar de uitgang leiden door ze van verschillende vaardigheden te voorzien. Selecteer een vaardigheid onderin het scherm door de cursor over een gekozen Lemming te plaatsen en op A te drukken: je Lemming is nu in het bezit van een nieuwe vaardigheid. Met behulp van de cursor kun je het scherm verschuiven om een beter overzicht van het niveau te krijgen, als er tenminste nog wat te bekijken valt.

Je drukt op Start om het spel te pauzeren. Wil je weer verder gaan, dan druk je hier weer op.

Zijn alle Lemmings of gered of verloren gegaan dan krijg je een medaille uitgereikt voor je prestatie: goud, zilver of brons. Daarna kun je naar het volgende niveau overgaan.

Een gouden medaille kan toegekend worden, zelfs als je er niet in slaagde alle Lemmings op een bepaald niveau te redden, want soms moet je er wel één of twee opblazen om het niveau te ontruimen.

Wil je een stuk talisman bemachtigen, dan moet je goud winnen op elk toepasselijke niveau. Je kunt echter naar het volgende niveau overgaan, zolang je tenminste één Lemming gered hebt. Niveaus kunnen opnieuw gespeeld worden om genoeg punten voor een gouden plak te verdienen.

Bereik je niveau 10 met een willekeurige stam, en je hebt goud verdiend voor elk niveau, dan verschijnt er een speciaal 'Beloon-mij'-pictogram. Selecteer dit om het deel van de Talisman te zien dat je gewonnen hebt, en ga dan naar een andere stam.

Vaardigheden

Je kunt Lemmings verschillende vaardigheden geven om ze bij hun ontsnappingspoging van het eiland behulpzaam te zijn. Op elk niveau worstel je met verschillende problemen, en je hebt telkens weer andere vaardigheden nodig om ze te overwinnen. Er bestaan tot acht verschillende vaardigheden op elk niveau om het je nog iets lastiger te maken.

(p) duidt een vaardigheid aan die blijvend is, als hij eenmaal toegekend is.

Windvaardigheden

Ballooner (Ballonvaarder): stijgt omhoog en blijft stijgen, totdat de ballon tegen iets opbotst en barst.

Magic Carpet (Vliegend tapijt): zweeft boven de aarde en past zijn hoogte aan bij het terrein, totdat hij tegen iets opbotst.

Jet Pack (Straaltrekker): zweeft boven de aarde en wordt alleen voortbewogen door de wind. Hij heeft slechts een beperkte hoeveelheid brandstof ter beschikking.

Parachuter (Parachutist): zweeft naar beneden en kan door de wind op en neer geblazen worden. (p)

Hang Glider (Zeilvlieger): zeilt schuin naar beneden, totdat hij op de begane grond terecht komt.

Icarus Wings (Icarusvleugels): vliegt in horizontale richting en kan door de wind in alle mogelijke richtingen geblazen worden.

Grondverwijderingsvaardigheden

Digger (Graver): graaft een verticaal gat.

Stomper (Stamper): springt op en neer om een verticaal gat te graven.

Bomber (Bombardeerder): legt een bom die explodeert en een krater achterlaat, zonder de Lemming letsel toe te brengen.

Exploder (Explodeerder): wacht vijf seconden, voordat hij alles laat ontploffen, zichzelf dus ook, en een krater achterlaat.

Basher (Vechtersbaas): baant zich een horizontaal pad.

Miner (Mijnwerker): graaft een tunnel schuin omlaag.

Scooper (Schepper): graaft een diagonale tunnel.

Fencer (Schermer): graaft een ietwat schuin oplopende tunnel.

Laser Blaster (Laserbombardeerder): blaast het landschap direct boven zich op.

Bouwvaardigheden

Platformer (Platformbouwer): maakt een horizontaal platform met 12 stenen.

Builder (Bouwer): maakt een schuin oplopende schans met 12 stenen.

Planter: kweekt planten die handig zijn om later op te lopen.

Stacker (Stapelaar): bouwt een muur met 12 stenen.

Pyramider (Piramidebouwer): zet een kleine piramide op de grond neer die alsmaar groter wordt.

Magic Bridge (Toverbrug): laat een brug vallen die zich op magische wijze over kloven heenspannt.

Schietvaardigheden

Thrower (Werper): werpt een rotsblok dat aan het landschap blijft kleven.

Mortar (Mortier): vuurt een granaat af die ontploft en een krater achterlaat.

Bazooka: vuurt een granaat met een boog af. De granaat ontploft en laat een krater achter.

Spearer (Speerdrager): werpt een speer die zich in het landschap vastboort.

Archer (Boogschutter): Druk op A om een boog te laden, richt met de cursor en druk weer op A om af te vuren.

Roper (Touwschieter): vuurt een werpanker af met een touw erachteraan. Druk op A, richt met de cursor en druk weer op A om af te vuren. Lemmings kunnen over de touwen lopen.

Bewegingsvaardigheden

Walker (Wandelaar): Elke Lemming begint als wandelaar.

Runner (Hardloper): beweegt sneller en springt verder dan een wandelaar. (p)

Jumper (Springer): springt eenmaal.

Hopper (Hinkelaar): hinkelt totdat hij tegen iets opbotst.

Magnobooter (Magno-gelaarsde): kan op alle oppervlakken lopen, zelfs plafonds.

Swimmer (Zwemmer): zwemt in het water. (p)

Kayaker (Kanovaarder): vaart op het water in een kajak.

Skater (Schaatser): schaatst over het ijs zonder om te vallen. (p)

Diverse vaardigheden

Floater (Zwever): zweeft langzaam omlaag naar de grond. (p)

Climber (Beklimmer): klimt op verticale oppervlakken, maar valt naar beneden, als hij een uitsteeksel tegenkomt. (p)

Slider (Glijder): is een klimmer in omgekeerde richting. Valt hij, dan loopt hij in tegenovergestelde richting van de oorspronkelijke. (p)

Rock Climber (Bergbeklimmer): kan verticale oppervlakken en uitsteeksels tot 45 graden beklimmen. (p)

Shimmier (Slingeraar): springt in de lucht en probeert het plafond vast te grijpen om eroverheen te klauteren.

Diver (Duiker): springt van rotsen af.

Blocker (Blokkeerder): verspert andere Lemmings de weg. Hij kan terugveranderd worden in een wandelaar door de grond onder zijn voeten weg te bombarderen.

Attractor (Lokker): speelt muziek en dwingt alle naburige Lemmings ertoe hun bezigheden te staken en te gaan dansen.

Super Lem (Superlem): vliegt in de lucht en volgt de cursor. Hij stopt, als hij tegen een obstakel of de cursor aanvliegt.

FINNISH

Pelin tarkoitus

Pimeys on laskeutumassa ja Lemmingien on päästävä saareltaan, ennenkuin he kaikki tuhoutuvat.

Käy pelastamassa mahdollisimman monta Lemmingiä saaren kaikista 12 heimosta viemällä ne tason 10 päähän. Tällöin saat palkkioksesi Lemmingien erikoistalismaanin osasen. Pelastamasi Lemmingit pääsevat pakoon vasta saatuaasi haltuusi kaikki 12 talismaanin osaa.

Johdanto

Paina A tai B tai Start siirtyäksesi pelin otsikkoruutuun.

Otsikkoruutu Käytä D-ohjainta siirtyäksesi vaihtoehtojen Play (Peli) ja Map (Kartta) välillä, ja paina painiketta A, B tai Start valitessasi.

Play (Peli) Aloittaa pelin tai jatkaa siitä, mihin keskeytit aikaisemman pelin (edellyttäen, ettet ole katkaissut Game Boysi virtaa viimeksi pelaamasi pelin jälkeen).

Map (Kartta) Siirrä osoitin saaren eri osien Heimoihin ja paina painiketta A, B tai Start pelataksesi tason valitsemasi heimon pelastamiseksi.

Tribe Status (Heimon tila) Ennenkuin aloitat, voit katsoa montako Lemmingiä voit pelastaa kustakin heimosta.

Valitse Play (Peli) aloittaaksesi pelin tai Pass (Ohitus) siirtyäksesi salasanaruutuun.

Passwords (Salasanat) Syötä salasanat siirtämällä osoitinta peliohjaimellasi ja painamalla A, B tai Start valitaksesi kunkin kirjaimen vuoron perään. Tehtyäsi tämän, valitse Enter-symboli aloittaaksesi pelin uudelta tasolta.

Peliruutu

Tietopalkki

Halutessasi valita jonkin taidon tai toisen toiminnon, pitele painiketta B pohjassa, siirrä D-ohjaimestasi kohdistinta vasempaan tai oikealle ja päästä painike B lopuksi ylös.



Kahdeksan taitoikonia - Kunkin ikonin alapuolella esitetty luku osoittaa, montako kertaa pystyt siirtämään kyseisen taidon tällä tasolla. Valitse taito ja siirrä sitten kohdistin pääruudussa muutettavaksi haluamasi Lemmingin kohdalle. Paina painiketta A, jolloin uusi taito siirtyy Lemmingillesi.

Palkin oikealla puolella on neljä erikoistoimintaa.

Replay level (Tason uusintapeli) - Paina A halutessasi aloittaa tason uudelleen alusta.

Räjätys - Paina painiketta A kolmasti halutessasi luovuttaa.

Tuulen ohjailu - Valitse ikoni ja pitele sitten painiketta A pohjassa. Tällöin saat ohjailtua tuulen suuntaa D-ohjaimestasi.

Nopeasti eteenpäin - Nopeuttaa toimintaa suunniteltuasi pakoreitin valmiiksi.

Palkissa esitetään myös:

Tällä tasolla jäljellä olevien Lemmingien määrä

Pelastetut Lemmingit

Jäljellä oleva aika

Valitun taidon nimi.

Pelin aikana pystyt valitsemaan tietopalkin ikoneja Select-painikkeesta.

Varsinainen peli

Ohjaa mahdollisimman monta Lemmingiä ulko-ovelle. Niitä putoilee ruudulle eri aukoista, ja sinun on ohjattava ne ulko-ovelle siirtämällä niille eri taitoja. Valitse haluamasi taito ruudun alalaidasta, siirrä kohdistin valitsemasi Lemmingin kohdalle ja paina painiketta A - uusi taito on siirtynyt Lemmingillesi. Siirtämällä kohdistinta eri suuntiin pystyt vierittämään ruutua, jolloin pääset näkemään lopunkin tason, sikäli kuin sitä on vielä jäljellä.

Halutessasi pelitauon, paina Start-painiketta. Paina samaa painiketta uudestaan halutessasi pelin taas jatkuvan.

Pelisuoritukseksi arvostellaan pelitason Lemmingien loputtua pelastettuasi tai menetettyäsi ne ja saat palkkiosi - kultaa, hopeaa tai pronssia - ja voit siirtyä seuraavalle tasolle. Voit saada kultaa, vaikket olisi onnistunutkaan pelastamaan kaikkia Lemmingejä juuri

pelaamaltasi tasolta, sillä sinun on räjäytettävä niitä välillä selvittääksesi tason.

Saadaksesi haltuusi talismaaninosan sinun on saatava kultamitali kaikilla tasoilla, vaikka pystytkin siirtymään seuraavalle tasolle pelastettuasi ainakin yhden Lemmingin. Voit pelata tasoja aina halutessasi uudelleen saadaksesi kultaa.

Aina saatettuasi jonkin heimon Lemmingit tasolle 10 ja saatuaasi kultamitalin kaikilta edellisiltä tasoilta ruutuun ilmestyy 'Award Me' (Palkitse minut) -erikoisikoni. Valitse tämä ikoni nähdäksesi voittamasi talismaaninosan ja siirry sitten seuraavaan heimoon.

Taidot

Voit antaa Lemmingeille eri taitoja auttaaksesi niitä pakoon saareltaan. Kohtaamasi ongelmat vaihtelevat tasolta toiselle, ja niihin vaaditaan eri taitoja. Kullakin tasolla käytössäsi on pelin hankaloittamiseksi korkeintaan kahdeksan eri taitoa.

(p) osoittaa taidon säilyvän saajallaan heti siirrettyäsi sen Lemmingille.

Taidot tuulessa

Balloon (Ilmapalloilija) - Kohoa ilmaan jatkaen nousuaan, kunnes ilmapallo osuu johonkin ja puhkeaa.

Magic Carpet (Taikamattoilija) - Lipuu maanpinnan yläpuolella seuraten maastoa, kunnes osuu esteeseen.

Jet Pack (Rakettipakkaus) - Kelluu maanpinnan yläpuolella liikkuen vain tuulen avulla, ja lisäksi sen polttoaine riittää vain rajoitetuksi ajaksi.

Parachuter (Laskuvarjoilija) - Leijuu alaspäin, ja tuuli voi siirrellä sitä ylös- tai alaspäin. **(p)**

Hang Glider (Riippuliitäjä) - Vaipuu viistoon alaspäin maahan asti.

Icarus Wings (Ikaroksen siivet) - Liittää vaakatasossa ja pystyy etenemään tuulen avulla.

Maansiirtotaidot

Digger (Kaivaja) - Kaivautuu suoraan alaspäin.

Stomper (Juntaaja) - Hyppii ylös alas juntaten itselleen maahan pystysuoran reitin.

Bomber (Pommittaja) - Asettaa jalkojensa juureen pommin, joka räjähtää vahingoittamatta Lemmingiä.

Exploder (Räjäyttäjä) - Räjähtää viiden sekunnin kuluttua, jolloin sen alle syntyy kraateri.

Flame Thrower (Liekinheittäjä) - Polttaa haluamansa maisemanosan yhdellä laukaisulla.

Basher (Murskaaja) - Murskaa itselleen reitin vaakatasoon.

Miner (Kaivosmies) - Kaivaa tunnelin viistoon alaspäin.

Scooper (Kauhoja) - Kaivaa viistoon poikittaisia tunneleita.

Fencer (Leikkaaja) - Kaivaa hieman viistoon ylöspäin suuntautuvia tunneleita.

Laser Blaster (Laser-ampuja) - Ampuu maaston suoraan yläpuoleltaan tieltään.

Rakennustaidot

Platformer (Alustantekijä) - Rakentaa vaakasuoran alustan 12 tiilestä.

Builder (Rakentaja) - Rakentaa 12 tiilestä viistoon ylöspäin kohoavia lähtöalustoja.

Planter (Istuttaja) - Istuttaa kasveja, joista on hyötyä myöhemmin.

Stacker (Pinoaja) - Rakentaa muureja 12 tiilestä.

Pyramider (Pyramidinrakentaja) - Tipauttaa paikalle pienen, itsestään kasvavan pyramidin.

Magic Bridge (Taikasilta) - Tipauttaa sillan, joka kasvaa taianomaisesti kuilujen ylitse.

Ampumataidot

Thrower (Paiskoja) - Heittelee ruutuun singahtelevia lohkareita.

Mortar (Kranaatinheittäjä) - Ampuu ilmaan kranaatin jättäen sen alle ammottavan kraaterin.

Bazooka (Singonkäyttäjä) - Ampuu laukauksen kaarella. Kranaatti räjähtää jättäen jälkeensä kraaterin.

Spearer (Keihäänheittäjä) - Heittää maaperään uppoutuvia keihäitä.

Archer (Jousimies) - Paina painiketta A ladataksesi jousen, tähtää kohdistimella ja paina uudestaan A laukaistaksesi.

Roper (Köydenampuja) - Sinkauttaa tartuntakoukuin varustellun köyden. Paina painiketta A, tähtää kohdistimella ja paina uudestaan A laukaistaksesi. Lemmingit pystyvät kävelemään ampumaasi köyttä pitkin.

Liikkumistaidot

Walker (Kävelijä) - Kaikki Lemmingit aloittavat Kävelijöinä.

Runner (Juoksija) - Liikkuu Kävelijää nopeammin ja hyppää tätä pidemmälle. (p)

Jumper (Hyppääjä) - Hyppää kerran.

Hopper (Loikkija) - Loikkii, kunnes osuu esteeseen.

Magnobooter (Magneettisaapastelija) - Kävelee kaikilla pinnoilla, myös katoissa.

Swimmer (Uimari) - Osaa uida vedessä. (p)

Kayaker (Meloja) - Ylittää vesistöt kajakissaan.

Skater (Luistelija) - Luistee jäällä kaatuilematta. (p)

Sekalaiset taidot

Floater (Leijuja) - Leijuu hiljalleen maahan. (p)

Climber (Kiipeilijä) - Kiipeää pystysuorilla pinnoilla, mutta putoaa kohdatessaan esteen yläpuolelleen. (p)

Slider (Liukuja) - Kiipeilijän vastakohta. Jatkaa pudottuaan kulkuaan samaa reittiä kuin tulikin, mutta vastakkaiseen suuntaan. (p)

Rock Climber (Vuoristokiipeilijä) - Kiipeää pystypinnoilla ja pystyy ohittamaan yläpuolellaan sijaitsevat, jopa 45 asteen esteet. (p)

Shimmier (Keinuja) - Hypähtää ilmaan yrittäen otetta katosta, josta keinahtelee eteenpäin.

Diver (Sukeltaja) - Sukeltaa jyrkänteiltä.

Blocker (Tukkija) - Estää Lemmingejä pääsemästä ohitse. Räjäyttämällä maan sen alta saat muutettua sen uudelleen Kävelijäksi.

Attractor (Viihdyttäjä) - Esittää musiikkia, jolloin muut lähellä olevat Lemmingit pysähtyvät alkaen tanssia.

Super Lem (Super-Lemming) - Lennähtää ilmaan ja seuraa kohdistinta. Pysähtyy osuessaan esteeseen tai kohdistimeen.

SWEDISH

Syftet med spelet

Mörkret faller och alla Lemmingar måste lämna sin ö, innan de alla går under.

Besök var och en av de 12 stammarna, och rädda så många Lemmingar du kan ur varje stam, genom att föra dem till slutet av nivå 10. Du får då en del av den speciella Lemmingsamuletten. Först när du har alla 12 delarna kan alla de Lemmingar du räddat komma undan.

Intro

Tryck på A, B eller start för att gå till rubrikskärmen.

Rubrikskärmen Använd riktningsskärmen för att välja mellan Play (Spela) och Map (Karta), och tryck på 1, 2 eller start för att välja Play (Spela).



Startar spelet, eller fortsätter där du senast lämnade det (går inte om du har stängt av ditt Gam Boy sedan du spelade senast).

Map (Karta) Flytta pekaren till stammarna på olika delar av ön, och tryck på A, B eller start för att spela en nivå med den aktuella stammen.

Tribe Status (Stamstatus) Innan du börjar kan du se efter hur många Lemmingar av varje typ som finns tillgängliga.

Välj Play (Spela), för att starta spelet, eller Pass (Lösen) för att gå till lösenordsskärmen.

Password (Lösenord) Skriv in lösenord genom att använda styrplattan för att flytta pekaren, och A, B eller start för att skriva in en bokstav i taget. När du är klar trycker du på Enter för att spela på den nya nivån.

Spelskärmen

Informationsstapeln För att välja en färdighet, eller en annan funktion, håller du B nedtryckt och flyttar markören åt vänster eller höger med riktningsskärmen, och släpper sedan knapp B.

Åtta färdighetsikoner - Siffran under de olika ikonerna visar hur många som finns tillgängliga. Välj en färdighet och flytta sedan in

markören på huvudskärmen över den Lemming du vill förändra. Tryck på A så får Lemmingen sin nya färdighet.

Till höger om stapeln finns fyra specialfunktioner

Replay level (Omspelnivå) - Tryck på A för att spela om nivån på nytt.

Utgå - Tryck tre gånger på A för att ge upp.

Vindkontroll - välj ikonen och håll sedan A nedtryckt. Riktningsskärmen bestämmer vindriktningen.

Snabbt framåt - snabbar upp handlingen när du gjort upp rymningsvägen.

Stapeln visar dessutom:

Hur många Lemmingar som finns kvar på denna nivå

Räddade Lemmingar

Återstående tid

Namn på vald färdighet

Under spelet kan ikoner på informationsstapeln väljas med valknappen.

Spelet

För så många Lemmingar som möjligt till utgången. De faller genom luckorna på skärmen, och du måste föra dem till utgången genom att förse dem med olika färdigheter. Välj en färdighet längst ner på skärmen, flytta in markören över den Lemming du valt och tryck på A - din Lemming har fått en ny färdighet. När du flyttar omkring markören så rullas skärmen så att du ser mer av en nivå - om det finns mer att se.

För att göra en paus i spelet trycker du på start. Tryck en gång till på start för att fortsätta spelet.

När du har räddat, eller förlorat alla Lemmingar så får du en värdering av din prestation - guld, silver eller brons - och kan gå vidare till nästa nivå.

Du kan få guld även om du inte har lyckats rädda alla Lemmingar på en viss nivå, eftersom du ibland måste spränga en eller två för att göra klar en nivå.

För att skaffa dig en bit av amuletten måste du få guld på varje tillämplig nivå, även om du kan gå vidare till nästa nivå om du bara

har räddat en enda Lemming. Du kan spela om nivåer för att försöka vinna guld.

När du kommer till nivå 10 för en viss stam, och vunnit guld på varje nivå, så kommer en speciell "Belöna mig"-ikon att visas. Välj den ikonen för att se vilken del av amuletten du har erövrat, och gå sedan vidare till en annan stam.

FÄRDIGHETER

Du kan ge Lemmingarna olika färdigheter, för att hjälpa dem att fly från ön. Varje nivå ställer dig inför ett antal nya problem, och olika färdigheter behövs för att klara av dem. Högst åtta olika färdigheter finns på varje nivå - bara för att det hela skall bli litet krångligare...

(p) står för en färdighet som blir permanent när den väl tilldelats.

Vindfärdigheter

Balloon (**Ballongfarare**) - Stiger, och fortsätter att stiga tills ballongen slår i något och sprängs.

Magic Carpet (**Flygande matta**) - Svävar över marken, och följer terrängen tills den krockar med någonting.

Jet Pack (**Jetpaket**) - Svävar över marken, men flyttas bara med hjälp av vinden, och har ont om bränsle.

Parachuter (**Fallskärmshoppare**) - Sjunker nedåt, och kan blåsas uppåt eller nedåt av vinden. **(p)**

Hang Glider (**Drakflygare**) - Svävar nedåt i en vinkel, tills han slår i marken.

Icarus Wings (**Ikarosvingar**) - Flyger horisontellt, och kan blåsas iväg av vinden.

Markborttagande färdigheter

Digger (**Grävare**) - Gräver ett vertikalt hål.

Stomper (**Stampare**) - Hoppar upp och ner för att gräva ett vertikalt hål.

Bomber (**Bombman**) - Placerar ut en bomb, som exploderar så att en krater bildas, utan att skada Lemmingen.

Exploder (**Exploderare**) - Väntar i fem sekunder och exploderar sedan, så att han själv förstörs och lämnar en krater efter sig.

Flame Thrower (**Eldkastare**) - Tar bort valfri del av landskapet i ett enda svep.

Basher (**Slagare**) - Röjer en horisontell väg.

Miner (**Gruvarbetare**) - Gräver en tunnel i vinkel.

Scooper (**Skyfflare**) - Gräver en diagonal tunnel.

Fencer (**Fäktare**) - Gräver en lätt uppåtriktad tunnel.

Laser Blaster (**Lasersprängare**) - Spränger bort landskapet alldeles ovanför sig.

Byggfärdigheter

Plattform (**Plattformare**) - Bygger en horisontell plattform av 12 tegelstenar.

Builder (**Byggare**) - Bygger en ramp, som sluttar uppåt, av 12 tegelstenar.

Planter (**Planterare**) - Odlar växter, som är bra att ha att gå på längre fram.

Stacker (**Staplare**) - Bygger en mur av 12 tegelstenar.

Pyramider (**Pyramidbyggare**) - Placerar en liten pyramid på marken. Pyramiden växer.

Magic Bridge (**Magisk bro**) - Släpper ner en bro, som på ett magiskt sätt växer ut över gap.

Skjutfärdigheter

Thrower (**Kastare**) - Kastar en sten, som fastnar i landskapet.

Mortar (**Granatkastare**) - Skjuter upp en granat, som exploderar och ger upphov till en krater.

Bazooka - Skjuter upp en pjäs i en båge. Pjäsen exploderar och lämnar en krater efter sig.

Spearer (**Spjutbärare**) - Kastar ett spjut som sätter sig i landskapet.

Archer (**Bågskytt**) - Tryck på A för att ladda bågen, sikta med markören och tryck en gång till på A för att skjuta.

Roper (**Repman**) - Skjuter iväg en krok med ett rep efter sig. Tryck på A, sikta med markören och tryck på A igen för att skjuta. Lemmingar kan gå på repen.

Rörelsefärdigheter

Walker (**Gångare**) - Varje Lemming börjar som gångare.

Runner (**Löpare**) - Rör sig snabbare och hoppar längre än en gångare. **(p)**

Jumper (Hoppare) - Hoppar en gång.

Hopper (Skuttare) - Skuttar tills han hindras av någonting.

Magnobooter (Magnetskoman) - Kan gå på alla ytor - till och med i tak.

Swimmer (Simmare) - Simmar i vattnet. (p)

Kayaker (Kajakare) - Tar sig över vatten med hjälp av en kajak.

Skater (Skridskoåkare) - Tar sig över is på skridskor utan att ramla. (p)

Diverse färdigheter

Floater (Flytare) - Flyter långsamt ner till marken. (p)

Climber (Klättrare) - Klättrar på vertikala ytor, men ramlar ner om han kommer till ett överhäng. (p)

Slider (Glidare) - En klättrare, fast tvärtom. Om han ramlar kommer han att gå i motsatt riktning mot tidigare. (p)

Rock Climber (Bergsklättrare) - Klättrar upp för vertikala ytor och utskjutande partier på upp till 45 grader. (p)

Shimmier (Shimmyer) - Hoppar upp i luften och försöker få tag i taket när han dansar fram.

Diver (Dykare) - Dyker från bergsavsatser.

Blocker (Blockerare) - Hindrar andra Lemmingar från att ta sig förbi. Gräv bort marken under honom för att åter göra honom till en gångare.

Attractor (Attraherare) - Spelar musik, vilket får alla Lemmingar i närheten att stanna upp och börja dansa.

Super Lem (Superlemming) - Flyger i luften och följer markören. Stannar när han krockar med ett hinder eller med markören.

Warranty

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

Columbia Tristar Home
Video UK
Fourth Floor, Horatio
House
77-85 Fulham Palace
Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home
Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia
Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

Garantie

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

Garantie

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

42

Garantía

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea repararlo o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY IMAGESOFT. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY IMAGESOFT SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY IMAGESOFT NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY IMAGESOFT RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país."

Columbia Tristar Home Video
Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

Garanzia

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANTIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY IMAGESOFT NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANTIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANTIA IMPLICITA DI COMMERCIALITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVENTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY IMAGESOFT E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUNA GARANTIA ESPRESA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY IMAGESOFT NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY IMAGESOFT SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

Garanti

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefect of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goedgevoelen het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUCT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslijmet toe betreffende de geldigheid van de garantieregelingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op...u van toepassing. De voornoemde garantieregelingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

DENMARK
Sony Music Entertainment A/S
Voanmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

43

Garantie

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY IMAGESOFT. ALLA IMPLICIT GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMMDA, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICIT GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY IMAGESOFT ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY IMAGESOFT ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loka tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Sony Music
Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

NORWAY
Sony Music Entertainment
(Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo

Takuu

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelta mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY IMAGESOFTIA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY IMAGESOFT TUOTE ON MYYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY IMAGESOFT EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY IMAGESOFT EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutammat meut eivät salli rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai poikkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinulla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposant à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.