SEGA GAME GEAR



EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlußt, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de vídeo, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de vídeo usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller kramprycknings. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuvioille. Alttius tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual. For two-player games, use the Gear-to-Gear Cable (sold separately) to connect the Game Gear units.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Gear-to-Gear Cable Input
② Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Verwenden Sie für 2-Personen-Spiele das getrennt erhältliche Gear-to-Gear-Kabel (separat erhältlich) zum Anschließen der Geräteeinheiten.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder auch zwei Personen gespielt werden.

① Gear-to-Gear-Kabel-Eingang
② Sega-Spielkassette einschieben

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Pour les parties à deux joueurs, utilisez le câble Gear-to-Gear (vendu séparément) réunissant les deux appareils pour les brancher ensemble.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Vous pouvez jouer seul ou avec un partenaire.

① Entrée du câble réunissant les deux appareils
② Mettez ici cartouche Sega en place

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones. Para jugar dos jugadores, utilice el cable Gear-to-Gear (vendido por separado) para conectar las unidades Game Gear.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego ha sido diseñado para uno o dos jugadores.

① Entrada del Gear-to-Gear Cable
② Ranura de introducción del cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni. Per i giochi a due giocatori, usare il cavo Gear-to-Gear (venduto separatamente) per collegare gli apparecchi Game Gear.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Il gioco è per uno o due giocatori.

① Ingresso del cavo Gear-to-Gear
② Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul. Använd kabeln Gear-to-Gear (tillval) för att ansluta spelmodulerna för ett spel med två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS! Spelet kan spelas av en eller två speldeltagare.

① Ingång för kabelns Gear-to-Gear
② Skjut in spelkassetten

Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding. Voor 2-spelers spellen moet je met de Gear-to-Gear kabel (los verkrijgbaar) de twee Game Gear Systems met elkaar verbinden.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

① Gear-to-Gear Kabel Ingang
② Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear -järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan. Kaksinpeliä varten käytä Gear-to-Gear-kaapelia (myydään erikseen) Game Gear-yksikköjen liittämiseen.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

① Gear-to-Gear-kaapelin pistoreikä
② Syötä Sega-kasetti

Meet the Lemmings

What are Lemmings? Officially they are described as small rodents that live near the Arctic. Once every few years, the Lemming population explodes, and they begin migrating aimlessly forward until they tumble into the sea and drown. We define Lemmings as small, cute, fuzzy, but incredibly stupid creatures whose prime occupation is to wander aimlessly until they meet their demise.

Lemmings may be mindless, but they fortunately have certain skills that you can assign to them to help them get past most dangerous obstacles. You'll learn where and when to assign these skills to certain Lemmings, who will then create a safe path toward an exit for the rest of the milling horde. Your success is measured by how many Lemmings you save.

Triff die Lemmings

Was sind Lemmings? Offiziell werden sie als kleine Nagetiere beschrieben, die in der Nähe der Arktis leben. Alle paar Jahre findet bei ihnen eine Bevölkerungsexplosion statt, und sie wandern ziellos vorwärts, bis sie in das Meer fallen und ertrinken. Wir definieren Lemmings als kleine, niedliche, knuffige, aber unglaublich dumme Kreaturen, dessen liebste Beschäftigung es ist, ziellos umherzuwandern und dabei ihrem Tod in die Arme zu laufen.

Lemmings handeln vielleicht gedankenlos, aber sie besitzen glücklicherweise bestimmte Fertigkeiten, welche Du ihnen zuweisen kannst, um ihnen zu helfen, den meisten gefährlichen Hindernissen zu widerstehen. Du wirst lernen, wann und wo man diese Geschicklichkeiten bei bestimmten Lemmings einsetzen muß, damit sie dann einen sicheren Weg zu einem Ausgang für die restlichen der herumlaufenden Horde schaffen können. Dein Erfolg wird an den geretteten Lemmings gemessen.

A la Rencontre des Lemmings

Que sont les Lemmings? Officiellement, on les décrit comme de petits rongeurs qui vivent près de l'Arctique. Régulièrement, certaines années, la population des Lemmings explose, et ils commencent à migrer sans but jusqu'à ce qu'ils tombent dans la mer et se noient. Nous définissons les Lemmings comme de petites créatures, gentilles, bouffies, mais incroyablement stupides, dont la principale occupation est d'errer sans but jusqu'à ce qu'ils trouvent la mort.

Les Lemmings peuvent être sans intelligence, mais ils possèdent heureusement certaines aptitudes que vous pouvez leur assigner afin de les aider à franchir les obstacles les plus dangereux. Vous apprendrez où et quand assigner ces aptitudes à certains Lemmings, qui créeront alors un chemin sûr vers une sortie pour le reste de la horde en marche. Votre réussite est mesurée par le nombre de Lemmings que vous sauvez.

Permítenos Presentarte a los Lemmings

¿Qué son los Lemmings? Oficialmente se les describe como pequeños roedores que viven cerca del Artico. Cada cierto tiempo, la población de Lemmings explota, y ellos comienzan a vagar sin rumbo hasta que caen al mar y se ahogan. A los Lemmings los definimos como criaturas pequeñas, lindas y peludas, pero increíblemente estúpidas, cuya única actividad es vagar sin rumbo hasta encontrar su fin.

A pesar de que los Lemmings son estúpidos, podrás asignarles ciertas habilidades para ayudarlos a salvar los obstáculos más peligrosos. Pronto aprenderás dónde y cuándo asignar estas habilidades a ciertos Lemmings, quienes crearán un camino seguro hacia la salida para el resto de la horda. Tu éxito se medirá por la cantidad de Lemmings que logres salvar.

Vieni a Conoscere i Lemming

Chi sono i Lemming? Sulla carta vengono descritti come piccoli roditori originari di una zona vicina all'Artico. Una volta ogni due o tre anni, la popolazione dei Lemming esplode e iniziano a migrare senza meta, finché non rotolano in mare e annegano. Noi possiamo definire i Lemming come creature piccole, graziose e ricciolute, ma incredibilmente stupide e la cui occupazione per eccellenza è girovagare senza meta finché non vanno incontro alla propria morte.

Può darsi che i Lemming non abbiano cervello, ma fortunatamente possiedono certe abilità, che possono aiutarti a superare gli ostacoli più pericolosi. Imparerai dove e come potrai attribuire queste abilità a certi Lemming, che creeranno un sentiero verso l'uscita per il resto di questa masnada. Il tuo successo dipende dal numero di Lemming che riesci a salvare.

Möt Lämlarna

Vad är lämlar! Officiellt beskrivs de som smågnagare som håller till i närheten av Nordpolen. Regelbundet, med några års mellanrum, ökar antalet lämlar explosionsartat och de störtar huvudstupa iväg tills de ramlar i havet och drunknar. Lämlar är alltså små, söta och mjuka men hopplöst korkade djur som huvudsakligen springer omkring utan mål tills de stryker med.

Lämlar kanske inte är särskilt smarta men som tur är har de en del goda egenskaper du kan utnyttja för att hjälpa dem att klara sig förbi de svåraste hindren. Du kommer att lära dig var och när du ska ge de här egenskaperna till vissa lämlar som då får chansen att skapa en säker väg till tryggheten för resten av den skenande hjorden. Måttet på din framgång är antalet räddade lämlar.

Dit Zijn de Lemmings

Wat zijn Lemmings? Normaal worden ze beschreven als kleine knaagdieren die vlakbij de Noordpool leven. Om de zoveel jaar hebben de Lemmings een geboorte-explosie en gaan ze blind op zoek naar een ander gebied, net zolang tot ze in het water vallen en verdrinken. Wij denken dat Lemmings kleine, wollige, lieve, maar ontzettend stomme wezens zijn die gewoon gaan wandelen totdat ze hun noodlot gevonden hebben.

Lemmings zijn misschien stom, maar ze hebben wel speciale technieken, die jij ze moet geven om ze langs de gevaarlijkste obstakels te helpen. Jij moet leren waar en wanneer je welke Lemming een bepaalde techniek moet geven, die dan een veilige weg maakt voor de rest van de troep. Jouw succes hangt af van het percentage Lemmings dat jij redt.

Tässä Tulevat Sopulit

Mitä ovat sopulit? Virallisesti ne ovat kuvattu pieniksi jyrsijöiksi, jotka elävät lähellä pohjoista napaseutua. Sopulikanta kasvaa räjähdysmäisesti muutaman vuoden välein ja ne lähtevät liikkeelle päämäärättä eteenpäin siihen saakka, kunnes ne putoavat päistikkää mereen ja hukkuvat. Sopulit määritetään pieniksi, somiksi, untuvaisiksi, mutta hämmästyttävän typeriksi olennoiksi, joiden päätehtävänä on vaeltaa ilman päämäärää siihen saakka, kunnes ne kohtaavat kuolemansa.

Sopulit ovat ehkä järjettömiä, mutta onneksi sinä voit antaa niille tiettyjä kykyjä, jotka auttavat niitä selviämään kaikkein vaarallisimmista esteistä. Tulet oppimaan missä ja milloin voit antaa nämä kyvyt tietyille sopuleille, jotka sen jälkeen luovat turvallisen kulkuväylän, jotta muutkin tämän jyrsivän lauman jäsenistä pääsevät pakoon. Sinun menestyksesi riippuu siitä, kuinka monta sopulia onnistut pelastamaan.

It will take speed, planning and plenty of brainpower to guide them to safety through 120 hair-raising levels. And the higher you go, the harder the little perishers are to keep track of! Can you save their species from extinction?

Take Control!

① **Directional Button**

- Moves the cursor around the game and Menu screens.
- Cycles through the letters on the Password screen.
- Selects the next space on the Password screen.

Es wird Geschwindigkeit, Planung und jede Menge Gehirnkraft kosten, um sie zur Sicherheit durch 120 haarsträubende Level zu führen. Und je höher Du kommst, desto schwieriger wird es, die kleinen Lümmel in der Spur zu behalten! Kannst Du ihre Gattung vor dem Aussterben bewahren?

Übernimm die Kontrolle!

① **Richtungs-Taste**

- Bewegt den Cursor bei dem Spielbild und bei dem Menü.
- Kreist durch die Buchstaben bei dem Passwortbild.
- Wählt den nächsten Platz bei dem Passwortbild.

Il faudra être rapide, faire des plans et utiliser beaucoup d'intelligence pour les guider vers un endroit sûr à travers 120 niveaux à vous arracher les cheveux. Et plus vous allez loin, plus les petites créatures sont difficiles à suivre! Pourrez-vous sauver leur espèce de l'extinction?

Prenez les Commandes!

① **Touche Directionnelle**

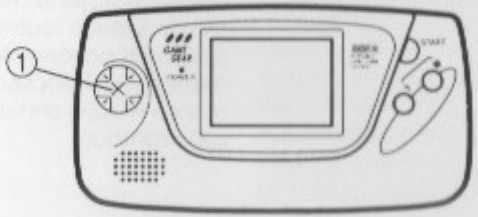
- Déplace le curseur pendant la partie et aux écrans de Menu.
- Fait défiler les lettres à l'écran de mot de passe (Password).
- Sélectionne l'espace suivant à l'écran de mot de passe (Password).

Para guiar a los Lemmings a través de 120 espeluznantes niveles hasta un lugar seguro, necesitarás velocidad, planificación y mucha inteligencia. Y mientras más avances, más difícil te será seguirle la lista a estas pequeñas criaturas. ¿Serás capaz de salvar esta especie de la extinción?

¡Toma Control!

① **Botón Direccional**

- Para mover el cursor en el juego y en las pantallas de menú (Menu).
- Para seleccionar letras en la pantalla de contraseña (Password).
- Para seleccionar el siguiente espacio en la pantalla de contraseña (Password).



Per portarli in sicuro attraverso questi 120 livelli rizzacapelli ci vorranno velocità, pianificazione e tanta intelligenza. E più in alto andrai, più difficile sarà mantenere sulla strada giusta questi piccoli pericoli vaganti! Riuscirai a salvare la loro specie dall'estinzione?

Assumi il Comando!

① **Tasto Direzionale**

- Serve per spostare il cursore nel gioco e negli schermi del menù.
- Serve per far scorrere le lettere nello schermo della parola d'ordine.
- Serve per selezionare lo spazio successivo nello schermo della parola d'ordine.

Du kommer att behöva snabbhet, planering och en väl fungerande hjärna för att leda dem till säkerheten genom 120 hårresande nivåer. Och ju längre du kommer desto svårare blir det att hålla reda på de små jäklarna! Är du rätt person att rädda dem från utrotning?

Ta Kontrollen!

① **Riktningstangent**

- Flyttar markören på spel- och menyskärmarna.
- Bläddrar mellan bokstäverna på lösenordskärmen.
- Väljer nästa position på lösenordskärmen.

Je hebt snelheid, planning en een heleboel hersens nodig om ze veilig langs de 120 uitdagende levels te leiden. En hoe hoger het level is, hoe moeilijker jij de kleine wezentje bij kunt houden. Kun jij ze redden van de ondergang?

De Besturing!

① **Richting Toets (R-Toets)**

- Beweegt de cursor tijdens het spel en op het Menu scherm.
- Gaat langs de letters in het Paswoord scherm.
- Kiest de volgende positie op het Paswoord scherm.

Tulet tarvitsemaan nopeutta, suunnittelua ja erittäin paljon aivotyöskentelyä, jotta kykenet opastamaan sopulit turvaan 120 jännittävän tason läpi. Mitä pitemmälle pääset, sitä vaikeampi sinun on pitää lukua heitteille jääneistä! Voitko pelastaa sopulien lajin sukupuuttoon kuolemiselta?

Ota Ohjaimet Käsiin!

① **D-Johdatuspainike**

- Siirtää kursoria pelin joka puolella ja listakuvaruuduissa (Menu).
- Pyörittää kirjainten läpi tunnussanakuvaruudussa (Password).
- Valitsee seuraavan välin tunnussanakuvaruudussa (Password).

② Start Button

- Enters the password.
- Pauses the game. Press again to resume play.

③ Button 1

- Previews the game.
- Begins game play.
- Brings up the Menu screen if a round is lost.

④ Button 2

- Makes selections on the Menu screen.
- Speeds up the scrolling action of the game screen when pressed together with the D-Button (move the cursor to the edge of the screen).
- Selects a Lemming highlighted with the cursor.
- Selects a task for a Lemming to perform.
- Begins replay of a round that was lost.

② Start-Taste

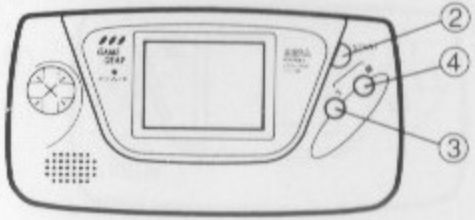
- Gibt das Passwort ein.
- Hält das Spiel an. Drücke die Taste noch einmal, um das Spiel wieder aufzunehmen.

③ Taste 1

- Zeigt den Spielverlauf an.
- Beginnt das Spiel.
- Zeigt das Menü an, wenn eine Runde verloren wird.

④ Taste 2

- Wählt bei dem Menü.
- Wird diese Taste zugleich mit der D-Taste gedrückt, wird das Zurückscrollen des Spielbildes beschleunigt (bewege den Cursor an den Rand des Bildschirmes).
- Wählt einen Lemming, der mit dem Cursor erleuchtet wird.
- Wählt eine auszuführende Aufgabe für einen Lemming.
- Beginnt das Wiederholspiel einer verlorenen Runde.



② Touche Start

- Entre un mot de passe.
- Met le jeu en pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

③ Bouton 1

- Démonstration du jeu.
- Commence la partie.
- Fait apparaître l'écran de Menu si un round est perdu.

④ Bouton 2

- Fait des sélections à l'écran de Menu.
- Accélère le défilement de l'écran de jeu lorsque vous appuyez aussi sur la touche-D (déplace le curseur au bord de l'écran).
- Sélectionne un Lemming éclairé avec le curseur.
- Sélectionne une tâche à effectuer pour un Lemming.
- Recommence un round qui a été perdu.

② Botón de Comienzo

- Para ingresar la contraseña.
- Para hacer una pausa durante el juego. Presiónalo de nuevo para reanudar el juego.

③ Botón 1

- Para revisar el campo de juego.
- Para iniciar el juego.
- Cuando pierdas una vuelta, presiona este botón para hacer que la pantalla de menú (Menu) sea exhibida.

④ Botón 2

- Para hacer selecciones en la pantalla de menú (Menu).
- Presiona este botón conjuntamente con el botón D para acelerar la acción de desplazamiento de la pantalla de juego (mueve el cursor hasta el borde de la pantalla).
- Para seleccionar el Lemming que ha sido destacado con el cursor.
- Para asignarle una tarea a un Lemming.
- Para reiniciar el juego desde una etapa en que hayas perdido.

② **Tasto di Inizio**

- Serve per inserire la parola d'ordine.
- Serve per fare una pausa. Ripremilo per riprendere il gioco.

③ **Tasto 1**

- Serve per prevedere il gioco.
- Serve per iniziare la partita.
- Serve per richiamare lo schermo del menù se perdi un round.

④ **Tasto 2**

- Serve per effettuare delle scelte nello schermo del menù.
- Se premuto assieme al tasto D, serve per accelerare l'azione di scorrimento dello schermo di gioco (il cursore si sposta al lato dello schermo).
- Serve per scegliere un Lemming evidenziato con il cursore.
- Serve per selezionare un compito da far eseguire al Lemming.
- Serve per iniziare a rigiocare un round perso.

② **Starttangent**

- För att slå in lösenordet.
- Fryser spelet. Tryck igen för att fortsätta.

③ **Tangent 1**

- För att ta en snabbtitt på spelet.
- För att börja spela.
- Öppnar menyskärmen om du förlorade en rond.

④ **Tangent 2**

- För att välja på menyskärmen.
- Rullar spelskärmen snabbare när du trycker på tangenten samtidigt med D-tangenten (ställ markören i kanten av skärmen).
- Väljer den markerade lämmeln.
- Väljer vilket uppdrag en viss lämmel ska utföra.
- För att börja om från början av en förlorad rond.

② **Start Toets**

- Voert het Paswoord in.
- Pauzeert het spel. Druk nog een keer om weer verder te spelen.

③ **Toets 1**

- Laat het spel zien.
- Start het spel.
- Laat het Menu scherm zien als je een ronde verloren hebt.

④ **Toets 2**

- Maakt keuzes op het Menu scherm.
- Laat het scherm sneller bewegen als je hem samen met de R-toets gebruikt (zet de cursor aan de rand van het scherm).
- Kiest de Lemming die aangewezen wordt door de cursor.
- Laat de Lemming een Techniek uitvoeren.
- Start dezelfde ronde weer als je hem verloren hebt.

② **Aloituspainike**

- Ohjelmoi tunnussanan.
- Keskeyttää pelin väliaikaisesti. Paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.

③ **Painike 1**

- Esittää pelin etukäteen.
- Aloittaa pelin.
- Tuo esille listakuvaruudun, jos jokin kierros on hävitty.

④ **Painike 2**

- Tekee valintoja listakuvaruudussa.
- Lisää pelikuvaruudun selauksen vauhtia, kun sitä painetaan yhdessä D-johdatuspainikkeen kanssa (siirrä kursori kuvaruudun reunaan).
- Valitsee kursorilla sytytetyn sopulin.
- Valitsee tehtävän, jonka sopulin tulee suorittaa.
- Aloittaa kierroksen uudelleen, jos se on hävitty.

Getting Started

Following the Sega logo and the Title screen, a Menu screen appears. You'll have three options to choose from. Press the D-Button left or right until the pointer appears in front of the option you want.

1 Player: Press Button 2 when this is selected to start the game at the first level of the category shown at the far right.

New Level: Press Button 2 when this is selected to bring up the Password screen. For more information on passwords, see page 48.



Das Bereitmachen für das Spiel

Dem Sega-Logo und dem Titelbild folgt das Menü. Du wirst Dir eine von drei Möglichkeiten aussuchen können. Drücke die D-Taste nach links oder rechts, bis der Zeiger vor der Wahl erscheint, die Du möchtest.

1 Player (1 Spieler): Wenn dies gewählt wurde, drücke Taste 2, um das Spiel im ersten Level von der Kategorie zu beginnen, die ganz rechts anzeigt wird.

New Level (Neues Level): Wenn dies gewählt wurde, drücke Taste 2, um zum Passwortbild zu gelangen. Siehe auf Seite 48 nach, wenn Du mehr Informationen über Passwörter haben möchtest.

Démarrage

Après le logo Sega et l'écran de titre (Title), un écran de Menu apparaît. Vous devez choisir entre trois options. Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce que le pointeur apparaisse en face de l'option que vous voulez.

1 Player (1 Joueur): Appuyez sur le bouton 2 quand cette option est sélectionnée pour commencer la partie au premier niveau de la catégorie indiquée à l'extrême-droite.

New Level (Nouveau Niveau): Appuyez sur le bouton 2 lorsque cette option est sélectionnée pour faire apparaître l'écran de mot de passe (Password). Pour plus d'informations sur les mots de passe, reportez-vous à la page 48.

Para Comenzar

A continuación del logotipo Sega y de la pantalla de título (Title), la pantalla de menú (Menu) aparecerá. Aquí tendrás tres opciones entre las cuales elegir. Presiona la parte izquierda o derecha del botón D hasta que el cursor aparezca delante de la opción deseada.

1 Player (1 Jugador): Después de seleccionar esta opción, presiona el botón 2 para iniciar el juego desde el primer nivel de la categoría indicada en el extremo derecho.

New Level (Nuevo Nivel): Después de seleccionar esta opción, presiona el botón 2 para hacer que la pantalla de contraseña (Password) sea exhibida. Para mayor información acerca de las contraseñas, consulta la página 48.

Preparativi

Dopo il marchio Sega e lo schermo del titolo, apparirà uno schermo del menù. Hai tre possibilità di scelta. Premi il tasto D verso sinistra o destra finchè il cursore non si trova davanti all'opzione desiderata.

1 Giocatore: Dopo aver selezionato questa opzione, premi il tasto 2 per iniziare la partita al primo livello dell'ultima categoria indicata a destra.

Nuovo livello: Dopo aver selezionato questa opzione, premi il tasto 2 per richiamare lo schermo della parola d'ordine. Per maggiori informazioni sulla parola d'ordine, leggi a pag. 49.

Är du Beredd

Efter Segamärket och titelskärmen öppnas en menyskärm. Du kan välja mellan tre alternativ. Tryck höger eller vänster på D-tangenten tills markören står framför det alternativ du väljer.

1 Player (1 Spelare): Tryck på tangent 2 för att börja spela från den första nivån av den kategori som visas längst till höger.

New Level (Ny Nivå): Väljer du det här alternativet ska du trycka på tangent 2 för att öppna lösenordskärmen. Se sid. 49 för mer om lösenord.

Het Spel Starten

Na het Sega logo en het Titelscherm zie je het Menu scherm. Je kunt uit drie dingen kiezen. Druk op links of rechts op de R-toets tot de cursor bij de keuze staat die je wilt hebben.

1 Player: Druk op Toets 2 als dit gekozen is om het spel te starten in het eerste level van de moeilijkheid die rechts op het scherm staat.

New Level: Druk op Toets 2 als dit gekozen is om het Paswoord scherm te zien. Kijk voor meer informatie over Paswoorden op pagina 49.

Aloitus

Listakuvaruutu ilmestyy esiin sen jälkeen, kun Sega-tunnusmerkki ja otsikkokuvaruutu ovat näkyneet. Sinulla on kolme vaihtoehtoa valittavana. Paina D-johdatuspainiketta vasemmalle tai oikealle siihen saakka, kunnes osoitin ilmestyy haluamasi vaihtoehdon eteen.

1 Pelaaja (1 Player): Jos valitset tämän, paina painiketta 2, jotta peli alkaa eniten vasemmalla olevan kategorian ensimmäisestä tasosta lähtien.

Uusi Taso (New Level): Jos valitset tämän, paina painiketta 2, jotta tunnussanakuvaruutu ilmestyy esiin. Ks. yksityiskohtaisempia tietoja tunnussanoista sivulta 49.

Game Category: Select this option with the D-Button and press Button 2 to select the game category you want to begin with. There are four categories: Fun, Tricky, Taxing and Mayhem. Each category has 30 levels, each more challenging than the last.

If you are playing Lemmings for the first time, it's best to start in the Fun category to become familiar with the game and the tasks the Lemmings can perform. The first few rounds are especially helpful in giving you ideas for later, when the going gets tougher.

When you have chosen the category you want to play, move the pointer to 1 Player and press Button 2 to begin the game.

Game Category (Spiel-Kategorie): Wähle diese Wahl mit der D-Taste, und drücke Taste 2, um die Spiel-Kategorie zu wählen, mit der Du beginnen möchtest. Es gibt vier Kategorien: Fun (Spaß), Tricky (Knifflig), Taxing (Anstrengend) und Mayhem (Körperverletzend). Jede Kategorie hat 30 Level, jede herausfordernder als die vorherige.

Wenn Du Lemmings zum ersten Mal spielst, ist es ratsam, in der Fun-Kategorie zu beginnen, damit Du Dich mit dem Spiel und den Aufgaben der Lemmings vertraut machen kannst. Die ersten paar Runden sind besonders hilfreich, Dir Ideen für später zu geben, wenn das Vorankommen schwieriger wird.

Wenn Du die gewünschte Kategorie gewählt hast, bewege den Zeiger zu 1 Player, und drücke Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

Game Category (Catégorie de Jeu): Sélectionnez cette option avec la touche-D et appuyez sur le bouton 2 pour sélectionner la catégorie de jeu par laquelle vous voulez commencer. Il y a quatre catégories: Fun, Tricky, Taxing et Mayhem. Chaque catégorie possède 30 niveaux, plus difficiles les uns que les autres.

Si vous jouez à Lemmings pour la première fois, il est préférable de commencer par la catégorie Fun pour vous familiariser avec le jeu et les tâches que peuvent accomplir les Lemmings. Les premiers rounds sont particulièrement utiles pour vous donner une idée de la suite, lorsque les choses deviennent plus difficiles.

Lorsque vous avez choisi la catégorie dans laquelle vous voulez jouer, déplacez le pointeur sur 1 Player (1 joueur) et appuyez sur le bouton 2 pour commencer la partie.

Game Category (Categoría de Juego): Selecciona esta opción con el botón D y presiona luego el botón 2 para seleccionar la categoría de juego con la que deseas comenzar. Existen cuatro categorías: Fun, Tricky, Taxing y Mayhem. Cada categoría tiene 30 niveles, cada uno más difícil que el anterior.

Si vas a jugar Lemmings por primera vez, te recomendamos comenzar en la categoría Fun para que te familiarices con el juego y con las tareas que los Lemmings pueden realizar. Los primeros segundos del juego te darán ideas que te serán de gran utilidad más tarde, cuando el camino se ponga más difícil.

Cuando hayas seleccionado la categoría en que desees jugar, mueve el cursor a "1 Player" y presiona el botón 2 para iniciar el juego.

Categoria di Gioco: Seleziona questa opzione con il tasto D, poi premi il tasto 2 per scegliere la categoria con la quale desideri giocare, scegliendo fra Divertente, Astuto, Tartassante e Mutilante. Ogni categoria si compone di 30 livelli, ognuno più difficile del precedente.

Se è la prima volta che giochi a Lemming, è meglio che cominci dalla categoria Divertente e ti familiarizzi con i compiti che possono eseguire i Lemming. Sono particolarmente utili i primissimi round, perchè ti danno idee per il futuro, quando il cammino sarà ben più arduo.

Dopo che hai scelto la categoria che desideri, sposta il cursore su 1 Giocatore e premi il tasto 2 per iniziare il gioco.

Game Category (Spelkategori): Välj det här alternativet med D-tangenten och tryck på tangent 2 för att välja vilken spelkategori du vill börja på. Det finns fyra kategorier: Fun, Tricky, Taxing och Mayhem. Varje kategori har 30 nivåer, och allihop är tuffare än den förra.

Spelar du Lemmings för första gången är det bäst att börja på Fun-kategorin tills du har bekantat dig med spelet och vilka uppdrag lämlarna klarar av. De första ronderna är särskilt användbara när det gäller att lägga upp taktiken för nivåerna längre fram när allvaret börjar.

När du har markerat den kategori du vill spela flyttar du markören till "1 Player" och trycker på tangent 2 för att börja spela.

Game Category: Kies dit met de R-toets en druk op Toets 2 om de moeilijkheid van het spel te bepalen. Er zijn vier keuzes: Fun (makkelijkste), Tricky, Taxing en Mayhem (moeilijkste). Elke keuze heeft 30 levels, die steeds moeilijker worden.

Als je Lemmings voor de eerste keer speelt, kun je het beste beginnen op Fun om het spel te leren kennen. Kijk wat alle Lemmings kunnen doen. De eerste paar ronden zijn erg handig om te zien wat je staat te wachten als het spel moeilijker wordt.

Als je een keuze hebt gemaakt, moet je de cursor bij "1 Player" zetten en op Toets 2 drukken om het spel te beginnen.

Pelikategoria (Game Category): Valitse tämä vaihtoehto D-johdatuspainikkeen avulla ja valitse sen jälkeen se kategoria, jolla haluat aloittaa, painamalla painiketta 2. Peliin sisältyy neljä eri kategoriaa: Huvi (Fun), mutkikas (Tricky), verottava (Taxing) ja sekasorto (Mayhem). Jokaiseen kategoriaan sisältyy 30 tasoa, joista jokainen on edellistä vaikeampi.

Jos pelaat sopulipeliä ensimmäistä kertaa, sinun on paras aloittaa huvikategoriasta, jotta tutustut peliin ja tehtäviin, joita sopulit voivat suorittaa. Tulet saamaan erittäin hyödyllisiä apukeinoja muutamasta ensimmäisestä kierroksesta myöhempiin kierroksiin, joissa meno tulee olemaan kovempaa.

Kun olet valinnut sen kategorian, jossa haluat pelata, siirrä osoitin 1 pelaajan (1 Player) vaihtoehdon kohdalle ja paina painiketta 2, jotta peli alkaa.

The March Begins

The game begins with an introductory screen showing the following:

① The name of the level you are about to play.
② The number of Lemmings to be used.
③ The percent of Lemmings to be rescued.
④ The rate at which the Lemmings will be dropped through the trap door.
⑤ The time allotted for the level.
⑥ The level number and category.

Press Button 2 to begin play immediately, or press Button 1 to get a look at the playing field first. Use the D-Button to scroll around the screen and see what's in store for you. When you're ready, press Button 1 or 2 to begin play.

Der Marsch Beginnt

Das Spiel beginnt mit einem Einführungs-Bild, das folgendes anzeigt:

① Der Name des Levels, das Du gleich spielen möchtest.
② Die Anzahl der benötigten Lemmings.
③ Die Anzahl der zu rettenden Lemmings.
④ Die Menge, in der die Lemmings durch die Falltür kommen.
⑤ Die zugewiesene Zeit für das Level.
⑥ Die Levelnummer und Kategorie.

Drücke Taste 2, um das Spiel sofort zu beginnen, oder drücke Taste 1, wenn Du zuerst einen Überblick von dem Spielfeld bekommen möchtest. Benutze die D-Taste, um über den Bildschirm zu scrollen und zu sehen, was alles auf Dich wartet. Wenn Du bereit bist, drücke Taste 1 oder 2, um das Spiel zu beginnen.

La Marche Commence

Le jeu commence par un écran d'introduction qui vous indique les choses suivantes:

① Le nom du niveau où vous allez jouer.
② Le nombre de Lemmings à utiliser.
③ Le pourcentage de Lemmings à sauver.
④ La cadence à laquelle les Lemmings tombent de la trappe.
⑤ Le temps alloué pour le niveau.
⑥ Le numéro du niveau et la catégorie.

Appuyez sur le bouton 2 pour commencer à jouer immédiatement, ou appuyez sur le bouton 1 pour avoir d'abord un aperçu du terrain de jeu. Utilisez la touche-D pour faire défiler l'écran et voir ce qui vous attend. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer à jouer.

La Marcha Comienza

El juego comienza con una pantalla de presentación que exhibe lo siguiente:

① El número del nivel en que vas a jugar.
② El número de Lemmings que puedes usar.
③ El porcentaje de Lemmings que debes salvar.
④ La velocidad a la que los Lemmings caerán por la puerta escotilla.
⑤ El tiempo asignado a cada nivel.
⑥ El número del nivel y la categoría.

Presiona el botón 2 para iniciar el juego inmediatamente, o presiona el botón 1 para dar un vistazo al campo de juego primero. Usa el botón D para desplazarte por la pantalla y ver qué te espera. Cuando estés listo, presiona el botón 1 o 2 para iniciar el juego.

In Marcia

Il gioco inizia con uno schermo introduttivo, che fornisce le seguenti informazioni:

① Nome del livello al quale stai per giocare.
② Numero di Lemming da usare.
③ Percentuale di Lemming da salvare.
④ Velocità alla quale i Lemming verranno fatti scendere dalla porta-trappola.
⑤ Tempo concesso per finire il livello.
⑥ Numero del livello e categoria.

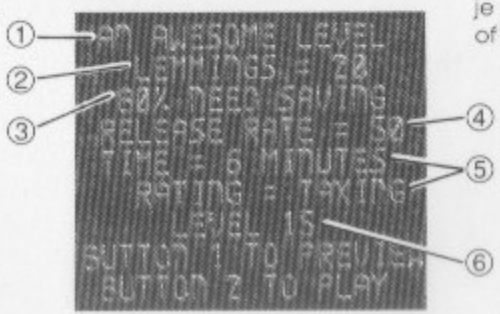
Premi il tasto 2 per iniziare subito la partita oppure premi il tasto 1 per dare un'occhiata al campo di gioco. Scorri sullo schermo con il tasto D e guarda cosa ti aspetta. Quando sei pronto, premi il tasto 1 o 2 ed inizia a giocare.

Marschen har Börjat

Spelet börjar med en introduktionsskärm som visar följande uppgifter:

① Namnet på den nivå du befinner dig på.
② Antalet lämlar du får använda.
③ Hur många procent lämlar du måste rädda.
④ Hur snabbt lämlarna ramlar genom fallluckan.
⑤ Nivåns maxtid.
⑥ Nivånummer och kategori.

Tryck på tangent 2 för att börja spela direkt eller tryck på tangent 1 om du vill ta en titt på spelfältet först. Använd D-tangenten för att flytta dig fram och tillbaka på skärmen och ta reda på vad som väntar på dig. När du är klar trycker du på tangent 1 eller 2 för att börja spela.



De Tocht Begint

Het spel begint met een introductie scherm waarop je de volgende dingen ziet:

① De naam van het level dat je gaat spelen.
② Het aantal Lemmings dat komt.
③ Het aantal Lemmings dat je moet redden.
④ De snelheid waarmee de Lemmings uit de deur komen vallen.
⑤ De tijd die je hebt voor dat level.
⑥ Het levelnummer en de moeilijkheid.

Druk op Toets 2 om met het spel te beginnen, of druk op Toets 1 om eerst het veld te verkennen voor je begint. Laat het scherm met de R-toets bewegen om te zien wat je te wachten staat. Als je klaar bent, moet je op Toets 1 of 2 drukken om te beginnen.

Marssi Alkaa

Peli alkaa esittelykuvaruudulla, jossa näkyy seuraavat seikat:

① Aloitettavan pelitason nimi.
② Käytettävien sopulien lukumäärä.
③ Pelastettavien sopulien prosenttimäärä.
④ Nopeus, jolla sopulit putoavat laskuluukun läpi.
⑤ Aika, joka voidaan käyttää ko. tasossa.
⑥ Tasonumero ja kategoria.

Paina painiketta 2, jos haluat aloittaa pelin välittömästi tai paina painiketta 1, jos haluat tarkistaa pelikentän ensin. Selaa kuvaruudun läpi D-johdatuspainikkeen avulla ja katso mitä sinua varten on varattu. Kun olet valmis, paina painiketta 1 tai 2, jotta peli alkaa.

The object of the game is to guide a certain number of Lemmings (maximum: 20) through a course fraught with deadly obstacles within a limited amount of time. The Lemmings drop in from a trap door at the top of the screen and begin marching to the right until blocked, or until they meet their demise.

To assist them in escaping a given level, use the D-Button to select a skill from the options located at the bottom of the screen and press Button 2. Then move the cursor to highlight the appropriate Lemming, and press Button 2 to make the Lemming perform the skill. Learn to move quickly — sometimes you'll have to move really fast in order to keep track of the little guys.

Der Zweck des Spieles ist, eine bestimmte Anzahl von Lemmings (maximal 20) durch eine Strecke entlangzuführen, die voll mit tödlichen Hindernissen ist. Das muß innerhalb einer bestimmten Zeit geschehen. Die Lemmings kommen durch eine Falltür oben am Bildschirm und beginnen, nach rechts zu marschieren, bis ihnen der Weg versperrt wird oder sie ihrem Tod in die Arme laufen.

Um sie bei dem Entkommen aus einem gegebenen Level zu unterstützen, benutze die D-Taste, um eine Fertigkeit von der Auswahl unten am Bildschirm zu wählen und drücke Taste 2. Bewege dann den Cursor, um den geeigneten Lemming aufleuchten zu lassen und drücke Taste 2, damit er seine Aufgabe ausführt. Lerne es, Dich schnell zu bewegen — manchmal mußt Du Dich richtig schnell bewegen, um den kleinen Typen im voraus zu bleiben.

L'objectif du jeu est de guider un certain nombre de Lemmings (maximum: 20) sur un parcours truffé d'obstacles mortels dans un temps limité. Les Lemmings tombent de la trappe en haut de l'écran et commencent à marcher vers la droite jusqu'à ce qu'ils soient bloqués, ou jusqu'à ce qu'il trouvent la mort.

Pour les aider à s'échapper à un niveau donné, utilisez la touche-D pour sélectionner une aptitude parmi les options situées en bas de l'écran et appuyez sur le bouton 2. Déplacez ensuite le curseur pour éclairer le Lemming approprié, et appuyez sur le bouton 2 pour que le Lemming effectue la tâche. Apprenez à vous déplacer rapidement — parfois vous aurez à vous déplacer vraiment rapidement pour suivre les petits gars.

El objeto del juego es guiar a un cierto número de Lemmings (máximo: 20) por una ruta llena de obstáculos mortales, dentro de un cierto límite de tiempo. Los Lemmings caerán desde una escotilla en la parte superior de la pantalla, y comenzarán a marchar hacia la derecha hasta ser obstruidos, o hasta encontrar su fin.

Para ayudarles a salvarse en un nivel dado, usa el botón D para seleccionar una de las tareas exhibidas en la parte inferior de la pantalla, y presiona el botón 2. Luego, mueve el cursor para destacar al Lemming adecuado, y presiona el botón 2 para hacer que el Lemming realice la tarea. Aprende a mover rápidamente — a veces tendrás que mover con verdadera rapidez para poder seguir a los pequeñitos.

Lo scopo del gioco è guidare un certo numero di Lemming (massimo 20) attraverso un percorso zeppo di ostacoli mortali e salvarli entro il tempo limite. I Lemming scendono da una porta-trappola nella parte superiore dello schermo ed iniziano a marciare verso destra finchè non vengono bloccati o non vanno incontro alla morte.

Per aiutarli a scappare da un certo livello, con il tasto D, scegli un'abilità dalle opzioni visualizzate nella parte bassa dello schermo, poi premi il tasto 2. Evidenzia il Lemming spostando il cursore e premi il tasto 2 per far eseguire il compito al Lemming. Impara a muoverti in fretta. A volte dovrai essere veramente veloce per riuscire a tenere il passo di questi piccoli esseri.

Spelet går ut på att klara ett visst antal lämlar (max: 20) genom en bana som är späckad med dödliga hinder innan tiden går ut. Lämlarna ramlar ner genom en fallucka i skärmens överkant och marscherar sedan åt höger tills de inte kommer längre eller tills de möter sin skapare.

Du kan hjälpa dem att överleva nivån genom att använda egenskaper bland alternativen längst ner på skärmen. Markera en egenskap med D-tangenten och tryck på tangent 2. Flytta sedan markören till en lämmel och tryck på tangent 2 för att ge egenskapen till lämmeln. Det gäller att öva upp snabbheten — ibland måste du vara verkligt kvick i vändningarna för att inte tappa bort de små kräken.

Je moet in een level een bepaald aantal Lemmings helpen (maximum: 20) om binnen een bepaalde tijd een veilige weg te banen langs verschillende gevaren. De Lemmings vallen uit een deur aan de bovenkant van het scherm en gaan dan naar rechts lopen tot ze tegengehouden worden of ze hun noodlot ontmoeten.

Om ze in een level te helpen moet je met de R-toets een techniek aan de onderkant van het scherm kiezen en dan op toets 2 drukken. Zet daarna de cursor op de juiste Lemming en druk weer op Toets 2 om die Lemming de techniek te geven. Soms moet je snel bewegen om de kleine ventjes bij te houden.

Pelissä on tarkoitus opastaa tietty lukumäärä populeja (enintään 20) erään hengenvaaralisia esteitä täynnä olevan reitin läpi määrätyssä aikajaksossa. Populit putoavat kuvaruudun yläosassa olevan laskuluukun läpi ja aikavat marssia oikealle päin siihen saakka, kunnes niiden kulku estetään tai kunnes ne kohtaavat kuolemansa.

Kun avustat niitä pakenemaan tietystä tasosta, valitse D-johdatuspainikkeen avulla jokin kyky kuvaruudun alaosassa olevista vaihtoehdoista ja paina painiketta 2. Valitse sen jälkeen tehtävän suorittava populi niin, että siirrät kursorin sopivan populin kohdalle, jotta se syttyy. Opettele liikkumaan nopeasti — joskus sinun on liikuttava todella nopeasti, jotta pysyt näiden pienien olioiden perässä.

Often you won't be able to save all of the Lemmings on screen. Some will get trapped, some will get away from you and march to their doom; and some will self-destruct in the name of duty. Just remember: the needs of the many outweigh the needs of the few... just as long as you rescue the minimum percentage of Lemmings required by a game level.

Oft wird es Dir nicht möglich sein, alle Lemmings auf dem Bildschirm zu retten. Einige werden sich verfangen, andere sich von Dir lösen und ihrem Verderben in die Hände laufen; und ein paar werden sich aus Pflichtgefühl selbst zerstören. Denke stets daran: die Bedürfnisse vieler sind wertvoller als die weniger... solange Du den minimalen Prozentsatz an Lemmings rettest, der in einem Spiellevel gefordert wird.

Souvent, vous ne pourrez pas sauver tous les Lemmings à l'écran. Certains seront piégés, d'autres s'éloigneront de vous et marcheront vers la mort, et certains s'autodétruiront pour la bonne cause. Rappelez-vous simplement: les besoins de la majorité l'emportent sur les besoins de la minorité... tant que vous sauvez le pourcentage minimum de Lemmings requis par le niveau de jeu.

Por lo general, no podrás salvar a todos los Lemmings que haya en la pantalla. Algunos quedarán atrapados, algunos se te escaparán y marcharán hacia su fin, y otros se autodestruirán en nombre del deber. Sólo recuerda: las necesidades de muchos priman sobre las de unos pocos... pero siempre y cuando seas capaz de salvar al porcentaje mínimo de Lemmings requerido en cada nivel del juego.

Spesso non riuscirai a salvare tutti i Lemming sullo schermo. Alcuni resteranno intrappolati, altri si sfuggiranno e andranno incontro al loro destino, altri ancora si autodistruggeranno per eseguire un ordine che gli hai impartito. Ma ricordati: la vita di tanti vale più della vita di pochi ... è sufficiente che tu riesca a salvare la percentuale minima di Lemming prevista per ogni livello di gioco.

Ofta klarar du inte att rädda alla lämlar på skärmen. En del går i fällor, andra rusar iväg från dig och marscherar mot slutet; och en del väljer plikten framför allt och förintar sig själva. Men kom ihåg en sak: det är bättre att rädda många än några få... så länge du klarar så den lämmelprocent som krävs på nivån.

Meestal kun je niet alle Lemmings op het scherm redden. Sommige worden gevangen, sommige ontsnappen en komen aan hun einde en weer anderen blazen zichzelf op om de rest te redden. Gewoon onthouden: soms moet er één zich opofferen voor de veiligheid van de rest. Als je maar zorgt dat je het minimum percentage Lemmings redt. Dan heb je het goed gedaan.

Usein käy kuitenkin niin, että et kykene pelastamaan kaikkia kuvaruudussa olevia sopuleja. Jotkut nistä joutuvat ansaan, joitakin et saa kiinni ja ne marssivat kohtaloonsa ja jotkut tuhoavat itsensä velvollisuuden vuoksi. Muista että monen tarpeet ovat tärkeämpiä kuin muutaman tarpeet .. sinun on pelastettava pelitasossa vaadittu sopulien minimi prosenttilukumäärä.

Head-to-Head

Challenge a friend to see which of you can save the Lemmings faster! You must each have a Game Gear unit and a *Lemmings* game cartridge, and you need one Gear-to-Gear Cable™. Insert a game cartridge into each unit, connect the cable between the units and turn the power to both units on.

Either player can choose an option or start the game. The button functions are the same as in the one-player mode. The one-player icon is replaced with the two-player icon as soon as you connect the Game Gear units and turn the power on.

Kopf-an-Kopf

Fordere einen Freund heraus, um zu sehen, wer von Euch die Lemmings schneller retten kann! Jeder von Euch muß ein Game Gear Unit und eine *Lemmings*-Spielcartridge haben. Außerdem braucht Ihr ein Gear-to-Gear™ (Gear-Verbindungs-) Kabel. Führe nun in jedes Unit eine Spielcartridge ein, verbinde die Units mit dem Kabel, und schalte beide Units an.

Ein Spieler kann entweder eine Wahl aussuchen oder das Spiel beginnen. Die Funktionen sind die gleichen, wie die bei einem Einzelspiel. Das Bild eines Einzelspieles wird durch das eines Doppelspieles ersetzt, sowie die Units verbunden und angeschaltet werden.

Face à Face

Défiez un ami pour voir lequel d'entre vous peut sauver les Lemmings plus rapidement! Vous devez chacun posséder une console Game Gear et une cartouche de jeu *Lemmings*, et vous avez besoin d'un câble Gear-to-Gear™. Insérez une cartouche de jeu dans chaque console, connectez le câble entre les consoles et allumez les deux appareils.

Chaque joueur peut choisir une option ou commencer la partie. Les touches fonctionnent de la même manière que dans le mode à un joueur. L'icône un-joueur est remplacée par l'icône deux-joueurs dès que vous connectez les consoles Game Gear et que vous les allumez.

Cara a Cara

Desafía a un amigo para ver quién de vosotros puede salvar a los Lemmings más rápido. Cada uno de vosotros deberá tener una unidad Game Gear y un cartucho de juego *Lemmings*; también necesitaréis un cable Gear-to-Gear™. Insertad el cartucho de juego en cada unidad, conectad el cable entre las unidades y encended ambas unidades.

Cualquiera de los jugadores podrá seleccionar una opción o comenzar el juego. Las funciones de los botones son iguales que en el modo de "un jugador". El símbolo de "un jugador" será reemplazado por el símbolo de "dos jugadores" tan pronto como las unidades Game Gear sean conectadas y encendidas.

Faccia a Faccia

Scommetti con un amico a chi riesce a salvare i Lemming in meno tempo! Entrambi dovete possiedere una consolle Game Gear e una cartuccia del gioco *Lemming*; vi serve anche un cavo Gear-to-Gear™. Infilate le due cartucce nelle due consolle, poi collegatele ed accendetele.

Uno dei giocatori sceglie le opzioni oppure fa iniziare il gioco. I tasti funzionano nello stesso modo come nel modo ad un giocatore. Non appena le consolle Game Gear vengono collegate ed accese, sparirà l'icona con un giocatore, sostituita dall'icona con due giocatori.

Öga mot Öga

Utmana en kompis på en match om den snabbaste lämmelräddaren! Ni måste ha varsin Game Gearenhet och varsin *Lemmings*-kassett, plus en Gear-to-Gear Cable™. Lägg en spelkassett i vardera enheten, anslut kabeln mellan enheterna och slå på strömmen till båda enheterna.

Vilken spelare som helst kan spela först. Tangenterna fungerar likadant som för en spelare. Ikonen för "en spelare" byts mot ikonen för två spelare så fort ni kopplar ihop Game Gear-enheterna och slår på strömmen.

Eén-tegen-Eén

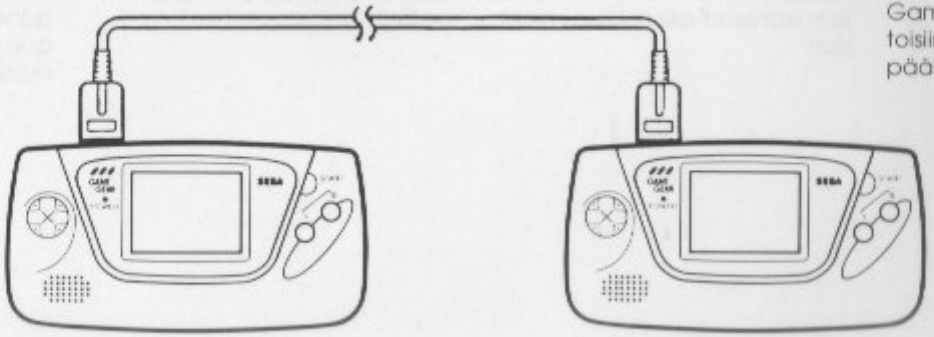
Daag een vriend uit om te zien wie de Lemmings het snelste kan redden. Je hebt beide een Game Gear, een *Lemmings* cassette en één Gear-to-Gear kabel nodig. Doe de cassettes in de Game Gear's, sluit de kabel aan en doe de Game Gear's aan.

Beide spelers kunnen een keuze maken of het spel starten. De toetsen werken hetzelfde als in het 1-Speler spel. Het 1-Player symbool wordt vervangen door een 2-Player symbool als je de Game Gear's aangesloten hebt en ze aan hebt gezet.

Peli Toista Henkilöä Vastaan

Haasta kaverisi pelaamaan siitä, kumpi teistä onnistuu pelastamaan *sopuleja* nopeammin. Teillä molemmilla täytyy olla Game Gear-laite sekä *sopuli*-pelikasetit. Tarvitsette myös laitteesta-laitteeseen kaapelin™. Asettakaa pelikasetit molempiin laitteisiin, kytkekää kaapeli laitteiden välille ja kytkekää virta päälle molempiin laitteisiin.

Jompi kumpi pelaajista voi valita vaihtoehdon tai aloittaa pelin. Painikkeilla on samat toiminnot kuin yhden pelaajan toiminnossa. Yhden pelaajan ikonin tilalle tulee kahden pelaajan ikoni heti, kun kaksi Game Gear-laitetta kytketään toisiinsa ja niiden virta kytketään päälle.



Each player starts with 20 Lemmings, or 20 individual lives. In the case of a level which has, for example, 10 Lemmings, the other 10 would be saved for another level. The players play the same level. The player who rescues his/her Lemmings first wins the section and causes any of the opponent's Lemmings who've not been rescued to explode!

5 Bonus Lemmings are awarded every five levels, with the maximum at any one time being 20. The game starts at Fun 1 unless you select a different level. If one of the players loses all 20 of his/her Lemmings, the other player wins. Make sure the cable doesn't come disconnected during play!

Jeder Spieler beginnt mit 20 Lemmings oder 20 individuellen Leben. Falls ein Level z.B. 10 Lemmings hat, würden die anderen 10 für ein anderes Level sicher aufgehoben werden. Die Spieler spielen das gleiche Level. Der Spieler, der seine Lemmings zuerst rettet, gewinnt diesen Abschnitt. Dadurch veranlaßt er alle noch nicht geretteten Lemmings seines Gegners zu explodieren.

5 Bonus-Lemmings stehen bei allen fünf Levels als Prämie bereit. Es können jedoch höchstens 20 zugebilligt werden. Das Spiel beginnt bei Fun 1, es sei denn, daß Ihr ein anderes Level wählt. Wenn ein Spieler seine gesamten 20 Lemmings verliert, gewinnt der andere Spieler. Paßt auf, daß das Kabel sich während des Spielens nicht löst!

Chaque joueur commence avec 20 Lemmings, ou 20 vies individuelles. Dans le cas d'un niveau qui possède, par exemple, 10 Lemmings, les 10 autres sont conservés pour un autre niveau. Les joueurs jouent au même niveau. Le joueur qui sauve ses Lemmings en premier gagne la manche et fait exploser les Lemmings de l'adversaire qui n'ont pas été sauvés!

5 Lemmings de bonus sont accordés tous les cinq niveaux, avec un maximum de 20 à la fois. Le jeu commence à Fun 1 sauf si vous avez sélectionné un niveau différent. Si un des joueurs perd ses 20 Lemmings, l'autre joueur a gagné. Assurez-vous que le câble ne se débranche pas pendant la partie!

Cada jugador comienza con 20 Lemmings, o 20 vidas individuales. En el caso de una nivel que tenga, por ejemplo, 10 Lemmings, los otros 10 quedarán para otro nivel. Los jugadores juegan en el mismo nivel. El jugador que primero salve a sus Lemmings ganará la sección, haciendo explotar a todos los Lemmings que su adversario no haya alcanzado a salvar.

Cada jugador obtendrá 5 Lemmings adicionales cada cinco niveles, siendo 20 la cantidad máxima de Lemmings que cada jugador puede tener en todo momento. A menos que selecciones otro nivel, el juego comenzará en la categoría Fun 1. Si uno de los jugadores pierde todos sus Lemmings, el otro jugador ganará el juego. ¡Asegúrate de que el cable no se desconecte durante el juego!

Ogni giocatore inizia da 20 Lemming o 20 vite individuali. Nel caso in cui un livello preveda ad es. 10 Lemming, gli altri 10 verranno risparmiati per un altro livello. I giocatori giocano allo stesso livello. Vince la sezione il giocatore che salva per primo i suoi Lemming. I Lemming dell'avversario, che non sono ancora stati salvati, esplodono!

Ogni cinque livelli vengono assegnati 5 Lemming di bonus; ad ogni modo il massimo non può mai superare 20. Il gioco inizia al livello Divertente 1, a meno che non si scelga un altro livello. Se uno dei giocatori perde tutti e 20 i suoi Lemming, vince l'avversario. Fate attenzione a non staccare il cavo durante il gioco!

Varje spelare börjar med 20 lämlar, dvs 20 oberoende liv. På nivåer där t ex 10 lämlar används sparas de 10 andra till en annan nivå. Båda spelarna spelar samma nivå. Den spelare som först räddar sina lämlar vinner omgången och alla lämlar som motståndaren inte har hunnit rädda exploderar!

Var femte nivå delas 5 bonuslämlar ut, med maxgränsen 20 lämlar samtidigt. Spelet börjar på Fun 1 om du inte väljer en annan nivå. Förlorar en spelare alla sina lämlar vinner den andra spelaren. Se till att kabeln inte kan dras ur av misstag under spelet!

Elke speler begint met 20 Lemmings, of 20 levens. Als je bijvoorbeeld bij een level komt van 10 Lemmings, worden de andere 10 bewaard voor een ander level. Je speelt beide hetzelfde level. Degene die het eerste zijn/haar Lemmings heeft gered, wint het level en zorgt ervoor dat de Lemmings, die zijn tegenstander nog op het scherm heeft staan, ontploffen!

Je krijgt elke vijf levels 5 extra Bonus Lemmings, met een maximum van 20 Lemmings in één keer. Als je niets instelt, begint het spel gewoon op Fun level 1. Als één van beide spelers al zijn/haar 20 Lemmings verliest, wint de andere speler. Zorg ervoor dat de kabel tijdens het spel goed aangesloten blijft!

Peli alkaa niin, että molemmilla pelaajilla on 20 sopulia tai 20 yksittäistä elämää. Jos pelataan sellaisessa tasossa, jossa on esim. 10 sopulia, toiset 10 säästyvät johonkin muuhun tasoon. Pelaajat pelaavat samassa tasossa. Pelaaja, joka pelastaa omat sopulinsa ensimmäiseksi, voittaa kierroksen ja vastustajan sopulit, joita ei ole pelastettu, räjähtävät tämän johdosta!

Viisi lisä-sopulia palkitaan joka viidennen tason jälkeen. Maksimi määrä on kuitenkin 20. Peli alkaa huvikategoriasta 1, jollei jotain muuta tasoa valita. Jos jompi kumpi pelaajista menettää kaikki 20 sopuliaan, hänen vastustajansa voittaa. Pitäkää huolta siitä, että kaapeli ei irtoa pelin aikana!

The Game Screen

Information Bar

During game play, check this bar at the bottom of the game screen for some basic information on how you're doing:

① **Activity Window:** When a Lemming is highlighted with the cursor, this window shows what skill (i.e. Walker, Climber, Floater) the Lemming has been assigned.

② **Number of Lemmings Occupying This Level:** Shows how many Lemmings still need to escape.

③ **Percent Rescued:** Shows how many Lemmings have safely gone through the exit.

Das Spielbild

Informations-Zeile

Während des Spielens überprüfe diese Zeile unten auf dem Bildschirm für einige grundsätzliche Informationen und wie Du es machst:

① **Aktivitäten-Fenster:** Wenn ein Lemming mit dem Cursor aufgeleuchtet wird, zeigt dieses Fenster, welche Fertigkeit dem Lemming zugewiesen wurde (z.B. Walker (Gehender), Climber (Kletterer), Floater (Schweber)).

② **Anzahl von Lemmings, die diese Level besetzen:** Zeigt an, wieviele Lemmings noch entkommen müssen.

③ **Prozentsatz der Geretteten:** Zeigt an, wieviele Lemmings schon sicher durch den Ausgang gegangen sind.

L'écran de Jeu

Barre d'Information

Pendant la partie, vérifiez cette barre en bas de l'écran pour avoir les informations de bases sur ce que vous faites:

① **Fenêtre d'Activité:** Lorsqu'un Lemming est éclairé avec le curseur, cette fenêtre indique qu'elle aptitude (càd Walker, Climber, Floater) lui a été assignée.

② **Nombre de Lemmings Occupant ce Niveau:** Indique combien de Lemmings doivent encore être sauvés.

③ **Pourcentage Sauvé:** Indique combien de Lemmings ont rejoint la sortie sains et saufs.

La Pantalla de Juego

Barra de Información

Durante el juego, observa esta barra en la parte inferior de la pantalla de juego; ella te proporcionará información acerca de cómo lo estás haciendo:

① **Ventanilla de Actividad:** Cuando un Lemming sea destacado con el cursor, esta ventanilla indicará la habilidad (ej: "andarín", "trepador", "flotador") que a dicho Lemming le ha sido asignada.

② **Número de Lemmings Presentes en este Nivel:** Indica cuántos Lemmings aún deben escapar.

③ **Porcentaje Rescatado:** Indica cuántos Lemmings han cruzado a salvo la salida.

Schermo di Gioco

Barra Informativa

Durante la partita, dando un'occhiata a questa barra potrai ricevere informazioni basilari sulle tue condizioni di salute:

① **Finestrella delle Attività:** Quando il cursore evidenzia un Lemming, la finestrella mostra l'abilità assegnata al Lemming in questione (es. Camminatore, Scalatore, Fluttuante).

② **Numero di Lemming che Occupano il Livello:** Indica quanti Lemming devono ancora sfuggire.

③ **Percentuale Salvata:** Indica quanti Lemming hanno raggiunto l'uscita sani e salvi.

Spelskärmen

Informationsremsa

Medan du spelar kan du titta på dem här remsan längst ner på skärmen om du vill veta hur du ligger till:

① **Aktivitetsfönster.** Om du markerar en lämmel med markören talar det här fönstret om vilken egenskap (dvs Gångare, Klättrare, Svävare) du har gett lämmeln.

② **Antal Lämlar på Nivån:** Talar om hur många lämlar du har kvar att rädda.

③ **Procent Räddade.** Talar om hur många lämlar som har nått tryggheten på andra sidan utgången.

Wat Staat er op het Scherm

Informatiebalk

Tijdens het spel moet je aan de onderkant van het scherm kijken voor informatie over het spel dat je speelt:

① **Actie Box:** Als je de cursor op een Lemming zet, zie je hier wat deze Lemming is (zoals Walker, Climber, Floater).

② **Aantal Overgebleven Lemmings in dit Level:** Hier staat hoeveel Lemmings nog gered moeten worden.

③ **Reddings Percentage:** Hier staat hoeveel Lemmings al veilig door de uitgang zijn verdwenen.

Pelikuvaruutu

Informaatiopalkki

Tarkista pelin aikana tätä pelikuvaruudun alaosassa olevaa palkkia, jotta pysyt selvillä pelitilanteesta:

① **Aktiivisuusruudukko (Activity Window):** Kun jokin sopuli sytytetään kursorilla, tämä ruudukko osoittaa kyvyn (esim. kävelijä (Walker), kiipeilijä (Climber), liitäjä (Floater)), joka on annettu sopulille.

② **Tässä Tasossa Olevien Sopulien Lukumäärä (Number of Lemmings Occupying This Level):** Osoittaa kuinka monen sopulin täytyy vielä paeta.

③ **Pelastettujen Prosenttilukumäärä (Percent Rescued):** Osoittaa kuinka monta sopulia on päässyt pakenemaan ulospääsyn kautta.



④ **Time Remaining:** Shows the time you have left to get as many of the Lemmings to safety as you can.

⑤ **Skill Window:** Shows what skill you last selected. The number to the right of the screen shows the remaining number of times that skill is available.

Icon Menu

Place your cursor on the information bar at the bottom of the screen, and the information will change to a menu of the skills you can make the Lemmings perform. Lemmings who have not been assigned skills will be referred to as Walkers.

④ **Die Verbleibende Zeit:** Zeigt die Zeit an, die Dir noch übrig bleibt, um so viele Lemmings wie möglich in Sicherheit zu bringen.

⑤ **Fertigkeits-Fenster:** Zeigt an, welche Fertigkeit Du zuletzt gewählt hast. Die Zahl rechts auf dem Bildschirm zeigt die Häufigkeit, die diese Fertigkeit noch zur Verfügung steht.

Bild-Menü

Bewege Deinen Cursor in der Informations-Zeile nach ganz unten auf dem Bildschirm. Die Informationen ändern sich um in ein Menü, in dem die verschiedenen Fertigkeiten, welche von den Lemmings ausgeführt werden können, aufgelistet sind. Lemmings, denen noch keine Fertigkeit zugeteilt wurde, werden erstmals als Walkers eingestuft.

④ **Temps Restant:** Indique le temps qu'il vous reste pour mettre autant de Lemmings que possible en sécurité.

⑤ **Fenêtre d'Aptitude:** Indique quelle aptitude vous avez sélectionnée. Le nombre à droite de l'écran indique le nombre de fois que cette aptitude est encore disponible.

Menu d'Icônes

Placez votre curseur sur la barre d'information en bas de l'écran, et l'information se transforme en menu des tâches que vous pouvez faire effectuer aux Lemmings. Les Lemmings auxquels aucune tâche n'a été assignée sont désignés comme marcheurs (Walkers).

④ **Tiempo Restante:** Indica el tiempo de que dispones para poner a salvo a tantos Lemmings como puedas.

⑤ **Ventanilla de Habilidad:** Indica la habilidad que has seleccionado. El número en la parte derecha de la pantalla indica el número restante de veces que dicha habilidad puede ser usada.

Menú de Símbolos

Coloca el cursor en la barra de información, en la parte inferior de la pantalla; la información cambiará a un menú de las habilidades que le podrás asignar a los Lemmings. Los Lemmings a los que no se les asigne una habilidad se conocerán como "andarines" (Walkers).



④ **Tempo Restante:** Indica il tempo che ti resta per portare in salvo più Lemming che puoi.

⑤ **Finestrella delle Abilità:** Indica l'ultima abilità selezionata. Il numero alla destra dello schermo indica quante abilità dello stesso tipo ti rimangono.

Menù delle Icone

Piazza il cursore sulla barra informativa in fondo allo schermo. Essa si trasformerà in un menù contenente le abilità che possono avere i Lemming. I Lemming ai quali non è stata attribuita alcuna abilità saranno considerati dei camminatori.

④ **Tid Kvar:** Visar hur lång tid du har på dig att få så många lämlar som möjligt i säkerhet.

⑤ **Egenskapsfönster:** Visar vilken egenskap du sist valde. Siffran till höger på skärmen hur många gånger till du kan välja samma egenskap.

Ikonmeny

Ställer du markören i informationsremsan längst ner på skärmen växlar informationen till en meny över de egenskaper du kan ge lämlarna. Lämlar som inte har fått någon egenskap visas som Gångare.

④ **Overgebleven Tijd:** Hier staat hoeveel tijd je nog hebt om de overgebleven Lemmings in veiligheid te brengen.

⑤ **Techniek Box:** Hier staat de techniek die jij het laatste gekozen hebt. Het nummer aan de rechterkant van het scherm geeft aan hoeveel keer je deze techniek nog kunt gebruiken.

Symbolen Menu

Zet de cursor op de informatiebalk aan de onderkant van het scherm en de informatie zal veranderen in een menu met de technieken die jij aan de lemmings kunt geven. Lemmings die geen techniek hebben gekregen, worden aangeduid als Walkers.

④ **Jäljellä Oleva Aika (Time Remaining):** Osoittaa kuinka paljon aikaa on jäljellä sopulien pelastamiseen.

⑤ **Kykyruudukko (Skill Window):** Osoittaa minkä kyvyn olet viimeksi valinnut. Numero, joka on kuvaruudun oikealla puolella, osoittaa kuinka monta kertaa ko. kyky voidaan vielä valita.

Ikonilista

Sijoita kursorisi kuvaruudun alaosassa oleyaan informaatiopalkkiin ja tiedot vaihtuvat kykylistaksi, josta voit valita sopulin kyvyn. Sopulit, joille ei ole annettu kykyä, ovat kävelijöitä.

⑥ **Climber:** Climbs most vertical surfaces. Once you have commanded the Lemming to Climb, he will continue to be a Climber for the rest of the level. Even if he is commanded to perform another skill (digging, for example), he will become a Climber again as soon as that task is done.

⑦ **Floater:** Opens an umbrella to Float safely down from heights that a normal Lemming could not survive. Once commanded, a Lemming will be a Floater for the rest of the level.

⑧ **Bomber:** Causes a single selected Lemming to explode, taking part of the surrounding area with him. A Bomber will not, however, hurt other Lemmings nearby. The Bomber will count down from five before exploding.

⑥ **Climber (Kletterer):** Klettert fast alle vertikalen Oberflächen hinauf. Wenn Du dem Lemming erst einmal vorgeschrieben hast, zu klettern, wird er für den Rest dieses Levels ein Climber bleiben. Sogar wenn ihm eine andere Geschicklichkeit zugewiesen wird (z.B. zu graben), wird er gleich wieder ein Climber, sowie er jene Aufgabe erfüllt hat.

⑦ **Floater (Schweber):** Er öffnet einen Regenschirm, um sicher von Höhen herunterzukommen, die ein normaler Lemming nicht überleben würde. Sobald ihm diese Fertigkeit zugeschrieben wurde, wird der Lemming das ganze Level über ein Floater bleiben.

⑧ **Bomber (Bomber):** Veranlaßt einen ausgewählten Lemming, zu explodieren, wobei die Gegend um ihn herum in Mitleidenschaft gezogen wird. Ein Bomber verletzt jedoch keine anderen Lemmings, die sich in seiner Nähe aufhalten. Der Bomber zählt in einem Countdown von fünf herunter, bevor er die Explosion auslöst.

⑥ **Climber (Alpiniste):** Escalade la plupart des surfaces verticales. Dès que vous avez commandé au Lemming d'escalader, il continuera à être un alpiniste (Climber) pour le reste du niveau. Même si on lui commande d'effectuer une autre tâche (creuser par exemple), il redeviendra un alpiniste (Climber) dès que sa tâche sera terminée.

⑦ **Floater (Parachutiste):** Ouvre un parapluie pour sauter en sécurité de hauteurs où un Lemming normal ne pourrait pas survivre. Dès qu'on le lui a commandé, un Lemming sera un parachutiste (Floater) pour le reste du niveau.

⑧ **Bomber (Bombe):** Fait exploser un Lemming sélectionné, emportant avec lui une partie de la zone qui l'entoure. Une bombe (Bomber) n'affectera cependant pas les autres Lemmings autour. La bombe (Bomber) commence un compte à rebours à cinq avant d'exploser.

⑥ **Climber (Trepador):** Es capaz de trepar por la mayoría de las superficies verticales. Si le ordenas a un Lemming que trepe, éste seguirá siendo un "trepador" por el resto del nivel. Aun cuando le ordenes al Lemming realizar otra tarea (cavar, por ejemplo), él volverá a ser un "trepador" tan pronto como haya realizado la tarea que le encomiendes.

⑦ **Floater (Flotador):** El Lemming abre un paraguas que le permite lanzarse y descender flotando desde alturas que serían fatales para un Lemming normal. Si le asignas la habilidad de "flotador" a un Lemming, éste seguirá siendo un "flotador" por el resto del nivel.

⑧ **Bomber (Bombardero):** Hace que un Lemming específico explote, llevándose parte de lo que lo rodea consigo. Sin embargo, un "bombardero" no dañará a los Lemmings que se encuentren cerca de él. El "bombardero" contará en forma regresiva desde cinco antes de explotar.

⑥ **Scalatore:** Scala la maggior parte delle superfici verticali. Una volta che hai ordinato al Lemming di scalare, egli continuerà ad farlo per il resto del livello. Anche se gli ordinerai di eseguire un altro compito (ad es. scavare), non appena eseguito quel compito, egli tornerà ad essere uno scalatore.

⑦ **Fluttuante:** Apre un ombrello e scende senza farsi male da altezze che per un normale Lemming sarebbero mortali. Una volta attribuitagli questa abilità, il Lemming continuerà ad essere un fluttuante per tutto il resto del livello.

⑧ **Bombardieri:** Provoca l'esplosione di un Lemming, che porta con sè l'area circostante. Però il bombardiere non danneggia gli altri Lemming che gli sono vicini. Prima di esplodere, il bombardiere conta fino a cinque.

⑥ **Klättrare:** Klättrar uppför de flesta lodräta ytor. Ger du en lämmel klättraregenskapen fortsätter han att vara en Klättrare under resten av nivån. Även om du beordrar honom att göra något annat (t ex gräva) blir han en Klättrare igen så fort han är klar med uppgiften.

⑦ **Svävare:** Fäller ut ett paraply och svävar tryggt ner från höjder som en vanlig lämmel inte har en chans att överleva. Har du gett en lämmel den här egenskapen förblir han en Svävare så länge du är kvar på nivån.

⑧ **Bombare:** Får en utvald lämmel att explodera och ta med sig n del av omgivningarna. En bombare skadar inte andra lämlar i närheten. Innan Bombaren exploderar räknar han ner från fem.

⑥ **Klimmer (Climber):** Klimt tegen alle verticale obstakels. Als je een Lemming Kimmer hebt gemaakt, blijft hij de rest van dat level ook Klimmer. Je kunt hem wel iets ander laten doen (bijvoorbeeld Graven), maar als hij daar klaar mee is, wordt hij weer Klimmer.

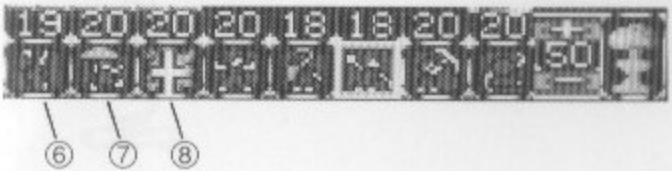
⑦ **Zwever (Floater):** Opent een paraplu en zweeft naar beneden waar een andere Lemming naar beneden zou storten. Als hij eenmaal een Zwever is, blijft hij dat ook voor de rest van het level.

⑧ **Bommer (Bomber):** Laat de gekozen Lemming ontploffen, wat gelijk een stukje van de weg vernietigd. Een Bommer verwond de andere Lemmings niet. Hij telt af van vijf en blaast zichzelf dan op.

⑥ **Kiipeilijä (Climber):** Kiipeää useimpia pystysuoria pintoja pitkin. Kun olet määrännyt sopulin kiipeilijäksi, hän pysyy kiipeilijänä tason loppuun saakka. Vaikka ko. sopuli määrätään suorittamaan jokin muu tehtävä (esim. kaivamaan), hän muuttuu takaisin kiipeilijäksi heti sen jälkeen, kun se tehtävä on suoritettu.

⑦ **Liitäjä (Floater):** Avaa sateenvarjon ja liitää turvallisesti alas korkeuksista, joista normaali sopuli ei olisi selvinnyt. Kun olet määrännyt sopulin liitäjäksi, hän pysyy liitäjänä tason loppuun saakka.

⑧ **Pommittaja (Bomber):** Jokin valittu sopuli räjähtää ja räjäyttää samalla osan ympärillään olevasta alueesta. Pommittaja ei kuitenkaan vahingoita muita sopuleja, vaikka ne ovatkin läheisyydessä. Pommittaja laskee viidestä nollaan, ennenkuin se räjähtää.





⑨ **Blocker:** Stops other Lemmings from walking past him. A Blocker can be turned into a Bomber, or if another Lemming tunnels under him, he will become a Walker again. A Blocker cannot be assigned any new skills (other than Bomber) unless he is first turned back into a Walker.

⑩ **Builder:** Builds bridges upward and in the direction he is facing. Each bridge consists of 12 building blocks. The Game Gear will beep as the Builder lays down his last four blocks; then the Builder will stop and look at you. If you don't command him to continue Building, he will go back to being a Walker.

⑨ **Blocker (Blocker):** Verhindert, daß andere Lemmings an ihm vorbeigehen. Ein Blocker kann in einen Bomber umgewandelt werden, und wenn ein anderer Lemming ihn untergräbt, verwandelt er sich zurück in einen Walker. Einem Blocker können keine neuen Fertigkeiten zugeschrieben werden (anders als beim Bomber), es sei denn, er verwandelte sich vorher in einen Walker zurück.

⑩ **Builder (Erbauer):** Er baut nach oben gerichtete Brücken in die Richtung, in die er blickt. Jede Brücke besteht aus 12 Baublöcken. Das Game Gear wird piepen, wenn der Builder seine vier letzten Blöcke hinlegt; dann wird er seine Arbeit abbrechen und Dich anschauen. Wenn Du ihn nicht mit dem Weiterbau beauftragst, verwandelt er sich in einen Walker zurück.

⑨ **Blocker (Bloqueur):** Empêche les autres Lemmings de passer. Un bloqueur (Blocker) peut être transformé en bombe (Bomber), ou si un autre Lemming creuse un tunnel sous lui, il redeviendra à nouveau un marcheur (Walker). On ne peut pas assigner de nouvelles tâches (autres que bombe (Bomber)) à un bloqueur (Blocker) sauf s'il est d'abord à nouveau transformé en marcheur (Walker).

⑩ **Builder (Maçon):** Construit des ponts vers le haut et dans la direction à laquelle il fait face. Chaque pont consiste en 12 blocs de construction. La Game Gear émet un bip quand le maçon (Builder) a posé ses quatre derniers blocs; le maçon (Builder) s'arrête ensuite et regarde vers vous. Si vous ne lui commandez pas de continuer à construire, il redevient un marcheur (Walker).

⑨ **Blocker (Bloqueador):** Obstruye el paso a otros Lemmings. A un "bloqueador" también se le puede asignar la tarea de "bombardero". Si un Lemming normal hace un túnel y pasa por debajo del "bloqueador", éste volverá a ser un "andarín". A un "bloqueador" no se le podrán asignar nuevas tareas (salvo la de "bombardero") a menos que se haya convertido en "andarín".

⑩ **Builder (Constructor):** Construye puentes hacia arriba y en la dirección en que está mirando. Cada puente consiste de 12 bloques. La unidad Game Gear emitirá un pitido cuando el "constructor" coloque sus últimos cuatro bloques; luego el "constructor" se detendrá y te mirará. Si no le ordenas que siga construyendo, el "constructor" retornará a su condición de "andarín".



⑨ **Bloccatore:** Ferma i Lemming che gli vorrebbero camminare sopra. Un bloccatore può essere trasformato in un bombardiere; oppure, se un altro Lemming gli finisce sotto, si ritrasforma in un camminatore. Ad un bloccatore non è possibile attribuire altre attività (tranne che il bombardiere), a meno che non sia tornato un camminatore.

⑩ **Costruttore:** Costruisce ponti verso l'alto e nella direzione in cui è rivolto. Ogni ponte si compone di 12 mattoni. Mentre il costruttore deporrà i suoi ultimi quattro mattoni, il Game Gear emetterà un bip; a quel punto il costruttore si volterà e ti guarderà. Se non gli dai l'ordine di continuare a costruire, egli si trasformerà in un camminatore.

⑨ **Blockerare:** Hindrar andra lämlar att ta sig förbi. Du kan förvandla en Blockerare till en Bombare. Dessutom blir han en Gångare igen om en annan lämmel lyckas gräva en gång under honom. En Blockerare kan inte få några nya egenskaper (utom Bombare) innan han har blivit Gångare igen.

⑩ **Byggare:** Bygger broar uppåt och åt det håll han är vänd. Varje bro består av 12 cementblock. Game Gearenheten piper när Byggaren lägger ner sina sista fyra block; sen stannar Byggaren och tittar på dig. Ger du honom inte kommando att fortsätta bygga förvandlas han till en Gångare igen.

⑨ **Blokker (Blocker):** Houdt de andere Lemmings tegen. Je kunt van de Blokker een Bommer maken, of als een andere Lemming de grond onder zijn voeten weggraaft, wordt hij weer een Walker. Een Blokker kan geen andere technieken krijgen (behalve Bommer) voordat hij weer een Walker is.

⑩ **Bouwer (Builder):** Gaat een brug bouwen in de richting waarin hij kijkt. Elke brug bestaat uit 12 stenen. De Game Gear piept bij de laatste vier stenen die hij legt; de Bouwer stopt dan en kijkt jou aan. Als je hem niet weer een Bouwer maakt, keert hij zich om en wordt weer een Walker.

⑨ **Estäjä (Blocker):** Jokin valittu sopuli pysäyttää muut sopulit niin, että ne eivät voi kävellä ohi. Estäjä voidaan muuttaa pommittajaksi tai jos jokin muu sopuli kaivaa tunnelin sen alapuolella, se muuttuu takaisin kävelijäksi. Estäjälle ei voi antaa muita kykyjä (paitsi pommittaja), jollei sitä ensin muunneta takaisin kävelijäksi.

⑩ **Rakentaja (Builder):** Jokin valittu sopuli rakentaa siltoja ylöspäin ja siihen suuntaan, johon se katsoo. Kukin silta koostuu 12 rakennuslohkosta. Game Gear-laitteesta kuuluu piipahdusääni sen jälkeen, kun rakentaja asentaa viimeiset neljä lohkoa paikalleen; tämän jälkeen rakentaja pysähtyy ja katsoo sinuun. Jollet komenna sitä rakentamaan, se muuttuu takaisin kävelijäksi.

⑨



⑩



⑪ **Basher:** Digs horizontally in the direction he is going, and will continue to do so as long as there is a suitable surface in front of him. When he runs out of surface, he will stop Bashing and go back to being a Walker. He will only Bash if a suitable surface is directly in front of him, so timing is important here. He can be commanded to do another task while Bashing, but will have to stop Bashing to carry out the new task.

⑫ **Miner:** Digs downward and in the direction he is facing until, like the Basher, he is commanded to do another task or he runs out of suitable surface to Mine.

⑬ **Digger:** Digs straight down until commanded to do another task or he runs out of suitable surface to Dig.

⑪ **Basher (Zerschlager):** Er gräbt horizontal in die Richtung, in die er geht und wird damit fortfahren, solange der Boden vor ihm dazu geeignet ist. Wenn er keinen geeigneten Boden mehr findet, hört er mit dem Zerschlagen auf und verwandelt sich in einen Walker zurück. Er wird nur zerschlagen, wenn genau vor ihm angemessener Boden liegt, also ist gutes Timing hier wichtig. Ihm kann eine andere Fertigkeit aufgetragen werden, jedoch muß er dann das Zerschlagen unterbrechen, um die andere Aufgabe zu erfüllen.

⑫ **Miner (Bergwerkarbeiter):** Er gräbt nach unten in die Richtung, in die er blickt. Wie der Basher, gräbt er so lange, bis er mit einer anderen Aufgabe beauftragt wird oder bis ihm der geeignete Boden zum Graben ausgeht.

⑬ **Digger (Gräber):** Er gräbt senkrecht herunter, bis ihm ein anderer Auftrag zugewiesen wird, oder bis er keinen angemessenen Grund zum Graben mehr findet.

⑪ **Basher (Cogneur):** Creuse horizontalement dans la direction où il va, et continue ainsi tant qu'il y a une surface appropriée devant lui. Lorsqu'il n'y a plus de surface, il s'arrête de cogner et redevient un marcheur (Walker). Il cogne seulement s'il y a une surface appropriée directement devant lui, le timing est donc important ici. On peut lui commander de faire une autre tâche pendant qu'il cogne, mais il doit s'arrêter de cogner pour accomplir la nouvelle tâche.

⑫ **Miner (Mineur):** Creuse vers le bas et dans la direction à laquelle il fait face jusqu'à ce que, tout comme le cogneur (Basher), on lui commande de faire une autre tâche ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de surface appropriée pour creuser.

⑬ **Digger (Creuseur):** Creuse tout droit vers le bas jusqu'à ce qu'on lui commande de faire une autre tâche ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de surface appropriée pour creuser.

⑪ **Basher (Demoledor):** Cava horizontalmente en la dirección en que va andando; él seguirá haciéndolo mientras haya una superficie apropiada delante de él. Cuando se le termine la superficie, este Lemming dejará de cavar y volverá a ser un "andarín". El "demoledor" sólo cavará cuando haya una superficie apropiada directamente en frente de él; por lo tanto, una buena sincronización es muy importante. También se le puede ordenar que realice otra tarea; sin embargo, para ejecutar dicha tarea, primero deberá dejar de cavar.

⑫ **Miner (Minero):** Cava hacia abajo y en la dirección en que está mirando hasta que, al igual que el "demoledor", se le ordena realizar otra tarea o hasta que se le acaba la superficie apropiada para cavar.

⑬ **Digger (Cavador):** Cava en línea recta hacia abajo hasta que se le ordena realizar otra tarea o hasta que se le acaba la superficie apropiada para cavar.

⑪ **Spianatore:** Scava in orizzontale nella direzione in cui cammina e continua a scavare finchè si trova davanti ad una superficie adatta. Quando la superficie finisce, egli non spiana più e si trasforma in un camminatore. Egli potrà spianare solamente superfici davanti a lui, per cui sono molto importanti i tempi. Mentre spiana la via, puoi dargli altri ordini, ma per eseguirli egli dovrà smettere di scavare.

⑫ **Minatore:** Scava verso il basso e nella direzione in cui è rivolto, finchè, come per lo spianatore, gli viene ordinato di eseguire un altro compito oppure finisce la superficie adatta allo scavo.

⑬ **Scavatore:** Scava diritto verso il basso finchè non gli viene dato un altro ordine o finisce la superficie adatta.

⑪ **Drämmare:** Gräver rakt fram åt samma håll han går och fortsätter med det så länge han har grävbart material framför sig. När materialet tar slut slutar han drämma och förvandlas till Gångare igen. Han drämmer bara om han har grävbart material rakt framför sig, så här gäller det att ha rätt timing. Du kan beordra honom att utföra en annan uppgift medan han drämmer, men för att klara den andra uppgiften måste han sluta drämma.

⑫ **Gruvgrävare:** Gräver nedåt åt samma håll han är vänd till han, precis som Drämmaren beordras att göra något annat eller får slut på material att gräva gruvgångar i.

⑬ **Grävare:** Gräver rakt ner tills han beordras att göra något annat eller tills det grävbara materialet tar slut.

⑪ **Beuker (Basher):** Graaft een horizontale tunnel in de richting waarin hij loopt en gaat door zolang hij nog iets heeft om doorheen te beuken. Als er niets meer is, stopt hij met beuken en wordt hij weer een Walker. Hij Beukt alleen als hij iets aanraakt, dus de timing is erg belangrijk. Je kunt hem tijdens het Beuken iets anders laten doen, maar dan stopt hij wel met Beuken.

⑫ **Spitter (Miner):** Spit een schuine gang naar beneden in de richting waarin hij kijkt. Net zoals de Beuker gaat hij door tot hij iets anders moet doen of niets meer heeft om doorheen te Spitten.

⑬ **Graver (Digger):** Graaft een tunnel recht naar beneden tot hij iets anders moet doen of niets meer heeft om doorheen te graven.

⑪ **Murskaaja (Basher):** Jokin valittu sopuli kaivaa vaakasuoraan siihen suuntaan, johon se on menossa ja jatkaa niin kauan kuin sen edessä on sopivaa pintaa. Kun sopiva pinta loppuu, se lopettaa murskaamisen ja muuttuu uudelleen kävelijäksi. Se murskaa ainoastaan silloin, kun sopiva pinta on suoraan sen edessä, joten ajoitus on tärkeä seikka tässä yhteydessä. Se voidaan komentaa johonkin muuhun tehtävään murskauksen aikana, mutta sen on lopetettava murskaaminen, jotta se voi ottaa jonkin uuden tehtävän.

⑫ **Kaivaja (Miner):** Jokin valittu sopuli kaivaa alaspäin ja siihen suuntaan, johon se katsoo siihen saakka, kunnes se, kuten murskaaja, komennetaan tekemään jokin muu tehtävä tai kunnes siltä loppuu kaivamiseen sopiva pinta.

⑬ **Kaivuri (Digger):** Jokin valittu sopuli kaivaa suoraan alaspäin siihen saakka, kunnes se komennetaan tekemään jokin muu tehtävä tai kunnes siltä loppuu kaivamiseen sopiva pinta.





⑭ **Lemming Release Rate:** Shows the rate that the Lemmings drop in through the trap door. To increase the rate (up to 99), place the cursor over the plus sign and press Button 2. Release Button 2 when the counter reaches the desired rate. To decrease the rate, place the cursor over the minus sign and press Button 2. However, bear in mind that you can't decrease the release rate past the rate assigned for that level.

⑮ **Nuke 'em:** Destroys all Lemmings currently on that level. This is used when you want to clear the screen of excess Blockers, or you find yourself in a "no-win" situation.

⑭ **Lemming Release Rate (Menge der Ankommenden Lemmings):** Zeigt die Menge der Lemmings an, die durch die Falltür kommen. Um die Menge zu vergrößern (bis zu 99), bewege den Cursor über das Plus und drücke Taste 2. Wenn der Zähler die gewünschte Menge erreicht, lasse Taste 2 los. Um die Menge zu verkleinern, bewege den Cursor über das Minus und drücke Taste 2. Denke jedoch daran, daß Du die Zahl nicht unter dem Mindestmaß für die Level festsetzt.

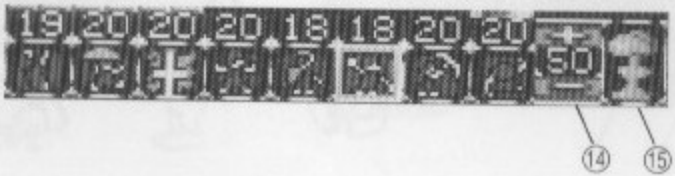
⑮ **Nuke 'em (Lass sie Verschwinden):** Zerstört alle Lemmings, die sich zu der Zeit in diesem Level befinden. Dies ist nützlich, wenn die Blocker in einer Überzahl sind und Du Dich sonst in einer aussichtslosen Lage befinden würdest.

⑭ **Cadence de Sortie des Lemmings:** Indique la cadence à laquelle les Lemmings tombent de la trappe. Pour augmenter la cadence (jusqu'à 99), placez le curseur sur le signe plus et appuyez sur le bouton 2. Relâchez la touche 2 lorsque le compteur atteint la cadence désirée. Pour diminuer la cadence, placez le curseur sur le signe moins et appuyez sur le bouton 2. Cependant, gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas diminuer la cadence de sortie plus que la cadence assignée pour ce niveau.

⑮ **Explosion Atomique:** Détruit tous les Lemmings actuellement dans ce niveau. L'explosion est utilisée lorsque vous voulez débarrasser l'écran de tous les bloqueurs (Blockers) en excès, ou lorsque vous trouvez dans une situation où il est impossible de gagner.

⑭ **Velocidad de Salida de Lemmings:** Indica la velocidad a la que los Lemmings caen por la escotilla. Para aumentar la velocidad (hasta 99), coloca el cursor sobre el signo más y presiona el botón 2. Libera el botón 2 cuando el contador indique la velocidad deseada. Para disminuir la velocidad, coloca el cursor sobre el signo menos y presiona el botón 2. Ten presente, sin embargo, que no podrás disminuir la velocidad de salida más allá de la velocidad asignada al nivel de juego en que te encuentres.

⑮ **"Nuke 'em":** Para destruir a todos los Lemmings en el nivel de juego actual. Usa esta función cuando desees eliminar el exceso de "bloqueadores" presentes en la pantalla, o cuando te encuentres en una situación en que te sea imposible ganar.



⑫ **Velocità di Rilascio dei Lemming:** Indica la velocità alla quale scendono i Lemming dalla porta-trappola. Per aumentare la velocità (fino a 99), porta il cursore sul segnale "più" e premi il tasto 2. Quando il contatore ha raggiunto il valore desiderato, lascia andare il tasto 2. Per diminuire la velocità, porta il cursore sul segno "meno" e premi il tasto 2. Ricordati, però, che non puoi diminuire la velocità a valori inferiori a quelli previsti per il livello in questione.

⑬ **Strage:** Distrugge tutti i Lemming presenti al livello in questione. Serve per svuotare lo schermo da bloccatori in eccesso oppure quando ti trovi in una situazione "senza scampo".

⑫ **Lämlarnas Nedfallstal:** Visar hur snabbt lämlarna ramlar ner genom falluckan. Vill du öka talet (upp till 99) ställer du markören över plustecknet och trycker på tangent 2. Vill du minska talet ställer du markören över minustecknet och trycker på tangent 2. Men tänk på att du inte kan sänka nedfallstalet under den lägsta hastigheten för nivån.

⑬ **Bomba Dom:** Förintar alla lämlar som befinner sig på nivån. Kan användas för att rensa skärmen från för många Blockerare eller om du upptäcker att du inte ha en chans att vinna.

⑫ **Lemming Opkomst Snelheid:** Hier staat de snelheid waarmee de Lemmings uit de deur komen vallen. Zet de cursor op het plus teken en druk op Toets 2 om de snelheid te verhogen (tot 99). Laat Toets 2 los als je de juiste snelheid hebt bereikt. Zet de cursor op het min teken en druk op Toets 2 om de snelheid te verlagen. Je kunt de snelheid echter nooit onder de minimumsnelheid zetten.

⑬ **Lemming Bom:** Blaast alle Lemmings in dat level op. Gebruik dit om alle overgebleven Blokkers op te ruimen of als je helemaal vast zit.

⑫ **Sopulin Päästönopeus (Lemming Release Rate):** Osoittaa nopeuden, jolla sopulit pudotetaan laskuluukun kautta. Jos haluat lisätä nopeutta (korkeintaan 99), aseta kursori plus-merkin yläpuolelle ja paina painiketta 2. Vapauta painike 2, kun laskuri saavuttaa haluamasi nopeuden. Jos haluat vähentää nopeutta, aseta kursori miinus-merkin yläpuolelle ja paina painiketta 2. Pidä kuitenkin mielessäsi se, että päästönopeutta ei voi hidastaa alle sen nopeuden, joka on määrätty ko. tasolle.

⑬ **Tuhoa ne (Nuke 'em):** Tuhoaa kaikki ko. tasolla olevat sopulit. Tätä toimintoa käytetään, kun kuvaruutu halutaan tyhjentää ylimääräisistä sopuleista tai jos olla "ei voittoa" tilanteessa.

Each skill can only be used for the number of times indicated above each icon. For example, if there is a number 10 above the Basher icon, you can use the Basher skill ten times during play on an entire level.

Basic Command Guidelines

Here are some solutions to some of the basic problems you will come across. Of course you may come up with better solutions of your own.

- **The Lemmings come upon a steep cliff.**

  Solution 1:
  Command a Blocker to keep Lemmings from going over the cliff.
  Solution 2:
  Command Lemmings to Float safely down.
  Solution 3:
  Build a bridge to the other side.

Jede Fertigkeit kann nur für eine bestimmte Anzahl benutzt werden. Diese Zahl wird über jeder Aufgabe angezeigt. Wenn z.B. die Zahl 10 über der Basher-Aufgabe steht, kannst Du die Fertigkeit des Bashers in dem gesamten Level zehnmal benutzen.

Die Grundkommandos und Richtlinien

Hier sind ein paar Lösungen von einigen grundlegenden Problemen, auf die Du stoßen wirst. Natürlich kannst Du selbst noch auf bessere Lösungswege kommen.

- **Die Lemmings gelangen an eine steile Klippe.**

  Lösung 1:
  Beauftrage einen Blocker damit, andere Lemmings davon abzuhalten, über die Klippe hinaus zu gehen.
  Lösung 2:
  Beauftrage Lemmings, sicher herunter zu schweben.
  Lösung 3:
  Baue eine Brücke zur anderen Seite.

Chaque aptitude ne peut être utilisée que le nombre de fois indiqué au dessus de chaque icône. Par exemple, s'il y a le nombre 10 au dessus de l'icône Basher (cogneur), vous pouvez utiliser l'aptitude du cogneur (Basher) dix fois pendant le jeu pour un niveau entier.

Conseils de Commande de Base

Voici quelques solutions à certains problèmes de base que vous rencontrerez. Bien sûr, vous pouvez vous en sortir avec de meilleures solutions personnelles.

- **Les Lemmings arrivent au bord d'un précipice.**

  Solution 1:
  Commandez à un bloqueur (Blocker) d'empêcher les Lemmings d'aller vers le précipice.
  Solution 2:
  Commandez aux Lemmings de sauter en parachute en toute sécurité.
  Solution 3:
  Construisez un pont jusqu'à l'autre côté.

Cada habilidad sólo puede ser usada el número de veces indicado encima del símbolo correspondiente. Por ejemplo, si hay un número 10 encima del símbolo de "demoledor", significará que podrás usar la habilidad de "demoledor" diez veces durante el juego en un nivel determinado.

Algunas Recomendaciones Básicas

Aquí presentamos algunas soluciones a los problemas básicos con que te encontrarás. Por supuesto que también podrás encontrar mejores soluciones por tu cuenta.

- **Los Lemmings se acercan al borde de un gran acantilado.**

  Solución 1:
  Ordénale a un "bloqueador" que evite que los Lemmings se caigan por el barranco.
  Solución 2:
  Ordénale a los Lemmings que floten al caer.
  Solución 3:
  Construye un puente para alcanzar el otro lado.

Puoi sfruttare le abilità al massimo il numero di volte indicato dall'icona corrispondente. Ad es., se sull'icona dello spianatore vedi un 10, puoi usare lo spianatore 10 volte nel corso di un livello.

Principali Direttive di Comando

Eccoti le soluzioni di alcuni dei problemi che incontrerai più frequentemente. Naturalmente è possibile che tu riesca a trovare soluzioni tue personali ancora più furbe.

- **I Lemming vanno su una ripida scogliera.**

  Soluzione 1:
  Ordina ad un bloccatore di fermare i Lemming che vorrebbero andare sulla scogliera.
  Soluzione 2:
  Ordina al Lemming di fluttuare verso il basso.
  Soluzione 3:
  Costruisci un ponte e raggiungi l'altra riva.

Varje egenskap kan bara användas så många gånger som anges ovanför respektive ikon. Står det t ex 10 ovanför drämmarikonen kan du använda drämmaregenskapen tio gånger under hela nivån.

Tips för Vanliga Situationer

Här kommer några olika lösningar på ett par av de vanligaste problemen du råkar ut för. Det kan naturligtvis hända att du hittar bättre lösningar på egen hand.

- **Lämlarna kommer fram till ett högt stup.**

  Lösning 1:
  Beordra en Blockerare att hindra lämlarna från att ramla över kanten.
  Lösning 2:
  Beordra lämlarna att sväva ner i säkerhet.
  Lösning 3:
  Bygg en bro till andra sidan.

Boven elk symbool staat een nummer dat aangeeft hoeveel keer je die techniek in dat level kunt gebruiken. Als er bijvoorbeeld boven de Beuker het nummer 10 staat, kun je in dat level maar 10 Lemmings laten beuken.

Basis Commando Oplossingen

Hier zijn een aantal oplossingen voor problemen die je vaker tegen zult komen. Je kunt natuurlijk altijd zelf andere oplossingen zoeken.

- **De Lemmings komen bij een steile afgrond.**

  Oplossing 1:
  Gebruik een Blokker om de andere Lemmings tegen te houden.
  Oplossing 2:
  Laat de Lemmings veilig naar beneden zweven.
  Oplossing 3:
  Bouw een brug naar de andere kant.

Jokaista kykyä voidaan käyttää ainoastaan niin monta kertaa kuin kunkin ikonin yläpuolella osoitetaan. Jos esim. murskaajan ikonin (Basher) yläpuolella on luku 10, voit käyttää murskaajan kykyä kymmenen kertaa koko tasolla pelin aikana.

Komentojen Pääohjeet

Ohessa seuraa ratkaisuja joihinkin perusongelmiin, joita tulet kohtaamaan. Voit tietenkin tehdä itse parempia ratkaisuja.

- **Sopulit tulevat jyrkälle reunalle.**

  Ratkaisu 1:
  Komenna estäjä pysäyttämään muut sopulit ennen reunaa.
  Ratkaisu 2:
  Komenna sopulit liitämään turvallisesti alas.
  Ratkaisu 3:
  Rakenna silta toiselle puolelle.

Solution 4:
Mine downward, creating a sloping path to safety.
Solution 5:
Use a Blocker to keep Lemmings from falling while a Miner tunnels downward. Then command the Miner to Build a bridge across to safety.

- **A wall blocks the Lemmings' path.**

Solution 1:
Command a Basher to dig through the wall.
Solution 2:
Command the Lemmings to Climb over the wall.
Solution 3:
Build a bridge up to the top of the wall.
Solution 4:
Command two Lemmings to Climb up the wall. Then command the first to Block the next from passing by. When the second Lemming turns back, command him to Mine down toward where the remaining Lemmings are trapped.

Lösung 4:
Grabe hinunter, um so einen abfallenden Weg zu errichten.
Lösung 5:
Benutze einen Blocker, um die Lemmings vom Herunterfallen abzuhalten, während ein Miner herunter gräbt. Beauftrage dann einen Builder, eine Brücke zu bauen, die zur Sicherheit führt.

- **Eine Wand versperrt den Lemmings ihren Weg.**

Lösung 1:
Beauftrage einen Basher damit, die Wand zu durchschlagen.
Lösung 2:
Beauftrage die Lemmings, über die Wand zu klettern.
Lösung 3:
Baue eine Brücke, die auf die Wand führt.
Lösung 4:
Beauftrage zwei Lemmings, die Wand hinauf zu klettern. Beauftrage dann den einen, den anderen vom Weitergehen abzuhalten. Wenn der zweite Lemming zurückkehrt, beauftrage ihn damit, zu den gefangenen Lemmings hinunterzugraben.

Solution 4:
Creusez vers le bas, en créant un chemin en pente vers un endroit sûr.
Solution 5:
Utilisez un bloqueur (Blocker) pour empêcher les Lemmings de tomber pendant qu'un mineur (Miner) creuse un tunnel vers le bas. Commandez ensuite au mineur (Miner) de construire un pont vers un endroit sûr.

- **Un mur bloque la route des Lemmings.**

Solution 1:
Commandez à un cogneur (Basheur) de creuser à travers le mur.
Solution 2:
Commandez aux Lemmings d'escalader le mur.
Solution 3:
Construisez un pont jusqu'en haut du mur.
Solution 4:
Commandez à deux Lemmings de grimper en haut du mur. Commandez ensuite au premier de bloquer le suivant. Lorsque le second Lemming fait demi-tour, commandez-lui de creuser vers le bas, où les Lemmings restants sont piégés.

Solución 4:
Excava hacia abajo, creando un túnel inclinado para llegar a un lugar seguro.
Solución 5:
Usa un "bloqueador" para evitar que los Lemmings se caigan mientras un "minero" cava un túnel hacia abajo. Luego, ordénale al "minero" que construya un puente para llegar al otro lado.

- **Una pared obstruye el camino de los Lemmings.**

Solución 1:
Ordénale a un "demoledor" que atraviese la pared.
Solución 2:
Ordénale a los Lemmings que trepen la pared.
Solución 3:
Construye un puente por encima de la pared.
Solución 4:
Ordénale a dos Lemmings trepar por la pared hasta el otro lado de la misma. Luego, ordénale al primero de ellos que evite que el otro siga avanzando. Cuando el segundo Lemming se devuelva, ordénale que cave un túnel hacia el lugar donde los Lemmings restantes se encuentran atrapados.

Soluzione 4:
Scava verso il basso, creando un percorso che porti i Lemming al sicuro.
Soluzione 5:
Usa un bloccatore per evitare che i Lemming cadano, poi scava un tunnel con un minatore. Poi ordina al minatore di costruire un ponte fino all'altra riva.

- **Un muro blocca il percorso dei Lemming.**

Soluzione 1:
Ordina ad uno spianatore di scavare un buco nel muro.
Soluzione 2:
Ordina ai Lemming di scalare il muro.
Soluzione 3:
Costruisci un ponte fino alla punta del muro.
Soluzione 4:
Ordina a Lemming di scalare il muro. Poi ordina al primo di bloccare il secondo. Quando il secondo Lemming si gira, ordinagli di scavare verso il basso, dove sono intrappolati gli altri Lemming.

Lösning 4:
Gräv nedåt och skapa en sluttande gång till säkerheten.
Lösning 5:
Använd en Blockerare för att hindra lämlarna från att ramla ner samtidigt som en Gruvgrävare gräver nedåt. Beordra sedan Gruvgrävaren att bygga en bro över till säkerheten.

- **Lämmeltåget hejdas av en mur.**

Lösning 1:
Beordra en Drämmare att gräva hål i muren.
Lösning 2:
Beordra lämlarna att klättra över muren.
Lösning 3:
Bygg en bro upp till murkrönet.
Lösning 4:
Beordra två lämlar att klättra uppför muren. Beordra sedan den första att blockera den andra så att han inte kommer förbi. När den andra lämmeln vänder beordrar du honom att gräva sig ner dit resten av lämlarna har fastnat.

Oplossing 4:
Spit een schuine en veilige gang naar beneden.
Oplossing 5:
Laat een Blokker de rest tegenhouden en laat de Spitter een schuine gang graven. Als hij klaar is met Spitten, moet je hem een veilige brug naar de andere kant laten bouwen.

- **Een Muur houdt alle Lemmings tegen**

Oplossing 1:
Laat een Beuker door de muur Beuken.
Oplossing 2:
Laat de Lemmings over de muur klimmen.
Oplossing 3:
Bouw een brug naar de top van de muur.
Oplossing 4:
Laat twee Lemmings op de muur klimmen. Maak van de eerste een Blokker om de tweede tegen te houden en als de tweede terugloopt, moet je hem een gang laten Spitten naar de andere Lemmings.

Ratkaisu 4:
Kaiva alaspäin, jolloin luot loivan kulkuväylän turvaan.
Ratkaisu 5:
Käytä estäjää, joka estää sopulien putoamisen sillä aikaa, kun kaivaja kaivaa tunnelia alaspäin. Komenna sen jälkeen kaivaja rakentajaksi, joka rakentaa sillan rotkon yli turvapaikkaan.

- **Seinämä estää sopulien kulkemisen.**

Ratkaisu 1:
Komenna murskaaja kaivamaan seinämän läpi.
Ratkaisu 2:
Komenna sopulit kiipeämään seinämän yli.
Ratkaisu 3:
Rakenna silta ylös seinämän päälle.
Ratkaisu 4:
Komenna kaksi sopulia kiipeämään seinämän päälle. Komenna sen jälkeen ensimmäinen estämään sitä seuraavan ohituksen. Kun toinen sopuli kääntyy takaisin, komenna se kaivamaan alaspäin kohti muita ansassa olevia sopuleja.

- **A trap blocks forward progress.**

  Solution 1:
  Build a bridge over the trap.
  Solution 2:
  Mine down toward the trap, then turn the Miner into a Basher and tunnel beneath the trap.

Points to Note

- Metal plates cannot be exploded away or dug through.
- Barriers with arrows on them can only be penetrated in the direction the arrows are pointing.
- Some vertical surfaces (i.e. dirt) may be too slippery to Climb.
- Miners and Diggers keep digging until they dig through an earth layer; after which they fall through the bottom of the layer.

- **Eine Falle versperrt das Vorankommen.**

  Lösung 1:
  Baue eine Brücke über die Falle.
  Lösung 2:
  Grabe herunter in Richtung der Falle. Verwandel dann den Miner in einen Basher, damit dieser einen Tunnel unter der Falle gräbt.

Wichtige Hinweise

- Metallplatten können weder weggesprengt werden, noch kann man sie zerschlagen.
- Barrikaden mit Pfeilen können nur in die Richtung durchbrochen werden, in die die Pfeile zeigen.
- Einige vertikale Flächen (z.B. Schmutz) sind vielleicht zu rutschig, als daß sie erklettert werden könnten.
- Miner und Digger setzen ihr Graben fort, bis sie eine Erdschicht durchgraben haben, durch die sie anschließend stürzen.

- **Un piège bloque la progression.**

  Solution 1:
  Construisez un pont au dessus du piège.
  Solution 2:
  Creusez en bas vers le piège, puis transformez le mineur (Miner) en cogneur (Basher) et creusez un tunnel sous le piège.

Points à Noter

- On ne peut pas faire exploser ou creuser dans les plaques métalliques.
- Les barrières avec des flèches ne peuvent être traversées que dans le sens de la flèche.
- Certaines surfaces verticales (càd saleté) peuvent être trop glissantes pour être escaladées.
- Les mineurs (Miners) et les creuseurs (Diggers) continuent à creuser jusqu'à ce qu'ils creusent à travers une couche de terre; après quoi ils tombent en bas de la couche.

- **Una trampa evita que los Lemmings sigan avanzando.**

  Solución 1:
  Construye un puente sobre la trampa.
  Solución 2:
  Cava hacia abajo en dirección de la trampa, y convierte luego al "minero" en "demoledor" y haz un túnel por debajo de la trampa.

Lo que Debes Tener Presente

- No es posible hacer explotar ni atravesar las planchas metálicas.
- Las barreras que tienen flechas sólo pueden ser atravesadas en la dirección indicada por las flechas.
- Algunas superficies verticales pueden ser demasiado resbalosas para trepar.
- Los "mineros" y los "cavadores" cavarán hasta atravesar una capa de tierra; cuando esto suceda, ellos caerán por el hoyo que hayan cavado.

- **Una trappola blocca il percorso**

  Soluzione 1:
  Costruisci un ponte superando la trappola.
  Soluzione 2:
  Scava verso il basso con un minatore, poi trasforma il minatore in uno spianatore e scava un tunnel sotto la trappola.

Osservazioni

- Non è possibile superare piastre metalliche facendole esplodere o scavando al loro interno.
- Le barriere che recano delle frecce possono essere penetrate solamente nella direzione indicata dalle suddette frecce.
- Alcune superfici verticali (ad es. cumuli di sporcizia) possono essere scivolose ed impossibili da scalare.
- I minatori e gli scavatori continuano a scavare finchè non incontrano uno strato della crosta terrestre; a quel punto cadono attraverso il fondo dello strato.

- **Vägen blockeras av en fälla.**

  Lösning 1:
  Bygg en bro över fällan.
  Lösning 2:
  Gräv en gruvgång ner mot fällan och förvandla sedan Gruvgrävaren till en Drämmare som gör en tunnel under fällan.

Viktiga Tips

- Metallplåtar går inte att spränga bort eller gräva igenom.
- Hinder med pilar på går bara att forcera i pilarnas riktning.
- En del lodräta ytor (dvs lera) kan vara för hala för att klättra uppför.
- Gruvgrävare och Grävare fortsätter gräva tills de gräver igenom ett jordlager; sedan ramlar de igenom lagrets botten.

- **Een Val blokkeert de Weg.**

  Oplossing 1:
  Bouw een brug over de val.
  Oplossing 2:
  Spit onder de val en verander de Spitter dan in een Beuker om een gang onder de val door te Beuken.

Speciale Dingen

- Je kunt niet door metaal graven of het laten ontploffen.
- Obstakels met pijlen erop kunnen alleen in de richting van de pijlen worden vernietigd.
- Sommige verticale obstakels (zoals modder) zijn te glad om tegenop te klimmen.
- Spitters en Gravers graven helemaal naar de onderkant van een laag. Daarna vallen ze naar beneden.

- **Ansa estää eteenpäin kulkemisen.**

  Ratkaisu 1:
  Rakenna silta ansan päälle.
  Ratkaisu 2:
  Kaiva alaspäin ansaa kohti, komenna sen jälkeen kaivaja murskaajaksi, joka tekee tunnelin ansan alapuolelle.

Mielessä Pidettäviä Seikkoja

- Metallilevyjä ei voi räjäyttää eikä niiden läpi voi kaivautua.
- Esteiden, joissa on nuolia, läpi voi mennä ainoastaan nuolien osoittamassa suunnassa.
- Jotkut pystysuorat pinnat (esim. lika) saattavat olla liian liukkaita kiipeämiseen.
- Kaivajat ja kaivurit jatkavat kaivamistaan siihen saakka, kunnes ne kaivavat maapinnan läpi; tämän jälkeen ne putoavat pinnan pohjan läpi.

- Bashers keep digging until there is nothing in front of them to dig.
- Climbers and Floaters, once designated, retain their skills until the level ends, or until they perish.
- Lemmings tend to give up quickly when assigned difficult tasks such as Digging, Mining or Bashing. When you assign a Lemming one of these tasks, make sure there is something immediately in front of him to dig; otherwise he'll give up and you will have wasted a skill.
- Builders stop constructing bridges:
  1. When they run out of blocks.
  2. If the bridge hits a solid object.
  3. If the Builder bumps his head while Building.

- Basher setzen ihr Graben fort, bis sich vor ihnen nichts mehr zum Graben befindet.
- Climber und Floater, sobald sie mit diesen Fertigkeiten beauftragt wurden, behalten jene bei, bis das Level vorbei ist oder sie sterben.
- Lemmings tendieren dazu, leicht aufzugeben, wenn ihnen schwierige Aufgaben, so wie Graben, Buddeln oder Zerschlagen, bevorstehen. Achte darauf, daß der Lemming direkt vor sich etwas zu graben hat, wenn Du ihn mit einer von diesen Aufgaben beauftragst. Sonst gibt der Lemming auf, und Du wirst eine Fertigkeit verschwendet haben.
- Builder brechen das Brückenbauen ab:
  1. Wenn sie keine Blöcke mehr haben.
  2. Wenn die Brücke auf einen festen Gegenstand stößt.
  3. Wenn der Builder seinen Kopf während des Bauens stößt.

- Les cogneurs (Bashers) continuent à creuser jusqu'à ce qu'il n'y ait rien à creuser devant eux.
- Les alpinistes (Climbers) et les parachutistes (Floaters), dès qu'ils ont été désignés, gardent leurs aptitudes jusqu'à la fin du niveau, ou jusqu'à ce qu'ils meurent.
- Les Lemmings ont tendance à abandonner rapidement lorsqu'on leur assigne des tâches difficiles comme creuser, miner ou cogner. Lorsque vous assignez une de ces tâches à un Lemming, assurez-vous qu'il y a quelque chose à creuser juste devant lui; sinon il abandonnera et vous aurez gaspillé une aptitude.
- Les maçons (Builders) arrêtent de construire des ponts:
  1. Lorsqu'ils n'ont plus de blocs.
  2. Si le pont touche un objet solide.
  3. Si le maçon (Builder) se cogne la tête pendant la construction.

- Los "demoledores" cavarán hasta que no quede nada delante de ellos.
- Los "trepadores" y "flotadores", una vez designados, retendrán sus habilidades hasta el fin del presente nivel, o hasta que mueran.
- Los Lemmings tienden a darse por vencidos rápidamente cuando se les asignan tareas difíciles como las de "cavador", "minero" o "demoledor". Cuando le asignes a un Lemming una de estas tareas, asegúrate de que haya algo directamente en frente de él; de lo contrario, el Lemming se dará por vencido y tú desperdiciarás una habilidad.
- Los "constructores" dejarán de construir puentes:
  1. Cuando se les acaben los bloques.
  2. Si el puente topa con un objeto sólido.
  3. Si el "constructor" se golpea la cabeza mientras construye el puente.

- Gli spianatori continuano a scavare finchè non resta nulla da scavare davanti a loro.
- Una volta assegnati i compiti, gli scalatori e i fluttuanti, mantengono la loro abilità fino alla fine del livello o alla morte.
- Stai attento quando affidi ai Lemming abilità difficili, trasformandoli in scavatori, minatori o spianatori, perchè i Lemming rinunciano rapidamente. Quando attribuisci uno di questi compiti, accertati che di fronte a loro ci sia qualcosa da scavare, altrimenti il Lemming rinuncerà subito e tu avrai sprecato un'abilità.
- I costruttori smettono di costruire i ponti:
  1. quando finiscono i mattoni.
  2. se il ponte colpisce un oggetto solido.
  3. se il costruttore batte la testa mentre costruisce.

- Drämmare fortsätter gräva till det inte finns något kvar framför dem att gräva.
- När Klättrare och Svävare har fått sina egenskaper behåller de dem tills nivån är slut, eller till de själva är det.
- Lämlar ger upp snabbt när de får svåra uppgifter som att gräva, gruvgräva eller drämma. När du ger en lämmel en av de här uppgifterna gäller det att han har något att gräva i rakt framför sig, annars ger han upp och du har slösat bort en egenskap.
- Byggare slutar bygga broar:
  1. När de får slut på cementblock.
  2. Om bron stöter i ett fast föremål.
  3. Om Byggaren slår i skallen medan han bygger.

- Beukers gaan door tot ze niets meer hebben om doorheen te Beuken.
- Klimmers en Zwevers houden deze techniek tot het einde van het level of tot ze van het scherm storten.
- Lemmings geven snel op als ze iets moeilijks moeten doen, zoals Graven, Spitten of Beuken. Als je een Lemming dat wilt laten doen, moet je wel zorgen dat hij direct iets heeft om aan te pakken, want anders geeft hij het op en heb je een techniek verspeeld.
- Bouwers stoppen met bruggen bouwen:
  1. Als ze geen stenen meer hebben.
  2. Als de brug tegen een vast obstakel botst.
  3. Als een Bouwer tijdens het bouwen zijn hoofd stoot.

- Murskaajat jatkavat kaivamista siihen saakka, kunnes niiden edessä ei ole mitään kaivettavaa.
- Kun kiipeilijä tai liitäjä on nimitetty, niiden kyvyt säilyvät siihen saakka, kunnes taso loppuu tai kunnes ne tuhoutuvat.
- Sopuleilla on tapana antaa periksi nopeasti, kun niille annetaan vaikea tehtävä, esim. kaivurin, kaivajan tai murskaajan kyky. Kun annat sopulille tällaisen tehtävän, varmista ensin, että sen edessä on jotain kaivettavaa; muuten se antaa periksi ja olet menettänyt yhden käytettävän kyvyn.
- Rakentajat lopettavat siltojen rakentamisen:
  1. Kun niiltä loppuu lohkot.
  2. Jos silta osuu johonkin jähmeään esineeseen.
  3. Jos rakentaja lyö päänsä rakentamisen aikana.

Pause for Thought

If you need to take a break for any reason, you can stop the timer during game play by pressing the Start Button. When the game is in Pause mode, you can use the D-Button to move the cursor around the screen. You can also select skills, but you cannot select Lemmings. Press the Start Button again to resume play.

Pausiere, um zu überlegen

Wenn Du aus irgendeinem Grund eine Unterbrechung brauchst, kannst Du den Timer während des Spieles anhalten, indem Du die Start-Taste drückst. Wenn das Spiel angehalten wurde, kannst Du die D-Taste benutzen, um den Cursor auf dem Bildschirm zu bewegen. Du kannst ebenfalls Fertigkeiten wählen, jedoch keine Lemmings. Drücke die Start-Taste noch einmal, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Pause pour Réfléchir

Si vous avez besoin d'une pause pour une raison ou une autre, vous pouvez arrêter la minuterie pendant la partie en appuyant sur la touche Start. Lorsque le jeu est en mode de Pause, vous pouvez utiliser la touche-D pour déplacer le curseur à l'écran. Vous pouvez également sélectionner des aptitudes, mais vous ne pouvez pas sélectionner de Lemmings. Appuyez de nouveau sur la touche Start pour reprendre la partie.

Para hacer una Pausa en el Juego

Si por cualquier motivo necesitas hacer una pausa en el juego, presiona el botón de comienzo (Start) para detener el temporizador. Durante el modo de pausa podrás usar el botón D para mover el cursor por la pantalla. También podrás seleccionar habilidades, pero no Lemmings. Para reanudar el juego, vuelve a presionar el botón de comienzo (Start).

Pause di Riflessione

Se per una ragione qualsiasi desideri fare una pausa, puoi fermare il timer premendo il tasto di inizio. Quando il gioco è nel modo di pausa, puoi utilizzare il tasto D per passeggiare nello schermo con il cursore. Puoi anche scegliere le abilità, ma non puoi scegliere i Lemming. Per riprendere la partita, premi il tasto di inizio.

Paus för Eftertanke

Behöver du ta en paus av en eller annan anledning kan du stanna klockan under spelet genom att trycka på starttangenten. När spelet är fryst kan du flytta runt markören på skärmen med D-tangenten. Du kan också välja egenskaper, men du kan inte välja lämlar. Tryck på starttangenten igen när du vill fortsätta spela.

Even Pauzeren

Als je even uit wilt rusten, kun je de timer stoppen door op de Pauze Toets te drukken. Als het spel op pauze staat, kun je het scherm bekijken door de cursor te bewegen met de R-toets. Je kunt ook technieken kiezen, maar die niet aan een Lemming geven. Druk op de Start Toets om verder te spelen.

Ajatustauko

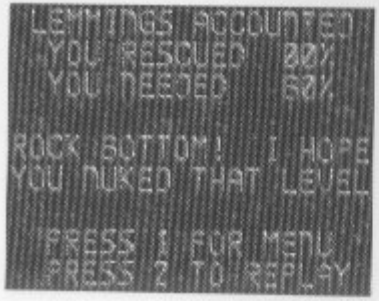
Jos sinun on pidettävä tauko jostain syystä, voit pysäyttää ajastimen pelin aikana aloituspainiketta painamalla. Kun peli on taukotoiminnossa, voit siirtää kursoria D-johdatuspainikkeen avulla ympäri kuvaruutua. Sinulla on myös mahdollisuus valita kykyjä, mutta et voi valita sopuleja. Paina aloituspainiketta uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.

Clearing the Level

At the end of a given Level, you will see a Status screen showing how well you did: the percentage of Lemmings you saved and the percentage you needed to save. If you did not clear the level, you have the option of trying that level again (press Button 2), or of going back to the Menu screen (press Button 1).

Passwords

If you cleared a given level, you will also see the Password for the next level on the Status screen. Write it down — that way you can continue playing the next level at any time without having to start at the beginning of a given category.



Das Überwinden eines Levels

Am Ende eines gegebenen Levels wirst Du das Statusbild sehen, welches anzeigt, wie gut Du warst: den Prozentsatz der geretteten Lemmings und den Prozentsatz der Lemmings, die gerettet werden mußten. Wenn Du das Level nicht geschafft hast, steht Dir zur Wahl, das Level noch einmal zu spielen (drücke Taste 2) oder zurück zum Menü zu gehen (drücke Taste 1).

Passwörter

Wenn Du ein gegebenes Level überwunden hast, wird Dir auf dem Statusbild das Passwort für das nächste Level gezeigt. Schreibe es auf — so kannst Du jeder Zeit mit dem nächsten Level fortfahren, ohne die gegebene Kategorie noch einmal spielen zu müssen.

Fin du Niveau

A la fin d'un niveau donné, vous voyez un écran de statut (Status) indiquant comment vous en êtes sorti: le pourcentage de Lemmings que vous avez sauvé et le pourcentage que vous deviez sauver. Si vous n'avez pas terminé le niveau, vous avez la possibilité d'essayer ce niveau à nouveau (appuyez sur le bouton 2), ou de revenir à l'écran de Menu (appuyez sur le bouton 1).

Mots de Passe

Si vous avez terminé un niveau, vous voyez également le mot de passe (Password) pour le niveau suivant à l'écran de statut (Status). Notez-le — ainsi vous pouvez continuer à jouer au niveau suivant à n'importe quel moment sans avoir à commencer au début d'une catégorie donnée.

Al Llegar al Final de un Nivel

Al final de un nivel dado, la pantalla Status te indicará qué tan bien lo has hecho: el porcentaje de Lemmings que hayas logrado salvar y el porcentaje que tenías que salvar. Si no has logrado el porcentaje requerido, tendrás la opción de jugar dicho nivel de nuevo (presiona el botón 2), o de retornar a la pantalla de menú (Menu) (presiona el botón 1).

Contraseñas

Cuando salves con éxito un nivel dado, la contraseña (Password) para el siguiente nivel también aparecerá en la pantalla Status. Anótala — esto te permitirá reanudar el juego desde el siguiente nivel en cualquier momento, sin tener comenzar desde el principio de una categoría determinada.

Completamento del Livello

Alla fine di un dato livello, vedrai uno schermo dello stato che evidenzierà le tue capacità: la percentuale di Lemming che hai salvato e la percentuale doveva essere salvata. Se non sei riuscito a superare il livello, puoi ripeterlo (premi il tasto 2) oppure tornare allo schermo del menù (premi il tasto 1).

Parole d'Ordine

Se hai superato un determinato livello, sullo schermo dello stato apparirà anche la parola d'ordine di ingresso al livello successivo. Annotala — in questo modo potrai continuare a giocare partendo dallo stesso livello, senza bisogno di ricominciare ogni volta dall'inizio di quella categoria.

Om du Klarar Nivån

När en nivå är slut öppnas en statusskärm som talar om hur det gick: procenten räddade lämlar och den procent du skulle klara. Om du inte klarade nivån får du en chans att försöka en gång till på samma nivå (tryck på tangent 2) eller gå tillbaka till menyskärmen (tryck på tangent 1).

Lösenord

När du klarar en nivå visas lösenordet för nästa nivå på statusskärmen. Skriv upp det — tack vare det kan du fortsätta spela på nästa nivå när du vill utan att vara tvungen att börja från början av en viss kategori.

Een Level Afmaken

Aan het eind van een level zie je een Status scherm waarop staat hoe goed je het hebt gedaan: het percentage Lemmings dat je gered hebt en het percentage dat je had moeten redden. Als je het level niet gehaald hebt, kun je het nog een keer proberen (druk op Toets 2) of kun je teruggaan naar het Menu scherm (druk op Toets 1).

Paswoorden

Als je een level af hebt gemaakt, zie je op het Status scherm het Paswoord voor het volgende level. Schrijf dat op — dan kun je altijd verder gaan met spelen zonder dat je weer helemaal vanaf het begin moet beginnen.

Tason Selvitys

Määrätyn tason loppuvaiheessa tulet näkemään Status-kuvaruudun, joka osoittaa tuloksesi: pelastamiesi sopulien prosenttiluvun ja vaaditun prosenttiluvun. Jollet ole onnistunut selvittämään tasoa, sinulla on mahdollisuus yrittää uudelleen ko. tasoa (paina painiketta 2) tai palautua takaisin listakuvaruutuun (paina painiketta 1).

Tunnussanat

Jos olet selvinnyt määrätystä tasosta, tulet näkemään Status-kuvaruudussa myös seuraavan tason tunnussanan. Kirjoita se muistiin — tällä tavalla voit jatkaa seuraavan tason peaamista milloin tahansa ja sinun ei tarvitse aloittaa jonkin määrätyn kategorian alkukohdasta lähtien.

To use the password, use the D-Button to select "New Level" from the Menu screen at the beginning of the game and press Button 2. The Password screen will appear. Press the D-Button up or down to cycle through the characters on each space, then press the D-Button right to enter each character and go on to the next space. If you make a mistake, simply press the D-Button left to move back to the space you want to change, and press the D-Button up or down to change the letter. Press the Start Button to enter the Password.

Wenn Du das Passwort gebrauchen möchtest, benutze die D-Taste, um "New Level" ("Neues Level") beim Menü am Anfang des Spieles zu wählen und drücke Taste 2. Das Passwortbild wird erscheinen. Drücke die D-Taste nach oben oder unten, um durch die Möglichkeiten auf allen Plätzen zu kreisen. Drücke dann die D-Taste nach rechts, um jede Wahl einzugeben und zum nächsten Platz zu gelangen. Wenn Du einen Fehler gemacht hast, drücke einfach die D-Taste nach links, um zurück zu der Stelle zu gelangen, die Du verändern möchtest. Drücke dann die D-Taste nach oben oder unten, um den Buchstaben zu ändern. Drücke die Start-Taste, um das Passwort zu bestätigen.

Pour utiliser le mot de passe, utilisez la touche-D pour sélectionner "New Level" (nouveau niveau) à l'écran de Menu au début de la partie et appuyez sur le bouton 2. L'écran de mot de passe (Password) apparaît. Appuyez sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les caractères sur chaque espace, puis appuyez sur la touche-D vers la droite pour entrer chaque caractère et passer à l'espace suivant. Si vous faites une erreur, appuyez simplement sur la touche-D vers la gauche pour revenir à l'espace que vous voulez changer, et appuyez sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour changer la lettre. Appuyez sur la touche Start pour entrer le mot de passe (Password).

Para usar la contraseña, emplea el botón D para seleccionar "New Level" (nuevo nivel) en la pantalla de menú (Menu) al principio del juego, y presiona luego el botón 2. La pantalla de contraseña (Password) aparecerá. Presiona la parte superior o inferior del botón D para desplazarte por lo caracteres en cada espacio, y presiona luego la parte derecha del botón D para ingresar cada carácter y avanzar al siguiente espacio. Si cometes un error, simplemente presiona la parte izquierda del botón D para retroceder al espacio que deseas corregir, y presiona la parte superior o inferior del botón D para cambiar la letra. Cuando termines, presiona el botón de comienzo (Start) para ingresar la contraseña.



Per usare la parola d'ordine, servendoti del tasto D scegli "Nuovo livello" dallo schermo del menù all'inizio del gioco, poi premi il tasto 2. Apparirà lo schermo della parola d'ordine. Premi il tasto D verso l'alto o il basso per spaziare fra i caratteri su ogni spazio, poi premi il tasto D verso destra per inserire il carattere e passare allo spazio successivo. Se commette un errore, premi il tasto D verso sinistra e torna allo spazio dove hai sbagliato, poi premi il tasto D verso l'alto o il basso per correggere la lettera. Alla fine, conferma la parola d'ordine premendo il tasto di inizio.

Vill du använda lösenordet väljer du "New Level" på menyskärmen med D-tangenten, och trycker sedan på tangent 2. Lösenordskärmen öppnas. Tryck upp eller ner på D-tangenten för att bläddra fram rätt tecken för varje position, tryck sedan höger på D-tangenten för att skriva in tecknet och gå vidare till nästa ruta. Gör du fel trycker du bara vänster på D-tangenten för att backa till den ruta du vill ändra och trycker upp eller ner på D-tangenten för att ändra bokstaven. Tryck till slut på starttangenten för att aktivera lösenordet.

Om het paswoord aan het begin van het spel te gebruiken, moet je op het Menu scherm voor "New Level" kiezen en dan op Toets 2 drukken. Je ziet dan het Paswoord scherm. Gebruik omhoog of omlaag op de R-toets om de letters te zien en druk op links of rechts als de juiste letter er staat om door te gaan naar de volgende positie. Als je een fout maakt, moet je op links drukken om een positie terug te gaan; druk daar weer op omhoog of omlaag om de juiste letter te kiezen. Druk op de Start Toets om het Paswoord in te voeren.

Kun haluat käyttää jotain tunnussanaa, valitse uusi taso (New Level) D-johdatuspainikkeen avulla listakuvaruudusta pelin alussa ja paina painiketta 2. Tunnussanakuvaruutu ilmestyy esiin. Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin tai alaspäin, jotta voit liikkua kirjainmerkkien läpi joka välissä ja paina sen jälkeen D-johdatuspainiketta oikealle, jotta kukin kirjainmerkki ohjelmoituu ja jatka seuraavaan väliin. Jos teet virheen, paina yksinkertaisesti D-johdatuspainiketta vasemmalle, jotta siirryt takaisin välikohtaan, jonka haluat vaihtaa ja vaihda krjain painamalla D-johdatus-painiketta ylöspäin tai alaspäin. Paina aloituspainiketta, jotta tunnussana ohjelmoituu.

If the password is correct, the title and category of the desired level will appear, followed by the Menu screen. Select "1 Player" with the D-Button and press Button 2. The introduction screen for the desired level will then appear. If the password is incorrect, the words "Wrong Code" will appear on the screen and you will return to the Menu screen.

Note: The Password option is not available in the two-player mode.

Wenn das Passwort richtig ist, erscheint der Titel und die Kategorie des gewünschten Levels, gefolgt vom Menü. Wähle mit der D-Taste "1 Player" ("1 Spieler") und drücke Taste 2. Das Einführungs-Bild des gewählten Levels wird nun erscheinen. Wenn das Passwort nicht korrekt ist, werden die Wörter "Wrong Code" ("Falscher Code") auf dem Bildschirm erscheinen, und Du wirst zum Menü zurückkehren.

Bemerkung: Die Wahl eines Passwortes ist bei einem Doppelspiel nicht möglich.

Si le mot de passe est correct, le titre et la catégorie du niveau désiré apparaît, suivi de l'écran de Menu. Sélectionnez "1 Player" (1 joueur) avec la touche-D et appuyez sur le bouton 2. L'écran d'introduction du niveau désiré apparaît ensuite. Si le mot de passe est incorrect, les mots "Wrong Code" (mauvais code) apparaissent à l'écran et vous devez revenir à l'écran de Menu.

Remarque: L'option Password (mot de passe) n'est pas disponible en mode deux-joueurs.

Si la contraseña es correcta, el título y la categoría del nivel deseado aparecerán, seguidos de la pantalla de menú (Menu). Selecciona "1 Player" con el botón D y presiona el botón 2. La pantalla de presentación (Introduction) correspondiente al nivel deseado aparecerá a continuación. Si la contraseña es incorrecta, las palabras "Wrong Code" (código incorrecto) serán exhibidas, y tú retornarás a la pantalla de menú (Menu).

Nota: La opción de contraseña (Password) no está disponible en el modo de "dos jugadores".

Se la parola d'ordine è corretta, appariranno il titolo e la categoria del livello desiderato, seguiti dallo schermo del menù. Scegli "1 giocatore" con il tasto D e premi il tasto 2. Apparirà lo schermo introduttivo del livello desiderato. Se la parola d'ordine non è corretta, appariranno le parole "Codice sbagliato" e tornerai allo schermo del menù.

Nota: L'opzione della parola d'ordine non funziona nel modo a due giocatori.

Var lösenordet rätt visas titel och kategori för den valda nivån, följt av menyskärmen. Välj "1 Player" med D-tangenten och tryck på tangent 2. Introduktionsskärmen för den valda nivån visas. Var lösenordet fel syns orden "Wrong Code" på skärmen och du kommer tillbaka till menyskärmen.

Obs: Det går inte att välja lösenord när två spelare spelar mot varandra.

Als het paswoord goed is, zie je de naam en de moeilijkheid van het level, gevolgd door het Menu scherm. Kies daar met de R-toets voor "1 Player" en druk op Toets 2. Je ziet dan het introductie scherm van dat level. Als het paswoord fout is, zie je "Wrong Code" op het scherm en ga je terug naar het Menu scherm.

Let op: Het Paswoord kun je niet gebruiken voor een spel met twee spelers.

Jos tunnussana on oikea, haluamasi tason otsikko ja kategoria ilmestyvät esiin ja niiden jälkeen ilmestyy listakuvaruutu. Valitse 1 pelaaja (1 Player) D-johdatuspainikkeen avulla ja paina painiketta 2. Halutun tason esittelykuvaruutu ilmestyy sen jälkeen esiin. Jos tunnussana on väärä, ilmaisu väärästä koodista (Wrong Code) ilmestyy kuvaruutuun ja palaudut takaisin listakuvaruutuun.

Huom: Tunnussanavaihtoehtoa ei ole kahden pelaajan toiminnossa.

Survival Tips

- Bombers can be used in place of Diggers to get through a barrier. Several Bombers used consecutively will create a large hole going downward. For Bombing accuracy, turn your Bomber into a Blocker at the spot you wish to Bomb. If you don't have any Blockers, you will have to time it so the Lemming explodes in just the right spot.

- Watch your timer. Sometimes your time may run out before all the Lemmings have even been released. To prevent this, you want to increase the speed of their release.

- If you make a mistake and don't want to wait for time or Lemmings to run out before making your next attempt, be merciful and Nuke the Lemmings from the screen.

Überlebens-Tips

- Bomber können anstelle von Diggern benutzt werden, um durch Barrikaden zu gelangen. Einige fortlaufend eingesetzte Bomber werden ein großes, herunterführendes Loch erschaffen. Um eine exakte Explosion durchzuführen, verwandle Deinen Bomber kurz vor dem Platz, wo die Explosion stattfinden soll, in einen Blocker um. Wenn Du keine Blocker hast, mußt Du alles zeitlich genau einrichten, damit der Lemming an der richtigen Stelle explodiert.

- Achte auf Deinen Timer. Es kann vorkommen, daß die Zeit abgelaufen ist, bevor Du alle Lemmings gerettet hast. Um so etwas zu verhindern, mußt Du die Geschwindigkeit ihrer Befreiung vergrößern.

- Wenn Du einen Fehler machst und mit Deinem nächsten Vorgehen nicht warten möchtest, bis die Zeit abgelaufen ist oder die Lemmings weggelaufen sind, dann sei gnädig, und nuke sie (lass sie verschwinden) vom Bildschirm.

Conseils de Survie

- Les bombes (Bombers) peuvent être utilisés à la place des creuseurs (Diggers) pour franchir une barrière. Plusieurs bombes (Bombers) utilisés consécutivement créent un grand trou qui va vers le bas. Pour la précision des bombes, transformez votre bombe (Bomber) en bloqueur (Blocker) à l'endroit ou vous voulez bombarder. Si vous n'avez pas de bloqueur (Blocker), vous devrez calculer le temps de manière à ce que le Lemming explose juste au bon endroit.

- Surveillez votre minuterie. Parfois, votre temps peut s'écouler avant même que tous les Lemmings soient sortis. Pour éviter cela, vous pouvez augmenter la vitesse de leur sortie.

- Si vous faites une erreur et que vous ne voulez pas attendre longtemps ou que les Lemmings sortent avant de faire votre tentative suivante, soyez miséricordieux et tuez tous les Lemmings à l'écran avec une explosion atomique.

Consejos Útiles

- Para atravesar una barrera podrás usar "bombarderos" en lugar de "cavadores". Si usas varios "bombarderos" en forma seguida, podrás hacer un gran hoyo hacia abajo. Para mayor precisión, convierte al "bombardero" en "bloqueador" en el lugar que deseas bombardear. Si no dispones de "bloqueadores", tendrás que sincronizar tus movimientos para hacer que el Lemming explote justo en el lugar deseado.

- Observa el temporizador. A veces podrá suceder que el tiempo se te acabe antes de que todos los Lemmings hayan salido. Para evitar que esto suceda, aumenta la velocidad de salida de los Lemmings.

- Si cometes un error y no deseas esperar hasta que se te acabe el tiempo o los Lemmings antes de hacer el siguiente intento, ten misericordia y borra (Nuke) a los Lemmings de la pantalla.

Consigli per la Sopravvivenza

- Per superare una barriera, puoi utilizzare i bombardieri al posto degli scavatori. Utilizzando diversi bombardieri consecutivamente, creerai un grande buco in avanti. Per maggiore precisione di bombardamento, trasforma il tuo bombardiere in un bloccatore nel punto in cui desideri bombardare. Se non hai bloccatori, dovrai calcolare bene i tempi in modo che il Lemming esploda al punto giusto.

- Tieni di vista il timer. A volte può finire il tempo prima che siano scesi tutti i Lemming. Forse ti conviene aumentare la velocità alla quale scendono i Lemming.

- Se commette un errore e non ti va di aspettare che finisca il tempo oppure muoiano tutti i Lemming, puoi sempre ricominciare subito, ma sii clemente e fai una strage di tutti i Lemming sullo schermo.

Överlevnadstips

- Bombare kan användas istället för Grävare för att forcera ett hinder. Flera Bombare som används efter varandra skapar ett stort hål nedåt. För prickbombning kan du förvandla din Bombare till en Blockerare på den punkt du vill bomba. Har du inga Blockerare måste du vänta så att lämlarna exploderar på exakt rätt plats.

- Håll ett öga på klockan. Ibland tar tiden slut till och med innan alla lämlar är släppta. Det förhindrar du genom att öka nedfallshastigheten.

- Gör du ett misstag och inte vill vänta tills tiden eller lämlarna tar slut innan du försöker igen kan du använda den barmhärtiga metoden och bomba lämlarna från skärmen.

Overlevings Tips

- Soms kun je beter Bommers dan Gravers gebruiken. Als een Bommer ontploft, maakt hij een gat. Als je op dezelfde plaats een paar keer een Bommer gebruikt, wordt het gat steeds dieper. Om deze plaats precies te bepalen, moet je de Lemming eerst op de goede plaats in een Blokker veranderen en daarna pas in een Bommer. Als je geen Blokkers meer hebt, moet je goed mikken waar je de Lemming laat ontploffen.

- Let op de timer. Het kan gebeuren dat de tijd al om is voordat alle Lemmings op zijn gekomen. Om dat te voorkomen kun je de opkomstsnelheid verhogen.

- Als je een fout maakt en niet wilt wachten tot de tijd om is voordat je het opnieuw mag proberen, moet je de Lemming Bom gebruiken om alle Lemmings op het scherm te vernietigen.

Selviytymisvihjeet

- Pommittajia voidaan käyttää kaivajien sijasta, kun halutaan päästä esteen läpi. Kun useita pommittajia käytetään perätysten, ne saavat aikaa suuren, alaspäin johtavan reiän. Jotta pommituksesta tulee täsmällinen, muuta pommittaja estäjäksi siinä kohdassa, jonka haluat pommittaa. Jollei sinulla ole yhtään estäjiä jäljellä, sinun täytyy ajoittaa sopuli niin, että se räjähtää juuri oikeassa kohdassa.

- Tarkkaile ajastinta. Joskus saattaa käydä niin, että aikasi loppuu jopa ennenkuin kaikki sopulit ovat päästetty irti. Tämän voit ehkäistä lisäämällä päästönopeutta.

- Jos teet virheen ja et halua odottaa kauemman aikaa tai sitä, kunnes kaikki sopulit ovat loppuneet ennen seuraavan yrityksesi tekemistä, ole armollinen ja tuhoa kuvaruudussa olevat sopulit.

- Builders do not Build as fast as other Lemmings walk, so command a Blocker to stop the other Lemmings from walking off the uncompleted bridge. When the bridge is completed, turn the Blocker into a Bomber. But be careful — if the Bomber is too close to the bridge, his explosion might destroy part of it. You can dig under the Bomber to release him from his duties, but if you dig too close to the bridge, you might ruin it.

- Builder bauen nicht so schnell, wie andere Lemmings gehen; also beauftrage einen Blocker, die anderen vom Weitergehen auf der unvollendeten Brücke abzuhalten. Wenn die Brücke fertig gebaut ist, verwandel den Blocker in einen Bomber. Doch gib Acht — wenn der Bomber zu dicht an der Brücke steht, könnte seine Explosion Teile von ihr mitzerstören. Du kannst unter dem Blocker durchgraben, um ihn von seinen Pflichten zu erlösen, aber wenn Du zu dicht an der Brücke gräbst, könntest Du sie vielleicht zerstören.

- Les maçons (Builders) ne construisent pas aussi vite que les Lemmings marchent, commandez donc à un bloqueur (Blocker) d'empêcher les autres Lemmings de marcher sur le pont inachevé. Lorsqu'un pont est terminé, transformez le bloqueur (Blockér) en bombe (Bomber). Mais faites attention — si la bombe (Bomber) est trop près du pont, son explosion peut détruire une partie de celui-ci. Vous pouvez creuser sous la bombe (Bomber) pour la libérer de sa tâche, mais si vous creusez trop près du pont, vous pouvez le détruire.

- Los "constructores" no construyen con la misma rapidez con que los otros Lemmings caminan; por lo tanto, ordénale a un "bloqueador" que evite que los otros Lemmings crucen el puente sin terminar. Cuando el puente esté listo, convierte el "bloqueador" en "bombardero". Pero ten cuidado — si el "bombardero" está demasiado cerca del puente, al explotar podrá destruir parte del puente. Para liberar al "bombardero" de sus labores, podrás cavar por debajo de él, sin embargo, no caves demasiado cerca del puente, pues podrías arruinarlo.

- I costruttori non costruiscono alla stessa velocità alla quale camminano gli altri Lemming, per cui dovrai ordinare ad un bloccatore di fermare gli altri Lemming, prima che cadano dal ponte in costruzione. Quando il ponte è terminato, trasforma il bloccatore in un bombardiere. Ma stai attento: se il bombardiere è troppo vicino al ponte, può darsi che la sua esplosione ne distrugga una parte. Per togliergli l'ordine di esplodere, puoi scavargli sotto. Stai attento però, perchè se scavi troppo vicino al ponte, potresti farlo franare.

- Byggare bygger inte lika snabbt som andra lämlar går, så beordra en Blockerare att hindra resten av lämlarna från att ramla av den halvfärdiga bron. När bron är klar förvandlar du Blockeraren till en Bombare. Men se upp — står Bombaren för nära bron kan explosionen förstöra delar av den. Du kan gräva under Bombaren för att befria honom från sitt uppdrag men gräver du för nära bron kan du förstöra den.

- Bouwers bouwen niet zo snel als de andere Lemmings lopen. Gebruik dus een Blokker om te voorkomen dat de andere Lemmings van de half afgemaakte brug aflopen. Als de brug klaar is, maak je van de Blokker een Bommer. Pas op dat hij niet te dicht bij de brug staat, anders maak je die ook kapot. Of graaf de grond onder zijn voeten weg, zodat hij weer begint met lopen. Graaf niet te dicht bij de brug, want anders maak je die kapot.

- Rakentajat eivät rakenna niin nopeasti kuin muut sopulit kävelevät, joten sinun on komennettava estäjä pysäyttämään muut sopulit kävelemästä rakenteilla olevasta sillasta alas. Kun silta on valmis, muuta estäjä pommittajaksi. Mutta ole varovainen — jos pommittaja on liian lähellä siltaa, sen räjähdys saattaa tuhta osan sillasta. Voit kaivautua pommittajan alapuolelle, jotta se vapautuu tehtävästään, mutta jos kaivaudut liian lähelle siltaa, saatat tuhota sen.

Handling This Cartridge

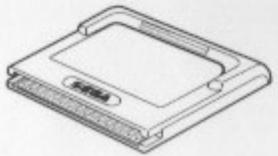
This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.



Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kastuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA
GAME GEAR



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1991, 1992 PSYGNOSIS LIMITED. All rights reserved.
"PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. Reprogrammed game © 1992 Sega.

PRINTED IN JAPAN 672-1055-50