Nintendo

GAME BOY™

DMG - L8 - FAH

Lemmings™



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ocean®



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen, te weten betrouwbaarheid en entertainment-waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires annwezig is, omdat dit een compleet en passend GAME BOY Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et, surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système GAME BOY.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

© PSYGNOSIS 1991

LEMMINGS™ is a registered trademark of Psygnosis

Précautions

1) *Si tu joues pendant de longs moments, fais une pause de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.*

2) *Ceci est un jeu de haute précision. Ne le range pas ou ne l'utilise pas dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne le laisse pas tomber ou ne le cogne pas. Ne le démonte pas.*

3) *Ne touche pas les connecteurs; ne les mouille pas car ceci peut endommager le jeu.*

4) *Ne nettoie pas le jeu avec des solvants tels que le benzène, le diluant ou l'alcool.*

5) *Range le jeu dans son boîtier protecteur lorsque tu ne l'utilises pas.*

Le vieux Manuel



Un jeu intrigant où vous aidez des hordes de créatures charmantes mais un peu étourdies - les Lemmings - à échapper à un environnement hostile à travers plus de 100 niveaux de jeu différents.

Les Lemmings tombent dans une trappe à chaque niveau et, comme il s'agit de créatures aux capacités intellectuelles très limitées, ils ont besoin de toute l'aide possible pour les aider à survivre aux dangers qui les attendent.

Le Vieux Manuel

Les Lemmings sont extrêmement mignons quoique particulièrement stupides. Ils se laissent tomber de falaises, dans l'eau, dans des coins dangereux et des pièges ou bien tournent en rond en se cognant aux murs et aux autres obstacles si vous ne les aidez pas à se ressaisir. Vous pouvez intervenir en leur apportant certaines compétences et certains pouvoirs qui leur permettront de passer au niveau suivant du jeu. Une fois que vous avez attribué des compétences particulières à certains Lemmings, ceux-ci peuvent s'en servir pour faire face aux dangers qui les entourent et aider les autres Lemmings. Chaque niveau correspond à un environnement d'une hostilité croissante que les Lemmings doivent traverser. A chaque niveau, un nombre variable de compétences peuvent être attribuées; celles-ci doivent être maîtrisées dans un temps limite et vous devez également sauver un certain nombre de Lemmings avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Le Vieux Manuel

Il vous faudra avoir une grande agilité d'esprit et un grand sens de la stratégie ainsi que consacrer toute votre énergie à la Campagne de Sauvegarde des Lemmings afin de faire exécuter au bon Lemming le bon mouvement au bon moment. Un bloqueur oublié, un mineur espiègle ou un pont mal placé peuvent avoir des conséquences désastreuses pour tous les Lemmings à l'écran.

COMMENT DEMARRER

1. Assurez-vous que votre Game Boy est éteint.
2. Insérez le Game Pak LEMMINGS dans la fente prévue à cet effet.
3. Allumez votre GameBoy.
4. Après l'affichage du copyright, appuyez sur START et commencez à jouer.

AVANT DE COMMENCER A JOUER

Après chargement du programme, le Menu Principal apparaît

Le Vieux Manuel

à l'écran. Lemmings est organisé en quatre catégories de jeu de difficulté croissante. FUN, TRICKY, TAXING et MAYHEM. La catégorie FUN vous permet de vous familiariser avec le jeu et d'apprendre à utiliser les compétences des Lemmings. Vous n'êtes pas obligé de commencer par cette catégorie: vous pouvez passer directement à n'importe quelle catégorie plus difficile mais nous vous suggérons plutôt de commencer par quelques-uns au moins des niveaux de la catégorie FUN afin de vous familiariser avec le jeu avant de passer aux catégories plus difficiles. TRICKY, TAXING et MAYHEM progressent en difficulté, le niveau MAYHEM étant le plus exigeant.

Les quatre icônes au bas de l'écran de la Page Menu sont, de gauche à droite:

START - Fait démarrer le jeu.
NEW LEVEL - Permet de taper un mot de passe pour sauter un niveau déjà atteint.
FUN/TRICKY/TAXING/MAYHEM - Change le niveau de difficulté.

Le vieux Manuel

MUSIC/FX - Sélectionne la musique ou les effets sonores.

Appuyez sur la manette multi-directionnelle pour positionner le pointeur sur l'icône souhaitée; ensuite, appuyez sur les boutons A, B ou SELECT pour soit faire démarrer le jeu, soit afficher l'écran de mot de passe, soit sélectionner la musique ou les effets sonores.

Lorsque le pointeur est positionné sur l'icône de niveau de difficulté, actionner la manette multi-directionnelle vers le haut ou vers le bas permettra d'augmenter ou de réduire le niveau de difficulté.

Appuyez sur la touche START sur le menu pour lancer le jeu, quelle que soit l'icône vers laquelle est dirigé le pointeur.

NIVEAU SUIVANT

Cet écran vous permet de taper un mot de passe de six caractères. Appuyez sur la manette multi-directionnelle à gauche

Le Vieux Manuel

et à droite pour changer le caractère au-dessus du curseur qui clignotte et utilisez les boutons A et B pour passer aux positions des caractères suivants et précédents.

Pour entrer le mot de passe, appuyez sur la touche START.

L'ECRAN INFORMATION

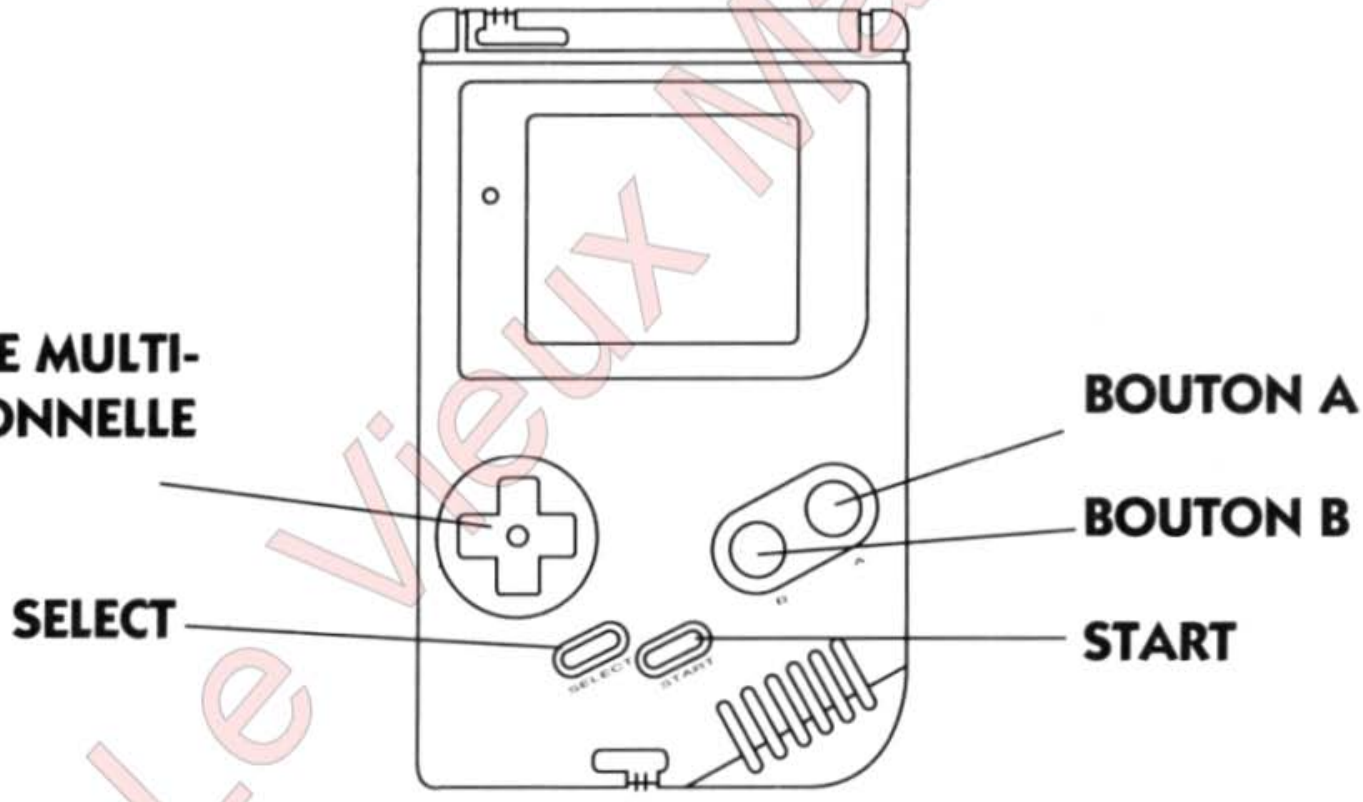
L'écran affiche une carte du niveau auquel vous vous apprêtez à jouer, le nom de ce niveau, le nombre de Lemmings qui vont être lâchés, le nombre de Lemmings que vous devez sauver, le taux de libération des Lemmings et le temps disponible pour mener à bien votre tâche.

Pour passer à l'écran-jeu, appuyez sur le bouton A.

Le Vieux Manuel

COMMANDES

Durant le jeu, si vous appuyez sur le bouton B, cela fera apparaître les icônes d'instructions au bas de l'écran. En appuyant à droite et à gauche, vous pourrez sélectionner tour à tour chaque icône. Relâchez le bouton B et l'instruction sera sélectionnée.



Le Vieux Manuel

Utilisez la manette multi-directionnelle pour contrôler le curseur à l'écran. Ce curseur changera de forme lorsque vous donnerez une instruction à un Lemming en sélectionnant l'une des icônes suivantes:



1. GRIMPEUR - Escalader une surface verticale



2. FLOTTEUR - Utiliser un parapluie pour assurer un atterrissage sans problème.



3. BOMBARDIER - Faire exploser un Lemming.

Le Vieux Manuel



4. BLOQUEUR - Empêcher les autres Lemmings de dépasser ce point.



5. MAÇON - Construire un pont comprenan jusqu'à 16 briques.



6. DEFONCEUR - Creuser horizontalement.



7. MINEUR - Creuser en diagonale vers le bas.

Le Vieux Manuel



8. PIOCHEUR - Creuser verticalement



9. ICONE PAUSE - Interrompt le jeu



10. ICONE NUKE'EM - Fait exploser tous les Lemmings sur l'écran.

Chaque icône, à l'exception de "Pause" et "Nuke'em" comprend un numéro au-dessus indiquant combien de fois elle peut être utilisée.

Pour donner une instruction à un Lemming, sélectionnez

Le Vieux Manuel

d'abord l'instruction, puis déplacez le curseur sur un Lemming et la croix du curseur se transformera en carré. Appuyez sur le BOUTON A et le Lemming exécutera votre instruction.

Relâchez le BOUTON B lorsque l'icône "Pause" ou "Nuke" est sélectionnée, et l'instruction s'exécutera immédiatement.

Il est également possible d'entrer en mode "pause" en appuyant sur le bouton START.

ECRAN DE FIN DE NIVEAU

Lorsque vous parvenez à terminer un niveau, l'écran affiche un mot de passe. Notez-le, car il vous permettra de retourner directement à ce niveau la prochaine fois que vous jouerez à Lemmings, si vous préférez ne pas repasser par un niveau que vous avez déjà maîtrisé.

Le vieux Manuel

TRUCS ET TUYAUX

* Il est impossible de creuser, défoncer ou miner certains écrans (Métal, par ex.).
* Un Lemming qui apprend à flotter ou à grimper conservera cette aptitude jusqu'à sa mort.
* Les Lemmings cessent de construire s'ils atteignent un objet solide ou se cognent la tête.
* S'il se cogne la tête tandis qu'il est en train de construire, le Lemming se retourne.
* Utilisez la pause lorsque vous jouez sur un nouvel écran de façon à pouvoir réfléchir à votre stratégie.
  Vous pouvez faire défiler l'écran durant la pause.
* Si vous transformez un Lemming en défonceur quand il n'y a rien à défoncer, vous gaspillerez une instruction.

Le vieux Manuel



OCEAN EUROPE LTD.

ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex: 301 176F

© PSYGNOSIS 1991.
LEMMINGS™ is a registered trademark of Psygnosis.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON