

SNSP-L2-EUR



Distributed by Sony Electronic Publishing
13 GT. MARLBOROUGH STREET
LONDON W1V 2LP

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tieta

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, 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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU 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 SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDI SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT 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 SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FORSAKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ JULD KOMPATIBLITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

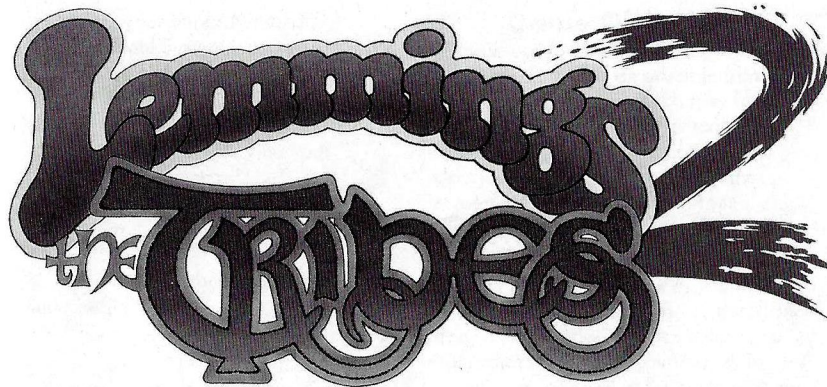
ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBŠ : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



ENGLISH	3
DEUTSCH	12
FRANÇAIS	22
NEDERLANDS	32
ESPAÑOL	42
ITALIANO	52
SVENSKA	62
FINNISH	71

1. Ensure your Super Nintendo Entertainment System is turned off before inserting the game cartridge.
2. Insert the game cartridge into the console in accordance with your system user instructions.
3. Turn on the system.
4. The intro sequence and game will now begin.

Lemmings 2 - the Saga Continues

By now, you'll probably be aware of the horrible plight the Lemmings face. Not only do they have to leave their lovely little hovels for good, but they also have to escape their island before they perish in the Darkness that's coming. Must be one of those days.

Lemming Island is made up of 12 lands, each holding a piece of the Talisman and containing a tribe of Lemmings with a distinct, er, culture. You must guide as many Lemmings as possible from each tribe through 10 levels. That way, as you progress, each tribe's piece of Talisman will be taken to the ark which, when joined to the remaining eleven pieces, will form the complete Talisman and allow the tribes to escape from the Island. But be warned, only the number of Lemmings rescued on level 1 will progress to level 2!

Game Objective

Your objective on each screen is to get as many Lemmings as possible from their trap door (from which they fall onto the screen) to the level exit (to be found in the form of a house or doorway). To view the entire game screen, you can scroll the in four directions by holding down button A and pressing the direction pad.

Once the game commences, Lemmings will start dropping onto the screen from one, or sometimes, several entrances. Your quest is to give Lemmings skills (which can be seen at the bottom of the screen) to allow them to make a passage along which all (or most) of the Lemmings can walk and reach the exit in safety.

At the bottom of the screen is a set of up to 8 Lemming skill icons - the number of times that skill is available is written inside the skills box. This number will count down as you use that skill. So, if your Lemming is blocked by a small pillar, you could, depending on the skills available on that particular screen, bash your way through it, climb over it, build over it, destroy it with a flame thrower, throw a rope to the top of it - in fact there are often many many ways of overcoming an obstacle and reaching the end. And that's just what makes Lemmings 2 the most incredible and challenging game ever...

To select a skill for a Lemming, move the cursor over a skill icon and press button B. Then position the cursor over a Lemming and press button B to give that skill to a Lemming. The Lemming will then carry out his new skill. Some

skills, the Lemming will perform instantly. Some skills, for example a Swimmer, are skills that the Lemming will remember and perform whenever appropriate. Some skills require further input from you - such as the archer Lemming. In this case, see the individual skills section for more detailed information on how to use each skill.

The Talisman

The ultimate objective of Lemmings 2 The Tribes is to get all the Lemmings to the Ark which is located in the centre of Lemming Island. If you achieve this, you'll be rewarded with a Gold Talisman. However, you can also complete the game by getting just one Lemming from each tribe to the Ark. If you manage to get only a few Lemmings to the Ark, you'll be given a Bronze Talisman. A Silver Talisman is awarded when only a few Lemmings are lost.

And make no mistake, while you might make a Bronze Talisman with relatively few sleepless nights, for a Gold Talisman, we're talking months of 'em!

Main Menu

Once the intro sequence has finished, the main menu will be displayed.

Map

Click on the map icon for a map of Lemming Island. This allows you to select a tribe by pressing button B when over that tribal area.

Practice

Before you plunge into the game, you may wish to click on the practice icon. You will be presented with a blank panel and must choose which 8 Lemming skills you want to try out. You can then play one of four practice levels. Nuke your Lemmings to exit!

Play

When you come to play for real, choose a tribe and enter the preliminary screen. This screen shows you precisely which skills the Lemmings have to help them through the level. It also gives an outline of the land and tells you the time you have in which to save our playful pals.

Also, if you have previously played some levels, you can return to these levels from this screen - letting you try and increase the number of Lemmings you've saved!



4

Pause the game. Commence play by reselecting pause or clicking button B again.

Fan. Blow certain Lemmings around using the B button.

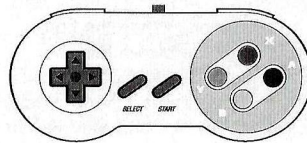
Nuke - Double click on the Nuke icon to end the level and, sniff, say goodbye to all those lovely Lemmings.

Fast forward mode. Reverts to normal speed when button B is pressed or fast forward is reselected.

Lemmings left - Number of Lemmings remaining in the tribe.

Number of Lemmings saved.
Time remaining.

SNES Lemmings 2 controls



Direction arrows - cursor movement

Select - Fast forward

Start - Pause

L button - Move down a Skill icon

R button - Move up a Skill icon

Y - Fan mode toggle

X - Lock to Lemming

A - Screen scrolling mode

B - Select Lemming/Select skill

Cursor Movement

Press the direction pad to move the cursor around the screen. When button A is held down, this allows scrolling of the screen.

Fast Forward

Press the Select key to operate the fast forward mode where all Lemmings move at three times the normal speed.

Pause

Freezes the game in progress. Move up and down an icon.

Press L to select the skill icon to the left and press R to select the skill icon to the right. Note. If on extreme left, then pressing left again will bring the highlight on at the right hand side.

Fan Mode

The fan blows many airborne Lemmings around. Press Y to change the cursor into a fan. While in fan mode, pressing button B will speed up the fan rotation and therefore blow harder. Press Y button again to return to cursor.

Lock to Lemmings

To lock on to a Lemming, press this button and move the direction control in the direction of the target Lemming. This will lock the cursor on to that Lemming. Once a Lemming has been locked-on to, he can be given a skill. Selecting a direction on the control pad will move the lock-on cursor to the nearest Lemming, if any, in that direction. Press X again to remove the Lock-on.

Screen Scrolling Mode

Press and hold button A to change to scrolling mode. This will allow movement of the screen rather than the cursor so you can see the entire screen. Release button A to return to cursor.

5

Select Lemming

Once the cursor is positioned over a Lemming, press button B and the currently highlighted skill will be assigned to that Lemming.

End of Level Screen

When you have completed that level, the number of Lemmings that are left is displayed along with a medal.

You are then given three options:

1. Play the next level with the number of Lemmings saved from this level.
2. Replay the level to try and save more Lemmings
3. Return to the menu screen

From here you can save your game or go to the world map to change tribes.

THE SKILLS

Skills can be divided into several categories:

Wind Skills Lemmings who are affected by the Fan.

Ground Removing Skills Lemmings who remove part of the ground.

Ground Adding Skills Lemmings who create more of the background.

Shooting Skills Lemmings who fire or launch something.

Movement Skills Change the way Lemmings move.

Misc Skill Extraordinary Lemming skills.

WIND SKILLS

Balloonier

A Lemming made into a Balloonier will rise into the air vertically and keep rising. A Balloonier can't be changed into anything else unless the Balloon bursts.

Magic Carpet

Magic Carpets float above the ground and adjust their height to follow the terrain. If they go over the edge of a cliff they will sink downwards until they settle again. They only change back when they hit something.

Jet Pack

Jet Packers float above the ground and only move with the aid of the fan. There is a time limit for the Jet Pack fuel of about 10 seconds.

Twister

Twisters spin round very quickly and stay on one spot. When the Fan is used, they can be blown into the ground where they spin downwards, leaving a tunnel behind them. If they are blown off the ground they will stop being a twister.

Surfer

A Lemming who's drowning or swimming can be turned into a Surfer and will only move by using the fan. A Surfer will automatically jump off his Surfboard at the edge of the water. He can also be blown around by the fan in any direction.

Parachuter

A Parachuter floats downward and can be blown horizontally by the Fan as he descends. This is a permanent skill.

Hang Glider

A Hang Glider will sail downwards at an angle until he hits the ground and can't be changed to anything else whilst still Hang Gliding.

Icarus Wings

Lemmings with Icarus Wings fly horizontally until they encounter an obstacle and can be blown in any direction with the Fan.

GROUND REMOVING SKILLS

Scooper

A Scooper will dig down diagonally as far as possible with his spade. He can be changed into something else while still Scooping.

Club Basher

Bashes through obstacles, clearing a path horizontally. He can be changed into something else while he's Bashing away.

Digger

A Digger digs down as far as he can go, leaving a vertical hole behind him. He can be changed into something else whilst still Digging.

Basher

A Basher smashes his way through obstacles in a horizontal straight line. He can be changed into something else when he is still Bashing.

Miner

Miners dig down at an angle, leaving a tunnel behind them. They can be changed into something else whilst still Mining.

Fencer

A Fencer will cut away the landscape and leave a tunnel at a slightly upwards angle. He can be changed into something else when he is still Fencing.

Stomper

A Stomper jumps up and down and smashes a vertical trail through the ground. He can be changed into something else when he is still Stomping.

Laser Blaster

A Laser Blaster will vaporise landscape that is directly above. He can be changed into something else while he is doing this.

Flame Thrower

A Flame Thrower will remove a part of the Landscape in a single blast. He can't be changed into anything else when he is doing this.

Exploder

An Exploder will explode, making a crater in the landscape. The Lemming doesn't survive. He carries on doing whatever it was he was doing for five seconds before exploding. Any Lemming can be made into an exploder.

Bomber

A Bomber will lay down a bomb at his feet. The bomb will then explode, making a crater in the landscape. The Lemming survives the explosion.

GROUND ADDING SKILLS

Filler

A Filler will pour a setting liquid from a bucket which will follow the shape of the ground as much as possible. It hardens when it comes to rest. He can't be interrupted when he's pouring.

Builder

Builders will build a ramp sloping upward from 12 bricks. A Builder can be interrupted any time by changing him to something else.

Planter

Planters grow plants. They help to form part of the landscape when they're fully grown and are useful for walking on.

Stacker

A Stacker will build a wall from 12 bricks. When he completes it he will be standing at the top of the wall and will resume walking.

Platformer

A Platformer will build a horizontal ramp from 12 bricks. He can be stopped once he's started, although he will stop if he hits a wall or obstacle.

Sand Pourer

A Sand Pourer creates a mound of sand. Sand Pourers can't be stopped or changed into anything else once they have started.

Glue Pourer

A Glue Pourer is similar to the Filler with a crucial difference. The cement from a Filler that's poured will drip down through a hole but Glue from a Glue Pourer will not. Glue will stop when it reaches the underside.

SHOOTING SKILLS

Archer

One click for a Lemming to load his bow. Moving the cursor will make the Archer aim to that point and another click makes him fire the arrow which will stick in the landscape. The distance from bow to cursor determines the power of the shot.

Thrower

A Thrower will throw a rock which will stick to the landscape. He throws it a greater distance if he was Runner to begin with.

Bazooka

A Lemming armed with a Bazooka can fire a shell in an arc across the landscape. Where the shell lands it blows away some of the landscape.

Spearer

A Spearer throws a spear which will embed itself in the landscape. He throws it a greater distance if he was a Runner to begin with.

Mortar

A Mortar Lemming will fire a shell into the air. Where the shell lands, a bit of the landscape will be blown away.

Roper

A Roper fires a grappling hook which pulls a line after it. One click aims, another click fires to where the cursor is. The Lemmings can then walk on the line.

MOVING SKILLS

Walker

This is the standard Lemming. He dawdles across the landscape, but can't cross any obstacles which are too steep.

Runner

A Runner moves faster than a Walker. When a Runner is made into a Jumper it jumps further than if it had been a Walker. This is a permanent skill.

Jumper

A Jumper will jump once when clicked. If it was a Walker to begin with then the distance jumped will be short. If it was a Runner to begin with then the distance jumped will be greater.

Hopper

A Hopper hops until he hits an obstacle or is given another skill. He can only be given another skills if he's on the ground.

Skater

Certain areas of ice cause Lemmings to slip and fall over. Skaters can overcome this problem by staying upright and skating over the ground. This is a permanent skill.

Kayaker

A Lemming can cross water by using a Kayak. He can only be changed to this skill when he is in the water. He will then move across the water until he reaches land.

Swimmer

Swimmers swim through water and then climb out of it. This is a permanent skill. Whenever he encounters water again he will be able

to swim, no matter what he does in between swims.

Climber

Climbers can climb up vertical surfaces but will fall off if they encounter an overhang. The ability to climb is a permanent skill.

Booter

With special boots, a Lemming can walk up any surfaces and even upside down along ceilings. They can be changed to another skill, but only if they are not on a wall or ceiling.

Pole Vaulter

A Pole Vaulter lifts himself into the air with a pole after a short run. If the pole touches any obstacles then the attempt fails.

Slider

A Slider is like a climber in reverse. When he comes to an edge he will flip over and slide down as long as it is a vertical surface. If a Slider drops off onto the ground, he will move the opposite way that he was facing originally. When he comes to a drop he will hang there for a second, giving the chance to change him into a shimmier. Sliding is a permanent skill.

Rock Climber

A Rock Climber can scale vertical surfaces and also get around overhangs up to 45 degrees. The ability to Rock Climb is a permanent skill.

Shimmier

A Shimmier will jump into the air and try to grab onto the ceiling. He then shimmies along the ceiling for as long

as possible. If he runs out of ceiling then he hangs there for a second allowing for a change of skill.

Diver

A Diver takes a plunge off cliffs.

MISCELLANEOUS SKILLS

Attractor

Choosing this skill will make the Lemming play music and cause other Lemmings close by to stop and dance.

Floater

A Floater will slowly float down to the ground if he falls from something. The ability to float is a permanent skill.

Blocker

A Blocker simply prevents Lemmings from passing. He can be changed back to a Walker by blasting the ground from underneath him.

SuperLem

A Super Lemming flies into the air and follows the cursor. If he hits the cursor or hits the ground then he returns to normal.

THE DMA TEAM

Super Nintendo Game Programming

Mike Dailly

Presentation

Adam Fowler

Additional Skills

Brian Watson

Lemming Animation

Gary Timmons

Game Graphics

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Intro Graphics

Jamie Grant

Gareth Watt

Music

Mike Clarke

David Whittaker

Lemming Sound FX

Alasdair Houston

In House Documentation

Steve Hammond

Co-ordination

Simon Little

And featuring the work of...

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

...as Level Designers

Producer

Graham Stafford

And the team at Psygnosis...

COPYRIGHT © 1993 BY PSYGNOSIS LTD.

"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
Hotline: Sony Music (Australia)
Hotline

0055 33153*

* 25c buys 21.4 secs.

Get parents OK to call.

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist, bevor Sie die Spielkassette einlegen.

2. Legen Sie die Spielkassette entsprechend der Bedienungsanleitung zu Ihrem System in die Konsole ein.

3. Schalten Sie das Gerät ein.

4. Daraufhin erscheint die Einführungssequenz, und das Spiel beginnt.

Lemmings 2 – Fortsetzung der Geschichte

Inzwischen wissen Sie ja wohl Bescheid über das schreckliche Elend, das über die Lemminge hereingebrochen ist. Sie müssen nicht nur ihre hübschen Behausungen verlassen, sondern ganz von ihrer angestammten Insel verschwinden, denn diese ist dem Untergang geweiht.

Die Insel der Lemminge besteht aus 12 Ländern, von denen jedes einen Lemmingstamm mit eigenständiger Kultur (wenn man das so nennen will) beherbergt. Jeder Stamm ist im Besitz eines Talismanfragments. Sie müssen so viele Lemminge wie möglich pro Stamm durch 10 Ebenen steuern. Auf diese Weise gelangen die einzelnen Talismanstücke auf die Arche und können dort zusammengesetzt werden, um die Flucht der Lemminge zu ermöglichen. Aber aufgepaßt: Nur die Lemminge, die auf Ebene 1 gerettet werden, finden Zugang zu Ebene 2.

Ziel des Spieles

Ihre Aufgabe besteht darin, möglichst viele Lemminge von der Falltür (durch die sie in den Bildschirm purzeln) zum Ausgang der Ebene (ein Haus oder Hauseingang) zu führen. Um den gesamten Bildschirm zu sehen, können Sie ihn in alle vier Richtungen rollen, indem Sie Taste A gedrückt halten und den Steuerblock drücken.

Zu Beginn des Spieles fallen die Lemminge aus einem oder mehreren Eingängen in den Bildschirm. Sie müssen den Lemmingen Fähigkeiten verleihen (diese finden Sie am unteren Bildschirmrand), mit denen sie sich einen Weg bahnen können, auf dem alle (oder fast alle) Lemminge den Ausgang der Ebene sicher erreichen.

Am unteren Bildschirmrand befinden sich 8 Felder mit Fähigkeiten, die Sie den Lemmingen verleihen können. Jedes Feld enthält eine Zahl, die angibt, wie oft die entsprechende Fähigkeit verfügbar ist. Mit jedem Benutzen dieser Fähigkeit nimmt die Zahl ab. Wenn einem Lemming z. B. eine kleine Säule im Weg steht, können Sie je nach den auf dem aktuellen Bildschirm verfügbaren Fähigkeiten die Säule sprengen, darüber klettern, einen Weg darüber bauen, einen Flammenwerfer einsetzen, ein Seil werfen - oft können Sie das Hindernis durch ganz unterschiedliche Mittel überwinden, um das Ziel zu erreichen. Und gerade darin besteht die unglaubliche und alles übertreffende Herausforderung des Spiels Lemmings 2.

Um für einen Lemming eine Fähigkeit auszuwählen, gehen Sie mit dem Cursor auf ein Fähigkeitsfeld und drücken Taste B. Gehen Sie dann mit dem Cursor auf einen Lemming, und drücken Sie Taste B, damit er die Fähigkeit bekommt. Daraufhin führt der Lemming die Tätigkeit aus. Manche Fähigkeiten führt der Lemming sofort aus, und manche (z. B. Schwimmen) merkt er sich, um sie später im richtigen Moment einzusetzen. In bestimmten Fällen (z. B. für den Bogenschützen) sind noch weitere Operationen notwendig. Genauere Informationen zu den verschiedenen Fähigkeiten finden Sie in dem betreffenden Abschnitt weiter unten.

Der Talisman

Das Ziel von {Lemmings 2 The Tribes} besteht darin, alle Lemminge zu der Arche zu bringen, die sich in der Mitte der Insel der Lemminge befindet. Wenn Ihnen dies gelingt, werden Sie mit einem Talisman aus Gold belohnt. Sie können das Spiel aber auch abschließen, indem Sie von jedem Stamm nur einen einzigen Lemming in die Arche retten. Wenn es Ihnen gelingt, nur einige wenige Lemminge zur Arche zu steuern, bekommen Sie zur Belohnung einen Talisman aus Bronze. Ein Talisman aus Silber wird Ihnen verliehen, wenn nur wenige Lemminge verlorengegangen sind.

Und täuschen Sie sich nicht: Zu einem Talisman aus Bronze bringen Sie es schon nach relativ wenigen schlaflosen Nächten. Für einen Talisman aus Gold müssen Sie dagegen schon einige Monate investieren!

Das Hauptmenü

Nach Ende der Einführungssequenz erscheint das Hauptmenü.

Map (Karte)

Klicken Sie auf das Karten-Symbol, damit die Insel der Lemminge erscheint. Auf dieser Karte können Sie einen Stamm auswählen. Drücken Sie hierzu über dem Gebiet des gewünschten Stammes die Taste B.

Practice (Übungs-Modus)

Bevor Sie sich in das Abenteuer stürzen, sollten Sie vielleicht auf das Übungs-Symbol klicken. Es erscheint ein leeres Steuerfeld. In diesem wählen Sie aus, welche Fähigkeiten der Lemminge Sie ausprobieren möchten. Dann können Sie auf einer von vier Übungsebenen spielen. Zum Beenden sprengen Sie alle Lemminge in die Luft!!

Play (Spiel)

Wenn Sie für das eigentliche Spiel bereit sind, wählen Sie einen Stamm und gelangen in den Einleitungsbildschirm. Hier sehen Sie eine Aufstellung der Fähigkeiten der Lemminge für diese Ebene. Außerdem zeigt der Bildschirm einen Umriss des Landes sowie die Zeit, die Ihnen zum Retten Ihrer verspielten Kumpane bleibt. Von diesem Bildschirm aus können Sie ggf. auch in früher gespielte Ebenen zurückkehren, um die Zahl der dort geretteten Lemminge zu erhöhen!



Das Spiel unterbrechen. Durch erneutes Anklicken von Pause oder Drücken der Taste B nehmen Sie das Spiel wieder auf.

Ventilator. Wirbeln Sie durch Drücken von Taste B einige Lemmings durch die Luft.

Atompilz – Durch Doppelklicken auf dieses Symbol verlassen Sie die Ebene. Leider müssen Sie nun von all den niedlichen Lemmings Abschied nehmen.

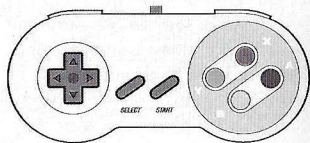
Vorwärtsspul-Modus. Durch Drücken der Taste B oder erneutes Anklicken dieses Symbols kehren Sie zur Normalgeschwindigkeit zurück.

Verbleibende Lemmings – Anzahl der verbleibenden Lemmings dieses Stammes.

Anzahl der geretteten Lemmings.

Verbleibende Zeit.

Die Steuerung von SNES Lemmings 2



Richtungspfeile – Cursorbewegung

Select – Vorwärtsspulen

Start – Pause

Linke Taste – Ein Fähigkeitssymbol nach links

Rechte Taste – Ein Fähigkeitssymbol nach rechts

Y – Ventilator ein- und ausschalten

X – Lemming automatisch ansteuern

A – Bildschirm abrollen

B – Lemming wählen / Fähigkeit wählen

Cursorbewegungen

Drücken Sie den Steuerblock, um den Cursor über den Bildschirm zu bewegen. Wenn Sie die Taste A gedrückt halten, können Sie den Bildschirm abrollen.

Vorwärtsspul-Modus

Drücken Sie die Select-Taste, um den Vorwärtsspul-Modus einzuschalten, in dem sich die Geschwindigkeit aller Lemmings verdreifacht.

Pause

Unterbricht das aktuelle Spiel.

Markieren eines Symbols

Drücken Sie die linke Taste, um das Fähigkeitsfeld zur Linken, und die

rechte Taste, um das Fähigkeitsfeld zur Rechten zu markieren. Befindet sich die Markierung ganz links, springt sie durch Drücken der linken Taste an das rechte Ende.

Ventilator-Modus

Der Ventilator wirbelt viele Wind-Lemmings durch die Luft. Drücken Sie die Taste Y, um den Cursor in einen Ventilator zu verwandeln. Im Ventilator-Modus können Sie die Ventilatorgeschwindigkeit durch Drücken der Taste B erhöhen, so daß er stärker bläst. Durch erneutes Drücken der Taste Y schalten Sie den Ventilator wieder aus.

Automatische Lemming-Ansteuerung

Um einen Lemming automatisch anzusteuern, drücken Sie diese Taste und bewegen den Steuerblock in die Richtung des gewünschten Lemmings. Dadurch schaltet sich der Cursor auf diesen Lemming auf. Sobald die Zielaufschaltung auf einen Lemming erfolgt ist, kann diesem eine Fähigkeit verliehen werden. Wenn Sie mit dem Steuerblock eine Richtung auswählen, schaltet sich der Cursor auf den nächsten ggf. in dieser Richtung befindlichen Lemming auf. Durch Drücken der Taste X machen Sie die Aufschaltung wieder rückgängig.

Bildschirmabroll-Modus

Halten Sie die Taste A gedrückt, um in den Abroll-Modus zu wechseln. Hier können Sie statt des Cursors den ganzen Bildschirm bewegen, um ihn in seiner Gesamtheit zu sehen. Lassen Sie die Taste A wieder los, um den Abroll-Modus zu verlassen.

Einen Lemming auswählen

Gehen Sie mit dem Cursor auf einen Lemming, und drücken Sie Taste B. Dadurch geben Sie diesem Lemming die gerade markierte Fähigkeit.

Bildschirm nach Beenden einer Ebene

Wenn Sie eine Ebene beendet haben, werden Ihnen die Anzahl der verbleibenden Lemmings und Ihre Medaille angezeigt.

Nun haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Mit den geretteten Lemmings die nächste Ebene spielen
 2. Dieselbe Ebene noch einmal spielen, um eventuell mehr Lemmings zu retten
 3. Zum Menübildschirm zurückkehren
- Jetzt können Sie Ihr Spiel speichern oder die Inselkarte aufrufen, um einen anderen Stamm auszuwählen.

Die Fähigkeiten

Die Fähigkeiten werden in folgende Kategorien unterteilt:

Mit Wind Lemmings, auf die der Ventilator eine Wirkung hat

Material abbauen Lemmings, die Teile des Bodens entfernen

Material aufbauen Lemmings, die mehr Untergrund schaffen

Schießen Lemmings, die etwas abfeuern oder schleudern

Fortbewegung Veränderte Fortbewegung der Lemmings

Andere Fähigkeiten Außergewöhnliche Fähigkeiten der Lemmings

Mit Wind

Balloon (Ballonfahrer)

Ein in einen Ballonfahrer verwandelter Lemming steigt senkrecht in die Luft. Ein Ballonfahrer kann nicht verwandelt werden, es sei denn, der Ballon platzt.

Magic Carpet (Fliegender Teppich)

Fliegende Teppiche schweben über dem Boden und passen ihre Höhe dem Gelände an. Wenn sie über eine Klippe fliegen, sinken sie ebenfalls, bis sie sich wieder eingependelt haben. Sie werden nur dann zurückverwandelt, wenn es zu einem Zusammenstoß kommt.

Jet Pack (Düsenrucksack)

Mit Düsenrucksäcken ausgerüstete Lemminge schweben über dem Boden und können sich nur mit Hilfe des Ventilators bewegen. Ihr Benzinvorrat reicht für ungefähr 10 Sekunden.

Twister (Tornados)

Tornados drehen sich sehr schnell auf der Stelle. Mit Hilfe des Ventilators können sie in den Boden gewirbelt werden, so daß sie einen Tunnel bohren. Wenn sie vom Boden in die Luft geblasen werden, verlieren sie ihre Fähigkeit.

Surfer (Surfer)

Ein ertrinkender oder schwimmender Lemming kann in einen Surfer verwandelt und dann mit Hilfe des Ventilators beliebig fortbewegt werden. Wenn er das Ufer erreicht, springt er automatisch von seinem Surfbrett.

Parachuter

(Fallschirmspringer)

Fallschirmspringer schweben senkrecht nach unten und können dabei mit dem Ventilator zur Seite geblasen werden. Diese Fähigkeit ist bleibend.

Hang Glider (Drachenflieger)

Deltasegler gleiten schräg nach unten, bis Sie den Boden erreichen. Während des Fluges kann ein Drachenflieger nicht verwandelt werden.

Icarus Wings (Ikarusflügel)

Lemminge mit Ikarusflügeln fliegen horizontal, bis sie auf ein Hindernis treffen. Sie können mit dem Ventilator in jede Richtung geblasen werden.

Material abbauen

Scooper (Schaufler)

Schaufler graben mit einer Schaufel solange schräg nach unten, bis es nicht mehr weitergeht. Während des Schaufelns können sie nicht verwandelt werden.

Club Basher (Stockschläger)

Stockschläger schlagen Hindernisse in horizontaler Linie aus dem Weg. Sie können sie während des Schlagens verwandeln.

Digger (Gräber)

Gräber graben so weit wie möglich vertikal in die Tiefe. Sie können sie während des Grabens verwandeln.

Basher (Schläger)

Schläger räumen Hindernisse in horizontaler Linie aus dem Weg. Sie können sie während des Schlagens verwandeln.

Miner (Bergarbeiter)

Bergarbeiter graben schräg nach unten und lassen einen Tunnel hinter sich zurück. Sie können sie während des Grabens verwandeln.

Fencer (Fechter)

Fechter bauen das Gelände ab und erzeugen einen leicht nach oben führenden Tunnel. Sie können sie während des Fechtens verwandeln.

Stomper (Stamper)

Stamper hüpfen auf und ab und stampfen eine vertikale Spur in den Boden. Sie können während des Stampfens verwandelt werden.

Laser Blaster (Laser-Sprengexperte)

Laser-Sprengexperten bringen direkt über ihnen befindliches Material zum Verdampfen. Sie können dabei verwandelt werden.

Flame Thrower (Flammenwerfer)

Flammenwerfer können einen Teil der Landschaft mit einer einzigen Explosion vollständig vernichten. Sie können währenddessen nicht verwandelt werden.

Exploder (Sprengkörper)

Ein Sprengkörper explodiert und hinterläßt einen Krater in der Landschaft. Der betreffende Lemming kommt dabei um. Bevor er explodiert, setzt er seine vorherige Tätigkeit noch fünf Sekunden lang fort. Jeder Lemming kann in einen Sprengkörper verwandelt werden.

Bomber (Bombenleger)

Ein Bombenleger legt vor seinen Füßen eine Bombe nieder. Die Bombe explodiert und hinterläßt einen Krater. Der Lemming überlebt die Explosion.

Material aufbauen

Filler (Füller)

Ein Füller vergießt aus einem Eimer eine Flüssigkeit, die sich der Bodenform anpaßt. Die Flüssigkeit erstarrt und wird hart. Der Füller kann bei dieser Tätigkeit nicht unterbrochen werden.

Builder (Bauarbeiter)

Bauarbeiter bauen aus 12 Ziegelsteinen eine ansteigende Rampe. Dabei können sie unterbrochen und verwandelt werden.

Planter (Gärtner)

Gärtner setzen Pflanzen, die Bestandteil der Landschaft werden und, sobald sie ausgewachsen sind, trittfesten Boden bilden.

Stacker (Stapler)

Stapler bauen aus 12 Ziegelsteinen eine Mauer. Nach Vollendung stehen sie oben auf der Mauer und gehen von dort aus weiter.

Platformer (Plattformbauer)

Plattformbauer bauen aus 12 Ziegelsteinen eine horizontale Rampe. Dabei können sie unterbrochen werden. Wenn sie auf eine Mauer oder ein anderes Hindernis stoßen, wird ihre Tätigkeit automatisch abgebrochen.

Sand Purer (Sandgießer)

Sandgießer erzeugen Sandhügel. Dabei können sie weder unterbrochen noch verwandelt werden.

Glue Pours (Leimgießer)

Leimgießer gleichen Füllern, jedoch mit einem großen Unterschied: Der von einem Füller ausgegossene Zement fällt durch ein Loch, während der Leim des Leimgießers an der Unterseite klebenbleibt.

Schiessen

Archer (Bogenschütze)

Durch ein Klicken spannt der Lemming seinen Bogen. Durch Bewegen des Cursors zielt er auf den gewünschten Punkt, und durch ein weiteres Klicken schießt er den Pfeil ab, der dann am Zielort steckenbleibt. Die Entfernung zwischen Bogen und Cursor bestimmt die Stärke des Schusses.

Thrower (Werfer)

Werfer schleudern Felsen, die im Gelände steckenbleiben. Wenn der Werfer vorher ein Läufer war, wirft er weiter.

Bazooka (Bazooka)

Mit Bazookas bewaffnete Lemminge können Granaten abfeuern, die in hohem Bogen durch die Landschaft fliegen. Bei ihrem Aufprall sprengen die Granaten einen Teil ihrer Umgebung weg.

Spearer (Speerwerfer)

Speerwerfer schleudern Speere, die im Gelände steckenbleiben. Wenn der Speerwerfer vorher ein Läufer war, wirft er den Speer weiter.

Mortar (Minenwerfer)

Mörselemminge feuern Granaten in die Luft. Beim Auftreffen der Granaten wird ein Teil der Umgebung weggesprengt.

Roper (Seilwerfer)

Seilwerfer feuern einen Greiffhak, an dem ein Seil befestigt ist. Beim ersten Klicken zielt der Seilwerfer, beim nächsten schießt er den Haken dorthin, wo sich der Cursor befindet. Dann können die Lemminge über das Seil gehen.

Fortbewegung

Walker (Geher)

Dies sind die gewöhnlichen Lemminge. Sie irren durch die Gegend und können steilere Hindernisse nicht überwinden.

Runner (Läufer)

Läufer bewegen sich schneller als Geher. In Springer verwandelte Läufer springen weiter als in Springer verwandelte Geher. Laufen ist eine bleibende Fähigkeit.

Jumper (Springer)

Wenn Sie auf einen Springer klicken, springt er einmal. Wenn er vorher ein Läufer war, springt er weiter als wenn er ein Geher war.

Hopper (Hüpfer)

Diese Lemminge hüpfen so lange, bis sie auf ein Hindernis treffen oder eine andere Fähigkeit erhalten. Sie können einem Hüpfer nur eine andere Fähigkeit verleihen, wenn er sich gerade auf dem Boden befindet.

Skater (Eisläufer)

Auf Eisflächen rutschen Lemminge normalerweise aus und fallen um. Eisläufer haben dieses Problem nicht: Sie bleiben aufrecht und gleiten über das Eis. Eislaufen ist eine bleibende Fähigkeit.

Kayaker (Kajakfahrer)

Mit einem Kajak können Lemminge Wasser überqueren. Sie können diese Fähigkeit nur einem Lemming verleihen, der sich gerade im Wasser befindet. Er erreicht dann sicher das Ufer.

Swimmer (Schwimmer)

Schwimmer durchschwimmen Wasser und klettern dann heraus. Dies ist eine bleibende Fähigkeit: Ein Schwimmer kann unabhängig von seinen Aktivitäten außerhalb des Wassers jedesmal wieder schwimmen, wenn er mit Wasser in Berührung kommt.

Climber (Kletterer)

Kletterer können an senkrechten Oberflächen hochklettern, doch sie fallen herunter, wenn diese überhängen. Klettern ist eine bleibende Fähigkeit.

Booter (Stiefelträger)

Mit Spezialstiefeln können Lemminge auf allen Oberflächen entlanggehen - sogar mit dem Kopf nach unten an Decken. Sie können eine andere Fähigkeit erhalten, allerdings nur, wenn sie sich nicht gerade an einer Wand oder Decke befinden.

Pole Vaulter (Stabhochspringer)

Stabhochspringer springen nach einem kurzen Anlauf mit Hilfe eines Stabes in die Luft. Wenn der Stab ein Hindernis berührt, scheitert der Sprung.

Slider (Gleiter)

Gleiter sind umgekehrte Kletterer. Wenn sie einen Rand erreichen, drehen sie sich auf den Rücken und gleiten an der vertikalen Oberfläche entlang nach unten. Ein Gleiter, der auf

den Boden herunterfällt, bewegt sich in die seiner Ursprungsrichtung entgegengesetzte Richtung. Beim Erreichen eines plötzlichen Landabfalls bleiben Gleiter für kurze Zeit hängen, damit sie in Affenlemminge verwandelt werden können. Gleiten ist eine bleibende Fähigkeit.

Rock Climber (Felsenkletterer)

Felsenkletterer können an vertikalen Oberflächen hochklettern und auch Überhänge von bis zu 45 Grad meistern. Felsenklettern ist eine bleibende Fähigkeit.

Shimmier (Affenlemming)

Affenlemminge springen in die Luft und halten sich an der Decke fest. Dann hangeln sie sich solange wie möglich an der Decke entlang. Am Ende der Decke bleiben sie einen Augenblick hängen, damit sie eine andere Fähigkeit erhalten können.

Diver (Taucher)

Taucher springen von Klippen ins Wasser.

Andere Fähigkeiten

Attractor (Verzauberer)

Die Musik des Verzauberers bringt die umstehenden Lemminge dazu, ihre Aktivität zu unterbrechen, um zu tanzen.

Floater (Schwebelemming)

Schwebelemminge schweben langsam zu Boden, wenn sie von etwas herunterfallen. Schweben ist eine bleibende Fähigkeit.

Blocker (Blockierer)

Blockierer versperren den anderen Lemmingen den Weg. Blockierer können durch Wegsprengen des Bodens unter ihren Füßen in Geher zurückverwandelt werden.

SuperLem

SuperLem fliegt in die Luft in Richtung Cursor. Wenn er auf den Cursor oder auf den Boden trifft, wird er wieder zu einem gewöhnlichen Lemming.

Das DMA-Team

Programmierung des Super-Nintendo-Spiels

Mike Dailly

Präsentation

Adam Fowler

Zusätzliche Fähigkeiten

Brian Watson

Lemming-Animation

Gary Timmons

Spiel-Grafik

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Grafiken der Einführungssequenz

Jamie Grant

Gareth Watt

Musik Mike Clarke

David Whittaker

Lemming-Soundeffekte

Alasdair Houston

Dokumentation

Steve Hammond

Projektleitung

Simon Little

Mit Beiträgen von ...

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

...als Ebenen-Designer

Produktion Graham Stafford

Und das Psygnosis-Team

COPYRIGHT © 1993 PSYGNOSIS LTD.

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 JEDWEDER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDWEDER 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 PRODUKTES 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.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna
f.d. SCHWEISS s.S. 22

1. Assurez vous que votre SNES est éteinte avant d'insérer la cartouche de jeu.
2. Insérez la cartouche dans la console en suivant les instructions d'utilisation de votre système.
3. Allumez votre système.
4. La séquence d'introduction et le jeu vont maintenant commencer.

Lemmings 2 - La Saga continue

Vous êtes sans doute maintenant parfaitement au courant de la terrible situation à laquelle doivent faire face les Lemmings. Non seulement ils doivent quitter définitivement leurs charmantes bicoques, mais en plus ils doivent s'enfuir de l'île avant d'être engloutis dans les Ténèbres qui arrivent. Et c'est pour bientôt!

L'île des Lemmings est constitué 12 terres, chacune détenant un morceau du Talisman et abritant une tribu de Lemmings ayant une culture bien distincte. Vous devez guider à travers 10 niveaux un maximum de Lemmings de chaque tribu. Ainsi, au fur et à mesure de votre progression, chaque morceau du Talisman de chacune des tribus sera apporté à l'arche qui, une fois réuni aux onze autres morceaux, formera le Talisman complet et permettra aux tribus de s'enfuir de l'île. Mais attention, seuls les Lemmings sauvés au niveau 1 progresseront au niveau 2.

But du Jeu

Votre objectif à chaque écran est de faire passer un maximum de Lemmings par leur trappe (de laquelle ils tombent sur l'écran) vers la sortie du niveau (que vous trouverez sous la forme d'une maison ou d'une porte). Pour voir l'écran de jeu en entier, vous pouvez le faire dérouler dans les quatre directions en tenant appuyé le bouton A et en appuyant sur la manette multidirectionnelle.

Une fois que le jeu démarre, des Lemmings commencent à tomber sur l'écran, arrivant de une, ou parfois, plusieurs entrées. Votre mission est de donner aux Lemmings des aptitudes et compétences (dont vous trouvez le descriptif en bas de l'écran) qui leur permettront de se frayer un chemin que tous, ou la plupart, pourront emprunter afin d'atteindre la sortie en toute sécurité.

Au bas de l'écran se trouve un ensemble de 8 icônes représentant les aptitude et compétences des Lemmings - le nombre de fois où une compétence est disponible est précisé à l'intérieur même des boîtes. Ce nombre ira décroissant à chaque fois que vous utiliserez cette compétence. Si, par exemple, votre Lemming est bloqué par un petit pilier, vous pouvez, en fonction des compétences disponibles sur cet écran précis, vous démenez pour le franchir, en l'escaladant, en construisant quelque chose par-dessus, en le détruisant au lance-flammes, en lançant un corde à son sommet bref, comme vous le constaterez vous-même, maintes façons de venir à bout d'un

obstacle et d'atteindre la fin du jeu, ce qui fait de Lemmings 2 le jeu le plus incroyable et le plus stimulant.

Pour attribuer une compétence à un Lemming, placez le curseur sur l'icône correspondante et appuyez sur le bouton B; positionnez ensuite le curseur sur un Lemming et appuyez sur le bouton B. Le Lemming utilisera alors sa nouvelle compétence. Il y a des compétences que les Lemmings utiliseront immédiatement; d'autres par contre, telle le Nageur, seront mémorisées par le Lemming et seront utilisées à chaque fois que nécessaire. Certaines compétences exigeront de vous une certaine énergie - l'archer par exemple. Dans ce cas, consultez le chapitre sur les compétences pour une explication détaillée sur la manière d'utiliser chacune d'elles.

Le Talisman

L'objectif final de Lemmings 2 The Tribes est de faire arriver tous les Lemmings jusqu'à l'Arche qui est situé au centre de l'île. Si vous y parvenez, vous serez récompensé du Talisman d'Or. Cependant, vous pouvez aussi terminer le jeu en conduisant un seul Lemming de chaque tribu jusqu'à l'Arche. Si vous ne conduisez que quelques Lemmings à l'Arche, vous recevrez un Talisman de Bronze. Vous recevrez un Talisman d'Argent si vous ne perdez que quelques Lemmings.

Et ne vous leurrez pas... Si un Talisman de Bronze peut ne vous coûter que quelques nuits blanches, un Talisman d'Or vous en demandera beaucoup plus!

Menu Principal

Une fois terminée la séquence de présentation, le menu principal apparaît sur l'écran.

Map - Carte

Cliquez sur l'icône de la carte pour voir la carte de l'île des Lemmings. Vous pouvez alors sélectionner une tribu en appuyant sur le bouton B lorsque vous êtes sur le territoire de cette tribu.

Practice - Entraînement

Avant de vous plonger dans le jeu, peut être aimeriez vous une petite mise en forme; alors cliquez sur l'icône Practice (Entraînement). Un panneau vierge vous sera présenté et vous devrez choisir la compétence que vous désirez expérimenter. Vous pouvez alors jouer un des quatre niveau d'entraînement. Exterminez les Lemmings à l'arme nucléaire pour sortir!

Pour Jouer

Maintenant, il s'agit de jouer pour de bon. Choisissez une tribu et entrez dans l'écran préliminaire. Il vous montre précisément quels sont les compétences actuelles de vos Lemmings pour les aider à parcourir ce niveau. Il vous montre aussi le contour du terrain et vous indique le temps dont vous disposez pour sauver vos compagnons d'aventures.

Si auparavant vous avez déjà joué certains niveaux, vous pouvez revenir à ces niveaux à partir de cet écran - et augmentez le nombre de Lemmings que vous avez sauvés!



Arrêtez de jouer. Commencer le jeu en sélectionnant à nouveau pause ou en cliquant sur le bouton B.

Fan - (ventilateur) Fait s'envoler certains Lemmings en utilisant le bouton B.

Nuke - (explosion nucléaire) Cliquez deux fois sur cette icône pour terminer le niveau, pleurez un peu et dites au revoir à tous ces charmants Lemmings.

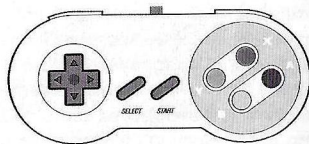
Fast forward Mode - (avance rapide) Fait revenir à vitesse normale quand le bouton B est appuyé ou avance rapide est re-sélectionné.

Lemmings left- Nombre de Lemmings qui restent dans la tribu.

Number of Lemmings saved - Nombre de Lemmings sauvés.

Time remaining - Temps restant.

Les contrôles de Lemmings 2 sur SNES



Flèches de direction - mouvement du curseur

Sélectionner - Avance rapide

Démarrer - Pause

Bouton L - Fait passer à l'icône de compétence adjacente sur la gauche

Bouton R - Fait passer à l'icône de compétence adjacente sur la droite

Y - Mode ventilateur

X - Verrouillage sur un Lemming

A - Mode de déroulement de l'écran

B - Sélectionne un Lemming/Sélectionne une Compétence

Mouvement du Curseur

Appuyez sur la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur l'écran. Lorsque le bouton A est maintenu appuyé, cela permet le déroulement de l'écran.

Avancé Rapide

Appuyez sur la touche Sélectionner pour enclencher le mode avance rapide qui permet aux Lemmings de bouger à une vitesse trois fois supérieure à la normale.

Pause

Arrête le jeu en cours

Fait passer aux icônes adjacentes

Appuyez sur L pour sélectionner l'icône de compétence à gauche, et appuyez sur R pour sélectionner l'icône à droite.

Note: si vous êtes à l'extrême gauche, et si vous appuyez à nouveau à gauche vous vous retrouvez sur le côté droit.

Mode Ventilateur

Le ventilateur fait s'envoler des Lemmings aéroportés. Appuyez sur Y pour transformer le curseur en ventilateur. Pendant que vous êtes en mode ventilateur, si vous appuyez sur le bouton B vous allez accélérer la rotation du ventilateur et par conséquent souffler plus fort. Pour retrouver la forme du curseur, appuyez à nouveau sur le bouton Y.

Verrouillage sur Lemmings

Pour se verrouiller à un Lemming, appuyez sur ce bouton X et déplacez le contrôle de direction vers le Lemming visé. Cela verrouille le curseur sur le Lemming, et c'est ainsi que vous pouvez lui attribuer une compétence. Le fait de sélectionner une direction sur la manette multidirectionnelle fera bouger le curseur verrouillé vers le Lemming le plus proche, s'il y en a, dans cette direction. Pour enlever le verrouillage appuyez sur X à nouveau.

Mode Déroulement de l'Écran

Appuyez sur le bouton A et maintenez le appuyé pour passer en mode de déroulement. Cela fera bouger l'écran plutôt que le curseur vous permettant ainsi de voir l'écran en entier. Pour revenir au curseur, relâchez le bouton A.

Sélectionner un Lemming

Une fois le curseur positionné sur un Lemming, appuyez sur le bouton B et la compétence qui est à ce moment là sélectionnée sera attribuée au Lemming.

Ecran de Fin de Niveau

Lorsque vous avez achevé un niveau, le nombre de Lemmings restants sera affiché et vous recevrez une médaille.

Vous avez alors le choix entre trois options:

1. Jouer le niveau suivant avec les Lemmings que vous venez de sauver
2. Rejouer ce même niveau pour tenter de sauver d'autres Lemmings
3. Retourner à l'écran du menu

A partir de là, vous pouvez sauvegarder votre partie ou retourner à la carte pour choisir une autre tribu.

Les Compétences

Les Compétences peuvent être divisées en plusieurs catégories

Compétences dues au Vent

Lemmings qui sont soumis aux effets du ventilateur

Compétences d'excavation du sol Lemmings qui creusent le sol

Compétences de construction Lemmings qui créent de la surface

Compétences de Tir Lemmings qui tirent ou lancent des projectiles

Compétences de déplacement

Modifie le mode de locomotion des Lemmings

Compétences Diverses

Lemmings avec des compétences extraordinaires

COMPETENCES DUES AU VENT

Balloonner (montgolfière)

Un Lemming transformé en Balloonner va s'élever dans les airs à la verticale, et ce sans discontinuer.

Un Ballonner ne peut pas être changé en autre chose, à moins que le ballon n'explode.

Magic Carpet (tapis volant)

Le Tapis Volant se déplace au-dessus du sol et ajuste son altitude en fonction du terrain. S'il arrive au-dessus du bord d'une falaise, il sombrera dans le précipice jusqu'à ce qu'il rétablisse son assiette. Il ne retourne à sa forme initiale que si il heurte un obstacle.

Jet Pack (jet)

Le Jet Pack vole au-dessus du sol et ne peut se déplacer que grâce au ventilateur. Sa réserve de carburant est limitée et lui permet un temps de vol de seulement 10 secondes.

Twister (tourbillon)

Le Twister tourne sur lui-même très rapidement et reste à un même endroit. Lorsque le ventilateur est utilisé, il est projeté au sol où il tourne en vrille en s'enfonçant, laissant derrière lui un tunnel. Si il quitte le sol, il perd cette compétence.

Surfer (véliplanhiste)

Un Lemming en train de nager ou de se noyer peut être transformé en Surfer et ne pourra bouger que si le ventilateur est utilisé. Un Surfer va automatiquement sauter de sa planche lorsqu'il atteint la terre ferme. Il peut être projeté par le ventilateur dans n'importe quelle direction.

Parachuter (parachutiste)

Un Parachuter descend en flottant et peut être projeté à l'horizontale par le ventilateur lors de sa descente. C'est une compétence permanente.

Hang Glider (deltaplane)

Un Hang Glider va descendre en planant de biais jusqu'à ce qu'il atteigne le sol, et ne peut pas être changé en autre chose tant qu'il vole sous cette forme.

Icarus Wings (ailes d'Icare)

Un Lemmings avec des ailes d'Icare vole horizontalement jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle, et il peut être projeté dans n'importe quelle direction par le ventilateur.

COMPETENCES D'EXCAVATION DU SOL

Scooper (jardinier)

Le Scooper va creuser vers le bas en diagonale aussi loin que possible avec sa bêche. Il est possible de le transformer pendant qu'il creuse.

Club Basher (coup de massue)

Il fonce sur tous les obstacles avec sa massue, se frayant un chemin à l'horizontale. Il est possible de le transformer pendant qu'il fonce.

Digger (terrassier)

Le Digger creuse son chemin en profondeur à la verticale, aussi loin qu'il peut, laissant derrière lui une cheminée. Il est possible de le transformer pendant qu'il creuse.

Basher

Le Basher démolit tout sur son passage en suivant tout droit une ligne horizontale. Il est possible de le transformer pendant qu'il fonce.

Miner

Le Mineur creuse en profondeur et en oblique, laissant une galerie derrière lui. Il est possible de le transformer pendant qu'il creuse.

Fencer (taupe)

Le Fencer avancera, creusant un tunnel d'un angle légèrement surélevé. Il est possible de le transformer pendant qu'il creuse.

Stomper (mammouth)

Le Stomper se déplace en sautant et creuse un chemin vertical à travers le sol. Il est possible de le transformer pendant qu'il martèle le sol.

Laser Blaster (lanceur laser)

Le Laser Blaster pulvérise le terrain qui est directement au-dessus de lui. Il est possible de le transformer.

Flame Thrower (lance-flammes)

Le Flame Thrower fera disparaître une partie du terrain en une seule explosion; vous ne pouvez pas le transformer tant qu'il est occupé à son travail de destruction.

Exploder (kamikaze)

Un Exploder va exploser, formant un cratère dans le terrain. Le Lemming ne survit pas. Il poursuit son activité, quelle qu'elle soit, pendant 5 secondes puis il explose. N'importe quel Lemming peut être transformé en Exploder.

Bomber (bombardier)

Le Bomber dispose une bombe à ses pieds. La bombe va exploser, formant un cratère dans le terrain. Le Lemming survit à l'explosion.

COMPETENCES DE CONSTRUCTION

Filler (remplisseur)

Le Filler verse un liquide durcisseur contenu dans une bassine. Ce liquide va suivre la forme du terrain autant que possible. Il durcit quand il s'immobilise. Le Filler ne peut pas être interrompu pendant qu'il verse.

Builder (maçon)

Le Builder construit une rampe montante avec 12 briques. Il est possible de l'interrompre à tout moment en le transformant.

Planter (planteur)

Le Planteur fait pousser des plantes. Elles aident à former le paysage une fois à maturité et il est pratique de marcher dessus.

Stacker (constructeur de mur)

Le Stacker construit un mur de 12 briques au sommet duquel il pourra marcher une fois la construction achevée.

Platformer (bâtitseur de plate-forme)

Le Platformer va construire une rampe horizontale avec 12 briques. Il est possible de l'arrêter une fois qu'il est lancé et il s'arrête de toute façon quand il se heurte à un mur ou à un obstacle.

Sand Pours (constructeur de tas de sable)

Le Sand Pours construit un monticule de sable. Une fois qu'il est lancé, il est impossible de l'arrêter ou de le transformer en autre chose.

Glue Pours (verseur de colle)

Le Glue Pours ressemble au Filler mais avec une différence fondamentale. Le ciment déversé par le Filler s'écoulera le long du trou où il est versé, tandis que la colle durcit dès qu'elle entre en contact avec la paroi.

COMPETENCES DE TIR

Archer

Il suffit de cliquer une fois pour qu'un Lemming tende son arc; Bougez le curseur pour que l'Archer vise un point et cliquez une autre fois pour lui faire lancer sa flèche qui ira se ficher dans le terrain. La distance entre l'arc et le curseur détermine la puissance du tir.

Thrower (lanceur de pierres)

Le Lanceur lancera un rocher qui ira s'encaster dans le terrain. Il le lancera à une plus grande distance si vous lui avez donné, auparavant, la compétence de Runner (coureur).

Bazooka

Un Lemming armé d'un Bazooka peut tirer un obus suivant une trajectoire en arc de cercle à travers le terrain; lorsque l'obus arrive au sol, il explose en emportant une partie du terrain.

Spearer (lancier)

Le Spearer projette une lance qui ira s'enfoncer dans le terrain. Si vous lui

avez auparavant donné la compétence du Runner (coureur), il la projettera à une plus grande distance.

Mortar (mortier)

Un Lemming Mortier va tirer un obus dans les airs. A l'endroit de l'impact, une partie du terrain sera détruite.

Roper (équilibriste)

Le Roper lance un grappin. Cliquez une fois pour viser l'endroit où s'accrochera le grappin, puis une autre fois pour le lancer. Le Lemming pourra ensuite marcher sur la ligne.

COMPETENCES DE DEPLACEMENT

Walker (marcheur)

C'est le mode de locomotion le plus habituel du Lemming. Il se ballade un peu partout mais ne peut pas franchir les obstacles un peu trop raides.

Runner (coureur)

Il se déplace plus vite qu'un marcheur. Lorsque vous le transformez en Jumper (sauteur), il fera de plus grands bonds que s'il avait été un marcheur. C'est une compétence permanente.

Jumper (sauteur)

Cliquez une fois sur un Jumper et il sautera une fois. Si il a d'abord été un marcheur, il fera de petits sauts. Par contre, si il a été un coureur, il fera de plus grands bonds.

Hopper (sauterelle)

Il va sautiller jusqu'à ce qu'il heurte un obstacle ou que vous lui donniez une autre compétence, ce que vous ne pouvez faire que lorsqu'il est au sol.

Skater (patineur)

Certains endroits du terrain sont verglacés et entraînent de nombreuses chutes pour les Lemmings. Les patineurs n'ont pas ce problème car ils tiennent debout et patinent allègrement. C'est une compétence permanente.

Kayaker (kayak)

Grâce au Kayak, un Lemming peut traverser toute surface d'eau. Mais il ne peut acquérir cette compétence que si il est déjà dans l'eau. Il va ainsi traverser jusqu'à ce qu'il touche terre.

Swimmer (nageur)

Les Lemmings nageurs peuvent traverser l'eau et en sortir. C'est une compétence permanente. Dès qu'ils sont à nouveau en contact avec l'eau, ils peuvent nager, quelles qu'aient été leurs compétences entre deux baignades.

Climber (grimpeur)

Ils peuvent grimper des surfaces verticales mais tomberont s'ils rencontrent une saillie. C'est une compétence permanente.

Booter (botté)

Chaussé de bottes spéciales, ce Lemming peut parcourir n'importe quelle surface, il peut même marcher au plafond, la tête en bas. Vous ne pouvez le transformer que lorsqu'il n'est pas en train de marcher sur un mur ou au plafond.

Pole Vaulter (perchiste)

Le Lemming prend un peu d'élan, et s'élève dans les airs en prenant appui sur la perche. Si la perche touche un obstacle, la tentative échoue.

Slider (varappeur)

Même processus que pour le grimpeur, mais à l'envers. Lorsqu'il arrive au bord d'un précipice, il saute et se laisse glisser tout du long tant que la paroi est verticale; si il atterrit sur le sol, il se déplace dans la direction opposée à celle qu'il suivait au départ; lorsqu'il arrive devant un précipice, il reste accroché quelques secondes, juste le temps pour vous de le transformer en Shimmier (Tarzan). C'est une compétence permanente.

Rock Climber (alpiniste)

L'Alpiniste peut gravir des parois verticales et franchir des saillies de 45 degrés maximum. C'est une compétence permanente.

Shimmier (Tarzan)

Tarzan va sauter en l'air et essayer de s'agripper au plafond. Il se déplace ainsi le long du plafond aussi longtemps que possible. Si il dépasse le plafond, il reste suspendu quelques secondes pour que vous puissiez lui attribuer une autre compétence.

Diver (plongeur)

Il peut plonger du haut d'une falaise.

COMPETENCES DIVERSES

Attractor (charmeur)

Si vous dotez un Lemming de cette compétence, il jouera de la musique et les autres Lemmings, qui ne seront pas loin, s'arrêteront pour l'écouter et se mettront à danser.

Floater (flotteur)

S'il lui arrive de tomber, ce Lemming flottera en douceur jusqu'au sol. C'est une compétence permanente.

Blocker (garde)

Il empêche tout simplement les autres Lemmings de passer. Vous pouvez le transformer en Walker (marcheur) en faisant sauter le sol sous ses pieds.

SuperLem (SuperLemming)

Le SuperLemming vole dans les airs et suit le curseur. Si il entre en collision avec le curseur ou avec le sol, il redevient un Lemming normal.

L'EQUIPE DE DMA

Programmation Super Nintendo

Mike DAILLY

Séquence de Présentation

Adam FOWLER

Compétences Supplémentaires

Brian WATSON

Animation des Lemmings

Gary TIMMONS

Graphismes

Gary TIMMONS

David OSBORNE

Graeme ANDERSON

Martin GOOD

Gareth WATT

Scott JOHNSTON

Graphismes de présentation

Jamie GRANT

Gareth WATT

Musique

Mike CLARKE

David WHITTAKER

Effets sonores

Alasdair HOUSTON

Documentation interne

Steve HAMMOND

Coordination

Simon LITTLE

Et la participation de...

Gary TIMMONS

Graeme ANDERSON

Martin GOOD

David HALLY

Steve HAMMOND

Alasdair HOUSTON

Mark IRELAND

Stacey JAMIESON

David OSBORNE

Doug SMITH

Andy WHYTE

.... pour le dessin des niveaux

Producteur

Graham STAFFORD

Et toute l'équipe de

Psygnosis.....

COPYRIGHT 1993 par Psygnosis LTD

“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.”

FRANCE

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

France

Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

1. Zorg dat uw Super Nintendo Entertainment System uitstaat alvorens de spelcassette erin te steken.

2. Steek de spelcassette in de machine volgens de instructies in uw handboek.

3. Zet de machine aan.

4. De introductie en spel gaan nu beginnen.

Lemmings 2: vervolg van de saga

Je zult nu onderhand wel op de hoogte zijn van de benarde toestand waarin de Lemmings zich bevinden. Ze zijn niet alleen gedwongen hun schattige hutjes voor goed te verlaten, maar als ze niet van hun eiland ontsnappen, komen ze om in het Duistere Gevaar dat hun belaagt. Het is vast weer zo'n dag die niets goeds voorspelt.

Lemming Eiland is onderverdeeld in 12 landen, elk bevolkt door een Lemming-stam met zijn eigen 'cultuur' en in het bezit van een stuk Talisman. Je moet zoveel mogelijk Lemmings van elke stam door 10 niveaus loodsen. Op die manier worden alle stukken Talisman van alle stammen geleidelijk aan naar de ark gevoerd. Bij aankomst worden de stukken bijeengevoegd en tot één geheel gemaakt. Alleen de complete Talisman geeft de stammen de kracht het eiland te ontsnappen. Maar wees gewaarschuwd: alleen de geredde Lemmings op niveau 1 kunnen doorgaan naar niveau 2!

Speldoel

Op elk scherm gaat het erom zoveel mogelijk Lemmings uit hun valdeur (waardoor ze op het scherm terechtkomen) te krijgen en naar de niveau-uitgang (in de vorm van een huis of deuropening) te leiden. Voor een overzicht van het hele spelscherm kun je in vier richtingen manoeuvreren door knop A ingedrukt te houden en op de richtingstoets te drukken.

Is het spel eenmaal begonnen, dan vallen de Lemmings op het scherm uit één of soms meerdere ingangen. Het is jouw opdracht de Lemmings van vaardigheden (die onderop het scherm te zien zijn) te voorzien, zodat ze een gang kunnen maken waardoor alle (of de meeste) Lemmings de uitgang in veiligheid kunnen bereiken.

Onderaan op het scherm staan tot 8 pictogrammen met Lemmingvaardigheden: het aantal keren dat de vaardigheid beschikbaar is, staat in het vaardigheidsvakje. Het getal gaat omlaag naarmate een bepaalde vaardigheid gebruikt wordt. Dus als jouw Lemming geblokkeerd wordt door een zuiltje, dan kun je, afhankelijk van de beschikbare vaardigheden op dat scherm, erdoorheen beuken, het vernietigen met een vlammenwerper, een touw om de top gooien: eigenlijk zijn er vaak vele, vele manieren een hindernis te overwinnen en het einde te bereiken. Juist hierdoor is Lemmings 2 het geweldigste en meest uitdagende spel ooit...

Zet de cursor op een vaardigheidspictogram en druk op

knop B om een vaardigheid voor een Lemming te selecteren. Verplaats de cursor vervolgens naar een Lemming en druk op knop B om die vaardigheid aan een Lemming toe te kennen. De Lemming zal dan zijn nieuwe vaardigheid uitvoeren. Sommige vaardigheden zullen ogenblikkelijk door de Lemming geïmplementeerd worden. Andere vaardigheden, bijvoorbeeld zwemmen, kan de Lemming onthouden en uitvoeren bij elke toepasselijke gelegenheid. Bij nog weer andere vaardigheden wordt extra inspanning van jou vereist, zoals bij de boogschutter-lemming. Zie hiervoor de sectie over individuele vaardigheden voor meer gedetailleerde gebruiksinstructies voor elke vaardigheid.

De Talisman

Het ultieme doel van {Lemmings 2 The Tribes} is alle Lemmings naar de ark toe te krijgen die zich in het midden van Lemming Eiland bevindt. Speel je dit klaar, dan wordt je beloond met een Gouden Talisman. Je kunt het spel echter ook beëindigen door slechts één Lemming uit elke stam naar de ark te brengen. Slaag je erin alleen maar een paar Lemmings naar de ark te brengen, dan ontvang je een Bronzen Talisman. Een Zilveren Talisman wordt uitgereikt, als slechts een paar Lemmings verloren gaan.

En begrijp dit goed: hoewel je een Bronzen Talisman misschien met betrekkelijk weinig slapeloze nachten kunt verdienen, voor een Gouden Talisman hebben we het toch wel over maanden!

Hoofdmenu

Na de introductiescène wordt het hoofdmenu vertoond.

Map (Kaart)

Klik op het kaartpictogram voor een kaart van Lemming Eiland. Hiermee kun je een stam selecteren door knop B in te drukken boven zijn stamgebied.

Practice (Oefening)

Voordat je je in het eigenlijke spel stort, klik je misschien liever eerst op het oefenpictogram. Je krijgt nu een leeg paneel voorgeschoteld en je moet kiezen met welke 8 Lemmingvaardigheden je wilt experimenteren. Je kunt dan met één van vier oefenniveaus spelen. Bombardeer jouw Lemmings om de oefening te beëindigen!

Play (Spel)

Wil je echt spelen, dan moet je een stam kiezen en met het inleidende scherm beginnen. Hierop kun je precies zien welke vaardigheden de Lemmings ter beschikking hebben om het niveau te doorlopen. De contour van het land wordt ook vertoond, en de tijd die je hebt om onze speelse makkertjes te redden.

Als je al eerder een paar niveaus gespeeld hebt, dan kun je ook vanuit dit scherm naar deze niveaus terugkeren en zodoende het aantal geredde Lemmings verhogen!



Pauzeer het spel. Door pauzeren opnieuw te selecteren of weer op knop B te klikken kan het spel beginnen.

Ventilator. Blaas bepaalde Lemmings in alle mogelijke richtingen met de B-knop.

Kernwapen: Dubbelklik op het kernwapenpictogram om het niveau te beëindigen en, al snotterende, al die schattige Lemmings gedag te zeggen.

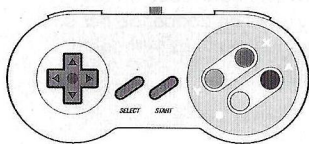
Snel-voortuitmodus: Terug naar normale snelheid als knop B ingedrukt wordt, of als snel voortuit opnieuw geselecteerd wordt.

Overgebleven Lemmings: aantal Lemmings overgebleven in de stam.

Aantal geredde Lemmings.

Resterende tijd.

Besturing van SNES Lemmings



Richtingstoetsen: cursorbeweging

Select: snel voortuit

Start: pauzeer

Linkerknop: ga een vaardigheidspictogram omlaag

Rechterknop: ga een vaardigheidspictogram omhoog

Y: Overschakeling van ventilatormodus

X: Blijf Lemming volgen

A: Schermverschuifmodus

B: Selecteer Lemming/selecteer vaardigheid

Cursorbeweging

Druk op het bedieningspaneel om de cursor over het scherm voort te bewegen. Door knop A ingedrukt te houden kan het scherm verschoven worden.

Snel voortuit

De snel-voortuitmodus wordt bestuurd met de select-toets. Druk hierop, en alle Lemmings bewegen zich drie keer zo snel als normaal.

Pauzeren

Hierdoor wordt het spel in voortgang tijdelijk stopgezet

Ga een pictogram omhoog of omlaag

Druk op de linkerknop om het vaardigheidspictogram aan de linkerkant te selecteren en op de rechterknop voor het vaardigheidspictogram aan de rechterkant. Let op: Als je helemaal links bent (en niet verder kunt) en je drukt weer op links, dan wordt de rechterkant gemarkeerd.

Ventilatormodus

De ventilator blaast vele zwevende Lemmings in alle richtingen. Druk op Y om de cursor in een ventilator te veranderen. In de ventilatormodus kun

je de ventilatorrotatie versnellen en dus harder laten blazen door knop B in te drukken. Druk weer op de Yknop om de cursorvorm terug te krijgen.

Blijf Lemmings volgen

Druk op deze knop en beweeg de richtingstoets in de richting van de gedoelde Lemming om hem te blijven volgen. Hierdoor wordt de cursor afgestemd op die Lemming. Is een Lemming eenmaal uitgezocht, dan kan hij een vaardigheid ontvangen. Door een richting op het bedieningspaneel te selecteren wordt de afgestemde cursor in de richting van de dichtstbijzijnde Lemming, als er tenminste een is, verplaatst. Druk weer op X om de afstemming uit te schakelen.

Schermverschuifmodus

Houd knop A ingedrukt om naar de verschuifmodus over te gaan. Hierdoor wordt het scherm in plaats van de cursor verschoven, zodat je het hele scherm te zien krijgt. Laat knop A los om de cursor weer te gebruiken.

Selecteer Lemming

Als de cursor zich eenmaal boven een Lemming bevindt, druk dan op knop B, en de huidig gemarkeerde vaardigheid zal aan die Lemming toegekend worden.

Einde van een niveauscherm

Als je klaar bent met een niveau, dan wordt het aantal overgebleven Lemmings vertoond met een medaille.

Je krijgt drie opties:

1. Speel het volgende niveau met het aantal geredde Lemmings uit dit niveau.

2. Speel het niveau opnieuw in een poging meer Lemmings te redden.

3. Keer terug naar het menuscherm Van hieruit kan het spel bewaard worden, of je kunt naar de wereldkaart gaan om van stam te veranderen.

De vaardigheden

Vaardigheden kunnen in verschillende categorieën onderverdeeld worden:

Windvaardigheden Lemmings die met de ventilator te maken krijgen.

Grondverwijderingsvaardigheden Lemmings die een gedeelte van de grond verwijderen.

Grondaanwinningsvaardigheden Lemmings die meer achtergrond creëren.

Schietvaardigheden Lemmings die iets afvuren of lanceren

Bewegingsvaardigheden

Verander de bewegingswijze van de Lemmings.

Diverse vaardigheden

Buitengewone Lemmingvaardigheden.

Windvaardigheden

Ballooner (Ballonvaarder)

Een in een ballonvaarder veranderde Lemming zweeft recht omhoog de lucht in en blijft stijgen. Een ballonvaarder kan niets anders worden, tenzij de ballon barst.

Magic Carpet (Vliegend tapijt)

Vliegende tapijten zweven boven de aarde en passen hun hoogte aan bij het terrein. Gaan ze over de rand van een rots, dan dalen ze, totdat ze weer

in evenwicht gebracht worden. Ze veranderen alleen weer als ze iets raken.

Jet Pack (Straaltrekker)

Straaltrekkers zweven boven de aarde en worden alleen voortbewogen met behulp van de ventilator. Er is een tijdslimiet voor hun brandstof van ongeveer 10 seconden.

Twister (Twister)

Twisters tollen razendsnel rond op dezelfde plaats. Wordt de ventilator gebruikt, dan kunnen ze de grond in worden geblazen, waar ze omlaag blijven rondtollen en een tunnel achterlaten. Worden ze van de aarde weggeblazen, dan zijn het geen twisters meer..

Surfer (Surfer)

Een Lemming die zwemt of dreigt te verdrinken, kan in een surfer veranderd worden en kan zich alleen met behulp van de ventilator voortbewegen. Dichtbij de oever springt een surfer automatisch van zijn surfplank af. Bovendien kan hij door de ventilator in alle mogelijke richtingen geblazen worden.

Parachuter (Parachutist)

Een parachutist zweeft naar beneden en kan tijdens zijn daling in horizontale richting geblazen worden door de ventilator. Dit is een blijvende vaardigheid.

Hang Glider (Zeilvlieger)

Een zeilvlieger zeilt schuin naar beneden, totdat hij op de begane grond terecht komt. Terwijl hij aan het zeilvliegen is, kan hij niets anders worden.

Icarus Wings (Icarusvleugels)

Lemmings met Icarusvleugels vliegen in horizontale richting, totdat ze een obstakel aantreffen. Ze kunnen door de ventilator in alle mogelijke richtingen geblazen worden.

Grondverwijderingsvaardigheden

Scooper (Schepper)

Een schepper graaft diagonaal zo ver mogelijk naar beneden met zijn schep. Hij kan tijdens het scheppen nog in iets anders veranderd worden.

Club Basher

(Knuppelvechter)

Deze beukt door obstakels heen om zich horizontaal een weg te banen. Hij kan in iets anders veranderd worden terwijl hij erop loslaat.

Digger (Graver)

Een graver graaft zo ver mogelijk en laat een verticaal gat achter. Terwijl hij nog aan het graven is, kan hij iets anders worden.

Basher (Vechtersbaas)

Een vechtersbaas beukt zich een weg door obstakels in een horizontale rechte lijn. Hij kan tijdens deze hamerpartij in iets anders veranderd worden.

Miner (Mijnwerker)

Mijnwerkers graven schuin omlaag en laten een tunnel achter. Ze kunnen nog tijdens hun mijnbouw in iets anders veranderd worden.

Fencer (Schermer)

Een schermer zal een stuk van het

landschap wegsnijden en een ietwat schuin omhooggaande tunnel achterlaten. Hij kan iets anders worden, terwijl hij aan het scherpen is.

Stomper (Stamper)

Een stomper springt op en neer en breekt zo een verticaal pad door de aarde. Hij kan nog tijdens zijn stamperij in iets anders veranderd worden.

Laser Blaster

(Laserbombardeerder)

Een laserbombardeerder verstuift het landschap direct boven zich. Hij kan iets anders worden, terwijl hij zich hiermee bezighoudt.

Flame Thrower

(Vlammenwerper)

Een vlammenwerper verwijderd een deel van het landschap in één klap. Hij kan echter niets anders worden, als hij aanwerpen is.

Exploder (Explodeerder)

Een explodeerder houdt zich natuurlijk bezig met ontploffingen, waardoor er een krater in het landschap ontstaat. De Lemming overleeft dit niet. Hij gaat echter nog vijf seconden door met zijn vorige bezigheid voordat de explosie plaatsvindt. Elke Lemming kan een explodeerder worden.

Bomber (Bombardeerder)

Een bombardeerder legt een bom bij zijn voeten neer. De bom zal dan exploderen en een krater in het landschap maken. De Lemming overleeft de explosie.

Grondaanwinningvaardigheden

Filler (Vuller)

Een vuller giet een bindvloeistof uit een emmer, die de vorm van de grond zoveel mogelijk zal volgen. Deze vloeistof verhardt als hij stil blijft liggen. De vuller kan bij zijn gietarbeid niet gestoord worden.

Builder (Bouwer)

Bouwers maken een schuin omhooglopende schans met 12 stenen. Een bouwer kan te allen tijde onderbroken worden door hem in iets anders te veranderen.

Planter (Planter)

Planters kweken planten. Ze helpen mee een deel van het landschap te creëren. Als deze plantjes volgroeid zijn, kan er goed op gelopen worden.

Stacker (Stapelaar)

Een stapelaar bouwt een muur met 12 stenen. Is hij hiermee klaar, dan gaat hij erbovenop staan en loopt hij door.

Platformer (Platformbouwer)

Een platformbouwer maakt een horizontale schans met 12 stenen. Is hij eenmaal begonnen, dan kan hij gestopt worden, hoewel hij automatisch zijn activiteiten staakt, als hij tegen een muur of obstakel opbotst.

Sand Pouter (Zandstorter)

Een zandstorter maakt een zandhoop. Zandstorters kunnen gestopt worden of iets anders worden, als ze eenmaal bezig zijn.

Glue Pouter (Lijmgieter)

Een lijmgieter oefent bijna hetzelfde ambt uit als een vuller, met een

belangrijk onderscheid. Het door de vuller gegoten cement druppelt door een gat naar beneden, terwijl dat niet het geval is met lijm. Lijm blijft liggen, als het de onderkant bereikt.

Schietvaardigheden

Archer (Boogschutter)

Eén klik voor een Lemming om zijn boog te laden. Het doel waarop de schutter zijn boog richt wordt bepaald door de cursor, en de pijl wordt afgevuurd met een tweede klik, waarna de pijl in het landschap belandt. De afstand tussen boog en cursor bepaalt de kracht van het schot.

Thrower (Werper)

Een werper gooit een rotsblok dat in het landschap blijft liggen. Als hij al een hardloper is, dan kan hij het nog verder gooien.

Bazooka (Bazooka)

Een Lemming, gewapend met een bazooka, kan een granaat in een boog over het landschap afvuren. Op de plaats waar de granaat landt, wordt een stukje landschap weggeschoten.

Spearer (Speerdrager)

Een speerdrager werpt een speer die zich in het landschap vastboort. Als hij al een hardloper is, dan kan hij hem nog verder wegwerpen.

Mortar (Mortier)

Een mortier-lemming vuurt een granaat in de lucht af. Op de plaats van bestemming wordt een stukje landschap weggeschoten.

Roper (Touwschieter)

Een touwschieter schiet een werpanker af met een touw erachteraan. Met één klik wordt gericht, en met een tweede wordt naar de cursorpositie afgevuurd. De Lemmings kunnen nu over het touw heenlopen.

Bewegingsvaardigheden Walker (Wandelaar)

Dit beschrijft de normale Lemming. Hij treuzelt over het landschap, maar kan geen hindernissen nemen die te steil zijn..

Runner (Hardloper)

Een hardloper gaat natuurlijk sneller vooruit dan een wandelaar. Wordt een hardloper veranderd in een springer, dan springt hij verder dan als hij een wandelaar geweest was. Dit is een blijvende vaardigheid.

Jumper (Springer)

Een springer springt één keer, als hij aangeklikt wordt. Was hij een wandelaar om te beginnen, dan zal de gesprongen afstand klein zijn. Was hij daarentegen eerder een hardloper, dan wordt de gesprongen afstand groter.

Hopper (Hinkelaar)

Een hinkelaar hinkelt totdat hij een obstakel tegenkomt of een andere vaardigheid krijgt. Hij kan alleen een andere vaardigheid ontvangen, als hij zich op de begane grond bevindt.

Skater (Schaatser)

Lemmings glijden uit en vallen op hun neus op bepaalde stukken ijs. Schaatsers kunnen dit probleem

oplossen door rechtop te blijven staan en over de grond te schaatsen. Dit is een blijvende vaardigheid.

Kayaker (Kanovaarder)

Een Lemming kan het water oversteken door middel van een kajak. Hij kan deze vaardigheid alleen krijgen, als hij zich in het water bevindt. Hij beweegt zich dan voort over het water totdat hij aan wal komt.

Swimmer (Zwemmer)

Zwimmers zwemmen door het water en klimmen eruit. Dit is een blijvende vaardigheid. Telkens als hij in aanraking komt met water, dan kan hij zijn zwemkunst beoefenen, het maakt niet uit wat hij ertussendoor doet.

Climber (Beklimmer)

Klimmers klimmen op verticale oppervlakten, maar kletteren naar beneden als ze op een uitsteeksel belanden. Klimbekwaamheid is een permanente vaardigheid.

Booter (Gelaarsde)

Met speciale laarzen kan een Lemming op alle oppervlakten lopen, en zelfs op zijn kop over het plafond. Ze kunnen een andere vaardigheid krijgen, maar alleen als ze zich niet op een muur of plafond bevinden.

Pole Vault (Polstokspringer)

Een polstokspringer zet zichzelf af in de lucht met een polstok na een korte aanloop. Raakt de stok eventuele obstakels, dan mislukt de poging.

Slider (Glijder)

Een glijder is een klimmer in omgekeerde richting. Bij een rand

aangeland, draait hij zich om en glijdt naar beneden, zolang het maar een verticale oppervlakte is. Valt een glijder op de grond, dan beweegt hij zich in tegenovergestelde richting van de oorspronkelijke. Komt hij bij een afgrond, dan blijft hij daar een moment hangen, waardoor je de kans krijgt hem in een slingeraar te veranderen. Glijden is een blijvende vaardigheid.

Rock Climber (Bergbeklimmer)

Een bergbeklimmer kan verticale oppervlakten beklimmen en ook uitsteeksel tot 45 graden oversteken. Bergbeklimmen is een blijvende vaardigheid.

Shimmier (Slingeraar)

Een slingeraar springt in de lucht en probeert het plafond vast te grijpen. Hij slingert zich dan zo lang mogelijk langs het plafond voort. Als er geen plafond meer over is, dan blijft hij daar een moment hangen, zodat hij een andere vaardigheid kan krijgen.

Diver (Duiker)

Een duiker springt van rotsen af.

Diverse vaardigheden

Attractor (Lokker)

Met deze vaardigheid speelt de Lemming muziek en dwingt andere naburige Lemmings hun bezigheden te staken en te gaan dansen.

Floater (Zwever)

Een zwever zweeft langzaam omlaag tot hij op de grond terecht komt, als hij uit iets valt. Deze zweefcapaciteit is een blijvende vaardigheid..

Blocker (Blokkeerder)

Een blokkeerder staat Lemmings in de weg: ze kunnen eenvoudigweg niet passeren. Hij kan terugveranderd worden in een wandelaar door de grond onder zijn voeten weg te bombarderen.

SuperLem (SuperLem)

Een super-Lemming vliegt in de lucht en volgt de cursor. Botst hij tegen de cursor op of valt hij op de grond, dan wordt hij weer een normale Lemming.

Het DMA-team

Super Nintendo-spelprogrammering

Mike Dailly

Presentatie

Adam Fowler

Aditionele vaardigheden

Brian Watson

Lemming-animatie

Gary Timmons

Spel-graphics

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Intro-graphics

Jamie Grant

Gareth Watt

Muziek

Mike Clarke

David Whittaker

Lemming-geluidseffecten

Alasdair Houston

Interne documentatie

Steve Hammond

Coördinatie

Simon Little

En met het werk van...

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

...als niveau-ontwerpers

Producent

Graham Stafford

En het Psygnosis-team

COPYRIGHT © 1993 DOOR PSYGNOSIS LTD.

"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 vertoond en verplicht binnen deze periode om naar goedgevonden het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaaid 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. GEIMPLICIEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEN, 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 PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUKT.

Sommige landen laten geen tijdsduur toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen 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 garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

1. Asegúrese de que el Super Nintendo Entertainment System esté apagado antes de introducir el cartucho de juego.

2. Introduzca el cartucho de juego en la consola de acuerdo con las instrucciones del usuario del sistema.

3. Encienda el sistema.

4. Aparecerá la secuencia de introducción y empezará el juego.

Lemmings 2: La saga continúa

Probablemente ahora ya estarás informado de la terrible situación a la que los Lemmings tienen que enfrentarse. No sólo tienen que abandonar sus adorables casuchas para siempre, sino que también tienen que huir de su isla natal para no parecer con la Oscuridad que se acerca. Muy pronto tendrán que empezar su huida.

La isla Lemming está compuesta de 12 territorios; cada uno de ellos posee un trozo del Talismán y está habitado por una tribu de Lemmings con una, ejem... cultura distinta de las demás. Tu misión será la de guiar a tantos Lemmings como puedas desde su tribu natal a través de 10 niveles diferentes. De esta forma, mientras avanzas en el juego, cada trozo del Talismán que cada tribu posee será llevado al arca. Una vez unido a los restantes 11 trozos, quedará formado el Talismán completo y las tribus podrán escapar de la isla. Pero, vete con cuidado, ¡sólo pasarán al nivel 2 los Lemmings que hayas rescatado en el nivel 1!

Objetivo del juego

El objetivo de cada pantalla es conseguir sacar a tantos Lemmings como puedas de la escotilla (de allí caerán en la pantalla) hasta llegar a la salida (la conocerás por tener forma de casa o puerta). Si deseas ver toda la pantalla de juego, puedes trasladarte en cualquiera de las cuatro direcciones pulsando el botón A sin soltar mientras pulsas la flecha en la dirección deseada.

Cuando el juego empiece, los Lemmings comenzarán a caer en la pantalla desde una o, a veces, varias entradas. Tu misión será la de dotar a los Lemmings de habilidades (de las que se ofrecen en la parte inferior de la pantalla) que les permitan construir un pasadizo por el que todos los Lemmings (o la mayoría de ellos) puedan pasar y permitirles llegar a la salida sanos y salvos.

En la parte inferior de la pantalla aparece un conjunto de 8 iconos de habilidades con las que puedes dotar a los Lemmings. En cada recuadro figura un número con las veces que puedes utilizar cada habilidad. A medida que emplees una habilidad determinada, aparecerá un número menor al anterior. Por ejemplo, si un Lemming se encuentra obstaculizado por una pequeña columna, podrás sortearla de varias formas, según las habilidades con que cuentes en la pantalla en que te encuentres: así, podrás machacarla y pasar a través de ella, saltar sobre ella, intentar pasar por encima, destruirla con un lanzallamas, lanzar una cuerda hasta

lo más alto de ella, etc. De hecho, existen muchas, muchísimas maneras de superar obstáculos y llegar a la salida. Esto es precisamente lo que hace de Lemmings 2 el juego ¡más increíble y emocionante que jamás se haya visto!

Para seleccionar las habilidades de los Lemmings, basta con trasladar el cursor hasta el icono de habilidad que desees y pulsar el botón B. A continuación, coloca el cursor sobre un Lemming y pulsa el botón B para dotar a dicho Lemming de la habilidad seleccionada. Este llevará a cabo la habilidad que le hayas encargado. Algunas habilidades pueden ejecutarse al momento. Otras, como la de natación, serán recogidas en la memoria del Lemming en cuestión y ejecutadas en el momento adecuado. Algunas habilidades requieren que pongas algo más de tu parte, como la de tiro al arco. Para este tipo de habilidades, consulta la sección de habilidades para información más detallada acerca de cómo usar cada habilidad.

El Talismán

El objetivo final de {Lemmings 2 The Tribes} es llevar a todos los Lemmings al Arca situada en el centro de la isla Lemming. Si lo consigues, ganarás el Talismán de Oro. Sin embargo, también podrás terminar el juego si consigues llevar a un solo Lemming de cada tribu al Arca. Si logras llevar sólo a unos pocos Lemmings al Arca, serás merecedor del Talismán de Bronce. Para conseguir el Talismán de Plata, deberás intentar no perder muchos

Lemmings en el camino.

Por cierto, procura no cometer ningún error; hacerse con el Talismán de Bronce es relativamente coser y cantar, pero, para ganar el Talismán de Oro, la cosa requiere mucho más esfuerzo...

Menú principal

Tras la secuencia de introducción, aparece el menú principal.

Map (Mapa)

Haz clic en el icono de mapa para ver el mapa de la isla Lemming. De esta forma, podrás seleccionar la tribu que desees con solo pulsar el botón B sobre la zona habitada por la tribu que desees.

Practice (Prácticas)

Antes de lanzarte a jugar a ciegas, te recomendamos que hagas clic en el icono de prácticas. Aparecerá un panel en blanco y tendrás que elegir las 8 habilidades que desees practicar. A continuación podrás jugar en el nivel de prácticas que te apetezca (hay cuatro niveles). ¡Catapulta a los Lemmings a la victoria más rotunda de su historia!

Play (Juego)

Cuando te veas preparado para jugar de verdad, elige una tribu y pasa a la pantalla preliminar. En ella podrás ver todas las habilidades de que puedes dotar a los Lemmings para superar el nivel elegido. También podrás ver el contorno del territorio elegido y el tiempo de que dispones para poner a salvo a estas adorables criaturas.

Recuerda que, si has jugado en otros niveles con anterioridad, podrás volver

a ellos desde la pantalla en que te encuentres; de esta forma, podrás intentar salvar a los Lemmings que no lograron pasar en la ocasión anterior.



Pausa en el juego. Inicia el juego volviendo a seleccionar la opción de pausa o volviendo a hacer clic en el botón B.

Ventilador: Pulsa el botón B y las aletas del ventilador rotarán para hacer volar a los Lemmings que se encuentren en las proximidades.

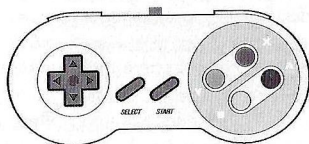
Bomba atómica: Haz doble clic sobre el icono de bomba atómica para dar por finalizado el nivel y... snif, snif... di adiós a nuestros encantadores amigos los Lemmings.

Modo de avance rápido: Para volver a la velocidad normal, basta con pulsar el botón B o volver a hacer clic sobre las flechas de avance rápido.

Lemmings restantes: Número de Lemmings de la tribu que aún están vivos.

Número de Lemmings a salvo.
Tiempo restante.

Mandos del SNES para Lemmings 2.



Flechas: movimiento del cursor

Botón Select: Avance rápido

Botón Start: Pausa

Botón L: Para pasar al icono de habilidad a la izquierda

Botón R: Pasar al icono de habilidad a la derecha

Botón Y: Encender y apagar el ventilador

Botón X: Seleccionar un Lemming

Botón A: Modo de desplazamiento por la pantalla

Botón B: Seleccionar Lemming y habilidad

Movimientos del cursor

Pulsa las flechas para desplazar el cursor por la pantalla. Mientras el botón A esté apretado, podrás desplazarte por la pantalla en la dirección que desees.

Avance rápido

Pulsa el botón Select para activar el modo de avance rápido; prepárate a ver a los Lemmings moverse a una velocidad tres veces superior a la normal.

Pausa

El juego queda interrumpido
Pasar de un icono a otro

Pulsa el botón L para seleccionar el icono de habilidad de la izquierda y el botón R para seleccionar el de la derecha. Recuerda: si la barra de selección está en el extremo izquierdo, tendrás que pulsar el botón L de nuevo para que pase al extremo derecho.

Ventilador

El ventilador hace ir a los Lemmings por los aires. Basta con pulsar el botón Y y el cursor se convertirá en un ventilador. Si pulsas el botón B, el ventilador girará más rápido y la corriente de aire será mayor. Pulsa el botón Y de nuevo para devolver al cursor su forma original.

Seleccionar un Lemming

Para seleccionar un Lemming, basta con pulsar el botón X mientras pulsas las flechas en la dirección del Lemming elegido. De esta manera, el cursor quedará fijado en el Lemming en cuestión. A continuación, podrás dotarlo de la habilidad que prefieras. A medida que pulses las flechas en la dirección elegida, el cursor quedará fijado al Lemming más cercano a dicha dirección, si lo hay. Pulsa el botón X de nuevo para desactivar la fijación.

Modo de desplazamiento por la pantalla

Para pasar al modo de desplazamiento por la pantalla, basta con pulsar el botón A sin soltar. De esta manera, será la pantalla y no el cursor la que se desplace, permitiéndote una vista completa de la pantalla. Suelta el botón A para desactivar este modo.

Seleccionar un Lemming

Si colocas el cursor en un Lemming, pulsa el botón B para dotarlo de la habilidad que esté seleccionada en aquel momento.

Pantalla de fin de nivel

Cuando hayas terminado un nivel, aparece en pantalla el número restante de Lemmings junto a una medalla.

A continuación, aparecen tres opciones:

1. Jugar el siguiente nivel con los Lemmings rescatados en este nivel.
2. Volver a jugar este nivel para intentar salvar a más Lemmings.
3. Volver a la pantalla de menú

En este punto, podrás almacenar la partida o ir al mapamundi para cambiar de tribu.

Lista de habilidades

Las habilidades se dividen en siete categorías:

Aéreas Lemmings transportados con ayuda del ventilador.

Extracción de tierra Lemmings que extraen porciones de tierra.

Adición de tierra Lemmings con la creativa tarea de añadir tierra.

Disparo Lemmings que disparan o lanzan algún objeto.

Movimiento Cambio del movimiento de estas adorables criaturas.

Varias Extraordinarias habilidades de los Lemmings.

AÉREAS

Balloon (Globo)

Un Lemming dotado de la habilidad para volar en globo se elevará sin parar por los aires en sentido vertical. Una vez dotado de esta habilidad, el Lemming no puede librarse del globo hasta que éste reviente.

Magic Carpet (Alfombra mágica)

Las alfombras mágicas flotan sobre el suelo y mantienen esta distancia mientras se desplazan. Si llegan al extremo de un precipicio, se desplomarán al vacío pero mantendrán la misma distancia en relación al suelo. Sólo se pierde esta habilidad al chocar contra algo.

Jet Pack (Propulsión a reacción)

Con la mochila a reacción podrás flotar sobre el suelo y sólo moverte con la ayuda del ventilador. Dispones de 10 segundos antes de que el combustible de la mochila se termine.

Twister (Tornado)

Los tornados giran con una rapidez vertiginosa y no se mueven hasta que activas el ventilador. Entonces, puedes encararlos hasta el suelo para que excaven el terreno y vayan dejando un túnel a su paso. Si el ventilador los aparta del suelo, desaparecerán.

Surfer (Surfista)

Los Lemmings que se estén ahogando o nadan pueden ser convertidos en practicantes de surf; sólo pueden moverse con ayuda del ventilador. Estos deportistas saltarán de la tabla automáticamente cuando lleguen a la

orilla. Recuerda que podrás llevarlos por donde quieras con la ayuda del ventilador.

Parachuter (Paracaidista)

Los paracaidistas van bajando poco a poco; utiliza el ventilador para moverlos en dirección horizontal mientras van descendiendo. Esta habilidad es permanente.

Hang Glider (Ala delta)

El practicante de la ala delta irá volando hacia abajo en diagonal hasta que llegue al suelo. No podrás cambiar de habilidad hasta que aterrice.

Icarus Wings (Alas de Ícaro)

Los Lemmings dotados de alas de Ícaro vuelan en sentido horizontal hasta que se topan con un obstáculo; para trasladarlos de un lado a otro, utiliza el ventilador.

EXTRACCIÓN DE TIERRA

Scooper (Achicador)

Los achicadores cavan en diagonal con la máxima profundidad que les permite la pala. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Club Basher (Machacador con palo)

Como su nombre indica, machaca cualquier obstáculo que se le presenta y dejando libre el camino en dirección horizontal. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Digger (Excavador)

Los excavadores cavan al máximo de

sus posibilidades, dejando un hoyo vertical a su paso. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Basher (Machacador)

Los machacadores se abren camino a golpes en dirección horizontal. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Miner (Minero)

Los mineros cavan en diagonal, abriendo un túnel a su paso. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Fencer (Constructor de vallas)

Los constructores de vallas cortan el paisaje y dejan a su paso un túnel ligeramente inclinado hacia arriba. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Stomper (Saltador con pies de plomo)

Los saltadores abren un camino vertical. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Laser Blaster (Dinamitero con rayos láser)

Los dinamiteros con rayos láser pueden volar el paisaje que se encuentra directamente encima de ellos. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

Flame Thrower (Lanzador de llamas)

Los lanzadores de llamas pueden eliminar parte del paisaje con un simple disparo. No podrás cambiar

esta habilidad mientras se halla activada.

Exploder (Dinamitero)

Los dinamiteros explotan y forman un cráter en el paisaje. El Lemming dotado de esta habilidad no logrará sobrevivir. Seguirá haciendo lo que hacía durante cinco segundos antes de explotar. Podrás convertir a cualquier Lemming en dinamitero.

Bomber (Plantador de bombas)

Los plantadores de bombas colocan una bomba a sus pies. A continuación, la bomba explota y forma un cráter en el paisaje. Por suerte, el Lemming sobrevive la explosión.

ADICIÓN DE TIERRA

Filler (Rellenador)

Los rellenos vierten de un cubo un líquido endurecedor e intentarán seguir la forma del suelo al máximo. Transcurridos unos instantes, el líquido se endurece. Recuerda que no puedes interrumpir la operación cuando el líquido es vertido en el suelo.

Builder (Constructor)

Los constructores pueden fabricar una rampa inclinada hacia arriba con tan solo 12 ladrillos. Si lo deseas, puedes cambiar esta habilidad mientras se halla activada.

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. Cuando terminan, se quedan de pie en lo alto del muro y siguen andando.

Platformer (Plataformista)

Los plataformistas construyen rampas horizontales de 12 ladrillos. Podrás interrumpir su tarea si lo deseas, aunque se parará por sí mismo si se golpea contra una pared u otro obstáculo.

Sand Pouter (Vertedor de arena)

Los vertedores de arena amontonan arena. Una vez han empezado su labor, no hay manera de pararlos.

Glue Pouter (Vertedor de pegamento)

Los vertedores de pegamento se parecen a los rellenadores, pero con una diferencia importante: el cemento que los rellenadores usan cae por los orificios, mientras que el pegamento se fija a las superficies.

DISPARO

Archer (Arquero)

Para poner la flecha en el arco, haz clic una vez. Mueve el cursor en la dirección en que desees que apunte el arquero. Cuando esté listo, haz clic de nuevo y la flecha saldrá disparada al punto del paisaje en que el arquero apuntaba. La distancia desde el arco hasta el cursor determinará la potencia del disparo.

Thrower (Lanzador)

Los lanzadores tiran una piedra, que

quedará pegada al paisaje. Los lanzadores en modo de corredor podrán lanzar piedras a más distancia.

Bazooka (Lanzagranadas)

Los Lemmings armados con lanzagranadas tendrán la oportunidad de disparar granadas que formarán un arco en su trayectoria. El trozo de paisaje afectado por la caída de la granada queda completamente desértico.

Spearer (Arponero)

Los arponeros lanzan arpones que se quedan incrustados en el paisaje. Los arponeros en modo de corredor podrán lanzar arpones más lejos.

Mortar (Mortero)

Los Lemmings en modo de mortero lanzan granadas hacia arriba. El paisaje afectado por la granada quedará bastante lastimado.

Roper (Disparadores de cuerdas)

Los disparadores de cuerdas lanzan un gancho que viene unido a una cuerda; al adherirse el gancho, la cuerda queda tensada. Haz clic para apuntar; haz clic de nuevo para disparar en la dirección del cursor. De este modo, los Lemmings podrán caminar por encima de la cuerda.

MOVIMIENTO

Walker (Caminante)

Este es el modo normal de los Lemmings. Van caminando por el paisaje pero no pueden superar obstáculos excesivamente empinados.

Runner (Corredor)

Los corredores se mueven más rápidamente que los caminantes. Si transformas los corredores en saltadores, saltarán a más distancia que los caminantes. Esta habilidad es permanente.

Jumper (Saltador)

Los saltadores pueden saltar una vez cuando haces clic. Si el saltador fue caminante con anterioridad, la distancia será más corta que si fue corredor.

Hopper (Brincador)

Los brincadores saltan hasta que chocan con un obstáculo o se les dota de otra habilidad; sólo podrás hacerlo cuando esté en el suelo.

Skater (Patinador sobre hielo)

Algunas zonas del hielo provocarán resbalones y caídas. Los patinadores pueden superar este problema patinando sobre el suelo. Se trata de una habilidad permanente.

Kayaker (Barquero)

Para atravesar ríos, los Lemmings pueden utilizar canoas. Sólo podrás activar esta habilidad cuando el Lemming se encuentre en el agua. De este modo, se deslizará por las aguas hasta llegar a tierra firme.

Swimmer (Nadador)

Los nadadores pueden nadar en el agua y salir de ella. Se trata de una habilidad permanente. Así pues, cada vez que se encuentre con agua, podrá nadar, independientemente de la habilidad con que esté dotado cuando no utiliza esta habilidad.

Climber (Escalador)

Los escaladores pueden trepar por superficies verticales, aunque se caerán al vacío si se topan con un saliente pronunciado. Esta habilidad es permanente.

Booter (Botas especiales)

Calzados con botas especiales, los Lemmings tienen la habilidad de subirse por las paredes (¡literalmente!) o andar boca abajo por el techo. Puedes dotarles de otra habilidad si lo deseas, pero sólo si no están emparramados por las paredes o el techo.

Pole Vaulter (Saltador con pértiga)

Los saltadores con pértiga se elevan por los aires con ayuda de una pértiga tras una corta carrerilla. Si la pértiga toca el más mínimo obstáculo, el salto queda anulado.

Slider (Deslizador)

El deslizador es como el escalador al revés. Cuando llega a un extremo, pegará un saltito y se deslizará hacia abajo a condición de que se trate de una superficie vertical. Si el deslizador se cae al suelo, se moverá en el sentido contrario en el que iba anteriormente. Cuando esté a punto de caerse, se aguantará durante un segundo para que puedas transformarlo en magnetizador. Se trata de una habilidad permanente.

Rock Climber (Montañero)

Los escaladores de rocas pueden escalar superficies verticales y, además, superar salientes de hasta 45°. Se trata de una habilidad permanente.

Shimmier (Magnetizador)

El magnetizador tiene la habilidad de saltar y agarrarse al techo. Cuando lo consigue, se desliza por el techo mientras está magnetizado. Si llega al extremo del techo, se queda colgado durante un segundo para que puedas cambiar su habilidad.

Diver (Submarinista)

Los submarinistas se zambullen en el agua desde elevados precipicios.

VARIAS

Attractor (Encantador)

Esta habilidad permite al Lemming producir música y atraer la atención de otros Lemmings para que bailen al son de la música.

Floater (Flotador)

Esta habilidad permite al Lemming un aterrizaje suave cuando se caiga de alguna altura. Se trata de una habilidad permanente.

Blocker (Bloqueador)

Esta habilidad impide el paso a los Lemmings. Si lo deseas, puedes transformar al bloqueador en caminante; basta con disparar en el suelo desde debajo de donde se encuentre el bloqueador.

SuperLem (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 el suelo, volverá a su estado original.

EL EQUIPO DMA

Programación del juego de Super

Nintendo:

Mike Dailly

Presentación:

Adam Fowler

Habilidades suplementarias:

Brian Watson

Animación de los Lemmings:

Gary Timmons

Gráficos del juego:

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Gráficos de la introducción:

Jamie Grant

Gareth Watt

Música:

Mike Clarke

David Whittaker

Efectos sonoros:

Alasdair Houston

Documentación de Psygnosis:

Steve Hammond

Coordinación:

Simon Little

Con la colaboración de:

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

como diseñadores de los niveles.

Productor:

Graham Stafford

Y el equipo de Psygnosis

COPYRIGHT © 1993 BY PSYGNOSIS LTD.

"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 conouera, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario 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 CIRCUNSTANCIA 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."

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

1. Accertarsi che il Super Nintendo Entertainment System sia spento prima di inserire la cartuccia del gioco.

2. Inserire la cartuccia del gioco nella console secondo le istruzioni d'uso del sistema.

3. Attivare il sistema.

4. Inizia la sequenza introduttiva e il gioco.

Lemmings 2 - La Saga Continua

A questo punto, vi dovrete essere resi conto del tremendo pericolo che incombe sui Lemming. Non solo dovranno lasciare le loro belle casette per sempre, ma dovranno anche fuggire dalla loro isola prima che il Buio li uccida. Probabilmente, è giunta l'ora.

L'isola dei Lemming è formata da 12 territori, ognuno dei quali contiene un frammento del Talismano e una tribù di Lemming con una propria cultura (se così si può dire). Dovete guidare il maggior numero di Lemming possibile di ogni tribù attraverso 10 livelli. In tal modo, a mano a mano che procedete, il frammento del Talismano di ogni tribù verrà portato a bordo dell'arca e quando verrà riunito agli altri undici frammenti, il Talismano verrà ricostituito e le tribù potranno fuggire. Attenzione, però: solo il numero di Lemming salvati al livello 1 passerà al livello 2!

Lo scopo del gioco

Su ogni schermo, lo scopo è di recuperare il maggior numero possibile di Lemming dalla botola (da cui cadono sullo schermo) fino all'uscita

del livello (che assume la forma di una casa o di una porta). Per visualizzare tutto lo schermo del gioco, lo potete scorrere in quattro direzioni tenendo premuto il pulsante A e premendo il tastierino direzionale.

Una volta iniziato il gioco, i Lemming iniziano a cadere sullo schermo da una e a volte da diverse entrate. La missione consiste nel conferire ai Lemming abilità (che possono essere visualizzate in fondo allo schermo) per permettere loro di creare un varco lungo il quale tutti (o quasi tutti) i Lemming possono camminare e raggiungere l'uscita per salvarsi.

In fondo allo schermo appare una lista di 8 icone di abilità dei Lemming. All'interno della casella di ogni abilità, è indicato il numero di volte in cui essa è disponibile. Tale numero diminuisce ogni volta che si utilizza quella particolare abilità. Quindi, se il Lemming è bloccato da una piccola colonna, potreste, in base alle abilità disponibili su quello schermo particolare, passarci attraverso, scalarla, costruirvi sopra, distruggerla con un lanciafiamme, gettare una corda sulla cima; ci sono molti modi di superare un ostacolo e di raggiungere la fine. Ed è proprio quello che rende Lemmings 2 il più incredibile e coinvolgente gioco mai visto...

Per selezionare un'abilità per un Lemming, spostare il cursore su un'icona delle abilità e premere il pulsante B. Quindi collocare il cursore su un Lemming e premere il pulsante B per dare quell'abilità a un Lemming. Il Lemming userà quindi la sua abilità.

Alcune abilità vengono eseguite subito dal Lemming. Alcune abilità, per esempio Nuotatore, sono abilità che il Lemming si ricorderà ed eseguirà quando è il momento giusto. Alcune abilità richiedono un ulteriore input dal giocatore, come il Lemming arciero. In questo caso, vedere la sezione delle singole abilità per maggiori informazioni sull'utilizzo di ogni abilità.

Il Talismano

Il fine ultimo di {Lemmings 2 The Tribes} è quello di portare tutti i Lemming all'Arca che si trova al centro dell'isola dei Lemming. Se si raggiunge questo scopo, si viene premiati con un Talismano d'oro. Tuttavia, si può anche completare il gioco portando nell'Arca solo un Lemming da ogni tribù. Se si riesce a portare nell'Arca solo alcuni Lemming, si riceverà un Talismano di bronzo. Un Talismano d'argento viene dato quando vengono perduti solo alcuni Lemming.

E non fate errori; mentre potete avere un Talismano di bronzo con poche notti insonni, per un Talismano d'oro si tratta di mesi!

Menu principale

Al termine della sequenza introduttiva, apparirà il menu principale.

[Map] (Mappa)

Facendo clic su questa icona, appare una mappa dell'Isola dei Lemming. Questo permette di selezionare una tribù premendo il pulsante B quando vi trovate nella zona di quella tribù.

[Practice] (Esercitazione)

Prima di entrare nel vivo del gioco, si può fare clic sull'icona di esercitazione. Apparirà un pannello vuoto, e si dovrà scegliere quali delle 8 abilità dei Lemming si vogliono provare. Fatto questo, si può giocare uno dei quattro livelli di esercitazione. Mettete a dura prova i Lemming, prima di uscire dal gioco!

[Play] (Gioco)

Quando si passa al gioco vero e proprio, si deve scegliere una tribù visualizzando così uno schermo preliminare, sul quale sono riportate le abilità che aiuteranno i Lemming a superare il livello. Inoltre, lo schermo presenta il territorio e indica il tempo che si ha a disposizione per salvare gli allegri amici.

E infine, se si è giocato in alcuni livelli in precedenza, si può tornare ad essi tramite questo schermo; in tal modo, si potrà tentare di aumentare il numero di Lemming salvati!



Mette il gioco in pausa. Per riprendere il gioco, riselectonare Pausa o fare clic sul pulsante B di nuovo.

Ventola. Fa volare alcuni Lemming per trasportarli, usando il pulsante B.

Arma nucleare - Fare doppio clic sull'icona dell'arma nucleare per mettere fine al livello e (sigh!!) dire addio a tutti quei graziosi Lemming.

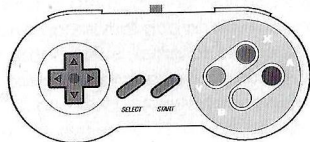
Modalità veloce. Per tornare alla velocità normale premere il pulsante B o selezionare di nuovo questa icona.

Lemming rimasti - Numero di Lemming della tribù rimasti.

Numero di Lemming salvati.

Tempo rimasto.

Controlli di SNES Lemmings 2



Frecce di direzione - spostamento del cursore

Seleziona - modalità veloce

Avvio - Pausa

Pulsante sinistro - passa all'icona di abilità successiva

Pulsante destro - passa all'icona di abilità precedente

Y - Attiva/Disattiva la modalità Ventola

X - Blocca su Lemming

A - Modalità di scorrimento schermo

B - Seleziona Lemming/Seleziona abilità

Spostamento del cursore

Premere il tastierino direzionale per spostare il cursore per lo schermo. Tenendo premuto il pulsante A, si scorre lo schermo.

Fast Forward (Modalità veloce)

Premere il tasto di selezione per operare la modalità veloce in cui tutti i Lemming si spostano a una velocità tre volte maggiore di quella normale.

Pausa

Blocca il gioco in corso

Seleziona dell'icona precedente o successiva

Premere sinistra per selezionare l'icona dell'abilità a sinistra e premere destra per selezionare l'icona dell'abilità a destra. Notare che se si è all'estrema sinistra, premendo a sinistra di nuovo si fa apparire la selezione a destra.

Modalità ventola

La ventola soffia su molti Lemming volanti per trasportarli. Premere Y per trasformare il cursore in una ventola. Mentre si è in modalità ventola, premendo il pulsante B si accelera la rotazione della ventola e quindi si soffia più forte. Premere di nuovo il pulsante Y per tornare al cursore.

Blocco su Lemming

Per bloccarsi su un Lemming, premere questo pulsante e spostare il controllo della direzione nella direzione del Lemming bersaglio. In questo modo si blocca il cursore su quel Lemming. Una volta che ci si è bloccati su un Lemming, gli si può dare un'abilità. La

selezione di una direzione sul tastierino di controllo sposta il cursore di blocco sul Lemming più vicino, in quella direzione. Premere di nuovo X per togliere il blocco.

Modalità di scorrimento dello schermo

Tenere premuto il pulsante A per passare alla modalità di scorrimento. In questo modo si consente lo spostamento dello schermo invece che quello del cursore e si può vedere tutto lo schermo. Rilasciare il pulsante A per tornare al cursore.

Seleziona Lemming

Una volta che il cursore è collocato su un Lemming, premere il pulsante B e l'abilità correntemente selezionata verrà assegnata a quel Lemming.

Schermo di fine livello

Quando si è completato quel livello, il numero di Lemming rimasti viene visualizzato insieme a una medaglia.

Vengono date tre opzioni:

1. Giocare il livello successivo con il numero di Lemming salvati da questo livello
2. Ripetere il livello per provare a salvare più Lemming
3. Tornare allo schermo del menu

Da qui si può salvare il gioco o andare nella mappa del mondo per cambiare tribù.

Le abilità

Le abilità possono essere suddivise in varie categorie:

Abilità di vento Lemming influenzati dalla Ventola.

Abilità di rimozione del terreno Lemming che tolgono parte del terreno.

Abilità di costruzione Lemming che costruiscono sullo sfondo.

Abilità di tiro Lemming che sparano o lanciano qualcosa.

Abilità di movimento Modificano il modo in cui i Lemming si muovono.

Abilità varie Abilità dei Lemming straordinarie.

Abilità di vento

[Ballooner] (Lemming-pallone)

Un Lemming trasformato in pallone si alzerà verticalmente in aria e continuerà a salire. Un Lemming-pallone non può essere trasformato in nient'altro, a meno che il pallone non scoppi.

[Magic Carpet] (Tappeto volante)

I Tappeti volanti sono sospesi sopra il suolo, ad un'altezza che segue l'andamento del terreno. Se oltrepassano il bordo di un precipizio, cadranno giù finché non riprendono posizione. Si ritrasformano solo quando colpiscono qualcosa.

[Jet Pack] (Pacco a reazione)

Questi Pacchi a reazione fluttuano sopra il terreno e per spostarli è necessario usare la ventola. Il

carburante dei Pacchi a reazione ha un limite di durata di 10 secondi.

[Twister] (Tornado)

I Tornado girano vorticosamente, rimanendo nella stessa posizione. Se viene usata la Ventola, possono essere spinti verso terra dove girano verso il basso, scavando un tunnel dietro di loro. Se vengono soffiati via dal suolo, smettono di essere dei tornado.

[Surfer] (Surfista)

Un Lemming in procinto di annegare o di nuotare, può essere trasformato in un Surfista, nel qual caso si sposterà solo con l'ausilio della ventola. Quando un Surfista si avvicina al bagnasciuga, salta automaticamente dalla tavola da surf. Può anche essere trasportato dal soffio della ventola in qualsiasi direzione.

[Parachuter] (Paracadutista)

Il Paracadutista fluttua verso il basso; durante la discesa, è possibile utilizzare la Ventola per sospingerlo orizzontalmente. Si tratta di un'abilità permanente.

[Hang Glider] (Deltaplanista)

Il Deltaplanista scende verso il basso, in una traiettoria curva, finché non urta contro il suolo; mentre sta praticando lo sport del Deltaplano, non può essere trasformato in nient'altro.

[Icarus Wings] (Ali di Icaro)

I Lemming dotati delle Ali di Icaro volano orizzontalmente finché non incontrano un ostacolo; servendosi della Ventola, è possibile mandarli in tutte le direzioni.

Abilità di rimozione del terreno

[Scoop] (Sterratore)

Lo Sterratore scava diagonalmente con la sua vanga, fin dove è possibile. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora sterrando.

[Club Basher] (Sfondatore)

Colpisce gli ostacoli, aprendo orizzontalmente un varco. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora sfondando.

[Digger] (Scavatore)

Lo Scavatore scava in basso, fin dove può, lasciando una buca verticale dietro di lui. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora scavando.

[Basher] (Aprivarco)

L'Aprivarco si apre un varco tra gli ostacoli, procedendo in linea retta e orizzontale. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora aprendo il varco.

[Miner] (Minatore)

I Minatori scavano seguendo una traiettoria curva e lasciano un tunnel dietro di sé. Possono essere trasformati in qualche altra cosa mentre stanno ancora scavando.

[Fencer] (Schermitore)

Lo Schermitore taglia gli elementi del paesaggio e dietro di sé lascia un tunnel leggermente inclinato verso l'alto. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora tagliando.

[Stomper] (Pestatore)

Il Pestatore salta su e giù e, pestando il

terreno, scava una pista verticale nel suolo. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora pestando.

[Laser Blaster] (Vaporizzatore laser)

Il Vaporizzatore laser vaporizza ciò che si trova direttamente sopra di lui. Può essere trasformato in qualche altra cosa mentre sta ancora vaporizzando.

[Flame Thrower] (Lanciafiamme)

Il Lanciafiamme elimina una parte del paesaggio con una sola vampata. Non può essere trasformato mentre sta facendo questo.

[Exploder] (Esplositore)

L'Esplositore esplose, creando un cratere nel paesaggio circostante. Il Lemming non sopravvive; per cinque secondi, prima di esplodere, continua a fare quello che stava facendo. Qualsiasi Lemming può essere trasformato in esplositore.

[Bomber] (Bombardiere)

Il Bombardiere sgancia una bomba ai suoi piedi. La bomba esploderà, lasciando un cratere nel paesaggio circostante, e il Lemming sopravviverà all'esplosione.

Abilità di costruzione

[Filler] (Riempitore)

Il Riempitore versa con un secchio del liquido che si adatta il più possibile alla forma del terreno, e si solidifica non appena si arresta. Il Riempitore non può essere interrotto quando sta versando.

[Builder] (Costruttore)

I Costruttori edificano una rampa di 12 mattoni inclinata verso l'alto. I Costruttori possono essere interrotti in qualsiasi momento e trasformati in qualche altra cosa.

[Planter] (Coltivatore)

Il Coltivatore coltiva le piante; quando sono cresciute, fanno parte del paesaggio e sono utili per camminarci sopra.

[Stacker] (Accumulatore)

L'Accumulatore costruisce un muro di 12 mattoni. Quando lo completa, si mette in cima al muro, poi riprende a camminare.

[Platformer] (Costruttore di piattaforme)

Il Costruttore di piattaforme costruisce una rampa orizzontale di 12 mattoni, e può essere interrotto dopo che ha iniziato il lavoro, ma si fermerà se colpisce un muro o un ostacolo.

[Sand Pouter] (Versatore di sabbia)

Il Versatore di sabbia crea un monticello di sabbia e quando ha avviato il lavoro, non può essere interrotto né trasformato in nient'altro.

[Glue Pouter] (Versatore di colla)

Il Versatore di colla è simile al Riempitore, con una differenza sostanziale. Il cemento versato da un Riempitore cola attraverso un buco, mentre la colla gettata dal Versatore non fa questo: la colla si ferma, infatti, quando raggiunge la parte inferiore.

Abilità di tiro

[Archer] (Arciere)

Facendo un clic, il Lemming carica il suo arco; spostando il cursore fino ad un punto, l'Arciere punta verso quel punto e facendo un altro clic, l'Arciere lancia la freccia, che andrà a conficcarsi da qualche parte, nel paesaggio circostante. La distanza tra la freccia e il cursore determina la potenza del tiro.

[Thrower] (Lanciatore)

Il Lanciatore tira una pietra che si conficca nel paesaggio circostante. La distanza percorsa dalla pietra è maggiore se, all'inizio, il lanciatore era un Corridore.

[Bazooka] (Bazooka)

Un Lemming armato di Bazooka può effettuare un lancio ad arco del proiettile, attraversando il paesaggio. Quando il proiettile atterra, distrugge una parte del paesaggio circostante.

[Spearer] (Giavellottista)

Il Giavellottista lancia un giavellotto che va a conficcarsi nel paesaggio circostante. Se all'inizio il giavellottista era un Corridore, la distanza percorsa dal giavellotto è maggiore.

[Mortar] (Mortaio)

Un Lemming-Mortaio lancia una bomba nell'aria che fa esplodere una parte della zona in cui atterra.

[Roper] (Lancifune)

Il Lancifune lancia un gancio collegato a una fune. Fare un clic per puntare e un altro clic per colpire il punto in cui si trova il cursore. I Lemming poi, possono camminare sulla fune.

Abilità di movimento

[Walker] (Camminatore)

È il Lemming comune: può percorrere il territorio, ma non attraversare gli ostacoli se sono troppo ripidi.

[Runner] (Corridore)

Il Corridore si muove più velocemente di un Camminatore. Se un Corridore viene trasformato in Saltatore, i suoi salti sono più lunghi dei salti di un Camminatore. Si tratta di un'abilità permanente.

[Jumper] (Saltatore)

Quando si fa clic, il Saltatore fa un salto. Se all'inizio era un Camminatore, la distanza saltata sarà modesta; se invece era un Corridore, la distanza saltata sarà maggiore.

[Hopper] (Saltellatore)

Il Saltellatore saltella finché non urta contro un ostacolo o finché non gli viene assegnata un'altra abilità. Può ricevere un'altra abilità solo se si trova a terra.

[Skater] (Pattinatore)

Alcune zone ghiacciate fanno scivolare e cadere i Lemming. I Pattinatori possono evitare questo problema, stando ritti e pattinando sul terreno. Si tratta di un'abilità permanente.

[Kayaker] (Kayakista)

Un Lemming può attraversare l'acqua utilizzando un Kayak. È possibile conferirgli questa abilità solo quando si trova in acqua. Una volta ricevuta tale abilità, attraversa l'acqua finché non raggiunge la terraferma.

[Swimmer] (Nuotatore)

I Nuotatori nuotano nell'acqua e poi ne escono fuori. Si tratta di un'abilità

permanente. La prossima volta in cui un Nuotatore incontra l'acqua, sarà nuovamente in grado di nuotare, a prescindere da ciò che avrà fatto nel frattempo.

[Climber] (Scalatore)

Gli Scalatori si arrampicano sulle superfici verticali, ma cadono se incontrano una sporgenza. Si tratta di un'abilità permanente.

[Booter] (Lemming con stivali)

Con stivali speciali, i Lemming possono camminare su qualsiasi superficie, persino a testa in giù, sui soffitti. Possono acquisire abilità diverse, ma solo se non si trovano su un muro o un soffitto.

[Pole Vault] (Saltatore con l'asta)

Il Saltatore con l'asta si solleva in aria servendosi di un'asta, dopo una breve rincorsa. Se l'asta tocca un ostacolo qualsiasi, il tentativo fallisce.

[Slider] (Scivolatore)

Lo Scivolatore è il contrario dello Scalatore. Quando si trova vicino ad un margine, sobbalza e si lascia scivolare, a patto che si tratti di una superficie verticale. Se cade a terra, si dirige verso la direzione opposta a quella iniziale. Quando sta per fare un salto, si ferma per un attimo, dando la possibilità di trasformarlo in un Attaccasoffitti. Quella dello Scivolatore è un'abilità permanente.

[Rock Climber] (Rocciatore)

Il Rocciatore può scalare superfici verticali e superare sporgenze di 45 gradi al massimo. Si tratta di un'abilità permanente.

[Shimmier] (Attaccasoffitti)

L'Attaccasoffitti salta in aria e cerca di attaccarsi al soffitto, poi si sposta su di esso il più a lungo possibile. Quando non ha più superficie a disposizione, si ferma per un attimo in attesa di un cambiamento di abilità.

[Diver] (Tuffatore)

Il Tuffatore si getta dalle scogliere.

Abilità varie

[Attractor] (Incantatore)

La scelta di tale abilità fa sì che il Lemming suoni della musica, e che i Lemming vicini si fermino a ballare.

[Floater] (Piuma-Lemming)

Quando cade da qualche cosa, il Piuma-Lemming fluttua lentamente verso il suolo. Si tratta di un'abilità permanente.

[Blocker] (Blocca-Lemming)

Il Blocca-Lemming impedisce ai Lemming di passare. Può essere ritrasformato in Camminatore, facendo saltare in aria il suolo sotto di lui.

[SuperLem] (SuperLem)

Il Super Lemming vola in aria e segue il cursore. Se colpisce il cursore o il suolo, ritorna allo stato normale.

Il gruppo DMA

Programmazione del gioco per Super

Nintendo

Mike Dailly

Presentazione

Adam Fowler

Abilità supplementari

Brian Watson

Animazione Lemming

Gary Timmons

Grafica del gioco

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Grafica dell'introduzione

Jamie Grant

Gareth Watt

Musica

Mike Clarke

David Whittaker

Effetti sonori Lemming

Alasdair Houston

Documentazione

Steve Hammond

Coordinamento

Simon Little

E con l'opera di...

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

...come ideatori dei livelli

Produttore

Graham Stafford

E l'équipe della Psygnosis

COPYRIGHT © 1993 BY PSYGNOSIS LTD.

"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 GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY IMAGESOFT NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E'LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY IMAGESOFT E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA 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."

ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA

Via Flaminia 872

00191 Rome

Italy

Hotline: CTHV (ITALY) Hotline 33

36 359

1. Kontrollera att ditt Super Nintendo Entertainment System är avstängt innan du sätter in spelkassetten.

2. Sätt in spelkassetten i boxen i enlighet med anvisningarna för systemet.

3. Slå på systemet.

4. Introduktionssekvensen och spelet startar.

Lemmings 2 – Sagan fortsätter

Vid det här laget är du säkert väl bekant med den hemska belägenhet Lemmingarna befinner sig i. De måste inte bara lämna sina älskade små ruckel för alltid, utan dessutom överge sin ö innan de går under i det kommande Mörkret. Vilket öde...

Lemmingön består av 12 riken, var och en med en del av amuletten och med en Lemmingstam med sin egen, tja, kultur. Du måste vägleda så många Lemmingar som möjligt, från varje stam, genom 10 olika nivåer. Allt eftersom du gör det kommer varje stams del av amuletten att föras till arken och, när alla delar har sammanfogats, bilda den kompletta amuletten och göra det möjligt för stammarna att ta sig från ön. Men tänk på att bara så många Lemmingar som räddats på nivå 1 kommer att gå vidare till nivå 2!

Målsättningen med spelet

Din uppgift i varje bild är att föra så många Lemmingar som möjligt från sin falllucka (varifrån de faller ner på skärmen) och till utgången från nivån (som är antingen ett hus eller en

dörröppning). För att se hela spelskärmens kan du rulla bilden i alla fyra riktningar, genom att hålla knapp A nedtryckt och trycka på riktningssplattan.

När spelet börjar kommer Lemmingar att börja falla ner på skärmen från en, eller ibland flera, ingångar. Din uppgift är att förse Lemmingarna med färdigheter (som du hittar längst ner på skärmen), så att de kan skapa en passage längs vilken alla (eller de flesta) Lemmingar kan gå, och nå utgången i säkerhet.

Ned till på skärmen finns upp till åtta färdighetsikoner för Lemmingarna - hur många gånger en viss färdighet finns tillgänglig står i respektive färdighetsruta. Denna siffra räknas ner när du använder färdigheten. Så om din Lemming hindras av en liten pelare så kan du, beroende på vilka färdigheter som finns tillgängliga i den aktuella skärmen, slå dig fram igenom den, klättra över den, bygga en väg över den, förstöra den med en eldkastare, slänga ett rep över den - ja, det finns för det mesta massor av olika sätt att klara ett hinder och nå fram till slutpunkten. Och det är det som gör Lemmings 2 till det allra mest otroliga och utmanande spelet någonsin...

För att välja en färdighet för en Lemming flyttar du in markören över en färdighetsikon och trycker på knapp B. Sedan flyttar du in markören över en Lemming och trycker på knapp B, för att föra över färdigheten. Denna Lemming använder sig då av sin nya färdighet. Vissa färdigheter tillämpar Lemmingen omedelbart. Andra

färdigheter, till exempel en Simmare, spar Lemmingen och använder sig av då så lämpar sig. Vissa färdigheter kräver ytterligare åtgärder från din sida - till exempel bågskytte-Lemmingen. Läs i så fall i avsnittet om de olika färdigheterna, för detaljerad information om hur de olika färdigheterna används.

Amuletten

Det slutliga målet med Lemmings 2 The Tribes är att föra alla Lemmingar till arken, vilken finns mitt på Lemmingön. Om du klarar detta kommer du att belönas med en guldamulett. Du kan emellertid också avsluta spelet genom att endast föra en Lemming från varje stam till arken. Om du bara lyckas få några Lemmingar till arken får du en bronsamulett. Silveramuletten får du om bara några få Lemmingar går förlorade.

Och du kan skriva upp att även om du kan skaffa dig en bronsamulett med bara några få sömnlösa nätter, så kommer det att ta månader att få ihop en guldamulett!

Huvudmeny

När inledningssekvensen är klar visas huvudmenyn.

Map (Karta)

Klicka på kartikonen för att få fram en karta över Lemmingön. Du kan då välja en stam genom att trycka på knapp B när du är över önskat stamområde.

Practice (Övning)

Innan du kastar dig in i spelet kan du vilja klicka på övningsikonen. Då visas en tom ruta, och du måste välja vilka

åtta Lemmingfärdigheter du vill prova ut. Sedan kan du välja en av fyra övningsnivåer. Spräng dina Lemmingar med en atombomb för att avsluta!

Play (Spela)

När du är redo att börja spela på riktigt väljer du en stam och går till startskärmen. I den får du reda på exakt vilka färdigheter Lemmingarna har tillgångar till, för att hjälpa dem att ta sig igenom nivån. Den ger dig också en översikt över riket och talar om hur mycket tid du har på dig för att rädda dina lekfulla kompisar.

Har du spelat några nivåer tidigare kan du återgå till dem - för att få en chans att öka det antal Lemmingar du har räddat!



Pausa spelet. Starta spelet genom att aktivera paus på nytt, eller klicka en gång till på knapp B.

Fläkt. Blås omkring en del Lemmingar med hjälp av knapp B.

Atombomba - Dubbelklicka på atombombsikonen för att avsluta nivån och, snyft, ta farväl av alla de underbara Lemmingarna.

Snabbt framåt. Återgår till normal

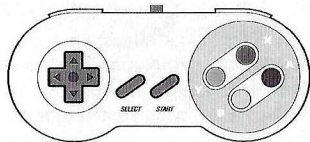
hastighet när du trycker på knapp B, eller om Snabbt framåt aktiveras på nytt.

Lemningar kvar - Antal återstående Lemningar i stammen.

Räddade Lemningar.

Återstående tid.

SNES Lemmings 2 - reglage



Riktningspilar - markörflyttning

Välj - Snabbt framåt

Start - Pausa

Vänster knapp - Flytta ner en färdighetsikon

Höger knapp - Flytta upp en färdighetsikon

Y - Växla till/från fläkttillståndet

X - Lås på en Lemming

A - Skärmmullningstillståndet

B - Välj Lemming/välj färdighet

Markörflyttning

Tryck på riktningsspaltan för att flytta runt markören på skärmen. När knapp A hålls nedtryckt kan skärmen rullas.

Snabbt framåt

Tryck på Val-knappen för att använda tillståndet 'Snabbt framåt', i vilket alla Lemningar rör sig med tre gånger den vanliga hastigheten.

Paus

Fryser det spel som pågår

Flytta en ikon uppåt och nedåt

Tryck Vänster, för att välja färdighetsikonen till vänster, eller Höger, för att välja färdighetsikonen till höger. OBS: Om du trycker Vänster på nytt, när du befinner dig längst ut till vänster, hamnar markeringen på höger sida.

Fläkttillståndet

Fläkten blåser omkring många Lemningar som befinner sig i luften. Tryck på Y för att förvandla markören till en fläkt. Om du trycker på knapp B i fläkttillståndet, så ökar fläkthastigheten så fläkten blåser kraftigare. Tryck på Y på nytt för att återgå till markören.

Lås på Lemming

För att låsa på en Lemming trycker du på denna knapp och för riktningsslaget i riktning mot önskad Lemming. Detta låser markören på Lemmingen ifråga. När du har låst på en Lemming kan han tilldelas en färdighet. Om du väljer en riktning på kontrollplattan så flyttas lösningssmarkören till närmsta Lemming i den riktningen, om det finns någon. Tryck en gång till på X för att ta bort lösningen.

Skärmmullningstillståndet

Tryck på knapp A, och håll den nedtryckt, för att gå till rullningstillståndet. Du kan då flytta skärmen i stället för markören, för att se på hela skärmen. Släpp upp knapp A för att återgå till markören.

Välj Lemming

När markören har placerats på en Lemming trycker du på knapp B. Den färdighet som för närvarande är markerad tilldelas då Lemmingen ifråga.

Nivåavslutningsbilden

När du har slutfört en nivå visas antalet kvarvarande Lemningar, tillsammans med en medalj.

Du har tre alternativa möjligheter:

1. Spela nästa nivå med det antal Lemningar som räddats från denna nivå.
2. Spela om nivån för att försöka rädda fler Lemningar.
3. Återgå till menyskärmen.

Därifrån kan du spara ditt spel eller gå till översiktskartan, för att byta stam.

Färdigheterna

Färdigheterna kan indelas i olika kategorier:

Vindfärdigheter Lemningar som påverkas av fläkten.

Markborttagande färdigheter Lemningar som tar bort en del av marken.

Marktilläggande färdigheter Lemningar som bygger upp ytterligare bakgrund.

Skjutfärdigheter Lemningar som skjuter eller skjuter iväg någonting

Rörelsefärdigheter Ändrar det sätt Lemningarna rör sig på.

Diverse färdigheter Speciella Lemmingfärdigheter.

Vindfärdigheter

Balooner (Ballongfarare)

En Lemming som gjorts till en Ballongfarare stiger vertikalt upp i luften, och fortsätter att stiga. En Ballongfarare kan inte ändras till någonting annat, annat än om ballongen exploderar.

Magic Carpet (Flygande matta)

Flygande mattor svävar över marken och anpassar sin höjd efter terrängen. Om de far ut över en klippavsats så sjunker de ner, tills de finner sin nivå på nytt. De ändras bara tillbaka på nytt när de krockar med någonting.

Jet Pack (Jetpaket)

Jetpaket svävar över marken och flyttas bara med hjälp av fläkten. Jetpaketets bränsle räcker bara i omkring 10 sekunder.

Twister (Spinnare)

Spinnarna roterar med hög hastighet och blir kvar på samma ställe. När fläkten används kan de blåsas ner till marken, där de roterar nedåt så att en tunnel bildas bakom dem. Om du blåses bort från marken slutar de att vara Spinnare.

Surfer (Surfare)

En Lemming som håller på att drunkna, eller som simmar, kan förvandlas till en Surfare, och kan enbart flyttas med fläkten. En Surfare hoppar automatiskt av sin surfbåda där vattnet tar slut. Han kan dessutom blåsas i valfri riktning med fläkten.

Parachuter (Fallskärmshoppare)

En Fallskärmshoppare sjunker nedåt, och kan blåsas horisontellt med fläkten under fallet. Detta är en permanent färdighet.

Hang Glider (Drakflygare)

En drakflygare svävar nedåt i en vinkel, tills han slår i marken. Drakflygaren kan inte ändras till någonting annat under flygningen.

Icarus Wings (Ikarosvingar)

Lemmingar med Ikarosvingar kan flyga horisontellt tills de stöter på ett hinder, och de kan blåsas i valfri riktning med fläkten.

Markborttagande färdigheter

Scooper (Skyfflare)

En Skyfflare gräver nedåt diagonalt så långt som möjligt, med sin spade. Han kan ändras till någonting annat under skyfflandet.

Club Basher (Genomslagare)

Slår sig igenom hinder och skapar en horisontell väg. Kan ändras till någonting annat när han slår sig fram.

Digger (Grävare)

En Grävare gräver nedåt så långt hand kan, så att det bildas ett vertikalt hål bakom honom. Han kan ändras till någonting annat under grävandet.

Basher (Slagare)

En Slagare slår sig igenom hinder längs en horisontell, rak linje. Han kan ändras till någonting annat när han håller på att slå.

Miner (Gruvarbetare)

Gruvarbetarna gräver sig nedåt i vinkel, så att det bildas en tunnel bakom dem. De kan ändras till någonting annat när de håller på med sitt gruvarbete.

Fencer (Fäktare)

En Fäktare kpar bort landskapet och lämnar en lätt uppåtriktad tunnel bakom sig. Fäktaren kan ändras till någonting annat under fäktandet.

Stomper (Stampare)

En Stampare hoppar upp och ner och skapar en vertikal gång över marken. Stamparen kan ändras till någonting annat under stampandet.

Laser Blaster

(Lasersprängare)

En Lasersprängare förvandlar landskapet alldeles ovanför till ånga. Han kan ändras till någonting annat när han håller på med det.

Flame Thrower (Eldkastare)

En Eldkastare tar bort en del av landskapet i ett enda svep. Han kan inte ändras till någonting annat när han håller på med det.

Exploder (Exploderare)

En Exploderare exploderar, så att det bildas en krater i landskapet. Lemmingen överlever inte. Han fortsätter med det han höll på med i fem sekunder innan han exploderar. Vilken Lemming som helst kan förvandlas till en Exploderare.

Bomber (Bombman)

En Bombman lägger en bomb vid sina fötter. Bomben exploderar och ger upphov till en krater i landskapet. Lemmingen överlever explosionen.

Marktilläggande färdigheter

Filler (Fyllare)

En Fyllare häller ut en stelnande vätska ur en hink. Vätskan följer markens form så mycket det går. Den stelnar när den slutar rinna. Lemmingen kan inte avbrytas under tiden som han häller.

Builder (Byggare)

Byggare bygger en ramp, som sluttar uppåt, av 12 tegelstenar. Byggaren kan avbrytas när som helst, genom att förvandlas till någonting annat.

Planter (Planterare)

Planterare odlar växter. Växterna blir till en del av landskapet när de vuxit upp, och är bra att gå på.

Stacker (Staplare)

En Staplare bygger en mur av 12 tegelstenar. När han är klar kommer han att stå överst på muren, och kommer att fortsätta att gå.

Plattform (Plattformare)

En Plattformare bygger en horisontell ramp av 12 tegelstenar. Han kan inte stoppas när han har satt igång, men kommer att sluta om han träffar på en mur eller ett hinder.

Sand Pourer (Sandhällare)

En Sandhällare skapar en sandhög. Sandhällare kan inte stoppas, eller ändras till något annat, när de väl har börjat.

Glue Pourer (Limhällare)

En Limhällare liknar en Fyllare, men med en avgörande skillnad. Den cement en Fyllare häller rinner ner i eventuella hål, men det gör inte lim från en Limhällare. Limmet stannar när det når undersidan.

Skjutfärdigheter

Archer (Bågskytte)

En klickning så laddar Lemmingen sin båge. Flytta markören för att få Bågskytten att sikta på den punkt du markerar. En klickning till skjuter iväg pilen, som kommer att fastna i landskapet. Avståndet från bågen till markören bestämmer kraften i skottet.

Thrower (Kastare)

En Kastare kastar en sten, som fastnar i landskapet. Han kastar den längre om han var Löpare när han blev Kastare.

Bazooka

En Lemming som är beväpnad med en Bazooka kan avfira en pjäs i en båge genom landskapet. Där pjäsen landar sprängs en del av landskapet bort.

Spearer (Spjutbärare)

En Spjutbärare kastar ett spjut som sätter sig i landskapet. Han kastar det längre om han var Löpare när han blev Spjutbärare.

Mortar (Granatkastare)

En granatkastar-Lemming skjuter upp en granat i luften. Där granaten landar kommer en del av landskapet att sprängas bort.

Roper (Repman)

En repman skjuter iväg en krok med ett rep efter sig. En klickning siktar. En klickning till skjuter iväg repet till markörens plats. Lemmingarna kan sedan gå på repet.

Rörelsefärdigheter **Walker (Gångare)**

Detta är den normala Lemmingen. Han masar sig fram genom landskapet, med kan inte ta sig förbi hinder som är för branta.

Runner (Löpare)

En Löpare rör sig snabbare än en Gångare. När en Löpare ändras till en Hoppare hoppar han längre än om han var en Gångare från början. Detta är en permanent färdighet.

Jumper (Hoppare)

En Hoppare hoppar en gång vid klickning. Om han var Gångare från början blir hoppavståndet kort. Om han var Löpare från början blir hoppavståndet längre.

Hopper (Skuttare)

En Skuttare skuttar tills han stoppas av ett hinder, eller tilldelas en annan färdighet. Han kan bara få en annan färdighet när han befinner sig på marken.

Skater (Skridskoåkare)

På vissa istäckta ytor halkar Lemmingarna och ramlar omkull. Skridskoåkarna kan klara sig ifrån detta genom att hålla sig stående och åka skridskor över partiet. Detta är en permanent färdighet.

Kayaker (Kajakare)

En Lemming kan ta sig över vatten med hjälp av en kajak. Han kan bara få denna färdighet när han befinner sig i vatten. Han förs då över vattnet tills han når land.

Swimmer (Simmare)

Simmare simmar genom vatten och

stiger sedan upp ur det. Detta är en permanent färdighet. När Simmaren stöter på vatten kommer han att kunna simma igen, oberoende av vad han har gjort sedan han simmade senast.

Climber (Klättrare)

Klättrare kan klättra uppför vertikala ytor, men ramlar ner om de stöter på ett utskjutande parti.

Klättringsförmågan är en permanent färdighet.

Boater (Kängman)

Med specialkängor kan en Lemming ta sig upp för vilken yta som helst, och till och med gå upp-och-ned i tak. Färdigheten kan ändras till en annan, men bara om Lemmingen inte befinner sig på en vägg eller i ett tak.

Pole Vaulter (Stavhoppare)

En Stavhoppare svingar sig upp i luften med hjälp av en stav, efter en kort ansats. Om staven kommer i kontakt med några hinder misslyckas hoppet.

Slider (Glidare)

En Glidare är som en Klättrare, fast tvärtom. När Glidaren kommer till en kant glider han ner, om det är en vertikal yta. Om en Glidare ramlar ner på marken kommer han att förflytta sig i motsatt riktning mot den han hade ursprungligen. När han kommer till ett fall blir han kvar där i en sekund, så att det finns möjlighet att ändra honom till en Shimmyer. Glidning är en permanent färdighet.

Rock Climber (Bergsklättrare)

En Bergsklättrare kan ta sig upp för vertikala ytor, och även ta sig runt utskjutande partier på upp till 45

grader. Bergsklättringsfärdigheten är en permanent färdighet.

Shimmier (Shimmyer)

En Shimmyer hoppar upp i luften och försöker få tag i taket. Sedan dansar han fram längs taket så länge som möjligt. Om taket tar slut blir han hängande i en sekund, så att det finns möjlighet att ändra hans färdighet.

Diver (Dykare)

En Dykare kastar sig i vattnet från bergsavsatser.

Diverse färdigheter

Attractor (Attraherare)

När denna färdighet väljs kommer ifrågasvarande Lemming att börja spela musik, vilket får andra Lemmingar i närheten att stanna upp och börja dansa.

Floater (Flytare)

En Flytare flyter långsamt ner till marken om han ramlar från någonting. Flytförmågan är en permanent färdighet.

Blocker (Blockerare)

En Blockerare hindrar helt enkelt Lemmingar från att ta sig förbi. Han kan ändras tillbaka till en Gångare genom att marken under honom sprängs bort.

Superlemming

En Superlemming flyger i luften och följer markören. Om han krockar med markören eller med marken återgår han till att vara normal.

DMA-GRUPPEN

Super Nintendo spelprogrammering

Mike Dailly

Presentation

Adam Fowler

Ytterligare färdigheter

Brian Watson

Lemminganimering

Gary Timmons

Spelgrafik

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Intrografik

Jamie Grant

Gareth Watt

Musik

Mike Clarke

David Whittaker

Lemming-ljudeffekter

Alasdair Houston

Intern dokumentation

Steve Hammond

Koordinering

Simon Little

Och med stora insatser av...

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

...som nivåskapare

Producent

Graham Stafford

Samt gruppen vid Psygnosis

COPYRIGHT © 1993 AV PSYGNOSIS LTD.

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige 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 IMPLICITA 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 NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA 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."

Sony Music Entertainment
(Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

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

1. Varmista Super Nintendo Entertainment System -laitteesi virran olevan päältä, ennenkuin työnät pelikasetin paikoilleen.
2. Työnnä pelikasetti konsoliin järjestelmäsi käyttöohjeiden mukaan.
3. Kytke virta päälle.
4. Johdantojokso ja peli käynnistyvät.

Lemmingsit 2 - Tarina jatkuu

Tätä nykyä oletkin jo varmasti tietoinen Lemmingsejä uhkaavasta kauhistuttavasta kohtalosta. Ei riitä, että heidän on lähdeävä lopullisesti viehättävistä pikkununneleistaan, vaan heidän on kaiken huipuksi paettava saareltaankin välttyäkseen katoamasta uhkaavaan Pimeyteen. Tänään on varmaan juuri tuo kohtalokas päivä.

Lemmingsien saari käsittää 12 aluetta, joista kullakin on oma palansa Talismaania, ja alueilla asuvilla Lemmings-heimoilla on jokaisella oma kulttuurinsa. Sinun on ohjattava mahdollisimman monta Lemmingsiä kustakin heimosta kymmenen tason lävitse. Tällöin kunkin heimon Talismaaninpala pääsee aina edistyessäsi turvaan Arkkiin. Stellä se muodostaa muihin yhteentoista palaseen liitettyä täydellisen Talismaanin, jonka voimalla heimot pääsevät pakoon Saarelta. Pidä varasi, sillä ainoastaan tasolta 1 pelastamasi Lemmingsit pääsevät jatkamaan tasolle 2!

Pelin tarkoitus

Tarkoituksena on saada kultakin ruudulta mahdollisimman monta Lemmingsiä turvaan luukuista (joiden kautta he putoilevat ruudulle) poistumistasolle (joka näkyy talona tai oviaukkona). Katsellaksesi koko peliruutua pystyt vierittämään näyttöruutua neljään suuntaan pitelemällä painiketta A pohjassa ja painamalla suuntaohjainta.

Pelin alettua Lemmingsejä putoilee ruudulle yhdestä tai useammasta sisääntuloaukosta. Tehtävänäsi on antaa Lemmingseille taitoja (näet ne ruudun alalaidasta), joiden avulla he pääsevät tekemään käytävän, jota pitkin kaikki (tai useimmat) Lemmingsit voivat kulkea ja poistua turvallisesti.

Ruudun alalaidassa on 8 Lemmings-taitoikonia, joiden käyttökertojen määrä on esitetty kunkin taidon laatikossa. Tämä määrä vähenee sitä mukaa, kun käytät kyseistä taitoa. Näin pystyt esimerkiksi pienen pylvään tukkiessa jonkun Lemmingsin tien, ruudulla käytössäsi olevista taidoista riippuen, murtamaan tiesi pylvään läpi, kiipeämään sen yli, rakentamaan reitin sen yli, tuhoamaan sen liekinheittimellä tai heittämään köyden sen huipulle - esteen selvittämiseen ja ulospääsyyn on yleensä todella monia eri keinoja. Siksi Lemmings 2 onkin pelinä mitä uskomattomin ja samalla haasteellisin...

Valitaksesi jollekin Lemmingsille tietyn taidon siirrä kohdistimen kyseistä taitoa kuvaavaan ikoniin ja paina painiketta B. Sitten siirrä kohdistimen Lemmingsin kohdalle ja paina painiketta B, jolloin taito siirtyy

Lemmingsille. Lemmings käyttää tämän jälkeen uutta taitoaan hyväkseen. Jotakin taitoja Lemmingsit pystyvät käyttämään heti. Jotkut muut taidot, esimerkiksi Uimarin taito, pysyvät muistissa ja Lemmings käyttää niitä aina tarvittaessa. Jotkut taidot vaativat lisätoimia sinun puoleltasi - kuten esimerkiksi Jousiampuja-Lemmingsin tapauksessa. Katso tällöin tarkempia ohjeita kohdasta, jossa on esitetty, miten käytät kutakin taitoa.

Talismaani

Pelin perimmäisenä tarkoituksena on saada kaikki Lemmingsit keskellä Lemmingsin saarta olevaan Arkkiin. Onnistuessasi saat palkinnoksi Kultaisen Talismaanin. Pystyt päättämään pelin myös, vaikkeet olisi onnistunut auttamaan kuin yhden Lemmingsin kustakin heimosta Arkkiin. Saadessasi vain jotakin harvoja Lemmingsejä Arkkiin saat palkinnoksi Pronssisen Talismaanin. Hopeisen Talismaanin saat palkinnoksesi, kun vain muutama Lemmings on menehtynyt.

Älä kuitenkaan kuvittele liikoja, sillä Pronssisen Talismaanin hankkimisen viedessä vain muutamata yöunet Kultainen Talismaani vaatii kuukausien harjoittelun!

Päävalikko

Johdantojakson päätyttyä päävalikko ilmestyy näyttöön.

Map (Kartta)

Napauta karttaikonia saadaksesi esille Lemmingsien saaren kartan. Tästä pystyt valitsemaan heimon painamalla painiketta B ollessasi kyseisen heimon alueella.

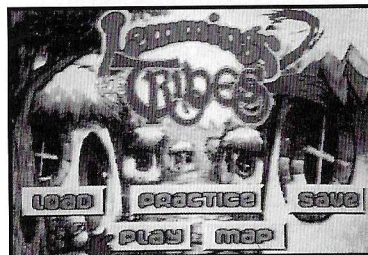
Practice (Harjoittelu)

Haluat ehkä napauttaa harjoitusikonin ennenkuin aloitat varsinaisen pelin. Tällöin saat esiin tyhjän panelin, ja sinun on valittava, mitä kahdeksaa Lemmings-taitoa haluat kokeilla. Voit pelata yhdellä neljästä harjoittelutasosta. Räjyötä Lemmingseillesi reitti turvaan!

Play (Peli)

Aloittaessasi oikean pelin, valitse heimo ja siirry alkuruudulle. Ruudulta näet tarkalleen, mitä taitoja Lemmingseille on tarjolla auttamaan niitä tämän tason läpi. Näet myös maan ääriiviivat ja paljonko aikaa sinulla on leikkisten kaveriemme pelastamiseen.

Jos olet pelannut jo muutamia tasoja, voit palata tältä ruudulta jo pelaamillesi tasoille, jolloin saat mahdollisuuden yrittää pelastaa useampia Lemmingsejä!



Pelitauko - Pääset jatkamaan valitsemalla taun uudelleen tai napauttamalla painiketta B uudelleen.

Puhallin - Lennättää tietyjä Lemmingsejä ympäriinsä painikkeesta B.

Atomisieni - Napauta tätä ikonia kahdesti päättääksesi pelitason ja,

nyyhkäisy, sanoaksesi jäähyväiset kaikille noille ihanille Lemmingseille.

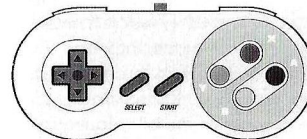
Pikaetenemistoiminto - Nopeus palautuu normaaliksi painaessasi painiketta B tai valitessasi pikaetenemisen uudelleen.

Jäljellejääneet Lemmingsit - Heimon jäljelläolevien Lemmingsien määrä.

Pelastettujen Lemmingsien määrä.

Jäljelläoleva aika.

SNES Lemmings 2 - ohjaimet



Suuntanuolet Kohdistimen siirtoon

Select Nopeasti eteenpäin

Start Tauko

Vasen-painike Taitoikonin valinta vasemmalta

Oikea-painike Taitoikonin valinta oikealta

Y - Puhallintoiminnon painike (päälle/päältä)

X - Lukkiutuminen Lemmingsiin

A - Ruudun vieritys

B - Lemmingsin valinta/Taidon siirto

Kohdistimen siirto

Paina suuntaohjainta siirtääksesi kohdistinta ympäri ruutua. Pidellessäsi painiketta A pohjassa saat ruudun vierimään.

Nopeasti eteenpäin

Paina Select-näppäintä halutessasi Nopeasti eteenpäin -tilaan, jossa kaikki Lemmingsit liikkuvat kolminkertaisella nopeudella normaalinopeuteen verrattuna.

Tauko

Jähmettä pelin paikoilleen.

Ikoniin valinta

Paina Vasen valitaksesi taitoikonin vasemmalta ja Oikea valitaksesi taitoikonin oikealta. Huom! Ollessasi äärimmäisenä vasemalla ja painaessasi Vasenta uudestaan korostus siirtyy oikeaan laitaan.

Puhallintila

Puhallin lennättää monia tuulen kuljettamia Lemmingsejä ympäriinsä. Paina painiketta Y muuttaaksesi kohdistimen puhalltimeksi. Ollessasi puhallintilassa, paina painiketta B ja puhallimen pyörintänopeus kasvaa, jolloin puhallus voimistuu.

Paina painiketta Y uudelleen palataksesi kohdistimen käyttöön.

Lukkiutuminen Lemmingseihin

Lukkiutuaksesi johonkin Lemmingsiin, paina tätä painiketta ja siirrä suuntaohjain kohteena olevan Lemmingsin suuntaan. Tämä lukitsee kohdistimen juuri tuohon Lemmingsiin. Lukkiuduttuasi Lemmingsiin voit antaa sille jonkin taidon. Valitessasi suunnan ohjaimestasi lukituskohdistin siirtyy

lähimpään Lemmingsiin, mikäli niitä on tällä suunnalla. Paina painiketta X uudestaan poistukseksi lukitustilasta.

Ruudun vieritys

Paina painiketta A ja pitele sitä pohjassa siirtyäksesi vieritystilaan. Tällöin pystyt siirtämään kohdistimen sijasta ruutua ja pääset näkemään koko näyttämön. Vapauttaessasi painikkeen A kohdistintoiminto palautuu.

Taidon siirto valitsemallesi Lemmingsille

Siirrettyäsi kohdistimen jonkun Lemmingsin kohdalle, paina painiketta B, ja juuri korostettu taito siirtyy Lemmingsille.

Taso päättyy -ruutu

Pelattuasi tämän tason loppuun jäljelle jääneiden Lemmingsien määrä ja palkintomitalisi ilmestyvät näyttöruutuun.

Tämän jälkeen saat kolme vaihtoehtoa:

1. Voit pelata seuraavan tason tältä tasolta pelastamiesi Lemmingsien kanssa.
2. Voit pelata tämän tason uudelleen ja yrittää pelastaa lisää Lemmingsejä.
3. Voit palata päävalikkoruutuun.

Tässä pystyt tallentamaan pelisi tai siirtymään maapallon karttaan vaihtaaksesi heimoa.

Taidot

Taidot voidaan jakaa eri ryhmiin:

Taidot ilmassa Puhaltimen lennättämillä Lemmingseillä.

Maansiirtotaidot Maan osien siirtämiseen.

Maanrakennustaidot

Lisärakennelmien luomiseksi maisemaan.

Ampumataidot Jonkin esineen ampumiseen tai laukaisuun.

Liikkumistaidot Lemmingsien liikkumistavan muuttamiseen.

Sekalaiset taidot Huipputehokkaita Lemmings-taitoja.

Taidot ilmassa

Ballooner (Ilmapalloilija) Ilmapalloilijaksi muutettu Lemmings kohoaa pystysuoraan ilmaan jatkaen nousuaan. Ilmapalloilijaa ei voida muuttaa muuksi, ellei ilmapallo puhkea.

Magic Carpet (Taikamatto) Taikamatot lipuvat maanpinnan yläpuolella säädellen lentokorkeuttaan maaston mukaan. Pudotessaan kallionreunan yli matot vaipuvat aluksi, kunnes ne pääsevät vakautumaan uudelleen. Taito katoaa vain maton osuessa johonkin esteeseen.

Jet Pack (Rakettipakkaus) Rakettipakkaukset kelluvat maanpinnan yläpuolella ja liikkuvat vain puhaltimen avulla. Rakettipakkauksen polttoaine riittää vain 10 sekunniksi.

Twister (Ilmahyrrä) Ilmahyrrät pyörivät paikoillaan akselinsa ympäri erittäin nopeasti. Puhallinta käytettäessä puhallus voi heittää hyrrät maahan, johon ne tällöin kaivautuvat jättäen jälkeensä tunnelin. Jos puhallin saa kiskaistua hyrrän maasta, se lopettaa toimintansa.

Surfer (Lainelautailija) Hukkua tai uiva Lemmings voidaan

muuttaa lainelautailijaksi, joka pystyy liikkumaan ainoastaan puhaltimen avulla. Lainelautailija hyppää automaattisesti laudaltaan saavuttuaan rantaan. Puhallin voi myös siirrellä häntä mihin suuntaan tahansa.

Parachuter (Laskuvarjoilija) Laskuvarjoilija leijuu alaspäin, ja puhallin voi osuessaan siirrellä häntä vaakatasossa. Tämä on pysyvä taito.

Hang Glider (Riippuliitäjä) Riippuliitäjä vaipuu viistoon alaspäin, kunnes osuu maahan, eikä häntä voida muuttaa miksikään muuksi liitonsa aikana.

Icarus Wings (Ikaroksen siivet) Ikaroksen siivet saaneet Lemmingsit lentävät vaakatasossa, kunnes he kohtaavat jonkin esteen. Niitä voidaan siirrellä puhaltimella mihin suuntaan tahansa.

Maansiirtotaidot

Scooper (Kauhoja) Kauhoja kaivautuu lapionsa avulla viistoon alaspäin mahdollisimman syväälle. Hänet voidaan muuttaa joksikin muuksi kaivautumisensa aikana.

Club Basher (Nuijija) Raivaa tiensä esteiden lävitse selviytään itselleen vaakasuoran polun. Hänet voidaan muuttaa joksikin muuksi raivaustoimiensa aikana.

Digger (Kaivaja) Kaivaja kaivautuu suoraan alaspäin niin pitkälle kuin pääsee jättäen pystysuoran reiän jälkeensä. Hänet

voidaan muuttaa joksikin muuksi kaivuun aikana.

Basher (Murskaaja) Murskaa itselleen reitin esteiden läpi vaakatasossa suoraan eteenpäin. Hänet voidaan muuttaa joksikin muuksi murskauksen aikana.

Miner (Kaivosmies) Kaivosmiehet kaivautuvat viistoon alaspäin jättäen tunnelin jälkeensä. Heidät voidaan muuttaa joksikin muuksi kaivautumisen aikana.

Fencer (Leikkaaja) Leikkaaja leikkaa maisemasta osasia jättäen jälkeensä hieman viistoon ylöspäin suuntautuvan tunnelin. Hänet voidaan muuttaa joksikin toiseksi leikkelyn aikana.

Stomper (Junttaaja) Junttaaja hyppii ylös alas juntaten itselleen pystysuoran reitin maaperään. Hänet voidaan muuttaa joksikin muuksi hyppyjensä aikana.

Laser Blaster (Laser-ampuja) Laser-ampuja muuttaa suoraan yläpuolellaan olevan maiseman höyryksi. Hänet voidaan muuttaa joksikin toiseksi hänen tehdessään tätä.

Flame Thrower (Liekinheittäjä) Liekinheittäjä poistaa osan maisemaa yhdellä heittimen painalluksella. Häntä ei voida muuttaa miksikään muuksi hänen tehdessään tätä.

Exploder (Räjäyttävä) Räjäyttävä räjähtää muodostaen kraaterin maaperään. Lemmings ei selviydy hengissä. Hän jatkaa tekemisistään viiden sekunnin ajan,

ennenkuin räjähtää. Mikä tahansa Lemmings voidaan muuttaa Räjähdyttäjäksi.

Bomber (Pommittaja)

Pommittaja asettaa pommin jalkojensa juureen. Tämän jälkeen pommi räjähtää muodostaen kohdalleen kraaterin. Lemmings säilyy räjähdyksestä hengissä.

Maanrakennustaidot Filler (Täyttäjä)

Täyttäjä kaataa astiastaan kovettuvaa nestettä, joka seuraa maaperän muotoja mahdollisimman tarkkaan. Neste kovettuu päästyään lepotilaan. Häntä ei voida keskeyttää hänen kaataessaan nestettä.

Builder (Rakentaja)

Rakentajat rakentavat 12 tiilestä viistoon ylöspäin kohoavan lähtöalustan. Rakentaja voidaan keskeyttää milloin tahansa muuttamalla hänet joksikin muuksi.

Planter (Istuttaja)

Istuttajat kasvattavat kasveja. Kasvit auttavat täysikasvuisina muotoilemaan maiseman osia ja ovat hyödyllisiä kävelyalustoja.

Stacker (Pinoaja)

Pinoaja rakentaa muurin 12 tiilestä. Saatuaan muurin valmiiksi hän seisoo sen harjalla ja jatkaa taas kävelyään.

Platformer (Alustantekijä)

Alustantekijä rakentaa 12 tiilestä vaakasuoran alustan. Häntä ei voida pysäyttää päästyään alkuun, vaikkakin hän pysähtyy törmätessään muuriin tai esteeseen.

Sand Pourer (Hiekankasaaja)

Hiekankasaaja tekee kasoja hiekasta. Hiekankasaajia ei voida pysäyttää tai muuttaa miksikään muuksi, kun he ovat aloittaneet työnsä.

Glue Pourer (Liimanvaluttaja)

Liimanvaluttaja muistuttaa Täyttäjää, mutta heidän välillään on kuitenkin selvä ero. Täyttäjän kaatama sementti tippuu reikiin, mutta Liimanvaluttajan liima ei. Liima jähmettyy saavuttuaan esteen alareunaan.

Ampumataidot

Archer (Jousimies)

Yksi napaus, niin Lemmings jännittää jousensa. Kohdistinta siirtämällä saat Jousimiehen tähtäämään kyseiseen kohteeseen, ja toisella napauksella hän ampuu nuolen, joka sujahtaa maisemaan. Nuolen voima riippuu jousen ja kohdistimen välisestä etäisyydestä.

Thrower (Paiskoja)

Paiskoja heittää lohkarren, joka singahtaa maisemaan. Jos Paiskoja oli heittäessään Juoksija, lohkarre lentää pidemmälle.

Bazooka (Sinko)

Singolla aseistettu Lemmings pystyy ampumaan laukauksen kaaressa maiseman halki. Laukaus räjäyttää ruudulta sen maisemanosan, johon se osuu.

Spearer (Keihäänheittäjä)

Keihäänheittäjä heittää keihään, joka uppoutuu maisemaan. Keihäs lentää

pidemmälle, jos hän oli heittäessään Juoksija.

Mortar (Kranaatinheittäjä)

Kranaatinheitintä käyttävä Lemmings ampuu kranaatin ilmaan. Kranaatin pudotessa maahan pala maisemaa räjähtää ruudulta.

Roper (Köydenampuja)

Köydenampuja ampuu tartuntakoukun, jonka perään on sidottu köysi. Ensimmäinen napaus tähtää, toinen napaus laukaisee köyden kohdistimen osoittamaan paikkaan. Lemmingsit voivat sitten kävellä tätä köyttä pitkin.

Liikkumistaidot

Walker (Kävelijä)

Tämä on tavallinen Lemmings. Hän vaeltelee maisemassa, mutta ei pysty ylittämään liian jyrkkiä esteitä.

Runner (Juoksija)

Juoksija liikkuu Kävelijää nopeammin. Jos Juoksija muutetaan Hyppääjäksi, hän hyppää Kävelijästä tehtyä Hyppääjää pidemmälle. Tämä on pysyvä taito.

Jumper (Hyppääjä)

Hyppääjä hyppää kerran napauksella. Jos hän oli hyppyhetkellä Kävelijä, hyppy jää lyhyeksi, jos hän oli Juoksija, hypystä tulee pidempi.

Hopper (Loikkija)

Loikkija loikkii, kunnes osuu esteeseen tai saa jonkin toisen taidon. Hän voi saada muita taitoja vain ollessaan maassa.

Skater (Luistelija)

Tietyt jäiset alueet saavat Lemmingsit

liukastumaan ja putoilemaan. Luistelijat selviytyvät tästä ongelmasta pysymällä pystyssä ja luistelemalla alueen yli. Tämä on pysyvä taito.

Kayaker (Meloja)

Lemmings voi ylittää vesistöjä kajakin avulla. Hän pystyy saamaan tämän taidon vain ollessaan vedessä. Saatuaan taidon hän ylittää vesistön ja nousemaan maihin.

Swimmer (Uimari)

Uimarit uivat vesistöjen yli ja kipuavat maihin. Tämä on pysyvä taito. Milloin tahansa törmätessään uudelleen veteen hän pystyy uimaan katsomatta siihen, mitä hän on tehnyt uintien välillä.

Climber (Kiipeilijä)

Kiipeilijät pystyvät kiipeämään pystysuoria pintoja pitkin, mutta putoavat kohdatessaan ylleen kaartuvan seinämän. Kiipeämiskyky on pysyvä taito.

Booter (Saapastelija)

Erikoissaappailla Lemmings pääsee kävelemään millä pinnoilla tahansa ja jopa ylösalaisin luolien katoissa. Heille voidaan siirtää muita taitoja, paitsi heidän ollessaan seinillä tai katoissa.

Pole Vaulter (Seiväshyppääjä)

Seiväshyppääjä kohoaa ilmaan seipään avulla otettuaan lyhyen vauhdin. Jos seiväs osuu johonkin esteeseen, yritys epäonnistuu.

Slider (Liukuja)

Liukuja on Kiipeilijän vastakohta. Tullessaan esteelle hän siirtyy sen yli liukuen sitä alas niin kauan kuin pystysuoraa pintaa riittää. Jos Liukuja

putoaa maahan, hän siirtyy liikkumaan päinvastaiseen suuntaan kuin mihin oli menossa. Kohdatessaan pudottavan esteen hän roikkuu siinä sekunnin ajan, jolloin voit muuttaa hänet Katossavaappujaksi. Liukuminen on pysyvä taito.

Rock Climber (Vuoristokiipeilijä)

Vuoristokiipeilijä pystyy liikkumaan pystysuorilla pinnoilla ja selviää jopa 45 asteen ulospäin työntyvistä esteistä. Tämä kyky on pysyvä taito.

Shimmier (Katossavaappuja)

Katossavaappuja ponkaisee ilmaan yrittäen saada otetta katosta. Hän vaappuu käsiensä varassa kattoa pitkin niin pitkälle kuin pystyy. Jos hänen otteensa katosta irtoaa, hän roikkuu katosta vielä sekunnin ajan, jolloin voit muuttaa hänen taitoaan.

Diver (Sukeltaja)

Sukeltaja sukelttaa alas kallioilta.

Sekalaiset taidot

Attractor (Viihdyttäjä)

Valitessasi Lemmingsille tämän taidon saat hänet esittämään musiikkia, jolloin muut lähellä olevat Lemmingsit alkavat tanssia.

Floater (Leijuja)

Leijuja leijuu hitaasti maata kohti pudotessaan jostain. Leijumiskyky on pysyvä taito.

Blocker (Tukkija)

Tukkija yksinkertaisesti estää Lemmingsejä pääsemästä ohi. Pysty

muuttamaan hänet takaisin Kävelijäksi räjäyttämällä maan hänen altaan.

SuperLem (Super-Lemmings)

Super-Lemmings pystyy lentämään ja seuraa kohdistinta. Jos hän osuu kohdistimeen tai maahan, hän muuttuu tavalliseksi Lemmingsiksi.

DMA-tiimi

Super Nintendo -pelin ohjelmointi

Mike Dailly

Esitely

Adam Fowler

Lisätaidot

Brian Watson

Lemmingsien animointi

Gary Timmons

Peligrافیikka

Gary Timmons

David Osborne

Graeme Anderson

Martin Good

Gareth Watt

Scott Johnston

Johdannon grafiikka

Jamie Grant

Gareth Watt

Musiikki

Mike Clarke

David Whittaker

Lemmings-äänitohosteet

Alasdair Houston

Dokumentointi

Steve Hammond

Koordinointi

Simon Little

Ja tasojen suunnittelussa...

Gary Timmons

Graeme Anderson

Martin Good

David Hally

Steve Hammond

Alasdair Houston

Mark Ireland

Stacey Jamieson

David Osborne

Doug Smith

Andy Whyte

... vastaavina suunnittelijoina

Tuottaja

Graham Stafford

Ja Psygnosis-tiimi

Copyright - 1993 by Psygnosis Ltd.

"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 optossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu oi oie 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 TÄSMENNENNY. KOHDE EDELLISEEN,

TÄMÄ SONY IMAGESOFT TUOTE ON MYYTY "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.

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erlyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music

Entertainment OY

Ahventie 4b (PL 12)

02171 Espoo

Finland

NORWAY

Sony Music Entertainment

(Norway) AS

Ostre Aker Vei 19

0581 Oslo

